

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan teknologi berkembang sangat pesat. Jika perkembangan teknologi tidak bisa dimanfaatkan dengan baik akan membawa pengaruh yang buruk, terutama pada anak usia sekolah. Salah satunya adalah lunturnya rasa cinta akan budaya daerah dan rasa cinta tanah air. Salah satunya adalah mengenal cerita rakyat yang ada di daerahnya sendiri. Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dapat dijadikan untuk memperkenalkan budaya daerah kepada siswa. Tugas pengajar memperkenalkan budaya daerah sekitar siswa, agar siswa mengenal dan tertarik dengan budaya yang ada di daerahnya sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru di tiga sekolah dasar di Gugus Kartini Pecangaan, yaitu: (1) SD Negeri 1 Krasak dilakukan pada hari Rabu tanggal 27 April 2022, (2) SD Negeri 2 Krasak, dilakukan pada hari Rabu tanggal 27 April 2020, (3) SD Negeri 3 Krasak, dilakukan pada hari Selasa tanggal 26 April 2022. Hasil wawancara dari tiga SD menunjukkan bahwa dalam pembelajaran tema 8 yaitu daerah tempat tinggalku, bahan ajar yang digunakan hanya menggunakan buku paket dari pemerintah. Guru belum membuat media pembelajaran atau bahan ajar yang menarik. Pada tema Daerah Tempat Tinggalku di buku paket hanya berisi materi tentang cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia, sedangkan untuk cerita rakyat daerah Jepara tidak ada. Selama ini dalam kegiatan pembelajaran, siswa tidak diperkenalkan kearifan lokal (cerita rakyat) Jepara. Proses pembelajaran hanya terpancang pada buku ajar yang sudah ada. Model pembelajaran yang dilakukan pengajar lebih banyak pada metode ceramah. Hal tersebut berakibat hasil belajar siswa menjadi rendah.

Siswa perlu mengenal kebudayaan atau kearifan lokal antara lain cerita rakyat, adat istiadat, tradisi yang ada di daerah tempat tinggal siswa. Pengajar harus mampu membuat pembelajaran yang membantu siswa untuk mengenal, memahami, dan mengerti. Dalam buku paket dari pemerintah belum ada materi tentang kearifan lokal di Jepara, sehingga siswa kurang mengenal kearifan lokal yang ada di daerahnya.

Bahan ajar berupa buku paket dari pemerintah yang selama ini digunakan, bagi siswa dianggap kurang menarik dan terlalu banyak bacaan yang membuat siswa menjadi kesulitan untuk memahami materi. Pada pembelajaran, siswa biasanya diminta membaca lalu mengerjakan soal. Hal itu menyebabkan siswa merasa bosan, malas, dan tidak tertarik, sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Pengajar harus mampu menguasai dan menggunakan bahan dan model pembelajaran dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi yang saat ini berkembang begitu pesat menjadikan tantangan dan peluang bagi pengajar. Pemanfaatan *internet* dalam dunia pendidikan saat ini menjadi sesuatu yang sangat penting. *internet* merupakan salah satu akses yang sangat penting dalam perkembangan teknologi. Sebagai pengajar yang peka terhadap perkembangan teknologi tentunya dapat memanfaatkan peluang tersebut untuk kegiatan pembelajaran, yakni memanfaatkan sebagai bahan ajar pembelajaran berbasis teknologi yaitu bahan ajar *hypermedia*. Kearifan lokal yang ada di Jepara juga harus diperkenalkan kepada siswa, agar siswa mengenal kebudayaan di daerah tempat tinggalnya yaitu di Kabupaten Jepara.

Sulistya (2017: 154) yang menunjukkan bahwa Pengembangan model *quantum teaching* sangat praktis sehingga memotivasi pembelajaran dan layak digunakan pembelajaran di Sekolah Dasar. Ramadhani (2019: 50) menyatakan, “*Quantum teaching* model Pembelajaran yang mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan bagi siswa”. Wote (2020: 97), “*Quantum teaching* melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan siswa akan belajar dalam suasana yang meriah dan menyenangkan sehingga siswa tidak akan mudah merasa jenuh selama kegiatan pembelajaran berlangsung.”. Dewi (2018: 25), “*Quantum teaching* menginteraksi segala komponen di dalam kelas dan lingkungan sekolah untuk dirancang sedemikian rupa sehingga semua berbicara dan bertujuan untuk kepentingan siswa”. Ningrum (2017: 316) menyatakan, “Belajar menggunakan modul berbasis *quantum teaching* siswa akan melakukan tahapan belajar”. Model pembelajaran *Quantum Teaching* mempunyai sintak atau langkah pembelajaran yaitu 1) tumbuhkan, 2) alami, 3) namai, 4) demonstrasi, 5) ulangi, dan 6) rayakan yang biasa di singkat dengan sebutan TANDUR.

