

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membangun bangsa. Kualitas pendidikan suatu negara menentukan masa depan bangsa tersebut. Indonesia, sebagai negara dengan populasi terbesar keempat di dunia, memiliki potensi besar untuk menjadi kekuatan global. Salah satu komponen terpenting dalam keberhasilan setiap usaha pendidikan adalah instruktur atau pendidik. Oleh karena itu, untuk memberikan pendidikan yang berkualitas, guru harus belajar secara ekstensif dan mengikuti kemajuan di bidangnya masing-masing (Fitriya et al., 2022).

Menurut pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, "Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab." Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya. Tujuan pendidikan pada umumnya

terjadinya berupa tingkah laku peserta didik baik secara intelektual, moral, maupun sosial. Pendidikan di sekolah dasar sangat penting dalam proses awal pendidikan sekolah, karena pada masa tersebut anak baru belajar di lingkungan yang formal dan pendidikan dasar juga melandasi pendidikan berikutnya

Seller Sanjaya berpendapat bahwa menentukan orientasi kurikulum, yaitu kebijakan umum seperti arah dan tujuan pendidikan, perspektif tentang hakikat pembelajaran, dan hakikat pengajaran merupakan langkah awal yang penting dalam mengembangkan kurikulum yang efektif dan berhasil yang dapat meningkatkan mutu pendidikan (Zuriah et al., 2022). Pemerintah Indonesia memperbarui sistem pendidikan nasional dengan menerapkan kebijakan kurikulum baru untuk sekolah dasar dan menengah dalam menanggapi perkembangan dan perubahan masyarakat, bangsa, dan negara yang dibawa oleh pengaruh global, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan seni budaya. Kurikulum Merdeka Belajar hadir sebagai jawaban atas ketatnya persaingan sumber daya manusia secara global di abad ke-21. Kompetensi berpikir meliputi berpikir kritis, berpikir kreatif, dan pemecahan masalah. Kurikulum ini dikembangkan dengan harapan dapat mencetak generasi milenial yang mampu memahami materi atau ilmu yang diajarkan oleh guru secara cepat, bukan hanya sekedar pandai untuk mengingat bahan ajar yang diberikan oleh guru. Peran dan tantangan guru menjadi perhatian utama dengan adanya kebijakan kurikulum baru. Guru

berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui kurikulum baru. Menciptakan pembelajaran yang efektif, bermakna dan berkualitas merupakan peran dan fungsi guru (Suhandi and Robiah 2022). Untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas, guru harus melaksanakan proses pembelajaran dan penilaian yang mengutamakan pengelolaan pengetahuan, sikap dan kompetensi siswa.

Guru merupakan salah satu profesi yang memerlukan keprofesionalan dalam menjalankan tugas profesi sehingga membutuhkan berbagai macam keterampilan. Sebagai seorang guru, selain mengajar ilmu pengetahuan, guru juga bertugas membimbing siswa agar siswa dapat mencapai potensinya, sehingga guru di sekolah tidak hanya bertugas mengajarkan namun membelajarkan siswa. Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 1 Ayat 1, guru adalah seorang pendidik profesional pada jenjang pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah yang mempunyai tugas utama yaitumendidik, membimbing, mengarahkan, mengajar, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Patel, (2019) kompetensi guru adalah kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan sehingga ia mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru profesional. Dalam hal ini perlu untuk guru yang professional, perlu meningkat segala bentuk kompetensi yang mestinya dimiliki oleh guru.

Penerapan keterampilan yang dimiliki guru kepada siswa dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui komunikasi. Komunikasi merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran, pada hakikatnya komunikasi adalah proses penyampaian pesan (Ihsan 2018). Komunikasi dapat dilakukan secara verbal dan nonverbal. Komunikasi verbal berarti komunikasi yang dilakukan secara tertulis atau lisan Sedangkan komunikasi nonverbal berarti komunikasi yang tidak dilakukan secara tertulis atau lisan melainkan menggunakan bahasa tubuh (Tri Indah Kusumawati, 2018) Komunikasi nonverbal yang dapat digunakan guru berupa gerakan tangan, ekspresi wajah, 3 gerakan tubuh, dan kontak mata. Tingkah laku guru yang demikian sering disebut dengan gerak tubuh guru. Gestur guru merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan guru untuk menyampaikan pesan tanpa disertai kata-kata atau bisa juga disertai kata-kata (Putra, 2018). Gestur guru terlihat dari gerakan tangan atau jari (jempol ke atas), ekspresi wajah (ekspresi wajah serius ketika mengatakan sesuatu), kontak mata (guru memandang siswa dengan tatapan hangat) dan gerakan tubuh. Secara umum gestur guru merupakan penegasan terhadap apa yang dikatakan atau ingin disampaikan oleh guru. Seorang guru perlu memahami cara menyesuaikan gerak tubuh atau bahasa tubuh selama pembelajaran. Kemampuan ini menunjukkan kepiawaian guru dalam menggunakan gestur ketika melaksanakan pembelajaran. Melalui sikap yang baik, mendorong siswa untuk merasa termotivasi dalam belajar. Namun pada saat proses implementasi

