

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan tuntutan kurikulum abad 21 telah mendorong perlunya inovasi dalam pembelajaran seni budaya, terutama di sekolah dasar. Model *Project-Based Learning* (PjBL) terbukti efektif meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran seni visual (Wibowo dkk., 2024). Sementara itu, wayang kardus sebagai media kreatif berbasis daur ulang tidak hanya mampu melatih keterampilan motorik dan imajinasi siswa, tetapi juga memperkenalkan nilai budaya lokal sekaligus menumbuhkan kesadaran lingkungan (Muhamid, 2024). Namun, penerapan kedua pendekatan ini secara terpadu melalui media digital, seperti *e-book* interaktif, masih jarang dilakukan, padahal potensinya sangat besar untuk mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran seni budaya.

Meskipun integrasi seni budaya dan metode pembelajaran inovatif semakin digalakkan, praktik nyata di SMP masih banyak didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan *Project-Based Learning* (PjBL) pada pelajaran seni budaya terbukti meningkatkan kreativitas, rasa percaya diri, dan keterampilan kolaboratif siswa dibandingkan pembelajaran tradisional (Özkan, 2023). Di sisi lain, penggunaan media kreatif berbasis daur ulang seperti wayang kardus tidak hanya mengembangkan imajinasi dan keterampilan berkarya, tetapi juga menumbuhkan kepedulian pada budaya lokal dan lingkungan (Mahamid, 2024). Sayangnya, kedua pendekatan tersebut jarang dipadukan dalam bentuk media digital yang kontekstual seperti *e-book* interaktif, padahal potensinya besar untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa SMP dalam pembelajaran seni budaya.

Salah satu solusi yang ditawarkan untuk menjawab tantangan pembelajaran seni budaya di SMP adalah pengembangan media inovatif yang mampu mengintegrasikan nilai budaya lokal, kreativitas, dan pendekatan pembelajaran aktif. Dalam konteks ini, wayang kardus berbasis daur ulang dipilih sebagai media utama karena sederhana, mudah dijangkau, dan sarat nilai edukatif. Untuk memfasilitasi proses belajar yang lebih

terstruktur, media tersebut dikemas dalam bentuk e-book interaktif yang dapat memandu siswa secara bertahap mulai dari mengenal cerita rakyat, merancang pola, hingga menghasilkan karya wayang. Model *Project-Based Learning* (PjBL) transvisual digunakan sebagai pendekatan pedagogis untuk memastikan siswa terlibat aktif dalam proses penciptaan, sekaligus menumbuhkan kreativitas dan kerja sama kelompok. Dengan demikian, solusi ini diharapkan menjembatani kebutuhan pembelajaran seni budaya yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa SMP.

Sejumlah penelitian dari rentang 2020–2025 telah mengeksplorasi efektivitas model *Project-Based Learning* (PjBL) dalam pelajaran seni pada jenjang SMP hingga SMA. Özkan (2023) menemukan PjBL meningkatkan prestasi dan sikap siswa dalam seni visual kelas 7 SMP. Fitri dkk. (2024) menunjukkan PjBL memperkuat outcome kognitif, psikomotor, dan keterampilan abad ke-21. Anggraeni (2022) melaporkan PjBL melalui pertunjukan seni meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, Ginting dkk. (2025) melakukan telaah literatur tentang tren PjBL berbasis media interaktif di SD, meski hanya sedikit yang fokus pada SMP. Meskipun demikian, kajian pada integrasi PjBL dengan media berbasis wayang kardus atau e-book interaktif pada jenjang SMP masih sangat terbatas.

Di sisi media, penelitian tentang wayang kardus sebagai sarana pembelajaran kreatif lebih banyak dilakukan pada tingkat SD dan sejenisnya. Muthohharoh dkk. (2021) menemukan penggunaan wayang kardus mampu meningkatkan keterampilan bercerita siswa SD secara signifikan. Ediani (2024) mengembangkan media wayang kartun berbasis kearifan lokal untuk SD. Penelitian deskriptif dari Maruti (2021) mencatat bahwa wayang kreasi efektif memperjelas materi pembelajaran dan kearifan lokal. Namun, meskipun beberapa studi (Erni dkk., 2025) telah mengembangkan e-book interaktif berbasis PjBL dalam konteks pembelajaran kejuruan, belum ada penelitian yang mengkombinasikan wayang kardus, PjBL transvisual, e-book interaktif, dan cerita rakyat lokal di jenjang SMP. Ini menjadi celah penting yang perlu diisi oleh penelitian saat ini.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi beberapa elemen yang sebelumnya belum banyak dipadukan dalam satu produk pembelajaran. Pertama, penggunaan cerita rakyat Situ Bagendit sebagai basis konten tidak hanya menegaskan relevansi lokal, tetapi juga memperkuat identitas budaya siswa. Kedua, penerapan *Project-Based Learning*

(PjBL) transvisual memberikan pendekatan pedagogis yang menekankan kolaborasi, eksplorasi, dan kreativitas dalam mengubah narasi teks menjadi visual wayang kardus. Ketiga, pemanfaatan media digital berupa e-book interaktif menjadikan proses pembelajaran lebih fleksibel dan sesuai dengan karakter generasi digital di SMP. Kombinasi ketiga aspek tersebut—budaya lokal, pedagogi inovatif, dan teknologi digital—menjadi pembeda utama penelitian ini dari kajian sebelumnya, sehingga menghadirkan kontribusi teoretis dan praktis yang signifikan dalam ranah pembelajaran seni budaya di jenjang menengah pertama.