Suwindra (2014: 1015), “Penggunaan modul multimedia interaktif akan membantu siswa dalam membangun pemahaman konsep-konsep dengan waktu yang efisien”. Ariep (2021: 128) menyatakan, “Pemanfaatan multimedia interaktif untuk mengolah bahan ajar dengan teknologi komunikasi berbasis komputer dapat memudahkan penyampaian pengajar dan mudah pula dipahami oleh peserta didik”. Tafonao (2018: 7) menyatakan, “Guru melakukan strategi pembelajaran interaktif guna mencapai tujuan pembelajaran dalam beberapa pengajarannya”. Diantoro, (2020: 3), “Penerapan model pembelajaran yang baik menjadi lebih bermakna jika dibarengi penggunaan media pembelajaran tepat”.

Menurut Hanifa (2017: 102), kelebihan dari *hypermedia* ini yaitu dikembangkan mampu membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan aktif di dalam kelas, digunakan berulang-ulang dan membukanya dirumah untuk mengulang pelajaran, dan siswa dapat menentukan sendiri apakah membaca materi terlebih dahulu ataupun melihat video terlebih dahulu. Del Río (2019: 50) menyatakan, “Para siswa memberikan penilaian positif secara keseluruhan terhadap pengalaman yang dilakukan dengan materi *hypermedia*, tetapi tidak sejauh yang diharapkan”.

Berdasarkan latar belakang dan masalah di atas mendorong peneliti untuk mengambil penelitian yang berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada materi tentang kearifan lokal Jepara. Penelitian berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *Hypermedia* Berbasis Kearifan Lokal Jepara dengan Model *Quantum teaching* tema 8 Daerah Tempat tinggalku pada Siswa kelas IV SD di Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan bahan ajar *hypermedia* berbasis kearifan lokal Jepara dengan model *quantum teaching* siswa kelas IV SD di Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara?

2. Bagaimanakah pengembangan desain bahan ajar *hypermedia* berbasis kearifan lokal Jepara dengan model *quantum teaching* siswa kelas IV SD di Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara?
3. Bagaimanakah kelayakan bahan ajar *hypermedia* berbasis kearifan lokal Jepara dengan model *quantum teaching* siswa kelas IV SD di Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara?
4. Bagaimanakah keefektifan kebutuhan bahan ajar *hypermedia* berbasis kearifan lokal Jepara dengan model *quantum teaching* siswa kelas IV SD di Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan bahan ajar *hypermedia* berbasis kearifan lokal Jepara dengan model *quantum teaching* siswa kelas IV SD di Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara.
2. Mengembangkan desain bahan ajar *hypermedia* berbasis kearifan lokal Jepara dengan model *quantum teaching* siswa kelas IV SD di Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara.
3. Menganalisis kelayakan bahan ajar *hypermedia* berbasis kearifan lokal Jepara dengan model *quantum teaching* siswa kelas IV SD di Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara.
4. Menganalisis keefektifan kebutuhan bahan ajar *hypermedia* berbasis kearifan lokal Jepara dengan model *quantum teaching* siswa kelas IV SD di Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis
 - a. Sebagai motivasi agar senantiasa mengembangkan bahan ajar *hypermedia*.
 - b. Pengembangan bahan ajar *hypermedia* ini direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran untuk peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.
2. Manfaat Praktis
 - a. Siswa dapat meningkatkan hasil belajar melalui bahan ajar *hypermedia*.

- b. Guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan produk ini
- c. Sekolah dapat memanfaatkan bahan ajar *hypermedia* dalam usaha meningkatkan kualitas dan mutu Pendidikan di sekolahnya.
- d. Peneliti dapat menambah pengalaman baru tentang pengembangan bahan ajar *hypermedia* yang memanfaatkan teknologi.

