

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merujuk pada pengetahuan atau nilai akhir yang dimiliki siswa saat mereka telah menjalankan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Siswa memiliki hasil pembelajaran atau nilai akhir yang beragam dalam ranah psikomotorik, kognitif, dan afektif. Hasil belajar sangat penting pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas karena hasil ini memberikan gambaran kepada guru terhadap perkembangan belajar siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran, yang nantinya akan membantu dalam perencanaan kegiatan berikutnya (Nabillah & Abadi, 2019).

Hasil pembelajaran berfungsi sebagai tolok ukur utama untuk mengevaluasi kemajuan akademis siswa baik dari segi perubahan perilaku maupun kognitif. Hasil belajar bisa disebut sebagai modifikasi perilaku siswa yang disebabkan oleh pembelajaran. Untuk bisa tercapainya tujuan pembelajaran perlu adanya modifikasi dalam proses belajar mengajar. Tujuan pembelajaran tersebut ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam memahami materi setelah melakukan pengajaran di kelas secara bertahap berdasarkan pelajaran atau pengalaman. Pada akhir proses pembelajaran adanya evaluasi dalam pembelajaran berguna dalam menilai pengetahuan siswa pada informasi yang diberikan oleh guru dan perkembangannya. Temuan evaluasi

pembelajaran digunakan guru untuk mengidentifikasi kemampuan siswa dalam bentuk nilai hasil pembelajaran (Haryanto, 2020).

Seni Budaya merupakan suatu mata pelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan moral secara kompetitif. Pendidikan budaya tidak berkecimpung pada mata pelajaran tertentu saja karena budaya itu meliputi berbagai aspek dalam kehidupan yang terintegrasikan dengan seni. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran seni budaya adalah pendidikan seni berbasis pada budaya. Mata pelajaran pendidikan seni budaya dipelajari di sekolah karena memiliki manfaat, keunikan dan makna terhadap perkembangan dan kebutuhan siswa (Widaningsih, 2012). Dalam Penelitian dapat diperhatikan bahwa sekolah dapat memberikan peran besar terhadap karakteristik peserta didik berdasarkan kearifan budaya bangsa, khususnya budaya lokal. Oleh karena itu pendidikan wajib memiliki wawasan tentang budaya agar membentuk generasi muda dengan spiritual dan nilai etika yang tinggi serta memiliki wawasan tentang literasi budaya.

Pemakaian media pembelajaran dapat membantu dalam proses penyampaian informasi pada saat proses belajar (Nurfadhillah et al., 2021). Sehingga dengan adanya bantuan dari media pembelajaran peserta didik bisa menyerap ilmu pengetahuan dari guru. Disamping itu, penggunaan media pembelajaran bisa memudahkan peserta didik memahami pelajaran dengan baik, menyajikan data secara menarik, dapat menginterpretasikan data serta memperoleh informasi dengan lebih mudah, menumbuhkan minat belajar, juga

dapat menarik perhatian siswa serta motivasi belajar siswa. Sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuan dengan baik melalui media yang disajikan.

Pemilihan dari media yang baik dapat berpengaruh terhadap tingkat perkembangan kognitif anak. Media pembelajaran berbasis "*information and communication technologi*" ini sangat tepat untuk di terapkan pada peserta didik jenjang Sekolah Dasar. Karena di Indonesia yang memiliki rentan usia 7-12 tahun adalah siswa dengan masa tingkatan Sekolah Dasar dimana pada usia tersebut berada di tingkat berpikir operasional konkret (Wijaya et al., 2014) yang artinya pada usia tersebut anak-anak Sekolah Dasar memiliki kemampuan berpikir logis dan kritis. Pada bagian ini peserta didik dapat membayangkan objek yang dia mau, tetapi mereka sangat memerlukan bimbingan agar dapat memahami bentuk asli dari objek tersebut. Hal ini dapat dilakukan untuk membantu siswa agar mampu melalui tahapan dari operasional konkret agar mereka dapat mengerti materi dengan baik serta mudah dengan cara memanfaatkan media pembelajaran yang membuat siswa mudah mengerti karena memanfaatkan unsur visual, audio, dan animasi bergerak berbentuk 3D.

