

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan seni budaya adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai budaya yang memiliki makna di dalam diri manusia melalui pendalaman seni. Menurut Rizki, (2021:2) keistimewaan pendidikan seni budaya dan prakarya terletak pada pengalaman estetik yang diberikan serta keunikan dari setiap cabang seni itu sendiri. Melalui pengalaman estetik ini, diharapkan peserta didik dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai estetik yang berguna untuk melatih kepekaan rasa, meningkatkan kecerdasan intelektual, serta mengembangkan imajinasinya. Pendidikan seni budaya memiliki potensi yang besar sebagai media pembelajaran yang efektif bagi peserta didik untuk mengenalkan ragam kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia. Berdasarkan pernyataan tersebut pendidikan seni budaya menjadi penting untuk dipelajari dan diajarkan sejak di sekolah dasar.

Pembelajaran seni budaya dan prakarya memiliki kepentingan yang dijelaskan dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan di sekolah dasar. Menurut Ardiansyah, (2017:14) bertujuan agar peserta didik di sekolah dasar dapat mengembangkan rasa cinta terhadap seni dan kebudayaan Indonesia. Selain itu, pendidikan seni budaya dan prakarya di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan minat anak-anak terhadap seni dan budaya.

Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran terbentuk karena adanya faktor minat dalam dirinya. Peserta didik yang memiliki minat dalam pembelajaran akan menumbuhkan rasa ingin tahu dan rasa ingin belajar yang tinggi, dan ini tentunya akan berdampak kepada hasil belajar peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi menurut Wahyuni (2022:3) pasti akan mengikuti pembelajaran dengan sangat baik. Peserta didik yang memiliki minat belajar yang rendah adalah mereka yang dalam pembelajaran di kelas sering mengganggu temannya, dan tidak fokus dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh guru yang kurang memberikan metode yang di perbaharui. Berdasarkan pernyataan tersebut faktor minat turut mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan ukuran sejauh mana peserta didik mampu menguasai materi yang diajarkan dalam proses belajar mengajar. Minat belajar juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, seperti yang terbukti melalui penelitian yang dilakukan oleh Susmiarti (2018:6). Dalam penelitian tersebut, terdapat korelasi yang signifikan antara minat belajar siswa dan hasil belajar siswa. Jika peserta didik tidak memiliki minat dalam mempelajari suatu materi, maka hasil belajar yang diperoleh tidak akan maksimal. Sebaliknya, jika peserta didik memiliki minat yang tinggi terhadap suatu bidang, hasil belajarnya cenderung lebih maksimal. Peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran akan lebih memfokuskan perhatiannya dan mengoptimalkan usahanya dalam mempelajari mata pelajaran tersebut.

Indikator minat belajar pada diri peserta didik turut mempengaruhi proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Menurut Nursyaidah (2021: 37) terdapat empat indikator minat belajar yaitu, kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Berdasarkan hasil kegiatan observasi analisis awal mengenai minat dan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Dermaji yang bertujuan untuk mengetahui minat serta hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Hasil dari penyebaran angket minat belajar terhadap Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) tentang materi tari kreasi daerah, didapatkan hasil sebesar 37,5 % indikator kesukaan peserta didik, sebanyak 38,75% indikator ketertarikan peserta didik terhadap Pelajaran, sebanyak 33,75% indikator perhatian peserta didik, dan 37,9% indikator keterlibatan. Menurut perhitungan persentase minat belajar tersebut dapat dikategorikan minat belajar peserta didik di SD Negeri 3 Dermaji dalam kategori rendah.

