

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan akan terus berubah tatanannya dari waktu ke waktu sesuai dengan tuntutan zaman dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena pendidikan ditujukan untuk menyiapkan peserta didik dalam rangka menghadapi hidup dan kehidupannya di masa kini dan masa datang. Dalam proses pendidikan pastilah tidak luput dari seseorang yang berperan penting sebagai ujung tombak dari pendidikan yang selalu berinteraksi langsung dengan peserta didik yaitu guru. Seorang guru haruslah memiliki standar kompetensi yang dijadikan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yaitu, kompetensi pedagogis yang merupakan kemampuan dalam penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen kompetensi yang harus dimiliki oleh guru, karena penggunaan media pembelajaran sangatlah berperan dalam proses pembelajaran sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga mampu merangsang untuk melakukan pembelajaran. Pendidikan dan media pembelajaran memiliki keterkaitan yang sangat erat, karena proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian mendukung pernyataan di atas, sebagaimana Rokhima (2019: 50) mengungkapkan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dapat terlihat dari respon anak ketika diberikan pembelajaran menggunakan media kartu angka bergambar lebih senang dibandingkan dengan melalui ceramah penuh.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran saat ini ialah dengan memanfaatkan teknologi salah satunya Audio-Visual. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat dijadikan sebagai suatu sarana untuk mengatasi keterbatasan dalam proses pembelajaran. Dengan begitu diharapkan siswa mampu menerima, memahami, mampu mengingat setiap proses pembelajaran, serta dapat memotivasi belajar siswa. Salah satu bentuk media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media berupa video pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu video pembelajaran berbasis *Powtoon*. Media video pembelajaran dengan berbasis *Powtoon* memiliki beberapa keuntungan yang dapat mendukung proses pembelajaran. Awalia, dkk. (2019: 53) menyebutkan dalam penelitiannya beberapa kelebihan dari *Powtoon* sebagai media pembelajaran animasi *Powtoon* dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik karena memberikan suatu ilustrasi yang berkaitan dengan materi. Media *Audio-Visual Powtoon* juga memiliki kelebihan yaitu mencakup segala aspek indera, interaktif, penggunaannya praktis, kolaboratif, dapat digunakan dalam kelompok besar, lebih variatif, dapat memberikan feedback, dan

memotivasi. Sejalan dengan hal tersebut, maka dapat dimanfaatkan ke dalam proses pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 yang dikemas dalam pembelajaran tematik memiliki beberapa prinsip dasar, salah satunya disusun dengan format terintegrasi dengan lingkungan. Belajar dari lingkungan yang ada disekitar membuat pembelajaran tersebut menjadi lebih nyata atau kongkret, salah satu belajar dari lingkungan adalah melalui kearifan lokal. Tegal memiliki potensi untuk di kenalkan kepada penerus generasi dengan banyak kearifan lokal yang ada di Kabupaten Tegal. Pembelajaran yang melibatkan kearifan lokal mampu memberikan warna baru bagi kurikulum pendidikan, serta manfaat lainnya ialah tidak lupa akan budaya kita sendiri. Menurut Izati (2017: 517) salah satu cara ialah mencintai budaya. Khususnya mencintai budaya tegalan, banyak kekayaan budaya tegalan seperti wayang, bahasa, tata krama, tarian, budaya, adat, tempat wisata yang bisa dikenalkan kepada siswa maupun masyarakat supaya tidak hilang termakan zaman. Dengan dikaitkannya kearifan lokal dalam proses belajar mengajar mampu menjadikan siswa termotivasi dan minat belajar dapat tumbuh melalui media pembelajaran dengan konteks kearifan lokal yang dikaitkan dalam proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar sebagai suatu keseluruhan proses peran guru tidak dapat dikesampingkan. Karena belajar itu adalah interaksi antara pendidik dalam hal ini guru dengan peserta didik atau siswa yang menghasilkan perubahan tingkah laku. Di sekolah, guru merupakan salah

satu faktor penentu pokok dalam peningkatan mutu pendidikan. Oleh karena itu, proses tersebut harus dirancang sedemikian rupa untuk mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang maksimal, sehingga dapat merujuk ke kriteria pembelajaran yang sesuai dengan yang diinginkan.

