

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar memiliki tujuan utama untuk membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir analitis, logis, serta kemampuan dalam memecahkan permasalahan yang kompleks. Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran IPAS di lapangan masih didominasi oleh pendekatan teoritis yang minim melibatkan partisipasi aktif siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, padahal keterampilan tersebut sangat esensial dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era abad ke-21 (Prasasti & Anas, 2023).

Berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi utama dalam pembelajaran abad ke-21 yang sangat diperlukan sejak jenjang pendidikan dasar. Keterampilan ini memungkinkan siswa untuk menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, serta menyelesaikan masalah secara sistematis dan rasional. Sayangnya, berbagai hasil studi menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia masih berada pada kategori rendah. Berdasarkan temuan Rofi'ah dan Rokhmaniyah (2024), sebanyak 85% siswa berada pada kategori sangat rendah dalam keterampilan berpikir kritis, sementara hanya sekitar 4% yang tergolong memiliki kemampuan tinggi hingga sangat tinggi. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suryana, Sopandi, Sobari, dan Banawi (2022), keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar, khususnya kelas v di Kota Bandung, masih berada pada kategori yang sangat rendah. Dari 64 siswa yang diteliti, sebanyak 42,19% termasuk dalam kategori sangat rendah dan 42,19% lainnya berada pada kategori rendah. Hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan kemampuan pada kategori sedang (14,06%), dan bahkan hanya satu siswa (1,56%) yang mencapai kategori tinggi, sementara tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat tinggi. Secara keseluruhan, rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa hanya mencapai 47,78%, yang menunjukkan bahwa kemampuan mereka masih jauh dari optimal.

Winda Nur Azizah, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN FLOFAHUNT UNTUK
MELATIH KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Salah satu faktor yang menjadi penyebab rendahnya keterampilan berpikir kritis tersebut adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah secara dominan tanpa melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Pendekatan ini tidak hanya membuat siswa pasif, tetapi juga mengurangi minat mereka terhadap materi pembelajaran. Haris dan Yamin (2019) menegaskan bahwa penggunaan metode ceramah secara tunggal dalam pembelajaran IPAS cenderung tidak efektif karena tidak mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, siswa lebih banyak mencatat materi yang disampaikan oleh guru, hal tersebut hanya mengembangkan kemampuan intelektual mereka (Miaz et al., 2019) sehingga kemampuan pemecahan masalah siswa menjadi kurang. Hal ini diperkuat oleh penelitian Wahyuni et al. (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional, sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti tersebut menyarankan penggunaan media sebagai alternatif untuk mengatasi masalah pasifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sangat diperlukan (Arrimbhi, 2023).

Untuk mengatasi hal ini, diperlukan inovasi media pembelajaran yang interaktif dan relevan, seperti pengembangan media papan *FloFaHunt* (*Flora dan Fauna Hunt*). Media ini dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep flora dan fauna di Indonesia. Mempelajari flora dan fauna di sekolah dasar sangat penting untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang keanekaragaman hayati, menumbuhkan kecintaan terhadap lingkungan, dan membangun karakter peduli lingkungan sejak dini. Metode pembelajaran interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran mereka untuk melindungi alam (Rahayu et al., 2020).

Selain itu, media pembelajaran papan *FloFaHunt* dapat merealisasikan poin SDG's yaitu kehidupan di bawah air, dan kehidupan di darat, seperti yang termuat dalam gambar di bawah ini.



Gambar 1.1 Tujuan SDGs

(Sumber Gambar: dinaspmmd.kalselprov.go.id)

Pada Gambar 1.1, poin-poin tersebut merupakan sebuah komitmen global yang disepakati oleh 193 anggota PBB pada tahun 2015 sebagai kelanjutan dari program *Millennium Development Goals* (MDGs). SDGs bertujuan untuk mewujudkan pembangunan yang berkelanjutan secara sosial, ekonomi, dan lingkungan hingga tahun 2030 (Nawir, Syamsuddin, & Jusniaty, 2022). Seperti yang kita ketahui, Indonesia dikenal dengan keanekaragaman hayatinya. Di berbagai pulau di seluruh Indonesia, terdapat berbagai macam spesies flora dan fauna. Namun dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup, manusia memanfaatkan makhluk hidup di sekitarnya. Untuk menjaga keseimbangan ekosistem dan memastikan ketersediaan sumber daya alam bagi generasi sekarang dan mendatang, diperlukan upaya pelestarian dan perlindungan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan konservasi (Mu'tashim, 2024).

Upaya pelestarian lingkungan melalui konservasi menjadi kunci pembangunan berkelanjutan dan pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs). Konservasi bertujuan menjaga kelestarian sumber daya alam dan keseimbangan ekologi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan kualitas hidup manusia. Peran penting manusia dalam mencapai pembangunan berkelanjutan ini dapat dicapai melalui pendidikan. Pendidikan menjadi sarana untuk membekali masyarakat dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menjaga lingkungan. Pendidikan konservasi, khususnya sejak

Winda Nur Azizah, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN FLOFAHUNT UNTUK
MELATIH KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dini, sangatlah penting dalam membentuk karakter dan perilaku masyarakat masa depan yang bertanggung jawab terhadap kelestarian alam (Hidayah & Nugraheni, 2024).

