

BAB I

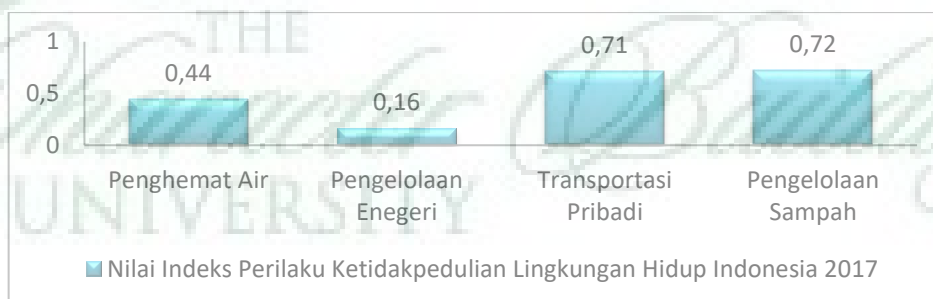
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Isu lingkungan sebagai skala prioritas global pada pembangunan yang menerapkan prinsip keberlanjutan pada beberapa tahun terakhir. Isu lingkungan saat ini semakin menarik perhatian berbagai pihak, termasuk media, profesional, akademisi, serta LSM/NGO di tingkat nasional dan internasional (Diavano, 2022). Permasalahan lingkungan pada dasarnya muncul akibat perilaku manusia yang kurang peduli akan keseimbangan dan keharmonisan lingkungan (Tian & Liu, 2022). Ketidakpedulian tersebut disebabkan oleh kecenderungan manusia dalam mengeksploitasi lingkungan secara berlebihan demi memenuhi kebutuhannya, yang pada akhirnya mengganggu keserasian lingkungan.

Berdasarkan data (Badan Pusat Statistik, 2018) terkait indeks perilaku ketidakpedulian lingkungan hidup (IPKLH) di Indonesia menunjukkan bahwa nilai IPKLH di Indonesia mayoritas pada taraf tinggi. Hal ini dapat dilihat dari skala nilai IPKLH pada Gambar 1.1.

Gambar 1. 1 Nilai Indeks IPKLH di Indonesia



Sumber: Badan Pusat Statistik (2017)

Nilai IPKLH mendekati 1 menunjukkan bahwa ketidakpedulian terhadap lingkungan di suatu wilayah semakin tinggi. Sebaliknya, nilai yang mendekati 0 menandakan tingkat kepedulian lingkungan yang lebih besar. Pada tahun 2020, berdasarkan data dari *Environmental Performance Index* (EPI), Indonesia menempati posisi ke-116 dari 180 negara dengan perolehan nilai 37,8 dari total nilai maksimal 100 (Subarkah, dkk., 2024). Rendahnya kualitas lingkungan di Indonesia disebabkan karena kurangnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya menjaga lingkungan. Pendekatan sistematis dan berkelanjutan diperlukan untuk mengatasi permasalahan ini, yaitu melalui pendidikan.

Pendidikan merupakan investasi yang sangat krusial bagi suatu negara dan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia (Suriaman, dkk., 2024). Melalui pendidikan, generasi muda dapat dibekali pengetahuan dan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pentingnya menjaga keseimbangan alam serta dampak dari perilaku eksploitatif terhadap lingkungan. Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kesadaran mengenai lingkungan dan penerapan gaya hidup berkelanjutan (Suárez, dkk., 2023).

Faktanya, kualitas pendidikan di Indonesia masih terbilang rendah, hal ini diperkuat oleh hasil survei *programme for international student assesment* (PISA) tahun 2018 yang dirilis pada 2019, dimana Indonesia berada pada posisi ke-74 dari 79 negara dalam sistem pendidikan menengah global (Kurniawati, 2022). Berdasarkan data UNESCO dalam *Global Education Monitoring* (GEM) *Report* pada tahun 2016, mutu pendidikan di Indonesia menempati peringkat ke-10 dari 14 negara berkembang, sedangkan kualitas guru di Indonesia berada pada

urutan ke-14 dari 14 negara berkembang. Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa mutu pendidikan dan kualitas guru di Indonesia masih tergolong rendah (Susiani & Abadiyah, 2021).

