

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu pengetahuan yang berkaitan dengan alam ataupun kehidupan sehari-hari manusia. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tidak hanya berfokus pada suatu teori namun juga bagaimana siswa dapat memahaminya sehingga teori, konsep ataupun hukum dalam IPA bisa diterapkan dan dimanfaatkan dalam menunjang kehidupan. Hal ini sejalan dengan Nana & Gusnidar (2022) yang mengatakan bahwa dalam pembelajaran IPA ditekankan memberikan pengalaman langsung sehingga siswa dapat membangun kompetensi dan mampu memahami alam sekitar secara ilmiah (Nana & Gusnidar, 2022).

Zat aditif merupakan salah satu materi yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Contoh dari pengaplikasian zat aditif dapat ditemukan pada olahan makanan yang sering kita jumpai yaitu jajanan pasar. Zat aditif sendiri memiliki pengertian bahan tambahan yang digunakan pada saat proses pembuatan makanan bertujuan untuk meningkatkan mutu makanan (Mardin *et al.*, 2022)

Kurangnya contoh atau bukti nyata penerapan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari menjadi salah satu permasalahan yang terjadi, guru cenderung menggunakan contoh yang ada dalam buku. Jajanan pasar akan digunakan sebagai bahan penelitian karena jajanan tersebut sering dijumpai dan diharapkan siswa mudah mengidentifikasi bahan yang terkandung didalamnya, sehingga menambah wawasan siswa mengenai penerapan zat aditif dalam kehidupan

sehari-hari. Jajanan pasar biasanya menjajakan jajanan tradisional, namun seiring berkembangnya zaman tidak hanya jajanan tradisional yang di perjualbelikan.

Menurut Kleruk *et al.*, (2021) sebagian guru dalam proses belajar hanya terpaku pada buku sebagai sumber belajar dan menggunakan metode ceramah, hal tersebut dirasa kurang efektif dalam penyampaian materi dan tidak memiliki daya tarik bagi siswa (Kleruk *et al.*, 2021). Media pembelajaran merupakan sarana penting dalam proses pembelajaran agar dapat menarik simpati dan minat siswa. Dimana dari penggunaan media pembelajaran tersebut siswa dapat memperoleh metode pembelajaran baru dan mengenal berbagai macam media dan referensi yang baru. Media merupakan berbagai hal yang dapat menciptakan stimulus atau rangsangan sehingga dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran (Panggabea *et al.*, 2021). Media pembelajaran dapat berupa media cetak, video, ataupun alat peraga.

Booklet merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses mengajar. *Booklet* memiliki ukuran relatif kecil sehingga mudah dibawa dan digunakan dimana saja, terdiri dari gambar dan mengenai informasi dari topik bahasan. Menurut parwiyati (2014) media *booklet* adalah media yang layak digunakan sebagai sarana penyampaian informasi dalam pembahasan suatu materi (Putri, 2020).

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Astuti & Moro (2023) melakukan penelitian R&D penyusunan *booklet* hasil penelitian etnozooologi pada materi keanekaragaman hayati diperoleh persentase ahli media 76,56% yang artinya media tersebut layak untuk digunakan (Astuti & Moro, 2023). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Gusmar *et al.*, (2022) pada validitas

pengembangan *booklet* terintegrasi potensi lokal pada materi *plantae* diperoleh hasil validasi sebesar 87,12% termasuk dalam kategori baik sehingga layak untuk digunakan (Gusmar *et al.*, 2022). Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka akan dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan *Booklet Jhâjhân* Pasar di Pasar Pakong Pamekasan Pada Materi Zat Aditif”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya contoh penerapan konsep IPA dalam kehidupan sehari.
2. Kurangnya sumber belajar siswa.
3. Pembelajaran kurang menarik atau monoton.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *booklet jhâjhân* pasar pada materi zat aditif?
2. Bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran *booklet jhâjhân* pasar pada materi zat aditif?
3. Bagaimana keterbacaan media pembelajaran *booklet jhâjhân* pasar pada materi zat aditif?

D. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *booklet jhâjhân* pasar pada materi zat aditif.

2. Mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran *booklet jhâjhân* pasar pada materi zat aditif.
3. Mengetahui keterbacaan media pembelajaran *booklet jhâjhân* pasar pada materi zat aditif.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran yang menarik.
2. Tersusunnya *booklet jhâjhân* pasar yang layak digunakan dalam pembelajaran.
3. *Booklet* dapat dijadikan sumber belajar mandiri oleh siswa.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

Adapun spesifikasi produk pengembangan pada penelitian ini adalah:

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *booklet jhâjhân* pasar.
2. Pada cover berisi gambar pasar Pakong dan beberapa jajanan pasar, judul, dan pokok bahasan materi zat aditif.
3. *Booklet* terdiri dari kata pengantar, daftar isi, rangkuman materi zat aditif, contoh jajanan pasar yang dilengkapi gambar yang menarik, daftar pustaka dan biografi penulis.
4. *Booklet* terdiri dari 24 halaman tidak terhitung sampul.
5. Pembuatan *booklet* menggunakan aplikasi canva dengan cetakan A5 (14,8 cm x 21 cm).

G. Definisi Istilah

1. *Booklet* merupakan media yang dapat digunakan guru sebagai sarana dalam pembahasan materi dan diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran (Putri, 2020).
2. Zat Aditif adalah bahan atau zat yang sengaja ditambahkan dalam proses pengolahan makanan (Haryani *et al.*, 2022).