

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Salah satu pilar utama pembentukan karakter dan kualitas sumber daya manusia yang unggul yakni pendidikan. Dalam proses pendidikan, kedisiplinan belajar peserta didik merupakan aspek yang sangat penting untuk diperhatikan. Disiplin akademik tidak hanya mencerminkan sikap bertanggung jawab dan mandiri seorang peserta didik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran, tetapi juga merupakan unsur penting keberhasilan akademik. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan masih banyak peserta didik yang kesulitan menjaga konsistensi disiplin akademik, terutama pada jenjang pendidikan dasar.

Secara umum disiplin dapat diartikan sebagai suatu sikap atau perilaku yang mencerminkan kepatuhan dan ketaatan terhadap aturan, norma, serta standar yang berlaku dalam kehidupan individu maupun kelompok. Disiplin tidak hanya melibatkan kepatuhan terhadap peraturan eksternal, tetapi juga pengendalian diri dan konsistensi dalam menjalankan tanggung jawab. Disiplin berperan penting dalam membentuk perilaku positif, baik dalam konteks pendidikan, pekerjaan, maupun kehidupan sosial.

Disiplin pada peserta didik adalah suatu keadaan terkendali dan tertib bagi peserta didik, yang didalamnya tidak terjadi pelanggaran-pelanggaran yang secara langsung maupun tidak langsung merugikan diri sendiri dan sekolah secara keseluruhan. Hasibuan dan Moedjiono, berpendapat bahwa disiplin dalam belajar adalah sikap yang menunjukkan kemampuan peserta didik dalam mengendalikan diri, mengikuti aturan, dan menunjukkan tanggung

jawab dalam melaksanakan tugas belajar. Disiplin ini penting dalam menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar.<sup>1</sup>

Seni rupa memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan dasar, karena bisa dan mampu mengembangkan kemampuan visual, imajinasi, dan keterampilan kreatif peserta didik.<sup>2</sup> Pembelajaran disiplin dapat diperoleh dalam proses belajar anak disekolah. Banyak kegiatan, banyak mata pelajaran, banyak materi yang menyenangkan, contohnya pada mata pelajaran seni, yang identik dengan kebebasan anak dalam berkreativitas.

Pendidikan seni di sekolah dasar telah menjadi bagian wajib dari kurikulum, dan melalui seni peserta didik dapat mengembangkan kreativitas, keterampilan motorik, keterampilan pengembangan kedisiplinan, mengekspresikan emosi, dan belajar memahami keragaman budaya. Ciri utama seni adalah kebebasan. Seni memungkinkan individu untuk mengekspresikan ide, perasaan dan pandangannya, sehingga tidak ada batasan dan ada ruang untuk kreativitas dan inovasi orisinal.

Pembelajaran seni mempunyai banyak manfaat penting terutama bagi tumbuh kembang anak. Diantaranya yakni pengembangan kreativitas, keterampilan motorik, pemecahan masalah, ekspresi emosional, apresiasi budaya, meningkatkan rasa percaya diri, pembangunan sosial, secara keseluruhan, pembelajaran seni penting dalam mengembangkan anak menjadi individu yang lebih kreatif, berpikiran terbuka, dan sehat mental serta memperkaya pengalaman belajarnya di sekolah.

---

<sup>1</sup> Hasibuan, M.S.P., & Moedjiono. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

<sup>2</sup> Pendidikan et al., 2023

Mata pelajaran Seni Rupa merupakan disiplin ilmu seni yang fokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan ide, emosi, dan imajinasi melalui berbagai bentuk visual yang dilihat dan dirasakan secara fisik. Seni rupa mencakup berbagai media seperti gambar, lukisan, patung, kerajinan tangan, desain grafis, dan karya tiga dimensi lainnya. Mata pelajaran seni rupa memerlukan proses kreatif yang terorganisir yang mencakup tahapan tertentu seperti perencanaan konsep, pembuatan sketsa, pemilihan bahan, dan penyelesaian karya.

