

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya pemberian arahan dan bantuan yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menumbuhkan kemampuan peserta didik baik jasmani maupun rohani. Tujuannya yakni agar peserta didik menjadi lebih dewasa dan bisa melakukan berbagai kegiatan secara mandiri (Arikunto dkk., 2015:4). Pendidikan diberikan kepada peserta didik dengan harapan adanya perubahan sikap dan tingkah laku secara bertahap ke arah yang lebih baik sehingga peserta didik mampu untuk menjadi manusia yang mandiri dan terampil.

Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, terdapat beberapa faktor yang berpengaruh, seperti cara guru mengelola pembelajaran dengan berbagai strategi yang diterapkan, keadaan peserta didik, lingkungan, dan perangkat pembelajaran. Pada setiap pelaksanaan pendidikan, terdapat berbagai kegiatan dan tahapan dalam pembelajaran yang disebut sebagai kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar yakni interaksi antara guru dan peserta didik saat kegiatan belajar mengajar dimana guru hanya sebagai fasilitator.

Pembelajaran dikatakan mencapai keberhasilan yang bermakna apabila dalam pengalaman pendidikan peserta didik bisa dengan mudah mengingat dan memahami materi yang dijelaskan oleh pendidik. Untuk itu diperlukan adanya media pembelajaran sebagai instrumen untuk membantu pendidik menyampaikan materi. Guru menggunakan media pembelajaran sebagai perantara belajar untuk mengajarkan nilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Media digunakan agar ilmu pengetahuan bisa tersampaikan dengan baik dan tepat sasaran sesuai dengan

nilai *transfer of knowledge* (Hamid dkk., 2020:1).

Media pembelajaran merupakan berbagai alat grafis maupun elektronik yang digunakan sebagai alat untuk mendapatkan data visual. Media pembelajaran berisikan materi pelajaran yang mengajarkan tentang keadaan lingkungan peserta didik. Media dibutuhkan dalam pembelajaran karena bisa mempengaruhi minat belajar peserta didik (Sutirman, 2023:15-18). Dalam suatu kegiatan belajar mengajar, sangat dimungkinkan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang tidak memahami materi dan tidak bisa menangkap informasi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut menimbulkan gagalnya informasi yang diterima peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam keberhasilan pada kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari oleh peserta didik. Materi yang konsepnya bersifat abstrak dan rumit bisa membuat peserta didik kesulitan memahaminya sehingga perlu media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik terhadap materi tersebut. Media bisa memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dianggap susah serta peserta didik bisa lebih semangat ketika kegiatan belajar mengajar. Hal ini bisa memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif (Manurung dkk., 2023:167). Dalam pemilihan media, guru harus mempertimbangkan kesesuaian materi dan karakteristik peserta didik. Media yang dipilih diantaranya harus menarik serta dirasa bisa meningkatkan rasa ingin tahu dan semangat belajar peserta didik. Terdapat beberapa macam jenis media, salah satunya ialah media visual.

Media visual merupakan suatu alat peraga yang digunakan guru untuk menyederhanakan materi yang rumit melalui suatu gambaran-gambaran nyata

(Nurfadhillah dkk., 2021:227). Salah satu media visual yang bisa digunakan dalam pembelajaran ialah media kartu kuartet. Kartu kuartet merupakan suatu media yang mengandung unsur pembelajaran dan memiliki karakteristik tersendiri di dalamnya. Seperti halnya nama kuartet atau '*quartette*' dari bahasa Perancis yang berarti empat, sehingga dalam penerapannya nanti terdapat empat pilihan sesuai dengan tema yang dibahas (Ismail dkk., 2020). Penggunaan media kartu dalam pembelajaran biasanya dilakukan dengan metode permainan. Peserta didik yang pada dasarnya masih senang bermain akan bisa menikmati permainan yang diterapkan pada pembelajaran. Permainan menggunakan kartu kuartet juga bisa menambah semangat belajar pelajar. Kartu yang memiliki macam-macam gambar berbeda, akan menarik minat dan rasa ingin tahu peserta didik. Peserta didik akan antusias dan memperhatikan guru menjelaskan penggunaan media kartu agar bisa menggunakan media tersebut saat pembelajaran dimulai.

