

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik kedepannya. Di dalam proses pendidikan tidak terlepas dari kurikulum yang dijadikan sebagai acuan. Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) menyimpulkan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab III Pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003)

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu mata pelajaran di dalam kurikulum 2013 yang diajarkan di Sekolah Dasar yang mempelajari hal-hal mengenai budaya dan juga berkarya seni. Dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) akan memberikan pengalaman siswa dalam berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan “belajar dengan seni, “belajar melalui seni”, dan belajar tentang seni”. Oleh karena itu, hendaknya pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) mampu mengembangkan kreativitas siswa dalam empat bidang seni seperti Seni Tari, Seni Musik, Seni Rupa, dan Seni Drama/Teater.

Pendidikan seni di sekolah dasar sebagai media untuk mengembangkan kreatifitas serta mengembangkan bakat seni bagi siswa. Pendidikan seni memiliki peranan dalam pembentukan pribadi yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan siswa dalam menciptakan sebuah karya. Melalui

kesenian siswa mengungkapkan perasaan yang dituangkan kedalam karya seni yang mengandung unsur-unsur keindahan yang dapat mempengaruhi perasaan orang lain. Tujuan pendidikan seni disekolah adalah memberikan pengalaman berkarya bagi siswa, selain itu juga pengalaman dalam menciptakan konsep karya, pengalaman berestetika serta merasakan fungsi pendidikan seni bagi kehidupan. Pendidikan seni diberikan bertujuan untuk membentuk karakter siswa menjadi manusia yang memiliki rasa seni serta pemahaman budaya.

Berdasarkan tujuan tersebut, dengan melalui pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya siswa dapat meningkatkan perkembangan motorik halus dalam hal berkarya dan berkreasi. Perkembangan motorik halus pada anak dapat mempengaruhi perkembangan-perkembangan yang lainnya seperti perkembangan kognitif (Pienaar et al., 2014), dan aktivitas fisik untuk menjalani kehidupan sehari-hari (Lubans, Morgan, Cliff, Barnett, & Okely, 2010; Dubose, Mcmillan, Wood, & Sisson, 2018). Maka perkembangan motorik halus pada anak perlu diperhatikan dengan seksama oleh orang-orang sekitar, khususnya orangtua dan guru. Selain itu guru dituntut untuk memiliki keterampilan pedagogi agar proses pembelajaran dapat lebih optimal (Pudyastuti & Budiningsih, 2021; Fauziddin et al., 2021) utamanya dalam meningkatkan motorik halus anak.

Motorik halus merupakan kemampuan yang berintegrasi antara kinestetik, koordinasi mata dan tangan, motorik visual, tingginya koordinasi dan tingginya regulasi gaya presisi (Fader & Majnemer, 2007; Inayat, Yunus, & Adnan, 2010). Kemampuan motorik halus juga diartikan menjadi keterampilan yang memerlukan koordinasi otot kecil pada manusia (Heri, 2012). Contoh keterampilan motorik halus pada anak adalah menggunting, meronce, menulis, mewarnai, dan aktivitas lain (Matarma et al., 2020).

Kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak salah satunya yaitu keterampilan membuat. Selain menstimulasi perkembangan motorik anak, dengan belajar membuat anak-anak diberi kesempatan untuk menuangkan kreativitas seninya. Kegiatan membuat yang cocok untuk merangsang perkembangan motorik halus anak yaitu batik jumpitan. Sumanto (2006:175) mengemukakan bahwa batik jumpitan/batik ikat celup

adalah batik yang dibuat tanpa menggunakan malam sebagai bahan perintang tetapi menggunakan tali yang diikatkan pada kain yang berfungsi merintang warna masuk ke serat kain. Tali dibuka setelah pencelupan selesai. Ikatan tali pada kain difungsikan untuk membentuk motif tertentu. Membatik jumputan merupakan proses pencelupan yang dilakukan dengan cara mengikat rapat sebagian kain sesuai dengan pola sebelum dicelupkan dengan zat warna (Herni, 2007: 3).

