

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan globalisasi saat ini, bersamaan dengan semakin banyaknya berbagai macam teknologi maupun multimedia yang modern dan canggih, sehingga peran teknologi maupun multimedia harus bisa berkesinambungan antara yang diperoleh peserta didik di sekolah dan di luar sekolah¹. Teknologi termasuk salah satu faktor adanya perubahan gaya hidup manusia dan dapat mempengaruhi dalam berbagai bidang, baik itu dalam segi sosial, ekonomi, budaya, bahkan dalam bidang pendidikan. Menurut (Ermina Sari, 2021) Revolusi Industri 4.0 membawa respons yang sangat besar di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Revolusi ini secara fundamental telah mengubah pola pikir, kehidupan, dan hubungan masyarakat. Cara kita hidup dan juga berkomunikasi tidak lepas dari peran teknologi.

Pada abad ke-20, dunia telah memasuki era globalisasi. Dampak pada globalisasi memang mengejutkan. Pendidikan pun kini terancam pada orientasi pasar. Tuntutan akan teknologi yang berkembang pesat, membuat pemerintah kewalahan dan akhirnya mengubah kurikulum pendidikan di Indonesia yang disesuaikan dengan tuntutan globalisasi². Seiringan kemajuan zaman dan perkembangan pesatnya teknologi pendidikan juga harus turut maju dan berkembang untuk menyeimbangi kemajuan zaman. Sudah saatnya kini seorang pendidik tidak lagi menggunakan cara – cara konvensional dalam pembelajaran di kelas. Perkembangan zaman dan teknologi yang pesat seharusnya memaksa pendidik untuk berinovasi dan lebih kreatif agar proses pembelajaran menjadi relevan dengan perkembangan zaman³.

Menggali pengetahuan dan kemampuan menjadi rutinitas dalam proses pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya adalah upaya yang

¹ Adhiesta Kurnia Fikri Rosandi, Tjandrakirana Tjandrakirana, and Imam Supardi, 'Pengembangan Multimedia IPA Berbasis Flash Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SMP', *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 4.1 (2016), 34 <<https://doi.org/10.33394/j-ps.v4i1.1138>>.

² Dessy Rahmawati, 'Efektivitas Pembelajaran Matematika Dengan Strategi React Berbasis Etnomatematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Cinta Budaya Lokal Siswa Smp Kelas VII', *Jurnal Program Pendidikan Matematika*, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015, 3

³ Rizki Ananda and Mardiah Mardiah, 'Pemanfaatan Video Blog (Vlog) Sebagai Media Pembelajaran Speaking Pada Siswa Sma Kelas Xi Di Yayasan Pendidikan Nur Hasanah Medan', *Visipena*, 11.2 (2020), 217–27 <<https://doi.org/10.46244/visipena.v11i2.1195>>.

disengaja untuk memaksimalkan potensi sumber daya manusia, khususnya siswa, dengan mengarahkan dan memfasilitasi pembelajaran mereka⁴. Menurut Imran Manan pendidikan adalah enkulturasi. Pendidikan adalah suatu proses membuat orang kemasukan budaya, membuat orang berperilaku mengikuti budaya yang memasuki dirinya. Enkulturasi ini terjadi dimana-mana, disetiap tempat hidup seseorang dan setiap waktu. Dari sinilah muncul pengertian kurikulum yang sangat luas, yaitu seluruh lingkungan adalah tempat hidup manusia. Sebab dimanapun orang berada disanalah terjadi proses pendidikan⁵. Pendidikan bukan hanya media untuk mewariskan budaya ke generasi berikutnya tetapi diharapkan mampu mengubah dan mengembangkan pola hidup bangsa menjadi lebih baik. Pendidikan juga merupakan investasi jangka panjang yang kami harus siapkan. Sehingga kita memiliki kehidupan yang lebih baik di masa depan. Pentingnya suatu pendidikan yang tidak mengesampingkan aspek berfikir kreatif dalam masyarakat didasarkan pada fakta bahwa, kemajuan pendidikan juga menentukan kemajuan suatu peradaban⁶.

