

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, dimana peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum pilihan atau opsi yang dapat diterapkan satuan pendidikan mulai tahun ajaran (TA) 2022/2023. Kurikulum Merdeka melanjutkan arah pengembangan kurikulum sebelumnya (kuartilas) seperti kurikulum 2013. Namun bedanya pada saat kurikulum 2013 sebagian mata pelajaran dijadikan satu menjadi tematik. Pada kurikulum merdeka mata Pelajaran IPA dan IPS pada jenjang Sekolah Dasar kelas IV, V, dan VI yang selama berdiri sendiri, dalam kurikulum merdeka kedua mata Pelajaran tersebut diajarkan secara bersamaan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Hal ini bertujuan agar peserta didik lebih siap dalam mengikuti pembelajaran IPA dan IPS yang terpisah pada jenjang selanjutnya. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai modul ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa.

Pembelajaran menjadi sesuatu hal yang sangat penting dalam pendidikan siswa. Pembelajaran sekarang ini bukan hanya berfokus pada metode ceramah dan pemberian tugas saja. Namun, guru sebagai fasilitator harus bisa membuat kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien (Oktavianda, Dhea. dkk. 2023). Pada saat kegiatan pembelajaran guru harus merancang sebuah kegiatan yang

mendorong siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, mendorong siswa lebih aktif, meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa. Penggunaan metode ceramah serta penugasan ketika pembelajaran cepat membuat siswa merasa bosan dan sulit memahami apa yang mereka pelajari. Permasalahan ketika pembelajaran saat ini salah satunya yaitu keterbatasan pada media pembelajaran. Oleh sebab itu perlunya pengembangan media sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi pada saat pembelajaran.

Media pembelajaran saat ini selalu mengikuti perkembangan zaman dan kebutuhan siswa maupun guru. Oleh karena itu, dengan pesatnya perkembangan zaman dan pesatnya kemajuan teknologi, pendidik dituntut untuk terus berinovasi dan kreatif dalam merancang pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi agar materi yang hendak disampaikan bisa dimengerti oleh siswa dan terciptanya pembelajaran modern sesuai perkembangan zaman (Paksi, 2022). Pendidik diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan era sekarang, guru melek teknologi sangat penting untuk mengajar generasi yang sangat erat dengan kemajuan teknologi, sehingga dapat menciptakan motivasi belajar yang tinggi pada peserta didik (Qodr, 2020). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk membantu proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajar. Dengan adanya media pembelajaran mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, media juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, pengetahuan serta dapat berpikir kritis.

Variasi media pembelajaran yang semakin kompleks dan tren belajar siswa yang semakin beragam disebabkan adanya kebutuhan guru akan media pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada siswa (Fadlan, 2023). Penggunaan bahan atau media ajar bertujuan agar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dalam pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022). Penggunaan media pembelajaran tidak hanya bentuk benda konkret saja, melainkan dapat menggunakan teknologi masa kini. Media pembelajaran bisa berbasis teknologi yang dapat diakses melalui handphone atau sejenisnya. Penggunaan media dalam proses pembelajaran, akan mempengaruhi siswa untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik (Sabela Putri Julia Robert, Dwiyono Hari Utomo, Alfyananda Kurnia Putra, 2022). Hal ini sama dengan masa kini dimana siswa sering menggunakan handphone dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dapat memudahkan guru untuk menunjang materi pelajaran dan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi kepada siswa. Handphone yang digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya untuk bermain game saja, melainkan bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Media yang berbasis digital bisa diakses dimana saja tidak hanya pada saat jam pelajaran di sekolah. Sehingga siswa akan dengan mudah mempelajari materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi kepada guru kelas 5 di SDN Tlekung 01 pada hari Selasa, 10 Oktober 2023. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru menggunakan metode ceramah, penugasan, diskusi, dan tanya jawab. Terkait sarana dan prasarana di SDN Tlekung 01 juga sudah menggunakan LCD proyektor

yang dapat digunakan sebagai fasilitas saat pembelajaran. Siswa kelas 5 juga diperbolehkan membawa handphone saat pembelajaran tertentu saja.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas 5, bahwa pada saat proses pembelajaran IPAS di SDN Tlekung 01 mengalami kendala pada media pembelajaran. Keterbatasan media pembelajaran di sekolah menjadi salah satu faktor siswa kesulitan dalam memahami materi mengenai “Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia”. Pada saat kegiatan pembelajaran guru menyampaikan materi dengan menggunakan peta untuk menunjukkan persebaran flora dan fauna di Indonesia, sehingga membuat siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu, siswa kelas 5 di SDN Tlekung 01 masih banyak yang kesulitan saat menjawab soal-soal yang diberikan guru mengenai keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara bahwa hampir 50% dari jumlah seluruh siswa di kelas 5 SDN Tlekung 01 yang kurang memahami dan kesulitan saat menjawab soal-soal mengenai keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukannya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang materi pembelajaran yang ada. Siswa memerlukan media pembelajaran yang mampu memotivasi keinginan mereka untuk membaca materi (Rumpit & Pengadilan, 2017). Kurangnya inovasi dalam media pembelajaran dapat menyebabkan hasil belajar siswa belum maksimal dan motivasi belajar siswa kurang sehingga peserta didik mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar tinggi. Media yang digunakan

harus sesuai dengan materi yang diajarkan. Jurnal dari (Oktavianda T N, 2023) menunjukkan hasil bahwa menerapkan media diorama berbarcode dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh pada proses belajar. Media pembelajaran juga harus sesuai dengan materi yang diajarkan. Mata pelajaran IPAS di kelas 5 materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia kurang efektif jika ditunjukkan melalui peta. Jadi pada pembelajaran IPAS materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia membutuhkan media pembelajaran yang sesuai.

Oleh sebab itu analisis kebutuhan pada pembelajaran IPAS materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia kelas 5 di SDN Tlekung 01 yaitu perlunya pengembangan media yang sesuai dengan materi dan kebutuhan untuk menumbuhkan minat dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus membuat siswa berperan langsung dalam menggunakan media, sehingga siswa aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Media yang dikembangkan juga dapat digunakan dengan mudah. Salah satu media pembelajaran yang menarik yaitu media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran digital tersebut yaitu *Barcode Flora Fauna*.

Berdasarkan permasalahan pada SDN Tlekung 01 mengenai keterbatasan media membuat hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *Barcode Flora Fauna*. Media *Barcode Flora Fauna* ini merupakan media berbasis digital yang dapat diakses melalui handphone dengan tampilan yang menarik. Kelebihan media pembelajaran flora dan fauna dapat membantu siswa dalam mempercepat

pemahaman siswa dalam memahami pengetahuan tentang flora dan fauna langka di Indonesia, meningkatkan minat pembelajaran secara interaktif yang dilengkapi dengan multimedia (sound, music, visual, dan umpan balik) (Gunawan, 2015). Pada saat scan barcode maka akan muncul tampilan peta yang terdapat gambar flora dan fauna di setiap daerah. Ketika siswa memilih salah satu daerah, maka akan terdapat penjelasan flora dan fauna di daerah tersebut berupa audio visual. Maka, dengan adanya media ini siswa mampu belajar sambil bermain dengan sangat menyenangkan. siswa juga tidak akan merasa bosan, selain itu SDN Tlekung 01 sebelumnya belum pernah menggunakan media *Barcode Flora Fauna*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka pokok permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah untuk melihat Bagaimana pengembangan media pembelajaran barcode flora fauna untuk pembelajaran IPAS materi keragaman flora dan fauna di Indonesia kelas 5 di SDN Tlekung 01?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dan pengembangan adalah pengembangan media berbasis digital *Barcode Flora Fauna* dapat menunjang pada materi pelajaran persebaran flora dan fauna di Indonesia mata pelajaran IPAS kelas 5 di SDN Tlekung 01.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Pada media yang dikembangkan terdapat spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran IPAS berupa *Barcode Flora Fauna*, dengan berikut :

1. Konstruks Produk

Pada konstruks produk ini, media *Barcode Flora Fauna* menggunakan barcode yang nantinya bisa diakses melalui situs website yang sudah disediakan. Barcode yang ada di media ini terdapat pada media konkret yang terbuat dari papan kayu dan triplek. Tampilan dari media konkret berupa peta dengan persebaran flora dan fauna di Indonesia. Warna pada tampilan media tersebut didominasi dengan warna biru, coklat, dan hijau. Ukuran media tersebut dengan panjang 50 cm dan lebar 90 cm. Tampilan media yang ada pada scan barcode dibuat semenarik mungkin dengan bentuk 3D. Pada tampilan pertama terdapat peta dengan persebaran flora dan fauna pada setiap daerah. Siswa bisa memilih salah satu daerah dan jenis flora atau fauna, maka akan terdapat penjelasan flora atau fauna di daerah tersebut berupa audio visual.

Setelah siswa mengakses media *Barcode Flora Fauna* maka akan dengan mudah mengetahui dan memahami keanekaragaman flora dan fauna yang ada di Indonesia.

2. Konten Produk

Media *Barcode Flora Fauna* yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan media berbasis digital pada mata Pelajaran Ilmu pengetahuan

Alam dan Sosial di kelas 5. Media *Barcode Flora Fauna* ini sesuai dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada Materi “Keanekaragaman Flora Fauna di Indonesia”. Isi dalam materi tersebut membahas mengenai keanekaragaman dan persebaran flora dan fauna yang ada di Indonesia. Pada kelas 5 sudah menerapkan kurikulum merdeka dimana terdapat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan elemen dalam capaian pembelajaran sebagai berikut :

a. Elemen Pembelajaran :

Pemahaman IPAS (sains dan sosial)

b. Tujuan Pembelajaran :

Siswa mampu menggunakan peta konvensional atau digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia.

c. Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa mampu mengenal keanekaragaman hayati beserta persebarannya (C1).
2. Siswa mampu mengidentifikasi persebaran flora dan fauna yang ada di Indonesia (C2).
3. Siswa mampu membandingkan persebaran flora dan fauna di Indonesia (C4).
4. Siswa mampu membuat tabel perbandingan persebaran flora dan fauna di Indonesia (P3).

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Dari hasil penelitian adapun manfaat yang diperoleh yaitu sebagai berikut yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoritis yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas V. Dengan mengembangkan media pembelajaran *Barcode Flora Fauna* dapat meningkatkan pengetahuan mengenai persebaran flora dan fauna yang ada di Indonesia. Penelitian ini juga dapat mendukung capaian pembelajaran pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Sedangkan, manfaat praktis yaitu hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait penelitian ini, diantaranya :

1. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media *Barcode Flora Fauna*, diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami pengetahuan mengenai persebaran flora dan fauna yang ada di Indonesia. Siswa juga dapat dengan mudah mengelompokkan persebaran flora dan fauna tersebut sesuai dengan daerah asalnya.

2. Bagi pendidik

Media *Barcode Flora Fauna* diharapkan dapat menunjang materi pembelajaran yang sesuai. Media ini juga dapat membantu kegiatan pembelajaran pada kelas tinggi, sehingga siswa tidak merasa bosan dan bersemangat untuk belajar. Peneliti berharap media yang dikembangkan ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan memanfaatkan teknologi saat ini.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai cara mengamalkan ilmu pada saat menempuh ilmu di perguruan tinggi dengan melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan pendidikan. Serta dapat menjadi pedoman untuk melaksanakan penelitian selanjutnya dan perkembangan ini dapat menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti kedepannya sebagai calon seorang pendidik.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dari penelitian pengembangan media interaktif berbasis digital Flora Fauna berbarcode mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) fase C kelas V sekolah dasar yaitu :

- a. Siswa mampu membaca dan mengambil informasi dari sebuah peta.
- b. Siswa mampu membedakan flora dan fauna.
- c. Siswa mampu menggunakan media berbasis digital.

2. Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Keterbatasan dari penelitian pengembangan media berbasis digital ini pada pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas 5 sekolah dasar yaitu, media *Barcode Flora Fauna* hanya dikembangkan pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) saja. Media ini juga hanya digunakan bagi siswa di kelas 5 di sekolah dasar.

Barcode Flora Fauna hanya dapat diakses menggunakan handphone dan sejenisnya.

G. Definisi Operasional

Istilah-istilah operasional yang digunakan dalam penelitian pengembangan media ini, yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi, agar siswa mudah memahami materi yang dijelaskan. Media juga sebagai penunjang materi sesuai dengan mata pelajaran yang sesuai.
2. *Barcode Flora Fauna* adalah bentuk media berbasis digital yang diakses melalui situs website. Media ini juga dilengkapi dengan penampilan yang menarik dan terdapat audio visualnya. Tampilan media *Barcode Flora Fauna* hampir sama seperti game, namun bedanya media ini bisa terus digunakan tidak ada Batasan waktu.
3. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau biasa disebut IPAS adalah gabungan mata pelajaran dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Sehingga siswa dapat mempelajari alam dan kehidupan sosialnya secara bersamaan.
4. Karakteristik peserta siswa 5, setiap peserta didik mempunyai karakter yang berbeda-beda. Adapun karakteristik tersebut yaitu sifat religius, disiplin, bertanggung jawab, mandiri, percaya diri, dan lainnya.