Pendidikan lingkungan disekolah, seringkali terbatas pada materi teoritis yang sulit dipahami secara mendalam oleh siswa. Kepedulian lingkungan pada siswa sekolah menengah masih menjadi tantangan, karena keterbatasan sarana dan metode pembelajaran yang mampu menarik minat serta menanamkan nilai-nilai lingkungan secara mendalam sehingga membuat siswa sulit memahami kompleksitas masalah isu-isu lingkungan yang sering kali bersifat teknis dan multidimensi. Akibatnya, motivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam aksi lingkungan menurun, sehingga tujuan jangka panjang pendidikan lingkungan, yaitu membentuk perilaku yang peduli terhadap lingkungan, menjadi sulit tercapai. Hal ini menjadi hambatan dalam menanamkan pemahaman yang berkelanjutan tentang pentingnya menjaga kelestarian lingkungan.

Kondisi serupa juga ditemukan di SMPN 27 Medan, di mana sekolah masih menghadapi kendala dalam menanamkan pemahaman akan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan serta membangun kepedulian siswa terhadap isu-isu lingkungan. SMP Negeri 27 Medan, salah satu sekolah penggerak yang memiliki potensi dalam mengembangkan inovasi pendidikan, termasuk dalam membentuk karakter peduli lingkungan.

Sekolah telah melakukan berbagai upaya dalam mendukung kepedulian terhadap lingkungan, seperti kegiatan bersih-bersih rutin setiap hari Kamis dan program pemilahan sampah melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

(P5). Namun, pelaksanaan kedua program tersebut masih belum berjalan secara optimal. Meskipun siswa sudah mulai belajar memilah sampah, mereka masih membutuhkan bimbingan dalam proses pengolahan selanjutnya. Selain itu, sistem pengelolaan sampah yang belum memadai di sekolah mengakibatkan sampah yang telah dipilah tetap berisiko tercampur kembali di tempat pembuangan akhir.

Fakta di lapangan juga memperlihatkan sebagian siswa masih membuang sampah sembarangan, tidak pada tempat sampah yang telah disiapkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa program sekolah saja belum cukup, diperlukan penanaman kesadaran peduli lingkungan secara lebih mendalam kepada siswa. Kesadaran ini harus tumbuh dari dalam diri siswa, bukan hanya sebagai respon terhadap kegiatan yang diwajibkan. Oleh sebab itu, sekolah perlu untuk mengintegrasikan pendidikan lingkungan pada proses pembelajaran secara berkelanjutan dan bermakna, serta dilengkapi dengan media pembelajaran yang menarik, agar siswa benar-benar memahami pentingnya menjaga lingkungan dan memiliki tanggung jawab terhadap kelestariannya sejak dini.

Pembelajaran yang baik harus didukung dengan media pembelajaran yang tepat. Teknologi digital memiliki kontribusi penting dalam mentransformasikan metode pembelajaran menjadi lebih interaktif, informatif, dan praktis (Az-Zahra, dkk., 2024). Penggunaan media pembelajaran modern, seperti teknologi interaktif dan metode berbantuan pengalaman, memudahkan siswa memahami secara visual dampak kerusakan lingkungan serta memotivasi siswa untuk bertindak secara nyata. Kreativitas seorang guru sangat diperlukan dalam mengembangkan media pembelajaran secara tepat, agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai.

