

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting untuk meningkatkan kualitas suatu bangsa, oleh karena itu diperlukannya pembaharuan pendidikan. Pembaharuan pendidikan bertujuan untuk mencapai kualitas pendidikan yang baik sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang cerdas, kreatif, tanggung jawab. Pendidikan pada abad 21 selain menuntut peserta didik agar menguasai perkembangan teknologi, peserta didik juga dituntut untuk berpikir secara kritis, kreatif, komunikasi dan kolaborasi yang baik. Sebagai lembaga pendidikan, sekolah juga dituntut untuk memiliki keterampilan 4C berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*) dan berkolaborasi (*colaboration*) (Septikasari, 2020:108). Untuk mencapai pendidikan yang berkualitas, wujud nyata yang dilakukan melalui peningkatan proses pembelajaran seperti halnya memperbaiki media pembelajaran yang digunakan pendidik untuk membantu menyampaikan materi pelajaran.

Media pembelajaran merupakan fasilitas dalam proses pembelajaran yang merupakan bagian penting dalam melakukan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan

dapat membantu penyampaian informasi secara optimal. Guru sebagai pendidik harus memahami komponen pembelajaran yang tepat salah satunya dalam pemilihan bahan ajar. Bahan ajar sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah. Bahan ajar dikembangkan dengan fungsi sebagai pegangan guru dan dapat digunakan peserta didik untuk meningkatkan pengetahuannya (Kosasih, 2021:25-35).

Menurut Kosasih,, (2021:25-35) bahan ajar merupakan sesuatu yang digunakan oleh guru dan peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran. Bentuknya bisa berupa buku bacaan, buku kerja (LKS), tayangan dan bisa berupa media cetak dan elektronik. Sedangkan menurut Prastowo, (2015:308) bahan ajar dirancang dengan baik untuk menunjukkan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar mengacu pada kegiatan pembelajaran yang digunakan guru atau peserta didik untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan atau pengalaman. Oleh karena itu, peserta didik memerlukan bahan ajar yang tepat agar dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Tentunya bahan ajar harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik, efektif dalam pembelajaran dan efisien dalam penggunaan. Serta memberikan tujuan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik adalah modul. Modul pembelajaran adalah salah satu media yang bisa digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Modul yang baik yaitu sesuai

dengan komponen yang menarik, jelas, menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik, dan modul dapat digunakan kapanpun dan dimanapun sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Modul pembelajaran yang dipadukan dengan kemajuan teknologi, dalam hal ini penyajian modul cetak yang dikemas dalam format digital atau disebut juga e-modul. Modul yang dikembangkan kearah digital ini bertujuan agar dapat menampilkan gambar yang lebih banyak sebagai contoh dan peserta didik dapat mengidentifikasi ciri khas masing-masing daerah di Nusantara. Setiap bagian e-modul terdapat petunjuk untuk peserta didik, terdapat materi isi dan soal-soal untuk mengukur pemahaman peserta didik dalam menggunakan e-modul pembelajaran.

Salah satu kebijakan pemerintah adalah dengan memasukkan mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dalam Kurikulum tingkat Sekolah Dasar (SD). Mata pelajaran wajib di kurikulum 2013 adalah mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Seni budaya merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari. Sering kali pembelajaran SBdP dianggap sebagai pelajaran yang hanya melukis, menyanyi, menggambar padahal pelajaran SBdP dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam berkarya. Mata pelajaran seni budaya dan prakarya memiliki cakupan materi yang luas yang terbagi menjadi empat aspek, diantaranya seni tari, seni rupa, seni musik dan seni teater. Salah satu pelajaran yang diajarkan didalam seni rupa adalah batik. Batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia non benda. Batik menurut Novera dkk, (2021:435-436) merupakan sebuah

