

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai delapan hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (8) definisi istilah.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk manusia yang berpengetahuan, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan zaman. Idealnya, pendidikan dilaksanakan secara merata, berkualitas, dan mampu mengembangkan seluruh potensi peserta didik baik secara intelektual, emosional, sosial, maupun keterampilan hidup. Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar tidak hanya menjadi wadah untuk mengajarkan kemampuan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga menjadi fondasi dalam membentuk pribadi yang kreatif, inovatif, serta mampu berpikir kritis dan kolaboratif. Dalam konteks pembangunan bangsa, pendidikan seharusnya menjadi kekuatan transformatif yang menciptakan generasi unggul dan berdaya saing tinggi. Menurut Iswanto dan Widayati (2021) pentingnya pendidikan tidak hanya terletak pada pencapaian akademik, melainkan juga pada kontribusinya dalam membentuk masyarakat yang cerdas, sejahtera, dan berakhlak mulia.

Perkembangan teknologi yang berlangsung sangat cepat telah menjadi bagian tak terpisahkan dari dunia pendidikan saat ini. Kemajuan ini turut mendorong perubahan besar dalam berbagai aspek pendidikan, terutama dalam

proses pembelajaran yang menuntut transformasi agar mampu mencetak sumber daya manusia (SDM) yang unggul, adaptif, dan siap bersaing secara global. Menurut Kurniati dan Wiyani (2021) saat ini kita hidup di era revolusi industri 4.0, yaitu suatu periode ketika kemajuan teknologi menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Dalam konteks ini, sistem pendidikan idealnya mampu mengintegrasikan teknologi, khususnya *Information and Communication Technology* (ICT), untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Penguasaan teknologi menjadi hal mendasar dalam mendukung proses belajar yang berpusat pada siswa, di mana peserta didik diharapkan terlibat aktif dalam pembelajaran yang mendorong keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (1) yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cerdas, dan berguna bagi masyarakat. Sistem pendidikan yang ideal adalah yang mampu memberdayakan peserta didik, responsif terhadap perkembangan IPTEK, serta mendorong transformasi sosial yang berkelanjutan (Prayoga dan Lajira, 2021).

Kurikulum merdeka disusun untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, kontekstual, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik, khususnya di jenjang Sekolah Dasar (Muhsam dkk., 2021). Dalam kurikulum ini, guru diberikan ruang yang lebih luas untuk menentukan pendekatan serta perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan potensi siswa, sehingga proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih bermakna dan menyenangkan (Fauzi, 2022). Salah satu inovasi dalam kurikulum ini adalah penggabungan mata pelajaran

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu kesatuan yang dikenal sebagai IPAS. Integrasi ini bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman holistik mengenai keterkaitan antara gejala alam dan fenomena sosial dalam kehidupan sehari-hari (Sadli dan Saadati, 2023). Pada mata pelajaran IPAS, khususnya yang berkaitan dengan aspek sosial, peserta didik sebaiknya difasilitasi untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan sosial melalui pembelajaran yang terintegrasi lintas disiplin seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi. (Aulia dan Wandini, 2023) Selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, pengembangan mata pelajaran IPS idealnya turut mengarahkan siswa untuk menguasai kemampuan berpikir kritis, bekerja sama dalam tim, berkomunikasi secara efektif, serta mengekspresikan kreativitas, sebagaimana yang tercakup dalam konsep kompetensi 4C (Hopeman dkk., 2022). Dengan demikian, pembelajaran IPS di era saat ini perlu dirancang dengan pendekatan yang berorientasi pada siswa, berbasis konteks nyata, serta memiliki keterkaitan erat dengan realitas sosial di lingkungan sekitar.

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia berlandaskan pada kurikulum nasional yang diatur dalam Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024, yang mendefinisikan kurikulum sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan ajar, serta metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Saat ini, kurikulum merdeka diterapkan sebagai pendekatan yang menekankan fleksibilitas dan pencapaian kompetensi peserta didik. Untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran, dilakukan penilaian sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran, di mana peserta didik dikatakan berhasil apabila telah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Menurut Badan Standar,

Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kemendikbudristek dalam Panduan Pembelajaran dan Asesmen (2022), pencapaian dinilai berdasarkan interval nilai yang dibagi menjadi empat kategori, yakni 0–40% belum mencapai ketuntasan dan perlu remedial menyeluruh, 41–65% belum tuntas dan hanya remedial pada bagian tertentu, 66–85% sudah tuntas tanpa remedial, dan 86–100% tuntas serta layak diberi pengayaan atau tantangan tambahan. Selain itu, menurut Agung dkk. (2022) pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima juga digunakan dalam menentukan capaian peserta didik, dengan kategori sangat tinggi (90–100), tinggi (80–89), cukup (65–79), rendah (55–64), dan sangat rendah (0–54). Dengan mengacu pada kedua pendekatan ini, satuan pendidikan dapat menetapkan batas minimal KKTP yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga peserta didik yang telah mencapai KKTP minimal dapat dinyatakan telah mencapai keberhasilan belajar. Pembelajaran diharapkan mampu membuat peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik. Namun, masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPAS. Menurut Ramadhani dkk. (2025) guru menghadapi berbagai kendala seperti minimnya sarana pembelajaran, waktu belajar yang terbatas, serta kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPS. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS, terutama pada aspek geografi dan budaya, yang disebabkan oleh terbatasnya sumber belajar dan metode pembelajaran yang belum kontekstual (Utami dan Gularso, 2024).

Permasalahan terkait dengan pembelajaran IPAS juga terjadi di SDN 3 Kapal. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ni Luh Desi Kurmayanti, S.Pd selaku wali kelas V di SDN 3 Kapal pada 31 Maret 2025, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi persebaran flora dan fauna di

Indonesia. Materi ini memuat informasi mengenai jenis-jenis tumbuhan dan hewan yang sangat beragam dan tersebar di berbagai wilayah, sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi siswa dalam memahami dan menguasai isi pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil belajar pembelajaran IPAS yang masih belum menunjukkan hasil optimal. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 17 dari 28 peserta didik, atau sekitar 61% belum berhasil mencapai nilai ketuntasan minimum (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 73. Persentase ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah jumlah peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Kondisi ini mengindikasikan adanya hambatan dalam proses pembelajaran.

Ketidakmampuan peserta didik dalam menguasai materi menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran masih rendah. Selain itu, jika hasil belajar IPAS peserta didik kelas V dibandingkan dengan standar Penilaian Acuan Patokan (PAP) berdasarkan data BSKAP Kemendikbudristek (2022), dapat disimpulkan bahwa capaian belajar peserta didik belum memenuhi kriteria minimal sebesar 86% pada aspek kompetensi pengetahuan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara hasil belajar peserta didik dengan standar penilaian yang telah ditetapkan sebagai tolok ukur keberhasilan tujuan pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru kelas V SD No. 3 Kapal menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia berkaitan dengan terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan kontekstual. Proses pembelajaran di kelas masih cenderung hanya mengandalkan buku guru dan siswa sebagai sumber utama, di mana penyajian materinya

didominasi oleh teks yang padat. Hal ini membuat siswa kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak, seperti letak geografis dan persebaran flora dan fauna di berbagai wilayah Indonesia, karena minimnya elemen visual yang mendukung. Dalam upaya meningkatkan pemahaman belajar siswa, guru telah mencoba memanfaatkan media digital melalui penayangan video dari YouTube serta latihan kuis interaktif menggunakan *wordwall*. Penggunaan media tersebut memang disambut antusias oleh siswa dan mampu menambah semangat belajar mereka. Namun demikian, media yang digunakan masih bersifat satu arah dan tidak memungkinkan interaksi dua arah atau keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Misalnya, saat menonton video, siswa hanya berperan sebagai penonton tanpa dapat mengeksplorasi lebih jauh informasi yang ditampilkan. Begitu pula pada penggunaan *wordwall* meskipun menarik, aktivitasnya terbatas pada soal-soal kuis yang belum menyentuh pemahaman mendalam atau mengaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa. Kondisi ini mengindikasikan perlunya pengembangan media pembelajaran digital yang lebih interaktif, kontekstual, dan visual, seperti peta interaktif yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam mengeksplorasi materi secara mandiri dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka secara lebih optimal.

Pengembangan media pembelajaran IPAS yang visual, interaktif, dan kontekstual sangat diperlukan untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi persebaran flora dan fauna di Indonesia. Dengan tersedianya fasilitas teknologi yang memadai di SD No. 3 Kapal, pengembangan peta interaktif berbasis model karya wisata virtual menjadi alternatif yang tepat. Menurut Deng dkk. (2021), teknologi digital memungkinkan visualisasi wilayah secara interaktif melalui

