

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk kemajuan suatu bangsa karena masa depan bangsa ada dalam genggamannya para generasi muda yang berpendidikan. Hal tersebut sesuai dengan (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional) bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam meningkatkan dan mengembangkan potensi agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara agar lebih terarah dalam mengembangkan dan meningkatkan potensinya, maka harus menempuh pendidikan di lembaga pendidikan formal melalui program wajib belajar selama 9 tahun, mulai dari Sekolah Dasar (SD).

Kualitas pendidikan ditentukan oleh standar kualitas guru (Siregar, 2020). Keberhasilan guru ditandai oleh terselenggaranya proses belajar mengajar karena belajar secara psikologi hasil interaksi dalam lingkungan belajarnya akan mempengaruhi proses perubahan tingkat laku seseorang (Setiawati, 2018). Pendidik harus mempunyai keinginan untuk mengembangkan pendidikan dengan mengikuti perkembangan zaman. Hal tersebut bertujuan untuk menyiapkan generasi bangsa dalam menghadapi tantangan- tantangan baru pada abad ke-21. Karena pada zaman sekarang teknologi dan informasi sangat pesat dalam berbagai bidang, salah satunya adalah perkembangan media pembelajaran. Penggunaan teknologi dan informasi pada bidang media pembelajaran menjadi sebuah tuntutan dalam pendidikan.

Pendidikan abad- 21 merupakan sebuah metode yang memiliki tujuan agar generasi penerus bangsa mempunyai SDM (sumber daya manusia) yang berkualitas dan unggul sehingga dapat mengikuti perkembangan teknologi yang sangat pesat. Pendidikan abad- 21 menggabungkan antara kecakapan keterampilan, pengetahuan, sikap, dan penguasaan terhadap teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran abad ke- 21 ini dibuat agar pembelajaran berfokus pada *student center*, artinya peserta didik mampu memecahkan masalah, berpikir kritis,

berkomunikasi, metakognisi, berkolaborasi, literasi informasi, kreatif, dan inovasi (Daryanto & Karim, 2017). Pada abad ke-21 sebagian besar kegiatan manusia dilakukan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dimulai dari yang sederhana hingga yang kompleks, salah satunya adalah bidang pendidikan.

Berkaitan dengan hal tersebut, dalam proses pendidikan guru seyogyanya dapat memanfaatkan teknologi informasi agar memudahkan dalam menyampaikan materi. Selain itu pemanfaatan teknologi bagi guru bertujuan sebagai sarana memperkenalkan teknologi digital kepada peserta didik agar dapat mengikuti perkembangan zaman, karena pendidikan harus berkembang sesuai dengan zamannya. Oleh karena itu, pendidik harus mempersiapkan diri dengan melatih kemampuannya agar dapat menguasai bermacam- macam teknologi. Hal tersebut sejalan dengan kemampuan yang wajib dimiliki oleh guru abad- 21 dalam TPACK (*Technological- Pedagogical, and Content Knowledge*) yaitu kemampuan dan pengetahuan mengenai beragam teknologi (*technological knowledge*), kemampuan dan keterampilan dalam proses mengajar (*pedagogical knowledge*), dan kemampuan dalam memahami materi pembelajaran (*content knowledge*) (Turmuzi & Kurniawan, 2021).

TPACK dapat diterapkan pada pembelajaran seni budaya oleh guru. Penerapan TPACK pada pembelajaran seni budaya dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan berbagai teknologi yang ada, merencanakan pembelajaran yang kreatif, dan memberikan pemahaman pembelajaran kepada siswa dengan menarik. Seni budaya merupakan mata pelajaran berdasar pada budaya, oleh karena itu dalam mempelajarinya peserta didik memerlukan pengalaman berkreasi dan berekspresi dengan karya yang ada. Pembelajaran seni bertujuan sebagai wadah dalam mengembangkan kreativitas dan bakat peserta didik serta bertujuan menciptakan produk budaya dari bermacam- macam suku dan budaya (Riyadi & Budiman, 2023). Pembelajaran seni dan budaya bertujuan untuk memberikan pengalaman estetik bagi peserta didik.

