

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan faktor penting yang membentuk kualitas hidup manusia. Seiring dengan perubahan zaman, pendidikan juga terus berkembang. Pendidikan yang bermutu akan memengaruhi kualitas sumber daya manusia. Pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dapat dimulai dengan kegiatan pendidikan yang efektif dan inovatif yang akan membantu siswa belajar lebih baik. Proses pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi siswa dan dengan demikian memengaruhi keberhasilan belajar (Priamada & Utomo, 2024).

Pendidikan seni mendorong siswa untuk mengekspresikan diri dan mengasah imajinasi mereka. Seni menyediakan wadah bagi siswa untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran. Seni rupa, sebagai salah satu cabang seni, termasuk dalam kurikulum Merdeka. Pendidikan seni memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan berfikir, dan keterampilan praktis melalui Gerakan yang terarah. Dengan demikian, pembelajaran seni, khususnya seni rupa, memainkan peran penting dalam mengoptimalkan potensi dan kemampuan siswa (Anis Setyorini et al., 2023).

Pada mata pelajaran seni rupa khususnya materi Kolase dan Origami. Kolase merupakan seni menciptakan gambar atau karya dengan Menyusun potongan kecil dari berbagai bahan, seperti kertas, biji-bijian, kain, atau material lainnya, sehingga membentuk satu kesatuan yang menarik melalui proses penyusunan dan

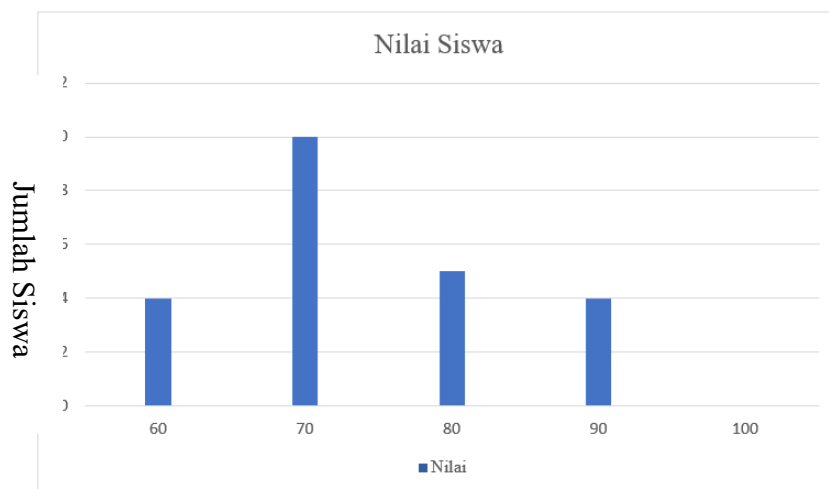
penempelan. Origami merupakan seni tradisional dari Jepang yang memungkinkan untuk membentuk berbagai bentuk hanya dengan melipat kertas (Rina Ardiani S.Pd., 2024). Kegiatan ini tidak hanya mengasah kemampuan kreatif, tetapi juga membantu siswa memahami komposisi dan penggunaan warna dalam seni. Sekaligus memberikan pengalaman yang menyenangkan saat menciptakan berbagai bentuk, seperti hewan atau benda.

SD Negeri Pranan 02 Polokarto, Sukoharjo berdiri sejak tanggal 4 Juli 1978 yang terletak di desa Terpengan Rt.02 Rw.03 Pranan, Kec. Polokarto, Kab. Sukoharjo, dengan luas tanah kurang lebih 1000m<sup>2</sup>. Terletak dipinggiran kota perbatasan antara Kecamatan Polokarto dan Kecamatan Grogol, jumlah pendidik dan tenaga kerja kependidikan di SD Negeri Pranan 02 terdiri dari 1 kepala sekolah, 9 guru antara lain 6 guru sebagai wali kelas, 3 guru sebagai mata Pelajaran dan 1 penjaga sekolah yang dipimpin oleh Ibu Miyarsi, S.Pd selaku kepala sekolah di SD Negeri Pranan 02, terdiri dari 6 kelas dengan murid 123 siswa, yang memiliki fasilitas 6 ruang kelas, 1 kantor kepala sekolah, 1 kantor guru, 1 perpustakaan, 1 ruang TIK yang berjumlah 12 pcs, 1 ruang dapur dan olahraga, 4 ruang kamar mandi, 1 tempat wudhu, area parkir, kantin, dan 1 ruang gudang.