Membatik dengan cara jumputan pada anak dapat meningkatkan dan menstimulasi perkembangan motorik halus pada anak dikarenakan didalam kegiatan membatik jumputan anak bisa mengkoordinasikan jari tangan dan gerakan matanya dalam melakukan kegiatan melipat kain, menjumput atau mengikat kain, melakukan proses pewarnaan dengan menggunakan sendok atau kuas. Membuat batik jumputan merupakan salah satu materi yang di ajarkan pada mata pelajaran Seni Rupa kelas V di SD Negeri Sambilawang. Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan standar proses pendidikan, namun masih belum optimal karena beberapa faktor yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu guru dalam menyampaikan materi membuat batik jumputan belum menggunakan media yang menunjang proses pembelajaran seperti tidak menggunakan media pembelajaran seperti power point, video tentang cara membuat batik jumputan. Pada pembelajaran seni rupa di kelas V juga belum ada buku khusus yang berisi panduan membuat keterampilan seperti batik jumputan.

Untuk meningkatkan motorik halus siswa pada mata pelajaran Seni Rupa diperlukan bahan ajar pembelajaran yang menarik agar dapat menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan proses belajar mengajar dikelas. Berdasarkan permasalahan diatas, solusi yang ditawarkan melalui penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar yang menarik, mudah dipahami atau dipelajari, serta dapat membantu dalam proses pembelajaran bagi guru dan siswa. Bahan ajar yang dimaksud berupa buku panduan membuat batik jumputan untuk menambah keterampilan peserta didik. Buku panduan berisi cara membuat batik jumputan yang dilengkapi dengan gambar yang besar serta keterangan dalam setiap proses

membuat batik jumputan agar mempermudah siswa dalam belajar. Siswa mendapat pendidikan dari guru di sekolah yang terjadi didalam proses pembelajaran dengan berbantuan media. Menurut Gerlach & Ely dalam Arzyad (2014) media adalah manusia, materi, atau kejadian dalam membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ke-trampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Buku teks pelajaran adalah buku yang umum digunakan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 2 Tahun 2008 Pasal 1 tentang buku, menyebutkan bahan ajar dapat berupa buku teks, buku panduan, buku pengayaan serta buku referensi. Buku panduan merupakan buku yang membuat prosedur, deskripsi materi pokok, dan model pembelajaran. Buku panduan menurut Santoso et al. (2015: 4) adalah buku yang menyajikan informasi dan petunjuk dengan memberikan tuntunan kepada pembaca untuk melakukan apa yang disampaikan di dalam buku tersebut. Sedangkan Effendi (2017) mengemukakan bahwa buku panduan adalah buku yang berisi informasi, petunjuk, dan lain-lain yang menjadi tuntunan bagi pembaca untuk mengetahui sesuatu secara lengkap. Jadi dapat disimpulkan bahwa buku panduan merupakan buku yang berisi informasi yang menuntun pembaca untuk mengetahui sesuatu secara lengkap.

Berdasarkan permasalahan di atas, buku panduan membuat batik jumputan dapat digunakan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian yang mendukung dilakukan oleh Pria Santoso et al. (2016) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Seni Budaya dan Keterampilan Materi Membuat Batik Jumput. Tujuan penelitian ini adalah mencari solusi indeks ketercapaian KKM pembelajaran membuat batik jumput. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes untuk unjuk kerja dan teknik non tes (wawancara, angket, dan dokumentasi). Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran buku saku SBK materi membuat batik jumput di kelas V mampu meningkatkan hasil belajar psikomotor peserta didik yang pada awalnya rata-rata klasikal kelas V 66,36 menjadi 83,98 atau memiliki peningkatan *n-gain* sebesar 0,52. Selanjutnya, penelitian yang

