

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPA merupakan interaksi yang berlangsung antar komponen pembelajaran berupa pembelajaran untuk mencapai tujuan berupa kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam ilmu alam fokusnya tidak hanya pada penguasaan prinsip, komponen dan faktor, tetapi lebih ditekankan pada pencarian jawaban atas permasalahan yang timbul di masyarakat. Tugas guru IPA adalah mengimplementasikan pembelajaran IPA di kelas. Selain pelaksanaan proses pembelajaran IPA, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang bervariasi sesuai dengan model pembelajaran atau sifat materi yang disampaikan melalui media. Bentuk model pembelajaran yang berbeda didukung sebagai pelengkap melalui materi dan media pendidikan. Guru hendaknya lebih beragam dalam memilih model atau media pembelajaran saat mengembangkan materi pembelajaran agar penyampaian materi bersifat konseptual, menarik dan menyenangkan (Gambu, 2022).

Berdasarkan hasil observasi di salah satu sekolah di SMP Integral Luqman Al-Hakim Kecamatan Kota Sumenep, Kabupaten Sumenep pada tanggal 25 Maret 2023, media pembelajaran yang digunakan sederhana hanya gambar dan tulisan, sehingga semangat belajar siswa rendah. Media berupa tayangan *video* dilakukan satu kali saja. Dalam mengajar guru menggunakan bahan ajar seperti buku teks, modul dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Siswa terkadang kesulitan untuk memahami bahasa buku teks yang disediakan oleh pemerintah. Sejalan dengan hal

tersebut, Hanisah dkk (2022) masih terdapat guru yang belum maksimal memanfaatkan teknologi sebagai alat pengajaran. Media yang digunakan guru hanyalah *video* edukasi yang ditayangkan di LCD proyektor. Menurut Daeli dkk (2022) siswa kebanyakan pasif dan minat baca siswa sangat rendah dalam belajar. Hal ini dikarenakan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran tidak bervariasi dan monoton hanya pada buku cetak, sehingga respon siswa hilang ketika proses belajar mengajar berlangsung di kelas. Dengan kata lain, tidak ada pembelajaran dari penggunaan media pendidikan.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang sering digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Lingkungan belajar digunakan untuk mendukung keberhasilan belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran dan kegiatan pendidikan tercapai. Hal ini sejalan dengan Junaidi (2019), mengklaim bahwa mata pelajaran akan lebih jelas jika ada media pendidikan dan akan membangkitkan minat belajar siswa. Materi yang disampaikan melalui media dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Kegiatan selama pembelajaran berlangsung akan menjadi interaktif ketika media yang dipilih dan direncanakan dengan baik, sehingga tujuan dari media pembelajaran lebih mudah dicapai dengan waktu dan tenaga yang minimal secara optimal. Penggunaan media pendidikan di kelas tidak hanya meningkatkan pembelajaran, tetapi membantu siswa dalam memperoleh pelajaran dengan lebih mudah dan mendalam. Jika siswa hanya mendengarkan informasi yang diberikan oleh guru secara lisan, kemungkinan siswa tidak memahami pelajaran dengan baik. Namun jika diperkaya dengan melibatkan panca indera siswa untuk merasakan atau mengalami sendiri melalui media tersebut akan menjadikan pemahaman siswa

terhadap pembelajaran pasti akan meningkat.

Ada banyak jenis media pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran permainan monopoli. Permainan monopoli merupakan permainan yang banyak dikenal oleh siswa dalam cara bermain siswa, dan juga sangat familiar, sehingga dengan menggunakan permainan monopoli sebagai sarana pembelajaran sangat menarik dan unik membuat siswa tidak kesulitan memainkan permainan tersebut karena siswa sudah mengenal permainan tersebut. Sejalan dengan hal tersebut, Diyanah & Atok (2021) mengemukakan diketahui bahwa media permainan monopoli merupakan salah satu permainan yang paling terkenal bahkan di dunia, sehingga diasumsikan bahwa hampir semua siswa mengerti cara bermain monopoli. Kelebihan lingkungan permainan monopoli meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sebab pembelajaran di kelas tidak terkesan monoton dan menjadikan siswa mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

Media monopoli yang dikembangkan pada pembelajaran IPA. Menurut hasil penelitian Putra dkk (2020) dalam pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal meningkatkan ke aktif siswa dalam belajar, mengerjakan soal, mengarahkan perhatian dalam pembelajaran, dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Media permainan monopoli IPA berbasis kearifan lokal membantu guru dan siswa belajar IPA. Sementara menurut Surur (2022), media permainan monopoli yang dikemas dengan memasukkan materi pembelajaran di dalamnya, membuat siswa lebih terstimulasi dalam mengerjakan soal-soal latihan dan memfokuskan perhatian siswa hanya untuk mengerjakan satu tugas utama, yaitu menyelesaikan

