

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat memberikan semua anak kesempatan yang sama untuk berkembang dan mencapai potensi tertingginya. Tidak hanya fokus pada aspek akademik, pendidikan juga harus mencakup pengembangan karakter, keterampilan hidup, dan kesiapan siswa untuk menghadapi tantangan dunia yang terus berkembang. Pendidikan yang ideal, di dalamnya turut meliputi proses pembelajaran yang ideal pula. Menurut Jean Piaget (dalam Mutiara, 2023) mengenai teori konstruktivisme, Piaget berpendapat bahwa Pembelajaran yang ideal terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Selain itu, pembelajaran harus mempertimbangkan tahapan perkembangan kognitif siswa, sehingga materi yang diajarkan sesuai dengan kemampuan mereka. Piaget juga berpendapat bahwa siswa bukan penerima informasi pasif, tetapi aktif dalam mengkonstruksi pemahaman mereka.

Proses pembelajaran yang ideal, setidaknya mampu mengaplikasikan dan mengembangkan seluruh komponen yang ada dalam pembelajaran. Komponen yang dimaksud ialah peserta didik, pendidik, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi dan penilaian, serta lingkungan belajar. Seluruh komponen tersebut harus saling berkesinambungan agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran itu sendiri.

Pada realitanya, proses pembelajaran di Indonesia saat ini tengah menghadapi sejumlah tantangan yang perlu mendapatkan perhatian, yakni adanya ketimpangan akses dan kualitas pembelajaran antara wilayah perkotaan dan pedesaan. Menurut laporan World Bank (2022), menyatakan bahwa meskipun angka partisipasi pendidikan di Indonesia telah meningkat, kualitas pendidikan di wilayah terpencil tetap jauh tertinggal dibandingkan dengan di kota-kota besar. Tentu dengan kesenjangan pendidikan yang ada ini sangat berpengaruh pada proses pembelajaran yang dilaksanakan. Akibatnya, proses pembelajaran berikut hasil belajar siswa di daerah terpencil akan terlihat jauh tertinggal dari hasil belajar siswa yang ada di daerah perkotaan.

Selanjutnya, pada laporan pendidikan global oleh UNICEF (2020) melaporkan bahwa pendidikan di Indonesia mengalami ketimpangan digital yang sangat terasa khususnya di daerah pedesaan. Hal ini nyata terjadi karena seiring berjalannya waktu, kegiatan pembelajaran akan semakin modern dan akan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Namun demikian, masih banyak siswa di pedesaan terpencil yang tidak dapat mengikuti pembelajaran daring karena keterbatasan perangkat dan akses internet. Hal ini disebabkan kurang meratanya akses internet dan perangkat penunjang pembelajaran daring. Akibatnya pembelajaran terganggu dan tidak memungkinkan untuk sesuai dengan tujuan pembelajaran, tentu saja hal ini makin memperburuk kesenjangan pendidikan yang sudah ada sebelumnya.

Peneliti melaksanakan pengambilan data awal dengan melakukan penyebaran angket dan wawancara. Penyebaran angket kepada siswa kelas IV SDN Gili Anyar pada tanggal 25 Januari 2025, pukul 09.00-09.45 WIB.

Wawancara dengan wali kelas IV SDN Gili Anyar, dilaksanakan pada tanggal 25 Januari 2025, pukul 10.00-10.30 WIB.

Berdasarkan hasil penyebaran angket kebutuhan siswa, diperoleh data yang menunjukkan 85% siswa menyukai pembelajaran seni rupa, 90% siswa membutuhkan media/bahan ajar dalam pembelajaran seni rupa, dan 85% siswa menyukai digitalisasi dalam pembelajaran. Hal ini dilatar belakangi ketidaktersediaan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi/internet, seperti yang dinyatakan oleh 95% siswa. Selain itu, 85% siswa menyukai budaya Madura yakni batik Madura, yang menunjukkan rasa cinta mereka pada budaya lokal. Namun demikian, 75% siswa merasa kesulitan dalam pembelajaran seni rupa karena tidak tersedianya bahan ajar.

Berdasarkan data di atas, terdapat kesenjangan dalam proses pembelajaran yang sudah dibahas pada bagian sebelumnya. Kesenjangan ini meliputi belum terdapat bahan ajar yang mampu menunjang ketertarikan siswa pada pembelajaran seni rupa berbasis budaya Madura. Walaupun sebagian besar siswa menyukai dan tertarik pada cabang seni rupa yang merupakan salah satu bagian dari Budaya Madura yakni Batik Madura, namun tidak terdapat bahan ajar yang mampu menunjang pembelajaran tersebut. Hal ini tentu berakibat pada ketertarikan dan hasil belajar siswa yang akan terus menurun, apabila belum ada solusi yang mampu memecahkan permasalahan tersebut.