pemetaan dua dan tiga dimensi yang akurat, sehingga memperkuat kemampuan siswa dalam memahami aspek geografis secara mendalam. Peta interaktif adalah media digital yang menyajikan tampilan peta menarik dan dapat diakses melalui berbagai perangkat untuk membantu siswa mengenali letak dan karakteristik wilayah geografis (Marella dkk., 2023). Keunggulan peta interaktif terletak pada kemampuannya menyajikan informasi secara dinamis dan kontekstual, berbeda dengan peta statis konvensional (Sahara dkk., 2024). Ketika dikombinasikan dengan model karya wisata virtual, model ini memberikan peluang bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih eksploratif, kontekstual, dan mendalam. Model karya wisata sendiri merupakan pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata kepada siswa melalui keterlibatan langsung dengan objek pembelajaran (Wulandari, 2022). Model ini memiliki keunggulan seperti pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar, keterkaitan dengan kehidupan nyata, peningkatan kreativitas, serta pengembangan keterampilan sosial dan kemandirian (Nurlita dkk., 2023). Selain itu, model ini memiliki karakteristik perencanaan yang terstruktur serta berpusat pada aktivitas siswa (Syawalia, 2022). Dengan demikian, integrasi antara peta interaktif dan model karya wisata tidak hanya membantu siswa memahami konsep geografis secara konkret, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan relevan dengan dunia nyata, sekaligus mendukung pelaksanaan kurikulum merdeka yang menekankan pentingnya pengalaman otentik dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Selain pemaparan dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas V di SDN 3 Kapal, peneliti juga bertumpu pada penelitian yang telah

dilaksanakan sebelumnya. Beberapa hasil penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas media interaktif dalam pembelajaran, sehingga pengembangan media pembelajaran peta interaktif menjadi sangat relevan untuk dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Zein dkk. (2025) menunjukkan bahwa media peta interaktif dinilai sangat layak digunakan oleh ahli media dan ahli materi, serta menunjukkan hasil yang baik pada uji coba skala kecil. Media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, mempermudah akses informasi, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, media peta interaktif dapat mengatasi keterbatasan fasilitas sekolah dan berfungsi sebagai pelengkap buku teks. Penelitian yang dilakukan oleh Marella dkk. (2023) mengenai penggunaan peta interaktif berbasis *Thinglink* juga menunjukkan dampak positif terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Selanjutnya, penelitian oleh Darmayoga (2023) membuktikan bahwa penerapan metode karya wisata mampu meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa serta minat belajar siswa, sehingga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil dan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya, pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan model karya wisata ke dalam bentuk peta interaktif masih tergolong minim, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Media ini tidak hanya menyajikan informasi visual yang menarik, tetapi juga menghadirkan pengalaman eksplorasi digital yang menyerupai aktivitas observasi langsung, sehingga memberikan nilai tambah dalam pembelajaran kontekstual. Inovasi terletak pada perpaduan antara konten geografis dengan pendekatan pembelajaran

berbasis pengalaman secara virtual yang dirancang untuk mendukung pembelajaran IPAS sesuai dengan prinsip kurikulum merdeka. Pengembangan ini sejalan dengan permasalahan yang ditemukan yaitu keterbatasan variasi media pembelajaran yang tersedia, kebutuhan akan media yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa, serta kesulitan peserta didik dalam memahami materi secara mendalam. Maka, dilakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Peta Interaktif Berbasis Model Karya Wisata pada Muatan IPAS Materi Persebaran Flora Fauna di Indonesia Kelas V SDN 3 Kapal."

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang mengenai permasalahan yang ditemukan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Sebanyak 61% siswa belum mencapai kategori tuntas pada mata pelajaran IPAS sesuai dengan ketentuan nilai ketuntasan yang ditetapkan oleh BSKAP yaitu sebesar 86%.
2. Siswa mengalami kesulitan memahami materi persebaran flora dan fauna karena kompleksitas isi dan luasnya cakupan wilayah.
3. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang inovatif sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa secara optimal.
4. Diperlukan media pembelajaran interaktif yang menarik untuk membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan dalam penelitian ini, penting untuk melakukan pembatasan agar kajian dapat lebih terfokus pada isu-isu utama yang perlu diatasi demi mencapai hasil yang optimal. Pembatasan ini dimaksudkan untuk menjaga agar penelitian tetap terfokus pada aspek yang sedang diteliti. Dengan demikian, penelitian ini akan difokuskan pada Pengembangan Media Peta Interaktif Berbasis Model Karya Wisata pada Muatan IPAS Materi Persebaran Flora Fauna di Indonesia Kelas V SDN 3 Kapal.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian mengenai identifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan beberapa pokok permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun Media Peta Interaktif Berbasis Model Karya Wisata pada Muatan IPAS Materi Persebaran Flora Fauna di Indonesia Kelas V SDN 3 Kapal?
2. Bagaimana kelayakan Media Peta Interaktif Berbasis Model Karya Wisata pada Muatan IPAS Materi Persebaran Flora Fauna di Indonesia Kelas V SDN 3 Kapal?
3. Bagaimana efektivitas Media Peta Interaktif Berbasis Model Karya Wisata pada Muatan IPAS Materi Persebaran Flora Fauna di Indonesia Kelas V SDN 3 Kapal?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun Media Peta Interaktif Berbasis Model Karya Wisata pada Muatan IPAS Materi Persebaran Flora Fauna di Indonesia Kelas V SDN 3 Kapal.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media Peta Interaktif Berbasis Model Karya Wisata pada Muatan IPAS Materi Persebaran Flora Fauna di Indonesia Kelas V SDN 3 Kapal.
3. Untuk mengetahui efektivitas Media Peta Interaktif Berbasis Model Karya Wisata pada Muatan IPAS Materi Persebaran Flora Fauna di Indonesia Kelas V SDN 3 Kapal.

