

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Metode mengajar dengan ceramah digunakan oleh banyak guru telah membuat siswa bosan dan kurang tertarik pada pembelajaran IPA (Nadliyah *et al.*, 2019). Padahal sesungguhnya pada pembelajaran IPA siswa dilatih untuk berbagai kemampuan. Hal tersebut dapat mengakibatkan kurang tertariknya siswa pada materi IPA. Sedikitnya minat siswa dalam kegiatan belajar IPA merupakan salah satu tantangan bagi guru dalam pembelajaran IPA.

Rendahnya minat belajar siswa sudah menjadi hal biasa yang terjadi di banyak sekolah (Putri *et al.*, 2019). Hal tersebut selaras dengan temuan yang ada berdasarkan hasil angket yang disebar di salah satu sekolah di kabupaten Gresik pada tahun 2023 diperoleh bahwasannya 90% siswa memiliki minat belajar yang rendah. Hal ini bisa terjadi dipengaruhi banyak faktor, mulai dari faktor teman sekelas, metode yang digunakan guru membosankan, sampai kurangnya bahan ajar yang menarik rangsangan siswa untuk belajar.

Pada zaman sekarang dengan kemajuan teknologi yang sudah mendunia, memasuki segala aspek kehidupan masyarakat. Bahkan dalam aspek pendidikan sekalipun (Syamsuar *et al.*, 2019). Pada saat ini pembelajaran sangat perlu untuk membantu perkembangan serta kemajuan teknologi dalam Masyarakat (Kwangmuang *et al.*, 2021). Hal tersebut dapat diartikan bahwasannya pendidikan pada zaman sekarang membutuhkan teknologi. Teknologi dapat digunakan sebagai patokan awal dalam inovasi pembelajaran (Syamsuar & Reflianto, 2019).

Perkembangan inovasi media pembelajaran berbasis digital dapat diterapkan dalam pembuatan bahan ajar. Diantara manfaat dari perkembangan teknologi dalam

bahan ajar yakni elektronik booklet. *E-booklet* adalah buku yang ringkas yang mengandung berbagai pengetahuan yang disajikan secara digital (Putri *et al.*, 2019). Karena *e-booklet* dapat diakses melalui ponsel dan komputer, dapat menggunakannya kapan pun. Penggunaan *e-booklet* memiliki sejumlah kelebihan, yakni dapat menjadi media pembelajaran dikarenakan terdiri dari berbagai komponen penyusun yang beragam dengan pemilihan warna yang beragam sehingga siswa tidak cepat merasa bosan serta mudah memahami pelajaran (Nursela *et al.*, 2022). *E-booklet* juga dipilih karena mampu mengatasi keterbatasan waktu belajar di sekolah sehingga dapat dijadikan bahan ajar mandiri dengan menggunakan bahasa yang sederhana untuk dipahami (Violla & Fernandes, 2021).

Penggunaan *e-booklet* di sekolah masih jarang, masih sedikit sekolah yang menggunakan media ini sebagai bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran (Damayanti *et al.*, 2022). Pengembangan media *e-booklet* menunjukkan ada peningkatan hasil belajar siswa setelah memakai *e-booklet* sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pengembangan *e-booklet* yang sudah diterapkan hanya sebatas berisi materi saja dan belum condong pada etnosains terutama pada tema batik damar kurung Gresik. Berdasarkan hasil dari angket yang telah disebarkan pada siswa di salah satu sekolah di kabupaten Gresik pada tahun 2023 didapatkan hasil bahwasannya 100% siswa menggunakan batik dua kali dalam seminggu; 100% siswa tidak mengetahui bahwa batik diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya tak benda sebagai kain tradisional; 72,4% siswa tidak mengetahui jenis batik yang ada di Gresik dan juga sebesar 100% siswa tidak mengetahui batik damar kurung Gresik dan siswa juga tidak tahu motif batik damar kurung Gresik.

Batik damar kurung dari Kabupaten Gresik adalah salah satu jenis batik Indonesia. Batik damar kurung memiliki pengaruh besar terhadap budaya lokal masyarakat serta menjadi daya tarik yang unik bagi wisatawan sehingga dapat memajukan perekonomian masyarakat sekitar (Indah *et al.*, 2023). Untuk menjaga keberlangsungan batik siswa diharapkan memahami segala sesuatu yang berkaitan dengan batik yang dalam hal ini dapat diwujudkan dalam pembelajaran.

Batik damar kurung Gresik merupakan bentuk kearifan lokal yang perlu dijaga kelestariannya. Salah satu alternatif untuk menjaga keberlangsungan batik yaitu dengan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi. Penerapan batik sebagai kearifan lokal dalam pembelajaran dikemas dalam bentuk *e-booklet* yang dipakai supaya minat belajar siswa meningkat.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan inovasi bahan ajar IPA terpadu yang mudah dipahami siswa. *E-booklet* yang akan dikembangkan pada pembelajaran IPA terpadu berbasis etnosains pada batik damar kurung Gresik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dalam pembuatan *e-booklet* ini, materi yang digunakan yakni klasifikasi makhluk hidup. Materi tersebut dipilih sebab dalam motif batik damar kurung Gresik menerapkan konsep yang ada pada materi klasifikasi makhluk hidup dengan integrasi etnosains untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan di latar belakang, masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:.

