

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Wahyuni (2022) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu ilmu yang mencerminkan hubungan yang saling keterkaitan dalam 3 cakupan, yang pertama yaitu IPA sebagai produk hasil penafsiran hakikat alam, yang kedua IPA sebagai proses untuk penyelidikan ilmiah agar diperoleh suatu produk IPA melalui berbagai metode yang dapat dilakukan, dan yang ketiga yaitu IPA sebagai nilai yang muncul untuk menumbuhkan rasa keingintahuan, luwes terhadap suatu ide yang baru, serta sikap peduli terhadap lingkungan dan makhluk hidup yang ada didalamnya. Hal ini didukung oleh pendapat Rosada *et al.* (2019) yakni IPA adalah bidang pengetahuan yang diatur secara teratur dan sistematis, mencakup elemen-elemen seperti produk, proses, sikap, dan juga aplikasi. Pembelajaran IPA dalam satuan pendidikan sebaiknya dilakukan secara interaktif, menyenangkan, serta mampu menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa untuk dapat ikut serta aktif dalam pembelajaran. Guru dalam mengajar pembelajaran IPA diharapkan mampu memberikan ruang untuk siswa dapat berkontribusi dalam mengembangkan kemandirian dan kreativitas sesuai dengan minat dan bakat yang dimiliki siswa. Pembelajaran IPA sudah semestinya mengutamakan perberdayaan siswa dalam pelaksanaan proses sains, juga perlu adanya perhatian terhadap kondisi perkembangan lingkungan yang sejalan dengan perkembangan manusia.

Menurut Linasari & Arif (2022) di jenjang SMP pembelajaran IPA perlu untuk diajarkan secara utuh dan tidak boleh dipisahkan, karena dilihat dari isi

pembelajaran IPA yang kompleks siswa perlu akan adanya minat belajar yang tinggi untuk pembelajaran IPA. Minat belajar merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi aktivitas belajar IPA, faktor ini muncul dari dalam diri siswa karena kecenderungan siswa yang merasa kurang tertarik dengan metode atau media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu materi. Minat sendiri menurut Zebua & Harefa (2022) yaitu suatu rasa ketertarikan yang antusias terhadap suatu hal, munculnya minat pada siswa tidak muncul secara spontan, melainkan muncul karena adanya dorongan dari sebuah pengalaman, keikutsertaan, dan kebiasaan dalam belajar. Minat belajar sangat penting dalam pembelajaran IPA karena dengan tingginya minat belajar, siswa akan cenderung merasa senang mengikuti proses pembelajaran, tertarik terhadap materi yang diajarkan, memperhatikan guru dengan seksama, dan siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas. Karena minat siswa dalam pembelajaran IPA sangat berdampak secara signifikan terhadap keberhasilan aktivitas belajar yang terbukti dengan meningkatnya hasil belajar siswa (Hikmah *et al.*, 2022).

Fakta di sekolah menunjukkan bahwa minat belajar siswa SMP terhadap pembelajaran IPA masih tergolong sedang. Fakta tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian dari Putra *et al.* (2023) di SMP Negeri 2 Gianyar yang menunjukkan hasil bahwa berdasarkan indikator yang telah dibuat terhadap minat siswa, sebagian besar dari siswa memiliki minat yang sedang dalam pembelajaran IPA. Hal ini dilihat dari skor perolehan berdasarkan indikator minat di setiap tingkatan kelas, skor tersebut rata-rata sebesar 67,77% dari 364 responden atau siswa. Berdasarkan hasil wawancara guru IPA yang telah dilakukan di UPT SMP Negeri 10 Gresik diperoleh fakta bahwa kegiatan belajar mengajar yang berlangsung didalam kelas

hanya menggunakan buku siswa, modul, serta media yang digunakan berupa *powerpoint*. Oleh karena itu, dari penggunaan media pembelajaran yang terbatas variasinya, siswa cenderung kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPA. Menurut Dewi *et al.* (2023) masih rendahnya minat siswa dapat dilihat dari berbagai aspek di antaranya yaitu kurangnya antusias siswa terhadap tugas-tugas yang diberikan, ketertarikan siswa terhadap materi, keseriusan dalam belajar IPA, dan partisipasi atau keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran.

Salah satu cara untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar yaitu dengan membuat suatu media pembelajaran yang interaktif dan disukai siswa, salah satu media pembelajaran tersebut yaitu *booklet*. *Booklet* adalah bentuk dari media pembelajaran visual yang mudah dibawa kemana saja untuk dibaca. *Booklet* memiliki ciri bentuk visual yang sederhana dengan berbagai variasi warna dan ilustrasi yang menarik (Panjaitan & Tenriawaru, 2022). Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Sarip *et al.* (2022) menunjukkan hasil uji keterbacaan dalam aspek materi/isi pada *booklet* yang menunjukkan peningkatan minat belajar siswa untuk materi keanekaragaman hayati dengan diperoleh persentase skor sebesar 96% yang tergolong sangat tinggi. Berdasarkan perolehan skor dapat diketahui bahwa *booklet* dapat meningkatkan minat belajar siswa, *booklet* juga berperan dalam membantu mendukung pemahaman materi oleh siswa. Hal ini konsisten dengan temuan dalam penelitian Afrikani & Yani (2020) dimana siswa cenderung lebih menyukai bahan bacaan yang memuat materi dengan tampilan menarik, di dalam *booklet* sendiri isi materi disajikan dalam banyak gambar maupun warna yang bervariasi untuk dapat membantu siswa berimajinasi, sedangkan imajinasi sendiri dapat membantu siswa melatih daya ingat.

