

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Materi Seni Dekoratif adalah salah satu muatan pembelajaran yang ada pada mata pelajaran Seni Rupa di sekolah dasar (SD). Dalam modul ajar Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Seni Rupa untuk siswa SD kelas IV, khususnya pada Unit 5: Seni Dekoratif, terdapat empat tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, yakni: 1. Siswa mengenal ragam hias dekoratif budaya Nusantara; 2. siswa mengetahui jenis-jenis ragam dekoratif Nusantara; 3. siswa dapat membuat ragam hias dekoratif Nusantara; dan 4. siswa dapat lebih mencintai tradisi lokal khas Indonesia. Empat tujuan tersebut selaras dengan elemen dan sub-elemen capaian pembelajaran yang dijelaskan oleh Faisol Mufid & Indratma (2021), yaitu mengalami, berpikir dan bekerja artistik, merefleksikan, dan berdampak. Hal ini juga sejalan dengan berbagai Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang berusaha diselipkan dalam setiap pembelajarannya. Pembelajaran seni rupa juga berkaitan erat dengan aspek keberbhinekaan global yang berarti para pelajar di Indonesia diharapkan mampu mempertahankan budaya luhur, lokalitas, dan identitasnya, serta memiliki sikap toleransi dalam menjalin interaksi dengan budaya lain, sehingga dapat menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai keberagaman yang ada di Ibu Pertiwi (Zuchron, 2021).

Dalam prosesnya, pembelajaran seni sudah dikenalkan sejak dini. Pembelajaran seni di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan visual siswa serta mengajak siswa agar dapat berpikir kreatif, inovatif, apresiatif, dan empatik. Menciptakan sumber daya manusia yang memiliki jiwa kreatif adalah salah satu cerminan dari Profil Pelajar Pancasila. Melalui sikap kreatif, siswa mampu mengembangkan, memodifikasi, dan menghasilkan sesuatu yang

otentik, bermakna, bermanfaat, dan berdampak bagi banyak orang (Zuchron, 2021). Gagasan-gagasan kreatif ini dapat diwujudkan melalui pembelajaran seni rupa. Melalui pembelajaran seni, siswa diajak untuk berpikir terbuka terhadap suatu realitas yang ditemui dalam kehidupan yang memunculkan ide atau gagasan dalam membuat karya. Seni adalah cara untuk mengekspresikan budaya, sejarah, dan nilai-nilai yang dipegang oleh masyarakat. Dalam seni, budaya dapat diwakili melalui bentuk-bentuk seni seperti musik, tari, lukisan, patung, dan sastra. Melalui pembelajaran seni yang mengintegrasikan budaya, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang budaya dan sejarah masyarakat.

Salah satu sekolah dasar negeri di Provinsi Banten yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam konteks pembelajaran seni rupa adalah SDN Dermayon yang terletak di Lingkungan Dermayon, RT. 06, RW. 02, Desa Pamengkang, Kecamatan Kramatwatu, Kabupaten Serang, Banten 42161. SDN Dermayon mengimplementasikan dua kurikulum (kombinasi antara Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013). Kurikulum 2013 diterapkan di kelas II, III, V dan VI, sedangkan Kurikulum Merdeka sudah mulai diimplementasikan di kelas I dan IV sejak tahun 2022. Salah satu contohnya adalah dalam pembelajaran seni rupa di kelas IV. Berdasarkan hasil observasi awal selama mengikuti kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM): Kampus Mengajar Angkatan 4 selama satu semester pada bulan Agustus s.d. Desember 2022, kemampuan siswa kelas IV dalam seni dekoratif masih sangat kurang. Siswa masih kebingungan dalam memahami konsep seni dekoratif. Selain itu, siswa juga belum mengetahui ragam motif dekoratif di Indonesia, terlebih yang ada di Provinsi Banten. Akhirnya, ketika guru meminta siswa untuk mengumpulkan hasil gambar dekoratif yang telah dibuat, hasilnya siswa kelas IV cenderung menggambar bebas dan masih terpaku pada gambar-gambar alam seperti gunung yang disertai dengan matahari, sawah, dan pohon-pohon di sekelilingnya, serta sebagian lagi ada yang menggambar mobil, rumah, dan jalan raya. Hal ini juga didukung

dengan kurangnya media pembelajaran seni rupa yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran.

Idealnya, agar tidak terjadi ketimpangan antara proses pembelajaran seni dekoratif dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, dibutuhkan media pembelajaran sebagai salah satu penunjang ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang ada di Kurikulum Merdeka. Fokus utama pembelajaran bukanlah tugas-tugas atau ujian, melainkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran (Raindriati, 2021). Dalam implementasinya, pembelajaran seni budaya memerlukan penggunaan media supaya tidak menimbulkan kejenuhan dan miskonsepsi (Daryanti et al., 2019).

