

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini menuntut pendidik berinovasi dalam perkembangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Menurut Izzati & Subandiyah (2024), kurikulum sebagai jawaban untuk menghadapi tantangan persaingan sumber daya manusia di era global yang semakin ketat, terutama dalam era Society 5.0. Kurikulum ini menekankan pentingnya keterampilan abad ke-21, Partnership 21st century skills 2009 telah mengidentifikasi sejumlah keterampilan yang perlu dikuasai siswa meliputi kemampuan berpikir kritis, menganalisis, menalar, memecahkan masalah, kreatif, membuat penilaian dan mengambil keputusan (Hussin *et al.*, 2019; Sarifah & Nurita, 2023).

Berpikir kritis menjadi salah satu keterampilan yang perlu dikuasai siswa di masa depan (Tamam *et al.*, 2021). Indonesia menerima skor 396 dalam kriteria sains survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2018, menempatkannya di urutan ke-70 dari 78 negara. Skor rata-rata global untuk sains adalah 489 (OECD, 2019). Perbedaan nilai yang substansial menunjukkan bahwa kemahiran sains siswa Indonesia masih belum rendah. Selain itu, keterampilan berpikir kritis siswa Indonesia yang buruk sejalan dengan penelitian oleh (Anjani *et al.*, 2023; Cahyani *et al.*, 2023; Putri *et al.*, 2023; Sae & Radia, 2023; Sudartik *et al.*, 2023).

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, antara lain penggunaan media pembelajaran IPS (Wulandari *et al.*, 2023), pengembangan video animasi dalam pembelajaran IPA (Sae & Radia, 2023), dan penggunaan media *Advanced Puzzle* pada pembelajaran PAI (Purwaningrum & Ifitah, 2023), dan video tutorial Rahayu *et al.*, (2023). Berbagai upaya telah dilakukan namun masih banyak ditemui rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media yang lebih tepat untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis sesuai kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan berupa observasi, wawancara serta angket analisis kebutuhan siswa di salah satu sekolah SMP di Bangkalan yang telah didistribusikan kepada 174 siswa diperoleh hasil sebanyak 61% siswa menyatakan mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA. Sebanyak 72% lebih tertarik terlibat dalam pembelajaran jika media ajar yang digunakan menarik secara visual seperti menggunakan video. Wawancara dengan guru IPA menyatakan pembelajaran materi unsur, senyawa, dan campuran menggunakan metode praktikum dan bahan ajar buku saja. Namun, siswa sudah diperbolehkan untuk membawa telepon pintar dan terdapat fasilitas penunjang seperti internet, tetapi belum ada kesiapan guru dalam mempersiapkan media pembelajaran berbasis digital dan belum ada yang mengaitkan materi tersebut dengan isu-isu masyarakat. Hal tersebut menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA, selain itu belum ada media ajar yang terintegrasi kearifan lokal dan mengukur keterampilan berpikir kritis siswa.

Upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan berinovasi dan berkreasi dalam mengembangkan media ajar yang menarik secara visual, berbasis

budaya lokal, dan di dalamnya memuat keterampilan berpikir kritis. Inovasi yang dapat dilakukan dengan membuat media pembelajaran berbasis blog atau yang saat ini tengah berkembang menjadi video blog atau vlog. Vlog terdiri dari video, suara dan gambar yang dapat diakses dengan mudah melalui kanal media sosial, yaitu *YouTube* (Ayuni *et al.*, 2023). Vlog dapat memuat hiburan seperti musik, game, komedi, tutorial, kecantikan, kegiatan harian dan podcast. Tak hanya itu, vlog mulai banyak digunakan sebagai media pembelajaran (Awal *et al.*, 2022). Menurut Liutammi & Utami, (2021), Vlog atau video blog merupakan media pembelajaran yang efektif, memuat informasi dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Motivasi siswa untuk belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pengajaran vlog untuk menampilkan video edukasi yang menarik dan untuk membangun lingkungan belajar yang menarik, menyenangkan, dan interaktif. (Awal *et al.*, 2023). Media pembelajaran yang menarik salah satunya dengan mengintegrasikan dengan budaya yang ada di sekitar siswa. Menurut Setiaji, (2022) kebudayaan merupakan salah satu faktor yang membentuk kepribadian seseorang di sekolah. Selain itu, kebudayaan memiliki bagian dalam menumbuhkan pembelajaran yang bermakna