Urgensi penelitian ini semakin jelas bila dikaitkan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, penguatan karakter, dan pengembangan kreativitas siswa. Pembelajaran seni budaya di SMP memiliki peran strategis dalam menumbuhkan kepekaan estetik sekaligus membentuk kesadaran sosial dan lingkungan. Melalui media wayang kardus dari bahan daur ulang, siswa tidak hanya berlatih keterampilan seni rupa, tetapi juga belajar mengenai keberlanjutan dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Selain itu, pemanfaatan e-book interaktif sejalan dengan kebutuhan generasi digital yang lebih tertarik pada media berbasis teknologi. Dengan demikian, penelitian ini mendesak untuk dilakukan agar dapat menghadirkan alternatif pembelajaran seni budaya yang tidak hanya relevan secara akademis, tetapi juga kontekstual terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik SMP.

Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan sebuah e-book interaktif pembelajaran wayang kardus daur ulang berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) transvisual dengan mengangkat cerita rakyat *Situ Bagendit* sebagai materi ajar. Penelitian ini berupaya menghasilkan produk yang layak secara teoritis maupun praktis melalui tahapan validasi ahli, revisi, dan uji coba terbatas pada siswa kelas VIII SMP. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media tersebut mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, mendorong kolaborasi kelompok, serta menstimulasi kreativitas dalam mengekspresikan cerita rakyat ke dalam bentuk karya seni rupa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk media, tetapi juga memberikan kontribusi empiris mengenai efektivitas pendekatan PjBL transvisual dalam pembelajaran seni budaya di tingkat SMP.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya khazanah kajian pembelajaran seni budaya, khususnya terkait integrasi antara pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) transvisual, media digital, dan kearifan lokal. Secara praktis, produk e-book interaktif yang dihasilkan dapat menjadi referensi media ajar bagi guru seni budaya dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih kreatif, kontekstual, dan menyenangkan bagi siswa SMP. Harapan lainnya, siswa mampu menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal melalui cerita *Situ Bagendit*, sekaligus meningkatkan kepedulian lingkungan dengan memanfaatkan bahan daur ulang. Adapun judul penelitian yang diusulkan adalah: “***Pengembangan E-book Pembelajaran Wayang Kardus Transvisual Cerita Rakyat Situ Bagendit untuk Mendukung Kreativitas dan Keterlibatan Siswa Kelas VIII SMPN 4 Garut.***”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan e-book pembelajaran wayang kardus daur ulang berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) transvisual cerita rakyat *Situ Bagendit* untuk siswa kelas VIII SMPN 4 Garut?
2. Bagaimana implementasi e-book pembelajaran wayang kardus daur ulang berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) transvisual dalam pembelajaran seni budaya di kelas VIII SMPN 4 Garut?
3. Bagaimana respon keterlibatan siswa terhadap penggunaan e-book pembelajaran wayang kardus daur ulang berbasis PjBL transvisual dalam uji coba terbatas?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan e-book pembelajaran wayang kardus daur ulang berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) transvisual cerita rakyat *Situ Bagendit* untuk siswa kelas VIII SMPN 4 Garut.

2. Menjelaskan implementasi e-book pembelajaran wayang kardus daur ulang berbasis *PjBL* transvisual dalam konteks pembelajaran seni budaya di kelas VIII SMPN 4 Garut.
3. Menganalisis respon dan keterlibatan siswa terhadap penggunaan e-book pembelajaran wayang kardus daur ulang berbasis *PjBL* transvisual dalam uji coba terbatas.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah dalam bidang pendidikan seni budaya, khususnya terkait penerapan **Project-Based Learning (PjBL) transvisual** dalam pengembangan media pembelajaran digital. Penelitian ini juga memberikan kontribusi pada literatur mengenai integrasi kearifan lokal dengan pendekatan pedagogis inovatif berbasis proyek, sehingga dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya di bidang pengembangan media pendidikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. **Bagi Guru Seni Budaya:** penelitian ini menyediakan alternatif media pembelajaran berupa e-book interaktif yang mudah digunakan, menarik, serta sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.
2. **Bagi Siswa:** e-book yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan kreativitas, keterlibatan, dan apresiasi terhadap budaya lokal sekaligus menumbuhkan kepedulian lingkungan melalui pemanfaatan bahan daur ulang.
3. **Bagi Sekolah:** produk penelitian ini dapat mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran seni budaya yang lebih kontekstual, inovatif, dan berdaya guna.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembahasan, penelitian ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

1.5.1 BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan yang menjadi landasan awal penelitian.

1.5.2 BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas kajian pustaka yang relevan, meliputi teori tentang *Project-Based Learning* (PjBL) transvisual, media pembelajaran, kreativitas siswa, serta penelitian terdahulu yang mendukung pengembangan e-book wayang kardus berbasis cerita rakyat.

1.5.3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan jenis dan desain penelitian, subjek dan lokasi penelitian, prosedur pengembangan, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian.

1.5.4 HASIL TEMUAN PENELITIAN

Bab ini menyajikan hasil pengembangan e-book pembelajaran wayang kardus, meliputi proses perancangan, validasi ahli, revisi produk, serta hasil uji coba terbatas pada siswa kelas VIII SMP.

1.5.5 PEMBAHASAN PENELITIAN

Bab ini memaparkan analisis dan interpretasi hasil temuan penelitian, dengan mengaitkan data empiris dengan kajian teori dan penelitian terdahulu.

1.5.6 PENUTUP

Bab ini berisi simpulan dari hasil penelitian, keterbatasan penelitian, serta saran untuk penelitian dan pengembangan lebih lanjut.