

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, peternakan memegang peran penting dalam kehidupan sehari-hari, baik dari segi sumber pangan, ekonomi, dengan potensi pertumbuhan yang besar (Khoirunisa et al., 2024). Peternakan adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengembangbiakkan dan membudidayakan hewan untuk mendapatkan manfaat dan hasil berupa produk maupun jasa. Menurut (Yunus, 2016) peternakan berfungsi sebagai penyedia bahan pangan hewani yang berkualitas, seperti daging dan telur. Kegiatan ini melibatkan berbagai jenis hewan yang dipelihara secara khusus sesuai dengan kebutuhan. Hewan ternak merupakan hewan yang dibudidayakan dan dipelihara untuk keperluan pertanian, termasuk untuk produksi pangan dan sumber daya lainnya. Menurut Sayuti dalam (Fitroh, 2022) hewan ternak dibagi menjadi dua kelompok, yaitu ternak besar dan ternak kecil. Kelompok ternak besar mencakup sapi, kuda, kambing, kerbau, dan domba sedangkan kelompok ternak kecil seperti ayam, kelinci, babi, bebek, dan lainnya. Sedangkan menurut (Zahra Aldifa et al., 2021) hewan ternak di Indonesia dikategorikan lagi menjadi tiga kelompok, yakni ternak hewan besar, hewan kecil, dan unggas. Pembagian ini didasarkan pada ukuran dan peran hewan dalam kegiatan pertanian.

Sekolah dasar merupakan tingkatan awal dalam fase pendidikan. Pendidikan di jenjang sekolah dasar berlangsung selama 6 tahun, dimulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Secara umum, anak-anak yang berada di kelas 4, 5, dan 6 sekolah dasar berada pada rentang usia sekitar 9-12 tahun. Pada rentang usia ini merupakan usia yang efektif untuk menyampaikan berbagai informasi, salah satunya mengajarkan anak-anak tentang pentingnya hewan ternak bagi manusia. Teori Piaget menjelaskan bahwa anak-anak pada usia ini berada dalam fase perkembangan kognitif yang disebut operasional konkret dan operaasional formal yang di mana mereka mengkombinasikan berbagai informasi dan dapat berpikir dengan logis. Menurut Buhler dalam buku (Rahmat, 2018) yang berjudul Perkembangan Peserta Didik, fase sekolah dasar adalah fase yang di mana mereka mencoba dan bereksperimen yang di stimulasi oleh dorongan rasa keingintahuan yang besar. Anak-anak sekolah dasar mulai mampu berpikir logis tentang hal-hal yang nyata serta timbul rasa keingintahuan terhadap hal yang baru.

Pendidikan yang paling tepat dan efektif diberikan pada masa anak-anak di jenjang sekolah dasar, karena pada tahap ini mereka dapat memperoleh pengetahuan dasar yang penting untuk keberhasilan penyesuaian diri mereka di masa depan (Widyasari & Ardiwilaga, 2020). Masa di jenjang sekolah dasar memungkinkan anak-anak sekolah dasar untuk mempelajari hewan ternak, yang dapat membantu mengembangkan kemampuan mereka tentang ekosistem dan sumber daya pangan. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang berperan penting dalam memberikan pengetahuan serta keterampilan dasar kepada peserta didik. Siswa dibekali dengan kemampuan yang sangat mendasar, anak mulai berinteraksi di lingkungan sekolah untuk dapat beradaptasi dan berperan aktif dalam membentuk hubungan sosial dengan orang lain.

Dalam kurikulum merdeka, kini mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabungkan menjadi satu, yang disebut IPAS. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) telah diimplementasikan di tingkat sekolah dasar dan diajarkan secara bertahap mulai dari kelas 3 hingga kelas 6. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah suatu ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta, serta mengeksplorasi kehidupan manusia sebagai individu maupun makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Mengombinasikan materi IPA dan IPS menjadi salah satu solusi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi (Septiana, 2023). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam kurikulum merdeka mencakup berbagai topik terkait alam dan sosial, fenomena lingkungan, ekosistem, interaksi manusia dengan lingkungan, teknologi, serta bagaimana manusia memanfaatkan sumber daya alam, termasuk hewan.

