

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Awal tahun 2022 mulai kembali muncul kasus-kasus Covid-19 dengan varian baru yang membuat pemerintah menerapkan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM). Hal ini menyebabkan proses pembelajaran masih dilaksanakan secara daring (*Online*). Tindakan vaksinasi dan menerapkan protokol kesehatan secara ketat menjadi kunci utama dalam mencegah penularan varian baru Covid-19 ini. Namun, beberapa bulan setelahnya kasus varian baru Covid-19 mengalami penurunan yang cukup signifikan. Sehingga pemerintah melalui Kemendikbud memberikan hak secara penuh kepada kepala daerah untuk menentukan pelaksanaan pembelajaran tatap muka secara terbatas sesuai dengan level PPKM setiap daerah. Pembelajaran tatap muka ini dilaksanakan secara menyeluruh dari jenjang TK, SD, SMP, SMA bahkan Perguruan Tinggi.

Pembelajaran tatap muka secara terbatas merupakan cara mengajar yang baru bagi guru, sehingga mengakibatkan kurang siapnya dalam pembelajaran baik bagi guru maupun siswa. Guru harus mencari cara menyampaikan materi yang dapat diterima dengan mudah oleh siswa, sedangkan siswa dituntut agar bisa menyesuaikan diri dalam situasi dan kondisi seperti ini (Salsabila, 2020: 190). Penelitian menemukan fakta bahwa Guru menghadapi beberapa masalah dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas diantaranya keterbatasan waktu dan teknis pelaksanaan

pembelajaran yang masih rancu. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa (Mayudana dan Sukendra, 2020: 2). Oleh sebab itu, dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas guru memerlukan suatu media yang mampu menjelaskan materi secara singkat, jelas dan bermakna terhadap siswa. Upaya untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi siswa (Nissa dan Haryanto, 2020: 4).

Media pembelajaran dijadikan bagian penting karena media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran (Gunawan, 2014: 54). Selain itu media dan sumber belajar umumnya yang sering digunakan berupa buku-buku, teks-teks bacaan atau modul yang isinya lebih banyak memuat tulisan atau penjelasan dengan kalimat dan sedikitnya disertai gambar yang cenderung membuat siswa bosan dan kurang termotivasi. Hal tersebut menyebabkan penyampaian materi yang dilakukan guru menjadi tidak tersampaikan sepenuhnya kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran yang kurang menarik dapat menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi motivasi, minat, sekaligus hasil belajar peserta didik (Widyawati dan Prodjosantoso, 2015: 54).

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan (Emda, 20217: 175). Adanya motivasi belajar harus diupayakan ada dalam diri siswa, dan bila ada hambatan diusahakan pula

untuk diminimalisir, sehingga hasil yang ingin dicapai sebagai hasil dari pembelajaran dapat diperoleh secara maksimal (Fadlilah 2020: 4). Motivasi belajar mempunyai peranan besar dari keberhasilan seorang siswa. Hasil belajar akan menjadi optimal jika adanya motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan semakin baik hasil belajar (Bakar, 2014: 3).

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresepasi, dan abilitas (Hamalik, 2013: 15). Hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik siswa, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari siswa dan bagaimana mereka akan dinilai (Hamdan dan Khader, 2015: 197). Media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maskimal. Salah satu media pembelajaran yang dapat dipersiapkan guru dalam pembelajaran tatap muka terbatas yang dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa diantaranya adalah media video berbasis *powtoon*.

*Powtoon* adalah software *online* yang inovatif dan sederhana yang dapat membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi. Animasi ini dapat digunakan untuk penggunaan pribadi dan umum. Selain itu, *Powtoon* juga digunakan untuk iklan suatu produk, video penjualan, dan video investor. Manfaat *powtoon* dalam penggunaan disekolah yaitu untuk membantu guru memudahkan menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.

*Powtoon* tersedia secara online atau dapat di unduh sebagai file mp4 atau video (Graham, 2015: 2). Penggunaan *Powtoon* juga dapat diaplikasikan pada seluruh mata pelajaran tidak terkecuali mata pelajaran IPA materi sifat dan perubahan wujud benda.