Sejalan dengan hasil wawancara kepada wali kelas IV, yakni Bapak AF bahwa pembelajaran seni rupa yang sudah terlaksana belum menggunakan bahan ajar digital berbasis Budaya Madura yang sesuai dengan pembelajaran seni rupa. Sebagian besar siswa bahkan belum pernah memperoleh informasi budaya seni

rupa Madura yakni Batik Madura. Wali kelas juga mengeluhkan terkait tidak tersedianya bahan ajar yang secara khusus membahas dan menyajikan hal-hal mengenai batik madura secara spesifik. Pak AF menuturkan bahwa beliau hanya menggunakan metode pendekatan ceramah saat mengajar. Akibatnya, siswa kurang tertarik dan kebingungan dalam mempelajari materi tersebut.

SDN Gili Anyar juga belum memiliki akses bahan ajar yang modern dan memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran baik untuk mata pelajaran seni rupa, maupun dalam mata pelajaran yang lain. Ditambah lagi keluhan dari wali kelas terkait minimnya bahan ajar dan media pembelajaran yang dimiliki sekolah, sehingga guru kurang maksimal dalam mengajar. Temuan ini akan berakibat merugikan bahkan fatal pada hasil pembelajaran, apabila terus dibiarkan begitu saja. Selain itu, kecil kemungkinan untuk ditemukannya bakat istimewa dari siswa, apabila tidak diterapkannya pembelajaran seni rupa yang inovatif. Tentu fenomena ini menunjukkan bahwa guru turut membutuhkan adanya bahan ajar inovatif berbasis digital salah satunya bahan ajar berbasis *QR*.

Kesenjangan yang timbul antara proses pembelajaran yang ideal dengan proses pembelajaran yang ada di lapangan, yang dalam situasi ini terjadi di SDN Gili Anyar, disebabkan oleh beberapa hal. Hal-hal tersebut diantaranya ialah tidak tersedia bahan ajar untuk pembelajaran seni rupa yang spesifik, sehingga ketertarikan siswa pada pembelajaran seni rupa akan berangsur menurun. Kesenjangan berikutnya ialah penggunaan metode pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah, hal ini karena kurangnya bahan ajar dan media pembelajaran yang menunjang guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang lain. Akibatnya, siswa menjadi kurang tertarik dan bosan pada kondisi

pembelajaran, dan beberapa siswa terlihat kebingungan karena pembelajaran terasa meraba-raba tanpa adanya bahan ajar dan media pembelajaran yang baik. Yang terakhir, kesenjangan terkait tidak tersedianya bahan ajar dan media pembelajaran di sekolah, mengakibatkan guru merasa kurang maksimal dalam mengajar. Dengan temuan-temuan ini, dapat dikatakan bahwa dalam pembelajaran seni rupa siswa kelas IV SDN Gili Anyar mengalami kesenjangan dengan kondisi pembelajaran ideal yang seharusnya mereka dapatkan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, analisis sementara menunjukkan bahwa bahan ajar digital yang inovatif, dibutuhkan oleh siswa untuk meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa pada materi pembelajaran. Meningkatnya ketertarikan dan pemahaman siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa. Lain dari pada itu, guru diharapkan mampu untuk mengaplikasikan metode pembelajaran yang lebih variatif. Pengaplikasian metode pembelajaran yang variatif ini juga akan didukung oleh adanya bahan ajar yang inovatif dan terdigitalisasi.

Pendidikan dan budaya harus seimbang dalam pembelajaran, oleh karenanya diperlukan sentuhan kearifan budaya lokal pada proses pembelajaran, tentu dengan disertai unsur digitalisasi. Hal tersebut agar pembelajaran tidak terkesan kuno dan membosankan. Salah satu ragam Budaya Madura yang sangat lekat dengan kehidupan masyarakat Madura yakni Batik Madura, yang akan diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Pembelajaran yang sesuai untuk mengenalkan keragaman budaya dan kearifan lokal Madura yakni Batik Madura terletak pada mata pelajaran Seni Rupa. Pada Fase B, Bab V “Menganggapi Karya Seni Rupa” pada kelas IV Sekolah Dasar. Isi dalam tema tersebut, peserta didik

diminta memberikan umpan balik mengenai dampak sebuah karya seni bagi diri dan lingkungan terkecil. Selain itu, peserta didik akan belajar mengenal keragaman budaya dan kearifan lokal di tempat tinggalnya yakni seni rupa berupa Batik Madura.