Pengenalan hewan ternak kepada anak-anak usia 9-12 tahun bertujuan untuk memperluas pengetahuan mereka tentang berbagai jenis hewan (Zahra Aldifa et al., 2021). (Yahya & Mavaza, 2020) mengatakan bahwa anak-anak masih belum mengetahui sumber pangan yang mereka konsumsi sehari-hari seperti dari mana asal telur yang biasa mereka makan, susu yang biasa mereka minum, dan lain sebagainya. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Tawang Purwarini, selaku kepala sekolah SDN Semolowaru 1/261 Surabaya, menjelaskan bahwa terutama anak-anak yang tinggal di perkotaan cenderung memiliki pemahaman yang terbatas tentang peran hewan ternak dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan oleh kurangnya interaksi langsung dengan hewan ternak di lingkungan tempat

tinggal mereka. Keterbatasan ini membuat anak-anak sering kali tidak menyadari pentingnya hewan ternak sebagai sumber pangan, seperti daging, susu, dan telur serta peran lainnya dalam mendukung kebutuhan manusia.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa sekolah dasar mengenai pemahaman materi tentang hewan ternak masih sangat rendah. Oleh karena itu, penting bagi siswa sekolah dasar untuk dibekali pengetahuan dasar materi tentang hewan ternak agar mereka mengetahui manfaat dan produk apa saja yang dihasilkan dari hewan ternak. Pada dasarnya hewan ternak memiliki peran penting dalam masyarakat yang tidak dapat diremehkan karena hampir semua orang membutuhkan produk hasil ternak baik secara langsung maupun tidak langsung (Luthfi et al., 2024).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis dengan Pak Agus, seorang guru kelas 4 di SDN Semolowaru 1/261, Pak Agus mengatakan bahwa materi pengenalan hewan ternak terdapat dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada bab mengenai pemanfaatan sumber daya alam. Pembelajaran pemanfaatan sumber daya alam tersebut telah diterapkan mulai dari kelas 3 dan 4. Metode pembelajaran yang selama ini digunakan adalah buku teks dan metode pembelajaran ceramah di dalam kelas. Buku-buku tersebut umumnya hanya berisi penjelasan panjang yang berbentuk paragraf dan beberapa soal uraian, sehingga membuat pemahaman dan kemampuan siswa mengenai pemanfaatan hewan ternak menjadi terbatas. Kurangnya kegiatan yang diselenggarakan oleh sekolah yang melibatkan siswa secara langsung dalam dunia peternakan untuk membantu meningkatkan kemampuan anak-anak sekolah dasar terkait materi pemanfaatan hewan ternak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Siti Muhaizaroh, selaku guru Sekolah Dasar Al-Islah Surabaya, mengatakan bahwa anak-anak telah diajarkan materi tentang pengenalan hewan ternak sejak kelas 3 hingga kelas 6. Materi ini termasuk dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Saat di kelas 3 dan 4, materi tersebut dimasukkan ke dalam bab pemanfaatan sumber daya alam yang di mana materi yang disampaikan masih bersifat dasar dan teoritis. Sedangkan di kelas 5 dan 6 materi pengenalan hewan ternak telah disampaikan dalam sub bab kegiatan ekonomi masyarakat yang cenderung sudah mengarah ke teori yang bersifat lebih kompleks dan cakupannya lebih luas. Pembelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami peran hewan-hewan tersebut sebagai sumber penyedia jasa dalam ekosistem dan lingkungan.

