

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara dengan keanekaragaman hayati yang beragam. Salah satunya adalah keberagaman fauna yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Sebanyak 12% mamalia, 17% spesies burung serta 16% reptilia dan amfibi yang hidup di seluruh dunia berasal dari Indonesia (Arifani, 2016). Terdapat berbagai ragam hewan endemik dari mulai hewan peliharaan, hewan ternak hingga hewan liar yang menghuni daratan dan juga perairan Indonesia. Indonesia juga dikenal sebagai negara *Mega-Biodiversity*, hal ini dapat dibuktikan dengan terdapatnya sekitar 720 spesies mamalia, 723 spesies reptilia, 385 spesies amfibi, dan terdapat pula 1599 spesies burung (Ayu et al., 2021).

Seiring berjalannya waktu, beberapa spesies hewan yang hidup di alam liar pun kini terancam punah. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah fenomena kurang pedulinya sebagian masyarakat terhadap keberlangsungan hidup hewan di lingkungan sekitar yang masih banyak ditemukan. Terdapat berbagai kasus yang terjadi berkaitan dengan penelantaran, penyiksaan dan eksploitasi hewan yang dilindungi. Banyak kasus perburuan dan perdagangan hewan liar yang dilindungi terjadi di Indonesia. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Profauna pada tahun 2015, didapatkan hasil 95% hewan liar yang dijual di pasar merupakan hasil perburuan liar bukan dari hasil penangkaran.

Marpaung (Guntur & Slamet, 2019) menegaskan bahwa sebenarnya hewan liar yang dilindungi sangat dilarang untuk dipelihara, dimiliki, diburu maupun diperdagangkan. Namun karena keterbatasan pengetahuan, terkadang masyarakat tidak dapat membedakan mana hewan yang dilindungi dan tidak dilindungi. Selain itu, penurunan populasi hewan langka yang hidup di Indonesia disebabkan pula oleh rusaknya habitat asli hewan tersebut. Penyebabnya adalah maraknya terjadi eksploitasi hutan secara berlebihan seperti hutan yang dibakar untuk dijadikan

pemukiman ataupun perkebunan. Padahal hewan endemik memiliki pengaruh yang sangat penting dalam menyeimbangkan kelestarian alam Indonesia. Fenomena kekerasan terhadap hewan yang terjadi di Indonesia seringkali dikemas dalam bentuk hiburan, contoh konkretnya adalah gelaran topeng monyet yang dilakukan dari kampung ke kampung. Hal tersebut dinilai sebagai sebuah tindakan penyiksaan karena tidak jarang monyet-monyet tersebut dilatih dengan cara penyiksaan, eksploitasi dan pemberian fasilitas yang kurang layak (Ali, 2013).

Bukan hanya terjadi pada hewan liar saja, tidak sedikit pula kasus kekerasan terhadap hewan peliharaan seperti pada kucing dan anjing yang sering ditemui di lingkungan sekitar. Seperti salah satu kasus yang terjadi di Bekasi pada tahun 2020 dimana seekor kucing meregang nyawa karena dipukuli hingga tewas oleh tetangga pemilik kucing tersebut, peristiwa itu terjadi hanya karena kucing tersebut buang air besar sembarangan di pot bunga kesayangannya (Lova, 2020). Kasus kekerasan terhadap kucing lainnya juga terjadi di Kabupaten Sukabumi pada tahun 2018, salah satu kucing tewas dengan kondisi berlumuran darah di bagian kepala karena dipukul oleh tetangga sang pemilik kucing. Hal tersebut membuktikan bahwa kekerasan terhadap hewan peliharaan sangat dekat dengan lingkungan sekitar kita.

Kekerasan terhadap hewan sangat jelas merupakan tindakan kriminal yang dapat dipidanakan. Mampow (2017) menyebutkan bahwa sanksi terhadap pelaku kekerasan dan penganiayaan terhadap hewan yang diatur dalam pasal 302 KUHP dan Undang-undang Nomor 18 Tahun 2009 sebagaimana telah diubah menjadi Undang-undang Nomor 41 Tahun 2014 yang membahas tentang Peternakan dan Kesehatan Hewan yang tercantum pada pasal 91 B. Kesejahteraan hidup tidak hanya didapatkan manusia, tetapi hewan juga memiliki hak untuk mendapatkan hidup yang aman dan sejahtera, hal tersebut diatur dalam undang-undang nomor 18 tahun 2009 (Marzuqi & Kahiija, 2018). Kesejahteraan hewan tersebut meliputi lima aspek kebebasan diantaranya: terbebas dari kelaparan dan kehausan, terbebas dari rasa sakit, cedera dan penyakit, terbebas dari rasa ketidaknyamanan, bebas untuk mengekspresikan tingkah laku secara alamiah, serta terbebas dari ketakutan dan stres (Huda, 2013).