Tercantum pada Undang-Undang No.14 Tahun 2005, tentang guru dan dosen pada pasal 4 yang menyatakan bahwa peran guru sebagai agen pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional⁷. Dijelaskan juga pada firman Allah SWT dalam Al-Qur'an Surat Ibrahim ayat 1 yang berbunyi⁸:

الرَّ كِتَابٌ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ لِتُخْرِجَ النَّاسَ مِنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِ رَبِّهِمْ إِلَى صِرَاطٍ الْعَزِيزِ الْحَمِيدِ ﴿١﴾

Artinya:

“(ini adalah) kitab yang kami turunkan kepadamu (muhammad) agar engkau mengeluarkan manusia dari kegelapan kepada cahaya terang – benderang dengan izin

⁴ Eka Dian Susanti, Ari Sapto, and Dewa Agung Gede Agung, ‘Pengembangan Media ECHA (Elaboration, Cover Song, Historical Content, Audio Visual) Berbasis Vlog Dalam Pembelajaran Sejarah’, *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5.3 (2020), 326 <<https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i3.13252>>.

⁵ Made Pidata, *Landasan Kependidikan: Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*, Jakarta:Rineka Cipta edisi 2 (2007), 169

⁶ Bahriah, E. S, ‘Peningkatan literasi Sains Calon Guru Kimia Pada Aspek Konteks Aplikasi Dan Proses Sains’ *Jurnal Edusains*, 7.1 (2015), 11-17.

⁷ Presiden Republik Indonesia, Undang – Undang Rwepublik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005, vol. 46, 2005

⁸ Alquran dan terjemah, Qs. Ibrahim ayat 1

Tuhan, (yaitu) menuju jalan Tuhan yang Maha Perkasa, maha Terpuji” (QS. Ibrahim:1)

Pendidikan dan budaya ada bersama untuk saling memajukan. Semakin banyak orang menerima pendidikan makin berbudaya orang itu dan makin tinggi kebudayaannya makin tinggi pula pendidikan atau cara mendidiknya. Karena ruang lingkup kebudayaan sangat luas, mencakup segala aspek kehidupan manusia, maka pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan, ada dalam kebudayaan⁹. Budaya adalah segala hasil pikiran, perasaan, kemauan dan karya manusia secara individual atau kelompok untuk meningkatkan hidup dan kehidupan manusia. Atau secara singkat, budaya adalah cara hidup yang telah dikembangkan oleh masyarakat. Dengan demikian, budaya bisa dalam bentuk benda-benda konkrit dan bisa juga bersifat abstrak. Benda-benda konkrit misalnya, bangunan rumah, mobil, televisi, barang-barang seni, tindakan-tindakan seni seperti cara menerima tamu, cara duduk, cara berpakaian, dan sebagainya. Sedangkan contoh yang abstrak ialah cara berfikir ilmiah, kemampuan menciptakan sesuatu, imajinasi, keimanan, dan masih banyak lagi.

Relevansi antara pendidikan dan budaya dalam lingkup masyarakat juga mempengaruhi profesi yang dilakukan oleh masyarakat. Ajaran budaya yang diwariskan turun-temurun melalui proses pendidikan di lingkungan masyarakat itulah yang mempengaruhi profesi yang dilakukan oleh masyarakat di suatu daerah. Misalnya, di daerah tertentu memiliki kecenderungan terhadap sesuatu, dari kecenderungan itulah akan memunculkan ide profesi yang dapat menjadi sarana penghidupan di masyarakat. Pengaruh budaya dalam bidang profesi masyarakat juga terjadi di Desa Gondangmanis, Kabupaten Kudus. Saat ini banyak masyarakat di Desa Gondangmanis Kudus yang berprofesi sebagai pembuat gula jawa. Profesi sebagai pembuat gula jawa tersebut telah dinyatakan sebagai bagian dari budaya, karena menurut UNESCO (2002) budaya merupakan suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi.

Secara garis besar, gula jawa sendiri merupakan pemanis yang dibuat dari nira yang berasal dari tandan bunga jantan atau pohon enau, di Indonesia sering menyebutnya dengan sebutan pohon aren. Bahan baku gula aren berasal dari sari makanan di pohon aren yang seharusnya digunakan untuk pemekaran bunga. Sari makanan tersebut

⁹ Made Pidarta, *Landasan Kependidikan: Stimulan Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*, (riena cipta, 2007), 169

menumpuk dan menjadi cairan gula, yang kemudian diolah menjadi gula aren. Pembuatan gula aren atau gula Jawa di Desa Gondangmanis telah berindustri sejak tahun 1970, industri tersebut telah berperan dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan juga membantu dalam mengatasi pengangguran yang ada di Desa Gondangmanis. Akan tetapi cara hidup atau budaya masyarakat ini kurang mendapat apresiasi positif dikalangan siswa. Kurangnya apresiasi siswa terhadap profesi tersebut dikarenakan selama ini siswa belum mengetahui bahwa dalam proses gula jawa tersebut juga menggunakan prinsip-prinsip sains¹⁰.

