

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia dan berlangsung seumur hidup. Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya. Hasil dari kegiatan belajar berupa perubahan perilaku secara positif atau meningkat yang relatif permanen pada diri orang yang belajar (Falahudin, 2014). Perubahan hasil kegiatan belajar dapat berupa aspek afektif, kognitif, maupun psikomotor. Perubahan perilaku tersebut seperti dari anak pembangkang menjadi penurut, dari pembohong menjadi jujur, dari kurang taqwa menjadi lebih taqwa, dari tidak tahu menjadi tahu, dari kurang mengerti menjadi mengerti dan dari tidak bisa menjadi bisa.

Proses belajar juga memerlukan pengarahan perhatian sebagai stimulus yang akan diseleksi untuk disimpan dalam memori kerja. Seleksi stimulus didasarkan atas sifat stimulus itu sendiri, semakin kuat informasi yang dibawa ke penyimpanan sementara dalam memori kerja, selanjutnya memori tersebut dibawa ke memori jangka panjang di mana memori tersebut akan muncul jika dipanggil. Stimulus adalah apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar yang dapat ditangkap oleh pancaindra.

Salah satu yang mempunyai stimulus tinggi dan mampu memberikan kekuatan besar penyimpanan dalam memori kerja dan memori jangka panjang untuk disimpan sebagai respon ingatan yaitu pemilihan jenis media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran dapat membangkitkan kepekaan stimulus siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga prestasi belajarnya dapat meningkat (Saputro, 2021). Dalam meningkatkan mutu pendidikan

generasi muda wajib dan harus mampu untuk memanfaatkan serta mengaplikasikan teknologi di berbagai bidang khususnya bidang pendidikan, kemajuan dan perkembangan pendidikan menjadi faktor keberhasilan suatu bangsa.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media merupakan alat saluran komunikasi pada situasi pembelajaran. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras dan unsur pesan yang dibawanya. Media pembelajaran memerlukan “alat” untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut. Media pembelajaran dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat.

Kesulitan siswa memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan bantuan media pembelajaran. Bahkan media pembelajaran diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari anak didik. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu yang mudah diterima, guru dapat menggairahkan minat belajar siswa. (Fuad *et al.*, 2020).

Pendidikan merupakan aspek penting yang diperlukan untuk membentuk manusia yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas tidak terlepas dari penggunaan bahan pelajaran, strategi dan media pembelajaran. Meningkatkan kualitas pendidikan bergantung pada pemahaman guru terhadap tugasnya dalam menggunakan media pembelajaran. Makna pendidikan secara sederhana yaitu usaha manusia membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat (Portanata, 2017).

Pendidikan dilakukan atas kehendak dan keinginan serta memiliki tujuan eksplisit maupun implisit serta dilakukan demi kepentingan peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki (Rohmah, 2020). Pendidikan juga dapat diartikan dengan segala daya upaya dan semua usaha untuk membuat masyarakat dapat mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan serta kecerdasan sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Salah satu jenis pendidikan yang dapat mengembangkan potensi peserta didik yaitu pendidikan IPA.

Pendidikan IPA dapat dijadikan proses pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki dan menemukan pengetahuan melalui penelusuran ilmiah yang berupa fakta-fakta, konsep atau prinsip untuk diidentifikasi di alam sekitar. Pendidikan IPA dapat dipelajari dengan pendekatan sains, agama, dan sosial, ini menunjukkan bahwa masing-masing sains memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya atau biasa disebut integrasi. Integrasi adalah salah satu bentuk interaksi antara agama dan ilmu pengetahuan. Dalam integrasi agama menyumbangkan ajarannya pada ilmu pengetahuan dan ilmu pengetahuan memberikan pengetahuannya pada agama (Ramadanti, 2020).

Di Gresik terdapat banyak keindahan alam dan terdapat banyak kearifan lokal yang membuat kota ini memiliki keanekaragaman budaya yang menjadi daya tarik sendiri bagi wisatawan luar kota maupun dalam kota. Objek wisata yang berada di Gresik beragam menurut jenisnya, salah satu jenis destinasi yang memiliki keunggulan ciri khas sendiri adalah wisata religi. Kondisi keberadaan makam wali atau makam seorang yang telah berperan besar dalam agama islam dalam penyebaran agama islam di Jawa Timur khususnya di Gresik sendiri memberikan pengaruh yang cukup kuat bagi daerah sekitarnya.

