

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran diciptakan dan dibimbing oleh guru untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan meningkatkan kemampuan siswa untuk mempelajari informasi baru secara efektif. Kualitas pendidikan tergantung pada seberapa efektif guru mengajar materi pembelajaran. Pembelajaran merupakan bagian atau unsur yang memegang peranan penting dalam mewujudkan kualitas baik proses maupun lulusan pendidikan. Tingkat pembelajaran tergantung pada kemampuan guru dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran. Guru perlu berinovasi dan merancang strategi pembelajaran yang memerlukan ide kreatif. Proses belajar yang dilakukan secara aktif dan menyenangkan, diharapkan dapat lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Pembelajaran yang dilakukan dengan baik dan tepat akan memberikan kontribusi sangat dominan bagi siswa.

Namun faktanya proses pembelajaran jarang dihubungkan dengan budaya atau kearifan lokal dalam kehidupan sehari-hari terutama yang terdapat di lingkungan sekitar sekolah (Sari, dkk, 2018). Dalam mengintegrasikan kearifan lokal yang berkembang dalam masyarakat ke dalam suatu proses pembelajaran terutama dalam bidang IPA hampir tidak pernah dikaitkan (Safitri, dkk, 2018). Untuk memperkenalkan nilai kearifan lokal yang berkembang di masyarakat dalam pendidikan kurang diaplikasikan dalam proses pembelajaran (Mantaka, dkk, 2017).

Proses belajar di dalam kelas seharusnya terdapat berbagai sumber belajar, misalnya media, alat peraga, buku dengan beragam yang membantu proses belajar mengajar. Guru memang seharusnya tidak hanya menggunakan satu sumber belajar, karena hal tersebut dapat berdampak terhadap pencapaian motivasi belajar siswa yang tidak maksimal. Guru pada saat mengajar siswa seharusnya dapat menerapkan berbagai metode, strategi, dan model sehingga siswa tidak bosan dan motivasi siswa lebih meningkat dalam belajar (Wafiqni, dkk, 2018). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MTs Miftahul Huda Bogorejo, bahwa motivasi belajar siswa belum maksimal dikarenakan faktor pembelajaran yang konvensional yaitu kurang menariknya strategi pembelajaran yang digunakan guru dan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan metode ceramah dan cenderung monoton dan juga membosankan. Sedangkan dengan media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Hal ini ditandai kurangnya motivasi belajar siswa yang dilihat dan kurangnya perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung.

Di era modern sekarang ini, guru juga harus mampu mengkomunikasikan dan mentransfer ilmu kepada siswanya dengan cara yang efektif dan menarik. Guru juga bertanggung jawab untuk berkreasi dalam metode pengajarannya agar materi yang disajikan lebih menarik bagi siswanya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Guru harus mampu memberikan motivasi dalam perkembangan sikap yang dibutuhkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu cara untuk membantu siswa belajar adalah dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Media dapat digunakan sebagai alat bantu untuk membantu guru memberikan informasi selama pembelajaran. Yanti (2017) memaparkan bahwa penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memiliki dampak positif, seperti adanya proses pembelajaran yang lebih kondusif, adanya umpan balik dan hasil yang optimal. Media pembelajaran yang baik juga dapat menunjang kegiatan-kegiatan pembelajaran di dalam kelas sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Media dapat digunakan sebagai alat perantara untuk membantu memperlancar proses belajar mengajar. Hal ini membantu guru menyampaikan pelajaran lebih efektif dan memudahkan siswa untuk memahaminya. Pembelajaran akan terasa membosankan jika tidak dipadukan dengan penggunaan media pembelajaran oleh guru.