Tujuan mempelajari pembelajaran seni rupa adalah untuk menumbuhkan kreativitas dan kepekaan terhadap estetika, logika, dan moralitas, serta membantu siswa meningkatkan kualitas hidup mereka (SK Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka, 2022). Sejalan dengan tujuan pembelajaran seni rupa, dalam pembelajaran peserta didik juga harus dibekali dengan wawasan kearifan lokal di sekitar tempat tinggalnya yakni Madura. Kebudayaan Madura yang berkaitan dengan cabang seni rupa ialah Batik Madura. Dengan hal ini, pendidik dapat meningkatkan apresiasi Budaya Madura peserta didik, di dalam pembelajaran Seni Rupa.

Pembelajaran berbasis teknologi di SDN Gili Anyar dirasa sangat sesuai, hal ini selaras dengan fakta bahwa 100% siswa memiliki *HP* dan orang tua siswa membolehkan anaknya untuk membawa *HP* ke sekolah. Sejalan dengan fakta ini, sekolah turut mengizinkan siswa-siswinya untuk menggunakan alat-alat penunjang pembelajaran yang salah satunya adalah *HP*, dibuktikan dengan dikeluarkannya surat pernyataan dari kepala sekolah tentang izin penggunaan *HP* dan perangkat modern lainnya dalam proses belajar siswa-siswinya. *QR code* sudah familiar untuk siswa SDN Gili Anyar, 85% siswa mengetahui dengan baik cara menggunakan QR, yakni dengan di pindai. Sebanyak 95% siswa berpendapat bahwa *QR code* sangat praktis digunakan sehingga mereka menyukainya. Fakta-

fakta ini menjadi landasan bagi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *QR code*.

Hasil penelitian tentang media pembelajaran berbasis *QR* telah dilakukan oleh Lutfiani, M., *et al.* (2023). Tujuan dari kajian ini untuk mengembangkan buku saku berbasis *QR code* seni lukis untuk siswa kelas XI. Jenis penelitian tersebut adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk buku saku berbasis *QR code* seni lukis untuk siswa kelas XI memperoleh skor persentase dari validator media sebanyak 85% dengan kualifikasi sangat layak dan validator materi sebanyak 73% dengan kualifikasi cukup layak. Pada uji coba peserta didik memperoleh persentase 88% dengan kualifikasi sangat layak, yang artinya peserta didik sangat tertarik pada buku saku berbasis *QR code* seni lukis.

Penerapan batik madura sebagai bahan ajar juga dilakukan oleh Puspitorini, A., *et al* (2017). Pelaksanakan penelitian tersebut pada siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kec. Bluto, Sumenep. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN Aengbaja Kene' III Kec Bluto Kab Sumenep. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Aengbaja Kene' III yang berjumlah 16 orang. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen unjuk kerja siswa dan angket survei. Teknis analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian diperoleh dari pra siklus ke siklus 1 diperoleh peningkatan sebesar 12,5%, sedangkan dari siklus 1 ke siklus 2 diperoleh peningkatan sebesar 31,25%. Data angket yang diberikan sebelum pembelajaran dengan media batik menunjukkan bahwa 75% siswa belum mengetahui proses pembuatan batik yang merupakan potensi lokal di daerah