Salah satu makam wali yang ada di Jawa Timur yaitu makam Sunan Giri yang biasanya dijadikan destinasi religi berada di kabupaten Gresik. Pariwisata religi di kabupaten Gresik merupakan salah satu destinasi atau objek wisata yang menjadi daya tarik pengunjung dari berbagai wilayah. Budaya yang terus berkembang pada masyarakat kabupaten Gresik dan selalu terjaga baik dari dulu hingga sekarang adalah budaya ziarah makam wali yang memiliki peran penting dalam perkembangan di wilayah kabupaten Gresik (Leman, 2021).

Kabupaten Gresik merupakan tempat bagi Sunan Giri yang pada perjalanan sejarahnya menjadi tonggak sejarah syiar Islam di Jawa Timur. Peninggalan sejarah terdahulu seperti makam wali Sunan Giri tersebut sangat menarik secara keindahan panorama alamnya yang cukup potensial untuk dikembangkan dalam bidang pendidikan dengan baik. Banyak unsur yang dapat dipelajari dalam wisata religi Sunan Giri dalam hal pengetahuan alam nya, seperti tumbuhan yang tumbuh disekitar makam Sunan Giri, hewan yang hidup di daerah makam Sunan Giri serta ilmu pengetahuan alam lainnya yang ada di dalamnya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Siswa mengalami kesulitan dalam belajar disebabkan oleh tampilan buku yang kurang menarik karena terkesan hanya berisi rumus dan penjelasannya terkadang sulit dimengerti oleh siswa. Padahal sumber belajar juga bisa dibuat dalam bentuk lain, seperti majalah, komik, *e-magazine*, dan lain-lain. Sumber belajar dalam bentuk *e-magazine* dapat dibuat dalam bentuk *e-magazine* cetak dan bisa juga berupa *e-magazine* elektronik atau disebut *e-magazine*.

E-magazine atau majalah elektronik merupakan sumber belajar yang berisi materi pembelajaran yang ditampilkan secara menarik dengan berbagai fitur pendukung seperti gambar,

video, dan audio (Falahudin,2014). Bahan baku *e-magazine* tidak lagi berupa kertas untuk menulis artikel-artikel seperti *e-magazine* pada umumnya, melainkan dalam bentuk file digital yang dapat diakses melalui media elektronik seperti *handphone* atau laptop (Puri, 2019). Pemilihan *e-magazine* dalam bentuk elektronik dikarenakan media tersebut tidak memerlukan bahan baku kertas dalam produksinya serta mempunyai karakteristik yang berbeda dengan buku. Bahasa yang digunakan dalam *e-magazine* relatif lebih ringan dibandingkan buku diktat (Nurjanah, 2014).

Materi klasifikasi makhluk hidup menjelaskan terkait pengertian klasifikasi makhluk hidup dan pengklasifikasiannya. Materi ini terdapat pada kelas VII semester 1 KD 3.2. Klasifikasi makhluk hidup merupakan pengelompokan makhluk hidup tertentu berdasarkan persamaan ciri yang dimiliki. Klasifikasi dilakukan dengan tujuan untuk memudahkan dalam mempelajari keanekaragaman makhluk hidup yang ada. Klasifikasi makhluk hidup dapat berupa tumbuhan dan hewan. Klasifikasi makhluk hidup jenis tumbuhan pada sistem alami biasanya didasarkan pada morfologi alat perkembangbiakannya seperti bunga atau biji, akar, batang, dan daun (Rifa et al., 2020). Jenis klasifikasi tumbuhan yang memiliki keterkaitan dengan tema wisata religi Sunan Giri yaitu pada jenis pohon lamtoro. Jenis klasifikasi hewan yang memiliki keterkaitan dengan tema wisata religi Sunan Giri yaitu kuda.