Sejalan dengan konsep pendidikan seni yang dijelaskan oleh Budi (2012) dalam bukunya yang berjudul “Konsep Dasar Seni Rupa SD”, seni bukan bertujuan membina para siswa agar menjadi sorang seniman, tetapi untuk mendidik siswa menjadi pribadi yang kreatif. Pelajaran seni rupa tidak hanya sekedar memberikan pemahaman tentang seni saja (*learning about art*), tetapi juga melihat keterkaitan antara seni rupa dengan bidang-bidang lainnya (*learning with art*), dan belajar melalui seni rupa (*learning through art*). Oleh karena itu, seni rupa menjadi wadah yang menjembatani pembelajaran seni dengan mata pelajaran lainnya dan menghubungkan para peserta didik dengan lingkungan alam serta sosial budaya di sekitar sekolah dan tempat tinggal para peserta didik (Faisol Mufid & Indratma, 2021).

Salah satu bentuk seni yang memiliki nilai budaya tinggi ialah seni dekoratif, termasuk di dalamnya adalah batik. Lebih dari satu dekade, tepatnya pada 2 Oktober 2009, UNESCO telah menetapkan batik sebagai salah satu warisan kebudayaan tak benda (*Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity*) yang dibuktikan dengan adanya Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 tentang Hari Batik Nasional (Presiden Republik Indonesia, 2009).

Ada berbagai motif batik yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran seni dekoratif di sekolah dasar, terlebih Indonesia dikenal sebagai negeri yang kaya akan keberagaman, baik itu suku, bangsa, budaya, bahasa, termasuk kesenian yang ada di berbagai daerah. Untuk mengenalkan jenis-jenis ragam/motif dekoratif Nusantara, guru dapat mulai mengenalkan kepada siswa melalui ragam dekoratif seni batik yang ada di lingkungan terdekat siswa. Sebagai masyarakat Provinsi Banten, batik memiliki keunikan tersendiri dengan ragam hias dan motif yang khas serta filosofi yang penuh makna. Salah satu pengrajin batik di Banten adalah Batik Chanting Pradana. Chanting Pradana adalah salah satu industri rumahan yang bergerak di bidang produksi batik khas Lebak, Banten. Mulanya, hanya ada sebanyak dua belas (12) macam motif batik yang dikembangkan oleh Chanting Pradana di antaranya ialah motif batik Lebak Bertauhid, motif Seren Taun, motif Gula Sakojoy, motif Caruluk Saruntuy, Rangkasbitung, motif Kalimaya, motif Pare Sapocong, motif Kahuripan Baduy, motif Sadulur, motif Pantai Sawarna, motif Leuit Sajimat, dan motif Angklung Buhun (Purwati, 2022). Namun, dan saat ini sudah berekspansi dengan adanya beberapa motif tambahan, yaitu motif Lisung Baduy, motif Gacong, motif Golok, dan motif Layur (B. C. Pradana, 2023).

Sehubungan dengan hal itu, peneliti melihat adanya potensi yang bisa dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran seni dekoratif di kelas IV SDN Dermayon. Namun, batik-batik tersebut tidak langsung begitu saja ditampilkan atau didemonstrasikan kepada siswa, tidak juga dengan berkunjung secara langsung ke lokasi pengrajin batik karena mempertimbangkan perizinan serta memerlukan biaya tertentu atau pengeluaran (*cost*) yang lebih tinggi. Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah mengintegrasikan motif-motif batik tersebut ke dalam proses pembelajaran dan dihadirkan dalam bentuk video animasi sebagai media pembelajaran seni dekoratif. Mengingat kuantitas ragam motif yang dimiliki oleh batik Lebak Chanting Pradana tidak sedikit, sehingga guru perlu

membaginya dalam beberapa pertemuan. Pada penelitian ini, peneliti hanya akan menggunakan sebanyak tiga (3) motif yang akan diintegrasikan ke dalam bentuk video animasi sebagai media pembelajaran.

Kehadiran media pembelajaran di dalam kelas akan menggugah motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar (Mustadi et al., 2022). Selain itu, media pembelajaran juga dapat menjadi sumber daya yang berguna bagi siswa dalam memahami konsep-konsep sulit yang terdapat dalam modul ajar dan meningkatkan retensi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, penggunaan audio-visual sebagai metode pengajaran dapat menstimulus cara berpikir dan menciptakan suasana belajar yang baik bagi siswa (Laksmi et al., 2021).

