

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring perkembangan zaman, ilmu pengetahuan serta teknologi mendominasi diberbagai kalangan masyarakat. Banyak aktivitas yang dilakukan masyarakat dengan memanfaatkan teknologi untuk menunjang kehidupan mereka. Hal tersebut memaksa kita untuk meningkatkan kemampuan diri dalam penggunaan teknologi. Tidak semua teknologi itu negatif, saat kita menggunakan teknologi itu dengan bijak maka teknologi tersebut akan memberikan dampak positif. Hal ini dapat menyebabkan peningkatan dalam pemanfaatan hasil teknologi dari berbagai aspek, termasuk dalam dunia pendidikan.

Pendidikan sendiri berperan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena melalui pendidikan ini setiap warga negara dapat mengembangkan potensi dan kemampuan dasar yang dimilikinya. Pengembangan potensi yang dimiliki peserta didik dapat membantu menumbuhkan rasa cinta tanah air terhadap kebudayaan bangsa sendiri dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dilakukan dirinya dan masyarakat. Maka dari itu pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia, karena selain dapat mengembangkan potensi dan kemampuan dasar yang dimilikinya, manusia dapat memperoleh pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan.

Kurikulum 2013 dalam Permendikbud No.67, kurikulum 2013 memiliki tujuan sebagai berikut “Mempersiapkan manusia Indonesia upaya memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif, sehingga mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia”.

Maka pada dasarnya untuk mencapai tujuan mengembangkan potensi, bakat dan keterampilan peserta didik dengan memiliki pribadi yang beriman, kreatif dan inovatif diperlukan proses pembelajaran, salah satunya melalui pendidikan seni. Pendidikan seni pada kurikulum 2013 merupakan mata pelajaran Seni budaya dan Prakarya (SBdP).

“Pendidikan seni merupakan usaha yang dapat meningkatkan kreatifitas ekspresif anak untuk merealisasikan kegiatan artistiknya. Pendidikan seni pada dasarnya merupakan pendidikan yang berbasis budaya yang aspek-aspeknya meliputi seni rupa, tari, seni musik dan keterampilan” (Susanto, 2016 : 261). Pendidikan seni di satuan tingkat sekolah dasar dijadikan sebagai upaya atau sarana untuk menyiapkan anak untuk dapat mengembangkan sikap, mengembangkan keterampilan dalam berkarya, mengembangkan kemampuan untuk mengapresiasi karya seni, dan menanamkan sejak dini akan kesadaran budaya lokal yang ada disekitarnya. Selain dapat mengembangkan kemampuan tersebut, pendidikan seni dapat digunakan untuk dapat menyiapkan anak mempunyai kemampuan kreatifitas dan berinovatif. Hal tersebut salah satunya dapat melalui pembelajaran seni rupa.

Berdasarkan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 menjelaskan tentang materi pada mata pelajaran SBdP dalam kajian seni rupa pada jenjang sekolah dasar kelas I-IV diantaranya adalah Apresiasi dan kreasi karya seni rupa gambar ekspresif, mozaik/aplikasi, relief dan patung dari bahan lunak. Apresiasi dan kreasi karya seni rupa dua dimensi diantaranya gambar dekoratif, gambar bentuk, montase, kolase, sedangkan tiga dimensi terbuat dari bahan lunak. Apresiasi dan kreasi prakarya berupa kerajinan dari bahan alam/buatan, karya rekayasa diantaranya menganyam, meronce, membuat teknik ikat celup, membuat aksesoris, karya rekayasa bergerak dengan angin dan tali temali, bertani sayuran. Apresiasi dan kreasi karya seni rupa dua dimensi yaitu gambar perspektif, gambar ilustrasi, dan tiga dimensi berupa topeng serta patung nusantara daerah lain.

Dengan demikian salah satu materi yang ada dalam kajian seni rupa pada muatan pembelajaran SBdP kelas IV pada jenjang sekolah dasar khususnya di kelas IV adalah apresiasi dan kreasi karya seni rupa dua dimensi yaitu seni

menempel, meliputi kolase, montase dan mozaik. Pada penelitian ini fokus mengenai seni kolase dan mozaik.

