

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini kita merasakan kebutuhan teknologi elektronik semakin meningkat, terlebih di masa pandemik Covid-19 ini. Pengaruh teknologi sangat berkembang pesat dalam ranah pendidikan. Kini teknologi elektronik menjadi alat yang wajib dimiliki oleh setiap peserta didik. Teknologi elektronik juga, kini dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Ditinjau dari fungsinya media pembelajaran bisa digunakan sebagai suplemen, komplemen, atau substitusi. Siahaan (2003), menjelaskan fungsi sebagai suplemen (tambahan), adalah pemanfaatan sebagai tambahan saja supaya peserta didik mampu memahami lebih dalam pembelajaran yang telah diajarkan; fungsi sebagai komplemen (pelengkap) adalah digunakan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik didalam kelas supaya informasi yang didapatkan utuh; Sedangkan fungsi substitusi (pengganti), adalah alternatif kegiatan pembelajaran bagi peserta didik agar dapat secara fleksibel mengelola kegiatan pembelajarannya. Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran digital saat ini dibutuhkan tidak lagi menjadi suplemen tapi menjadi komplemen bahkan substitusi dalam pembelajaran.

Mengemas pembelajaran digital yang menarik bagi peserta didik terkadang membuat guru cukup kebingungan. Kecenderungan anak menggunakan *smartphone* untuk permainan, kadang menjadi hambatan bagi orangtua maupun guru untuk mengalihfungsikan *smartphone* sebagai sarana pembelajaran bagi peserta didik. Maka dibutuhkan kerjasama yang baik antara guru dan orang tua dalam membangkitkan semangat dan minat peserta didik untuk belajar menggunakan media digital ini. Selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan Munte (2015) bahwa, bentuk kerjasama antara guru dan orang tua dalam membimbing, mengawasi, dan memberikan motivasi pada anak berpengaruh positif terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa.

Pengemasan pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan. Berbagai *platform* digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran digital. Namun, dewasa ini masih banyak media pembelajaran berbasis digital yang digunakan kurang interaktif dengan peserta didik. Sehingga ini membuat peserta didik terus menerus menumpuk informasi dan bahan ajar yang harus dikuasai. Padahal sejatinya pembelajaran akan lebih terasa bermakna apabila terdapat interaksi dua arah atau lebih.

Peningkatan minat belajar dan pemahaman peserta didik dapat bergantung pada media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran sebagai jembatan penyampaian bahan ajar harus dapat memenuhi indikator pencapaian pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran harus dapat memotivasi dan merangsang ide peserta didik. Nuriansyah (2020), meningkatnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran daring yang interaktif, inovatif dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Isnaeni dan Hildayah (2020, hlm 150), media pembelajaran akan memantik peserta didik untuk berpikiran secara meluas dan nyata, sehingga mereka tidak berandai-andai, karena media pembelajaran menyajikan gambar, video atau suara yang nyata sehingga tidak terjadi salah pemahaman dari peserta didik. Menurut Sari, Hamid, dan Sutini (2016) peserta didik dapat lebih aktif, bersemangat, termotivasi untuk menggali materi dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran seni rupa daerah dirasa menjadi hal yang penting untuk diajarkan kepada peserta didik. Selain karena hal tersebut merupakan warisan budaya secara turun-temurun, ini juga dapat meningkatkan kemampuan apresiasi, mengekspresikan diri dan melatih keterampilan peserta didik. Hal tersebut didukung oleh Permendikbud no. 37 tahun 2018 tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas 5 SD, terdapat KD 3.4 memahami karya seni rupa daerah; dan 4.4 membuat karya seni rupa daerah.

Peran media pembelajaran, juga berlaku dalam mengajarkan materi karya seni rupa daerah pada mata pelajaran SBdP di kelas 5 SD. Untuk mengenalkan karya seni rupa daerah pada siswa di era digital ini, dibutuhkan media pembelajaran yang

di dalamnya mencakup seluruh materi namun dalam tampilan yang menarik. Ini akan meningkatkan ketertarikan dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi seni rupa daerah di Indonesia.

Google memiliki satu *platform* atau aplikasi yang bernama *Google Arts & Culture*. *Platform* ini mendokumentasikan banyak karya seni berupa lukisan, foto, video yang terdapat diberbagai museum dan galeri seni di seluruh penjuru dunia. Banyak sekali fitur menarik di dalamnya. Salah satu fitur menarik yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu *Virtual Gallery Tour* dan/atau *Street View*, di mana peserta didik dan guru dapat menjelajahi berbagai karya seni di museum atau galeri seni dengan bermodal koneksi internet namun tetap mendapatkan fasilitas informasi yang utuh dan makna pembelajaran tetap dapat dirasakan. Penggunaan *Google Arts & Culture* sebagai media pembelajaran dapat digunakan baik secara langsung maupun jarak jauh. Peserta didik tetap dapat mengeksplorasi pengetahuannya dan interaksi dalam pembelajaran juga tetap dapat dirasakan.

Salah satu galeri seni di Indonesia yang sudah terdaftar di aplikasi *Google Arts & Culture* ini yaitu Galeri Batik Yayasan Batik Indonesia (YBI). Pada galeri ini menyajikan konten tentang motif batik, daerah penghasil batik, dan membuat batik. Seperti kita ketahui, batik merupakan salah satu karya seni rupa daerah di Indonesia yang sudah sangat mendunia. Tiap daerah penghasil batik di Indonesia, memiliki ciri khas dan karakternya sendiri. Tidak hanya itu, tiap motifnya memiliki makna tersendiri yang membuat batik semakin menarik. Sehingga informasi yang disajikan oleh aplikasi ini, peneliti rasa dapat menjawab KD 3.4 dan 4.4 mata pelajaran SBdP di kelas 5 SD.

Dari penjelasan di atas peneliti tertarik untuk mengkaji tentang aplikasi *Google Arts & Culture* ini sebagai media pembelajaran. Peneliti merasa banyak guru yang kurang mengenal adanya aplikasi *Google Arts & Culture* ini, sehingga jarang ada guru yang menggunakan *platform* tersebut dalam pembelajaran. Peneliti tertarik untuk menelusuri penggunaan aplikasi *Google Arts & Culture* ini dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas 5 SD, khususnya pada tema 3 subtema 3 tentang “Batik Sebagai Karya Seni Rupa Daerah”. Selaras dengan alasan tersebut, peneliti juga bermaksud untuk menganalisis penggunaan aplikasi *Google Arts &*

Culture pada pembelajaran seni rupa batik agar nantinya guru dapat menjadikan *platform* tersebut sebagai media pembelajaran di SD.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut.

1. Bagaimana kesesuaian aplikasi *Google Arts & Culture* terhadap kriteria pemilihan media pembelajaran dalam materi batik sebagai karya seni rupa daerah?
2. Bagaimana cara penggunaan aplikasi *Google Arts & Culture* dalam pembelajaran tentang batik sebagai karya seni rupa daerah?
3. Bagaimana kekurangan dan kelebihan penggunaan aplikasi *Google Arts & Culture* sebagai media pembelajaran dalam materi batik?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan menjadi capaian dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1. Memperoleh penilaian kelayakan aplikasi *Google Arts & Culture* sebagai media pembelajaran pada materi batik sebagai karya seni rupa daerah.
2. Mengetahui cara menggunakan aplikasi *Google Arts & Culture* dalam pembelajaran tentang batik sebagai karya seni rupa daerah.
3. Mengetahui kekurangan dan kelebihan aplikasi *Google Arts & Culture* sebagai media pembelajaran dalam materi batik.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini akan memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Bagi peneliti, untuk memperluas pengetahuan dan wawasan tentang kebermanfaatan aplikasi *Google Arts & Culture* terutama sebagai media pembelajaran di SD.
2. Bagi guru, mendapatkan rekomendasi media pembelajaran digital yang menarik dan inovatif untuk digunakan pada mata pelajaran SBdP dengan materi ajar batik sebagai karya seni rupa daerah.

3. Bagi peserta didik, untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam belajar. Selain itu juga meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik, sehingga pembelajaran akan terasa lebih bermakna.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya akan di gambarkan dalam bentuk BAB. Skripsi ini terdiri dari 5 BAB bahasan.

BAB I Pendahuluan, BAB ini berisikan latar belakang masalah yang membuat penelitian yang berjudul Analisis Media Pembelajaran Berbasis *Google Arts & Culture* Terhadap Pembelajaran Seni Rupa Daerah. Dengan adanya latar belakang, maka terumuskanlah masalah penelitian yang diidentifikasi oleh peneliti. Maka dari itu, dalam BAB ini juga berisikan tujuan penelitian, dan manfaat penelitian bagi berbagai pihak, serta struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, BAB ini berisikan kajian teori tentang media pembelajaran, *Google Arts & Culture*, Pembelajaran Seni Rupa Daerah, dan terakhir penelitian terdahulu yang cukup relevan dengan penelitian ini.

BAB III Metode Penelitian, BAB ini berisikan tentang desain penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, partisipan dan sumber data penelitian, teknik pengumpulan data serta analisis data yang digunakan oleh peneliti.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, BAB ini berisi berbagai data hasil penemuan yang telah diolah dan dianalisis oleh peneliti, yang bahasannya telah dipilah sesuai rumusan masalah. Dengan kata lain, pembahasan ini untuk menjawab berbagai pertanyaan rumusan masalah penelitian.

BAB V Kesimpulan dan Saran, BAB ini berisi uraian simpulan jawaban rumusan masalah secara luas atau menyeluruh berdasarkan hasil temuan dan pembahasan penelitian. Selain itu, dalam BAB ini berisi saran atau rekomendasi yang harus diperhatikan ketika menerapkan hasil temuan peneliti, supaya hasil penelitian ini dapat dirasakan juga oleh penerapnya nanti.