

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang dilengkapi dengan akal, pikiran dan perasaan sehingga memiliki keyakinan untuk menciptakan hidup yang berkualitas. Dalam mengembangkan kehidupannya manusia membutuhkan pendidikan. Proses mengubah sikap dan perilaku seseorang dalam usaha mendewasakan manusia dilakukan melalui pengajaran. Manusia dan pendidikan memiliki ikatan yang tidak bisa dipisahkan. “Pendidikan dapat didefinisikan sebagai proses humanisasi upaya untuk memanusiakan manusia dan memiliki usaha dalam membantu manusia agar mampu meraih martabat kemanusiaan”. (Muhni & Sumantri, 2015 hlm. 30). Maka dari pernyataan di atas, pendidikan dapat membantu membimbing dan mengarahkan potensi manusia (peserta didik) untuk menjadi manusia yang utuh dari berbagai aspek: kecerdasan, moral, sikap, emosional, spiritual dengan adanya bantuan dari seseorang yang lebih dewasa baik itu guru ataupun orang tua.

Pendidikan salah satunya dapat didapatkan pada suatu lembaga formal, Effendi (2006 hlm. 29) lembaga pendidikan formal adalah tempat yang memungkinkan seseorang untuk meningkatkan pengetahuan, dan paling mudah untuk membina generasi muda berikutnya. Sekolah memiliki peran sebagai sarana yang sengaja telah dirancang untuk melaksanakan pendidikan, sekolah memenuhi kebutuhan dan aspirasi terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi. Sekolah menjadi tempat paling tepat untuk mempersiapkan peserta didik pada kehidupan yang lebih kompleks. Oleh karena itu fungsional sekolah mampu melaksanakan pendidikan yang optimal diantaranya mengembangkan potensi peserta didik, meningkatkan mutu dan martabat kehidupan Indonesia dan berpartisipasi dalam rangka pewujudan tujuan pendidikan nasional. Dalam Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 memaparkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, hal ini bertujuan untuk

berkembangnya potensi peserta didik supaya menjadi manusia bertakwa pada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, berilmu, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggungjawab.

Tujuan pendidikan nasional ini menjadi pedoman dalam proses pendidikan formal, salah satunya pendidikan yang diberikan di Sekolah Dasar mengajarkan kemampuan dan keterampilan untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi abad 21. (Mahanal, 2017 hlm. 6) mengidentifikasi bahwasanya terdapat kompetensi kemampuan dan keterampilan yang diperlukan pada abad 21 yaitu 4C (*communication, collaboration, critical thinking, dan creativity*) hal ini mencakup keterampilan komunikasi, kolaborasi, berfikir kritis, dan kreativitas. Abad 21 ini dikenal dengan masa pengetahuan, adanya semua alternatif untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam berbagai konteks baik itu pengetahuan dan teknologi. Tantangan abad 21 ini berkaitan pula dengan pendidikan di sekolah. Menurut Partnership for 21st Century Learning dalam Muhali (2020 hlm. 5) keterampilan abad 21 dapat dimiliki oleh peserta didik tergantung pada upaya yang dilakukan.

Tentunya dalam pembelajaran di kelas guru perlu mengadaptasi teknologi pada pelaksanaan pembelajaran, hal ini sejalan dengan pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge* disingkat TPACK merupakan sebuah pengetahuan yang mengintegrasikan teknologi dan ilmu pedagogi dalam pembelajaran. TPACK membangun pengetahuan dengan bantuan pemanfaatan teknologi serta mengintegrasikan sebuah pemahaman pedagogi untuk mengajarkan pengetahuan yang ingin disampaikan pada siswa, Koehler & Mishra (2008). Tiap elemen pendidikan yakni siswa, guru, dan sekolah dituntut untuk berinovasi, kreatif, mandiri dan memiliki kompetensi sumber daya manusia yang siap dalam menghadapi tantangan global. Tujuan dari pengajaran ini untuk memperkuat kemampuan pemahaman dan wawasan siswa pada tiap mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah dasar yaitu Seni Budaya dan Prakarya.