Pada jenjang sekolah dasar khususnya kelas IV, anak berada pada tahap perkembangan, tahap perkembangan yang dimaksud yakni mencakup perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan moral, di mana anak-anak kelas IV sekolah dasar berada pada fase operasional konkret dengan kemampuan berpikir logis yang mulai berkembang, kemampuan konsentrasi yang masih membutuhkan penguatan, belajar tanggung jawab dengan bimbingan orang dewasa, serta mulai memahami pentingnya aturan dan tanggung jawab dalam konteks sosial dan moral.<sup>3</sup> Peneliti menemukan sebuah artikel yang membahas mengenai sekolah dasar di Indonesia, bahwa kedisiplinan belajar peserta didik pada mata pelajaran seni rupa seringkali kurang optimal.<sup>4</sup> Hal ini terlihat dari rendahnya tingkat penyelesaian tugas tepat waktu, kurangnya partisipasi aktif dalam pembelajaran, dan kurangnya perhatian peserta didik pada saat proses belajar mengajar.<sup>5</sup> Hal ini sejalan dengan temuan Edgar Dale melalui "Kerucut Pengalaman" menyatakan bahwa pembelajaran yang terstruktur, disiplin, dan

---

<sup>3</sup> *Jean Piaget's Cognitive Development Theory*

<sup>4</sup> Nurhalimah, S. (2022). *Analisis Penerapan Strategi Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Jurnal DIKDAS, STKIP Andi Matappa

<sup>5</sup> Rukmini, R. (2024). *Dilema Implementasi Pembelajaran Seni: Persepsi Guru Sekolah Dasar*. ResearchGate

melibatkan pengalaman langsung akan memberikan hasil belajar yang lebih baik dan mendalam. Dalam seni rupa, disiplin memungkinkan peserta didik untuk berlatih secara konsisten, sehingga meningkatkan keterampilan dan kreativitas mereka.<sup>6</sup>

Proses ini menuntut peserta didik untuk menjaga konsistensi dan fokus, mengutamakan kedisiplinan dalam manajemen waktu, dan menyelesaikan tugas. Menyelesaikan sebuah karya seni memerlukan kedisiplinan dalam melakukan setiap langkah secara hati-hati untuk mencapai hasil yang maksimal. Saat mempelajari seni rupa, peserta didik seringkali diberi batasan waktu untuk menyelesaikan karyanya. Kemampuan mengatur waktu sangatlah penting karena setiap langkah dalam menciptakan sebuah karya seni memerlukan waktu yang berbeda-beda. Peserta didik harus belajar bagaimana membagi waktu mereka antara konsep, pelaksanaan, dan penyelesaian akhir pekerjaan.

Begitu juga yang terjadi di kelas IV-Arofah SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih yang memiliki empat kelas yakni kelas Badar, kelas Hudaibiyah, kelas Uhud, dan kelas Aqobah. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV-Arofah SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih yakni ibu Bidayatul Munawaroh, S.H, S.Pd, Gr,. Pada Selasa, 10 September 2024 menjelaskan bahwa peserta didik sering tidak menyelesaikan tugas dan proyek seni rupa tepat waktu. Seni rupa memerlukan tahapan yang sangat panjang, mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga penyelesaian akhir karya. Banyak

---

<sup>6</sup> Dale, Edgar. *Audio-Visual Methods in Teaching*. New York: Dryden Press, 1946.

peserta didik yang kurang memiliki kemampuan mengatur waktu secara efektif sehingga mengakibatkan pekerjaan tertunda dan hasil kerja kurang optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal permasalahan yang sudah dipaparkan sebelumnya banyak ditemukan di kelas IV-Aqobah. Kelas IV-Aqobah memiliki masalah kedisiplinan yang rendah, karena berdasarkan hasil observasi awal, kelas IV-Aqobah menunjukkan tingkat kedisiplinan yang kurang disiplin dibandingkan kelas lainnya. Kurangnya kedisiplinan peserta didik terlihat dari beberapa indikator, seperti kurangnya ketepatan waktu dalam mengerjakan tugas, tingkat kehadiran yang tidak konsisten, serta rendahnya keterlibatan peserta didik dalam mengikuti aturan selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menjadikan kelas IV-Aqobah sebagai tempat yang relevan untuk penelitian, mengingat tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kedisiplinan peserta didik melalui metode atau media yang dirancang khusus. Dengan memilih kelas IV-Aqobah, penelitian ini diharapkan mampu memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kedisiplinan dan membantu peserta didik mengembangkan kebiasaan belajar yang lebih baik.