Menurut Hanif (2020), dalam paradigma pembelajaran modern, siswa memiliki kedudukan sebagai pusat pembelajaran. Guru tidak hanya sekedar memberikan pembelajaran dengan metode-metode konvensional seperti ceramah saja, tetapi juga perlu mengolaborasikan dengan berbagai metode lain dan media pembelajaran yang lebih kekinian agar suasana belajar lebih kreatif, interaktif, menarik, dan bermakna. Adaptasi teknologi dalam pembelajaran dapat dilakukan, terlebih dalam implementasi Kurikulum Merdeka, mahasiswa yang mengikuti program Kampus Mengajar cum berperan sebagai perpanjangan tangan untuk melakukan adaptasi teknologi, baik itu kepada guru-guru maupun kepada siswa di sekolah termasuk dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk digital salah satunya ialah video animasi terkait seni rupa: seni dekoratif di kelas IV SDN Dermayon.

Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni dan memperkenalkan seni budaya lokal kepada siswa, diperlukan pendekatan yang inovatif dan kontekstual. Beberapa penelitian pendahuluan juga menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran berbasis budaya yang diintegrasikan dan dikemas secara apik melalui video animasi. Menurut Saputri & Mudinillah (2022), guru dapat mengajarkan dan memberikan pemahaman kepada siswa bahwa dengan adanya media pembelajaran berupa video animasi, para siswa dapat lebih mudah memahami materi yang hendak

disampaikan pada saat proses pembelajaran. Oleh sebab itu, untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran seni rupa pada Unit 5: materi Seni Dekoratif di kelas IV SDN Dermayon, pengintegrasian media pembelajaran berupa video animasi dengan mengintegrasikan aspek kebudayaan tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana menjadi penting untuk dilakukan.

Pada penelitian ini, media pembelajaran dikemas dalam bentuk video animasi inovatif dan kreatif yang berfokus pada pengenalan tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana sebagai contoh ragam hias dekoratif budaya Nusantara. Kemudian, siswa dapat membuat ragam hias dekoratif Nusantara berdasarkan tiga macam motif batik yang disajikan dalam video animasi dan keluaran yang diharapkan ialah siswa dapat lebih mencintai tradisi lokal khas Indonesia terutama di Provinsi Banten. Untuk menunjang keberhasilan pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pendekatan pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Model ADDIE menjadi salah satu cara yang efektif saat ini karena mencakup berbagai kerangka panduan pengembangan yang cocok digunakan dalam mengembangkan produk pendidikan dan sumber pembelajaran lainnya (Branch, 2009).

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini berfokus pada pengembangan video animasi yang mengintegrasikan aspek kebudayaan, yakni tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana diharapkan dapat dihasilkan media pembelajaran untuk materi seni dekoratif di kelas IV SD. Dengan demikian, penelitian ini bertajuk “Pengintegrasian Video Animasi Tiga Macam Motif Batik Lebak Chanting Pradana Pada Materi Seni Dekoratif di Kelas IV SDN Dermayon”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana desain integrasi tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana dalam video animasi pembelajaran pada materi seni dekoratif di kelas IV SDN Dermayon?
2. Bagaimana kualitas hasil uji coba produk video animasi tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana pada materi seni dekoratif di kelas IV SDN Dermayon?
3. Bagaimana penerapan video animasi tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana pada materi seni dekoratif di kelas IV SDN Dermayon?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berpijak pada rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai untuk menjawab beberapa persoalan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Dihasilkannya desain integrasi tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana dalam video animasi pembelajaran pada materi seni dekoratif di SDN Dermayon.
2. Diketuinya kualitas hasil uji coba produk yang telah dikembangkan.
3. Diperolehnya hasil penerapan video animasi tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana pada materi seni dekoratif di kelas IV SDN Dermayon.

### **D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Keluaran dari penelitian ini ialah media pembelajaran berupa video animasi yang mengintegrasikan tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana untuk mengenalkan ragam dekoratif Nusantara khususnya kesenian batik asal Provinsi Banten pada materi seni dekoratif di kelas IV. Berikut ini adalah spesifikasi produk yang hendak dikembangkan:

1. media pembelajaran berupa video animasi yang berdurasi maksimal enam (6) menit dan LKPD Seni Dekoratif;
2. bahasa yang digunakan dalam video adalah bahasa Indonesia;