Pengembangan media pembelajaran berbasis budaya telah banyak dilakukan, beberapa di antaranya adalah penggunaan media pembelajaran IPA *Etno-Vlog* fermentasi cencaluk di Riau (Awal *et al.*, (2022), pengembangan video Blog (Vlog) berbasis *YouTube* dengan pendekatan STEM (Irwandani *et al.*, 2019), pengembangan *ethnoscience puzzle* (Oktaviani & Setiyono, 2023), dan implementasi pembelajaran jelajah alam sekitar berbasis etnosains tema kewirausahaan siswa (Aminah *et al.*, 2023). Salah satu konteks kebudayaan yang

potensial digunakan dalam media pembelajaran adalah Batik Madura. Batik Madura berkembang sangat pesat di industri batik Indonesia, dengan corak dan warna yang khas. Salah satu batik Madura yang terkemuka adalah Batik Tulis Tanjung Bumi yang berasal dari wilayah kecamatan Tanjung Bumi Madura (I. P. Sari & Miftah, 2020). Jenis batik Tanjung Bumi yang terkenal eksklusif yaitu batik *Ghentongan* tanjung bumi Madura. Batik *Ghentongan* dibuat dengan melalui proses yang lama. Keunikan lain dari Batik *Ghentongan* yaitu pada proses pewarnaannya kain didiamkan di dalam gentong, cara pewarnaan tersebut sudah turun-temurun diwariskan oleh leluhur pembatik gentongan. Beberapa warna yang digunakan masih menggunakan pewarna alami, seperti warna hijau pada kain batik *Ghentongan* Tanjung Bumi Madura berasal dari pewarna alami yang berbahan dasar kulit pohon Mundu dan warna biru menggunakan daun tanaman Tarum (Himmah & Widianoro, 2024).

Media pembelajaran yang menggabungkan budaya dan vlog disebut *Etno-Vlog*. *Etno-Vlog* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam pembelajaran sains (Sari *et al.*, 2023). *Etno-Vlog* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.. *Etno-Vlog* dapat membantu siswa dalam memahami konsep melalui praktik langsung kearifan lokal yang dipilih dan mengkaji secara ilmiah. Salah satu materi pembelajaran yang dapat dikaitkan dengan konteks kebudayaan Batik *Ghentongan* adalah Unsur, senyawa, dan campuran. Selain itu banyak siswa yang masih mengalami kesulitan saat pembelajaran, khususnya pada materi Unsur, senyawa, dan campuran karena materi ini bersifat abstrak, sehingga membutuhkan banyak bacaan dan visualisasi (Hasanah *et al.*, 2021). Hal ini diperkuat oleh penelitian

Aninindya *et al.*, (2022) di MTS Negeri Kota Pontianak, yang menunjukkan bahwa 70% siswa menganggap pelajaran IPA sulit, kurang menarik, dan membosankan. Masalah ini terjadi karena metode pengajaran yang masih menggunakan metode konvensional dan minimnya penggunaan media pendukung yang dapat mempermudah pemahaman siswa.

Materi Unsur, Senyawa dan Campuran membutuhkan pemahaman konsep yang kuat dan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan media *Etno-Vlog Batik Ghentongan* Tanjung Bumi Madura diharapkan menjadi alternatif upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada siswa dengan mengintegrasikan dalam konteks Batik *Ghentongan* Tanjung Bumi Madura.

B. Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang maka, masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Siswa merasa kesulitan belajar IPA yang dikaitkan dengan kearifan lokal kebudayaan sekitar.
2. Metode pembelajaran yang digunakan kurang inovatif.
3. Masih rendahnya tingkat berpikir kritis siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media ajar *Etno-Vlog* batik *Ghentongan* Tanjung Bumi Madura pada materi Unsur, senyawa, dan campuran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media ajar *Etno-Vlog* batik *Ghentongan* Tanjung Bumi Madura pada materi Unsur, senyawa, dan campuran?
3. Bagaimana respons siswa terhadap media ajar *Etno-Vlog* batik *Ghentongan* Tanjung Bumi Madura pada materi Unsur, senyawa, dan campuran?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan masalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan isi media pembelajaran *Etno-Vlog* batik *Ghentongan* Tanjung Bumi Madura pada materi Unsur, senyawa, dan campuran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.
2. Mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa setelah menonton *Etno-Vlog* batik *Ghentongan* Tanjung Bumi Madura pada materi Unsur, senyawa, dan campuran.
3. Mengetahui respons siswa setelah menggunakan *Etno-Vlog* batik *Ghentongan* Tanjung Bumi Madura pada materi Unsur, senyawa, dan campuran.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagai alternatif saat memilih dan mengembangkan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan prestasi belajar IPA.

2. Sebagai pendorong untuk melakukan penelitian sejenis sekaligus pengembangannya.
3. Diharapkan dapat meningkatkan rasa ketertarikan siswa terhadap kebudayaan lokal terutama pada Batik *Ghentongan*.
4. Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui media ajar *Etno-Vlog* Batik *Ghentongan* Tanjung Bumi Madura.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang digunakan pada penelitian pengembangan media *Etno-Vlog* Batik *Ghentongan* Tanjung Bumi Madura untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kali ini yaitu:

1. Produk yang dihasilkan berupa video *Etno-Vlog* yang berisi tentang materi kelas VIII SMP Semester Genap yakni, Unsur, Senyawa dan Campuran dengan berisi konten kebudayaan lokal Batik *Ghentongan* Tanjung Bumi Madura.
2. *Etno-Vlog* dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *CapCut*, dan karakter *Ghentongan* diilustrasikan dengan menggunakan aplikasi *Ibist Paint X*.
3. Produk *Etno-Vlog* dapat diakses melalui aplikasi media sosial *YouTube* di semua perangkat dengan terhubung jaringan.
4. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE.
5. Indikator berpikir kritis yaitu: (1) memberikan penjelasan sederhana (2) membangun keterampilan dasar (3) menyimpulkan (4) memberikan penjelasan lanjut (5) mengatur strategi dan taktik.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Etnosains suatu pendekatan pembelajaran IPA dengan pendekatan holistik terhadap pengetahuan dan pengalaman siswa dengan mengintegrasikan dalam kebudayaan sekitar (Aminah *et al.*, 2023; Fahrozy *et al.*, 2022; Kamaruddin *et al.*, 2024; Oktaviani & Setiyono, 2023; Silla *et al.*, 2023).
2. Konten video Blog, juga dikenal sebagai vlog, adalah jenis media informasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa karena menawarkan pengalaman nyata dan konkret yang dapat diakses kapan saja melalui aplikasi yang bernama *YouTube* (Ningsih, 2024; Nur *et al.*, 2023; Susanti, 2019; Theresia & Ratih Ayu, 2023).
3. Berpikir kritis adalah berpikir secara kritis melibatkan penggunaan logika dan reflektif untuk membuat keputusan mengenai tindakan atau keyakinan seseorang (Ennis, 2011).
4. Batik *Ghentongan* Tanjung Bumi adalah batik tulis khas yang diproduksi di Tanjung Bumi Madura, yang mana dalam proses pembuatan Batik *Ghentongan* menggunakan pewarna alami yang membutuhkan waktu lama di dalam gentong (Himmah & Widianoro, 2024).