Hasil lain yang didapatkan yaitu terdapat permasalahan dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP), khususnya pada materi pola lantai tari kreasi daerah. Permasalahan ini berdampak pada hasil belajar peserta didik yang tidak memenuhi standar ketuntasan minimal (KKM). Dalam konteks di sekolah, terdapat standar nilai minimal (KKM) sebesar 75 untuk mencapai ketuntasan dalam pembelajaran SBdP. Namun, berdasarkan hasil observasi awal pada peserta didik yang berjumlah 16 anak, hanya 30% dari total peserta didik di kelas V yang mampu mencapai dan memenuhi standar nilai KKM, sedangkan 70% sisanya belum mencapai nilai yang memadai. Hal ini menunjukkan bahwa

tujuan pembelajaran SBdP, khususnya pada materi seni tari kreasi daerah, belum tercapai sepenuhnya seperti yang terlihat pada hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran seni tari merupakan bagian dari bagian pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah dasar. Dalam hal ini, menurut Cipta (2019: 129) menyatakan bahwa pembelajaran seni tari di tingkat sekolah dasar sering kali tidak diminati oleh siswa karena cara pengajarannya yang tidak efektif, sehingga terasa sulit bagi siswa untuk memahaminya. Kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di jenjang sekolah dasar yaitu diantaranya memahami pola lantai tari kreasi daerah dan mempraktikkan pola lantai pada tari kreasi daerah.

Pengajaran tari di tingkat sekolah dasar jarang diminati oleh peserta didik. Berdasarkan observasi awal diketahui terdapat beberapa faktor yang berperan dalam kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran seni tari antara lain meliputi: rendahnya motivasi siswa, ketidakberminatan siswa terhadap pelajaran seni tari, guru kurang menguasai materi pelajaran, ketidaktertarikan siswa terhadap bahan ajar yang disajikan. Hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan ketertarikan pada pelajaran seni tari, sementara mayoritas tidak memberikan perhatian serius pada mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran seni tari di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media e-Modul pembelajaran seni budaya dan prakarya berbasis aplikasi *flipbook* guna

memenuhi kebutuhan akan bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan observasi yang telah dilakukan sebelumnya.

Berkaitan dengan pengembangan media berupa e-Modul pada pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) di sekolah dasar guru kelas V SD Negeri 3 Dermaji mengatakan bahwa sebelumnya tidak ada modul yang berisi materi tari yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Akibatnya, guru jarang menggunakan modul seni tari, dan hal ini menyebabkan kurangnya antusiasme dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, beberapa siswa juga mengalami kesulitan memahami materi yang diajarkan, sehingga hasil belajar cenderung rendah. Berdasarkan hasil data awal kelas V di SD Negeri 3 Dermaji tersebut, menunjukkan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran dalam menyampaikan materi serta praktik seni tari di sekolah dasar selain itu juga untuk meningkatkan hasil belajar. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran e-Modul berbasis *flipbook* untuk peserta didik kelas V dalam membantu untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Elektronik modul atau e-Modul merupakan modul ajar yang disajikan secara digital melalui sebuah aplikasi. Menurut Purnomo (2019:2) E-Modul pembelajaran SBdP berbasis *flipbook* merupakan media digital interaktif yang menawarkan kelebihan dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Minat belajar memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran seni tari tradisional,

dapat dilakukan dengan mengetahui kebutuhan peserta didik. Pembelajaran tidak boleh terasa seperti paksaan, melainkan harus menghubungkan materi pelajaran seni tari tradisional dengan pengalaman pribadi peserta didik. Dalam proses pengajaran, penggunaan berbagai bentuk dan teknik pengajaran yang beragam dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa.

Berkaitan dengan pengembangan e-Modul dalam pembelajaran seni tari di sekolah menurut penelitian yang dilakukan oleh Siswantari, (2019:2) menunjukkan bahwa penggunaan modul tari berbasis digital dapat meningkatkan keterampilan guru yang kurang menguasai keterampilan dasar seni tari, serta meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran. Hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* dan modul tari berbasis digital memiliki potensi dalam meningkatkan pembelajaran. Media tersebut memberikan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam mata Pelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut, maka diperlukan upaya untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran seni tari di sekolah dasar. Salah satu cara yang bisa diambil adalah dengan menyediakan materi pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik sehingga hal ini akan berdampak dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Bahwa peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media e-Modul pembelajaran