Pada dasarnya, proses pembuatan gula menggunakan prinsip-prinsip sains. Dalam bidang sains, hal tersebut dikenal sebagai *etosains*, dimana pendidikan sains dicapai secara fleksibel, yakni langsung dengan budaya yang ada di masyarakat melalui proses integrasi pengajaran sains dengan budaya tersebut. Etnosains sendiri adalah cara memahami sains dengan mengeksplorasi konsep sains dalam budaya suatu masyarakat. Hal ini dikarenakan orang beranggapan bahwa sains dalam kehidupan sehari-hari berbeda dengan sains yang mereka jumpai di sekolah.

Menurut Sudarmin pendekatan ilmiah yang disarankan dalam pendidikan di Indonesia saat ini adalah Etnosains, yaitu pengetahuan asli dalam bentuk bahasa, adat istiadat, budaya, moral, dan juga teknologi yang diciptakan oleh masyarakat atau orang tertentu yang mengandung pengetahuan ilmiah¹¹. Etnosains adalah kegiatan yang bertujuan untuk mentransformasikan sains asli (pengetahuan yang berkembang di masyarakat) menjadi sains ilmiah. Sains asli berkaitan dengan pengetahuan ilmiah yang diperoleh melalui budaya lisan yang telah ada sejak lama. Dalam hal ini, nilai-nilai yang diyakini masyarakat merupakan bagian dari pemahaman sains asli, yang dapat direkonstruksi dalam sains ilmiah. Etnosains dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran dengan berbagai topik pembelajaran. Selain

¹⁰ Setyo Eko Atmojo, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu Berpendekatan Etnosains', *Jurnal Pendidikan Sains (Jps)*, 6.1 (2018), 5 <<https://doi.org/10.26714/jps.6.1.2018.5-13>>.

¹¹ Sudarmin, 'Pendidikan Karakter, Etnosains dan Kearifan Lokal', *Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, UNNES*, 2014, 1-139 <http://lib.unnes.ac.id/27040/1/cover_PENDIDIKAN_KARAKTER_SUDARMIN.pdf>.

melindungi budaya lokal, mempelajari ilmu-ilmu kesukuan diyakini dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan karakter peserta didik¹².

Berbagai penelitian menunjukkan dampak positif integrasi digital dalam pembelajaran sains. Masih banyak guru, peneliti dan praktisi pendidikan sains lainnya yang meragukannya. Mereka masih percaya bahwa teknologi digital dalam pembelajaran sains akan berdampak negatif pada pembelajaran. Pendidik di sekolah tidak mengembangkan pemikiran reflektif, sehingga tugas mengajar mereka semata-mata dijalankan sebagai sesuatu yang rutin, tanpa ada upaya untuk memfasilitasi pembelajaran dengan berbagai pengajaran, strategi dan metode, yang berarti guru di sekolah tidak berkembang dalam model pengajaran yang dilakukan. Dampaknya, kurangnya berfikir reflektif oleh pendidik menyebabkan model pembelajaran tidak dapat berinovasi. Sehingga tidak mampu mengikuti perkembangan zaman yang sudah memasuki era digital.

Sarana pembelajaran merupakan peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, salah satunya merupakan penggunaan media belajar¹³. Namun, mereka menyadari bahwa teknologi dalam pembelajaran tidak dapat dihindari dan mereka sendiri percaya bahwa teknologi dapat memberikan dampak positif jika digunakan dengan benar. Kemajuan teknologi menuntut seorang guru sebagai pendidik untuk selalu berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang mampu menunjang pemahaman siswa dalam belajar, materi pelajaran baik teori maupun praktik¹⁴.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Salah satu sarana yang efektif digunakan dalam pembelajaran adalah video blog atau Vlog, di mana pendidik menyajikan materi pembelajaran melalui video. Vlog merupakan bentuk media informasi berupa video yang dikemas secara sederhana yang dioperasikan melalui blog dan youtube. Pembelajaran Vlog menarik karena Vlog

¹² Sudarmin and Pujiastuti, 'Scientific Knowledge Based Culture and Local Wisdom in Karimunjawa for Growing Soft Skills Conservation', *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 4.9 (2015), 598—604

