

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Di Era Revolusi Industri 4.0 ini seiring dengan perkembangan zaman yang membuat adanya perkembangan teknologi semakin canggih, sehingga dalam aspek pendidikan pun harus berubah mengikuti perkembangan zaman dan mengharuskan adanya perkembangan guru atau calon guru dalam penyampaian pembelajaran. Maka dari itu, dalam aspek Pendidikan diharuskan untuk melakukan sebuah perubahan atau adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran yang mengikuti perkembangan jaman dengan pembuatan media pembelajaran berbasis *ICT*, salah satunya dengan menggunakan *motion graphic*. Selain perlu adanya perkembangan dalam penyampaian pembelajaran melalui media pembelajaran berbasis *ICT*, diperlukan adanya penguatan nilai kearifan lokal yang diterapkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar untuk menanamkan nilai karakter pada siswa. Etnopedagogi yang tercermin pada nilai-nilai kearifan lokal diterapkan pada pembelajaran dilakukan juga untuk memperkenalkan, melestarikan, dan menerapkan nilai nilai kearifan budaya lokal pada peserta didik sehingga diharapkan peserta didik memahami dan semakin mencintai kearifan lokalnya. Etnopedagogi pada kurikulum 2013 yang berlandaskan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2014 menjelaskan bahwa

“pembelajaran baik di tingkat sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah sampai pada Sekolah Lanjutan Tingkat Atas/SLTA harus bermuatan lokal yang merupakan bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap keunggulan dan kearifan di daerah tempat tinggalnya.”

Industri 4. 0 merupakan pergantian besar terhadap kiat manusia dalam mengolah sumber daya serta memproduksi benda dengan menanamkan

teknologi pintar yang bisa tersambung dengan bermacam bidang kehidupan manusia. Sebutan ini mencakup sistem siber- fisik, internet mempermudah segalanya. Pendidikan sekarang harus sejalan seiring berkembangnya zaman, maka dari itu terdapat istilah Pendidikan 4.0, dimana era pendidikan ini dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0. Pendidikan 4.0 ini, dicirikan dengan adanya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran atau dikenal dengan sistem siber (*cyber system*). Sistem ini mampu membuat proses pembelajaran dapat berlangsung secara berkelanjutan tanpa batas ruang dan batas waktu. Untuk mengikuti perkembangan zaman ini, era pendidikan 4.0 merupakan jawaban atas terjadinya revolusi industri 4.0. Guru yang melek IPTEK sangat dibutuhkan dalam menghadapi pendidikan pada era 4.0. Guru harus mampu meningkatkan kompetensi menuju guru 4.0. Guru 4.0 bertanggung jawab dalam mendidik peserta didik menghadapi Revolusi Industri 4.0. Guru 4.0 merupakan guru yang dapat menguasai dan memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. Pada era 4.0 ini, siswa Sekolah Dasar sangat diharuskan untuk mengenal adanya media pembelajaran berbasis *ICT* dengan melalui media pembelajaran berbentuk *motion graphic*. Hal ini perlu dilakukan karena jika melihat karakteristik siswa yang duduk di bangku SD pada tahun 2021 merupakan generasi alpha. Hal ini menggambarkan bahwa peserta didik berkesempatan dan menyukai penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sehingga guru diharuskan melek teknologi dan mengubah cara mengajarnya bukan sekedar ceramah saja.

Realitanya kemajuan teknologi ternyata tidak sejalan dengan kemajuan dunia pendidikan terutama pada kemajuan kualitas guru. Sekarang kita harus bersiap diri menghadapi generasi alpha yang tentunya lebih canggih dibanding generasi Z, sehingga mengharuskan kita sebagai calon guru belajar memahami berbagai karakteristik generasi Z. Saat ini, Indonesia memiliki guru yang tersebar lebih dari 3 juta di seluruh Indonesia, namun terdapat kesenjangan generasi antara guru dan siswa berdasarkan usia “Pada tahun 2017, sekitar 52% dari jumlah guru tersebut berusia 20-39 tahun, 22% berusia 40 - 49 dan 25% diantaranya berusia 50 keatas.” (Rahmatiah &