Muatan yang ada pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dijelaskan pada peraturan Pemerintah Republik Indonesia Tahun 2003 tentang Standar Nasional Pendidikan, bahwa budaya dibahas tidak hanya dalam satu mata pelajaran karena budaya meliputi segala aspek kehidupan. Maka budaya tidak

Bintang Puspita, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA E-MAGAZINE PADA MATERI MENGENAL ANEKA RAGAM HIAS NUSANTARA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dibahas sendiri melainkan terintegrasi dengan aspek seni. Dengan demikian, Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya membahas terkait pendidikan seni yang berbasis budaya serta mengembangkan keterampilan prakarya dalam pembelajarannya. Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya ini memiliki nilai keunikan dan kekhasan karena tidak dibahas pada mata pelajaran lain.

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya terdapat sifat *multikultur* hal ini bermakna menumbuhkan kesadaran siswa dan kecakapan apresiasi pada ragam budaya yang ada di nusantara hingga mancanega. Salah satu materi pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya yang mengandung sifat multikultur yaitu, Mengenal Ragam Hias Nusantara. Materi ini diberikan di kelas V Sekolah Dasar. Pada pembelajaran mengenal ragam hias memiliki cakupan materi yang luas, membutuhkan pengenalan gambar pada bentuk ragam hias yang variatif yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada guru kelas V di SDN Cibiru 06 khususnya pada materi SBDP mengenal ragam hias nusantara ini biasanya guru hanya memperlihatkan foto contoh-contoh ragam hias nusantara dan melanjutkan pembelajaran dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Tiap siswa memiliki kemampuan kecepatan belajar yang berbeda-beda dan memiliki kecerdasan yang tidak bisa disamaratakan. Pada prosesnya hal ini akan berpengaruh jika tidak ada pengorganisasian materi belajar yang tepat. Guru menyatakan bahwa peserta didik sudah mengetahui beberapa ragam hias yang terkenal dan sering muncul contohnya motif mega mendung dan motif kraton. Akan hal itu, perlu adanya kegiatan eksplorasi bersama peserta didik terkait motif ragam hias lainnya dikarenakan negara Indonesia merupakan negara yang kaya akan warisan budaya. Dengan penyampaian materi seperti ini, tidak sedikit siswa yang merasa jenuh, melihat contoh gambar yang terkenal saja membuat wawasan peserta didik kurang maksimal, realitanya banyak siswa yang lebih menyukai budaya negara lain dibandingkan budaya sendiri. Sedangkan jika siswa mengetahui lebih banyak jeni ragam hias nusantara yang ada di Indonesia hal itu dapat meningkatkan rasa cinta tanah air. Pelestarian motif ragam hias perlu dimulai pada masa di sekolah dasar. Ketika peserta didik memiliki pengetahuan

terkait ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia, maka wawasan dan kemampuan apresiasi peserta didik pada kesadaran atas kekayaan budaya Indonesia akan meningkat. Sehingga untuk membuat peserta didik memiliki ketertarikan dalam mengetahui dan mengenal ragam hias nusantara perlu difasilitasi dengan pembelajaran yang inovatif dan di dukung oleh media pembelajaran yang tepat.

Media Pembelajaran yang dimaksud adalah sebuah alat bantu untuk memperagakan hal-hal yang berkaitan dengan fakta, konsep, ataupun prosedur agar terlihat lebih nyata ataupun konkrit. Alat bantu dipakai dengan tujuan memberikan pengalaman yang nyata, meningkatkan daya ingat pada proses belajar, dan memotivasi agar siswa tertarik aktif pada proses belajar. Dengan adanya media diharapkan dapat menumbuhkan respon positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Penggunaan media yang tepat pada proses belajar akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan semangat. Pada hakikatnya media belajar dipandang menjadi faktor pendukung penting bagi pengajar dalam meningkatkan efektifitas proses pembelajaran dengan siswa dalam menyampaikan materi ajar sehingga proses belajar akan bermakna bagi siswa. Media dapat dijadikan stimulus untuk mendorong peserta didik dalam menulis, berpendapat, berimajinasi dan berfikir kritis. Susilana, R., & Riyana, C. (2008 hlm. 10 - 11).