Salah satu kriteria dikatakan Simamora (2021: 101) bahwa kriteria pembelajaran berhasil adalah ketika siswa memiliki motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah bagaimana guru mempersiapkan diri mulai dari penguasaan materi, cara penyampaian, mampu menarik perhatian siswa, mengevaluasi hasil belajar siswa, dan lain-lain. Bila upaya-upaya tersebut dilaksanakan dengan berorientasi pada kepentingan siswa, maka diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa. Hal yang perlu diterapkan oleh guru untuk lebih menggairahkan siswanya dalam belajar sesuai kompetensi yang harus dimilikinya sebagai seorang guru antara lain menerapkan prinsip belajar, menerapkan unsur dinamis belajar dan pembelajaran, menerapkan pemanfaatan pengalaman dan kemampuan siswa, dan pengembangan cita-cita serta aspirasi dalam belajar.

Adapun motivasi belajar siswa menurut Palittin (2019: 108) mengungkapkan jika motivasi belajar siswa tinggi mampu memberikan dampak baik terhadap proses dan hasil belajar, siswa akan menjadi rajin belajar. Kebalikan dari itu, jika motivasi belajar siswa rendah maka siswa

yang tidak memiliki motivasi terlihat acuh, merasakan hilang harapan, tidak konsentrasi dalam belajar sehingga sulit dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Untuk itu, terdapat peran penting dalam motivasi. Pertama, motivasi sebagai penggerak psikis dalam diri seseorang yang akan menimbulkan keinginan untuk belajar dan juga menjamin tetap berlangsungnya proses pembelajaran demi tujuan tertentu. Kedua, motivasi memberikan semangat dan juga rasa senang dalam proses pembelajaran yang dapat menimbulkan energi untuk belajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa, jika seseorang memiliki energi yang tinggi dalam belajar, secara tidak langsung akan mempengaruhi orang tersebut dalam belajar, yaitu semakin giat belajar, dan jika motivasi belajar dalam diri siswa muncul dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran serta tercapainya tujuan pembelajaran.

Hasil observasi motivasi belajar siswa yang telah dilakukan peneliti terhadap pembelajaran di SD Negeri Prupuk Selatan 01 Kecamatan Margasari Kabupaten Tegal, diperoleh data observasi pertama mengenai sarana dan prasarana meliputi, laptop, handphone, proyektor, LCD sudah cukup memadai namun belum bisa memanfaatkan dengan baik. Ketersediaan media pembelajaran terbatas, adapun media audio dan visual seperti memanfaatkan internet belum digunakan dengan maksimal. Observasi kedua mengenai perilaku peserta didik diperoleh data antara lain, siswa kurang antusias dalam tanya jawab, ada beberapa siswa yang asyik mengobrol dengan teman sebangkunya, dan beberapa siswa sering

tidak masuk sekolah tanpa keterangan, serta ada beberapa siswa yang lupa untuk mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah). Observasi ketiga mengenai perilaku guru kelas IV diperoleh data antara lain, guru lebih sering menggunakan metode ceramah, minat guru terhadap mengembangkan media interaktif terbatas, keterbatasan waktu untuk membuat media pembelajaran, guru lebih memilih media pembelajaran seadanya seperti papan tulis, dan media gambar.

Adapun hasil wawancara guru kelas IV SD Negeri Prupuk Selatan 01 dengan tujuan sebagai penguat observasi dalam penelitian ini ditemukan beberapa masalah. Diantaranya ialah penggunaan media pembelajaran yang monoton. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas IV yang menyatakan bahwa, “iya, saya mengalami keterbatasan waktu untuk membuat media pembelajaran. Tapi saya pernah menggunakan media pembelajaran yaitu kolase dalam pembelajaran SBdP saja”. Kemudian terkait dengan masalah lainnya, “iya, ada beberapa masalah lainnya yaitu terkait belum adanya media khusus yang digunakan untuk menunjang pembelajaran di masa new normal. Siswa mengalami penurunan semangat dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari sikap kebiasaan siswa selama mengikuti pembelajaran. Masih dijumpai siswa sering lupa mengerjakan PR, beberapa siswa tidak masuk sekolah tanpa keterangan”.

