

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terbentang dari sabang sampai merauke dengan keanekaragaman hayati yang tinggi. Tingginya tingkat keanekaragaman hayati di Indonesia merupakan cerminan dari kompleksitas ekosistem yang ada di wilayah Nusantara. Keanekaragaman hayati disini termasuk pula satwa khas yang melimpah dan tersebar di setiap daerah atau pulau di Indonesia (Marpaung et al., 2023). Indonesia, yang hanya mencakup 1,3% dari luas daratan global, berkontribusi secara signifikan terhadap keanekaragaman hayati dunia dengan menjadi habitat bagi sekitar 300.000 jenis satwa liar, atau 17% dari total jenis satwa di seluruh dunia (Helida et al., 2023). Data *International Union for Conservation of Nature* (IUCN) (2020) mengungkapkan, terdapat 680 jenis satwa endemik yang tersebar di Indonesia (Setiawan, 2022).

Pulau Jawa merupakan salah satu pulau terbesar di Indonesia dengan tingkat keanekaragaman hayati yang cukup tinggi. Keanekaragaman hayati Pulau Jawa yang mencakup berbagai jenis satwa endemik, termasuk primata, burung, dan mamalia, dipengaruhi oleh kondisi geografis yang beragam pada pulau tersebut (Ningtias & Supatmo, 2019). Namun, Pulau Jawa rentan terhadap kerusakan lingkungan, karena berkurangnya habitat alami satwa terjadi akibat pembangunan yang masif dan meningkatnya jumlah populasi manusia (Maharadatunkamsi et al., 2020).

Berdasarkan Peraturan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia Nomor P.20/MENLHK/SETJEN/KUM.1/6/2018 tentang Jenis Tumbuhan Dan Satwa Yang Dilindungi, terdapat lebih dari 50 jenis satwa endemik Pulau Jawa, dan sekitar 18 jenis satwa tersebut berasal dari Provinsi Jawa Barat. Keberadaan 18 jenis satwa endemik Provinsi Jawa Barat ini menunjukkan peranan penting untuk menjaga keseimbangan ekosistem, sehingga

peningkatan kesadaran masyarakat untuk mengetahui, dan menjaga kelestarian satwa sangat diperlukan. Pembelajaran sejak dini kepada anak merupakan salah satu pendekatan efektif dalam menanamkan kesadaran akan pentingnya konservasi satwa langka melalui metode pembelajaran visual yang menggabungkan narasi teks dengan gambar-gambar menarik (Dewi et al., 2022). Mengenalkan satwa endemik Provinsi Jawa Barat melalui pendidikan kepada anak dapat menumbuhkan kesadaran akan pentingnya konservasi dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pelestarian lingkungan.

Kurikulum merdeka telah mengintegrasikan tema satwa endemik dalam materi keanekaragaman hayati Indonesia pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk jenjang sekolah dasar. Guna mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, yakni menumbuhkan minat dan pemahaman siswa terkait satwa endemik, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Kegiatan pembelajaran yang efektif hendaknya melibatkan aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas sesuai dengan bakat dan minat masing-masing (Mustaqim & Kurniawan, 2017). Jenis media pembelajaran yang dapat memicu semangat belajar siswa, adalah dalam bentuk media permainan (Agustiya et al., 2017). Metode bermain sambil belajar adalah sebuah pendekatan edukatif yang mengaplikasikan permainan sebagai sarana efektif untuk memfasilitasi proses pembelajaran, di mana setiap permainan dirancang dengan tujuan mendidik (Aurumajeda & Nurhidayat, 2021).

Salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah *Board Game* (Lestari et al., 2023). *Board Game* merupakan bentuk inovasi media pembelajaran yang dimainkan di atas permukaan datar secara berkelompok dan memiliki elemen permainan (Maryanti et al., 2021). Melalui *Board Game*, kemampuan pemecahan masalah anak dapat terlatih, sehingga bermanfaat bagi mereka kelak di kemudian hari (Sya'ban et al., 2021). *Board Game* yang memperkenalkan satwa endemik saat ini masih jarang ditemukan di Indonesia.

Berdasarkan penelusuran penulis di internet, hanya terdapat dua jenis *Board Game* bertema satwa endemik untuk anak-anak, yaitu *Aquatico* dan *Animal Savior*.