Pada intinya, pendidikan konservasi adalah pendidikan yang bertujuan untuk melestarikan daya dukung, kualitas, fungsi, dan kemampuan lingkungan secara seimbang. Pendidikan ini memengaruhi perilaku, sikap, dan cara berpikir siswa untuk mengelola sumber daya alam dan ekosistem dengan bijaksana. Pendidikan konservasi sangat penting diajarkan di sekolah dasar untuk menumbuhkan karakter peduli lingkungan sejak dini. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif, pendidikan ini tidak hanya meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian lingkungan, tetapi juga membentuk generasi yang bertanggung jawab terhadap keberlanjutan bumi (Rahardyan & Nugraheni, 2024).

Dengan ini, media pembelajaran papan *FloFaHunt* dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih imersif dan menarik. Media ini dirancang untuk melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat merangsang rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir kritis siswa. Papan *FloFaHunt* mengintegrasikan permainan edukatif dengan pembelajaran berbasis masalah, di mana siswa diajak untuk menyelesaikan berbagai tantangan dan masalah yang disajikan dalam bentuk permainan (Kusuma et al., 2024). Pengembangan media pembelajaran papan *FloFaHunt* ini didasarkan pada teori konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi dalam proses belajar. Dalam media papan *FloFaHunt*, siswa secara aktif berperan sebagai seorang petualang yang mengeksplorasi, menemukan, dan menyusun bagaimana upaya pelestarian flora dan fauna, yang sejalan dengan prinsip konstruktivisme. Media pembelajaran papan *FloFaHunt* dapat efektif dalam melatih keterampilan berpikir kritis siswa karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna (Hakim & Sukartiningsih, 2023). Selain itu, media ini juga dapat membantu dalam meningkatkan kesadaran pembangunan berkelanjutan, seperti halnya mewujudkan gagasan *Sustainable Development Goals* (SDGs) poin 14 (ekosistem lautan) dan 15 (ekosistem daratan).

Winda Nur Azizah, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN FLOFAHUNT UNTUK
MELATIH KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Papan *FloFaHunt* dengan visualisasi yang menarik dan komponen interaktifnya, dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dengan lebih baik. Pentingnya penggunaan media yang sesuai ditegaskan melalui berbagai penelitian, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, media pembelajaran juga membantu interaksi antara guru dan siswa, membuat pembelajaran lebih efisien, dan memungkinkan pembelajaran dilakukan di mana saja dan kapan saja. Dalam memilih media pembelajaran, guru harus mempertimbangkan berbagai aspek, seperti tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, karakteristik media, waktu, biaya, dan ketersediaan media. Dengan perencanaan yang matang, media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, memotivasi siswa, dan mendorong hasil belajar yang lebih baik (Wulandari et al., 2023).

Dari sudut pandang psikologis, motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Teori motivasi dari Ryan dan Deci (2000) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik siswa dapat ditingkatkan melalui aktivitas belajar yang menantang, relevan, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk merasa kompeten. Media papan *FloFaHunt* dapat merangsang motivasi intrinsik ini dengan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Ini juga sejalan dengan tujuan SDG's untuk menjamin pendidikan yang inklusif dan berkualitas bagi semua.

Maka dari itu, media ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep dan melatih keterampilan berpikir kritis siswa melalui pendekatan berbasis logika dan analisis fakta. Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan seperti papan *FloFaHunt* memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Permainan edukatif ini tidak hanya menghibur tetapi juga menawarkan cara yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa untuk belajar. Penggunaan permainan dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, keterlibatan, dan pemahaman konsep seperti amanat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 dan Permendikbud No.22 Tahun 2016 untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Pengembangan media papan *FloFaHunt* juga sejalan dengan semangat kurikulum

Winda Nur Azizah, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN FLOFAHUNT UNTUK
MELATIH KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

merdeka untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. *FloFaHunt* tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat merangsang minat belajar siswa dan meningkatkan interaksi di dalam kelas sehingga dapat melatih keterampilan berpikir kritis siswa.

Dengan demikian, media papan *FloFaHunt* dapat menjadi sebuah solusi untuk guru yang masih menggunakan metode konvensional atau ceramah, karena konsep-konsep abstrak dapat menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa dengan adanya media ini. *FloFaHunt* juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran, sehingga memunculkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar yang lebih tinggi (Ardita, Agustika & Wiyasa, 2023). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rahayu, Roesminingsih, Harmanto, dan Subroto (2019) juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media interaktif terbukti lebih menarik, dan mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, menganalisis, serta menyimpulkan informasi. Oleh karena itu, untuk menjawab permasalahan yang telah dipaparkan, dirancang penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan *FloFaHunt* untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian berikut ini.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran papan *FloFaHunt* untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa kelas v?
2. Bagaimana hasil penerapan media pembelajaran papan *FloFaHunt* dalam melatih keterampilan berpikir kritis siswa kelas v?
3. Bagaimana respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran papan *FloFaHunt* dalam proses belajar mengajar di kelas?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, berikut tujuan penelitian yang didapatkan.