Beberapa penelitian menunjukkan adanya peningkatan pembelajaran setelah dilakukan suatu pengembangan video pembelajaran berbasis *Powtoon*. Hasil penelitian oleh Herlina, dkk (2022), tentang pengembangan media pembelajaran animasi menggunakan *software powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis pada materi sistem persamaan linier dua variabel. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *powtoon* untuk pembelajaran dinilai sangat praktis dan efektif (Eka, 2022: 11).

Selain membutuhkan media pembelajaran juga membutuhkan metode atau pendekatan yang tepat. Hal ini dikarenakan setiap pembelajaran mempunyai tujuan agar materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa, untuk mencapainya guru membutuhkan sebuah metode atau pendekatan yang tepat. Proses pembelajaran yang dilakukan bukan hanya menstransfer ilmu dari guru ke siswa, tetapi guru harus menjadi fasilitator yang dapat membimbing siswa dalam belajar secara aktif, kreatif, dan berpengetahuan. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan yaitu pendekatan saintifik etnosains.

Pendekatan saintifik merupakan suatu proses pembelajaran yang dirancang agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum, atau prinsip melalui kegiatan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau

merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengkomunikasikan (Hosnan, 2014: 34). Pendekatan saintifik dapat diintegrasikan dengan pendekatan lainnya salah satunya adalah pendekatan etnosains.

Etnosains merupakan perangkat ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh suatu masyarakat atau suku bangsa yang diperoleh dengan menggunakan metode tertentu serta mengikuti prosedur tertentu yang merupakan bagian dari tradisi masyarakat tertentu, dan 'kebenarannya' dapat diuji secara empiris (Sudarmin, 2014: 16). Etnosains dapat diterapkan pada mata pelajaran IPA. IPA mempelajari tentang peristiwa yang terjadi di alam ini (Muakhirin, 2014: 52). Pembelajaran IPA banyak memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (Sari dan Julianto, 2014: 2). Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Atmojo (2017), menunjukkan bahwa pembelajaran IPA terpadu berpendekatan etnosains terbukti efektif mampu memperbaiki kualitas pembelajaran pada aspek aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa.

Materi sifat dan perubahan wujud benda merupakan salah satu materi yang terdapat dalam pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Materi sifat dan perubahan wujud benda diantaranya menjelaskan sifat benda dalam kehidupan sehari-hari, menjelaskan perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. Materi tersebut sangat penting untuk dipelajari oleh siswa karena dapat ditemukan contoh dalam kehidupan sehari-hari salah satunya dalam

pembuatan ikan asin di daerah Kabupaten Cilacap. Kabupaten Cilacap merupakan salah satu tempat industri ikan asin. Hasil industri ikan asin tersebut sudah diekspor ke berbagai daerah di pulau Jawa. Pembuatan ikan asin di Cilacap sudah dilakukan secara turun-temurun oleh masyarakat sekitar yang tinggal di Cilacap Khususnya masyarakat pesisir pantai. Pembelajaran etnosains dengan mengaitkan pembuatan ikan asin dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman pengalaman belajar siswa mengenai apa saja penengaruh kalor terhadap sifat dan perubahan wujud benda dalam proses pembuatan ikan asin terhadap budaya dan potensi yang dimiliki oleh daerah Kabupaten Cilacap.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Istanto Adi Saputro, S.Pd selaku guru kelas V di SD Negeri Surusunda 03. Beliau mengatakan bahwa selama pembelajaran tatap muka secara terbatas, rata-rata guru menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah. Penyampaian materi hanya terpaku pada buku paket dan modul saja. Guru jarang menggunakan media dikarenakan terlalu banyak memakan waktu untuk menyiapkan media. Pembelajaran IPA di kelas berkesan monoton menjadikan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu melakukan pemilihan media yang tepat untuk solusi dari permasalahan tersebut. Maka dari itu, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media video berbasis *powtoon* pendekatan

saintifik etnosains untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Pembelajaran melalui media video berbasis *powtoon* akan lebih praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat siswa lebih mudah dalam belajar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan mengenai identifikasi masalah dalam permasalahan ini sebagai berikut:

1. Adanya Covid-19 varian baru yang membuat proses pembelajaran masih dilakukan secara daring (*online*).
2. Turunnya kasus Covid-19 varian baru maka pembelajaran dilakukan secara PTM terbatas menyebabkan kurang siapnya guru dan siswa dalam melakukan PTM terbatas.
3. Media pembelajaran yang kurang menarik dan jarang penggunaannya media karena keterbatasan waktu dalam mempersiapkannya salah satu penyebab rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa.
4. Penyampaian materi masih dengan metode ceramah dan terpaku pada buku dan modul saja.
5. Siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran IPA menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

## **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi untuk memfokuskan pada pengembangan media video berbasis *Powtoon* pendekatan saintifik etnosains untuk meningkatkan

motivasi dan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur tingkat kelayakan yang meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media video berbasis *powtoon* pendekatan saintifik etnosains berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, guru, dan siswa?
2. Apakah media video berbasis *powtoon* pendekatan saintifik etnosains efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar?

#### **E. Tujuan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan media video berbasis *powtoon* pendekatan saintifik etnosains berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, guru, dan siswa.
2. Mengetahui media video berbasis *powtoon* pendekatan saintifik etnosains efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

1. Video berbasis *powtoon* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

2. Video berbasis *powtoon* disusun dengan menggunakan pendekatan saintifik etnosains untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi sifat dan perubahan wujud benda pada proses pembuatan ikan asin.
3. Video berbasis *powtoon* yang dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang akan diajarkan yaitu pada mata pelajaran IPA materi sifat dan perubahan wujud benda KI, KD 3.7 dan 4.7.
4. Video berbasis *powtoon* sesuai dengan materi yang akan dikembangkan dan diajarkan yaitu materi sifat dan perubahan wujud benda kelas V sekolah dasar.
5. Video berbasis *powtoon* yang dikembangkan dalam bentuk video mp4 yang dapat diakses melalui *Youtube* dan dapat di unduh dalam bentuk file video mp4.
6. Video berbasis *powtoon* ini dibuat sesuai dengan standar mata pelajaran IPA materi sifat dan perubahan wujud benda kelas V di sekolah dasar dengan memperhatikan fungsi dan tujuan sehingga produk yang peneliti buat dalam bentuk video berbasis *powtoon* ini dapat dikategorikan media pembelajaran berkualitas.

#### **G. Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat pengembangan yang peneliti kembangkan, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yang meliputi manfaat praktis bagi pendidik dan bagi peserta didik sebagai berikut:

## 1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan serta dapat menjadi acuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya dalam dunia pendidikan. Memperkaya wawasan keilmuan terutama dalam inovasi pembelajaran salah satunya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

## 2. Praktis

### a. Bagi Pendidik

Adanya media video berbasis *powtoon* yang dikembangkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar secara lebih mudah dan mengkaitkannya dengan kehidupan sekitar siswa serta dapat dijadikan alternatif media pembelajaran di era digital. Selain itu, media video berbasis *powtoon* yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas sebagai media pendukung materi yang guru sampaikan.

### b. Bagi Siswa

Media video berbasis *powtoon* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dan membantu siswa memahami materi yang dipelajari. selain itu, dapat memberikan pengalaman belajar yang berharga dan berkesan menyenangkan bagi siswa di dalam kelas.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan sumbangan pemikiran bagi sekolah untuk guru-gurunya dalam rangka meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah. Sehingga, dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam mengembangkan proses belajar mengajar yang berlangsung kearah yang lebih baik lagi.

d. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman berharga melakukan kegiatan belajar mengajar secara langsung dengan masuk ke dunia pendidikan. Tidak hanya itu saja, diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan referensi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media video berbasis *powtoon* pendekatan saintifik etnosains untuk siswa Sekolah Dasar.

## H. Asumsi Pengembangan

1. Memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.
2. Media video yang dikembangkan dalam berbasis *powtoon* dengan pendekatan saintifik etnosains sesuai materi yang akan siswa pelajari.
3. Media video berbasis *powtoon* yang dikembangkan diharapkan mampu mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa di zaman sekarang.
4. Media video berbasis *powtoon* yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan seterusnya di sekolah sebagai media dalam pembelajaran khususnya untuk siswa kelas V SD Negeri Surusunda 03.