Dari hasil wawancara kepada guru pengampu ibu Kristianti, S.Pd mengatakan bahwa nilai yang paling rendah ada di mata Pelajaran seni rupa materi kolase dan origami karena banyaknya siswa yang kurang memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung, hasil pembelajaran ceramah dan praktik ternyata masih ada kendala yang dialami antara lain waktu yang terbatas, buku dan alat bantu papan tulis serta metode praktik yang dijelaskan melalui alat bantu seperti kertas origami,

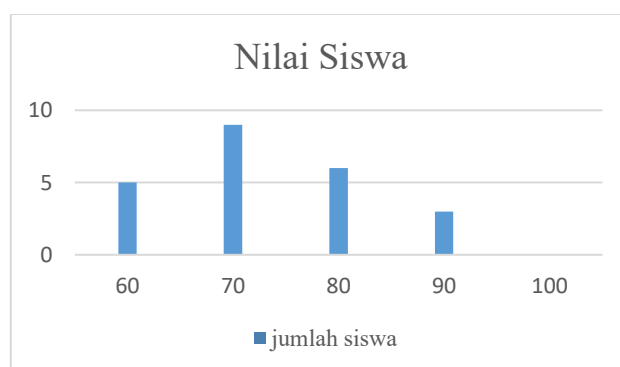
penggaris, gunting, Dan benda hias. Dimana setiap sesi pembelajaran hanya berlangsung selama 30 menit dan dilakukan dua kali dalam seminggu, kurangnya perhatian yang pendek, sehingga siswa mudah kehilangan fokus saat melakukan praktik. Dalam praktiknya, guru merasa membutuhkan lebih banyak waktu untuk menyelesaikan materi. Sebagai akibatnya, beberapa siswa menghadapi kesulitan dalam memahami Pelajaran seni rupa, khususnya pada materi kolase dan origami.

Dari data yang ada, terlihat bahwa 23 siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami Pelajaran seni rupa, terutama pada materi kolase dan origami. Ini terlihat dari hasil ulangan harian, Dimana standar pencapaian pembelajaran adalah 75. Diantara siswa, 4 siswa memperoleh nilai 60, 10 siswa mendapatkan nilai 70, 5 siswa meraih nilai 80, dan 4 siswa memperoleh nilai 90, sementara belum terdapat siswa yang mencapai nilai 100. Untuk mengatasi kesulitan ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga siswa dapat memahami materi seni rupa dengan lebih baik. Hal ini dapat disimpulkan melalui data yang menunjukkan bahwa nilai ulangan harian materi kolase dan origami pada gambar 1 tersebut sebagian besar masih rendah. Gambar data nilai siswa yang terlihat pada gambar 1.1.



Gambar 1 1. Diagram Data Nilai Siswa

Peneliti juga telah melaksanakan *pre-test* untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran ini. *Pre-test* tersebut terdiri dari 10 soal pilihan ganda, dengan 5 soal mengenai kolase dan 5 soal tentang origami. Berdasarkan hasil *pre-test* yang ditunjukkan pada Gambar 1.1.2, hanya 9 siswa yang berhasil meraih nilai 75 ke atas. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi kolase dan origami, terutama pada kolase. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 1, di mana 14 dari 23 siswa yang mengikuti *pre-test* tidak mampu menjawab pertanyaan mengenai kolase. Berikut adalah nilai *pre-test* yang terlihat pada gambar 1.2 Hasil *Pre-test*



Gambar 1 .2 Hasil *pre-test*

Karena disamping guru tidak harus menjelaskan dengan metode pengajaran langsung, siswa juga dapat lebih jelas dan mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Berdasarkan permasalahan diatas, salah satu Solusi yang diajukan adalah mengimplementasikan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan multimedia. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat lebih efektif dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran formal. Dengan demikian, diharapkan siswa akan lebih terlihat dan mampu memahami materi dengan baik (Munir et al., 2023).