¹³ Nur Intan Fitriani and Beni Setiawan, 'Efektivitas Modul IPA Berbasis Etnosains terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa', *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2 (2017), 72

¹⁴ Suparno Suparno, 'Development of E-Book Multimedia Model to Increase Critical Thinking of Senior High School Students', *Dinamika Pendidikan*, 12.2 (2018), 196–206 <<https://doi.org/10.15294/dp.v12i2.13567>>.

disukai oleh anak-anak dan orang dewasa. Orang-orang menjadi Vlogger (sebagai pembuat Vlog) dan muncul dengan berbagai konten, mulai dari komedi, perjalanan, tutorial, gaya, kiat, saran, hingga konten non-edukasi.

Etnovlog adalah vlog yang berbasis etnosains. Dari pemaparan di atas, pengembangan media pembelajaran yang berupa etnovlog sangat berguna bagi generasi milenial masa kini yang mulai terkikis oleh perkembangan zaman untuk mengatasi krisis karakter peserta didik. Melalui etnovlog ini budaya, adat istiadat, dan kearifan lokal yang menjadi suatu ciri khas bangsa yang nyaris akan tenggelam dapat diterapkan lagi dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat melihat budayanya sendiri dan dapat menyerap pelajaran yang bersifat abstrak. Selain itu etnovlog dapat dijadikan sebagai alternatif memperkaya media pembelajaran dan sebagai satu langkah mewujudkan pembentukan karakter nasionalisme melalui penguatan nilai kearifan lokal daerah dengan implementasi etnosains.

Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara guru dan peserta didik. Perkemendikbud No. 65 tahun 2013 dijelaskan bahwa proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai dan dievaluasi agar sesuai dengan tujuan dan terlaksana secara efektif dan efisien. Aspek pembelajaran salah satunya yaitu tersedianya media pembelajaran yang baik dan perlu dikembangkan dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi agar peserta didik terbiasa dalam pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik¹⁵. Dalam hal ini guru juga diharapkan agar memperbanyak pengkajian dan pendalaman konsep dasar ilmu pengetahuan alam untuk menginovasikan materi pembelajaran IPA sehingga proses belajar mengajar akan lebih menarik dan siswa belajar akan lebih antusias. Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA ini bisa menggunakan model pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan multimedia.

Dari uraian tersebut dengan menggunakan etnovlog multilingual ini diharapkan dapat mendukung pembelajaran di sekolah dan membantu siswa dalam meningkatkan kegiatan belajar IPA. Dalam pelajaran IPA, pembelajaran dengan etnovlog multilingual dapat lebih efektif, menyenangkan dan melibatkan siswa lebih aktif.

¹⁵ Inda Yatmi, 'Pengaruh Vlog Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik SMK Zaman Now', *Jurnal Pendidikan Sains (Jps)*, 6.1 (2018), 56 <<https://doi.org/10.26714/jps.6.1.2018.56-63>>.

Pembelajaran dengan menggunakan etnovlog multilingual ini juga lebih menekankan peserta didik pada kegiatan individu, di mana peserta didik secara aktif mempelajari materi, budaya, dan kosa kata baru yang ada dalam video tersebut. Untuk menerapkan pembelajaran tersebut ini membutuhkan fasilitas yang harus memadai.

Fasilitas pendidikan yang dimiliki oleh MTs Tamrinut Thullab Undaan Kudus seperti komputer cukup mendukung untuk pembelajaran yang menggunakan LCD maupun akses internet. Namun di MTs Tamrinut Thullab Undaan Kudus yang banyak dimanfaatkan hanya komputer dengan akses internet untuk pembelajaran teknologi informasi, sedangkan LCD yang seharusnya digunakan untuk presentasi pembelajaran belum optimal digunakan. Pembelajaran akan lebih bervariasi, menarik perhatian peserta didik dan memperjelas pembelajaran bila menggunakan media, terutama komputer yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dikelas.