Berdasarkan pengamatan langsung di sekolah SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun media pembelajaran yang diterapkan selama ini masih belum terintegrasikan pada media pembelajaran berbasis digital mampu menarik minat, semangat, dan perhatian siswa dalam belajar serta metode yang di terapkan masih menerapkan metode ceramah serta hanya memanfaatkan media berupa buku paket sehingga terkesan monoton. Sehingga, perlu untuk dikembangkan sebuah media pembelajaran berbasis digital agar peserta didik dapat mengenal

dan mengetahui apa itu pengetahuan tentang seni budaya khususnya seni rupa. Sehingga upaya yang dapat dilakukan supaya bisa meningkatkan pengetahuan peserta didik akan seni budaya yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital yaitu media pembelajaran video animasi *pop up book* yang di dalamnya terdapat pemilihan warna yang menarik serta sesuai dengan tahap operasional.

Media Pembelajaran Video Animasi *Pop Up Book* ini berbasis digital atau web yang memudahkan dalam menggunakannya. Media *pop up book* ini sudah ada dalam berbentuk *hadwere*. Akan tetapi dalam kali ini menggunakan media *Pop Up Book* di kemas dalam bentuk digital atau *software* sehingga dapat digunakan dimana saja baik secara daring maupun luring. Dan juga terdapat efek animasi 3D yang memberikan kesan nyata sehingga media ini diberi nama Video Animasi *Pop Up book*. Media Video Animasi *Pop Up Book* ini akan membahas serangkaian materi mengenai seni rupa, bentuknya seperti animasi 3D yang diberikan membuat objek tersebut terlihat lebih bervariasi dan nyata di dalamnya juga ada animasi yang memiliki pilihan warna menarik sehingga mampu menarik perhatian siswa saat kegiatan belajar berlangsung. Berdasarkan penelitian Nova Nugrahaeni dan Yatim Riyanto (2023) *pop up book* dikatakan bagus dan menarik apabila praktis serta efektif dipakai di pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui Pengaruh Media Video Animasi *Pop Up Book* pada Materi Seni Rupa terhadap Hasil Belajar Seni Budaya kelas IV SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun. Sehingga diharapkan mampu menciptakan sesuatu yang baru

dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya materi Seni Rupa. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai bisa menjadi solusi untuk membangkitkan minat baru serta keinginan belajar pelajaran seni budaya terutama seni rupa, meningkatkan motivasi belajar sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Topik penelitian ini ialah materi Seni Rupa
2. Subjek penelitian ini siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun
3. Konten pada penelitian ini berbentuk Media Video Animasi *Pop Up Book*
4. Hasil belajar di intergerasikan pada hasil *Pretest* dan *Posttest*

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada Pengaruh Media Video Animasi *Pop Up Book* pada Materi Seni Rupa terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Kelas IV SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, maka fokus tujuan penelitian adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Video Animasi *Pop Up Book* pada Materi Seni

Rupa terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Kelas IV SDN 01 Nambangan Lor
Kota Madiun

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini di harapkan mampu memberikan manfaat langsung dan tidak langsung. Kegunaan penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini secara teoritis memberikan pengetahuan dan gambaran tentang media pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi pada saat ini dengan media ajar yang kreatif dan baru, sehingga berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Kegunaan Praktis

Diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa, dan peneliti selanjutnya.

a. Bagi siswa

Diharapkan bisa membantuan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar khususnya pada materi Seni Rupa.

b. Bagi guru

Diharapkan bisa menjadi referensi agar bisa menerapkan Media Video Animasi *Pop Up Book* guna meningkatkan kemampuan belajar siswa, serta bisa membuat guru lebih kreativitas dalam menciptakan inovasi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi peneliti

Diharapkan dapat memberikan manfaat untuk peneliti selanjutnya dalam upaya meningkatkan kemampuan belajar siswa. Diharapkan hasil penelitian ini juga bisa digunakan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya dalam mengembangkan penelitian pada permasalahan yang lain.

F. Definisi Oprasional Variabel

1. Media Pembelajaran Video Animasi *Pop Up Book*

Media Pembelajaran Video Animasi *pop Up Book* adalah media dengan gabungan antara unsur audio dengan visual dan gambar animasi yang dapat bergerak serta memiliki bentuk 3D untuk memberikan gambar yang membuat efek nyata dari tampilan gambar animasi yang bergerak ketika berganti lembar berikutnya.

2. Hasil Belajar pada Pembelajaran Seni Budaya

Hasil belajar Seni Budaya adalah nilai tes pada pelajaran Seni Budaya materi tentang Seni Rupa yang diberikan pada saat *Pre-test* dan *post-test* berjumlah 20 soal pilihan ganda. *Pre-test* dan *Post-test* diberikan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi *Pop Up Book* pada materi seni Rupa pelajaran Seni Budaya di kelas IV SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun

