

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan. Guna menciptakan generasi penerus yang cerdas, berwawasan tinggi serta aktif dalam menanggapi suatu hal. Pendidikan juga menciptakan manusia yang lebih bermanfaat bagi diri sendiri ataupun orang lain. Salah satu aspek yang penting untuk dapat meningkatkan minat belajar yaitu pada diri sendiri. Dalam Purwanto (2014:19) menjelaskan bahwa Pendidikan merupakan warisan ketrampilan yang diturunkan dari generasi ke generasi selanjutnya secara terus menerus yang diharapkan dapat dikembangkan dan dilestarikan yang dapat berguna untuk anak menghadapi tantangan hidup dalam bermasyarakat.

Tantangan yang dihadapi sekarang ini sedang terjadi yaitu adanya covid 19 yang menyebabkan banyaknya kendala pada berbagai bidang. Salah satunya yaitu dalam bidang Pendidikan. Banyaknya kendala yang sedang melanda berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang Pendidikan kini sudah mulai mereda, tidak seperti awal tahun 2020 yang mana dalam proses belajar mengajar menggunakan sisten daring semua. Kemudian mulailah sedikit mereda kemudian diterapkanya sistem daring dan luring yang membuat kebanyakan siswa, guru maupun orang tua harus dituntut mengikuti kebijakan baru yang diterapkan. Ketidaksiapan itu yang membuat proses belajar mengajar menjadi tidak efektif. Sedangkan dalam proses pembelajarn kita membutuhkan suasana, kondisi dan segala sesuatu untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang baik.

Untuk dapat menjalankan pelaksanaan pembelajaran yang baik, diperlukan Standar Proses yaitu kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Standar Proses tersebut terdapat pada Permendikbud No. 22 Tahun 2016 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Salah satu cara untuk mencapai mutu dan tujuan pendidikan pada kurikulum 2013 khususnya jenjang pendidikan dasar, yaitu dengan adanya muatan pelajaran PPKn Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pembelajaran PPKn sangat erat kaitanya dengan kehidupan bermasyarakat sehari-hari disegala aspek termasuk dalam bidang kebudayaan, baik kebudayaan lokal atau nasional.

Guna mencapai tujuan pembelajaran PPKn tersebut diperlukan kemampuan dalam merancang proses pembelajaran yang berkualitas. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dari segi hasil pembelajaran dikatakan berkualitas apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif, bermutu tinggi.

Terus berkembangnya Pendidikan saat ini juga dapat berguna meningkatkan kualitas Pendidikan yang ada di Indonesia. Mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang ada mulai dari jenjang Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi. Susanto (2013: 233) Mengemukakan bahwa mata pelajaran PPKN (Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan) bertujuan membentuk peserta didik yang mempunyai jiwa demokrasi dapat melaksanakan hak dan kewajiban secara seimbang, mempunyai sifat santun serta dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki peserta didik yang dapat berguna untuk diri sendiri, orang lain serta nusa dan bangsa.

Seiring berkembangnya zaman serta terdapat berbagai penyesuaian dengan keadaan saat ini, dalam bidang Pendidikan juga memiliki peranan yang penting. Dengan kondisi menurunnya pandemi yang awalnya anak belajar di rumah, sekarang sudah diizinkan untuk memulai pembelajaran tatap muka. Pembelajaran yang dilaksanakan harusnya lebih inovatif dan kreatif dari sebelumnya. Anak yang semulanya jenuh belajar di rumah menjadi lebih semangat dengan inovasi media pembelajaran yaitu video interaktif keragaman budaya. Menurut Daryanto (2012:4) Media pembelajaran adalah sebagai sarana atau perantara dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat membantu menunjang pembelajaran menjadi lebih menarik, selain menjadi lebih menarik media pembelajaran juga dapat mempermudah siswa memahami suatu hal. Media pembelajaran dapat memperjelas suatu kondisi dimana siswa hanya berawang awang saja. Semisal belajar tentang suatu daerah atau peristiwa alam yang belum pernah mereka ketahui, mereka akan lebih sulit membayangkan kalau belum pernah mendengar atau melihatnya sama sekali. Dengan bantuan media pembelajaran yang di sediakan oleh pendidik yang berkaitan dengan pelajaran tersebut peserta didik akan lebih mudah memahami.

Media pembelajaran yang semakin berkembang dengan adanya perkembangan zaman juga membuat pendidik lebih bersemangat membuat media pembelajaran. Yang semulanya hanya dibuat menggunakan bahan seadanya dan menggunakan cara yang manual dapat lebih berinovasi lagi. Dengan media pembelajaran yang lebih bervariasi suasana belajar menjadi lebih positif baik itu untuk guru maupun peserta didik. Dengan

suasana belajar yang positif apa yang disampaikan oleh guru lebih dapat diterima oleh peserta didik.

Menurut Daryanto (2015:4) media merupakan suatu pengantar atau perantara dari penerima ke pemberi guna menunjang proses pembelajaran. Dalam Aryad (2009:105) media pembelajaran dalam pengembangannya dapat dibedakan menjadi 3 macam yaitu media visual, media audio visual dan media komputer. Perkembangan media yang dari zaman ke zaman semakin maju ini membuat berbagai variasi yang lebih menarik. Salah satu media yang menarik untuk dikembangkan yaitu media audio visual.

Dengan menggunakan media audio visual kita dapat pengalaman yang lebih menarik yaitu melihat gambar yang bergerak disertai dengan audio yang menarik perhatian, bisa juga menggunakan animasi atau gambar secara nyata. Menurut Daryanto (2015: 86) bahwa saat menonton video atau media video audio visual siswa seperti berada atau merasakan suasana yang ada dalam apa yang sedang ditayangkan pada video tersebut. Seperti yang kita ketahui bahwa siswa itu lebih bagus belajarnya atau penangkapannya saat memaksimalkan pendengaran dan penglihatannya. Sehingga peningkatan proses belajar dan perolehan informasi dapat berjalan lebih maksimal.

Bukan hanya media pembelajaran yang mempengaruhi proses pembelajaran, Pendidikan karakter yang sedikit luntur karena kurangnya pengawasan saat belajar di rumah juga harus diperbaiki dengan menggali budaya yang ada disekitar kita. Menurut Agus & Gunawan (2015:12) menegaskan bahwa Pendidikan dan kebudayaan tidak bisa dipisahkan satu sama lain, keduanya saling mendukung. Yang menjadi dasar filsafah Pendidikan adalah kebudayaan. dan peran Pendidikan membentuk orang untuk berbudaya Serta penanaman karakter pada diri anak juga merupakan hal yang penting.

Pentingnya kerifan lokal yang ada harus kita jaga agar tidak luntur seiring berkembangnya zaman akibat banyaknya budaya dari luar yang mudah masuk. Dengan terus menggali dan menjaga budaya local kita dapat banyak belajar dari leluhur terdahulu. Banyak hal hal menarik dari kearifan local yang dapat kita pelajari terutama kearifan likal pada kota kita sendiri yaitu kota kodus. Siapa lagi yang akan menjaga warisan nenek moyang jika bukan anak anak penerus bangsa.

Berdasarkan pengambilan data yang dilakukan peneliti berupa wawancara dengan guru dan penyebaran angket ditemukan berbagai permasalahan yaitu pada guru, siswa dan media pembelajaran. Permasalahan yang terdapat pada guru yaitu guru masih menggunakan menggunakan metode ceramah saat belajar mengajar, guru beranggapan itu adalah metode yang paling efektif untuk pembelajaran saat ini. Bukan karena guru-guru tidak bisa tetapi karena yang mereka jalani selama ini sudah dianggap metode yang paling

efektif dan praktis. Banyak guru muda yang saya temukan di SD tersebut tetapi mereka juga masih menggunakan metode lama yaitu ceramah. Menurut mereka menggunakan media baru atau video menghabiskan waktu yang lama. Mereka harus mengejar penilaian harian dan materi yang ada. Pembelajaran masih menggunakan LKS, mencatat dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru.