Kolase merupakan karya kerajinan dengan teknik menempel kertas atau bahan lainnya dan diselesaikan dengan sapuan kuas atau cat. Kolase adalah karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang banyak macamnya selama bahan dasar yang dimaksud mampu dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya (Hajar Pamadhi, dkk, 2010 hlm 52). Mozaik karya seni tempel yang mengkombinasikan kepingan atau bahan disusun membentuk sesuai yang diinginkan. Kepingan atau bahan berupa kepingan kertas, kepingan kulit telur, kepingan keramik, kepingan kaca, kepingan daun atau kepingan yang lainnya. Kepingan tersebut ditempel pada media kertas, kanvas, dinding atau lantai yang telah diberi pola dari berbagai bentuk kepingan dan warna sehingga membentuk gambar yang diinginkan.

Pada mata pelajaran SBdP materi seni rupa teknik menempel para guru dapat meningkatkan pemahaman mengenai materi tersebut melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan para siswa sudah terbiasa dengan perkembangan teknologi saat ini yang sudah semakin maju. Keberadaan media pembelajaran itu penting dikembangkan karena dapat berguna untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi, minat dan partisipasi peserta didik sehingga dapat menunjang proses pembelajaran secara terencana dan tepat guna tercipta lingkungan yang dimana penerimanya dapat melakukan kegiatan belajar secara efisien dan efektif yang diharapkan antara guru dan peserta didik. Selain itu media pembelajaran dapat menumbuhkan antusias peserta didik dalam belajar serta memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minatnya. Selain itu media pembelajaran menjadi penting adanya, karena pendekatan, strategi atau metode apapun yang digunakan dalam pembelajaran kurang bermakna terhadap peningkatan mutu pembelajaran selama dalam penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran tidak di optimalkan.

Di dukung dengan hasil observasi yang dilakukan di SDN Percobaan Kabupaten Bandung, di sekolah sudah terdapat fasilitas untuk menunjang proses

pembelajaran secara digital dengan adanya alat proyektor tetapi sayangnya alat proyektor yang terdapat di setiap kelas tidak dapat digunakan dikarenakan rusak, hanya tersedia satu proyektor yang dapat digunakan secara bergantian. Selain itu siswa juga memiliki fasilitas sendiri yaitu memiliki gadget dan tidak sedikit yang memiliki laptop. Namun dikarenakan alat proyektor yang dapat digunakan untuk pembelajaran hanya satu dan para siswa harus menunggu untuk bergantian penggunaannya maka fasilitas tersebut menjadi kurang optimal untuk digunakan saat pembelajaran selain itu gadget dan laptop masih belum dimanfaatkan secara baik dalam penggunaannya untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya dalam penyampaian materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru wali kelas IV menyatakan bahwa pada mata pelajaran SBdP untuk praktik tidak terlalu mengalami kesulitan tetapi untuk pemahaman materi siswa sendiri dirasa masih kebingungan. Salah satunya pada materi seni rupa dua dimensi yaitu seni menempel dengan teknik kolase dan mozaik. Dimana siswa masih kebingungan apa yang disebut dengan kolase dan mozaik. Mereka cenderung lebih memahaminya sebagai teknik yang sama selain itu juga terdapat siswa yang masih tertukar mengenai teknik kolase ataupun teknik mozaik.

Maka dari itu, perlu adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai teknik kolase dan montase, selain itu juga dapat menumbuhkan minat siswa agar antusias dalam menjalani proses pembelajaran untuk memahami materi pembelajaran serta dapat menjadi sumber belajar lain agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa harus menggunakan alat bantu seperti proyektor. Oleh karena itu, upaya yang dapat dilakukan dengan cara merancang teknologi/aplikasi seperti membuat salah satu media pembelajaran interaktif yaitu media pembelajaran menggunakan *Google Sites*.

Google Sites adalah salah satu produk yang berasal dari *google* sebagai *tools* untuk membuat situs. *Google sites* dapat dengan mudah dimanfaatkan oleh para pengguna baru. Selain itu dalam dunia pendidikan, *Google Sites* merupakan cara yang praktis dalam pembelajaran karena dapat memberikan informasi pembelajaran seperti memberikan materi pembelajaran, tugas dan informasi lainnya dengan cepat dan bisa diakses dimanapun dan kapanpun. Materi

pembelajaran sendiri dapat berupa teks, gambar, video dan audio semenarik mungkin. Peserta didik hanya membutuhkan *gadget* atau laptop yang terhubung jaringan internet untuk mengaksesnya tanpa harus menggunakan alat proyektor.

