

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rawung *et al.* (2021) menyatakan abad 21 berpusat pada perkembangan Era Revolusi Industri 4.0 yang mengedepankan pengetahuan sebagai tombak utama. Pembelajaran ialah ujung tombak dari proses pendidikan di sebuah lembaga pendidikan. Tugas seorang peserta didik di sekolah adalah untuk belajar. Belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku terhadap hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya (Safira *et al.*, 2020). Salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik yaitu Ilmu Pendidikan Alam (IPA). Materi dan konsep yang dipelajari pada pembelajaran IPA sangat banyak. Hal ini dibuktikan oleh Jayawardana & Gita (2020) menurut data yang diperoleh dari observasi di berbagai sekolah banyak peserta didik yang masih kurang memahami konsep materi tersebut. Berdasarkan hasil wawancara guru IPA diketahui peserta didik kurang memiliki minat belajar terhadap pembelajaran IPA sehingga materi yang sudah diberikan oleh guru terkadang peserta didik kurang memahaminya (Safira *et al.*, 2020). Pembelajaran IPA menekankan pada proses percobaan yang dapat menghubungkan pengetahuan (kognitif) awal siswa dengan materi yang akan dipelajari dalam kelas.

Salah satu materi bahasan pelajaran IPA SMP adalah interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya. Ryandani *et al.* (2018) berpendapat bahwa materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya memerlukan pemahaman yang lebih karena materi ini merupakan salah satu pokok bahasan yang cukup banyak sehingga membuat siswa bosan dan tidak paham pada materi tersebut. Hal

tersebut juga dibuktikan oleh observasi penelitian yang dilakukan oleh Agustin & Qosyim (2019) berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA diketahui bahwa materi interaksi makhluk hidup dan lingkungannya merupakan salah satu materi pelajaran IPA yang masih dinilai sulit oleh peserta didik. Peserta didik berpikir materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya sulit karena memerlukan banyak hafalan dan hasil belajar peserta didik pada materi interaksi makhluk hidup dan lingkungannya relatif rendah.

Siswa dalam mempermudah mempelajari hal-hal abstrak dapat digunakan media. Media adalah suatu alat atau medium yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam kegiatan komunikasi (menyampaikan dan menerima pesan) antara komunikator (menyampaikan pesan) dan komunikan (menerima pesan). Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Hasil penelitian Kanga *et al.* (2022) menyatakan bahwa adanya media pembelajaran tidak hanya memudahkan guru, tetapi juga membantu peserta didik untuk berpikir mengenai hal-hal yang nyata. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa di sini guru harus mengetahui bagaimana media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan untuk meningkatkan mutu pendidikan siswa, menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta secara perlahan mengubah model pembelajaran menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, misalnya dengan media pembelajaran *pop-up book*. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kegiatan belajar mengajar (Kuswanto & Radiansah, 2018).

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *pop up book*. Media *pop up book* adalah buku yang

merangsang kreativitas dan imajinasi siswa dengan elemen tiga dimensi yang dapat bergerak saat halaman dibuka serta menampilkan gambar yang indah dan menarik (Setiyanigrum, 2019). Media *Pop Up Book* adalah alat yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari guru kepada anak-anak (Winda *et al.*, 2022). Media *pop up book* sangat menarik bagi peserta didik, namun akan lebih menarik lagi jika dikaitkan dengan kearifan lokal yang ada di sekitar mereka. Salah satu media yang sesuai yaitu *pop up book* berbasis kearifal lokal rokat tase'. Faiz & Soleh (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal akan memperkenalkan kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat mengenal budaya daerah.

Kearifan lokal sebagai pengetahuan budaya mengajarkan kepada anak untuk bersikap toleran terhadap teman yang berbeda budaya (Pratiwi, 2018). Budaya leluhur yang diwariskan nenek moyang kita berangsur-angsur menghilang di bawah tekanan budaya asing yang ditransformasikan oleh media elektronik. Diharapkan dengan peran dunia pendidikan dalam penanaman wawasan bermuatan etnosains, peserta didik akan memperoleh pengetahuan yang lebih lengkap tentang lingkungan serta terhindar dari keterasingan dari lingkungannya (Shufa, 2018).