karya seni atau kebudayaan yang dibuat dengan cara digambar atau dilukis hingga berbentuk pola yang indah. Melalui E-Modul pembelajaran seni rupa materi motif batik tersebut diharapkan dapat memberi kontribusi dalam melestarikan dan pengembangan kearifan lokal pada generasi muda serta dapat membangun kreativitas melalui karya yang berwujud batik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Muhammadiyah Banguntapan Bantul Yogyakarta yang dilakukan pada tanggal 6-11 februari 2023, terdapat permasalahan yang ditemukan, yaitu: Pertama penyampaian materi disampaikan dengan metode ceramah sehingga peserta didik hanya bergantung kepada keberadaan guru di kelas. Kedua karena penyampaian materi menggunakan metode ceramah mengakibatkan peserta didik menjadi kurang aktif dan kreatif, akibatnya prestasi belajar kurang maksimal dalam pelajaran SBdP materi motif batik. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran teori di dalam kelas, kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran SBdP khususnya materi motif batik, kesadaran untuk bertanya masih rendah. Ketiga peserta didik belum sepenuhnya memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru, sehingga peserta didik membutuhkan referensi lain, salah satunya e-modul. Keempat guru masih menggunakan sumber belajar buku paket pada saat melakukan pembelajaran. Kelima belum pernah ada yang mengembangkan e-modul pembelajaran SBdP materi motif batik untuk kelas V Sekolah Dasar.

Dalam upaya membantu guru untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi pada saat pembelajaran maka guru dituntut untuk menggunakan

bahan ajar e-modul yang isi materinya lebih terperinci, dapat digunakan untuk belajar mandiri yang sesuai dengan kompetensi yang sedang berkembang. Potensi teknologi untuk pendidikan juga sangat penting dalam pendidikan. Pertama dapat meningkatkan produktivitas pendidikan untuk mempercepat tahapan belajar. Kedua memberikan kesempatan peserta didik berkembang sesuai kemampuannya. Ketiga memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran. Untuk itu dapat digunakan e-modul untuk mengatasi keterbatasan media yang ada. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah, guru maupun peserta didik sebagai suatu usaha dalam meningkatkan keberhasilan pembelajaran mata pelajaran kompetensi kejuruan khususnya pada mata pelajaran SBdP materi motif batik untuk kelas V di SD Muhammadiyah Banguntapan Bantul.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Bahan ajar yang dipelajari peserta didik masih terbatas pada buku paket.
2. Pemahaman peserta didik terhadap keberagaman motif batik masih kurang. Sehingga peserta didik membutuhkan referensi untuk menambah wawasan tentang batik melalui e-modul pembelajaran SBdP materi motif batik.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Fasilitas lab komputer sudah tersedia di SD Muhamadiyah Banguntapan, akan tetapi kurang dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar.
4. Kurangnya pengembangan media bahan ajar pendidik untuk mata pelajaran SBdP.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi oleh keterbatasan waktu, sarana dan prasarana yang tersedia. Maka pembatasan masalah didalam penelitian ini hanya difokuskan untuk mengembangkan e-modul pembelajaran SBdP materi motif batik untuk peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Banguntapan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan deskripsi pada latar belakang, identifikasi masalah maka dapat dirumuskan masalah didalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan bahan ajar e-modul pembelajaran SBdP materi motif batik untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kualitas e-modul pembelajaran SBdP materi motif batik untuk peserta didik kelas V Dekolah Dasar?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap e-modul pembelajaran SBdP materi motif batik untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas adapun tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan langkah-langkah e-modul pembelajaran SBdP materi motif batik untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Mengetahui kualitas e-modul pembelajaran SBdP materi motif batik untuk peserta didik kelas V sekolah dasar.
3. Mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap e-modul pembelajaran SBdP materi motif batik untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

## **F. Spesifikasi Produk**

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk e-modul pendamping yang layak digunakan, dengan spesifikasi sebagai berikut.

