

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masih banyak kendala yang dihadapi dalam bidang pendidikan di SDN 017/XI Sungai Ning, Kecamatan Sungai Bungkal, Kota Sungai Penuh, dalam hal pemanfaatan metode pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 017/XI Sungai Ning, Kecamatan Sungai Bungkal, Kota Sungai Penuh, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah. Guru cenderung menggunakan pendekatan tradisional dengan media yang terbatas, seperti buku teks dan catatan, dalam menyampaikan materi. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama pada pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Dalam wawancara, kepala sekolah menjelaskan bahwa meskipun seluruh kelas telah menerapkan Kurikulum Merdeka, penggunaan media pembelajaran berbasis digital masih sangat jarang, padahal sekolah sudah memiliki fasilitas seperti komputer, proyektor, dan speaker yang seharusnya dapat dimaksimalkan untuk mendukung proses belajar.

Sejalan dengan hal tersebut, hasil wawancara dengan guru kelas V mengungkapkan bahwa keterbatasan media yang menarik dan interaktif menjadi salah satu tantangan utama dalam pelaksanaan proyek P5. Guru merasa kesulitan dalam menyiapkan media yang mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik, terlebih dengan keterbatasan waktu dan sumber daya. Pandangan serupa juga disampaikan oleh peserta didik kelas V. Mereka mengungkapkan bahwa pembelajaran masih cenderung menggunakan cara konvensional, tanpa inovasi

teknologi yang dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya dalam kegiatan proyek P5, belum berjalan secara optimal.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka secara lebih efektif. Dalam konteks ini, guru sebagai fasilitator pembelajaran memegang peran penting. Sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan, pasal 9 ayat (2) huruf b, guru tidak hanya memberikan bimbingan, tetapi juga wajib menyediakan fasilitas belajar yang mendukung. Menurut Intan dkk (2022) Dalam melaksanakan proses pembelajaran, seorang guru dituntut harus mampu untuk mewujudkan suatu proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik merasa tertarik dan mempunyai rasa keingintahuan yang besar. Guru juga dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memilih serta mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi salah satu peluang yang dapat dimanfaatkan dalam menjawab tantangan tersebut. TIK telah memberikan dampak besar terhadap kemajuan pendidikan, baik dari sisi proses pembelajaran maupun peningkatan kualitas pengajaran. Teknologi menjadi sarana yang mempercepat, mempermudah, serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses belajar mengajar (Harahap, 2019). Salah satu wujud pemanfaatan teknologi yang dapat dikembangkan dalam pendidikan adalah media pembelajaran digital.

Media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan materi ajar secara menarik dan efisien. Handayani (2020) menyatakan bahwa media yang menarik dapat membantu peserta didik tetap fokus serta memahami informasi secara lebih baik. Tidak hanya sebagai alat bantu mengajar, media pembelajaran juga mampu menginspirasi peserta didik dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan.

Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di Indonesia hadir sebagai paradigma baru dalam dunia pendidikan. Kurikulum ini berfokus pada pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan (Shadri dkk., 2023). Salah satu bentuk implementasinya adalah Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), yaitu kegiatan yang dirancang untuk membentuk karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Profil Pelajar Pancasila dijelaskan dalam Permendikbud Ristek Nomor 13 Tahun 2022 sebagai perwujudan pelajar Indonesia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, serta kreatif (Kemendikbud, 2022). P5 sebagai bagian dari Kurikulum Merdeka mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis proyek untuk mendorong peserta didik menginternalisasi nilai-nilai tersebut.

Menurut Ulandari dan Rapita (2023), proyek ini menjadi langkah strategis dalam mengembangkan karakter peserta didik karena melibatkan mereka secara langsung dalam kegiatan kontekstual yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Selain itu, Piesesa dan Camellia (2023) menegaskan bahwa konsep pembelajaran kolaboratif dalam P5 dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan bekerja sama untuk menyelesaikan proyek dengan sukses.