3. mengintegrasikan kearifan lokal Provinsi Banten, yakni tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana sebagai salah satu upaya pengenalan ragam dekoratif yang ada di Nusantara;
4. terdapat karakter tokoh dalam video berbusana khas Banten (menggunakan salah satu motif batik Lebak Chanting Pradana);
5. terdapat materi tentang pengertian seni dekoratif, jenis-jenis seni dekoratif, ciri-ciri seni dekoratif, ragam seni dekoratif Nusantara, seputar batik Lebak Chanting Pradana, terdapat cuplikan video cara menggambar dekoratif, dan soal evaluasi pada video animasi dan LKPD Seni Dekoratif;
6. desain media pembelajaran menggunakan aplikasi penyuntingan video Renderforest, InShot, dan CapCut;
7. media pembelajaran bersifat informatif, kreatif, inovatif, dan aplikatif; dan
8. terdapat soal evaluasi berupa tebak gambar motif batik, soal pilihan jamak, dan ajakan untuk menggambar dekoratif sesuai dengan kreativitas siswa;
9. terdapat soal evaluasi berupa tebak nama dan tebak gambar motif batik Lebak Chanting Pradana; dan
10. terdapat cuplikan video cara menggambar dekoratif.

## **E. Manfaat Penelitian**

Mengacu pada tujuan penelitian di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis di bidang pendidikan terutama bagi pihak-pihak terkait. Berikut adalah manfaat dari penelitian ini.

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengayaan media pembelajaran di bidang seni rupa khususnya seni dekoratif untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang mengacu pada Kurikulum Merdeka; dan

- b. penelitian ini dapat memberikan wawasan seputar ragam dekoratif yang ada di Nusantara, khususnya di wilayah Provinsi Banten.

## 2. Manfaat Praktis

Keluaran dari penelitian ini terdiri atas: video animasi sebagai sumber belajar sekaligus media pembelajaran seni dekoratif dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan dasar.

### a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat digunakan sebagai penunjang keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan, keingintahuan yang lebih, dan menambah kecintaan siswa terhadap berbagai ragam motif dekoratif yang ada di Nusantara, terutama di wilayah terdekat siswa, di Provinsi Banten.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah ide sekaligus karya yang terus dikembangkan dan memberikan semangat bagi guru untuk menciptakan berbagai media pembelajaran seni rupa yang kreatif, inovatif, apresiatif, dan kekinian sesuai dengan perkembangan zaman.

### c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi yang valid dan terus diperbarui dalam proses pengembangan media pembelajaran seni dekoratif di kelas IV siswa sekolah dasar yang mengintegrasikan nilai-nilai kebudayaan seputar ragam dekoratif Nusantara, khususnya yang ada di Provinsi Banten. Hal ini juga sebagai salah satu upaya untuk memperoleh data dan informasi penelitian serta menjadi sarana yang sangat bermanfaat bagi peneliti

dalam rangka menyelesaikan studi strata satu di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

## F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kekeliruan dalam penafsiran pada penelitian ini, terdapat beberapa istilah yang digunakan, di antaranya ialah:

### 1. Pengintegrasian

Vokabuler *pengintegrasian* dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan penggabungan tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana ke dalam bentuk video animasi, sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh menggunakan *ADDIE Approach*.

### 2. Video Animasi

Frasa *video animasi* pada penelitian ini didefinisikan sebagai suatu media pembelajaran yang digunakan sebagai alternatif pembelajaran seni dekoratif berbentuk audiovisual berupa gambar hidup yang ketika diputar tampak di layar menjadi bergerak.

### 3. Media Pembelajaran

Istilah *media pembelajaran* dalam penelitian ini didefinisikan sebagai alat (sarana) yang digunakan dalam proses belajar untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

### 4. Motif

Istilah *motif* dalam penelitian ini diartikan sebagai pola atau corak dari sebuah seni dekoratif: batik. Dalam hal ini, terdapat tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana yang dikenalkan kepada siswa.

### 5. Seni Dekoratif

Terminologi *seni dekoratif* dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kegiatan membuat gambar dekoratif yang dilakukan siswa kelas IV SDN Dermayon berdasarkan hasil pengamatan referensi dari tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana yang diintegrasikan dalam video animasi pembelajaran.

## 6. Penelitian dan Pengembangan ADDIE

ADDIE pada penelitian ini adalah sebuah langkah-langkah sistematis yang digunakan peneliti dalam mengembangkan produk video animasi yang mengintegrasikan kearifan lokal tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana pada materi seni dekoratif untuk siswa kelas IV.

## 7. Chanting Pradana

*Chanting Pradana* adalah salah satu nama rumah batik Lebak atau industri penghasil batik yang beralamat di Kp. Pancur, RT.02, RW.05, Bojongleles, Cibadak, Kabupaten Lebak, Banten 42357, Indonesia. Chanting Pradana memiliki dua belas macam motif batik Lebak dengan lima motif tambahan dengan berbagai nilai-nilai kearifan lokal yang ada di dalamnya dan tiga macam motifnya akan diintegrasikan dalam bentuk video animasi sebagai salah satu pembelajaran seni dekoratif di kelas IV SD.