

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya. Tujuannya adalah agar mereka memiliki ketangguhan spiritual, mampu mengendalikan diri, berkepribadian baik, cerdas, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Di era saat ini, perkembangan teknologi perlu dipertimbangkan sebagai alat bantu yang mendukung proses pembelajaran. Hal ini penting karena kita harus siap menghadapi era Revolusi Industri 4.0, yang sangat identik dengan kecerdasan buatan (AI).

Perkembangan pendidikan dan teknologi saat ini berlangsung dengan sangat pesat, menyebabkan persaingan yang semakin ketat di seluruh dunia. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, khususnya di Indonesia. Oleh karena itu, seluruh kalangan perlu menguasai teknologi yang terus berkembang agar Indonesia, terutama generasi penerus, tidak tertinggal dalam kemajuan global. Berbagai upaya dilakukan untuk dapat

meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, salah satunya dengan beralih ke pendidikan berbasis teknologi. Pemanfaatan teknologi membuat pembelajaran lebih efektif, meningkatkan minat belajar siswa, serta membekali mereka dengan keterampilan untuk menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Dewi & Suniasih, 2023).

Saat ini, banyak siswa lebih cenderung menggunakan teknologi untuk bermain game atau mencari hiburan dibandingkan menggunakannya untuk mengakses materi pembelajaran (Santi dkk, 2021). Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan semakin berkurangnya kebiasaan membaca buku. Kondisi ini menjadi tantangan bagi dunia pendidikan, terutama bagi para pendidik dalam meningkatkan minat belajar siswa. Namun, kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar mengintegrasikan dua mata pelajaran, yaitu IPA dan IPS, menjadi satu mata pelajaran bernama Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan ini bertujuan untuk membantu siswa memahami lingkungan sekitar secara lebih holistik. Selain itu, penggabungan IPA dan IPS juga diharapkan dapat memperkuat pendidikan multikultural serta mengembangkan pemahaman yang lebih baik mengenai berbagai budaya, sejarah, dan kondisi sosial di Indonesia maupun di dunia (Zakarina & Ramadya, 2024). Pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa serta membekali mereka dengan keterampilan yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pentingnya analisis kritis

dalam memahami berbagai aspek sosial. Mata pelajaran IPAS termasuk dalam mata pelajaran utama di sekolah dasar. Pelajaran ini membahas interaksi manusia dalam masyarakat serta mengajarkan berbagai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi dalam kehidupan sosial. Seluruh materi disajikan dengan cara yang menarik, sederhana, dan mudah dipahami oleh siswa. Sejalan dengan hal tersebut di kurikulum merdeka menjelaskan bahwa peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Memperkenalkan keberagaman budaya nasional melalui materi IPAS dengan menampilkan flora dan fauna dari berbagai provinsi di Indonesia akan mampu menanamkan cara menjaga dan melestarikan keberagaman budaya nasional di Indonesia.

Namun, hal yang terjadi pada mata pelajaran IPAS pada materi keanekaragaman flora dan fauna Indonesia siswa kurang memiliki minat belajar Penelitian menurut (Nada & Gunansyah, 2023) di mana, itu mengatakan bahwa penurunan minat belajar siswa dalam materi keanekaragaman flora dan fauna Indonesia yang mengakibatkan kurangnya pemahaman materi tersebut. Permasalahan berkaitan dengan materi Flora dan Fauna juga terjadi di SD Negeri 2 Sanding. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V yaitu Pande Putu Edi Harnata, S.Pd pada hari kamis tanggal 13 Maret 2025 mengatakan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran sehingga nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS menunjukkan hasil 75 dengan Kategori Cukup, sedangkan pada standar Penilaian Acuan Patokan (PAP) peserta

didik dikatakan tuntas apabila mencapai penguasaan pengetahuan minimal nilai rata-rata 90 dengan predikat sangat baik (Agung dkk, 2022:112) hal ini menunjukan bahwa SDN 2 Sanding belum mencapai tujuan pembelajaran. Pedoman PAP disajikan pada Tabel 1.1. sebagai berikut.

Tabel 1.1

PAP dengan Skala 5 (Lima)

(Sumber : Agung dkk, 2022 : 112)

Persentase	Kriteria
90 – 100	Sangat Baik
80 – 89	Baik
65 – 75	Cukup
40 – 64	Kurang
00 – 39	Sangat Kurang

Hal tersebut terjadi karena penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Hanya memanfaatkan penggunaan buku tanpa penggunaan teknologi. Selain itu, dalam proses pembelajaran, guru hanya menerapkan metode ceramah tanpa adanya umpan balik, yang menyebabkan kurangnya interaksi dari siswa. Penggunaan media yang monoton tanpa adanya variasi membuat peserta didik menjadi kurang fokus dan bosan.