Materi usaha pesawat sederhana menjelaskan terkait pengertian dan jenis-jenis pesawat sederhana serta contoh alat yang termasuk pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Materi pesawat sederhana tersebut terdapat pada kelas VII semester 1 KD 3.3. Pesawat sederhana adalah alat yang digunakan untuk memudahkan pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Pesawat sederhana ada tiga jenis yaitu pengungkit atau tuas, bidang miring, roda berporos, dan katrol (Mardhifa, 2021). Contoh pesawat sederhana yang dapat memudahkan kehidupan sehari-hari yang memiliki keterkaitan dengan tema wisata religi Sunan Giri yaitu pengungkit seperti permainan

jungkat-jungkit berada dekat dengan wilayah wisata religi sunan giri, bidang miring seperti anak tangga yang banyak terdapat di kawasan wisata religi Sunan Giri, roda yang terdapat pada kendaraan bermotor disana yang biasa digunakan sebagai alat transportasi para wisatawan selain kuda dan katrol sebagai pada alat bantu yang digunakan untuk mengambil air sumur yang berada di wisata religi Sunan Giri.

Materi zat aditif menjelaskan tentang kandungan zat aditif pada makanan khas daerah Giri yaitu bubur masin seperti jenis pengawet, pewarna, penyedap rasa dan pengental yang digunakan dalam proses pembuatan bubur masin. Materi ini terdapat pada kelas VIII semester 1 dalam KD 3.6. Zat aditif merupakan bahan yang ditambahkan dalam makanan atau minuman secara sengaja dengan tujuan tertentu. Zat aditif yang ditambahkan pada makanan memiliki tujuan seperti untuk memperpanjang daya simpan suatu makanan, sebagai penambah rasa dan nilai gizi pada suatu makanan dan untuk memperbaiki penampilan dari segi aroma dan warna pada makanan dan minuman (Rorong & Wilar, 2019). Zat aditif yang memiliki keterkaitan dengan tema wisata religi Sunan Giri yaitu zat aditif yang ditambahkan pada proses pembuatan bubur masin makanan khas daerah Giri yaitu garam sebagai pengawet alami pada bubur masin, penyedap rasa sebagai penambah rasa pada bubur masin, jagung yang dihaluskan bersama nasi sebagai penambah warna pada bubur masin dan santan yang digunakan sebagai pengental pada bubur masin.

Menurut guru IPA di sekolah MTs Masyhadiyah yaitu bapak M. Ma'mun S.T materi IPA yang dapat dipelajari dari wisata religi Sunan Giri ternyata cukup banyak. Materi tersebut cukup membantu mempermudah pemahaman siswa terhadap IPA. Contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari serta lingkungan sekitar yang sebenarnya banyak dan mungkin tidak disadari tersebut yang dapat mungkin dapat menjadi daya tarik sendiri bagi siswa terhadap IPA. Bapak M. Ma'mun S.T

juga menyatakan bahwa materi IPA yang ada pada wilayah wisata religi Sunan Giri tersebut cukup efektif dijadikan materi pembelajaran IPA yang baru bagi siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka pengembangan *e-magazine* berbasis kearifan lokal wisata religi Sunan Giri dapat diterapkan sebagai pelengkap media pembelajaran dalam mata pelajaran IPA. Siswa menganggap pelajaran IPA sulit karena mengaitkan beberapa konsep materi yang bersifat asbtrak sehingga diperlukan suatu alternatif yang tepat seperti menghubungkan kegiatan pembelajaran dengan kearifan lokal (Almadiyah *et al.*, 2022). Oleh karena itu, dilakukan solusi yang tepat dengan melakukan suatu pengembangan berjudul “Pengembangan *e-magazine* IPA terpadu berbasis kearifan lokal wisata religi Sunan Giri”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah pada penelitian kali ini adalah:

1. Penggunaan bahan ajar yang kurang bervariasi membuat peserta didik kurang tertarik dengan IPA.
2. Peserta didik lebih senang membaca bahan ajar yang dominan bergambar daripada buku yang hanya berisi tulisan serta rumus.
3. Bahan ajar yang terlalu tebal dapat membuat peserta didik menjadi malas untuk membaca.
4. Pengembangan *e-magazine* sebagai bahan ajar pada materi IPA Terpadu tentang wisata religi Sunan Giri masih belum ada.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas rumusan masalah kali ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan *e-magazine* dengan tema kearifan lokal wisata religi sunan giri untuk dijadikan bahan ajar terhadap siswa SMP ?

