BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia memiliki flora dan fauna yang beragam, salah satunya adalah satwa burung. Menurut data tahun 2020 dari Birdlife International, Indonesia memiliki 506 jenis burung yang termasuk dalam kategori burung endemik. Sebanyak 20 jenis dari 49 jenis burung endemik, yang masuk dalam indikator terancam punah (endangered) dan terancam secara kritis (critically endangered), merupakan burung insektivora atau pemakan serangga. Populasi burung-burung yang menurun ini akan mengganggu keseimbangan jaring-jaring makanan sehingga akan berdampak negatif pada ekosistem sekitarnya (Mangunjaya dkk, 2017). Menurut Mumpuni, Susilo, dan Rohman (n.d.), upaya edukasi konservasi pengenalan satwa perlu dilakukan sejak dini agar anak belajar untuk mengenal dan melestarikan sumber daya hayati yang Indonesia miliki.

Selama ini pendidikan konservasi sudah diberikan pada tingkat sekolah dasar, yaitu lewat mata pelajaran IPA, dimana anak-anak belajar mengenai satwa. Menurut Depdiknas Ditjen Manajemen Dikdasmen Ditjen Pembinaan TK dan SD yang dikutip dalam imsspada.kemendikbud.go.id , salah satu ruang lingkup mata pelajaran IPA sekolah dasar adalah mengenai makhluk hidup dan proses kehidupan, yang meliputi manusia, hewan, tumbuhan, dan interaksinya terhadap lingkungan, serta kesehatan. Tujuan pembelajaran IPA sendiri adalah agar siswa ditingkatkan kesadarannya untuk menghargai alam dan ikut berperan serta dalam

melestarikan lingkungan alam. Namun, menurut data dari penelitian Sari dan Soenarno (2019), pendidikan konservasi di sekolah dasar masih menggunakan metode ceramah. Metode tersebut membuat siswa sekolah dasar kurang memperhatikan materi karena merasa bosan. Hal ini juga didukung jurnal pendidikan oleh Muclicha (2015) yang menyatakan bahwa kekurangan metode ceramah atau lisan adalah membuat peserta didik cenderung mengantuk. Oleh karena itu, perlu adanya metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat anak terhadap pendidikan konservasi, khususnya pada jenis satwa burung insektivora endemik.

Salah satu cara untuk mengedukasi anak adalah dengan metode pembelajaran kreatif. Metode pembelajaran dalam kurikulum 2013 menekankan keaktifan anak dalam pembelajaran, yang meliputi diskusi, eksperimen, demonstrasi, dan simulasi (Trishandiani, 2018). Dalam kata lain, anak-anak cenderung mendapatkan pengetahuan atau informasi dari mengalami, bukan hanya sekedar menghafal. Oleh karena itu, media yang dirancang harus mengikuti perkembangan gaya belajar anak-anak zaman ini. Berdasarkan data tersebut, salah satu media yang dapat digunakan adalah *board game*. Alasan pemilihan board game adalah karena media ini memotivasi anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, selain itu juga mendorong eksplorasi sebuah konsep baru (Williams, 2015). Pernyataan ini juga didukung oleh hasil riset yang dilakukan oleh Martins, Leal, Linhares, Santos, Leite, dan Pontes (2018), yang menunjukan bahwa *board game* secara signifikan meningkatkan pengetahuan anak terhadap

materi. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengedukasi anak-anak tentang jenis-jenis burung insektivora endemik lewat media *board game*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat dinyatakan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang *board game* sebagai media pengenalan burung endemik Indonesia kelompok insektivora yang efektif kepada anak-anak?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pembahasan akan dibatasi pada:

1. Demografis

   Anak-anak berusia 8-12 tahun dengan tingkat pendidikan SD. Berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Status sosio ekonomi kalangan menengah. Pemilihan usia ini didasari atas kemampuan kognitif dan literasi mereka menurut teori piaget.

2. Geografis

   Kota-kota besar atau daerah perkotaan. Pemilihan daerah perkotaan didasari atas kecenderungan budaya masyarakat atau gaya hidup yang serupa, dalam kata lain kurang terpengaruh budaya masing-masing wilayah.

3. Psikografis

Anak-anak yang suka dan memiliki rasa ingin tahu terhadap hewan. Selain itu, suka belajar hal baru dan aktif.

4. Batasan Perancangan

Perancangan board game ini dibagi menjadi 2 seri, yaitu seri terancam kritis (*critically endangered*) dan seri terancam (*endangered*). Perancangan ini akan fokus pada satu seri, yaitu seri terancam kritis (*critically endangered*).

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah untuk merancang *board game* sebagai media pengenalan burung endemik Indonesia kelompok insektivora yang efektif kepada anak-anak.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Untuk penulis: pengembangan keahlian penulis dalam membuat boardgame serta ilustrasi burung.

2. Untuk Keilmuan DKV: penerapan keilmuan DKV dalam mendesain board game edukasi bertema satwa burung.

3. Untuk Masyarakat: wawasan masyarakat terhadap jenis satwa burung endemik Indonesia pemakan serangga semakin luas.