dalam pembelajaran terkadang masih guru masih belum menggunakan gestur secara maksimal pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Hal ini berdasarkan keterangan pengalaman yang diberikan oleh beberapa guru. Kesalahan gestur dapat menyebabkan siswa salah paham. Kesalahpahaman ini dapat yang mempengaruhi pandangan siswa terhadap guru yang mengajar. Oleh karena itu, guru dengan keterampilan mengajar harus mampu menggunakan gestur yang menarik dengan benar agar proses pembelajaran berlangsung secara maksimal.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital sangat berpengaruh dalam dunia Pendidikan. Pendidikan di era digital menuntut inovasi dalam metode pembelajaran. Teknologi telah memperkaya metode mengajar dengan beragam tools dan platform. Papan tulis tradisional kini bersaing dengan papan tulis interaktif dan proyektor multimedia, memungkinkan presentasi materi yang lebih dinamis dan menarik. Sumber belajar tidak lagi terbatas pada buku teks, melainkan diperkaya dengan video edukatif, simulasi interaktif, dan platform pembelajaran online (*e-learning*).

Teknologi membuka jalan bagi pembelajaran yang lebih personal. Platform pembelajaran adaptif dapat menyesuaikan konten dan kecepatan belajar sesuai dengan gaya belajar dan kemampuan individual siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih optimal dan fokus pada area yang membutuhkan perbaikan. Untuk memaksimalkan potensi teknologi dalam pembelajaran, diperlukan persiapan yang matang. Guru

perlu dibekali dengan kompetensi digital yang memadai agar dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses belajar mengajar. Selain itu, perlu dikembangkan kurikulum yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan selaras dengan kebutuhan abad ke-21. Jadi penggunaan media digital juga diperlukan oleh guru untuk mendapatkan informasi dalam meningkatkan kompetensi sebagai profesi guru termasuk bagaimana gestur yang baik saat mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara bersama PLT di SD No. 3 Sangeh yaitu dengan Bapak I Made Uranawan, S.Pd., menyatakan bahwa beberapa guru yang belum memiliki pemahaman yang mendalam tentang pedagogik atau ilmu mengajar. Kurangnya juga pemahaman tentang cara mengelola gestur atau gerak tubuh yang menarik ke dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas masih belum terlaksana secara optimal. Hal ini menyebabkan para guru kurang efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa. Kurangnya juga media yang bisa digunakan untuk mempelajari gestur atau Bahasa tubuh masih sangat sulit ditemukan. Karena pada dasarnya sangat penting memperhatikan bahasa nonverbal saat pembelajaran yang dimana guru akan lebih terlihat semangat dan berkhariaisma dalam mengajar di kelas dan siswa akan sangat tertarik untuk belajar dan saling berinteraksi pada saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SD No. 3 Sangeh beberapa guru masih kurang optimal dalam menggunakan gestur saat proses pembelajaran. Rata-

rata persentase yang diperoleh adalah sebesar 64,4 % guru yang belum optimal dalam menggunakan gestur dalam proses pembelajaran. Dari data tersebut permasalahan terkait indikator dalam gestur guru adalah tatapan mata, ekspresi atau mimik wajah, gerakan tangan, gerakan tubuh. Tatapan mata berkaitan dengan pandangan yang diberikan guru kepada siswa saat pelaksanaan pembelajaran, misalnya menatap siswa secara bergilir. Kemudian ekspresi atau mimik wajah guru menunjukkan bagaimana perasaan guru saat membimbing siswa, misalnya selalu tersenyum ketika berada di kelas. Gerakan tangan dapat memberikan kesan lebih santai saat guru mengajar, misalnya gerakan tangan saat memperagakan sesuatu kepada siswa. Selain itu gerakan tubuh dapat mempengaruhi cara guru dalam melaksanakan pembelajaran, misalnya agar seluruh siswa dapat memperhatikan guru dengan baik maka guru bisa bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya sembari melakukan monitoring terhadap siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah yang terpaku menjelaskan suatu materi hanya dari tempat duduk tanpa ada gestur atau Bahasa tubuh yang ditampilkan saat mengajar hingga kurangnya penguasaan guru dalam mengelola kelas terutama pada kelas rendah yang masih belum terlalu memahami materi yang disampaikan dengan isyarat atau petunjuk secara lisan dari gurunya. Hal tersebut mengakibatkan komunikasi antara guru kepada siswa belum sepenuhnya dapat dimengerti.