Penggunaan media di tingkat sekolah menengah pertama (SMP) menjadi penting, karena mengingat bahwa usia siswa sekolah menengah pertama merupakan tahap operasional formal bagi siswa. Piaget (Marinda, 2020) berpendapat bahwa tahapan perkembangan kognitif siswa usia sekolah menengah pertama, yaitu 11-15 tahun merupakan tahapan operasional formal. Pada tahap ini siswa sudah mulai memikirkan pengalaman konkret dan memikirkannya secara lebih abstrak, idealis, dan siswa mulai berpikir lebih logis ketika belajar tentang benda-benda konkret, yang memudahkan guru untuk menyampaikan materi secara efektif. Media pembelajaran dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar siswa bahkan membawa efek psikologis pada siswa. Media dapat membantu siswa belajar lebih banyak tentang suatu mata pelajaran dengan memotivasi siswa dan membantu siswa memahami materi.

Banyak SMP di Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang belum menggunakan media secara efektif dalam pembelajaran IPA. Alwi (2017) menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran yang biasanya dilakukan oleh guru seringkali didapati gejala bahwa proses pembelajaran berjalan monoton, situasi kelas yang pasif, dan ketergantungan pada komunikasi verbal sering terjadi. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap 2 guru IPA di Kecamatan Sedan pada tanggal 2 Oktober 2021 menunjukkan bahwa 60% pernah menggunakan media permainan, namun hanya 18% menggunakan berbasis kearifan lokal.

Berdasarkan penjelasan di atas, terlihat bahwa penggunaan media oleh guru dalam pembelajaran IPA masih kurang bervariasi dan belum sesuai dengan kebutuhan media saat ini. Hanya sedikit guru yang mengenal adat dan tradisi lokal di suatu daerah tertentu, sehingga pembelajaran berbasis kearifan lokal masih sangat minim. Pada penelitian ini akan dikembangkan sebuah media pembelajaran *Treasure of Science* yang berbasis kearifan lokal Kabupaten Rembang. *Treasure of Science* merupakan suatu permainan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang dapat menuntut siswa mencari serangkaian petunjuk untuk mendapatkan informasi baru. Kearifan lokal yang menjadi fokus adalah objek wisata yang ada di Kabupaten Rembang karena kearifan lokal tersebut dapat digunakan untuk mempelajari beberapa konsep IPA. Model pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal merupakan salah satu model pembelajaran IPA yang berorientasi pada integrasi nilai-nilai kearifan lokal suatu masyarakat ke dalam materi pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa MTs Miftahul Huda Bogorejo, diperoleh hasil hanya 31% objek wisata yang pernah

dikunjungi oleh siswa dari keseluruhan objek wisata yang ada di Kabupaten Rembang. Berdasarkan data yang diperoleh dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Rembang, objek wisata di Kabupaten Rembang sebanyak 51 objek.

Dalam penelitian telah ditemukan bahwa kearifan lokal menjadi daya tarik wisata di Kabupaten Rembang. Hal ini bertujuan untuk memperluas pengetahuan siswa tentang pariwisata di Kabupaten Rembang dan memperkenalkan kepada siswa akan potensi pariwisata Kabupaten Rembang, sehingga siswa akan mencintai daerah tempat tinggalnya. Dukungan dari pemerintah daerah juga telah disampaikan oleh Koordinator Wilayah Pendidikan Kecamatan Sedan melalui wawancara yang dilakukan pada tanggal 5 Oktober 2021, dalam wawancara tersebut Bapak Ahmad Mujtahid, S.Pd menjelaskan bahwa dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan guru harus ada media yang kondusif agar pembelajaran bisa menyenangkan. Cara untuk menarik perhatian siswa adalah dengan menggunakan media yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan paparan diatas, akan dikembangkan media pembelajaran *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal yaitu media pembelajaran yang berupa permainan dengan konsep berburu harta karun dan didesain menggunakan aplikasi *Corel Draw X5*. Dalam penelitian sebelumnya penggunaan media pembelajaran *Treasure of Science* lebih ke budayanya sedangkan penelitian yang akan dilakukan lebih ke sainsnya. Penggunaan permainan berburu harta karun yang dijadikan sebagai media pembelajaran juga sudah digunakan oleh beberapa peneliti. Pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar siswa berupa kotak harta karun berbasis kearifan lokal Rembang

untuk menumbuhkan motivasi belajar IPA siswa SMP. Media pembelajaran *Treasure of Science* diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep IPA dan siswa lebih senang dalam pembelajaran di sekolah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diperoleh beberapa identifikasi masalah, yaitu sebagai berikut.