soal-soal latihan dan akhirnya membuat siswa paham akan materi tersebut. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian Damayanti, dkk (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media monopoli dalam pendidikan sangat tepat digunakan dan membantu siswa memahami materi lebih baik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Faktor penyebab mengangkat kearifan lokal minuman *la'ang* ke dalam permainan monopoli pada materi IPA yaitu apabila pembelajaran berbasis kearifan lokal tidak diterapkan kepada siswa sejak dini, maka perkembangan teknologi yang sangat pesat akan menggantikan atau mengubah kearifan lokal yang ada di dalam masyarakat tersebut. Dampak pesatnya laju teknologi menunjukkan bahwa Indonesia yang memiliki banyak budaya berbeda perlu menerapkan pembelajaran yang dipadukan dengan kearifan lokal. Sejalan dengan pendapat Raharja (2022), kearifan lokal dalam pendidikan merupakan upaya untuk menonjolkan potensi lokal yang harus dilestarikan dengan memasukkan pengetahuan berbasis kearifan lokal dalam pendidikan sekolah. Upaya mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air siswa dan memungkinkan siswa untuk menunjukkan kearifan lokal Indonesia kepada dunia.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka muncul keinginan untuk meneliti serta mengembangkan media pembelajaran Monut (Monopoli Nutrisi) berbasis kearifan lokal minuman *la'ang* Sumenep. Monopoli berbasis kearifan lokal harus berisi keterkaitan antara sains asli dengan ilmu sains tentang proses pembuatan atau kandungan pada minuman *la'ang* Sumenep. Pengembangan media ini dilakukan melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan Media

Monut (Monopoli Nutrisi) Berbasis Kearifan Lokal Minuman *La'ang* Sumenep sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP VIII”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Masih banyak guru yang menggunakan buku paket untuk kegiatan belajar mengajar.
2. Siswa kesulitan memahami materi pembelajaran IPA, karena penyajian buku teks yang menonton dan verbalistik.
3. Bahan ajar IPA yang berbasis kearifan lokal minuman *la'ang* belum banyak dikembangkan.
4. Penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi untuk menjelaskan materi pelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang diatas, adapun rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media Monut (Monopoli Nutrisi) berbasis kearifan lokal minuman *la'ang* Sumenep sebagai sumber belajar untuk siswa SMP kelas VIII ?
2. Bagaimana keterbacaan media Monut (Monopoli Nutrisi) berbasis kearifan lokal minuman *la'ang* Sumenep sebagai sumber belajar untuk siswa SMP kelas VIII ?

3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media Monut (Monopoli Nutrisi) berbasis kearifan lokal minuman *la'ang* Sumenep sebagai sumber belajar untuk siswa SMP kelas VIII ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kelayakan media Monut (Monopoli Nutrisi) berbasis kearifan lokal minuman *la'ang* Sumenep sebagai sumber belajar untuk siswa SMP kelas VIII.
2. Mendeskripsikan keterbacaan media Monut (Monopoli Nutrisi) berbasis kearifan lokal minuman *la'ang* Sumenep sebagai sumber belajar untuk siswa SMP kelas VIII.
3. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media Monut (Monopoli Nutrisi) berbasis kearifan lokal minuman *la'ang* Sumenep sebagai sumber belajar untuk siswa SMP kelas VIII.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan dan manfaat sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran dan diharapkan dapat bermanfaat dan menambah pustaka sekolah untuk digunakan sebagai referensi.

2. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber belajar tambahan, sebagai acuan untuk lebih menekankan pada pembelajaran berbasis kearifan lokal dan menjadikan inovasi untuk menyampaikan sehingga pembelajaran tidak monoton.
3. Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam proses memahami materi. Dapat dijadikan sumber belajar berupa modul untuk melatih literasi sains. Menjadi kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan kepada guru.
4. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan pengalaman dalam mengembangkan media berbasis kearifan lokal dan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan layak digunakan untuk bahan ajar.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang diharapkan sebagai hasil akhir media pembelajaran yang dikembangkan adalah:

1. Media Monut (Monopoli Nutrisi) berbasis kearifan lokal minuman *la'ang* Sumenep yang dikembangkan dibatasi pada materi nutrisi.
2. Model pengembangan media Monut (Monopoli Nutrisi) yang digunakan adalah model ADDIE.
3. Uji kelayakan meliputi validasi ahli media, ahli materi dan guru IPA SMP.
4. Uji coba media Monut (Monopoli Nutrisi) dilakukan pada siswa kelas VIII semester ganjil.

G. Definisi Istilah

Beberapa definisi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar (Baihaqi dkk, 2020).
2. Media monopoli merupakan suatu alat dari papan dengan bidak yang berfungsi untuk melatih gerak motorik dan mengoptimalkan aspek psikomotorik siswa (Novianti dkk, 2022).
3. Kearifan lokal merupakan kecerdasan kecerdasan yang muncul dari kelompok etnis tertentu diperoleh dari pengalaman masyarakat (Nurasiah dkk, 2022).
4. Minuman *la'ang* merupakan minuman tradisional daerah Sumenep dengan bahan dasar cairan yang diperoleh dari hasil sadapan bunga pohon siwalan yang diiris, yang mana cairan tersebut dinamakan nira siwalan.