Pada umumnya siswa sekolah dasar hanya diperkenalkan pada jenis hewan yang umum, seperti sapi, kambing, ayam, dan sapi. Siswa saat ini berada di tahapan awal dalam mempelajari materi pengenalan hewan ternak, yang di mana siswa kelas 4, 5, dan 6 belajar mengenali berbagai jenis hewan ternak, mulai dari mengidentifikasi ciri-ciri fisik, memahami peran dan fungsi hewan ternak, serta mengenal lingkungan hidup atau habitatnya. Siswa memperoleh pemahaman dasar mengenai hewan ternak dan perannya di sekitar mereka, sehingga memiliki fondasi awal tentang pentingnya hewan ternak dalam kehidupan manusia. Proses pengajaran di sekolah masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode ceramah, serta seringkali disertai dengan metode membaca bergilir. Metode yang dilakukan oleh Ibu Siti Muhaizaroh sebagai guru adalah anak-anak diminta membaca secara bergantian, sehingga siswa yang tidak memperhatikan temannya saat membaca akan mudah diketahui karena kurang menyimak dengan baik. Selain itu, tidak ada kegiatan yang berkaitan maupun mendukung upaya peningkatan pemahaman siswa sekolah dasar tentang pengenalan hewan ternak. Meski begitu, terkadang siswa diajak mengamati gambar dan foto yang ditampilkan oleh guru dengan menggunakan proyektor kelas.

Menurut Ibu Siti Muhaizaroh selaku guru sekolah dasar yang mengajar di kelas 4, menjelaskan bahwa anak-anak jaman sekarang cenderung tidak menyukai metode pembelajaran yang menggunakan buku teks dengan bacaan yang panjang. Mereka umumnya merasa cepat bosan dan sulit untuk tetap fokus selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga perhatian mereka sering menurun saat pelajaran berlangsung. Menerapkan metode pembelajaran buku teks dan ceramah sering membuat siswa kurang fokus karena metode tersebut seringkali monoton dan kurang interaktif. Buku teks yang ditujukan untuk siswa 4, 5, dan 6 menyajikan penjelasan materi yang lebih berfokus pada teori-teori yang bersifat umum dan pasti. Mendengarkan penjelasan materi yang cukup panjang di dalam kelas sering kali dianggap membosankan bagi beberapa siswa, sehingga pemahaman mereka tentang hewan ternak menjadi kurang mendalam dan tidak mudah diingat. Penggunaan unsur visual seperti foto dan gambar dalam buku teks yang hanya disajikan dalam warna hitam putih dianggap kurang mampu menarik minat anak-anak sekolah dasar untuk membaca dan memahami isi buku teks (Dyah & Widyasari, 2024). Siswa sekolah dasar membutuhkan media yang dapat mendukung imajinasi mereka dalam memahami pelajaran dengan baik.

Menurut hasil wawancara dengan beberapa guru, anak-anak yang berada di jenjang sekolah dasar di kelas 4, 5, dan 6 cenderung menyukai belajar sambil bermain dibandingkan dengan metode pembelajaran yang tradisional, seperti menggunakan buku teks dan pengajaran materi menggunakan ceramah di setiap kelas. Menurut Soefandi dalam (Widyasari et al., 2021) menyebutkan bahwa bermain memiliki berbagai fungsi untuk perkembangan dan pertumbuhan anak, seperti: latihan pengambilan keputusan, memilih, mandiri, tuntas, kreativitas, percaya diri, pengembangan intelektual, pengembangan bahasa, dan sebagainya. Bermain adalah aktivitas atau cara bagi anak-anak untuk memperoleh kesenangan sekaligus menstimulasi perkembangan mereka. Menurut Soetjningsih dalam (Dyah & Widyasari, 2024) mengatakan bahwa bermain juga dapat melatih kepekaan anak dalam memahami kelompok sosialnya. Ketika bermain dengan teman-temannya, anak belajar untuk memahami sudut pandang orang lain, beradaptasi dengan lingkungan, menunggu bagiannya untuk memulai, dan menerima bahwa tidak selalu harus menjadi yang terbaik atau berlomba menjadi pemenang.

Guru saat ini harus mampu menciptakan inovasi pembelajaran yang edukatif, interaktif, sekaligus menghibur, agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas inovasi pembelajaran yang edukatif dan interaktif dapat diwujudkan melalui media pembelajaran melalui *board game*. Memadukan pendidikan dan hiburan secara harmonis, siswa dapat lebih mudah memahami materi karena suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, media pembelajaran yang efektif untuk mengatasi kebosanan anak jenjang sekolah dasar dan mendukung proses pembelajaran sekaligus memberikan stimulasi untuk perkembangan anak kelas 4, 5, dan 6 adalah dalam bentuk permainan atau *game*.

