

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Widowati *et al.* (2017) bahwa pembelajaran IPA dapat menjadikan peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran IPA bukan hanya sekedar meminta peserta didik untuk menguasai konsep, fakta, prinsip, serta hukum-hukum yang ada di dalam IPA, melainkan meminta peserta didik agar dapat menguasai seutuhnya dari proses penemuan yang telah dilakukan. Menurut Priscylio dan Anwar (2019), ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu kesatuan pengetahuan yang utuh dan di dalamnya terdapat sejumlah materi atau konsep yang saling berkaitan satu sama lain serta bersifat menyeluruh. Namun, pada pembelajaran IPA saat ini masih berupa kumpulan-kumpulan konsep dan fakta tanpa mengaitkan antar konsep dan fakta dengan sudut pandang keilmuan IPA, sehingga pembelajaran IPA tidak lagi menjadi satu-kesatuan yang utuh atau masih terpisah-pisah.

Bertitik tolak pada sudut pandang dari keilmuan IPA, seharusnya pembelajaran IPA dilakukan secara terpadu. Hal ini sesuai dengan kurikulum 2013 yang menuntut pembelajaran IPA dilakukan secara terpadu di tingkat SMP/MTS (Asrizal, 2017). Priscylio dan Anwar (2019) menyatakan bahwa pembelajaran IPA terpadu merupakan salah satu model implementasi kurikulum yang dianjurkan untuk diimplementasikan pada tingkat SMP yaitu dengan mengaitkan materi fisika, kimia, dan biologi. Oleh karena itu, diperlukan suatu model keterpaduan untuk menggabungkan materi fisika, kimia, dan biologi.

Dengan adanya penggabungan materi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta pembelajaran IPA lebih bermakna.

Salah satu faktor yang dapat menunjang pendidik dalam kegiatan pembelajaran IPA terpadu yaitu tersedianya media pembelajaran yang menarik. Media mempunyai peranan yang sangat penting sebagai sarana pendidikan terutama pada pembelajaran jarak jauh saat ini (Asrizal, 2017). Wulandari *et al.* (2020) menyatakan bahwa pemanfaatan media sangat penting bagi pendidik untuk mencapai kegiatan pembelajaran karena dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Namun, tidak semua media dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran, oleh karena itu pendidik harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat guna mencapai kegiatan pembelajaran secara optimal.

Efendi *et al.* (2020) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan buku cetak dirasa kurang menarik dan membosankan bagi peserta didik terutama pada kurikulum 2013 yang sudah berkembang pesatnya teknologi. Apalagi jika dilihat kondisi masa pandemi saat ini, media pembelajaran yang digunakan begitu monoton dan kurang menarik, sehingga kurang efektif dan efisien dalam mencapai kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh (*daring*) ataupun pembelajaran secara langsung (*luring*). Hal ini juga dikemukakan oleh Mutia *et al.* (2017), pendidik dituntut memahami bagaimana cara mengaplikasikan teknologi agar dapat tercapai tujuan pembelajaran, sehingga pendidik dapat mengembangkan aspek-aspek yang ada pada kegiatan belajar

mengajar menjadi lebih efektif untuk dilaksanakan di dalam maupun di luar ruangan. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar serta dalam perkembangan kognitif peserta didik di usia awal sekolah menengah pertama (SMP). Menurut Ernalida *et al.* (2020), pemanfaatan media pembelajaran yang tepat akan membantu peserta didik dalam memahami materi secara optimal. Salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk mencapai pembelajaran saat ini yaitu video animasi.

Nurdiansyah, *et al.* (2018) menyatakan bahwa *Powtoon* merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran dengan berbagai keunggulan seperti animasi kartun, animasi tulisan tangan, efek transisi yang lebih hidup, serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah, sehingga *software* ini dapat dikatakan memiliki fitur animasi yang sangat menarik untuk digunakan media pembelajaran. Menurut Awalia *et al.* (2019), *software powtoon* memiliki fitur animasi lebih banyak dibandingkan *software* lainnya. Animasi tersebut dapat diatur dengan mudah sesuai dengan keinginan pemakai, sehingga dapat memberikan suatu ilustrasi yang berkenaan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Hasbullah (2018) menyatakan bahwa animasi *powtoon* juga memiliki keunggulan, seperti dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran, membangkitkan gairah belajar, serta fitur animasi yang dapat menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus dalam proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPA.

Plastik merupakan salah satu tema yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran IPA terpadu. Tema ini dipilih untuk diajarkan di tingkat SMP kelas

VII sesuai dengan kompetensi dasar yang telah dikaji. Plastik adalah bahan kimia yang sulit terurai oleh alam dan membutuhkan waktu ratusan bahkan ribuan tahun untuk menguraikannya (Suminto, 2017). Tema plastik merupakan tema yang penting untuk diajarkan ke peserta didik dikarenakan penggunaan plastik dalam kehidupan sehari-hari semakin meningkat (Asroni *et al.*, 2018 ; Marniati *et al.*, 2021). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik untuk mempelajari tema ini. Plastik dapat dipadukan dengan pola keterkaitan standar kompetensi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang dapat dikemas dalam satu tema. Pola keterkaitan tersebut dapat membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan secara utuh, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik (Asroni *et al.*, 2018).