Komunikasi nonverbal dalam dunia Pendidikan khususnya gestur guru pada saat proses pembelajaran tentu mempunyai pengaruh yang besar dalam memotivasi siswa untuk lebih memahami penyampaian guru saat proses pembelajaran. Selain itu memperhatikan gestur yang baik akan mendatangkan kharisma yang baik bagi guru, karena gestur atau Bahasa tubuh kembali menjadi dasar dari *public speaking* seorang guru. Mengingat bahwa kompetensi seorang guru tidak hanya mencakup menjadi pendidik profesional dan memahami pedagogi tetapi juga memiliki kualitas pribadi dan sosial yang baik, Kehadiran gestur tidak kalah pentingnya dengan memperhatikan suara atau *vocal* ketika berbicara di hadapan siswa, karena gestur guru pada hakikatnya merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan guru secara fisik mengekspresikan diri dalam bentuk non verbal, namun bisa menyampaikan pesan, dan sebagai alternatif ucapan atau dapat juga disampaikan dengan mengucapkan kata-kata, bahkan efektif dalam menyampaikan gestur atau Bahasa tubuh yang lebih dominan daripada pengucapan dalam menyampaikan pesan dalam berkomunikasi (Putra, 2018).

Berdasarkan hal tersebut, sangatlah diperlukan suatu pengembangan produk yang nantinya dapat dijadikan sebagai acuan guru-guru dalam menggunakan gestur atau Bahasa tubuh yang menarik dalam pembelajaran untuk siswa-siswa di sekolah dasar dengan memanfaatkan media yang mudah dimengerti dan dioperasikan seperti video. Maka diupayakanlah penelitian dengan judul pengembangan media video pembelajaran berbasis gestur yang

memesona dalam proses pembelajaran pada guru-guru di SD No. 3 Sangeh.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, identifikasi masalah yang dapat dipaparkan dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut.

- 1) Masih terdapat guru yang kurang maksimal menggunakan gestur dalam pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Kesalahan dalam memberikan gestur dapat menyebabkan kesalah pahaman dan berkurangnya keinginan belajar pada siswa.
- 3) Kurangnya informasi mengenai kontribusi kompetensi pendagogik terhadap keterampilan guru dalam menerapkan gestur yang menarik perhatian siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.
- 4) Kurangnya informasi tentang kontribusi kualifikasi professional terhadap implementasi gestur memesona dalam pelaksanaan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Tujuan Mengingat terdapat beberapa permasalahan dalam penelitian ini, maka diperlukan pembatas masalah agar masalah utama yang akan diselesaikan dapat memperoleh hasil yang optimal. Dari beberapa permasalahan yang penulis identifikasi, maka permasalahannya dipersempit dan difokuskan dengan membatasi masalah pada pengembangan media video

pembelajaran berbasis gestur yang memesona dalam proses pembelajaran pada guru-guru di SD No. 3 sangeh.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, identifikasi masalah yang dapat dipaparkan dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media video pembelajaran berbasis gestur yang memesona dalam proses pembelajaran pada guru-guru di SD No. 3 Sangeh.
- 2) Bagaimanakah validitas media video pembelajaran berbasis gestur yang memesona dalam proses pembelajaran ditinjau dari guru, isi, desain, media, uji perorangan dan uji kelompok kecil di SD No. 3 sangeh.
- 3) Bagaimanakah efektivitas media video pembelajaran berbasis gestur yang memesona dalam proses pembelajaran pada guru-guru di SD No. 3 sangeh.

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media video pembelajaran berbasis gestur yang memesona dalam proses pembelajaran pada guru-guru di SD No. 3 sangeh.

- 2) Untuk mengetahui validitas media video pembelajaran berbasis gestur yang memesonakan dalam proses pembelajaran ditinjau dari guru, isi, desain, media, uji perorangan dan uji kelompok kecil di SD No. 3 sangeh.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media video pembelajaran berbasis gestur yang memesonakan dalam proses pembelajaran pada guru-guru di SD No. 3 sangeh.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan ilmu Pendidikan khususnya pengembangan media video pembelajaran berbasis gestur yang memesonakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat dijadikan referensi bagi para guru dan calon guru dalam mengelola gestur yang memesonakan saat pembelajaran di kelas.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah memberikan beberapa manfaat kepada beberapa pihak, antara lain sebagai berikut.

a. Bagi Guru

Sebagai bahan tambahan informasi mengenai keterampilan penerapan gestur guru yang memesonakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, juga dapat dijadikan sebagai bahan refleksi agar mampu meningkatkan kredibilitas dan keterampilan dalam menerapkan gestur yang memesonakan dalam proses pembelajaran nantinya dan sejalan dengan kompetensi yang dimiliki.

b. Bagi Siswa

Penerapan gestur guru yang memesonakan diharapkan dapat meningkatkan semangat dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi mengenai kompetensi pedagogik dan profesional dengan keterampilan penerapan gestur guru yang memesonakan dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga sekolah dapat mengambil suatu kebijakan dalam membantu peningkatan kompetensi guru ke depannya.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti lainnya yang ingin mendalami penelitian dengan objek penelitian yang relevan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah video pembelajaran berbasis gestur yang memesona bagi guru dan calon guru. Media video ini diharapkan menjadi referensi yang dapat digunakan oleh guru-guru untuk memahami dan mengimplementasikan gestur guru yang baik sehingga lebih menekankan dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan guru. Berikut adalah spesifikasi produk yang diharapkan berdasarkan penelitian ini.