Asiyah, 2019, hlm. 307). Berdasarkan segmentasi generasi oleh Mark McCrindle, sebagian besar guru di Indonesia termasuk kedalam generasi Y dan X. Sedangkan untuk siswanya saat ini berusia sekitar 6-17 tahun yang berarti mereka termasuk kedalam golongan generasi Z dan Alpha. Rendahnya kemampuan guru dalam penggunaan media berbasis *ICT* tersebut sangat bertolak belakang dengan semangat zaman yang serba *ICT*. Padahal pembelajaran berbantuan media *ICT* dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran. Anak SD jaman sekarang sudah barang tentu berbeda dengan anak SD lima atau sepuluh tahun yang lalu. Indonesia termasuk negara yang lambat dalam menerapkan revolusi industri 4.0 dibandingkan negara tetangga seperti Malaysia dan Singapura, sistem pendidikan 4.0 baru diterapkan dalam beberapa tahun ini (Rozak *et al*, 2019, hlm. 62). Anak-anak SD sekarang telah menjadi masyarakat generasi abad 21 atau generasi alpha atau gen-A. Kesenjangan ini mempengaruhi persepsi dan proses adaptasi mereka terhadap teknologi. Selain itu dalam era revolusi industri 4.0 yang kita alami saat ini dengan adanya kemajuan teknologi, jarak dan batasan wilayah tidak menjadi halangan untuk setiap manusia mencari tahu dan mengakses berbagai informasi dari dunia luar.

Dengan adanya perkembangan teknologi, berbagai macam informasi dari luar siswa jadi lebih mengenal dan bahkan mengikuti budaya luar kemudian melupakan budaya lokal yang menyebabkan menggeser kearifan lokal yang dapat menurunkan nilai karakter dalam diri siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Oktavianti *et al* (2018, hlm. 150) dan Sularso (2016, hlm. 74) bahwa pada masa yang akan datang globalisasi dan perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat mampu menggeser kearifan lokal pada masyarakat dan pergeseran ini terjadi karena tidak adanya batasan yang jelas antara budaya lokal dan budaya asing, tatanan gaya hidup masyarakat modern menyebabkan menurunnya identitas dan karakter peserta didik.. Menurut Rozaki & Apriani (2021, hlm. 373) Pendidikan berbasis budaya memiliki arti dalam mengelola maupun menyelenggarakan pendidikan dilaksanakan berdasarkan sistem pendidikan nasional dengan menjunjung

tinggi nilai-nilai luhur budaya. Di sekolah dasar, pembelajaran yang berorientasi kearifan lokal belum diterapkan secara optimal meskipun sudah diterapkannya pembelajaran tematik yang dalam pengajarannya harus memuat kearifan lokal. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sularso (2016, hlm. 74) bahwa kearifan lokal belum terwujud secara nyata. Kurang optimalnya pembelajaran berorientasi kearifan lokal disebabkan karena tidak mendukungnya sarana media pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa. Hal tersebut juga didukung oleh hasil temuan dilapangan yang dilakukan oleh Oktavianti *et al* (2018, hlm. 150) bahwa kurang optimalnya pembelajaran berorientasi kearifan lokal disebabkan karena tidak mendukungnya sarana dan prasarana. Maka dari itu guru harus bisa mengintegrasikan seluruh pembelajaran dengan pembelajaran berbasis budaya menggunakan media yang menarik bagi siswa, agar siswa bisa tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan bisa menanamkan nilai karakter siswa melalui pembelajaran berbasis budaya.

Pada saat sebelum meminta perizinan, peneliti melakukan observasi. Peneliti melihat bahwa Kurikulum pada SD Islam Al-Azhar 10 mempunyai ciri khusus SD Islam yaitu yang mengedepankan agama, akidah dan akhlaknya. Hal tersebut peneliti ketahui karena sebelum memulai pembelajaran di kelas, siswa melakukan sholat dhuha secara berjamaah dan kemudian mengaji dan tahfiz al-qur'an. Sehingga berdasarkan karakteristik Sekolah Dasar Islam yang lebih mengedepankan akhlak, maka dapat diduga bahwa dalam pembelajaran di SD Islam Al-Azhar 10 Serang belum mengintegrasikan pembelajaran berbasis budaya dalam pembelajarannya karena lebih mengedepankan akhlak. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Suselo (2019, hlm. 148) bahwa di SD Islam Al Azhar Kabupaten Tulungagung dalam pengembangan kurikulum mengedepankan kekhasan dari Al -Azhar seperti hasil wawancara dalam penelitiannya yaitu