Masyarakat Madura menganggap ritual adat rokat tase' sebagai salah satu simbol terpenting bagi masyarakat Madura, khususnya nelayan. Tradisi ini dilakukan sebagai bentuk rasa syukur kepada Yang Maha Kuasa atas rezeki yang telah diberi, sekaligus sebagai bentuk persembahan kepada penguasa lautan. Selain itu, tujuan dari tradisi rokat tase' ini untuk memohon keselamatan agar terhindar dari bala' (malapetaka) saat mencari ikan di laut (Laily *et al.*,

2021). Dari hasil penelitian Akmal *et al.* (2020) kearifan lokal sangat penting untuk diintegrasikan ke dalam Sekolah Dasar. Siswa sekolah dasar adalah siswa yang masih mengalami pengembangan kognitif bersifat operasional konkret. Cara berpikir anak tidak lagi didominasi oleh persepsi, mereka dapat menggunakan pengalaman sebagai acuan dan tidak selalu bingung dengan apa yang dipahaminya.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal Roket Tase’ Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya”. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu para pendidik dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai terhadap materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya. *Pop up book* berbasis kearifan lokal roket tase’ ini diharapkan juga mampu menjadi salah satu sumber belajar untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran. Sehingga, guru mampu berperan semaksimal mungkin dalam menjalankan peran dan tugasnya serta dapat membantu siswa untuk lebih memahami konsep pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

1. Media pembelajaran yang digunakan di sekolah cenderung monoton hanya menggunakan buku teks.
2. Kurangnya bahan ajar yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kearifan lokal.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *pop up book* berbasis kearifan lokal rokat tase' pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya?
2. Bagaimana keterbacaan media pembelajaran *pop up book* berbasis kearifan lokal rokat tase' pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya?
3. Bagaimana respons peserta didik SMP terhadap media pembelajaran *pop up book* berbasis kearifan lokal rokat tase' pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya?

D. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *pop up book* berbasis kearifan lokal rokat tase' pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya sebagai media pembelajaran siswa.
2. Mendeskripsikan keterbacaan terhadap media pembelajaran *pop up book* berbasis kearifan lokal rokat tase' pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.
3. Mendeskripsikan respons peserta didik SMP terhadap *pop up book* berbasis kearifan lokal rokat tase' pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk membantu guru dalam menyajikan materi interaksi makhluk dengan lingkungannya yang menarik dengan mengembangkan *pop up book* berbasis kearifan lokal rokat tase’.
2. Untuk menjadi dorongan minat belajar dalam memahami materi pembelajaran IPA khususnya materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya melalui pemanfaatan *pop up book* berbasis kearifan lokal rokat tase’.
3. Untuk dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran *pop up book* berbasis kearifan lokal.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk dari penelitian ini yaitu:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *pop up book* merupakan media pembelajaran yang didalamnya berisi gambar yang timbul dan tulisan mengenai materi makhluk hidup dengan lingkungannya dikaitkan dengan kearifan lokal rokat tase’.
2. Media pembelajaran *pop up book* dibuat dengan bantuan aplikasi canva serta disusun berdasarkan materi pembelajaran yang akan dipelajari.
3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran *pop up book* adalah materi IPA SMP kelas VII semester genap KD 3.7 yaitu menganalisis interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya serta dinamika populasi akibat interaksi tersebut.

4. Produk pengembangan media pembelajaran *pop up book* ini dicetak menggunakan kertas *art paper* dengan ukuran 29.7 cm x 21 cm.

G. Definisi Istilah

Adapun penjelasan istilah-istilah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana atau alat pembelajaran yang digunakan pendidik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik untuk membuat peserta didik lebih memahami materi. Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang artinya “perantara” atau “pengantar”. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Tafonao, 2018).

2. *Pop up book*

Pop -Up Book adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak untuk memberikan unsur visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka (Winda *et al.*, 2022).

3. Kearifan Lokal Rokat Tase’

Rokat tase’ adalah upacara masyarakat nelayan untuk menyelamatkan nelayan dari bencana dan rintangan apa pun yang mungkin akan dihadapi ketika di laut dan dapat memberikan hasil tangkapan ikan yang banyak. Dalam tradisi rokat tase’ terdapat banyak sekali simbol-simbol dan tatacara, simbol perahu kecil yang dihias dan berisi beraneka macam makanan sebagai

sesaji untuk dibawa ditengah laut. Sesaji tersebut oleh masyarakat disebut dengan ghite' (Ilaihi & Aisah, 2019).