- 1) Bentuk produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu pengembangan media video pembelajaran berbasis gestur yang memesona pada guru-guru.
- 2) Media video gestur yang memesona ini menggabungkan antara teks, gambar dan suara sehingga media video ini dapat dengan mudah dipahami dan diimplementasikan saat proses pembelajaran.
- 3) Media video pembelajaran berbasis gestur yang memesona dapat digunakan secara mandiri oleh guru dengan menggunakan handphone atau laptop.
- 4) Pengembangan media video pembelajaran berbasis gestur yang memesona ini menggunakan perangkat lunak (*software*) *kinemaster* dan *canva*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Salah satu kegunaan terpenting dari pengembangan media video pembelajaran berbasis gestur yang memesona adalah untuk meningkatkan jumlah fungsi dan kegunaan video dalam kehidupan sehari-hari, termasuk untuk meningkatkan kualitas keahlian profesional seorang guru. Penelitian ini menyajikan video gestur yang memesona dalam pembelajaran untuk guru sekolah dasar. Video ini menjelaskan bagaimana menggunakan gestur mengajar yang baik dan tepat di kelas pendidikan umum agar kebutuhan siswa terpenuhi secara harmonis. Selain itu, video pembelajaran ini menggunakan berbagai teknik yang beragam sehingga mudah dipahami. Teknik-teknik yang ditampilkan dalam video ini meliputi metode guru dalam *public speaking*, gerakan wajah, kepala, tangan, kaki, badan serta penerapannya dalam kegiatan pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan media video berbasis gestur yang memesona dalam pembelajaran pada guru-guru sekolah dasar antara lain sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media video berbasis gestur yang memesona didasarkan pada asumsi berikut.

- 1) Media video pembelajaran berbasis gestur yang memesona dalam pembelajaran untuk guru-guru di sekolah dasar SD No.

- 3) Sangeh dapat memberikan ilmu untuk meningkatkan keterampilan pelatihan guru dalam pembelajaran agar siswa lebih memahami dan termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil akademik yang baik.
- 2) Melalui media video pembelajaran berbasis gestur yang memesona memudahkan pemahaman guru terhadap materi gestur guru yang memesona.
- 3) Guru dapat menggunakan media video pembelajaran melalui *handphone* dan laptop.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media video berbasis gestur yang memesona pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media video berbasis gestur yang memesona dalam pembelajaran yang dirancang khusus untuk guru-guru sekolah dasar.
- 2) Produk yang dikembangkan yaitu media video pembelajaran berbasis gestur yang memesona dibatasi pada satu konten yaitu penggunaan gestur yang memesona pada saat proses pembelajaran.
- 3) Produk media video pembelajan yang dikembangkan tidak dapat berinteraksi secara dua arah.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menciptakan suatu produk, Produk dalam konteks ini tidak selalu berbentuk *hardware*, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*) seperti program untuk pengolahan data, pembelajaran dikelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan diuji kelayakan dan efektivitas produk tersebut. Pada penelitian pengembangan ini, penulis menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model penelitian ini terdiri dari lima Langkah yang dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian, sehingga prosedur penelitian yang dilakukan juga sistematis atau berurutan sesuai dengan kelima tahap tersebut. Langkah- langkah tersebut, yaitu: (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), (5) Evaluasi (*Evaluation*).
- 2) Media video adalah media yang berisi teks, gambar dan audio dirancang menggunakan aplikasi *canva* yang didalamnya berisi informasi tentang

pembelajaran gestur yang memesona untuk guru sekolah dasar.

- 3) Gestur Memesona merupakan gerakan tubuh, khususnya lengan dan tangan, yang terintegrasi dengan bahasa verbal maupun non verbal, untuk mengkomunikasikan sesuatu. Gestur memesona diartikan sebagai cara mengajar guru yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Gerakan tubuh dapat membantu menarik perhatian, memvisualisasikan konsep, dan memperkuat informasi yang disampaikan. Penggunaan alat peraga yang menarik juga hal penting yang harus dilaksanakan oleh guru karena dapat membantu menarik perhatian siswa dalam memvisualisasikan konsep dan meningkatkan pemahaman mereka.