2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *e-magazine* IPA terpadu berbasis kearifan lokal wisata religi sunan giri sebagai bahan ajar ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian kali ini adalah:

1. Untuk memanfaatkan wisata religi Sunan Giri sebagai materi bahan ajar *e-magazine* berbasis kearifan lokal.
2. Untuk mengetahui kelayakan *e-magazine* sebagai bahan ajar berbasis kearifan lokal wisata religi Sunan Giri.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *e-magazine* berbasis kearifan lokal wisata religi Sunan Giri.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, manfaat penelitian kali ini adalah:

1. Menciptakan bahan ajar yang inovatif berupa *e-magazine* agar pembelajaran lebih menarik.
2. Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan tentang materi IPA dengan bahan ajar yang berbeda dari sebelumnya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.
3. Memberikan referensi yang baru kepada guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam merancang bahan ajar bagi peserta didik.
4. Memberikan pengalaman yang baru untuk mengembangkan kreatifitas dalam mewujudkan bahan ajar yang lebih inovasi terhadap kualitas pendidikan yang lebih menambahkan unsur teknologi.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pada penelitian kali ini yang akan dikembangkan yaitu:

1. *E-magazine* dikembangkan mengaitkan beberapa materi dalam IPA dan IPS, yaitu klasifikasi makhluk hidup, pesawat sederhana dan zat aditif.
2. Tipe keterpaduan yang digunakan dalam pengembangan *e-magazine* menggunakan tipe *webbed*.
3. *E-magazine* yang dikembangkan menggunakan *Microsoft Power Point*.
4. Model pengembangan *e-magazine* adalah model *ADDIE* menurut Branch.
5. *E-magazine* yang dikembangkan berorientasi pada ciri khas Kabupaten Gresik yaitu Wisata Religi Sunan Giri.

G. Definisi Istilah

1. *E-magazine*

E-Magazine atau *e-magazine* elektronik adalah satu produk kemajuan teknologi dalam bidang komunikasi dan informasi. Adanya proses digitalisasi *e-magazine* cetak ke dalam bentuk *e-magazine*, kini masyarakat penikmat berita dapat membaca segala jenis *e-magazine* sebagai media informasi dengan lebih mudah dan praktis (Sangian, 2014).

1. Kearifan lokal

Kearifan lokal merupakan suatu prinsip yang dianut dan diimplementasikan oleh masyarakat setempat dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya berbentuk adat dan mengandung suatu nilai yang dianggap sebagai penuntun dalam perilaku manusia yang berlaku bagi suatu kelompok masyarakat tertentu (Chairul, 2019).

2. Wisata Religi Sunan Giri

Di dalam wilayah Kabupaten Gresik terdapat banyak kawasan wisata religi seperti makam Sunan Giri yang berada di Desa Giri yang dijaga dan dirawat khusus oleh warga sekitar sebagai tempat yang potensial bagi wilayah Kabupaten Gresik itu sendiri (Leman, 2021).

3. IPA terpadu

IPA terpadu merupakan suatu konsep dalam pembelajaran sains yang memuat hubungan antar cabang ilmu dalam sains yang saling berkaitan secara terpadu pada satu fokus topik tertentu (Astiti *et al.*, 2021).

5. Klasifikasi Makhluk Hidup

Klasifikasi makhluk hidup merupakan suatu proses pengelompokkan makhluk hidup berdasarkan persamaan ciri yang dimiliki. Pada hakikatnya, klasifikasi makhluk hidup adalah cara yang digunakan untuk mengelompokkan makhluk hidup menjadi golongan atau unit tertentu yang disebut takson (Kurniawan, 2020).

6. Pesawat Sederhana

Pesawat sederhana adalah jenis benda yang dapat memudahkan pekerjaan sehari-hari manusia dengan bantuan usaha (Safitri, 2021).

7. Zat Aditif

Zat aditif pada makanan adalah zat kimia yang ditambahkan ke produk makanan. Tujuan penggunaannya untuk menjaga makanan agar tetap segar serta meningkatkan warna, aroma dan teksturnya (Rorong, 2019).