Sehingga ditemukan beberapa peserta didik mungkin kurang termotivasi untuk belajar seni karena mereka menganggap mata pelajaran tersebut tidak relevan atau penting bagi mereka. Kurangnya disiplin ini terlihat dari peserta didik yang tidak terlibat dalam proses pembelajaran, tidak tertarik untuk mengerjakan pekerjaan dengan baik, dan mengabaikan tenggat waktu. Dampaknya Peserta didik tidak mampu menghasilkan karya yang memenuhi standar sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna.

Penelitian sebelumnya yang digunakan oleh peneliti menjadi dasar bagi untuk mempersiapkan penelitian ini. Tujuannya adalah untuk mengetahui hasil-hasil penelitian terdahulu serta mencari perbandingan dan ilustrasi yang dapat mendukung upaya penelitian serupa selanjutnya. Penelitian sebelumnya pada yang dilakukan peneliti menemukan beberapa perbedaan, antara lain:

Lidia Lomu dan Sri Adi Widodo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar matematika peserta didik. Data yang diperlukan sebanyak 3 kelas dengan jumlah 100 peserta didik, penentuan sampel dengan taraf 5% sebanyak 80 peserta didik. Hasil analisis kuantitatif menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara motivasi belajar dan lingkungan sekolah terhadap prestasi belajar.<sup>7</sup>

Dari beberapa penelitian terdahulu terdapat pembeda yang sangat tampak yakni penggunaan media yang belum pernah ada, peneliti mengemukakan media pembelajaran yang tepat. Media adalah segala sesuatu yang dapat dipersepsikan manusia dan berfungsi sebagai perantara, medium, dan sarana komunikasi dalam proses pembelajaran.<sup>8</sup> Oleh karena itu, media pembelajaran hendaknya digunakan se kreatif mungkin untuk merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai sumber belajar sangat dibutuhkan pada pendidikan dasar. Hal ini disebabkan peserta didik lebih tertarik menerima materi pembelajaran yang konkret dibandingkan materi pembelajaran yang

---

<sup>7</sup> Lidia Lomu dan Sri Adi Widodo (2018). *Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Matematika*. 71-73

<sup>8</sup> Aisyah Fadilah and others, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research*, 1, No. 2 (2023), 3-4.

berbentuk abstrak. Selain itu juga dengan adanya media pembelajaran memiliki peranan untuk dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik.

Salah satu cara untuk meningkatkan disiplin belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik menjadi lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat merangsang minat peserta didik dan meningkatkan partisipasinya dalam proses pembelajaran. TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) sebagai media pembelajaran merupakan sebuah inovasi yang mempunyai potensi besar untuk meningkatkan kedisiplinan peserta didik.

TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) merupakan sarana pembelajaran interaktif yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan terstruktur. Melalui elemen-elemen yang ada, TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) dapat memberikan pembelajaran yang lebih terorganisir dan interaktif kepada peserta didik sehingga meningkatkan minat dan kedisiplinan peserta didik dalam belajar khususnya pada mata pelajaran seni.

Dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan, mengevaluasi kelayakan dan mengukur efektivitas media pembelajaran TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) dalam meningkatkan kedisiplinan belajar peserta didik kelas IV SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih pada mata pelajaran Seni Rupa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan strategi pembelajaran

yang lebih efektif dan inovatif untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan. Dengan itu penelitian dibuat karena beberapa peserta didik di zaman sekarang sangat lemah terhadap kedisiplinan. Maka peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah judul **“PENGEMBANGAN MEDIA TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) UNTUK MENINGKATKAN KEDISIPLINAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA KELAS IV SD NU INSAN CENDEKIA NGADILUWIH”**

#### **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti merumuskan beberapa masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) pada mata pelajaran Seni Rupa untuk meningkatkan kedisiplinan belajar peserta didik kelas IV SD NU Insan Cendekia?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) diterapkan untuk meningkatkan kedisiplinan belajar peserta didik di kelas IV SD NU Insan Cendekia?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) dalam meningkatkan kedisiplinan belajar peserta didik kelas IV SD NU Insan Cendekia pada mata pelajaran Seni Rupa?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai untuk mengetahui beberapa hal, diantaranya:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) pada mata pelajaran Seni Rupa untuk meningkatkan kedisiplinan belajar peserta didik kelas IV SD NU Insan Cendekia.
2. Untuk mengevaluasi kelayakan penggunaan media pembelajaran TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) dalam meningkatkan kedisiplinan belajar peserta didik kelas IV SD NU Insan Cendekia.
3. Untuk mengukur efektivitas media pembelajaran TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) dalam meningkatkan kedisiplinan belajar peserta didik kelas IV SD NU Insan Cendekia pada mata pelajaran Seni Rupa.