Seni memiliki empat cabang yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater. Seni rupa merupakan sebuah proses untuk mengekspresikan emosi dan pikiran manusia. Seni musik menurut Sunarto dalam (Saudale, 2023) merupakan

penghayatan ungkapan hati manusia yang dituangkan dalam bentuk bunyi dan memiliki keselarasan yang indah. Seni tari merupakan cabang seni yang mengungkapkan nilai keindahan, batin, makna, dan ekspresi yang dituangkan kedalam sebuah gerakan tubuh yang disusun dan diperagakan. Seni teater adalah pertunjukan drama yang menampilkan perilaku manusia melalui nyanyian, gerakan, dan tarian yang dituangkan melalui akting. Seni rupa adalah cabang seni yang memiliki rupa dan wujud, bisa dilihat oleh mata dan dirasakan oleh rabaan yang diekspresikan melalui *visual art*.

Seni rupa terdiri dari unsur- unsur yang menyusunnya (Kartika, 2007). Unsur- unsur seni rupa secara umum terdiri dari garis, titik, warna, tekstur, ruang, bidang, bentuk, dan gelap terang. Seni rupa berdasarkan bentuknya terbagi menjadi dua, yakni seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi. Seni rupa dua dimensi (dwimatra) adalah karya seni yang nilai estetikanya hanya bisa dilihat satu arah dan hanya mempunyai ukuran panjang dan lebar saja. Karya seni rupa dua dimensi contohnya adalah batik, lukisan, wayang kulit, dan foto. Sedangkan seni rupa tiga dimensi (trimatra) merupakan karya seni yang nilai estetikanya dapat dilihat di segala arah dan mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi. Karya seni rupa tiga dimensi contohnya adalah topeng, kriya, patung, dan lain sebagainya (Karya, 2019).

Proses pembelajaran akan terasa membosankan jika guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah. Hal ini sejalan dengan (Nesi & Akobiarek, 2018) bahwa metode ceramah dalam pelaksanaannya lebih menekankan pada keaktifan guru sehingga pasifnya peserta didik akan menimbulkan rasa bosan dalam menerima materi dan berakibat pada menurunnya minat siswa dalam belajar. Hal tersebut sering kita jumpai dalam pembelajaran seni budaya guru menyampaikan materi yang bersumber hanya dari buku dengan metode ceramah dan menggunakan media ketika praktik saja. Dalam pembelajaran bentuk karya seni rupa guru hanya menyampaikan contoh karyanya saja, tanpa memperlihatkan gambar karya tersebut seperti apa. Sementara itu, murid akan kebingungan bagaimana contoh dari bentuk karya seni rupa yang mereka pelajari.

Dalam mendukung jalannya pembelajaran maka harus ada komponen-komponen yang saling terikat. Komponen-komponen tersebut diantaranya tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, alat evaluasi, peserta didik, dan tenaga pendidik (Dolong, 2016). Media pembelajaran termasuk kedalam komponen pembelajaran karena media pembelajaran menyajikan materi yang mudah dipahami oleh peserta didik. Sebelum menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, guru harus mengetahui gaya belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini sejalan dengan dengan teori Jan Piaget bahwa peserta didik usia sekolah dasar yaitu 7-11 tahun masuk dalam tahapan perkembangan kognitif operasional konkret (Habsy et al., 2023). Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran yang akan digunakan harus disesuaikan dengan tahap berpikir siswa. Peserta didik usia sekolah dasar jika dihadapkan dengan permasalahan yang bersifat abstrak, maka peserta didik akan kebingungan dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Media pembelajaran adalah alat untuk membantu mempermudah guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat mendorong proses belajar mengajar karena dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan keterampilan peserta didik. Menurut (Susilana & Riyana, 2018) penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam membantu guru untuk memperjelas pesan pembelajaran karena terkadang informasi yang disampaikan melalui lisan tidak sepenuhnya dipahami oleh peserta didik, apalagi jika guru kurang cakap dalam menjelaskan materi. Oleh karena itu, pada saat mengajar guru seharusnya menggunakan media pembelajaran agar tidak berpaku pada *teacher centered* terkhusus untuk pembelajaran materi karya seni rupa.