tempat tinggal siswa. Hasil angket siklus 1 menunjukkan rata-rata 12 siswa yang masuk dalam kategori sangat setuju dan 4 siswa yang masuk dalam kategori setuju. Pada siklus II hasil angket menunjukkan 14 orang siswa rata-rata mencapai kategori sangat setuju, 2 orang siswa mencapai kategori setuju.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan dan dukungan dari penelitian yang relevan dinyatakan bahwa perlu adanya pengembangan bahan ajar untuk sarana penunjang dalam pembelajaran seni rupa kelas IV SDN Gili Anyar. Peneliti menawarkan sebuah solusi dari permasalahan yang didapat dan menarik benang merah penelitian dengan judul **“*Booklet of Wonderful Batik Madura Berbasis QR dalam Upaya Optimalisasi Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV SDN Gili Anyar Bangkalan*”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka permasalahan secara keseluruhan dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan *Booklet of Wonderful Batik Madura* berbasis QR code untuk siswa SDN Gili Anyar Kabupaten Bangkalan. Rumusan masalah khusus pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan *Booklet of Wonderful Batik Madura* berbasis QR untuk siswa kelas IV SDN Gili Anyar yang dikembangkan?
2. Bagaimanakah kemenarikan *Booklet of Wonderful Batik Madura* berbasis QR untuk siswa kelas IV SDN Gili Anyar yang dikembangkan?
3. Bagaimanakah keefektifan *Booklet of Wonderful Batik Madura* berbasis QR untuk siswa kelas IV SDN Gili Anyar yang dikembangkan?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan umum untuk mengembangkan *Booklet of Wonderful* Batik Madura Berbasis *QR* untuk siswa SDN Gili Anyar, Bangkalan. Tujuan khusus pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan bahan ajar *Booklet of Wonderful* Batik Madura berbasis *QR* untuk siswa kelas IV SDN Gili Anyar yang valid, berdasarkan hasil angket validator ahli.
2. Mengembangkan bahan ajar *Booklet of Wonderful* Batik Madura berbasis *QR* untuk siswa kelas IV SDN Gili Anyar yang menarik, ditinjau dari hasil angket respon guru dan siswa.
3. Mengembangkan bahan ajar *Booklet of Wonderful* Batik Madura berbasis *QR* untuk siswa kelas IV SDN Gili Anyar yang efektif, dilihat dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa serta pemberian tes.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk hasil pengembangan adalah *Booklet of Wonderful* Batik Madura berbasis *QR*, dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk belajar dan mempelajari Mata Pelajaran Seni Rupa. Produk yang akan dihasilkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a) *Booklet* memuat *QR code* berisi video pembelajaran tentang Batik Madura, meliputi pengertian batik, klasifikasi jenis batik, macam motif batik dari masing-masing klasifikasi jenis batik, sejarah singkat motif tersebut, dan gambar asli batik tersebut.
- b) Materi yang dimuat pada *booklet* menggunakan Bahasa Indonesia

- c) Unsur yang terkandung pada *booklet* ini yaitu unsur visual dan audiovisual. Unsur visual berupa gambar, *QR code*, dan kalimat singkat, sedangkan unsur audiovisual terdapat pada bagian video dari hasil scan *QR* berisi pembahasan Batik Madura.
- d) *Booklet of Wonderful* Batik Madura menggunakan kertas dengan ukuran A5, dengan jenis kertas *art paper* 120 gram, serta berjumlah 20 halaman.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan-batasan penelitian dimaksudkan agar tidak terjadi penyimpangan atau perluasan pokok masalah, agar kajian lebih terarah dan mudah dibahas, sehingga tujuan kajian dapat tercapai. Batasan-batasan dalam kajian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengembangkan produk bahan ajar *booklet* berbasis *QR* untuk mengoptimalkan pembelajaran seni rupa siswa kelas IV.
2. Bertujuan untuk mengembangkan produk bahan ajar *booklet* berbasis *QR* dilihat dari sisi kevalidan, kemenarikan, keterbacaan, dan keefektifan produk pada pembelajaran seni rupa, berikut peningkatan hasil belajar siswa, namun tidak menganalisis pengaruhnya secara spesifik.
3. Produk yang dikembangkan diperuntukkan bagi guru dan siswa kelas IV SDN Gili Anyar, Kecamatan Kamal, Bangkalan dalam pembelajaran Seni Rupa.
4. Bahan ajar ini dikembangkan untuk mata pelajaran Seni Rupa, materi Bab V “Menganggapi Karya Seni Rupa” yang berfokus pada materi motif Batik Madura.

5. Uji coba pengembangan dilaksanakan di SDN Gili Anyar Bangkalan, dengan melibatkan 20 siswa kelas IV tahun ajaran 2024/2025 sebagai subjek penelitian.
6. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.
7. Pelaksanaan penelitian ini pada periode Januari hingga Juni 2025.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan *Booklet of Wonderful* Batik Madura berbasis *QR*, agar mampu menjadi bahan ajar yang efektif bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar, khususnya SD Negeri Gili Anyar, manfaat yang diharapkan yaitu sebagai berikut:

a. Siswa

- 1) Siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar.
- 2) Mengetahui Kearifan Lokal Madura yaitu Batik Madura sebagai warisan budaya dan identitas bangsa Indonesia.
- 3) Serta meningkatkan motivasi atau semangat belajar.

b. Guru

- 1) Guru diharapkan akan memperoleh pengalaman saat mengajarkan kepada siswa.
- 2) Mampu memanfaatkan dan menggunakannya sebagai bahan ajar sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran siswa.