### D. Spesifikasi Media pembelajaran yang Diharapkan

Dengan berkembangnya dunia pendidikan saat ini, diperlukan adanya tenaga pendidik yang mampu menciptakan dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang lebih kreatif dan inovatif dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Hal ini akan memastikan pembelajaran yang disampaikan guru nantinya bermakna dan menarik perhatian peserta didik.

Untuk menciptakan media pembelajaran seni rupa yang relevan dan menarik, peneliti mempunyai beberapa kriteria:

1. TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana)

TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) berasal dari kayu tripleks yang berbentuk persegi dan diberi pegangan seperti layaknya *bag* atau tas

pada umumnya. tas ini didesain secara aman dan nyaman terutama pada bagian tepi papan, agar mudah untuk dipegang dan dibawa kemana saja.

2. Menggunakan kayu tripleks dengan ukuran 29,5cm×22cm (tertutup) dan 29,5×44cm (terbuka).
3. Kumpulan alat-alat praktikum yang termuat pada media TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) :
  - a. Kayu tripleks
  - b. *Handel* tas
  - c. *Sticker* bontak
  - d. Lakban hitam
  - e. Paku centang atau paku keling
  - f. Baut kecil
  - g. Kardus tipis
4. Buku pendamping TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana)
5. Lembar penilaian pembelajaran.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Pengembangan media ini dapat digunakan sebagai masukan atau pedoman dalam penggunaan media pembelajaran seni rupa. Selain itu, media ini digunakan sebagai bahan pengembangan dan memperluas teori serta meningkatkan kedisiplinan peserta didik pada pembelajaran.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Anak

Dapat meningkatkan kedisiplinan anak supaya lebih giat untuk belajar. Dan dapat meningkatkan kedisiplinan dalam belajar anak pada proses belajar berlangsung.

### b. Bagi Sekolah

Sebagai pertimbangan untuk seorang pendidik dalam pembelajaran berlangsung menggunakan TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana sehingga dapat mengkondisikan anak agar disiplin dalam belajar. Untuk menambah pengetahuan pendidik dalam media TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana).

### c. Bagi Guru

Untuk meningkatkan kualitas dan mengkondisikan disiplin anak saat pembelajaran sedang berlangsung. Sebagai ukuran efektivitas anak dalam kedisiplinan belajar anak. Sehingga pendidik dapat mengetahui masalah perkembangan anak tersebut terkait dengan kedisiplinan peserta didiknya.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Pengembangan media ini didasarkan pada beberapa asumsi dan keterbatasan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) dapat digunakan sebagai alternatif media praktikum pembelajaran seni rupa dalam bentuk nyata (konkret) dengan menyuguhkan beberapa tampilan mengenai materi yang mudah difahami.

2. Media pembelajaran TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) diharapkan dapat meningkatkan kedisiplinan peserta didik dalam materi pelajaran seni rupa.

Dalam pengembangan media ini terdapat beberapa batasan-batasan didalam implementasinya, diantaranya:

1. Penelitian ini terbatas pada peserta didik kelas IV-Aqobah SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih dan tidak mencakup jenjang kelas lain, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi secara luas untuk semua peserta didik dengan tingkat yang sama di sekolah lain
2. Penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu terbatas, sehingga efek jangka panjang dari penggunaan TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) terhadap kedisiplinan peserta didik tidak dapat dievaluasi secara mendalam.