Penggunaan media pembelajaran juga membuat siswa tidak hanya berpaku pada buku pelajaran dan guru (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Melalui media pembelajaran motivasi dan minat peserta didik dalam belajar semakin meningkat karena media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang gembira (Setiawan, 2022). Proses *transfer of knowledge* melalui media pembelajaran akan efektif karena guru lebih mudah dalam menyampaikan materi begitupun siswa lebih mudah dalam menerima materi yang disampaikan.

Seiring dengan perkembangan zaman semakin maju dan pesat semakin banyak juga media pembelajaran berbasis digital. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah media *flash card* digital. *Flash card* adalah media berbentuk kartu dilengkapi dengan gambar, tulisan atau keterangan (Wahyuni, 2020). Media *flash card* adalah media yang bisa digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dan dapat digunakan untuk mengulas materi yang sudah diberikan (Shafa et al., 2022). Jika dibandingkan dengan buku, teks dalam media *flash card* lebih sedikit dan didominasi oleh gambar. Jadi media *flash card* digital sangat baik jika digunakan untuk peserta didik kelas II Sekolah Dasar karena media *flash card* dapat membantu kemampuan otak kanan peserta didik dalam mengingat kata dan gambar sebagai komponennya (Saputri, 2020). *Flash card* berbasis digital merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang berisi gambar yang mendukung visualisasi dan bermanfaat untuk memberikan informasi pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan. Bentuk *flash card* digital yang akan dikembangkan sama saja dengan *flash card* pada umumnya, tetapi yang membedakannya adalah dalam setiap kartu terdapat audio berupa penjelasan materi dan musik daerah. *Flash card* digital ini dapat diakses melalui gawai, sehingga bisa diakses kapan dan dimana saja (Gandana & Fauziah, 2023).

Pada saat peneliti melaksanakan program kampus mengajar, peneliti mengawasi kelas II SDN 003 Pagarsih saat ulangan harian mata pelajaran seni budaya materi bentuk karya seni rupa. Pada saat itu beberapa peserta didik belum memahami materi tersebut dan tidak bisa membedakan karya seni rupa dua dimensi dengan tiga dimensi. Selain itu, peserta didik juga tidak mengetahui mengenai materi unsur- unsur karya seni rupa. Setelah dilakukan observasi, salah satu penyebab peserta didik belum memahami materi karena dalam pembelajarannya guru menggunakan metode ceramah, tidak diperlihatkan secara visual bagaimana contoh dari bentuk karya seni rupa, dan guru jarang sekali menggunakan media. Dari permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Mizwar, 2018) dengan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Tema Peduli Lingkungan Sosial Kelas III Sekolah Dasar” diperoleh hasil bahwa

pengembangan media pembelajaran *flashcard* mendapatkan kategori sangat layak ditinjau dari validasi ahli media yakni sebesar 90% dan ahli materi sebesar 92%. Dari hasil wawancara yang bersama 6 orang peserta didik yang mempunyai rendah, sedang, dan tinggi dapat diambil kesimpulan bahwa siswa sangat senang menggunakan media *flash card* karena dalam media tersebut terdapat gambar-gambar sehingga siswa tertarik, menjadi semangat dalam belajar, serta lebih mudah menerima dan memahami materi. Persamaan penelitian yang akan dilaksanakan dengan penelitian ini yaitu sama- sama mengembangkan media pembelajaran *flash card*. Perbedaannya yaitu dari segi desain media akan dibuat lebih menarik, isi materi dalam *flash card*, tempat penelitian, keterbaruan media, dan media yang akan dikembangkan sudah berbasis digital sehingga bisa digunakan kapan dan dimana saja.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *flash card* digital yang nantinya akan digunakan oleh peserta didik kelas II. Penelitian ini akan menguji keefektifan media *flash card* digital dalam materi karya seni rupa. Dalam media *flash card* digital akan disajikan materi karya seni rupa meliputi pengertian seni rupa, gambar unsur- unsur seni rupa dan bentuk karya seni rupa dilengkapi dengan keterangan berupa tulisan dan *voice over*, serta musik pada setiap gambar. Dalam pembuatan media *flash card* digital peneliti berharap media ini bisa membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan, menarik perhatian siswa untuk belajar, serta mengubah pembelajaran dari *teacher center* menjadi *student center*. Judul penelitian yang akan diambil oleh peneliti yaitu **“Pengembangan Media Flash Card Digital Pada Materi Karya Seni Rupa di Sekolah Dasar”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *flash card* digital pada materi karya seni rupa di SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran pembelajaran *flash card* digital pada materi karya seni rupa di SD?