Kasus kekerasan yang dilakukan terhadap hewan sering kali dipicu karena kurangnya rasa peduli sebagian masyarakat terhadap keberlangsungan hidup hewan sekitar. Hal tersebut dapat disebabkan pula karena kurangnya pengetahuan terkait pentingnya keberlangsungan hidup hewan-hewan tersebut dalam menjaga keseimbangan alam Indonesia. Perilaku abai tersebut juga dikhawatirkan dapat menjadi kebiasaan buruk yang terus berlanjut di kalangan masyarakat Indonesia, sehingga dapat berpengaruh pula terhadap rasa peduli anak-anak akan hewan yang ada lingkungan sekitarnya. Karena sering melihat orang dewasa melakukan kekerasan terhadap hewan sekitar, dikhawatirkan anak-anak juga meniru hal tersebut dan menganggap bahwa hal tersebut merupakan sikap yang normal terjadi dan layak mereka tiru.

Hasil analisis berdasarkan teori psikoanalisa menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang besar antara didikan orangtua, lingkungan dan pergaulan terhadap pembentukan kepribadian seseorang yang dapat menjadikan seseorang memiliki kecenderungan untuk melakukan kekerasan, penganiayaan dan penelantaran terhadap hewan (Sari, 2020). Hal tersebut diperkuat pula oleh teori konvergensi yang dikemukakan William Lois Stern yang menyatakan bahwa kepribadian anak dipengaruhi oleh faktor hereditas atau bawaan lahir dan faktor lingkungan atau sekolah (Arifin, 2020). Dari permasalahan tersebut, peneliti merasa perlunya adanya edukasi sejak dini yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan kesadaran dan rasa peduli terhadap hewan serta lingkungan yang menjadi habitat hewan tersebut. Edukasi yang peneliti sebutkan dapat ditempuh melalui jalur pendidikan, dimulai dari tingkat sekolah dasar (SD). Itu artinya dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pada pasal 3 menjelaskan bahwa pendidikan memiliki tujuan utama untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki siswa agar menjadi manusia yang berilmu dan bertanggung jawab melalui proses pembelajaran. Kurniawan (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan segala kegiatan yang dapat berpengaruh secara langsung saat terjadinya proses belajar pada manusia. Salah satu sasaran dalam proses pembelajaran adalah

menciptakan interaksi antara siswa dengan lingkungannya, peristiwa dan informasi yang dapat dihimpun di sekitarnya untuk dapat membangun gagasan saintifik (Hamdani, 2011). Maka dari itu, sebuah pembelajaran haruslah dapat mendorong terjadinya interaksi antara guru dan siswa serta sumber belajar agar dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa yang berkaitan dengan lingkungannya sehingga tujuan utama dalam pelaksanaan Pendidikan dapat terwujud dengan baik.

Kembali lagi pada permasalahan di atas terkait maraknya penelantaran, eksploitasi dan kekerasan pada hewan yang dipicu karena kurangnya pengetahuan dan rasa peduli sebagian masyarakat terhadap keberlangsungan hidup hewan yang masih rendah. Oleh karena itu, edukasi mengenai pentingnya keberlangsungan hidup hewan di lingkungan sekitar yang menjadi habitat hewan tersebut sangatlah penting dilakukan sejak usia sekolah dasar sebagai upaya untuk menumbuhkan rasa peduli terhadap keberlangsungan hidup hewan. Proses edukasi tersebut dapat diintegrasikan dengan salah satu mata pelajaran yang sesuai. Mata pelajaran yang sesuai dan dapat memfasilitasi terkait edukasi pada permasalahan tersebut adalah IPS.