Permasalahan selanjutnya terdapat pada siswa, banyak siswa dengan kemampuan dibawah rata-rata yang kesulitan mengikuti cara pembelajaran yang ada. Saat guru menjelaskan sekali dua kali anak dengan kemampuan yang rendah akan sulit memahami, mereka hanya berawang awang saja tentang apa yang dijelaskan oleh guru mereka. Memang anak-anak dengan kemampuan diatas rata-rata dapat mengerti hanya dengan penjelasan dari guru saja, tetapi kemampuan siswa dalam menerima pelajaran berbeda-beda. Begitu juga dengan anak yang mempunyai kemampuan belajar rata-rata, terkadang mereka dapat memahami apa yang guru mereka jelaskan terkadang pula mereka perlu penjelasan ulang untuk memahami pelajaran tersebut. Sehingga pelajaran menjadi kurang efektif dengan berbagai kemampuan siswa yang berbeda-beda.

Permasalahan yang selanjutnya yaitu kurangnya media pembelajaran atau alat peraga untuk proses belajar. Ada media seperti proyektor dan laptop yang digunakan juga belum memenuhi kebutuhan jika semua kelas memakainya sehingga guru saling sungkan untuk memakai peralatan tersebut. Satu satunya media yang menjadi kata Wajib digunakan yaitu buku LKS. Guru menerangkan materi hanya sesuai materi yang ada di LKS, tidak mengeksplor lebih jauh lagi tentang permasalahan yang berhubungan dengan materi tersebut. Mengerjakan soal-soal dan tugas juga hanya pada LKS saja.

Hasil penelitian relevan yang pernah dilakukan mengenai pengembangan media video pembelajaran Pendidikan karakter bertema budaya *sipakatau* berbasis luring di SDN 48 adalah hasil yang dilakukan oleh Sani Anisah pada tahun 2021 menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran pendidikan karakter bertema budaya sipakatau sangat dibutuhkan, sebab selain dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kelas, media video pembelajaran ini juga dapat membantu guru dalam hal pembinaan karakter siswa agar bisa hidup saling memanusiaikan manusia. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan dalam kategori valid. Hasil Tanggapan guru sebagai pengguna media menyatakan media video pembelajaran pendidikan karakter sangat praktis untuk digunakan. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti dapat dianalisis bahwa guru perlu menggunakan media untuk proses belajar mengajar. Berkaitan dengan masalah yang ditemukan peneliti bahwa proses belajar mengajar perlu

menggunakan media yang lebih menarik yang mudah dipahami oleh siswa yaitu menggunakan video interaktif berbasis kearifan lokal.

Penelitian yang relevan selanjutnya dilakukan oleh Irma Yuliana Nuranggraini , Ari Metalin Ika Puspita dan Wahyu Nurmalasari dengan judul Keefektifan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa menyatakan bahwa menggunakan video interaktif pada siswa dapat menimbulkan dampak yang positif pada siswa. Siswa lebih tertarik saat proses belajar mengajar menggunakan video yang memberikan pengalaman yang berbeda dan lebih menarik. Sehingga saat pembelajaranpun banyak informasi yang mereka ingat.

Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Mahlianurrahman dan Rapita Aprilia dalam jurnalnya yang berjudul Lokakarya Pengembangan Media Pembelajaran Video berbasis Kearifan Lokal pada Kurikulum Merdeka mengemukakan bahwa lokarya untuk pengembangan video berbasis kearifan local sangat penting bagi guru untuk meningkatkan lagi kemampuan yang mereka miliki. Bukan hanya kemampuan membuat video saja yang penting tetapi kompetensi yang ada di dalam video juga harus selaras dengan materi yang hendak mereka sampaikan, video juga bisa dibuat lebih menarik dengan lokarya yang mereka ikuti. Guru juga dapat sharing atau berbagi pengetahuan dan pengalaman yang mereka miliki, sehingga siswa pun dapat lebih menarik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan video berbasis kearifan local.

