

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Hasanah et al. (2019) menjelaskan bahwa hakikat pembelajaran IPA meliputi sikap, proses, produk dan aplikasi. Keempat aspek tersebut saling berhubungan dalam pembelajaran IPA. Aspek penilaian yang terdapat dalam pembelajaran IPA mencakup ranah kognitif, psikomotorik dan afektif. Hal ini berhubungan dengan hasil belajar siswa. Berkenaan dengan hasil belajar terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor tersebut meliputi faktor eksternal dan internal.

Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Minat belajar merupakan landasan utama yang mendorong seseorang untuk berusaha mendapatkan informasi dalam pembelajaran. Mengingat pembelajaran yang berlangsung secara daring di masa pandemi guru dan siswa mengalami permasalahan minat belajar. Hal tersebut berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran yang hanya memanfaatkan bahan ajar cetak (Astuti et al. 2021). Sari et al. (2019) memaparkan bahwa penggunaan LKS dan bahan ajar cetak di sekolah cenderung monoton karena bacaan yang panjang sehingga menyebabkan kesulitan siswa memahami konsep dan menurunnya minat belajar siswa.

Supardi et al. (2018) menyatakan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai media untuk memvisualisasikan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan paradigma pembelajaran yaitu mentransformasikan pengetahuan kepada siswa. Bahan ajar memegang peranan penting dalam pembelajaran karena menentukan pencapaian

tujuan pembelajaran. Bahan ajar berfungsi sebagai sumber informasi bagi siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru (Nazifah et al., 2021).

Bertolak belakang dengan hal tersebut masih terdapat beberapa permasalahan penggunaan bahan ajar di sekolah. Hasanah et al. (2019) memaparkan bahwa bahan ajar yang digunakan di sekolah belum menghubungkan materi dengan konteks kehidupan sehingga siswa belum mampu memahami materi yang bersifat abstrak. Sulistri et al. (2020) memaparkan bahwa penggunaan bahan ajar belum memuat nilai-nilai luhur yang berkembang dalam masyarakat.

Nonggi et al. (2021) memaparkan bahwa pembelajaran IPA di sekolah menggunakan bahan ajar cetak yang kurang menampilkan contoh nyata dalam kehidupan. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MTs. ANNAMIRAH diketahui bahwa pembelajaran IPA masih menggunakan bahan ajar cetak seperti LKS, modul yang belum menghubungkan materi dengan peristiwa nyata dalam kehidupan sehari-hari. Menanggapi hal tersebut maka diperlukan bahan ajar yang menarik dan efisien serta mampu mendukung perkembangan budaya (Nurmaulidina & Bhakti, 2020).

*Pocket book* digital berbasis kearifan lokal merupakan salah satu bahan ajar yang dapat membantu guru menjelaskan materi IPA yang dikemas dalam wujud kearifan lokal sehingga siswa dapat mentransformasikan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. *Pocket book* merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang mudah dibawa dan bertujuan untuk memotivasi siswa dalam belajar. *Pocket book* digital merupakan *pocket book* yang dapat diakses melalui jaringan internet sehingga memungkinkan guru dan siswa melakukan pembelajaran jarak jauh.

Desain *pocket book* digital meliputi gambar, video dan warna serta huruf yang menarik mampu merangsang minat siswa untuk mempelajari materi didalamnya (Armelia et al., 2019).

Madura merupakan salah satu pulau di Indonesia dengan beragam kearifan lokal diantaranya adalah tradisi *daul* dari kabupaten Pamekasan dan alat musik *saronen* dari kabupaten Sumenep. Kearifan lokal tersebut sangat erat dengan konsep sains yaitu pada materi getaran, gelombang dan bunyi. Materi tersebut terletak di kd 3.11 dimana pokok bahasannya erat dengan IPA. Tranformasi kearifan lokal Madura dalam *pocket book* digital dengan mengangkat tema kearifan lokal sangat mendukung proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayah et al. (2019) dimana mentransformasikan kearifan lokal dalam pendidikan di sekolah sebagai upaya pelestarian budaya. Sundari, (2020) memaparkan bahwa pembelajaran yang melibatkan *mobile* dan kearifan lokal mampu mengasah kemampuan siswa dalam menghubungkan konsep materi dengan kebudayaan yang berkembang di masyarakat sehingga mendapatkan pemahaman konsep yang lebih mendalam. Berdasarkan pemaparan tersebut maka penelitian ini akan mengembangkan *pocket book* digital berbasis kearifan lokal Madura sebagai penunjang pembelajaran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut.

1. Media belajar sebatas bahan ajar cetak
2. Bahan ajar belum menghubungkan materi dengan konteks kehidupan

3. Bahan ajar belum memuat nilai-nilai luhur yang berkembang di masyarakat

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan *pocket book* digital berbasis kearifan lokal Madura pada materi getaran, gelombang dan bunyi?
2. Bagaimana respons siswa terhadap *pocket book* digital berbasis kearifan lokal Madura pada materi getaran, gelombang dan bunyi?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kelayakan *pocket book* digital berbasis kearifan lokal Madura pada materi getaran, gelombang dan bunyi.
2. Mengetahui respons siswa terhadap *pocket book* digital berbasis kearifan lokal Madura pada materi getaran, gelombang dan bunyi.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini untuk pihak sekolah, guru, siswa serta peneliti dapat dijabarkan dalam poin-poin sebagai berikut.

1. *Pocket book* digital ini mampu mendukung proses belajar mengajar di sekolah.
2. *Pocket book* digital mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

3. *Pocket book* digital mampu meningkatkan minat belajar siswa pada materi getaran, selombang dan bunyi.
4. *Pocket book* digital mampu membantu peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

## **F. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk pengembangan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa *Pocket book* digital atau *pocket book* digital berbasis kearifan lokal Madura yang dikemas berupa link untuk mengaksesnya.
2. *Pocket book* digital dikembangkan menggunakan *software* Canva.
3. Produk yang dikembangkan memuat materi, video dan kuis pada topik getaran, gelombang, dan bunyi.
4. Jenis kearifan lokal yang diangkat pada *Pocket book* digital meliputi *daul* dari kabupaten Pamekasan dan alat musik *saronen* dari kabupaten Sumenep.
5. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yaitu terdiri atas *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*.

## **G. Definisi Istilah**

Beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. *Pocket book*

*Pocket book* adalah salah satu bahan ajar yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran yang bersifat praktis dan efisien karena materi pembelajaran dijelaskan secara singkat, jelas dan padat (Lena et al., 2020).

## 2. Kearifan lokal

Kearifan lokal adalah usaha sadar manusia dalam bersikap terhadap suatu hal baik itu peristiwa ataupun objek dalam ruang lingkup tertentu (Septiawan et al., 2019).

## 3. Bahan ajar

Bahan ajar adalah segala benntuk bahan yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran baik beupa cetak ataupun non cetak (Kosasih, 2021).