#### **G. Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan hasil penelusuran yang ada, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan, yaitu:

1. Yunita Margareta Sisterga dan Robert Harry Sheesant berjudul "Upaya Membangun Rahasia Melalui Wardwall Media untuk belajar dari peserta didik sekolah dasar." Kami menemukan berbagai bentuk sikap disiplin peserta didik yang diamati di salah satu sekolah di Jakarta, sekolah dasar kelas tiga. Ketika mengatasi media pembelajaran berbasis teknologi ini, ia berusaha untuk membangun disiplin peserta didik. Oleh karena itu, tujuan peneliti adalah untuk menjelaskan upaya untuk menciptakan disiplin melalui media WordWall dalam pembelajaran online untuk 3 peserta didik sekolah dasar kelas 3. Metode yang digunakan, secara deskriptif secara kualitatif,

implementasi media WordWall memengaruhi perilaku peserta didik. Peserta didik diatur dan terbiasa patuh untuk menciptakan kebiasaan baik yang pada akhirnya membentuk disiplin. Implementasi media WordWall mencerminkan sikap yang bertanggung jawab terhadap perintah Tuhan untuk mengelola semuanya dengan cermat, termasuk teknologi. Jadi, word-wall-medien mungkin paling baik digunakan, karena fitur menarik tersedia dan tidak ada biaya yang dihitung.

2. Khoriotunniswah, Ari Widyaningrum dan Aries Tika Damayani telah berjudul "Karakter Disiplin Belajar melalui Pendidikan Seni di Sumenjo SD Negeri 01". Seni musik memiliki nilai, atau disiplin karakter yang telah mencapai kemampuan para peserta didik. Tujuan yang harus dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menguji pembelajaran kepribadian disiplin melalui pendidikan seni di Sumerjo SD Negeri 01. Jenis studi ini adalah studi kualitatif yang dilakukan di Distrik Gunungwungkal SD Negeri Sumberjo 01 untuk regulasi pasien tahun akademik 2019/2020. Sumber data untuk penelitian ini diperoleh melalui wawancara, kuesioner dan dokumentasi sumber daya. Hasil penelitian ini didasarkan pada prinsip dan pengamatan guru dan wawancara, dan mengisi Kelas III SD Negeri Sumumejo 01 Kuisisioner. Peserta didik dapat melihat bahwa mereka mengikuti semua aturan sekolah.
3. Afni Miranti, Lilik, Retno Winarni, Anesa Surya dengan judul "Representasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal dalam Motif Batik Wahyu Ngawiyatan sebagai Muatan Pendidikan Senirupa di Sekolah Dasar". Pentingnya pendidikan karakter. Ini dapat dibentuk dan

dikembangkan oleh nilai karakter yang mendorong seseorang untuk mewujudkannya sebagai perbaikan moral dalam bentuk tindakan. Sumber alternatif pendidikan moral adalah kebijaksanaan lokal yang dapat digunakan sebagai media untuk pembentukan karakter yang bermakna dalam kehidupan sosial dan sebagai pedoman untuk kegiatan sehari-hari. Salah satu kebijaksanaan lokal yang dapat digunakan sebagai nilai pembelajaran karakter adalah Batik Art, budaya nasional dengan makna motif yang unik dan simbolis. Berbagai jenis batik nusantara yang terlihat dalam bentuk motif selalu memiliki filosofi mereka sendiri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan nilai pendidikan karakter berdasarkan kebijaksanaan lokal peserta didik sekolah dasar dengan menyajikan motif batik khas dari wilayah tersebut. Dalam studi ini, para peneliti berusaha untuk mengekspresikan motif Batik Wahyu ngawiyatan dalam nilai pendidikan karakter berdasarkan kebijaksanaan lokal, digunakan sebagai konten untuk pendidikan di sekolah dasar di distrik Ngawi.

4. HM Putra dengan judul “Perilaku Kedisiplinan Peserta didik Dilihat Dari Etika Belajar Di Dalam Kelas”. Berdasarkan hasil presentasi dan analisis di atas, dapat ditentukan bahwa perilaku interdisipliner dari etika pembelajaran di Karanganyar SDN Kelas 2 baik. Ini dapat dilihat dari etika ketika peserta didik berbicara dengan teman, senior, dan guru. Etika yang dimaksud adalah bahwa sebagian besar peserta didik baik dan tidak mencemooh teman lainnya. Namun, dalam etika, pelajaran kelas masih tampak kurang menguntungkan, tetapi masih ada banyak peserta didik yang tidak benar untuk membawa buku teks, jadi masih ada banyak peserta didik yang

memiliki izin untuk pulang untuk membawa peralatan belajar peserta didik mereka. Demikian pula, ada etika penugasan atau bahan. Sebagian besar peserta didik merespons dengan baik ketika memberikan tugas, tetapi ada peserta didik yang secara sukarela secara sukarela ketika mereka mendapatkan tugas daripada bermain dengan diri mereka sendiri atau menghambat teman-teman lain, sehingga peserta didik tidak lagi dapat melanjutkan pelajaran atau mengejar perawatan material.