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini memungkinkan siswa agar dapat belajar secara mandiri di luar waktu pelajaran. Mereka bisa mengulang materi yang belum dipahami tanpa tekanan, media interaktif memanfaatkan software seperti Adobe Animate untuk menghasilkan konten menarik, termasuk animasi dan *game*. Siswa dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut pada materi kolase melalui tindakan klik, *drag and drop* atau menggeser sesuai dengan instruksi seperti menyusun *puzzle*, sedangkan origami melakukan tindakan melipat menyesuaikan titik atau garis sesuai dengan pola yang di tentukan. Hal ini memungkinkan mereka untuk terlibat dalam proses belajar secara aktif. Unsur *game* dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dan menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan. Sehingga membantu siswa untuk meningkatkan nilai yang belum kompeten.

Dalam perancangan media pembelajaran interaktif ini akan menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap penting, metode ini dirancang

untuk membantu dalam mendesain dan mengembangkan multimedia pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga efisien. Penelitian ini memiliki lima Langkah metode ADDIE, yaitu Analisis, Desain, *Development*, Implementasi, Evaluasi untuk media yang dihasilkan dapat mendukung proses belajar siswa dengan optimal, dengan demikian, perancangan ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa (Alvi et al., 2021).

Metode yang akan penulis gunakan merupakan metode *ADDIE*, bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa agar media pembelajaran yang akan penulis rancang dapat mengatasi masalah yang ada di SD negeri Pranan 02. Pendekatan pembelajaran interaktif sangatlah penting, menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *desktop* bisa meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan antusias siswa untuk belajar seni rupa (Sudarta, 2024), penelitian ini diharapkan memberikan partisipasi positif bagi pembelajaran seni rupa di SD Negeri Pranan 02 dengan adanya media pembelajaran interaktif ini.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Merujuk pada masalah yang dihadapi di pembelajaran media interaktif pada mata Pelajaran Seni Rupa sehingga dapat dirumuskan sebagai berikut.

- a. Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman pada siswa dengan mata Pelajaran seni rupa di SD Negeri Pranan 02?
- b. Apakah media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa?
- c. Apakah media pembelajaran interaktif ini layak untuk diimplementasikan?

### 1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan agar dapat lebih fokus pada unsur-unsur yang diharapkan dari sebuah media pembelajaran interaktif pada siswa kelas 2. Masalah keterbatasan tersebut antara lain.

- a. Fokus pada materi seni rupa yaitu mengenal kolase dan origami.
- b. Media ini menggunakan *software* Adobe Animate 2020 yang akan dikembangkan dengan berbasis *desktop*.
- c. Fitur yang akan di dibuat dalam media pembelajaran interaktif ini meliputi materi (kolase dan origami), soal (pilihan ganda), game sederhana (*drag and drop*).
- d. Implementasi media dengan menggunakan laptop dan proyektor.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan penelitian yang dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Merancang media pembelajaran interaktif yang efektif untuk mata pelajaran seni rupa di SD Negeri Pranan 02, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknik kolase dan origami.
- b. Untuk mengetahui apakah dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam seni rupa di kelas 2 pada media pembelajaran interaktif ini dengan menggunakan N-Gain.
- c. Untuk mengetahui media pembelajaran tersebut layak di implementasikan dengan menggunakan laptop dan proyektor.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian mengenai perancangan media pembelajaran interaktif dengan metode *ADDIE*:

- a. Media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran seni rupa di SD Negeri Pranan 02.
- b. Dengan menggunakan media interaktif, siswa dapat lebih bebas mengekspresikan kreativitas mereka dalam kolase dan origami, yang mendukung pengembangan keterampilan seni.
- c. Media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi alat dukung bagi guru dalam menyampaikan materi seni rupa, mempermudah proses pengajaran dan meningkatkan efektivitas metode pengajaran yang digunakan.
- d. Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam Pelajaran dan untuk berlatih.