Pengembangan etnovlog multilingual dikembangkan menggunakan aplikasi youtube. Peserta didik dapat mengakses menggunakan komputer atau handphone masing-masing. Dengan aplikasi ini dikembangkan peserta didik lebih mudah mengakses tanpa menggunakan spesifikasi khusus. Sebelumnya, beberapa penelitian yang memiliki relevansi dengan media pembelajaran etnovlog telah dilakukan, yang *pertama* oleh Devina Allanto yang memaparkan hasil validasi, pertama ahli materi diperoleh penilaian skor 4,0 dengan kategori “baik”, kedua ahli media diperoleh penilaian skor 3,9 dengan kategori “baik”, dan ketiga guru pelajaran bahasa diperoleh penilaian skor 4,0 dengan kategori “sangat baik”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa materi dan media pembelajaran vlogging (video blogging) layak untuk diujicobakan dilapangan. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, diperoleh rata – rata skor 4,1 dengan kategori “baik” dan di uji coba kelompok besar diperoleh rata – rata skor “sangat baik”. Dari hasil tersebut diperoleh rata – rata skor hasil keseluruhan sebesar 4,25 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian produk media pembelajaran vlogging (video blogging) yang dikembangkan berkualitas baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran materi laporan perjalanan kelas VIII di SMP Katolik Yohanes Gabriel Pare – Kediri.¹⁶ Namun dalam penelitian tersebut terdapat kekurangan dengan tidak adanya lampiran terkait tolak ukur

¹⁶ Devina Allanto. *Pengembangan Media Vlogging (Video Blogging) untuk Pembelajaran Laporan Perjalanan pada Siswa Kelas VIII SMP Katolik Yohanes Gabriel Pare – Kediri*. Kediri. 2017

bagaimana membuat etnovlog dengan kapasitas yang mampu mendapatkan skor sangat baik tersebut.

Penelitian *kedua* adalah Hasil penelitian oleh Ita Nur'aini, yang menyatakan pengembangan media pembelajaran SKI berbasis Vlog terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN 1 Malang. Di lihat dari rata – rata hasil pemahaman siswa hasil present-test dan posttest yang sudah diperoleh, diketahui bahwa rata – rata posttest dari kelas eksperimen yakni kals X IPA 1 lebih besar daripada kelas kontrol yakni X IPA 5 yaitu $82,4 > 62,5$ dan di perkuat kembali dengan hasil uji T dari kelas kontrol dan eksperimen dengan hasil t hitung = 19,34 sedangkan t table = 1,684, karena t hitung > t table maka memperoleh Ho di tolak dan H1 di terima, hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yakni kelas X IPA 1 yang menggunakan media pembelajaran SKI berbasis vlog dengan kelas kontrol yakni X IPA 5 yang tidak menggunakan media pembelajaran SKI berbasis vlog selamam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SKI berbasis vlog ini efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di MAN 1 Malang. Namun dalam penelitian tersebut, terdapat kekurangan dimana tidak adanya data terkait efisiensi dalam melakukan model pembelajaran melalui media video. Dalam penelitian tersebut hanya melampirkan hasil atau bentuk efektivitas dari model pembelajaran media video.¹⁷

Penelitian *Ketiga* adalah deskripsi data yang telah dianalisis oleh Rizki Ananda Mardiah sebagai hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media vlog merupakan inovasi baru dalam pembelajaran. Pemanfaatan vlog sebagai media pembelajaran speaking dalam bahasa inggris memberikan persepsi yang baik bagi siswa. Pengintegrasian dalam pemanfaatan vlog di kelas bahasa Inggris berhasil mewujudkan pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan persepsi baik siswa dalam menambah minat, dan juga ketertarikan siswa dalam pembelajaran speaking, sehingga siswa menganggap speaking tidak lagi hal yang sulit dan membosankan untuk dipelajari. Berdasarkan deskripsi data yang telah dianalisis sebagai hasil penelitian, Media yang dihasilkan memperoleh hasil dari ahli materi dengan kriteria interpretasi sangat baik, nilai dari ahli media dengan kriteria interpretasi sangat baik, dan ahli bahasa mendapatkan hasil dengan kriteria interpretasi sangat baik. Media

¹⁷ Ita Nur'aini. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vlog untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MAN 1 Malang. Malang.2019

pembelajaran bilingual berbasis sparkol videoscribe pada materi logika matematika memperoleh presentase dari respon peserta didik dengan kriteria interpretasi sangat menarik.¹⁸ Akan tetapi data tersebut hanya menampilkan hasil dalam penilaian baik buruk tanpa ada data berupa pemaparan angka, sehingga dinilai data kurang kongret untuk menjadi bahan pendukung dalam menilai efektivitas model pembelajaran melalui media video.