Dalam pelaksanaan proyek P5, tema kearifan lokal menjadi salah satu tema utama yang sangat relevan. Melalui tema ini, peserta didik diajak untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan inkuiri dengan mengeksplorasi budaya lokal, menggali nilai-nilai di dalamnya, dan merefleksikannya untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2024: 53). Kearifan lokal merupakan warisan budaya yang mencerminkan nilai-nilai luhur masyarakat dan berfungsi sebagai solusi dalam menghadapi tantangan hidup (Septemiarti & Dasyah, 2023; Fadli, 2020).

Salah satu bentuk kearifan lokal yang potensial untuk diangkat dalam pembelajaran adalah Tari Rentak Kudo dari Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi. Selain memiliki nilai estetika yang tinggi, tarian ini juga memuat pesan-pesan tentang kerja sama, kedekatan dengan alam, serta pelestarian budaya. Oleh karena itu, kearifan lokal seperti Tari Rentak Kudo sangat tepat dijadikan konten pembelajaran pada proyek P5 untuk mendukung pembentukan karakter peserta didik.

Untuk mendukung pelestarian budaya dan meningkatkan efektivitas pembelajaran, pemanfaatan teknologi *Qr-Code* dalam bentuk media audio visual menjadi alternatif inovatif yang dapat digunakan. *Qr-Code*, yang dikembangkan oleh Denso Wave pada tahun 1994, awalnya digunakan di sektor industri namun kini telah merambah ke dunia pendidikan karena kemampuannya menyampaikan informasi dengan cepat dan praktis (Riandita dkk., 2023).

Menurut Adillah dkk. (2023), penggunaan media audio visual berbasis *Qr-Code* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Mereka menjadi lebih antusias dan partisipatif karena materi

disajikan dengan cara yang lebih menarik, ringkas, dan mudah diakses melalui perangkat digital. Selain itu, media ini juga menghemat waktu penyampaian materi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, khususnya bagi generasi yang akrab dengan teknologi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Audio Visual untuk Proyek P5 Berbasis Kearifan Lokal Tari Rentak Kudo Menggunakan *Qr-Code* di Sekolah Dasar.” Penelitian ini bertujuan untuk mengintegrasikan teknologi *Qr-Code* dengan konten kearifan lokal dalam pembelajaran proyek P5. Media yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperkuat karakter peserta didik sesuai Profil Pelajar Pancasila, serta melestarikan budaya lokal melalui pendekatan yang inovatif dan kontekstual.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah yang dapat disusun berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan :

1. Bagaimana Prosedur Pengembangan Media Audio Visual untuk Proyek P5 pada dimensi Berkebinekaan global Berbasis Kearifan Lokal Tari Rentak Kudo Menggunakan *Qr-Code* di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana Validitas dari Pengembangan Media Audio Visual untuk Proyek P5 pada dimensi Berkebinekaan global Berbasis Kearifan Lokal Tari Rentak Kudo Menggunakan *Qr-Code* di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana Tingkat Kepraktisan dari Pengembangan Media Audio Visual untuk Proyek P5 pada dimensi Berkebinekaan global Berbasis Kearifan Lokal Tari Rentak Kudo Menggunakan *Qr-Code* di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan Prosedur Pengembanagan Media Audio Visual untuk Proyek P5 pada dimensi Berkebinekaan global Berbasis Kearifan Lokal Tari Rentak Kudo Menggunakan *Qr-Code* di Sekolah Dasar?
2. Mendeskripsikan Validitas dari Pengembanagan Media Audio Visual untuk Proyek P5 pada dimensi Berkebinekaan global Berbasis Kearifan Lokal Tari Rentak Kudo Menggunakan *Qr-Code* di Sekolah Dasar?
3. Mendeskripsikan Kepraktisan dari Pengembanagan Media Audio Visual untuk Proyek P5 pada dimensi Berkebinekaan global Berbasis Kearifan Lokal Tari Rentak Kudo Menggunakan *Qr-Code* di Sekolah Dasar?