1. Minimnya bahan ajar digital yang berbasis etnosains terutama pada batik damar kurung Gresik.

2. Kurangnya *e-booklet* berbasis etnosains IPA terpadu untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada batik damar kurung Gresik.
3. Rendahnya minat belajar siswa untuk mempelajari buku pelajaran terutama buku IPA yang sangat rendah.
4. Banyaknya guru yang belum mengembangkan bahan ajar yang bervariasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan informasi di atas, rumusan masalah adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan média *e-booklet* IPA terpadu berbasis etnosains pada tema batik damar kurung Gresik?
2. Bagaimana keterbacaan siswa setelah menggunakan media *e-booklet* IPA terpadu berbasis etnosains pada tema batik damar kurung Gresik?
3. Bagaimana respons siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *e-booklet* IPA terpadu berbasis etnosains pada tema batik damar kurung Gresik?
4. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media *e-booklet* IPA terpadu berbasis etnosains pada tema batik damar kurung Gresik?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kelayakan média *e-booklet* IPA terpadu berbasis etnosains pada tema batik damar kurung Gresik untuk meningkatkan minat belajar yang akan dikembangkan.
2. Mengetahui keterbacaan siswa setelah menggunakan media *e-booklet* IPA terpadu berbasis etnosains pada tema batik damar kurung Gresik.

3. Mengetahui respons siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *e-booklet* IPA terpadu berbasis etnosains pada tema batik damar kurung Gresik untuk meningkatkan minat belajar siswa.
4. Mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media *e-booklet* IPA terpadu berbasis etnosains pada tema batik damar kurung Gresik.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan *e-booklet* IPA terpadu berbasis etnosains pada batik damar kurung Gresik untuk meningkatkan minat belajar siswa sebagai berikut.

1. Menciptakan bahan ajar yang menarik di sekolah.
2. Adanya bahan ajar berbasis etnosains khususnya tema batik damar kurung Gresik yang membantu untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi IPA.
3. Bahan ajar yang dapat dimanfaatkan untuk menambah kecintaan terhadap budaya lokal yang diimplementasikan dalam pembelajaran.
4. Mampu mempermudah siswa dalam proses belajar khususnya pada materi IPA karena dapat dipakai dimana saja serta kapan saja.

F. Spesifikasi Produk

E-booklet IPA terpadu berbasis etnosains untuk meningkatkan minat belajar siswa yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. *E-booklet* yang akan dikembangkan mengangkat tema batik damar kurung Gresik yang memuat materi klasifikasi makhluk hidup.
2. *E-booklet* dilengkapi teks yang terletak pada uraian materi, serta gambar proses pembuatan batik, dan motif batik damar kurung Gresik.

3. *E-booklet* yang dikembangkan memiliki ukuran 14,8 x 21 cm dengan menampilkan warna, gambar yang menarik seputar materi etnosains pada batik damar kurung Gresik.
4. *E-booklet* yang digunakan berbasis fleksibel karena bisa di akses dimanapun dan juga kapanpun, karena dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan hasil akhirnya berupa *flipebook* yang berbentuk *barcode*.

G. Definisi Istilah

1. Bahan ajar

Bahan ajar merupakan pusat/sumber informasi penting bagi pendidik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Guru diharapkan dapat menggapai tujuan pembelajaran dengan bahan ajar. Pada dasarnya, guru/pendidik harus menyiapkan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran (Aisyah *et al.*, 2020).

2. *E-booklet*

E-booklet adalah produk *booklet* yang dikembangkan menjadi sebuah *booklet* berbasis digital atau elektronik. *E-booklet* dikembangkan dengan bantuan beberapa *software* melalui perangkat lunak serta perangkat keras yang mendukung. *E-booklet* membantu siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dan menumbuhkan rasa ingin tahu mereka. Ini membantu mereka memahami pelajaran dan menguasai kurikulum sekolah. (Sarip *et al.*, 2022).

3. Etnosains

Etnosains merupakan bagian kajian budaya yang melakukan upaya mendalami cara masyarakat lokal memahami sifatnya. Masyarakat lokal normalnya mempunyai filosofi dan falsafah kehidupan yang berdampak pada mereka dalam

bertahan hidup. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwasannya etnosains adalah wujud dari etnografi baru (Satria & Egok, 2020).

4. IPA terpadu

IPA terpadu merupakan set teori yang tersistematis, implementasi yang umum serta terbatas pada tanda-tanda awal, lahir, tumbuh, dan berkembang. Metode ilmiah digunakan contohnya pengamatan serta percobaan yang membutuhkan pendekatan ilmiah contohnya menjadi ingin tahu, tulus, serta terbuka. IPA terpadu dibangun dengan pondasi produk, tahapan, dan perilaku ilmiah (Kuswanto, 2019).

5. Batik

Batik merupakan kain yang di beri hiasan foto/gambar yang berasal dari kombinasi titik-titik yang membentuk garis yang dibuat melalui metode resit lilin/malam. Selain itu batik juga mempunyai arti karaya atau bentuk kekuatan yang dilakukan dengan bahan kain yang diberi ilustrasi. Biasanya batik mempunyai representasi dari kegiatan masyarakat lokal (Widadi, 2019).

6. Minat belajar

Minat belajar merupakan perhatian, kesukaan, dan daya tarik siswa terhadap pelajaran. Ini ditunjukkan oleh keikutsertaan aktif serta serius siswa dalam pelajaran, serta keinginan mereka untuk belajar dengan baik (Sari, 2020).

7. Damar Kurung

Salah satu budaya seni lukis adalah damar kurung yang berasal dari Kabupaten Gresik mempunyai arti aktivitas sehari-hari masyarakat yang ada di wilayah kota, serta memperkenalkan kegiatan tertentu (Prasetyo, 2023).