5. Retno Tri Jayanti Judul: "Efek media e-learning pada disiplin belajar, kegiatan belajar, dan hasil pembelajaran ekonomi dari peserta didik Permadelan SMA Negeri 1 di tengah Pandemi Covid-19." Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan dampak dari bidang pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penggunaan media e-learning pada hasil pembelajaran ekonomi dari Sekolah Menengah Negeri (SMAN) 1 Peserta didik Kelas XI (SMAN) 1 selama pandemi COVID-19. Populasi ini adalah salah satu sampel dengan 97 peserta didik Kelas XI. Metode penelitian yang digunakan dikaitkan dengan pendekatan *ex-facto* yang mendekati. Data dianalisis sebagian dan secara bersamaan dengan uji-t dan tes FT. Hasil menunjukkan bahwa disiplin belajar, kegiatan belajar, dan penggunaan media e-learning mengklaim hasil pembelajaran ekonomi untuk peserta didik Kelas XI di Pandemi Covid-19-Time State High School (SMAN) 1.

Untuk persamaan ataupun perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang di buat, maka diringkas sebagai berikut :

**Tabel 1.1**  
**Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu**

No	Penelitian terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Keterangan
1.	Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media <i>Wordwall</i> dalam Pembelajaran Daring pada Peserta didik Sekolah Dasar	Kedisiplinan	-Kualitatif -media pembelajaran <i>wordwall</i>	-Penelitian ini menggunakan RnD -menggunakan media pembelajaran TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) -pembelajaran seni rupa
2.	Pembelajaran Karakter Disiplin Melalui Pendidikan Seni Di Sd Negeri Sumberejo 01	Kedisiplinan dan pembelajaran seni	Kualitatif	
3.	Representasi Pendidikan Karakter Berbassis Kearifan Lokal dalam Motif Batik Wahyu Ngawiyatan sebagai Muatan Pendidikan Senirupa di Sekolah Dasar	Pembelajaran seni rupa	Kualitatif	
4.	Perilaku Kedisiplinan Peserta didik Dilihat Dari Etika Belajar Di Dalam Kelas	Kedisiplinan	Kualitatif	
5.	Pengaruh Disiplin Belajar, Aktivitas Belajar, Dan Penggunaan Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 1 Pagelaran Di Tengah Pandemi <i>Covid-19</i>	Kedisiplinan	Pembelajaran ekonomi	

## H. Definisi Istilah dan Operasional

### 1. Kedisiplinan Belajar

Kedisiplinan belajar merujuk pada sikap dan perilaku peserta didik yang menunjukkan komitmen terhadap proses belajar, termasuk ketepatan waktu, konsistensi dalam mengerjakan tugas, serta ketertiban dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Kedisiplinan belajar juga mencakup kemampuan peserta didik untuk mengelola waktu dan tanggung jawab terhadap tugas akademik mereka.

### 2. Mata Pelajaran Seni Rupa

Seni rupa adalah salah satu mata pelajaran yang mempelajari berbagai bentuk ekspresi seni melalui media visual, seperti menggambar, melukis, dan menciptakan karya seni lainnya. Pada tingkat sekolah dasar,

mata pelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan motorik halus, dan apresiasi terhadap seni.

### 3. Media Pembelajaran

Media belajar adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengirim informasi dan pesan kepada peserta didik dalam kegiatan belajar.

### 4. TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana)

TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) adalah alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berupa tas yang berisikan materi-materi terkait materi komik sederhana tentang sahabat dan keluarga pada mata pelajaran seni rupa. Media ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif, serta mendorong peserta didik untuk lebih disiplin dan aktif dalam kegiatan belajar.