Media kartu bisa digunakan pada beberapa materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan, salah satunya yakni pada mata pelajaran seni rupa materi membuat *shadow puppet* (wayang). Materi *shadow puppet* (wayang) termasuk dalam materi yang cukup rumit dipahami karena selain mengandung unsur seni rupa, materi ini juga mengandung unsur sastra dan tradisi. Materi ini memerlukan penyampaian yang tepat dengan penunjang berupa media pembelajaran agar peserta didik bisa mengingat dan memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Pucang 2 pada tanggal 30 September 2023 pada mata pelajaran seni rupa materi *shadow puppet* (wayang), guru hanya menggunakan sumber belajar dari buku pedoman guru dan tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini mengakibatkan banyak peserta didik

yang bosan dan tidak fokus pada pembelajaran yang berlangsung. Ketika guru memberikan pertanyaan tentang materi yang baru saja dijelaskan, mayoritas peserta didik banyak yang tidak menjawab dikarenakan kurang memahami materi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Hal ini menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran masih belum bisa tercapai secara menyeluruh.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru kelas IV di SDN Pucang 2, guru memberikan pernyataan bahwa pedoman yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran yakni hanya pada buku pedoman guru. Guru jarang menggunakan media dalam menyampaikan pembelajaran. Ketika menggunakan media, guru menggunakan media yang sederhana dan mudah yakni berupa gambar. Hal ini mengakibatkan peserta didik bosan dengan penggunaan media yang monoton. Peserta didik juga mengantuk dan kehilangan konsentrasi belajar.

Pada mata pelajaran seni rupa materi *shadow puppet* (wayang) ini, perlu adanya penggunaan media agar peserta didik bisa memahami materi. Berdasarkan hasil wawancara, guru belum pernah menggunakan media kartu kuartet dan belum mengetahui cara penggunaan media kartu kuartet. Setelah peneliti memberikan informasi terkait konsep dan penggunaan media kartu kuartet, guru memberikan pernyataan bahwa penggunaan media kartu kuartet dirasa akan bisa menambah pemahaman peserta didik terhadap materi. Penggunaan media yang diterapkan dengan cara bermain akan sangat menarik bagi peserta didik sehingga pengetahuan yang ada pada materi bisa diingat dengan baik oleh peserta didik. Melalui media berupa tulisan dan gambar yang beragam berkaitan dengan materi *shadow puppet* (wayang), disertai dengan cara penggunaan media yang mengajak peserta didik

bermain sambil belajar akan bisa meningkatkan minat dan pengetahuan terhadap materi *shadow puppet* (wayang).

Selain melakukan wawancara pada guru kelas IV, peneliti juga melakukan penyebaran angket untuk mengetahui pemahaman peserta didik pada materi *shadow puppet* (wayang). Berdasarkan hasil angket, hampir semua peserta didik menyukai mata pelajaran seni rupa yakni sebesar 92,6% tetapi banyak peserta didik yang merasa kesulitan memahami materi pelajaran seni rupa ketika hanya dijelaskan dengan metode ceramah. Berdasarkan hasil angket, 92,6% peserta didik senang ketika belajar menggunakan media pembelajaran berupa gambar sehingga 96,3% peserta didik tertarik jika menggunakan media berupa kartu. Peserta didik merasa media kartu bisa menambah pemahaman terhadap materi dan setuju apabila dibuat media kartu pada mata pelajaran seni rupa materi *shadow puppet* (wayang).

Berdasarkan pemaparan di atas, bisa disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung di SDN Pucang 2 yakni keterbatasan penggunaan media dan belum adanya media yang bervariasi dalam menunjang kegiatan belajar mengajar mata pelajaran seni rupa. Melalui penggunaan media berupa kartu kuartet yang menarik dan penggunaan media dengan cara bermain yang menyenangkan akan bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga materi yang disampaikan bisa dipahami dengan mudah oleh peserta didik dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Penelitian tentang pengembangan media berupa kartu kuartet pernah dilakukan sebelumnya. Salah satunya yang berkaitan dengan penelitian ini ialah penelitian oleh Ilyas Ismail, Ainul Uyuni Taufiq, & Ummul Hasanah dalam *Journal of Islamic Education* pada tahun 2020 berjudul "*Pengembangan Kartu Kuartet*