Penyampaian materi dengan metode ceramah bisa membuat pendengar menjadi kurang fokus dan mudah jenuh karena penyampaian materi yang hanya itu-itu saja. Maka dari itu dengan menggunakan *Google Sites* dalam pembelajaran dapat membuat penyampaian dari materi akan lebih menarik, mudah dimengerti oleh peserta didik dalam menangkap materi yang disampaikan dan materi yang akan di sampaikan akan lebih jelas karena dengan adanya penambahan teks, gambar, video ataupun audio di dalamnya. Selain itu penggunaan media pembelajaran *Google Sites* penggunaannya mudah dan membuat siswa memahami materi pembelajaran secara aktif dan mandiri.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mengembangkan *Google Sites* pada mata pelajaran SBdP materi seni dua dimensi teknik montase dan kolase yang diharapkan dengan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* akan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta dapat membantu siswa lebih memahami materi pembelajaran dengan mudah. Selain itu, guru-guru di SDN Percobaan Kabupaten Bandung belum mengimplementasikan media tersebut sebagai media pembelajaran, kebanyakan guru hanya mengetahui dan menggunakan sebatas *powerpoint* saja yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran.

Oleh karena itu, penulis mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Google Sites* Pada Mata Pelajaran SbdP Kelas IV SD Materi Seni Rupa Teknik Kolase dan Mozaik” .

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Google Sites* materi Seni Rupa Teknik Tempel Kolase dan Mozaik dalam pembelajaran SBdP di Kelas IV Sekolah Dasar?

2. Bagaimana hasil uji kelayakan media pembelajaran *Google Sites* materi Seni Rupa Teknik Tempel Kolase dan Mozaik dalam pembelajaran SBdP di Kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran *Google Sites* materi Seni Rupa Teknik Tempel Kolase dan Mozaik dalam pembelajaran SBdP di Kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran *Google Sites* materi Seni Rupa Teknik Tempel Kolase dan Mozaik dalam pembelajaran SBdP di Kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk menjelaskan hasil uji kelayakan media pembelajaran *Google Sites* materi Seni Rupa Teknik Tempel Kolase dan Mozaik dalam pembelajaran SBdP di Kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mendeksripsikan respon guru dan peserta didik mengenai media pembelajaran *Google Sites* materi Seni Rupa Teknik Tempel Kolase dan Mozaik dalam pembelajaran SBdP di Kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentunya akan mendatangkan manfaat dalam penerapannya, manfaat yang diperoleh adalah :

1. Bagi Peserta Didik
Memperoleh pembelajaran yang lebih menarik dan dapat meningkatkan kemampuan serta pemahaman konsep dalam pembelajaran SBdP materi Seni Rupa Teknik Tempel Kolase dan Mozaik.
2. Bagi Guru
Memperoleh pengetahuan tambahan tentang media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat digunakan untuk mengajar dikelas.
3. Bagi Sekolah
Menambah variasi media pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran SBdP dalam materi Seni Rupa Teknik Tempel Kolase dan Mozaik.

4. Bagi Peneliti

Melatih kemampuan mengajar dan mempunyai kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi, dalam penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Google Sites* Pada Mata Pelajaran SBdP Kelas IV Materi Seni Rupa Teknik Kolase dan Mozaik” terdiri dari lima BAB, yaitu BAB I Pendahuluan, BAB II Kajian Pustaka, BAB III Metode Penelitian, BAB IV Temuan dan Pembahasan, dan BAB V Kesimpulan.

Pada BAB I Pendahuluan membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian pustaka membahas mengenai kajian pustaka relevan dengan judul penelitian yaitu pembelajaran SBdP di sekolah dasar, materi seni rupa teknik tempel, media pembelajaran *Google Sites* dan hasil penelitian relevan.

BAB III Metode Penelitian membahas mengenai desain penelitian yang digunakan pada penelitian yaitu *design and development*, subjek penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data.

BAB IV Temuan dan pembahasan mengenai temuan pengembangan dan pembahasan hasil rancangan, uji kelayakan dan respon penggunaan yang disajikan secara rinci dan menjawab rumusan masalah.

BAB V Penutup berisi simpulan hasil penelitian, implikasi dan rekomendasi.