Winda Nur Azizah, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN FLOFAHUNT UNTUK
MELATIH KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran papan *FloFaHunt* dalam melatih keterampilan berpikir kritis siswa kelas v.
2. Untuk mengetahui hasil penerapan media pembelajaran papan *FloFaHunt* dalam melatih keterampilan berpikir kritis siswa kelas v.
3. Untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran papan *FloFaHunt* dalam proses belajar mengajar di kelas.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

a. Mengembangkan Ilmu Pengetahuan:

- 1) Memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia.
- 2) Memperkaya media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa kelas v.

b. Memperkaya Metodologi Penelitian:

- 1) Memberikan referensi bagi penelitian selanjutnya tentang pengembangan media pembelajaran di bidang lain.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran:

- 1) Media papan *FloFaHunt* dapat membantu siswa kelas v sekolah dasar untuk memahami materi keanekaragaman flora dan fauna dengan lebih mudah, menyenangkan, dan bermakna.
- 2) Melatih keterampilan berpikir kritis siswa dan meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran siswa.
- 3) Membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan berpusat pada siswa.

b. Meningkatkan Hasil Belajar:

- 1) Media papan *FloFaHunt* dapat membantu siswa kelas v untuk melatih keterampilan berpikir kritis dalam materi keanekaragaman hayati.

1.4.3 Manfaat bagi Penulis

a. Meningkatkan Kompetensi Penulis:

- 1) Memberikan pengalaman berharga dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran.
- 2) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan penulis dalam bidang desain instruksional, pengembangan media pembelajaran, dan evaluasi media pembelajaran.
- 3) Memperluas jaringan kerjasama dengan pihak lain dan institusi terkait.

b. Membangun Karier:

- 1) Hasil penelitian ini dapat menjadi publikasi ilmiah yang bermanfaat untuk membangun karir penulis di bidang pendidikan.

1.5 Struktur Penulisan Skripsi

Pada laporan penelitian ini, penulis berusaha menyampaikan isi penelitian secara terstruktur berdasarkan data yang tersedia, sehingga memudahkan pembaca dalam memahaminya. Struktur penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut.

BAB I: Pendahuluan

Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan penjelasan singkat tentang struktur penulisan skripsi serta ruang lingkup penelitian.

BAB II: Kajian Pustaka

Bab ini berisi pembahasan teori yang mendukung penelitian, seperti media pembelajaran, flora dan fauna, keterampilan berpikir kritis, serta materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

BAB III: Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan metode dan desain penelitian yang digunakan, mencakup jenis penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, serta metode analisis data.

BAB IV: Hasil dan Pembahasan

Bab ini menguraikan hasil penelitian yang diperoleh, kemudian dianalisis dan dibahas untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan.

Winda Nur Azizah, 2025

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN FLOFAHUNT UNTUK
MELATIH KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB V: Kesimpulan dan Saran

Bab terakhir ini menyajikan kesimpulan dari penelitian sekaligus menjawab secara singkat rumusan masalah yang sudah ditentukan dan memberikan saran untuk keberlanjutan penelitian.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Tabel 1.1 Ruang Lingkup Penelitian

Media Pembelajaran	: Penelitian ini mengambil teori konstruktivisme yang menekankan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat membangun pengetahuan melalui pengalaman aktif. Media yang dikembangkan berupa papan permainan mengenai flora dan fauna di Indonesia yang dilengkapi oleh bidak, dadu, dan kartu pertanyaan. Pertanyaan yang dimuat dalam media ini bertujuan untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa kelas v.
Berpikir Kritis	: Penelitian ini mengambil <i>framework</i> berpikir kritis yang dikembangkan oleh Ennis (2011), dimana berpikir kritis adalah berpikir yang masuk akal dan reflektif yang difokuskan pada pengambilan keputusan tentang apa yang harus dipercayai atau dilakukan. Indikator dalam berpikir kritis Ennis dikelompokkan menjadi 5 yaitu, memberikan penjelasan sederhana, membangun kemampuan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lanjut, dan mengatur strategi dan taktik.
Flora dan Fauna	: Penelitian ini mengambil beberapa konsep materi penting terkait flora dan fauna, diantaranya yaitu persebaran flora dan fauna di tiga wilayah (barat, tengah, dan timur Indonesia), ciri-ciri wilayah tempat flora dan fauna hidup, pengaruh iklim terhadap jenis flora dan fauna, serta upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan flora dan fauna.