Penerapan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, seperti melalui permainan dapat menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan serta mengurangi kebosanan siswa terhadap materi pembelajaran. Pembelajaran berbantuan permainan dapat meningkatkan kesenangan dalam belajar, mendorong partisipasi dan spontanitas, serta memperbaiki konsentrasi (Ho dkk., 2022). Melalui permainan siswa dapat merasa tertantang untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang pada akhirnya mampu meningkatkan seluruh aspek perkembangan siswa seperti kemampuan dalam pengambilan keputusan, kreativitas, kerja sama, dan pengalaman emosional (Agustina dkk., 2022 dalam Nursirwan dkk., 2023).

Pembelajaran berbantuan *game* seperti penggunaan *boardgame* dapat menjadi alternatif yang menarik untuk mendesain materi pembelajaran bagi siswa. *Boardgame* diintegrasikan dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan pengalaman belajar. AR dapat menambah elemen interaktif dan visualisasi dinamis, menjadikan pembelajaran lebih imersif dan sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini. Dengan cara ini, *boardgame* berbantuan AR tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga memperkaya proses pembelajaran secara keseluruhan. Media pembelajaran inovatif dan interaktif yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran PPKn adalah *Board game* berbantuan AR. Permainan ini dikembangkan berdasarkan buku ajar PPKn Kelas VII kurikulum Merdeka Belajar, Bab V tentang Menghargai Lingkungan dan Budaya Lokal, khususnya pada Sub Bab Mengenal Lingkungan Sekitar.

Mengacu pada latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Boardgame* Berbantuan *Augmented reality* (Ar) Untuk Meningkatkan Karakter peduli Lingkungan Siswa SMP Negeri 27 Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Perilaku ketidakpedulian lingkungan hidup (IPKLH) di Indonesia mayoritas dalam kategori tinggi
2. Kualitas lingkungan di Indonesia dalam kategori rendah berdasarkan data dari *Environmental Performance Index* (EPI)
3. Kepedulian lingkungan pada siswa sekolah menengah masih menjadi tantangan karena keterbatasan sarana dan metode pembelajaran yang mampu menarik minat serta menanamkan nilai-nilai lingkungan secara mendalam
4. Penggunaan media pembelajaran yang variatif dan menarik masih menjadi kebutuhan untuk mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran yang berorientasi pada lingkungan.
5. Beberapa program lingkungan di sekolah telah berjalan dengan baik, namun efektivitasnya masih dapat ditingkatkan melalui inovasi dan pendampingan yang berkelanjutan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini akan memfokuskan ruang lingkupnya pada:

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah *Board Game* Berbantuan *Augmented reality* (AR)
2. Materi yang menjadi fokus penelitian ini hanyalah pada pokok bahasan Menghargai Lingkungan dan Budaya Lokal, khususnya sub-bab Mengetahui Lingkungan Sekitar
3. Penelitian dilakukan pada siswa SMP Negeri 27 Medan Kelas VII-10 semester genap 2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Boardgame* Berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Board Game* Berbantuan *Augmented reality* untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Board Game* Berbantuan *Augmented reality* untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran *Boardgame* Berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Board Game* Berbantuan *Augmented reality* untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Board Game* Berbantuan *Augmented reality* untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Secara Teoritis

Meningkatkan pengetahuan dalam bidang pendidikan mengenai pentingnya meningkatkan aktivitas belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan masukan bagi civitas akademik untuk melakukan penelitian lanjutan yang serupa.

1.6.2 Manfaat Secara Praktis.

1. Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai penggunaan media pembelajaran *boardgame* berbantuan *augmented reality* (AR) untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan
2. Sebagai referensi bagi pihak sekolah dan guru PPKn khususnya dalam membangun kepedulian terhadap lingkungan. Inovasi dalam proses pembelajaran mendorong siswa agar dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Temuan dari penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai bahan pertimbangan dalam memberikan saran kepada rekan sejawat terkait pemilihan media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan.

4. Bagi siswa, hasil penelitian ini berpotensi mendorong peningkatan keterlibatan dan semangat belajar dalam proses pembelajaran, sekaligus memberikan manfaat pengetahuan yang bernilai.



THE
Character Building
UNIVERSITY