dilakukan oleh Relwi Yani, dkk (2021) yang berjudul Pengembangan Media Busy Table untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *busy table* untuk meningkatkan motorik halus yang layak digunakan untuk anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian pakar ahli materi sebesar 91% (layak) dan ahli media sebesar 88% (layak). Dapat disimpulkan bahwa media *busy table* layak di implementasikan di sekolah . Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Nurul Mahumudah et al. (2017) yang berjudul Pengembangan Buku Panduan Menggambar dan Mewarnai Ragam Hias dengan Teknik Gradasi pada Siswa Kelas V SDN Kajar 01 Pati. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain buku panduan dan menguji kelayakan buku panduan serta meningkatkan keefektifan pembelajaran SBK. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu data tes dan non tes yang berupa angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian pakar ahli media sebesar 89% (sangat layak) dan ahli materi sebesar 92% (sangat layak). Uji keefektifan dilihat dari hasil belajar pada ranah kognitif dan psikomotor, rata-rata nilai sebesar 79 dan 84.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat diketahui bahwa meningkatkan kemampuan motorik halus masih rendah. Untuk itu, peneliti tertarik dalam mengkaji terkait pengembangan bahan ajar batik jumputan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus siswa. Untuk itu, peneliti melakukan penelitian RnD (Research and Development) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Batik Jumputan dalam Kemampuan Motorik Halus Siswa Kelas V di SDN Sambilawang Pati”.

1. 2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana analisis kebutuhan bahan ajar batik jumputan dalam kemampuan motorik halus siswa kelas V di SD Negeri Sambilawang Pati?
2. Bagaimana pengembangan bahan ajar batik jumputan dalam kemampuan motorik halus siswa kelas V di SD Negeri Sambilawang Pati?
3. Bagaimana keefektifan bahan ajar batik jumputan dalam kemampuan motorik halus siswa kelas V di SD Negeri Sambilawang Pati?

1. 3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk menganalisis kebutuhan bahan ajar batik jumputan dalam kemampuan motorik halus siswa kelas V di SD Negeri Sambilawang Pati.
2. Untuk menganalisis kelayakan bahan ajar batik jumputan dalam kemampuan motorik halus siswa kelas V di SD Negeri Sambilawang Pati.
3. Untuk menganalisis keefektifan bahan ajar batik jumputan dalam kemampuan motorik halus siswa kelas V di SD Negeri Sambilawang Pati.

1. 4 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi berupa konsep tentang buku panduan membuat batik jumputan dalam meningkatkan motorik halus , sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya dalam materi membuat batik jumputan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Guru

Guru dapat menjadikan buku panduan membuat batik jumputan sebagai bahan ajar yang menarik untuk menjelaskan cara membuat batik jumputan kepada siswa dalam pembelajaran Seni Rupa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Melalui bahan ajar buku panduan membuat batik jumputan, siswa dapat meningkatkan minat baca, pengetahuan, dan keterampilan membuat batik jumputan, sehingga dapat meningkatkan motorik halus.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini memberikan bahan ajar berupa buku panduan yang baik, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mutu lulusan di SD Negeri Sambilawang. Serta menambah koleksi buku di perpustakaan sekolah yang digunakan referensi dalam pembelajaran sebagai bahan ajar alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan keterampilan peneliti dalam menyusun buku panduan sebagai bahan ajar untuk dapat dimanfaatkan sebagai buku pendamping yang layak dan menarik bagi siswa, serta memiliki kemampuan untuk mengembangkan buku panduan sebagai alternatif bahan ajar yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas.

1. 5 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah produk berupa buku panduan batik jumputan yang berbentuk bahan ajar dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Buku panduan batik jumputan ini untuk kelas V SD/MI semester II
- 2) Buku panduan batik jumputan ini diperuntukkan bagi siswa kelas V SD/MI sebagai sumber belajar tambahan dan bagi guru untuk menambah bahan ajar dalam mengajar

- 3) Buku panduan batik jumputan ini berisi:
 - a. Halaman judul (cover depan)
 - b. Sub cover
 - c. Kata Pengantar
 - d. Daftar Isi
 - e. CP dan Tujuan Pembelajaran
 - f. Materi
 - g. Rangkungan Materi
 - h. Daftar Pustaka
 - i. Cover Belakang
- 4) Buku panduan batik jumputan dikembangkan dalam bentuk media cetak dengan ukuran A5
- 5) Dibuat dengan aplikasi *Canva* dan dicetak dengan penuh warna