

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kurikulum pendidikan Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari dalam jenjang pendidikan dasar hingga menengah. Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006, Standar isi dalam mata pelajaran IPA untuk jenjang Pendidikan Dasar IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, melainkan diarahkan dalam proses penemuan (proses ilmiah). Adapun tujuan pembelajaran IPA menurut BNSP (2006, hlm. 484), diantaranya; (a) Memiliki keyakinan terhadap keagungan Tuhan YME; (b) Dapat mengimplementasikan pengetahuan serta pemahaman konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari; (c) Mengembangkan keterampilan dalam melakukan penyelidikan terhadap alam sekitar, *problem solving*, dan menentukan suatu keputusan; (d) Menumbuhkan sikap ilmiah melalui proses pembelajaran; (e) Meningkatkan kesadaran untuk memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam; (f) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala aturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; (g) Memiliki bekal pengetahuan, konsep, keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Hal ini sesuai dengan Permendikbud No. 20 Tahun 2016 mengenai Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar, siswa dipersiapkan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya yang mencakup tiga dimensi yakni sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara mendasar. Melalui standar kelulusan ini siswa diharapkan dapat mengaitkan pengetahuan yang dimilikinya dengan lingkungan sekitar baik dalam lingkup keluarga, sekolah, masyarakat, lingkungan alam, bangsa dan negara. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut, diperlukan proses dalam mencapainya. Dalam hal ini adalah proses pembelajaran. Idealnya proses pembelajaran dirancang agar siswa dapat mengkonstruksikan pengetahuan melalui pengalamannya. Hal ini sesuai dengan standar proses yang ada dalam

Permendikbud No. 22 Tahun 2016, terdapat tiga model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membentuk perilaku saintifik, sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan, diantaranya adalah model pembelajaran *discovery/inquiry learning*, model pembelajaran *Problem-based learning*, atau model pembelajaran *Project-based learning*.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran daring pada salah sekolah dasar Negeri di Bandung menunjukkan partisipasi dan keaktifan siswa kelas IV rendah pada materi yang berkaitan dengan lingkungan. Hal ini disebabkan media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa video pembelajaran saja. Selain itupun berdasarkan studi literatur mengenai pembelajaran IPA yang dilakukan dalam masa pandemi COVID-19, menurut penelitian yang dilakukan oleh Andriana, dkk (2020, hlm. 411) menunjukkan bahwa pembelajaran IPA di SDN Pandeglang 6 melakukan pembelajaran dengan menggunakan tiga metode, yakni menggunakan pembelajaran daring, luring, dan *home visit*. Pelaksanaan pembelajaran daring dengan memanfaatkan media komunikasi seperti whatsapp dengan diberikan instruksi tugas yang harus dikerjakan siswa, kemudian pelaksanaan pembelajaran luring dilakukan dengan membagi menjadi kelompok A dan Kelompok B yang dilakukan selama 3 hari dalam seminggu dengan kegiatan pembelajaran hanya mengulas dan mempertegas pembelajaran yang sudah dilakukan sebelumnya. Sedangkan *home visit* dilakukan guru dengan mengunjungi siswa ke rumah untuk melakukan pengamatan sejauh mana pembelajaran yang dilakukan siswa di rumah dan hambatan apa yang dialami siswa dalam pembelajaran. Meskipun kegiatan pembelajaran sudah dilaksanakan dengan menggunakan tiga metode, tidak memberikan dampak yang signifikan dalam pembelajaran. Khususnya pada pembelajaran IPA yang memerlukan percobaan, dimana kegiatan tersebut akan lebih tercapai dengan pembelajaran secara langsung melalui bimbingan langsung oleh guru. Siswa mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran di masa pandemi yang mengakibatkan turunnya antusias belajar siswa. Hal ini berdampak pada sulitnya siswa dalam menyerap materi pembelajaran yang disampaikan terutama dalam materi IPA dimana mengharuskan siswa untuk

mengamati, memahami, serta menyimpulkan sendiri materi yang sedang dipelajari tanpa adanya diskusi dengan teman dan guru. Hal ini pula dapat menjadi kendala bagi siswa dalam pengetahuannya mengenai alam, dengan kesulitan memahami pelajaran akan dapat berpengaruh pada sikap kesadaran mengenai lingkungannya, bagaimana cara menjaga ataupun mengelola lingkungannya dengan baik dan benar.

Menyikapi permasalahan tersebut, kendala yang terjadi muncul pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran melibatkan guru dan siswa yang ditunjang oleh bahan ajar ataupun media pembelajaran untuk membantu dalam memudahkan mencapai tujuan pembelajaran. Dengan situasi dan kondisi saat ini dimana penyebaran virus COVID-19 masih banyak terjadi diberbagai daerah. Hal ini pula menyebabkan banyaknya sekolah tetap melakukan pembelajaran secara jarak jauh. Khususnya pada daerah-daerah yang masih termasuk kedalam zona hitam, zona merah, maupun zona kuning. Adapun alternatif penyelesaian terhadap permasalahan tersebut, diantaranya;

1. Guru menyediakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKDP) yang didalamnya siswa diarahkan untuk melakukan kegiatan belajar yang dapat mewujudkan kesadaran lingkungan.
2. Guru menyediakan buku saku secara digital untuk siswa mengenai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan selama periode tertentu dengan dibuktikan oleh dokumentasi pada setiap instruksi kegiatan yang ada di buku tersebut.
3. Guru menggunakan media digital berupa aplikasi yang didalamnya terdapat simulasi agar siswa mampu berinteraksi dengan media yang dirancang dalam upaya menumbuhkan kesadaran lingkungan.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan kemudahan baik bagi guru sebagai pihak yang berkewajiban untuk menyampaikan materi pembelajaran ataupun bagi siswa.