Board game adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan papan yang dirancang khusus sesuai dengan jenis permainannya. *Board game* dapat dilengkapi dengan komponen seperti koin, dadu, pion, kartu, dan komponen lainnya yang digunakan sesuai aturan dari masing-masing permainan (Steven, 2015). Unsur *visual artwork* yang menarik sangat penting dalam pembuatan *board game* (Sutikno et al., 2023). Adanya desain yang menarik dapat meningkatkan kemampuan dan antusiasme anak-anak dalam memahami materi yang disajikan serta membuat *board game* tersebut lebih digemari. Dengan pemilihan media *board game* sebagai media edukasi pengenalan hewan ternak diharapkan dapat memberikan wawasan kepada anak-anak tentang pentingnya peran hewan ternak sebagai sumber pangan, sumber penyedia jasa, ciri-ciri hewan, mengurangi

penggunaan *smartphone*, mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar, meningkatkan keterampilan *problem solving* yang di mana siswa dilatih untuk mencari solusi, berpikir, dan mengasah keterampilan serta media ini juga untuk mengajarkan anak-anak berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman sebaya melalui permainan bersama, sambil memberikan pengalaman menyenangkan melalui metode belajar sambil bermain.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjelasan latar belakang di atas, maka menimbulkan beberapa permasalahan yang saling berhubungan seperti:

- a) Anak-anak masih belum mengetahui sumber pangan yang mereka konsumsi sehari-hari seperti dari mana asal telur yang biasa mereka makan, susu yang biasa mereka minum, dan lain sebagainya (Yahya & Mavaza, 2020).
- b) Menurut ibu Tawang Purwarini selaku sebagai kepala sekolah SDN Semolowaru 1/261 Surabaya, mengatakan bahwa anak-anak terutama yang tinggal di perkotaan memiliki pemahaman yang terbatas mengenai peran penting hewan ternak. Hal ini disebabkan oleh kurangnya interaksi langsung dengan hewan ternak di lingkungan tempat tinggal mereka. Keterbatasan ini membuat anak-anak seringkali tidak menyadari pentingnya hewan ternak sebagai sumber pangan, seperti daging, susu, dan telur serta peran lainnya dalam mendukung kebutuhan manusia.
- c) Berdasarkan wawancara dengan Ibu Siti Muhaizaroh selaku guru Sekolah Dasar Al-Islah, mengatakan bahwa anak-anak jaman sekarang cenderung tidak menyukai metode pembelajaran yang menggunakan buku teks dengan bacaan yang panjang. Umumnya anak-anak merasa cepat bosan dan sulit untuk tetap fokus selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga perhatian mereka sering menurun saat pelajaran.
- d) Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Agus, selaku guru kelas 4 sebagai narasumber di SDN Semolowaru 1/261 Surabaya, menjelaskan bahwa kurangnya kegiatan yang diselenggarakan oleh sekolah yang melibatkan siswa secara langsung dalam dunia peternakan untuk membantu meningkatkan kemampuan anak-anak sekolah dasar terkait materi pemanfaatan hewan ternak. Dalam hal ini *board game* dapat menjadi solusi berupa simulasi keterlibatan siswa dengan dunia peternakan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut.

“Bagaimana merancang *board game* sebagai edukasi pengenalan hewan ternak untuk anak jenjang Sekolah Dasar kelas 4, 5, dan 6, yang edukatif dan simulatif? ”

1.4 Batasan Masalah

Adanya batasan masalah bertujuan untuk mengarahkan proses perancangan agar lebih terstruktur, sehingga perancangan mampu mencapai tujuan sesuai dengan apa yang diharapkan.

- Perancangan ini difokuskan ke materi pengenalan hewan ternak untuk anak jenjang sekolah dasar kelas 4, 5, dan 6. Perancangan ini hanya membahas tentang pengenalan hal-hal secara umum dan mendasar untuk memahami ciri-ciri hewan dan pemanfaatan hewan ternak sebagai sumber pangan dan sumber penyedia jasa bagi ekosistem dan lingkungan.
- Output perancangan ini berupa *board game* sebagai media interaktif dan edukatif materi tentang pengenalan hewan ternak.