Pada penelitian yang dilakukan oleh I Made Ratnathatmajal, I WayanSujana dengan judul Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS menyatakan bahwa menggunakan video interaktif berbasis problem based learning sangat efektif untuk belajar siswa. Pembelajaran dapat berjalan lebih menatik, inovatif dan kreatif pada siswa. Yang terakhir ada penelitian dari Azizatul Alif Syafriza, Mustamid dan Novi Kusumastutik yang berjudul Pengembangan Video Interaktif Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Mengetahui Kemampuan Literasi SD NU Sleman Yogyakarta bahwa hasil dari penelitian menyatakan dari segi materi dan isi bisa dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran bisa dilihat dari hasil uji kelayakan dengan nilai 85, 75% dan nilai siswa yang meningkat.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas media video interaktif keragaman budaya yang akan dikembangkan peneliti mempunyai kelebihan yaitu pembuatan video ini bisa dibuat oleh siapa saja. Dengan aplikasi yang lebih mudah yaitu *canva*.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Virabu* (Video Interaktif Keberagaman Budaya) Berbasis Kearifan Lokal Menara Kudus Mata Pelajaran PPKn pada Peserta Didik Kelas

IV Sekolah Dasar”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan oleh peneliti, maka peneliti mengklasifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Metode belajar yang monoton hanya menggunakan metode ceramah saat berada di kelas
2. Terbatasnya waktu pada guru untuk membuat variasi pembelajaran saat proses belajar mengajar berlangsung
3. Guru mengejar target untuk memberikan penilaian bukan menciptakan suasana belajar yang berkualitas
4. Perbedaan kemampuan pada peserta didik meliputi kemampuan berfikir, menerima informasi dan memahami pelajaran
5. Kurangnya alat peraga dan media yang di sediakan untuk menunjang proses belajar
6. Persediaan sarana prasarana yang kurang memenuhi, hanya terdapat beberapa saja.
7. Saat guru hendak menayangkan video terdapat kendala yaitu terbatasnya proyektor pada sekolah.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada pada penelitian ini yaitu:

1. Peneliti menemukan masalah yang ada yaitu kurangnya media pembelajaran pada anak yang menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik, menyenangkan, inovatif dan kreatif.
2. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV sekolah Dasar SD 3 Jepang dan SD 1 Kesambi
3. Penelitian akan dilakukan pada tahun ajaran 2022/2023.
4. Kajian riset ini menggunakan media *virabu* berbasis kearifan lokal Kudus mata pelajaran PPKN pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, peneliti membuat Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kebutuhan media pembelajaran *virabu* berbasis kearifan lokal Kudus pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana desain media pembelajaran *virabu* berbasis kearifan lokal Kudus pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar

3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *virabu* berbasis kearifan lokal Kudus pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar?
4. Bagaimana keefektifan pembelajaran *virabu* berbasis kearifan lokal Kudus pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian yang dicapai yaitu:

1. Menemukan kebutuhan media pembelajaran *virabu* berbasis kearifan local Kudus pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar.
2. Megembangkan desain media *virabu* berbasis kearifan local pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar.
3. Mengetahui kelayakan media *virabu* berbasis kearifan local untuk penanaman karakter peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar
4. Menguji keefektifan media *virabu* berbasis kearifan local Kudus dapat menumbuhkan penanaman karakter siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Kajian penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat pada penelitian ini yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara teoritis. Berikut manfaat dari penelitian ini:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Pada penelitian ini terdapat manfaat teoritis yakni mampu menambah kajian teoridan mengembangkan media *virabu* berbasis kearifan local Kudus dapat menumbuhkan penanaman karakter siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Pada penelitian ini memiliki manfaat praktis yang diharapkan mampu memberikan manfaat khususnya bagi guru, peserta didik, sekolah dan lingkungan masyarakat. Manfaatnya yakni:

- a. Bagi guru
 1. Sebagai arahan guru untuk mengembangkan media pelajaran yang menarik, inovatif dan menyenangkan
 2. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *virabu* berbasis kearifan lokal Kudus pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar.
- b. Bagi peserta didik

1. Peserta didik menjadi lebih bersemangat saat belajar dengan adanya virabu
 2. Rasa ingin tahu peserta didik dapat meningkat terhadap kearifan local di lingkungan sekitar
 3. Peserta didik menjadi lebih tertarik serta memunculkan rasa ingin tahu mereka terhadap media baru yang jarang mereka terapkan saat pembelajaran
- c. Bagi sekolah
1. Kualitas dan mutu Pendidikan di sekolah akan lebih maju dan menarik
 2. Hasil penelitian dapat dijadikan acuan penelitian terhadap media pembelajaran
 3. Meningkatkan pembelajaran berbasis kearifan local dan lebih menghargai lingkungan sekitar
- d. Bagi lingkungan
1. Lebih menghargai kearifan local yang ada serta menjadi bahan pembelajaran
 2. Menanamkan sikap cinta budaya sendiri