seni budaya dan prakarya berbasis aplikasi *flipbook* guna memenuhi kebutuhan akan bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan observasi yang telah dilakukan sebelumnya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, masalah-masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Minat dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran SBdP masih rendah.
2. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran SBdP, yang hanya terpusat pada buku siswa dan buku guru yang tersedia di sekolah.
3. Tidak adanya media pembelajaran berupa e-Modul untuk mata pelajaran SBdP, khususnya dalam materi seni tari di sekolah.
4. Kendala yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan materi SBdP, terutama dalam tari tradisional, karena kurangnya penguasaan keterampilan dan pemahaman seni tari oleh guru, yang mengakibatkan pembelajaran tidak maksimal.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SBdP. Maka diperlukan pengembangan e-Modul pembelajaran SBdP berbasis *flipbook* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas V di Sekolah Dasar.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan e-Modul pembelajaran SBdP berbasis *flipbook* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Dermaji?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik saat menggunakan e-Modul pembelajaran SBdP berbasis *flipbook*?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini yaitu:

1. Mengembangkan media e-Modul pembelajaran SBdP berbasis *flipbook* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Dermaji.
2. Mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Dermaji.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah produk berupa e-Modul berbasis *flipbook* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Spesifikasi isi produk adalah sebagai berikut:
  - a. Media yang dihasilkan adalah media e-Modul berbasis *flipbook* dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Hayzine FlippingBook*
  - b. Materi yang dikembangkan adalah pola lantai tari kreasi daerah yang terdapat di Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita

- c. E-Modul yang disajikan dalam format pdf dan *link website*
  - d. E-Modul yang dikembangkan penggunaannya dapat menggunakan laptop/komputer, dan *smartphone* yang terkoneksi jaringan internet.
2. Bagian-bagian dari E-Modul antara lain;
- a. Halaman depan atau *cover*
  - b. Kata pengantar
  - c. Daftar isi
  - d. Petunjuk penggunaan e-Modul
  - e. Kompetensi inti dan kompetensi dasar
  - f. Indikator pembelajaran
  - g. Tujuan pembelajaran
  - h. Materi pembelajaran
  - i. Pertanyaan evaluasi (kuis soal)
  - j. Biodata Penulis
  - k. Penutup

### **G. Manfaat Pengembangan**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan perkembangan ilmu, pengetahuan mengenai pengembangan e-Modul pembelajaran SBdP berbasis *flipbook* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas V di sekolah dasar

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman untuk mengembangkan e-Modul pembelajaran SBdP berbasis aplikasi *flipbook* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas V di sekolah dasar. Peneliti juga mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan membuat modul dan video pembelajaran tari bagi peserta didik di sekolah dasar.

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat menggunakan e-Modul tersebut untuk menambah pengetahuannya mengenai ragam, gerak tari, serta pola lantai tari kreasi daerah dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

c. Bagi Guru

E-Modul pembelajaran SBdP berbasis *flipbook* ini akan menambah referensi guru dalam mengajarkan materi pada mata Pelajaran SBdP dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik serta mempermudah guru dalam menjelaskan dan praktik gerak tari dan pola lantai tari kreasi daerah kepada peserta didik.

d. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penerapan e-Modul pembelajaran SBdP berbasis *flipbook* dapat menumbuhkan kompetensi profesional guru untuk melakukan pembelajaran yang menarik dan interaktif dikelas, dapat memberikan inspirasi terhadap guru untuk menciptakan media-media yang dapat menunjang pembelajaran lain, sehingga mutu sekolah dapat meningkat.

## **H. Asumsi Pengembangan**

1. E-Modul pembelajaran SBdP berbasis *flipbook* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik
2. E-Modul pembelajaran SBdP berbasis *flipbook* mampu membantu guru dalam menjelaskan materi gerak tari dan pola lantai tari kreasi daerah
3. E-Modul pembelajaran SBdP berbasis *flipbook* mampu menambah minat dan semangat peserta didik dalam mempelajari ragam gerak tari dan pola lantai tari kreasi daerah