Studi pendahuluan penelitian ini dilakukan di SDN ANDIR 01 yang terletak di Kp. Jambatan, Desa Andir, Kec. Baleendah, Kab. Bandung, Jawa Barat. Hasil wawancara dengan Ibu Neneng sebagai wali kelas V, mengungkapkan beberapa permasalahan yang dihadapi saat kegiatan pembelajaran satwa endemik pada siswa kelas V di sekolah tersebut. Masalah yang dihadapi meliputi, kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik bagi siswa, serta terbatasnya pengetahuan siswa tentang satwa endemik Provinsi Jawa Barat, dimana meskipun mereka sudah mengetahui nama-nama satwa endemik Pulau Jawa, namun mereka belum mengetahui satwa endemik yang terdapat di Provinsi Jawa Barat. Penggunaan media pembelajaran yang cenderung pasif, seperti *infocus*, *chromebook*, dan media lainnya mengakibatkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga berdampak pada terbatasnya pengetahuan mereka.

Berdasarkan permasalahan di atas, terlihat adanya kebutuhan untuk menghadirkan media pembelajaran yang efektif dan menarik di SDN ANDIR 01. Perancangan *Board Game* edukasi tentang satwa endemik Provinsi Jawa Barat dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Melalui media *Board Game* ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkaya pengetahuan mereka tentang keanekaragaman hayati lokal, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pengetahuan siswa kelas V di SDN ANDIR 01 tentang satwa endemik Provinsi Jawa Barat.
2. Kurangnya jenis media pembelajaran menarik dan berpusat pada siswa kelas V dalam pembelajaran satwa endemik di SDN ANDIR 01.

3. Kurangnya keterlibatan aktif siswa kelas V di SDN ANDIR 01 dalam pembelajaran satwa endemik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, pengetahuan siswa kelas V di SDN ANDIR 01 mengenai satwa endemik Provinsi Jawa Barat masih terbatas. Kondisi ini mengindikasikan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan, sehingga menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran satwa endemik.

Maka, solusi untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan merancang media pembelajaran berupa *Board Game* yang dapat membantu meningkatkan pengetahuan satwa endemik Provinsi Jawa Barat dan keterlibatan aktif siswa kelas V di SDN ANDIR 01 dalam kegiatan pembelajaran satwa endemik.

1.4 Pertanyaan Perancangan

1. Jenis satwa endemik Provinsi Jawa Barat apa yang akan diidentifikasi melalui *Board Game* pada siswa kelas V di SDN ANDIR 01?
2. Bagaimana merancang *Board Game* yang dapat meningkatkan pengetahuan satwa endemik Provinsi Jawa Barat dan keterlibatan aktif siswa kelas V di SDN ANDIR 01 dalam pembelajaran satwa endemik?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengidentifikasi jenis satwa endemik Provinsi Jawa Barat melalui *Board Game* pada siswa kelas V di SDN ANDIR 01.
2. Untuk merancang *Board Game* yang dapat meningkatkan pengetahuan satwa endemik Provinsi Jawa Barat dan keterlibatan aktif siswa kelas V di SDN ANDIR 01 dalam pembelajaran satwa endemik.

1.6 Batasan Masalah

1. *What*: Merancang *Board Game* yang mengidentifikasi 5 jenis satwa endemik Provinsi Jawa Barat dilindungi pada siswa kelas V di SDN ANDIR 01.
2. *Who*: Siswa kelas V di SDN ANDIR 01 dengan rentang usia 10-12 tahun. Pada jenjang ini, siswa telah menadapatkan materi keanekaragaman hayati dalam pelajaran IPAS dan berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran berbasis media permainan sesuai untuk membantu mereka memahami konsep yang lebih nyata.
3. *Why*: *Board Game* pengenalan satwa endemik Provinsi Jawa Barat ini dirancang sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V. Hal ini bertujuan untuk mengatasi kurangnya variasi media pembelajaran satwa endemik di SDN ANDIR 01 yang mengakibatkan kurangnya keterlibatan aktif dan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran satwa endemik.
4. *Where*: Penelitian ini dilakukan di SDN ANDIR 01, yang beralamat di Kp. Jambatan, Andir, Baleendah, Bandung, Jawa Barat. Sekolah ini dipilih karena belum pernah menjadi objek penelitian serupa sebelumnya dan jarak lokasi yang dekat dengan penulis memberikan kemudahan dalam proses pengumpulan data.
5. *When*: *Board Game* pengenalan satwa endemik Provinsi Jawa Barat ini digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi keanekaragaman hayati, khususnya tema satwa endemik Indonesia. Penerapan media pembelajaran ini didasarkan pada hasil wawancara yang menunjukkan bahwa metode ceramah dan membaca buku membuat siswa cenderung pasif ketika belajar.
6. *How*: *Board Game* ini dirancang dengan mengintegrasikan elemen edukasi dan permainan, agar siswa dapat belajar tentang satwa endemik Provinsi Jawa Barat secara menyenangkan dan terlibat aktif melalui aktivitas bermain sambil belajar.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah merancang media pembelajaran *Board Game* untuk meningkatkan pengetahuan dan keterlibatan aktif siswa di SDN ANDIR 01

dalam pembelajaran satwa endemik Provinsi Jawa Barat pada siswa V. Perancangan ini mempertimbangkan tema yang relevan dengan kurikulum, serta menerapkan mekanisme permainan yang mampu merangsang kemampuan berpikir logis pada siswa kelas V.