1. Pembelajaran IPA belum menggunakan media yang menarik, sehingga pembelajaran belum maksimal.
2. Penggunaan media permainan berbasis kearifan lokal masih sangat minim.
3. Kurangnya pengetahuan siswa tentang kearifan lokal khususnya objek wisata di Kabupaten Rembang.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal Rembang dalam pembelajaran IPA terpadu?
2. Bagaimana respons siswa terhadap media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal Rembang dalam pembelajaran IPA terpadu?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis kelayakan media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal Rembang dalam pembelajaran IPA terpadu.
2. Menganalisis respons siswa terhadap media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal Rembang dalam pembelajaran IPA terpadu.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut.

1. Dengan adanya media *Treasure of Science*, siswa dapat lebih tertarik, bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPA, dan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar IPA
2. Menumbuhkan tingkat kreativitas guru dalam proses pembelajaran IPA.
3. Menjadi bahan informasi bagi guru SMP tentang salah satu pilihan media dalam pembelajaran IPA.
4. Menambah pengetahuan, pengalaman serta wawasan tentang penelitian pengembangan dan pengembangan media *Treasure of Science* dalam pembelajaran IPA.

F. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media pembelajaran *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal Kabupaten Rembang. Produk yang dihasilkan yaitu:

1. Jenis media yang dikembangkan adalah media papan harta karun ilmu yang berukuran 52 cm x 43 cm yang dilengkapi dengan kartu informasi kearifan lokal Rembang yang dikaitkan dengan materi IPA terpadu dan *clue* pertanyaan.
2. Model pengembangan yang digunakan adalah *Borg and Gall*.
3. Uji coba produk dilaksanakan di MTs Miftahul Huda Bogorejo, Sedan, Rembang.

G. Definisi Istilah

1. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan ialah cara, proses, pembuatan mengembangkan atau pengembangan adalah proses untuk

meningkatkan keefektifan suatu produk yang telah ada sebelumnya atau menghasilkan produk baru berdasarkan kaidah ilmu pengetahuan yang telah dipahami.

2. Media adalah suatu perantara menyalurkan pesan dan informasi dari sumber yang akan diterima oleh si penerima pesan yang terjadi dalam suatu proses pembelajaran (Audie, 2019).
3. Media *Treasure of science* merupakan media pembelajaran berupa permainan layaknya peta pencarian harta karun, namun yang dimaksud harta karun dalam media ini adalah ilmu pengetahuan.
4. Kearifan lokal merupakan suatu kekayaan budaya lokal yang didalamnya terdapat pandangan dalam kehidupan, kebiasaan dalam kehidupan yang mengakomodasikan kebijakan yang ada dan kearifan hidup bermasyarakat (Affandy, 2017).
5. Ekosistem adalah hubungan timbal balik (interaksi) antara makhluk hidup dengan lingkungannya (Muzzammil, 2017).
6. Gerak merupakan perpindahan tempat dari posisi awal ke posisi akhir (Sulaiman, 2019).
7. Getaran merupakan gerakan berisolasi dan sistem mekanis serta kondisi-kondisi dinamisnya (Murdaka, 2020).
8. Hukum Archimedes berbunyi “jika suatu benda dicelupkan kedalam zat cair, maka benda tersebut akan mendapat tekanan keatas yang sama besarnya dengan beratnya zat cair yang terdesak oleh benda tersebut ” (Edison, 2021).
9. Pendidikan IPA terpadu adalah konsep pembelajaran IPA yang terintegrasi dengan situasi siswa yang lebih alami dan dunia nyata yang mendorong siswa

untuk membuat hubungan antar cabang ilmu pengetahuan, dan antara pengetahuannya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.