1.4 Spesifikasi Pengembangan

1. Pedagogik

Media ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap budaya lokal dan nilai berkebinekaan global melalui pembelajaran tentang Tari Rentak Kudo. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek akan diterapkan, di mana peserta didik dapat mengakses berbagai konten melalui sistem *Qr-Code* yang menghubungkan mereka ke tema-tema pembelajaran dan aktivitas tambahan yang relevan. Proses pembelajaran ini akan dilengkapi dengan sistem penilaian yang mengukur tingkat partisipasi aktif dan pemahaman komprehensif peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

2. Non Pedagogik

Media ini dilengkapi dengan teknologi berbasis *Qr-Code* yang tidak hanya ramah pengguna tetapi juga memiliki desain visual yang menarik, menampilkan elemen-elemen grafis yang mencerminkan kekayaan budaya lokal. Desain yang intuitif ini memudahkan peserta didik dalam melakukan navigasi konten pembelajaran sambil meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar mereka.

Untuk mendukung implementasi media pembelajaran ini, akan disediakan berbagai fasilitas pendukung seperti perangkat digital dan ruang kelas yang dirancang khusus untuk mendorong pembelajaran kolaboratif antar peserta didik. Selain aspek teknis, media ini juga berfokus pada pengembangan karakter peserta didik melalui pengenalan dan penghayatan nilai-nilai berkebinekaan global.

Dalam proses pengembangannya, media audio visual ini dirancang menggunakan aplikasi Canva sebagai platform utama untuk mendesain berbagai elemen visual dan konten interaktifnya.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Manfaat dari media pembelajaran ini dapat dilihat dari beberapa perspektif:

1. Bagi peserta didik, media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi belajar mereka. Peserta didik dapat mempelajari budaya lokal melalui pendekatan teknologi yang lebih relevan dengan kehidupan mereka saat

ini, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

2. Bagi Guru, media ini mempermudah guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang menarik dan variatif. Guru juga dapat lebih fokus pada pengembangan kreativitas peserta didik tanpa harus terjebak pada metode pembelajaran tradisional.
3. Bagi Penulis, pengembangan media audio visual menggunakan *Qr-Code* ini membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut tentang efektivitas teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam penguatan kearifan lokal. Penulis juga dapat mengeksplorasi inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang bisa diterapkan di berbagai konteks pendidikan lainnya.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penggunaan media pembelajaran ini didasarkan pada asumsi bahwa mayoritas guru dan peserta didik memiliki akses terhadap berbagai perangkat teknologi selama proses pembelajaran di kelas, termasuk proyektor, komputer, laptop, dan ponsel pintar. Media pembelajaran yang dikembangkan ini berfungsi sebagai sumber daya tambahan yang mendukung peserta didik dalam mengerjakan proyek P5, dengan fokus khusus pada kearifan lokal tari Rentak Kudo di tingkat sekolah dasar.

Efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran diharapkan meningkat ketika peserta didik dapat mengakses media audio visual melalui *smartphone Android*. Selain itu, pengembangan media audio visual ini berpotensi membantu peserta

didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang tema proyek, karena mereka dapat belajar melalui berbagai format media yang lebih menarik dan.

Adapun batasan dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

- 1) Media audio visual yang dikembangkan diperuntukkan bagi peserta didik kelas V di sekolah dasar.
- 2) Konten media audio visual ini terbatas pada aspek kearifan lokal.
- 3) Fokus utama media audio visual ini adalah gerakan tari Rentak Kudo.
- 4) Pengembangan media ini hanya mempertimbangkan aspek validitas dan kepraktisan.

1.7 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses perencanaan, penciptaan, dan penyempurnaan sumber daya pengajaran, teknik, atau instrumen yang efektif yang memenuhi kebutuhan peserta didik. Penelitian ini menggunakan *Qr-Code* di sekolah dasar untuk menghasilkan sumber belajar proyek P5 yang berbasis kearifan lokal tari Rentak Kudo.
2. Kode matriks dua dimensi yang dikenal sebagai *Qr-Code* (*Quick Response Code*) dapat menyimpan teks, URL, dan data lain yang dapat diambil dengan cepat menggunakan perangkat digital seperti tablet atau ponsel cerdas. Kode QR, yang terdiri dari pola kotak hitam putih, mudah dipindai dan diuraikan menggunakan perangkat seluler dengan kamera atau pemindai.