Materi IPA pada jenjang SMP dapat disajikan dalam bentuk *booklet*. Selain memuat konten IPA, isi *booklet* juga dapat dikaitkan dengan potensi lokal atau kearifan lokal yang sudah ada di lingkungan sekitar tempat tinggal siswa. Menurut Sarip *et al.* (2022) integrasi kearifan lokal dinilai efektif, aplikatif, dan secara langsung memberikan pengalaman belajar secara nyata kepada siswa. Pengembangan media berupa *booklet* pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia dapat mengambil konteks kearifan lokal di sekitar tempat tinggal siswa yang pemanfaatannya belum banyak digunakan sebagai suplemen (tambahan) dalam menyusun bahan ajar. Sarip *et al.* (2022) juga mengemukakan bahwa peranan lingkungan sekitar tempat tinggal siswa mampu mengembangkan kemampuan *transfer* pemahaman kepada siswa terhadap suatu konteks yang baru dan nyata secara mandiri.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Rachmi & Sawarjuwono (2020) pasar bandeng di daerah Gresik ada sejak abad ke 15 di zaman Sunan Giri. Berdasarkan sejarah, pada saat itu di Gresik sistem perekonomian masyarakat tergolong masih lemah, padahal jika dilihat dari letak geografis kabupaten Gresik berada pada titik yang strategis karena menjadi daerah jalur perdagangan laut. Hal ini membuat Sunan Giri melakukan inisiatif untuk mengajarkan masyarakat cara berniaga, sehingga banyak dari santri Sunan Giri yang hendak pulang ke kampung halamannya menyempatkan membawa oleh-oleh khas Gresik yang berupa bandeng utuh maupun yang sudah diolah, sehingga secara tidak langsung terjadi jual beli antara pedagang dan santri dan dari sinilah terbentuknya sebuah pasar Gresik. Kontes lelang bandeng kawak Gresik merupakan ajang kompetisi petambak atas keberhasilan mengelola tambaknya, nantinya ikan terbesar yang didapat akan

dilelang oleh Pemkab Gresik. Sampai saat ini Pemkab Gresik terus mengadakan tradisi kontes dan lelang bandeng kawak agar masyarakat terus konsisten dan bersemangat dalam membudidayakan ikan bandeng. Biasanya kontes bandeng kawak dilaksanakan satu tahun sekali selama 3 hari dan ditutup dengan acara pembakaran ikan bandeng disertai dengan pesta kembang api di alun-alun Gresik yang bertujuan untuk mempersatukan masyarakat Gresik dan menjaga tradisi pasar bandeng Gresik (Purwodianti, 2023).

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa minat belajar IPA siswa SMP masih perlu ditingkatkan, terutama pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia. Salah satu strategi yang dapat diambil untuk meningkatkan minat belajar yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang diintegrasikan dalam *booklet*. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan *Booklet* Berbasis Kearifan Lokal Kontes Bandeng Kawak Gresik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa” dengan harapan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu siswa meningkatkan minat dalam pembelajaran IPA terutama pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat ditemukan masalah-masalah sebagai berikut.

1. Minat belajar IPA siswa SMP masih perlu ditingkatkan.
2. Konteks kearifan lokal belum banyak dimanfaatkan sebagai suplemen dalam menyusun media pembelajaran.

3. Kearifan lokal kontes bandeng kawak Gresik masih belum pernah diintegrasikan pada media pembelajaran *booklet* dan diterapkan dalam pembelajaran IPA di UPT SMP Negeri 10 Gresik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, fokus permasalahan utama pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan *booklet* kontes bandeng kawak Gresik?
2. Bagaimana tingkat keterbacaan *booklet* kontes bandeng kawak Gresik?
3. Bagaimana respons siswa terhadap *booklet* kontes bandeng kawak Gresik di UPT SMP Negeri 10 Gresik?
4. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa setelah dilakukan penerapan *booklet* kontes bandeng kawak Gresik di UPT SMP Negeri 10 Gresik?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan dilakukan penelitian ini yaitu untuk:

1. Mengetahui kelayakan pengembangan *booklet* kontes bandeng kawak Gresik.
2. Mengetahui tingkat keterbacaan *booklet* kontes bandeng kawak Gresik.
3. Menjelaskan respons siswa terhadap pengembangan *booklet* kontes bandeng kawak Gresik di UPT SMP Negeri 10 Gresik.
4. Mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah dilakukan penerapan *booklet* kontes bandeng kawak Gresik pada siswa di UPT SMP Negeri 10 Gresik.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan *booklet* berbasis kearifan lokal kontes bandeng kawak Gresik, dapat memberikan manfaat di antaranya yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan *booklet* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar IPA siswa.
2. Pengembangan *booklet* berbasis kearifan lokal kontes bandeng kawak Gresik mampu meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman bagi guru untuk membuat suatu media pembelajaran.
3. Pengembangan *booklet* dapat memotivasi guru dalam menekankan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tuntutan kurikulum pada materi tertentu.
4. Pengembangan *booklet* berbasis kearifan lokal kontes bandeng kawak Gresik dapat dijadikan rujukan dan sumbangan nyata sehingga dapat menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini mengembangkan media berupa *booklet* berbasis kearifan lokal kontes bandeng kawak Gresik. Untuk mengetahui gambaran media yang akan dikembangkan, berikut peneliti sajikan gambaran spesifikasi produk.

1. *Booklet* berbasis kearifan lokal kontes bandeng kawak Gresik merupakan media pembelajaran yang memuat materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia.

2. Materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia dalam *booklet* berbasis kearifan lokal kontes bandeng kawak Gresik mencakup tentang pengenalan kota Gresik, ikan bandeng, kontes bandeng kawak Gresik, budidaya ikan bandeng di Gresik, peran manusia dalam ekosistem buatan, ancaman dalam budidaya ikan bandeng, dan upaya pelestarian ikan bandeng.
3. Penyajian materi pada *booklet* berbasis kearifan lokal kontes bandeng kawak Gresik tersedia dalam bentuk tulisan, gambar, dan dilengkapi dengan grafik yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa.
4. *Booklet* berbasis kearifan lokal kontes bandeng kawak Gresik disajikan dengan tata letak, ukuran huruf, jenis huruf, dan warna yang sudah disesuaikan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik.
5. Referensi pembuatan *booklet* bersumber dari buku siswa kelas VII, jurnal, wawancara, dan beberapa dokumen lainnya yang dapat dipertanggung jawabkan.
6. Pembuatan *booklet* berbasis kearifan lokal kontes bandeng kawak Gresik dibantu menggunakan *platform desain online canva (versi 1.74.1)*.

G. Definisi Istilah

1. *Booklet*

Booklet adalah media yang berisi informasi penting dengan memuat karakteristik isi yang padat, jelas, mudah dimengerti, menarik, dan didukung dengan gambar disetiap pembahasan materi. Oleh karena itu, *booklet* dapat dijadikan media pelengkap pembelajaran di kelas untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran yang dilakukan. *Booklet* merupakan salah satu media pendamping

yang dianggap sebagai sumber belajar yang efektif dan efisien karena berisi informasi penting yang di *desain* untuk memberikan kemudahan serta menjadi alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran yang di kelas (Savira & Darussyamsu, 2022).

2. Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan kebudayaan dalam suatu masyarakat tertentu yang dirasa dan dianggap mampu bertahan di era globalisasi, karena dalam kearifan lokal tersebut masih terdapat nilai-nilai yang secara nyata bisa dijadikan sarana membangun karakter bangsa. Kearifan lokal juga dapat diartikan sebagai perilaku atau tata nilai hidup masyarakat lokal dengan lingkungan tempat tinggalnya (Dharmawibawa, 2019).

3. Kontes Bandeng Kawak

Pasar bandeng di daerah Gresik ada sejak abad ke 15 di zaman Sunan Giri. Berdasarkan sejarah, pada saat itu di Gresik sistem perekonomian masyarakat tergolong masih lemah, padahal jika dilihat dari letak geografis kabupaten Gresik berada pada titik yang strategis karena menjadi daerah jalur perdagangan laut. Hal ini membuat Sunan Giri melakukan inisiatif untuk mengajarkan masyarakat cara berniaga, sehingga banyak dari santri Sunan Giri yang hendak pulang ke kampung halamannya menyempatkan membawa oleh-oleh khas Gresik yang berupa bandeng utuh maupun yang sudah diolah, sehingga secara tidak langsung terjadi jual beli antara pedagang dan santri dan dari sinilah terbentuknya sebuah pasar Gresik. Kontes lelang bandeng kawak Gresik merupakan ajang kompetisi petambak atas keberhasilan mengelola tambak, nantinya ikan terbesar yang didapat akan dilelang oleh Pemkab Gresik (Rachmi & Sawarjuwono, 2020).

4. Minat Belajar Siswa

Minat yaitu suatu rasa ketertarikan yang antusias terhadap suatu hal, munculnya minat pada diri siswa tidak muncul secara spontan, melainkan muncul karena adanya dorongan dari sebuah pengalaman, keikutsertaan, dan kebiasaan dalam belajar. Minat juga dapat diartikan sebagai perasaan senang dan bahagia atas ketertarikan terhadap sesuatu aktivitas atau kegiatan tanpa harus diminta atau disuruh, melainkan perasaan itu muncul dari dirinya sendiri (Zebua & Harefa, 2022).