Peneliti memanfaatkan media digital interaktif sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan siswa dengan membantu siswa dalam mengkonstruksikan pengetahuannya melalui media pembelajaran yang peneliti rancang yang kemudian diharapkan dapat

memberikan dampak pada diri siswa yakni terwujudnya kesadaran lingkungan. Upaya dalam membentuk kesadaran lingkungan dapat dilakukan dalam beberapa cara. Menurut Nenggala (dalam Kasi, Sumarmi, I Komang, 2018, hlm.438) pembentukan karakter peduli lingkungan dapat dilaksanakan melalui program-program yang disusun oleh sekolah dan dalam proses pembelajaran. Seseorang dapat memiliki sikap peduli lingkungan jika : (1) menjaga atau pun memelihara kelestarian lingkungan sekitarnya (2) tidak merusak tumbuhan yang berada di lingkungan sekitar (3) tidak mencoret-coret, menuliskan tulisan di pohon, batu, jalan atau dinding di lingkungan sekitar (4) senantiasa membuang sampah pada tempatnya (5) tidak membakar sampah (6) melakukan atau melaksanakan kegiatan membersihkan lingkungan sekitar (7) menimbun atau mengubur barang-barang bekas (8) Membersihkan sampah-sampah yang menyumbat saluran air.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut peneliti menawarkan solusi berupa **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENUMBUHKAN KESADARAN LINGKUNGAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV”** Pemilihan judul ini dilandaskan dengan Kompetensi Dasar yang harus dimiliki oleh siswa kelas IV pada Tema 3 dengan KD 3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.

Media pembelajaran ini dirancang dalam bentuk aplikasi dan bersifat interaktif. Siswa diarahkan pada pembelajaran semi abstrak untuk mewakili pembelajaran secara langsung. Fleksibilitas penggunaan media pembelajaran turut diperhatikan oleh peneliti agar dapat digunakan pada pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran secara langsung.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat ditentukan dengan berdasarkan pada permasalahan yang telah dijabarkan pada latar belakang, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain media pembelajaran digital interaktif untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan pada siswa sekolah dasar kelas IV?
2. Bagaimanakah produk awal media pembelajaran digital interaktif untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan pada siswa sekolah dasar kelas IV?
3. Bagaimanakah penilaian menurut ahli terhadap media pembelajaran digital interaktif untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan pada siswa sekolah dasar kelas IV?
4. Bagaimanakah hasil pengembangan akhir media pembelajaran digital interaktif untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan pada siswa sekolah dasar kelas IV?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang telah dipaparkan. Adapun tujuan ini terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian adalah tersusunnya media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran siswa dalam menumbuhkan kesadaran lingkungan pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran digital interaktif. Sedangkan tujuan khusus dilakukannya penelitian ini, diantaranya:

1. Mendeskripsikan desain media pembelajaran digital interaktif untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan pada siswa sekolah dasar kelas IV
2. Mendeskripsikan pengembangan awal media pembelajaran digital interaktif untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan pada siswa sekolah dasar kelas IV
3. Mendeskripsikan penilaian menurut ahli terhadap media pembelajaran digital interaktif untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan pada siswa sekolah dasar kelas IV

4. Mendeskripsikan desain dan pengembangan akhir media pembelajaran digital interaktif untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan pada siswa sekolah dasar kelas IV

D. Manfaat Penelitian

Dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, diantaranya :

1. Bagi pemerintah
 - a. Mendukung tercapainya Tujuan Pembangunan Berkelanjutan khususnya bagi Indonesia
 - b. Dapat dijadikan sebagai alternatif solusi permasalahan mengenai lingkungan dalam bidang pendidikan
2. Bagi guru
 - a. Dapat dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran berupa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam berbagai kondisi
 - b. Memudahkan guru untuk memberikan pembelajaran yang menarik bagi siswa
3. Bagi siswa
 - a. Memberikan pengalaman baru dalam belajar dengan menggunakan media digital sebagai upaya menanamkan kesadaran lingkungan.
 - b. Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran
 - c. Dapat dijadikan sebagai pendamping pembelajaran diberbagai kondisi, baik itu melalui pembelajaran jarak jauh ataupun pembelajaran tatap muka.
4. Bagi masyarakat
 - a. Dapat mencetak generasi penerus yang sadar akan lingkungan.
5. Bagi peneliti selanjutnya
 - a. Dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk melakukan penelitian lainnya yang serupa.