“Kurikulum dari Diknas masih tetap sesuai dengan kompetensi yang sudah ditetapkan pemerintah, kemudian untuk kurikulum khas merupakan sebuah materi plus seperti Akidah, Akhlak, menulis Arab, Al-Qur'an sistem yanbu'a, Al Hadits, doa harian, Bahasa.Arab,

sempoa, komputer, hafalan surat dan *Life skill*, dan untuk pembiasaannya itu di kembangkan melalui kegiatan ekstra seperti makan bersama, sholat berjamaah, mengaji”

Maka dari itu peneliti ingin mengkaji mengenai pembelajaran berbasis budaya pada Sekolah Dasar Islam. Dengan adanya kemajuan zaman dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Hapsari *et al* (2019, hlm. 1254) bahwa penggunaan media pembelajaran *motion graphic* diketahui lebih efektif digunakan dalam pembelajaran daripada pembelajaran konvensional, maka peneliti mencoba mengintegrasikan pembelajaran berbasis budaya dalam pembelajaran dikelas dengan menggunakan media pembelajaran *motion graphic*.

Jika pembelajaran berorientasi pada etnopedagogi tidak diterapkan sejak dini, maka masa yang akan datang globalisasi dan perkembangan teknologi yang sangat pesat dapat menggeser kearifan lokal dalam masyarakat dan terkikisnya nilai kebangsaan. Oleh karenanya pembelajaran berbasis budaya harus diimbangi dengan adanya perkembangan teknologi, siswa maupun guru sangat diharuskan untuk mengenal dan mempelajari literasi digital melalui Media Pembelajaran Berbasis *ICT*, salah satunya menggunakan *motion graphic*. Melalui penelitian Pemanfaatan Media Pembelajaran *Motion Graphic* dalam Pembelajaran Berbasis Budaya Pada Era 4.0, diharapkan dapat membuat guru menjadi kreatif dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan dapat membuat siswa menjadi termotivasi dan lebih menyukai pembelajaran menggunakan media pembelajaran *motion graphic*. Sehingga dengan adanya perkembangan zaman tersebut guru diharapkan dapat membuat menjadi pendidik yang kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa agar siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan media *motion graphic* dalam pembelajaran berbasis budaya?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *motion graphic* dalam pembelajaran berbasis budaya?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk memperoleh gambaran mengenai:

1. Untuk mengetahui pemanfaatan media *motion graphic* dalam pembelajaran berbasis budaya.
2. untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *motion graphic* dalam pembelajaran berbasis budaya.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilaksanakan ini diharapkan mampu dijadikan sebagai salah satu contoh dari inovasi yang cukup kekinian yang diharapkan mampu mengangkat inovasi dan kreativitas guru dalam membimbing peserta didik dalam pembelajaran berbasis budaya di sekolah dasar melalui *motion graphic*, sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang dapat mengikuti perkembangan zaman.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, media pembelajaran *motion graphics* ini diharapkan dapat membuat peserta didik tertarik untuk memahami materi pembelajaran yang berbasis budaya, dengan media yang dapat dilihat dalam bentuk video siswa tidak perlu berimajinasi dan adanya suara dialog dalam video siswa akan lebih jelas dalam menyaksikan video *motion graphic* pembelajaran berbasis budaya.
- b. Bagi Guru, memberikan wawasan baru yang diperlukan dalam pengembangan inovasi baru yang ditujukan untuk pembuatan media yang kreatif dan unik dalam Pembelajaran Berbasis Budaya

- c. Bagi Sekolah, memberikan wawasan baru yang diperlukan pada era 4.0 untuk memberikan pelatihan mengenai pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik kepada guru dengan memerlukan pengintegrasian budaya dalam pembelajaran.