Sebagai Media Pembelajaran Biologi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kuartet yang digunakan pada pelajaran masuk dalam kategori sangat valid dengan perolehan nilai rata-rata mencapai 3,73%. Hasil angket guru dan siswa masuk dalam kategori sangat positif dengan perolehan nilai sebesar 3,86%. Pada penelitian tersebut, media kartu kuartet dinyatakan efektif karena peserta didik yang mendapat nilai tuntas yakni sebesar 81,82%.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti mengembangkan media berupa kartu kuartet. Penggunaan media ini akan bisa meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Media Kartu Kuartet Shadow Puppet (KKSP) Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas IV SDN Pucang 2”***.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peserta didik memerlukan media pembelajaran kartu kurtet yang bisa meningkatkan semangat dan motivasi dalam belajar sehingga perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kevalidan media kartu kuartet pada materi *shadow puppet* (wayang) kelas IV SDN Pucang 2?
2. Bagaimana keefektifan media kartu kuartet pada materi *shadow puppet* (wayang) kelas IV SDN Pucang 2?
3. Bagaimana kemenarikan media kartu kuartet pada materi *shadow puppet* (wayang) kelas IV SDN Pucang 2?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan uraian perumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki beberapa tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui kevalidan media kartu kuartet pada materi *shadow puppet* (wayang) kelas IV SDN Pucang 2.
2. Untuk mengetahui keefektifan media kartu kuartet pada materi *shadow puppet* (wayang) kelas IV SDN Pucang 2.
3. Untuk mengetahui kemenarikan media kartu kuartet pada materi *shadow puppet* (wayang) kelas IV SDN Pucang 2.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk pengembangan pada penelitian dan pengembangan media kartu kuartet *shadow puppet* (wayang) yaitu:

1. Produk yang dikembangkan yakni berupa media pembelajaran. Produk tersebut berbentuk kartu kuartet dengan jumlah 32 kartu.
2. Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran ialah mata pelajaran seni rupa materi *shadow puppet* (wayang).
3. Produk berisi tentang wayang purwa dan wayang sederhana beserta keterangan yang tertera pada pilihan jawaban. Produk yang disajikan didukung dengan gambar sesuai keterangan.
4. Media didesain berdasarkan kebutuhan peserta didik dan guru.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan yang ditetapkan di penelitian ini yakni:

1. Waktu pengembangan produk media pembelajaran terbatas selama 6 bulan.
2. Biaya yang dibutuhkan dalam mengembangkan produk media pembelajaran tidak lebih dari Rp. 1.000.000 rupiah.
3. Produk dikembangkan untuk siswa-siswi kelas IV pada materi *shadow puppet*.
4. Tujuan pengembangan produk yakni siswa-siswi kelas IV di SD N Pucang 2.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan kartu kuartet ini diharapkan bisa bermanfaat dan meningkatkan kreativitas dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini penting dikembangkan dengan pertimbangan sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Pengembangan produk bisa dijadikan sebagai pengetahuan tambahan untuk mengembangkan media yang kreatif dan menarik peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, pengembangan produk bisa digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik karena media digunakan dengan cara permainan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

2. Bagi Peserta Didik

Pengembangan produk bisa menambah rasa antusias peserta didik dalam belajar, memudahkan memahami materi *shadow puppet*, tidak mudah merasa bosan saat belajar, dan tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar. Pengembangan produk juga bermanfaat untuk memberikan peserta didik pengetahuan dan pemahaman bermakna tentang seni rupa.

3. Bagi Sekolah

Penelitian dan pengembangan media kartu kuartet bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan oleh pihak sekolah untuk menerapkan media baru dalam pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

4. Bagi Peneliti

Pengembangan produk bisa dijadikan sebagai pengalaman membuat dan mengembangkan media dalam kegiatan belajar mengajar. Pengembangan

produk juga memberikan pengalaman kepada peneliti untuk menerapkan media secara langsung pada pembelajaran dalam kelas.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah pada penelitian pengembangan ini yakni:

1. Media kartu kuartet merupakan media pembelajaran visual dengan bentuk kartu kuartet yang diterapkan dengan metode permainan. Kartu ini terdiri dari beberapa macam tema/judul dan masing-masing tema/judul tersebut memiliki empat bagian kartu dengan isi dan gambar yang berbeda.
2. *Shadow puppet* merupakan materi yang berisi cerita tentang tokoh/lakon yang disajikan dalam bentuk bayangan. *Shadow puppet* ini menjadi salah satu materi seni rupa yang ada pada kurikulum merdeka belajar di sekolah dasar.
3. Media Kartu Kuartet *Shadow Puppet* (KKSP) merupakan produk pengembangan media pembelajaran dalam bentuk kartu kuartet yang membahas tentang *shadow puppet* atau lebih dikenal sebagai wayang.