Kurniadewi (2019) menyebutkan bahwa IPS memiliki tujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa sebagai seorang warga negara yang berada pada lingkungan masyarakat tempat ia tumbuh dan berkembang. Dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep, mengembangkan dan melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya yang didasarkan pada konsep yang telah didapatnya dalam proses pembelajaran IPS. Siswa juga diharapkan mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Ditinjau dari hal tersebut, maka IPS sangat cocok dijadikan solusi terkait edukasi mengenai pentingnya menjaga kelestarian hewan dan lingkungan sekitarnya. Setelah melakukan analisis buku tema dan materi IPS di jenjang sekolah dasar, materi keragaman fauna terdapat di kelas V tepatnya pada tema 1.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas V salah satu SD di Kabupaten Sukabumi yang dijadikan subjek penelitian, beliau mengatakan bahwa

materi ragam fauna sudah diberikan kepada siswa. Sementara itu siswa pun sudah mengetahui informasi mengenai fauna, tetapi informasi yang diberikan masih secara umum. Beliau mengatakan jika siswa belum mengenal ragam hewan endemik Indonesia serta ragam hewan yang dilindungi. Maka dari itu peneliti yakin bahwa edukasi terkait hal tersebut akan sangat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan rasa peduli siswa terhadap keberlangsungan hidup hewan yang ada di Indonesia.

Dalam proses pembelajaran di sekolah pasti terdapat beberapa tantangan yang harus dilalui oleh guru ketika menyampaikan materi yang ingin diberikan kepada para siswa. Salah satu tantangannya adalah sering kali siswa sulit untuk memfokuskan atensinya terhadap materi yang sedang dijelaskan oleh guru di kelas. Menurut teori perkembangan yang dikemukakan oleh Piaget, siswa yang berada pada rentang usia sekolah dasar yakni pada usia 7-12 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Pada tahapan ini siswa telah mampu berpikir menggunakan logikanya. Namun masih perlu dibantu dalam bentuk benda konkret, sehingga mereka belum bisa berpikir secara abstrak (Suparno, P., 2001).

Berdasarkan hal tersebut, maka penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran siswa di tingkat sekolah dasar. Karena dengan menggunakan media pembelajaran mampu memanipulasi suatu konsep yang bersifat abstrak menjadi konkret, sehingga dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang digunakan tentu harus menarik, menyenangkan, mudah digunakan dan yang paling terpenting sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Mas'udiyah, 2021). Sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, terdapat ragam media pembelajaran berbasis digital yang dapat dijadikan alternatif bagi guru selama proses pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif. Selain praktis digunakan, media pembelajaran berbasis digital ini juga tentunya sangat *paperless* atau tidak menggunakan bahan kertas sama sekali, sehingga dapat lebih meminimalisir penggunaan kertas dalam rangka ikut berpartisipasi dalam mensukseskan *go green campaign*.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu penerapan dari pembelajaran inovatif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Darmadi (2017) yang menyebutkan bahwa pembelajaran inovatif bermanfaat untuk menyeimbangkan fungsi otak kanan dan otak kiri jika dilakukan dengan cara mengintegrasikan dengan media yang berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Kemampuan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru di abad 21 ini yang disebut dengan TPACK. Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan oleh Rahmadi (2019), *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dapat dijadikan sebagai kerangka kerja untuk menganalisis sejauh mana pengetahuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan proses pembelajaran. Dalam hal ini guru dituntut untuk dapat lebih kreatif dalam menciptakan inovasi-inovasi baru agar pembelajaran yang dilaksanakan tidak monoton dan tidak membosankan (Purwadhi, 2019).

Dari permasalahan yang sudah dipaparkan serta solusi yang ditawarkan yaitu dengan edukasi yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan dengan berpedoman pada gagasan untuk membuat sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi android yang diberi nama “JELAM” yang merupakan akronim dari “Jelajah Alam”. Aplikasi ini nantinya dapat dijadikan media pembelajaran dalam mengenalkan berbagai ragam hewan yang ada di Indonesia, mulai dari hewan endemik Indonesia, hewan yang dilindungi dan terancam punah serta akan dijelaskan pula secara ringkas bagaimana cara menjaga kelestarian hidup hewan-hewan tersebut untuk meminimalisir kepunahannya. Aplikasi tersebut dirancang dan dikembangkan menggunakan beberapa *software* diantaranya: *canva*, *Articulate Storyline 3* dan *website2 apk* yang berfungsi untuk mengubah file html menjadi sebuah aplikasi yang nantinya dapat diinstal di perangkat android. Di dalam aplikasi tersebut tidak hanya memuat materi, namun juga terdapat latihan soal berbentuk *quiz games* yang menarik. Aplikasi ini dilengkapi juga dengan ilustrasi gambar yang dapat membantu siswa lebih memahami materi mengenai ragam fauna yang ada di Indonesia. Aplikasi ini

diujicobakan di salah satu sekolah dasar di kabupaten sukabumi pada kelas V, berkaitan dengan tema yang sesuai yaitu pada Tema 1 Sub Tema 2 tentang Manusia dan Lingkungan pada muatan pelajaran IPS.

Melalui media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, selain memberikan pengetahuan terkait ragam fauna yang ada di wilayah Indonesia berdasarkan letak geografisnya. Siswa juga diberikan pengetahuan mengenai bagaimana upaya dalam mencegah kepunahan fauna dan bagaimana upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan fauna yang hampir punah. Melalui materi tersebut diharapkan dapat menumbuhkan sikap peduli siswa terhadap keberlangsungan hidup hewan baik yang ada di sekitar lingkungannya maupun hewan yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Karena sejatinya IPS bukan hanya mengajarkan materi mengenai ilmu sosial saja, namun juga mengembangkan karakter siswa agar menjadi warga negara yang memiliki jiwa sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap lingkungan di sekitarnya (Novilasari, 2018).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dikemukakan, dapat diuraikan beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif “JELAM” berbasis android pada materi IPS mengenai ragam fauna di wilayah Indonesia?
- 1.2.2 Bagaimana hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terhadap media pembelajaran interaktif “JELAM” berbasis android yang telah dirancang dan dikembangkan?
- 1.2.3 Bagaimana respon guru dan siswa kelas V terkait media pembelajaran interaktif “JELAM” berbasis android yang telah dirancang dan dikembangkan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini memiliki beberapa tujuan sebagai berikut.

- 1.3.1 Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif “JELAM” berbasis android pada materi IPS mengenai ragam fauna di wilayah Indonesia.
- 1.3.2 Untuk mengetahui hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terhadap media pembelajaran interaktif “JELAM” yang telah dirancang dan dikembangkan.
- 1.3.3 Untuk mengetahui respon guru dan siswa kelas V SD terkait media pembelajaran interaktif “JELAM” berbasis android yang telah dikembangkan.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, maka penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagi siswa, diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan pada materi ragam fauna yang ada di wilayah Indonesia melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android yang diberi nama “JELAM”.
- 1.4.2 Bagi guru, diharapkan dapat memperoleh wawasan untuk meningkatkan kemampuan pedagogiknya terutama dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dengan memanfaatkan teknologi digital.
- 1.4.3 Bagi penulis, diharapkan dapat mengembangkan wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi digital, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan saat digunakan dalam proses pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Keseluruhan isi skripsi beserta hasil dan pembahasannya dijabarkan dalam bentuk BAB yang terdiri dari 5 BAB bahasan.

BAB I Pendahuluan, berisikan latar belakang masalah yang melatarbelakangi penelitian yang berjudul Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif “JELAM” Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Siswa Kelas V SD. Dengan adanya latar belakang masalah, maka terumuskanlah masalah penelitian yang kemudian diidentifikasi. Maka dari itu, di dalam BAB ini juga dipaparkan pula tujuan penelitian, manfaat penelitian yang dihasilkan bagi berbagai pihak, dan dipaparkan pula bagaimana struktur organisasi skripsi nya.

BAB II Kajian Pustaka, pada BAB ini dipaparkan tinjauan pustaka mengenai beberapa kajian terkait pembelajaran IPS, persebaran fauna di wilayah Indonesia, media pembelajaran, aplikasi android dan media pembelajaran berbasis android. Selain itu, pada BAB ini dipaparkan pula berbagai penelitian yang relevan dan kerangka berpikir sebagai dasar teori yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang diangkat pada topik skripsi yang diteliti.

BAB III Metode Penelitian, memuat jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni penelitian *design and development* dengan menggunakan prosedur penelitian yang mengacu pada model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Dipaparkan pula mengenai subjek penelitian yaitu dosen aktif di UPI Kampus Cibiru sebagai validator ahli, siswa dan guru kelas V salah satu sekolah dasar di Kabupaten Sukabumi, teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif dengan menggunakan alat pengumpul data berupa angket, instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi ahli serta angket respon siswa dan guru, kemudian teknik analisis data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan hasil validasi dari para ahli dan respon pengguna.

BAB IV Hasil dan Pembahasan, memuat hasil yang didapatkan dari proses penelitian disertai dengan pembahasannya.

BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi, berisikan penafsiran dari hasil pengolahan data yang menghasilkan sebuah kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi mengenai penelitian yang telah dilaksanakan.