Salah satu media yang mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah Media Jungle Journey FlorFun, media ini mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan kolaborasi, melalui aktivitas pemecahan masalah yang disajikan dalam bentuk permainan edukatif. Selain itu, media ini bersifat fleksibel, mendukung berbagai gaya belajar siswa, serta dapat diakses

secara digital, sehingga sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran modern yang menekankan interaktivitas, kemandirian, dan kontekstualisasi materi. Penggunaan media *Jungle Journey FlorFun* dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Media ini berbasis game yang menghadirkan petualangan di hutan secara virtual, di mana peserta didik dapat mengeksplorasi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia. *Jungle Journey FlorFun* merupakan media interaktif yang mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Penggunaan media-media interaktif dengan jenis aplikasi yang dikembangkan layak digunakan dan berdampak positif (Sari & Harjono, 2021). Selain itu, media ini menerapkan konsep Game-Based Learning, yaitu suatu metode dalam proses belajar mengajar yang mengintegrasikan permainan guna memenuhi minat kognitif serta menumbuhkan minat belajar siswa (Putra dkk, 2024). Dengan keterbatasan pengetahuan siswa tentang flora dan fauna, *Jungle Journey FlorFun* memungkinkan mereka untuk mengenal dan memahami keanekaragaman flora serta fauna di Indonesia melalui tampilan virtual yang interaktif.

Menurut Penelitian sebelumnya Putri, dkk (2024) Pengembangan Media Pembelajaran Infografis berbasis Canva pada Siswa Kelas V Materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia. Bahwa implementasi media pembelajaran infografis berbasis canva pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia peserta didik kelas V di SDN I Pelem Kecamatan Campurdarat memperoleh nilai kepraktisan dari peserta didik, sehingga implementasi media dikatakan baik. Menurut peneliti sebelumnya Nada & Gunansyah (2023) Pengembangan Media Diorama Berbarcode Pada

Pembelajaran IPAS Materi Persebaran Flora dan Fauna Kelas V Sekolah Dasar. Media diorama berbarcode efektif digunakan untuk pembelajaran IPAS materi persebaran flora dan fauna di Indonesia kelas V sekolah dasar. Berdasarkan penelitian di atas, terdapat kesamaan dalam pengembangan media pembelajaran untuk materi IPAS tentang flora dan fauna di Indonesia. Perbedaan yang menonjol terletak pada pemilihan media yang digunakan. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media game-based learning bernama *Jungle Journey FlorFun*, yang dapat digunakan untuk materi tersebut. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada tahun penelitian, yaitu 2025/2026, dengan penerapan metode game-based learning serta penggunaan media *Jungle Journey FlorFun*.

Berdasarkan pemaparan tersebut disusunlah proposal skripsi berjudul Pengembangan Media *Jungle Journey FlorFun* Berbasis Games-based Learning dalam Menumbuhkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 2 Sanding Tahun Ajaran 2025/2026.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Nilai rata-rata peserta didik hanya mencapai 75 dalam kategori cukup sehingga belum dikatakan tuntas.
2. Penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi dan tanpa adanya interaksi dua arah antara peserta didik dengan guru.

3. Penggunaan metode ceramah pada proses pembelajaran dan penggunaan media yang kurang sesuai dengan pembelajaran IPAS.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, maka ruang lingkup dalam penelitian ini perlu dibatasi agar fokus kajian tertuju pada permasalahan utama yang perlu diselesaikan guna memperoleh hasil yang maksimal permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada nilai rata-rata peserta didik hanya mencapai 75 dalam kategori cukup sehingga belum dikatakan tuntas dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak adanya interaksi dua arah antara peserta didik dengan guru. Maka dari itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Jungle Journey FlorFun* yang berbasis *game-based learning* mata Pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 2 Sanding.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *Jungle Journey FlorFun* berbasis *game-based learning* mata Pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *Jungle Journey FlorFun* berbasis *game-based learning* mata Pelajaran IPAS pada kelas V Sekolah Dasar?

3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *Jungle Journey FlorFun* berbasis *game-based learning* mata pelajaran IPAS pada kelas V Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran *Jungle Journey FlorFun* berbasis *game-based learning* mata Pelajaran IPAS pada kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Jungle Journey FlorFun* berbasis *game-based learning* mata Pelajaran IPAS pada kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Jungle Journey FlorFun* berbasis *game-based learning* mata pembelajaran IPAS pada kelas V Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan dan pengetahuan, khususnya terkait pengembangan media *jungle journey florfun* berbasis *game-based learning* mata pelajaran IPAS, dalam konteks materi mengenai keanekaragaman flora dan fauna.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa

Media *jungle journey florfun* ini bermanfaat bagi peserta didik dalam membantu mereka memahami materi, khususnya keanekaragaman flora dan fauna. Media berbasis *game-based learning* ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai jenis flora dan fauna dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, membangkitkan semangat, dan menumbuhkan minat dalam proses pembelajaran.

2) Bagi Guru

Media *Jungle Journey Florfun* ini memberikan manfaat bagi guru dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan menciptakan media pembelajaran. Selain itu, media ini juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi IPAS terkait keanekaragaman flora dan fauna, secara lebih efektif di dalam kelas. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu mendorong minat siswa untuk terus belajar lebih dalam.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi kepala sekolah untuk pengambilan keputusan yang tepat dalam memberikan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

4) Bagi Peneliti Lain

Manfaat pengembangan media *jungle journey florfun* bagi peneliti lain adalah sebagai referensi untuk mengembangkan

media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi kontribusi dalam memperluas wawasan dan memperdalam pengetahuan di bidang pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media pembelajaran *Jungle Journey FlorFun* berbasis *Game-based Learning* di daerah dalam muatan IPAS untuk siswa kelas V sekolah dasar diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan mengaitkannya pada kehidupan nyata. Media pembelajaran ini dirancang dengan menyertakan berbagai elemen, seperti teks, gambar, audio, musik, animasi, dan video. Tampilan utama media ini dilengkapi dengan menu untuk mengakses materi, petunjuk penggunaan, *game*, serta keterangan tambahan agar lebih jelas dan konkret.

Penggunaan media pembelajaran ini tidak hanya menyampaikan materi secara langsung, tetapi juga mendorong siswa untuk menghubungkan informasi yang telah mereka pelajari dengan konsep baru yang akan dipelajari. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan memungkinkan siswa untuk lebih mengekspresikan pemahamannya terhadap materi yang dipelajari.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa asumsi berikut.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran *Jungle Journey FlorFun* ini dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri serta menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka memperoleh pengalaman langsung dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.
- b. Media pembelajaran *Jungle Journey FlorFun* yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami materi serta mendukung guru dalam proses pembelajaran di kelas.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran *Jungle Journey FlorFun* berbasis *Game-based Learning* ini terletak pada cakupan materi yang disediakan. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya mencakup materi IPAS tentang flora dan fauna di Indonesia untuk siswa kelas V. Selain itu, pengembangannya disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V SD Negeri 2 Sanding, yang meliputi materi pembelajaran, metode belajar, dan lingkungan belajar mereka.

1.9 Definisi Istilah

Menghindari kesalahpahaman terkait istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, perlu diberikan definisi yang jelas terhadap istilah-istilah tersebut. Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan suatu proses penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan serta menguji validitas suatu produk agar dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam proses belajar mengajar yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Selain itu, media ini juga digunakan untuk menyediakan berbagai sumber daya yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

3. *Jungle Journey Florfun*

Jungle Journey FlorFun terdiri dari tiga kata *Jungle* (hutan), *Journey* (perjalanan), dan *FlorFun* (singkatan dari flora dan fauna), sehingga berarti perjalanan menjelajahi hutan flora dan fauna. Media berbasis game ini menghadirkan petualangan virtual di hutan, memungkinkan peserta didik mengeksplorasi keanekaragaman flora dan fauna Indonesia. Aplikasi ini dilengkapi peta digital Indonesia, di mana siswa mencocokkan flora dan fauna dengan provinsi yang ditentukan secara acak melalui spinner dalam permainan.

4. *Game-based Learning*

Game-Based Learning adalah pembelajaran yang memanfaatkan permainan untuk meningkatkan minat kognitif,

menumbuhkan. Sintaks dalam pembelajaran Game-Based Learning mencakup pemilihan permainan, penjelasan konsep dan aturan, pelaksanaan permainan, perumusan pengetahuan, serta refleksi.

5. Flora dan Fauna

Flora dan fauna merupakan makhluk hidup yang berperan penting dalam menjaga keseimbangan lingkungan, baik di alam liar maupun di sekitar manusia Indonesia, dengan keanekaragaman hayatinya, memiliki banyak jenis flora dan fauna yang sering menjadi target perburuan, sehingga banyak di antaranya terancam punah.

6. Mata Pelajaran IPAS

IPAS adalah mata pelajaran yang bertujuan membangun literasi sains, membantu siswa memahami ilmu alam dan sosial secara lebih kompleks. Dalam mempelajari lingkungan, siswa melihat keterkaitan antara fenomena alam dan sosial. Mereka juga dilatih untuk mengamati, meneliti, serta mengembangkan keterampilan inkuiri lainnya sebagai dasar pembelajaran sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.