Berdasarkan latar belakang yang ada maka perlu adanya sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pembelajaran sehingga perlu adanya pengembangan etnovlog multilingual pembuatan gula jawa sebagai sumber belajar IPA pada materi klasifikasi materi dan perubahannya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan etnovlog multilingual pembuatan gula jawa sebagai sumber belajar IPA menjadi produk yang valid, efektif, dan praktis?
2. Bagaimana kelayakan etnovlog multilingual pembuatan gula jawa sebagai sumber belajar IPA pada materi Klasifikasi Materi dan perubahannya?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan etnovlog multilingual pembuatan gula jawa sebagai sumber belajar IPA menjadi produk yang valid, efektif, dan praktis.
2. Menganalisis kelayakan etnovlog multilingual pembuatan gula jawa sebagai sumber belajar IPA.

D. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat baik manfaat secara teoritis maupun manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berupa pengembangan dalam bidang pendidikan yaitu pengembangan etnovlog multilingual pembuatan gula jawa

¹⁸ Rizki Ananda and Mardiah Mardiah, 'Pemanfaatan Video Blog (Vlog) sebagai Media Pembelajaran Speaking pada Siswa SMA Kelas Xi di Yayasan Pendidikan Nur Hasanah Medan', *Visipena*, 11.2 (2020), 217–27 <<https://doi.org/10.46244/visipena.v11i2.1195>>.

sebagai sumber belajar IPA pada materi klasifikasi materi dan perubahannya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai referensi baru untuk kegiatan pembelajaran, menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajran, terutama dalam pembelajaran IPA.

b. Bagi Guru

Membantu guru untuk melakukan variasi dalam bahan ajar yaitu berupa etno-vlog multilingual yang digunakan demi upaya meningkatkan optimalisasi hasil pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Membantu meningkatkan pemahaman peserta didik sesuai dengan kemampuan dan kecepataanya di tengah-tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih ini. Melalui etnovlog peserta didik dapat melihat budayanya sendiri dan dapat menyerap pelajaran yang bersifat abstrak.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang hasil produk pengembangan etnovlog multilingual pembuatan gula jawa sebagai sumber belajar IPA pada materi klasifikasi materi dan perubahannya. Serta membantu peneliti lain sebagai sumber referensi penelitian lebih lanjut.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Etnvlog multilingual pembuatan gula jawa sebagai sumber belajar IPA pada materi klasifikasi materi dan perubahannya dengan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Etnovlog multilingual yang dikembangkan bertujuan untuk memebanyak variasi media pembelajaran agar peserta didik dapat melihat budayanya dan juga menyerap pembelajaran IPA
2. Etnovlog yang dikembangkan memuat topik klasifikasi materi dan perubahannya atau kompetensi dasar 3.3 memahami konsep campuran dan zat tunggal (unsur dan senyawa), sifat fisikadan kimia, perubahan fisika dan kimia dalam kehidupan sehari – hari 4.3 menyajikan hasil penyelidikan atau karya tentang sifat larutan, perubahan fisika dan perubahan kimia, atau pemisahan campuran.
3. Etnovlog multilingual yang dikembangkan dapat diakses melalui telepon seluler maupun komputer
4. Bagian – bagian pada etnovlog multilingual ini terdiri atas:

- a. Pembuka (*opening*)
 - b. Isi (*content*)
 - c. Penutup (*closing*)
5. Etnovlog multilingual yang dikembangkan di dalamnya mengandung prinsip pembelajaran artinya media pembelajaran digunakan untuk untuk kepentingan pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan visual yang jelas terhadap peserta didik pada materi yang disampaikan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian ini pengembangan etnovlog multilingual pembuatan gula jawa sebagai sumber belajar IPA berdasarkan beberapa asumsi yaitu:

- a. Etnovlog multilingual dengan materi klasifikasi materi dan perubahannya ini mampu membuat peserta didik sesuai dengan kemampuan dan kecepataanya di tengah-tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih ini.
 - b. Peserta didik dapa belajar dengan mandiri
 - c. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu, validator ahli bahasa Yng sudah cakap bernaung dalam bidang multilingual.
 - d. Item – item daalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komphrehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.
- ### **2. Keterbatasan Pengemangan**

Dalam penelitian ini pengembangan etnovlog multilingual pembuatan gula jawa sebagai sumber belajar IPA memiliki keterbatasan diantaranya:

- a. Etnovlog multilingual yang dikembangkan hanya pada topik klasifikasi materi dan perubahannya.
- b. Kegiatan uji validasi akan dilakukan oleh beberapa ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.