1.8 Keterbatasan Perancangan

Terdapat beberapa kendala yang dialami penulis dalam perancangan *Board Game* pengenalan satwa endemik Provinsi Jawa Barat pada anak usia 10-12 tahun di SDN ANDIR 01, di antaranya:

1. Kompleksitas Informasi Satwa Endemik

Informasi mengenai satwa endemik yang sangat detail dan beragam membutuhkan seleksi yang tepat untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan tetap relevan dan tidak membingungkan anak usia 10-12 tahun.

2. Kesesuaian Jadwal Observasi

Penyesuaian jadwal observasi dengan kegiatan akademik siswa, seperti ujian juga menjadi kendala karena, dapat memengaruhi kelancaran proses pengumpulan data dan interaksi langsung dengan subjek penelitian.

1.9 Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Memberikan referensi keilmuan bagi jurusan Desain Produk terkait perancangan alat permainan edukatif *Board Game* yang bertujuan untuk mengenalkan satwa endemik Provinsi Jawa Barat pada anak usia 10-12 tahun.

2. Bagi Masyarakat

Membantu meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai satwa endemik Provinsi Jawa Barat di SDN ANDIR 01 dengan menyediakan media pembelajaran interaktif dan menarik.

3. Bagi Industri

Membuka peluang pasar baru untuk produk edukasi berbasis permainan dan mendorong kolaborasi lintas disiplin dalam industri kreatif dengan fokus pada pengenalan satwa endemik Provinsi Jawa Barat untuk anak usia 10-12 tahun.

1.10 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB I Pendahuluan berisikan fenomena ancaman satwa endemik Provinsi Jawa Barat dan pentingnya pendidikan konservasi kepada anak yang sejalan dengan kurikulum merdeka, tetapi pada pembelajaran satwa endemik di SDN ANDIR 01 ditemukan permasalahan, yaitu kurangnya keterlibatan aktif siswa kelas V dalam pembelajaran satwa endemik yang disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran menarik serta terbatasnya pengetahuan siswa terhadap satwa endemik Provinsi Jawa Barat menjadi latar belakang dilakukannya perancangan *Board Game* pengenalan satwa endemik Provinsi Jawa Barat pada siswa kelas V di SDN ANDIR 01, lalu identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan perancangan, tujuan perancangan yaitu untuk mengidentifikasi jenis satwa endemik Provinsi Jawa Barat melalui *Board Game* pada siswa kelas V di SDN ANDIR 01 dan untuk merancang *Board Game* yang dapat meningkatkan pengetahuan satwa endemik Provinsi Jawa Barat dan keterlibatan aktif siswa kelas V di SDN ANDIR 01 dalam pembelajaran satwa endemik, batasan perancangan, ruang lingkup perancangan, keterbatasan penelitian, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN

Pada Bab II Kajian berisikan mengenai kajian, di antaranya adalah penjelasan tentang kajian teoritis mengenai perkembangan anak usia 10-12 tahun, keanekaragaman hayati, satwa endemik Provinsi Jawa Barat, media pembelajaran, Alat Permainan Edukatif, *Board Game*; kajian empiris

mengenai SDN ANDIR 01, pembelajaran satwa endemik kelas V di SDN ANDIR 01, dan media pembelajaran di SDN ANDIR 01.

3. BAB III METODE

Pada BAB III Metode membahas mengenai rancangan penelitian, metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi partisipan, wawancara semi terstruktur, dokumentasi, dan studi literatur, proses pengumpulan data, teknik analisis data yang digunakan kualitatif, metode perancangan yang digunakan R&D dengan model pendekatan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), proses perancangan, dan instrumen validasi.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Pada BAB IV Pembahasan berisi tentang hasil pengolahan data atau proses perancangan, dan hasil instrumen validasi.

5. BAB V KESIMPULAN

Pada BAB V Kesimpulan menjelaskan tentang kesimpulan akhir dari penelitian yang sudah dilakukan serta saran ataupun rekomendasi.

6. DAFTAR PUSTAKA

Pada Daftar Pustaka berisi berbagai sumber referensi sebagai dasar validasi terhadap informasi dalam laporan penulisan.