Berkaitan dengan perubahan proses pembelajaran adanya usaha guru sudah maksimal, hal ini berdasarkan pernyataan guru kelas 4 yang

menyatakan bahwa “guru berusaha untuk menerapkan pembelajaran dengan semaksimal mungkin, serta siswa mampu mengikuti pembelajaran secara maksimal”. Disisi lain adanya pengaruh media yang sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa, berdasarkan wawancara guru kelas IV menyatakan bahwa “Iya, saya membutuhkan media pembelajaran agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa serta motivasi belajar, siswa juga tertarik pada pembelajaran yang berlangsung”. Alasan lain bahwa, “media pintar mampu menumbuhkan semangat belajar siswa, pembelajaran lebih kondusif, namun perlu adanya upaya guru untuk mengembangkan media pembelajaran”. Dari hasil wawancara tersebut, menunjukkan bahwa guru memerlukan media pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar siswa, guru bisa memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menampilkan kondisi lingkungan sehingga mempermudah penyampaian materi pembelajaran.

Berkaitan latar belakang masalah dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SD Negeri Prupuk Selatan 01 maka diperlukan penggunaan media pembelajaran untuk lebih meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, oleh karena itu, maka akan dikembangkan media pembelajaran. Penelitian ini mengambil kearifan lokal sebagai dasar pengembangan konsep penelitian serta penelitian ini memadukan berupa video pembelajaran tematik berbasis *Powtoon* dengan konteks kearifan lokal Tegal sebagai media pintar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Menurunnya minat belajar dan motivasi belajar siswa seperti siswa kurang antusias dalam tanya jawab.
3. Belum adanya media khusus yang digunakan dalam proses pembelajaran yang harus diterapkan guru.
4. Belum bisa memanfaatkan sarana dan prasarana yang sudah memadai.
5. Guru mengalami keterbatasan waktu jika membuat media pembelajaran.
6. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.
7. Guru membutuhkan media pembelajaran untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini akan berfokus pada batasan-batasan masalah yang akan dibahas sebagai berikut; yaitu belum adanya media khusus untuk

menunjang proses pembelajaran oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran agar dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Maka diperlukan pengembangan media video pembelajaran tematik berbasis *Powtoon* konteks kearifan lokal untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Prupuk Selatan 01.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran tematik berbasis *Powtoon* konteks kearifan lokal untuk siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana media video pembelajaran tematik berbasis *Powtoon* Konteks Kearifan Lokal dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas IV SD?
3. Bagaimana media video pembelajaran tematik berbasis *Powtoon* konteks kearifan lokal layak digunakan dalam proses pembelajaran?

E. Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk mengetahui pengembangan media video pembelajaran tematik berbasis *Powtoon* konteks kearifan lokal untuk siswa kelas IV SD Negeri Prupuk Selatan 01.

2. Untuk mengetahui penggunaan video pembelajaran tematik berbasis *Powtoon* konteks kearifan lokal dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Prupuk Selatan 01.
3. Untuk mengetahui media video pembelajaran tematik berbasis *Powtoon* konteks kearifan lokal layak digunakan dalam proses pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan video pembelajaran tematik berbasis Powtoon Konteks Kearifan Lokal Tegal ini adalah :

1. Pembuatan video yang diunggah pada chanel youtube yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.
2. Video pembelajaran tematik yang dibuat dengan berbasis Powtoon konteks Kearifan Lokal Tegal pada Tema 4 Subtema 1 Kelas IV.
3. Materi pada video pembelajaran tematik yang dikembangkan didasarkan pada modul siswa pada kurikulum 2013.
4. Media video pembelajaran tematik berbasis Powtoon Konteks Kearifan Lokal Tegal ini dibuat sesuai dengan standar materi kelas IV di Negeri Prupuk Selatan 01 dengan memperhatikan fungsi dan tujuan sehingga produk yang peneliti buat dalam bentuk video pembelajaran tematik berbasis Powtoon Konteks Kearifan Lokal Tegal ini dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang berkualitas.

5. Sasaran produk dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas IV.

G. Manfaat Pengembangan

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan serta dapat menjadi acuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya dalam dunia pendidikan.

2. Praktis

- a. Bagi pendidik mata pelajaran

Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran tematik berbasis Powtoon konteks Kearifan Lokal sebagai alternatif media belajar dan dapat digunakan dalam pembelajaran normal di kelas sebagai media pendukung materi yang guru sampaikan.

- b. Bagi siswa

Dapat memberikan motivasi siswa dalam belajar serta memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dan membantu siswa memahami materi yang dipelajari.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar dan membantu meningkatkan motivasi siswa.
2. Kondisi pelaksanaan pembelajaran menuntut kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara jelas.
3. Media yang dikembangkan dalam bentuk video pembelajaran tematik berbasis Powtoon Konteks Kearifan Lokal sesuai dengan materi kelas IV Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1.
4. Media video pembelajaran tematik yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.