1.7 Spesifikasi produk

Produk yang dibuat adalah media video interaktif keragaman budaya berbasis kearifan local Menara kudu pada mata pelajaran PPKN di kelas 4 SD kudu. Pada penelitian ini memilih materi tema sub tema pembelajaran mata pelajaran PPKN pada kelas 4 sekolah dasar berikut spesifikasi produk yang dikembangkan peneliti:

1. Media Video interaktif keragaman budaya berbasis kearifan local dengan desain visualisasi yang menampilkan gambar dan suara serta video
2. Materi disampaikan pada media video interaktif keragaman budaya berbasis kearifan local Menara kudu pada mata pelajaran PPKN di kelas 4 SD kudu
3. Bagian media video interaktif keragaman budaya berbasis kearifan local Menara kudu pada mata pelajaran PPKN di kelas 4 SD kudu meliputi:
 - a. Judul media
 - b. Petunjuk penggunaan, informasi, belajar, evaluasi, profil
4. Aspek kualitas pada media video interaktif keragaman budaya berbasis kearifan local Menara kudu pada mata pelajaran PPKN di kelas 4 SD kudu yaitu:

- a. Aspek materi atau isi
 - b. Aspek Bahasa dan Gambar
 - c. Aspek Penyajian
5. Bentuk media video interaktif keragaman budaya berbasis kearifan local Menara kudus pada mata pelajaran PPKN di kelas 4 SD kudus yaitu:
Media video interaktif keragaman budaya berbasis kearifan local Menara kudus pada mata pelajaran PPKN di kelas 4 SD kudus dibuat menggunakan aplikasi Canva yang terdiri dari beberapa slide halaman kemudian slide dan gambar yang berisi berbagai informasi serta gambar disatukan menjadi sebuah video serta terdapat suara juga.

1.8 Definisi Operasional

Gambaran mengenai variabel yang berkaitan dengan judul penelitian dan pengembangan. Penjelasan variabel yang diteliti dijelaskan sebagai berikut:

1.8.1 Media pembelajaran

Media merupakan suatu pengantar atau perantara dari penerima ke pemberi guna menunjang proses pembelajaran. Dalam Aryad (2009:105) media pembelajaran dalam pengembangannya dapat dibedakan menjadi 3 macam yaitu media visual, media audio visual dan media komputer. Perkembangan media yang dari zaman ke zaman semakin maju ini membuat berbagai variasi yang lebih menarik. Salah satu media yang menarik untuk dikembangkan yaitu media audio visual.

1.8.2 Media Video Interaktif keragaman budaya

Dengan menggunakan media audio visual kita dapat pengalam yang lebih menarik yaitu melihat gambar yang bergerak disertai dengan audio yang menarik perhatian, bisa juga menggunakan animasi atau gambar secara nyata. Menurut Daryanto (2015: 86) bahwa saat menonton video atau media video audio visual siswa seperti berada atau merasakan suasana yang ada dalam apa yang sedang ditayangkan pada video tersebut. Seperti yang kita ketahui bahwa siswa itu lebih bagus belajarnya atau penangkapannya saat memaksimalkan pendengaran dan penglihatannya. Sehingga peningkatan proses belajar dan perolehan informasi dapat berjalan lebih maksimal.

1.8.3 Kearifan lokal

Pentingnya kerifan lokal yang ada harus kita jaga agar tidak luntur seiring berkembangnya zaman akibat banyaknya budaya dari luar yang mudah masuk.

Dengan terus menggali dan menjaga budaya local kita dapat banyak belajar dari leluhur terdahulu. Banyak hal hal menarik dari kearifan local yang dapat kita pelajari terutama kearifan likal pada kota kita sendiri yaitu kota kudus. Siapa lagi yang akan menjaga warisan nenek moyang jika bukan anak anak penerus bangsa.