3. Bagaimana respon pengguna media pembelajaran *flash card* digital pada materi bentuk seni rupa di SD?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti merumuskan tujuan dari penulisan proposal ini yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *flash card* digital pada materi karya seni rupa di SD
2. Untuk mengetahui kelayakan media *flash card* digital pada materi karya seni rupa di SD
3. Untuk mengetahui respon pengguna media pembelajaran *flash card* digital pada materi karya seni rupa di SD

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang terkait secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat secara teoritis.
  - a. Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai proses pengembangan media *flash card* digital pada materi karya seni rupa di SD.
  - b. Pada penelitian- penelitian selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi, khususnya bagi penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran *flash card* digital.
2. Manfaat secara praktis.
  - a. Bagi Guru Sekolah Dasar  
Penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan solusi pada kegiatan pembelajaran khususnya materi karya seni rupa di SD.
  - b. Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar  
Peserta didik dapat terbantu dalam memahami materi karya seni rupa di SD melalui media pembelajaran *flash card* digital dan membantu menambahkan semangat belajar peserta didik dan memiliki pengalaman belajar yang menarik.
  - c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan kreativitas penulis untuk mengembangkan *flash card* digital pada materi karya seni rupa di SD.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi bermanfaat sebagai petunjuk dalam penulisan skripsi agar sesuai. Peneliti dalam penulisan skripsi didasarkan kepada pedoman penulisan KTI UPI tahun 2019. Struktur organisasi dalam penelitian ini terdiri dari 5 yakni sebagai berikut:

BAB I (Pendahuluan) adalah bagian awal dari skripsi yang terdiri dari komponen- komponen yang memiliki tujuan dalam memperkenalkan dan menguraikan pokok penelitian. Komponen- komponen yang termasuk pada BAB I yakni latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi penelitian.

BAB II (Kajian Pustaka) adalah bagian kedua dari skripsi yang berisi mengenai beberapa teori yang sesuai dengan topik penelitian yang akan diteliti yaitu pengembangan media *flash card* digital materi karya seni rupa di sekolah dasar. Beberapa teori yang akan dikaji yaitu mengenai media pembelajaran secara umum, media pembelajaran, *flash card*, *flash card* digital, pembelajaran seni budaya di sd, materi karya seni rupa, penelitian terdahulu yang relevan, dan kerangka berpikir.

BAB III (Metode Penelitian) adalah bagian ketiga dari skripsi yang berisi mengenai metode yang digunakan pada penelitian ini. Seperti desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, dan teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian.

BAB IV (Temuan dan Pembahasan) adalah bagian keempat dari skripsi yang berisi mengenai hasil yang ditemukan pada saat penelitian dan pembahasan dari hasil temuan. Bab ini merupakan bagian terpenting dari skripsi. Bab IV ini akan menjawab rumusan masalah yang sudah disusun dalam bab I.

BAB V (Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi) adalah bagian penutup dari skripsi yang berisi mengenai uraian kesimpulan dari hasil penelitian yang

sudah dilaksanakan. Pada bab V juga berisi mengenai implikasi dan rekomendasi dari peneliti yang bermanfaat bagi peneliti selanjutnya.