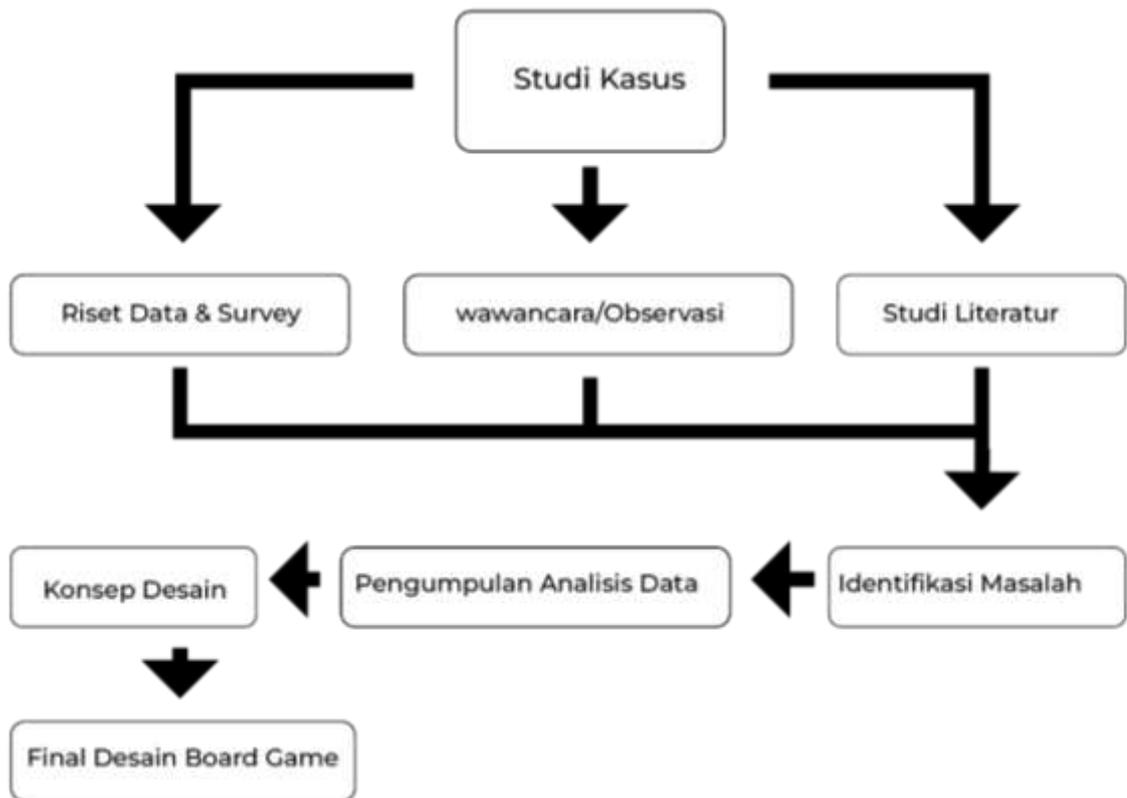
1.5 Tujuan Perancangan

Perancangan media *board game* ini bertujuan untuk memperkenalkan hewan ternak kepada siswa sekolah dasar, khususnya kelas 4, 5, dan 6 agar mereka dapat memahami peran hewan-hewan tersebut berkontribusi untuk memenuhi kebutuhan pangan, seperti daging, susu, telur dan sebagainya melalui media pembelajaran yang interaktif dan edukatif.

1.6 Manfaat

Manfaat pada perancangan ini adalah meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan cara yang menyenangkan melalui media *board game* agar anak-anak sekolah dasar lebih mudah mengenal dan memahami hewan ternak dan mempermudah guru sebagai fasilitator dalam menjelaskan materi edukasi pengenalan hewan ternak kepada anak-anak sekolah dasar.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber: Data Pribadi, 2024)