Berdasarkan pendapat di atas, media dapat membantu proses belajar mengajar untuk memudahkan penyampaian makna pesan dari guru kepada siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Penggunaan media pembelajaran diperlukan dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan menarik perhatian siswa. Media dapat memberikan visualisasi yang dapat guru gunakan untuk memberikan pemahaman materi yang lebih mudah dimengerti kepada siswa, Hal ini sejalan dengan adanya teori kerucut pengalaman menurut Edgar Dale yang menunjukkan bahwa pengalaman yang diperoleh menggunakan media konkret berada paling bawah sehingga pengetahuan dapat diterima oleh siswa lebih mudah, sedangkan belajar secara abstrak berada pada ujung kerucut bahwa siswa akan merasa sulit jika menerima

pembelajaran tanpa adanya media konkret. Hal tersebut di dukung pula oleh teori kognitif Jean Piaget menyatakan bahwa anak usia SD umumnya berada di tahap operasional konkret (*concreate operational*) dengan rentang usia 7-11 tahun. kondisi dimana anak-anak sudah dapat memfungsikan akal pikirannya jika dihadapkan dengan suatu benda yang bersifat konkret atau nyata, akan tetapi kekurangan pada tahap ini ketika anak dihadapkan dengan permasalahan bersifat abstrak, ia akan mengalami kesulitan bahkan tidak mampu menyelesaikannya dengan baik. Menurut Trianingsih R (2016, hlm. 200) bahwa anak usia SD membutuhkan objek konkret dan situasi yang nyata dalam proses pembelajaran di SD.

Media pembelajaran ikut berkembang pesat searah dengan adanya kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Perkembangan teknologi berpengaruh terhadap bidang kehidupan manusia salah satunya pendidikan. Penguasaan keterampilan guru terhadap bidang teknologi yang di implementasikan pada media pembelajaran akan memiliki nilai tambah dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan berinovasi dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk teknologi.

Media pembelajaran berbasis teknologi kini sudah bervariasi bentuknya contohnya yaitu media *E-Magazine* atau majalah elektronik. Media *E-Magazine* merupakan transformasi majalah versi cetak yang kini dikemas dalam bentuk digital. Peneliti berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web yang dapat di akses secara *online*. sebagai media belajar yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan.

Sehingga E- Magazine merupakan inovasi dalam perkembangan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar yang diharapkan mampu membantu peserta didik untuk aktif, memahami materi, dan menerima pembelajaran yang menyenangkan dan memiliki keterampilan 4C.

Media *E-Magazine* merupakan sebuah media yang praktis dan fleksibel dikarenakan siswa dapat mengakses kapanpun dan dimanapun, *E-Magazine* pun memiliki keunggulan tersendiri dibanding majalah versi cetak pada umumnya, yaitu dapat mengintegrasikan beberapa bentuk unsur media seperti suara, gambar, teks, dan fitur interaktif, oleh karena itu unsur media *E-Magazine* lebih kaya dibandingkan dengan majalah konvensional. Keunggulan ini tentunya dapat peneliti kembangkan sehingga *E-Magazine* dapat di isi dengan konten materi Ragam Hias Nusantara Mata Pelajaran SBDP. Media majalah dapat digunakan oleh siswa Sekolah Dasar, karena majalah m dikemas dengan gambar-gambar yang menarik, bahasa yang digunakan mudah dipahami dan tidak harus selalu baku. Meskipun dalam wujud fisik majalah ini menyerupai buku, namun majalah dapat menjadi media yang lebih ringan dan menarik untuk di baca oleh peserta didik.

Terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan penelitian mengenai pengembangan media *E-Magazine*. Pada penelitian sebelumnya yang diteliti oleh Elis Listiawati pada tahun 2022 mendapatkan hasil bahwa pengembangan media *E-Magazine* yang dapat di akses melalui *handphone* mampu digunakan dan menjadi daya tarik dalam meningkatkan semangat siswa. Selain itu media *E-Magazine* sejalan dengan hasil penelitian Anisatur Rohmah pada tahun 2020 menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *E-Magazine* yang dapat di akses melalui *handphone* dapat meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk membuat penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *E- Magazine* yang memiliki variasi konten dan media pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas V materi mengenal aneka ragam hias nusantara. Adapula perbedaan dengan pengembangan media terdahulu, bahwasanya kini peneliti akan mengembangkan *media E-Magazine* yang dapat diakses melalui website di PC maupun *handphone* secara *online*. Sehingga media *E-Magazine* memiliki nilai adaptif yakni dapat diakses dengan alat teknologi apapun yang pengguna miliki (PC/*Handphone*), serta

fleksibel yakni dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Peneliti pun akan mengintegrasikan beberapa unsur media seperti gambar, audio, teks dan tambahan fitur interaktif untuk menunjang kebutuhan materi. Maka dari itu judul penelitian ini adalah:

“Pengembangan Media *E-Magazine* Pada Materi Mengenal Aneka Ragam Hias Nusantara Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar.”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah dari peneliti diantaranya:

1. Bagaimana rancangan media *E-Magazine* mengenai materi mengenal aneka ragam hias nusantara untuk siswa kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana proses pengembangan media *E-Magazine* mengenai materi mengenal aneka ragam hias nusantara untuk siswa kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media *E-Magazine* mengenai materi mengenal aneka ragam hias nusantara untuk siswa kelas V Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini diantaranya:

1. Untuk mengetahui rancangan media *E-Magazine* mengenai materi mengenal aneka ragam hias untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui proses pengembangan media *E-Magazine* mengenai materi mengenal aneka ragam hias untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media *E-Magazine* mengenai materi mengenal aneka ragam hias untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya:

1. Bagi Siswa, mendapatkan pembelajaran yang dapat meningkatkan wawasan dan pemahaman pada materi mengenal ragam hias nusantara pada mata pelajaran SBDP.
2. Bagi Guru, mendapatkan pengetahuan dan referensi mengenai media pembelajaran pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik saat proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi Peneliti, memiliki kesempatan untuk mengembangkan dan merancang media pembelajaran yang inovatif dan melatih kemampuan mengajar.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini tersusun atas lima bab, Bab I pendahuluan, yang di dalamnya memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Bab I bermanfaat sebagai landasan dilaksanakannya penelitian dan menjadi dasar pengembangan di bab-bab selanjutnya.

Bab II Kajian teori, di bab ini memuat tinjauan pustaka serta kerangka berpikir yang digunakan sebagai dasar teori yang memiliki kaitan dengan masalah pada penelitian. Pada bab II dijelaskan mengenai Media Pembelajaran, Hakikat Majalah, Karakteristik Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SD dan Materi Ragam Hias Nusantara.

Bab III berisi tentang penjabaran perihal metode penelitian yang digunakan yaitu Design and Development dengan model pengembangan yaitu model menurut Peppers, et al (Identify the Problem, Describe the Objectives, Design and Develop the Artifact, Test the Artifact, Evaluate Testing Result, dan Communication the Testing Result) sebagai acuan dalam melakukan tahapan pengembangan. Hasil dari penelitian berupa respon guru dan siswa sebagai pengguna maka pendekatan yang digunakan ialah pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan hasil respon. Partisipan penelitian yaitu dari seorang ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, partisipan lainnya ialah siswa kelas V SD dan guru kelas V SD.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, pada bab ini berisikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dari validasi media buku digital oleh ahli media dan ahli materi, dan hasil respon guru kelas V dan siswa kelas V sebagai pengguna. Penyajian data dalam hasil penelitian dan pembahasan menggunakan penelitian kualitatif maka hasil pembahasan akan berupa deskripsi.

Bab V simpulan, implikasi, dan rekomendasi, berisikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil penelitian dan mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari penelitian yang telah dilakukan.