#### **1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media peta interaktif berbasis model karya wisata pada muatan IPAS materi persebaran flora fauna di Indonesia siswa kelas V Sekolah dasar. Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran peta interaktif berbasis model karya wisata pada muatan IPAS kelas V SDN 3 Kapal, dengan fokus pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia.
2. Media dirancang agar siswa dapat merasakan pengalaman pembelajaran seperti melakukan kunjungan secara virtual ke berbagai wilayah Indonesia yang memiliki ciri khas flora dan fauna.
3. Desain visual peta dan ilustrasi dibuat menggunakan aplikasi *Power Point* digunakan sebagai platform utama penyusunan media dengan dukungan fitur *hyperlink* dan animasi.

4. Fitur yang terdapat dalam peta interaktif yaitu halaman judul, petunjuk penggunaan, profil pengembang, pendahuluan, menu, materi pembelajaran, video pembelajaran dan kuis.
5. Siswa dapat mengklik bagian-bagian tertentu dari peta untuk menjelajahi informasi wilayah secara mandiri, sehingga mendukung pembelajaran aktif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
6. Media digunakan secara luring maupun daring, dan mudah diakses melalui *barcode* atau link tautan dengan menggunakan laptop.

### **1.7. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk media peta interaktif berbasis model karya wisata ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasan sebagai berikut.

#### **1.7.1 Asumsi Pengembangan**

1. Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran peta interaktif berbasis model karya wisata yang dirancang dengan desain yang menarik untuk memudahkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Materi dan desain media ini dikembangkan sesuai dengan muatan pelajaran IPAS, khususnya pada topik persebaran flora dan fauna di Indonesia.
2. Belum tersedianya media pembelajaran berupa peta interaktif berbasis model karya wisata yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia pada mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.

### 1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Media ini dirancang khusus untuk siswa kelas V sekolah dasar dengan fokus pada materi IPAS mengenai persebaran flora dan fauna di Indonesia. Media ini belum relevan untuk digunakan pada materi IPAS lainnya atau jenjang kelas yang berbeda.
2. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk berupa media pembelajaran peta interaktif, yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi persebaran flora dan fauna secara lebih jelas pada muatan pelajaran IPAS.

### 1.8. Definisi Istilah

Untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman terkait kata-kata dan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penting untuk memberikan definisi terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini.

1. Penelitian pengembangan adalah suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan sekaligus mengujicobakan keefektifan produk tersebut, dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari empat tahap, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*.
2. Media pembelajaran adalah sarana bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi secara efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan berupa peta interaktif berbasis model karya wisata pada muatan IPAS materi persebaran flora fauna di Indonesia siswa kelas V SDN 3 Kapal.

3. Peta interaktif adalah media visual digital yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara langsung dengan konten di dalamnya, seperti memilih area tertentu, memperbesar wilayah, dan mengakses informasi tambahan dalam bentuk teks, gambar, audio, maupun video.
4. Model karya wisata adalah model pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kontekstual melalui eksplorasi lingkungan atau objek yang relevan dengan materi pelajaran, guna memperluas wawasan, memperdalam pemahaman, serta menghubungkan dengan situasi nyata.
5. Mata pelajaran IPAS adalah mata pelajaran integratif dalam kurikulum merdeka yang menggabungkan unsur ilmu alam dan sosial untuk memberikan pemahaman menyeluruh kepada siswa mengenai fenomena di lingkungan sekitarnya serta melatih kemampuan observasi, analisis, dan pemahaman hubungan antara manusia dengan lingkungannya secara utuh.
6. Materi persebaran flora fauna di Indonesia adalah bagian dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar, khususnya untuk kelas V. Materi ini membahas tentang penyebaran berbagai jenis tumbuhan (flora) dan hewan (fauna) yang hidup di wilayah Indonesia berdasarkan kondisi geografis dan iklimnya. Flora dan fauna di Indonesia tersebar dalam tiga wilayah utama, yaitu wilayah barat (Asiatis), wilayah tengah (Peralihan), dan wilayah timur (Australis).