Salah satu komponen utama dalam pembelajaran IPA terpadu yaitu model keterpaduan yang dipakai. Model keterpaduan merupakan karakteristik dari pembelajaran terpadu. Model keterpaduan tersebut dapat diintegrasikan ke dalam media pembelajaran ataupun langsung diimplementasikan ke dalam pembelajaran. Salah satu macam model keterpaduan yang dapat diintegrasikan di pembelajaran IPA yaitu model tipe *webbed*. Pembelajaran yang menggunakan model tipe *webbed* diikat oleh satu tema. Model keterpaduan *webbed* cocok diimplementasikan dalam pembelajaran IPA terpadu karena sifat pembelajaran IPA yaitu tematik. Model *webbed* merupakan jenis model keterpaduan yang memakai pendekatan tematik dalam memadukan beberapa mata pelajaran (Risma *et al.*, 2020). Dalam menyatukan beberapa mata pelajaran tersebut tentunya

membutuhkan suatu media pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton dan materi yang didapat oleh peserta didik secara utuh serta pembelajaran menjadi lebih bermakna (Asroni *et al.*, 2018).

Berdasarkan permasalahan dari pembelajaran IPA, maka diperlukan suatu media yang memuat pembelajaran IPA terpadu. Hal ini dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam mencapai proses kegiatan belajar mengajar. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Wulandari *et al.* (2020) mengenai pengembangan media video berbasis *powtoon* pada mata pelajaran IPA di kelas V mendapatkan hasil respons peserta didik dengan rata-rata keseluruhan 96,35%. Respons peserta didik tersebut menunjukkan bahwa peserta didik sangat memahami materi dan sangat tertarik belajar menggunakan media video animasi pembelajaran. Selain itu pengembangan media animasi berbasis *Powtoon* mampu meningkatkan prestasi peserta didik (Garsinia *et al.*, 2020; Awalia *et al.*, 2019). Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan dan respons dari peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran IPA terpadu tipe *Webbed* tema plastik menggunakan video animasi *software powtoon*. Sehingga penelitian ini dapat menghasilkan sebuah produk dari “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Tipe *Webbed* Menggunakan Video Animasi *Software Powtoon* pada Tema Plastik”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, terdapat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran IPA yang masih terpisah-pisah.
2. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang menarik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran IPA terpadu tipe *webbed* menggunakan video animasi *software powtoon* pada tema plastik?
2. Bagaimana respons peserta didik pada media pembelajaran IPA terpadu tipe *webbed* menggunakan video animasi *software powtoon* pada tema plastik?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, terdapat tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran IPA terpadu tipe *webbed* menggunakan video animasi *software powtoon* pada tema plastik.
2. Mengetahui respons peserta didik pada media pembelajaran IPA terpadu tipe *webbed* menggunakan video animasi *software powtoon* pada tema plastik.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini sebagai berikut :

1. Video animasi berbasis *powtoon* merupakan media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh maupun secara langsung.
2. Mampu memberikan wawasan kepada pendidik tentang video animasi yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh maupun secara langsung.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

Berdasarkan penelitian ini, terdapat produk pengembangan yang dihasilkan dalam pengembangan ini sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan adalah pengembangan video animasi berbasis *powtoon*.
2. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE.
3. Penelitian ini tentang pembelajaran IPA terpadu tipe *webbed* dengan tema plastik.

G. Definisi Istilah

1. Video animasi

Video animasi adalah suatu perantara yang sangat efektif dalam proses pembelajaran, baik dalam pembelajaran individu, kelompok, maupun klasikal yang dapat memberikan pesan berupa visual serta efek suara sehingga dapat menjadi daya tarik peserta didik dan dapat memberikan contoh secara konkrit (Wulandari *et al.*, 2020).

2. *Powtoon*

Powtoon adalah *software* berbasis *web online* yang disediakan bagi pengguna untuk membuat video animasi dengan fitur yang sangat menarik seperti animasi kartun, animasi tangan, dan efek transisi yang lebih hidup serta *timeline* yang mudah (Anjarsari *et al.*, 2020).

3. Pembelajaran IPA terpadu tipe *Webbed*

Pembelajaran IPA terpadu tipe *Webbed* adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang pengembangannya dimulai dengan menentukan tema tertentu (Yusuf & Wulan, 2016).

4. Tema Plastik

Tema plastik adalah tema yang membahas mengenai penggunaan plastik yang berlebih dari kalangan anak-anak hingga orang tua sekalipun. Tema plastik ini untuk mengajarkan bahwa pentingnya mengetahui pengetahuan tentang plastik beserta dampak yang ditimbulkan dari adanya penggunaan plastik (Alqap *et al.*, 2018).