c. Sekolah

- 1) Memberikan sebuah masukan di dalam pembuatan bahan ajar pada Fase B mata pelajaran Seni Rupa, Bab V “Menanggapi Karya Seni Rupa”.
- 2) Memberikan referensi pada sekolah terkait bahan ajar, sehingga harapannya pihak sekolah ikut serta mengusahakan untuk melengkapi kebutuhan bahan ajar di semua kelas yang ada di SDN Gili Anyar.

d. Peneliti

- 1) Hasil penelitian dan pengembangan produk pembelajaran ini dapat digunakan sebagai tambahan bahan atau kajian terobosan dalam pengembangan bahan ajar.
- 2) Dapat menjadi acuan bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

1.7 Definisi Istilah

Agar meminimalisir terjadinya suatu penafsiran yang berlainan mengenai istilah yang digunakan, maka adapun definisi yang diperlukan terkait produk yang dikembangkan yaitu sebagai berikut:

a) Bahan Ajar berbasis *Booklet*

Septiana (dalam Dwi *et al.*, 2024) berpendapat bahwa *booklet* merupakan buku kecil yang dirancang semenarik mungkin yang berisikan materi disertai gambar ataupun ilustrasi dengan jumlah halaman paling sedikit lima halaman. *Booklet* merupakan media cetak yang dapat dilipat atau dijilid sederhana, yang berisi informasi singkat, padat, dan jelas tentang suatu topik tertentu yang mampu menampilkan materi. Dalam penelitian ini, *booklet* merujuk pada media cetak yang berisi informasi tentang Batik

Madura yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran seni rupa bagi siswa kelas IV di SDN Gili Anyar Bangkalan.

b) *Wonderful* Batik Madura

Menurut Suminto (2015), Batik Madura adalah kain batik khas Pulau Madura yang memiliki motif berani, warna cerah, dan filosofi kuat dalam setiap pola yang dibuat. Batik ini dikenal dengan ciri khasnya berupa warna-warna cerah dan mencolok seperti merah, kuning, biru, dan hijau, serta motif-motif unik yang terinspirasi dari alam, budaya, dan kehidupan masyarakat Madura. Motif-motifnya sering menggambarkan tumbuhan, hewan, atau pola geometris yang memiliki makna filosofis mendalam. Proses pembuatan Batik Madura dilakukan secara tradisional, baik dengan teknik tulis menggunakan canting maupun cap. Keindahan dan keunikan Batik Madura menjadikannya salah satu warisan budaya yang bernilai tinggi dan diminati di dalam maupun luar negeri. Dalam penelitian ini, *Wonderful* Batik Madura mengacu pada berbagai motif dan filosofi batik khas Madura yang diperkenalkan kepada siswa melalui *booklet* sebagai bahan pembelajaran seni rupa.

c) *QR Code (Quick Respon Code)*

Firmansyah *et al.* (2018) mengatakan bahwa *QR code* merupakan teknik yang mengubah data tertulis menjadi kode dua dimensi yang tercetak kedalam suatu media yang lebih ringkas dan dapat diakses melalui pemindaian menggunakan perangkat seperti *smartphone* pertama kali diperkenalkan oleh perusahaan jepang Denso Wave pada tahun 1994. *QR Code* dapat menyimpan data dalam format teks, URL, atau informasi lainnya. *QR code* dirancang untuk dapat dibaca dengan cepat oleh perangkat seperti

kamera ponsel, sehingga memudahkan akses ke informasi atau layanan tertentu tanpa harus mengetik secara manual. Dalam penelitian ini, *QR Code* digunakan sebagai fitur tambahan dalam *booklet* untuk menghubungkan siswa ke sumber pembelajaran digital seperti video, gambar, atau informasi interaktif lainnya terkait Batik Madura.

d) Pembelajaran Seni Rupa

Pembelajaran seni rupa adalah proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan kreativitas, keterampilan, dan apresiasi seni pada peserta didik. Susilowati *et al* (dalam Marni, 2023) mengatakan studi seni di sekolah dasar memainkan peran penting dalam mengembangkan kreativitas, pemahaman visual, dan apresiasi artistik siswa. Dalam penelitian ini, pembelajaran seni rupa mengacu pada proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa kelas IV di SDN Gili Anyar Bangkalan dengan menggunakan *Booklet of Wonderful Batik Madura* berbasis *QR Code* sebagai media pendukung. Tujuan dalam studi ini untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai motif batik Madura, serta apresiasi terhadap seni dan budaya lokal.