### **1. Tampilan**

- a. Wujud tampilan fisik produk yang dibuat ini adalah berupa e-modul pembelajaran seni rupa motif batik di kelas IV SD yang menggunakan aplikasi *Canva*.
- b. Warna cover didominasi dengan warna biru muda.
- c. Cover bertuliskan judul “E-modul Pembelajaran SBdP Motif Batik”  
Di cover terdapat gambar ilustrasi berupa beberapa gambar batik nusantara.
- d. Terdapat kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, KI, KD dan indikator, dan petunjuk penggunaan untuk mempermudah penggunaan e-modul.
- e. Font yang digunakan didalam isi e-modul adalah jenis *Biski*, dengan

- ukuran tulisan 12, spasi antar baris menggunakan 1,5 dan warna yang digunakan adalah warna hitam.
- f. Terdapat dua bab, bab 1 berisi materi tentang batik, pengertian batik, jenis-jenis batik, bab 2 berisi tentang keberagaman motif batik di nusantara. Dilengkapi dengan soal latihan pada tiap bab.
  - g. Pada setiap lembar e-modul terdapat background halaman dengan gambar motif batik yang berbeda-beda.
  - h. Pemindahan halaman satu ke halaman selanjutnya dengan cara digeser layaknya seperti menggunakan buku cetak.
  - i. Terdapat biografi penulis di bagian belakang e-modul.

## **2. Isi**

- a. Materi yang akan di masukkan kedalam e-modul ini berupa pengertian batik, jenis-jenis batik, keberagaman motif batik nusantara, latihan soal, daftar pustaka dan biografi.
- b. Di dalam e-modul terdapat contoh-contoh motif batik nusantara, seperti motif batik dari NTT, NTB, Bali, Jawa, Papua, Sumatera, Sulawesi, Kalimantan, dan Maluku.
- c. Di dalam e-modul terdapat video pembelajaran sejarah batik dan gambar batik yang ada di indonesia.
- d. Terdapat animasi yang sesuai dengan judul e-modul.
- e. Isi didesain semenarik mungkin agar peserta didik mudah memahami materi serta tertarik untuk mempelajarinya

### **3. Kegunaan**

- a. Digunakan untuk mengatasi permasalahan bahan ajar SBdP materimotif batik kelas V Sekolah Dasar
- b. Membantu para peserta didik atau pembacanya untuk dapat belajar sendiri tanpa bergantung pada orang lain ataupun media lainnya
- c. Menambah wawasan peserta didik terhadap motif batik yang ada diIndonesia

### **G. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan yang berhubungan dengan pengembangan e-modul pembelajaran SBdP materi motif batik untuk peserta didik kelas V di SD Muhammadiyah Banguntapan, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran-pembelajaran berikutnya dan sebagai sumber informasi yang dapat bermanfaat, adapun beberapa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **1. Bagi Peneliti**

Dari adanya pengembangan e-modul pembelajaran seni rupa batik peneliti dapat menambah pengetahuannya dan kepeduliannya terhadap masa depan peserta didik yang nantinya dapat mengembangkan bahan bacaan untuk peserta didik belajar dan peneliti memperoleh pengalaman langsung tentang cara membuat e-modul pembelajaran SBdP materi motif batik.

## 2. Bagi Guru

Guru dapat mengembangkan media pembelajaran atau berinovasi dalam pengembangan sumber belajar dalam konsep belajar dan bermain agar dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan aktivitas peserta didik, dan inovasi bagi guru untuk mengembangkan sebuah media belajar yang menarik yang dapat meningkatkan kreativitas pengajaran.

## 3. Bagi Sekolah

Pembuatan e-modul pembelajaran SBdP materi motif batik ini dapat menambah media yang digunakan dalam melakukan pembelajaran. Sumber daya manusia yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan mutu pengajaran sehingga berpengaruh pada hasil kelulusan yang berdampak juga untuk mendorong guru dalam berinovasi dengan melakukan eksperimen.

## H. Asumsi keterbatasan produk

### 1. Asumsi Pengembangan

- a. Guru membutuhkan bahan ajar tambahan yang berupa media e-modul pembelajaran SBdP materi motif batik untuk menambah wawasan peserta didik.
- b. Dengan menggunakan E-modul pada pembelajaran, peserta didik dapat mempelajari bahan ajar elektronik berupa teks, latihan soal, video penjelasan materi tambahan melalui sebuah aplikasi, berupa *link* atau *softfile*.

### 2. Keterbatasan produk

1. Peneliti hanya mengembangkan sebanyak satu e-modul pembelajaran SBdP materi motif batik untuk peserta didik kelas V.
2. Pengembangan materi hanya difokuskan pada materi motif batik yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas V Sekolah Dasar.