

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Banyak aspek kehidupan dalam bidang ekonomi, politik, budaya, seni, dan pendidikan telah dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Masyarakat sekarang terutama *alpha generation* dilahirkan dengan situasi bahwa teknologi informasi telah berada pada tingkat kematangan (Mutiar, dkk., 2024, h. 10046). Keterbukaan menggunakan internet adalah sebuah daya tarik dengan sangat kuat yang terjadi saat ini. Teknologi mengubah banyak hal, termasuk pendidikan dan pembelajaran, dengan munculnya inovasi baru yang terkait dengan kemajuan teknologi yang bisa diimplementasikan. Maka, dengan memanfaatkan teknologi diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan, yang pada gilirannya menghasilkan sumber daya manusia yang baik guna menciptakan negara yang maju.

Pendidikan formal memainkan peran penting dalam menyiapkan generasi bangsa. Pendidikan adalah proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menumbuhkan pengetahuan, rasa ingin tahu, dan kepribadian seseorang, baik dalam hal tingkah laku, spiritual, maupun peningkatan keterampilan, tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1). Pemerintah telah menerapkan kurikulum merdeka belajar sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pembelajaran disajikan secara kontekstual, fleksibel, berpusat pada peserta didik sesuai kebutuhan setiap individu dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Modul digital merupakan sumber belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan waktu tertentu berbasis komputer dan dilengkapi dengan perangkat multimedia lainnya (Kosasih, 2021, h. 23). Modul digital adalah alternatif yang menarik untuk modul pembelajaran karena memungkinkan pemuat materi dan gambar serta audio dan video yang relevan dengan materi pembelajaran. Selain itu, modul digital memungkinkan siswa mengatur waktu belajarnya dengan baik. Desain mereka dapat menarik, yang merupakan perbedaan dengan modul cetak, yang biasanya tidak berwarna sehingga gambarnya kurang jelas. Sumber belajar seperti modul digital dapat membantu pembelajaran mandiri atau *self-determined*. (Muttaqin.,dkk. 2020 h.48).

Metode ajar merupakan bagian yang sangat menentukan dalam mencapai pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran seni rupa membutuhkan metode yang tepat untuk mengatasi masalah pembelajaran yang membosankan, diperlukan modul ajar interaktif yang mampu menunjang proses pembelajaran memusatkan perhatian siswa dan membuat siswa termotivasi serta aktif dalam pembelajaran seni rupa. *Metode education games* saat ini menjadi metode yang sangat disukai oleh para siswa. Salah satu permainan edukasi yang sering kita jumpai yaitu puzzle. Bermain games puzzle anak-anak dapat mengasah penglihatan, otak, dan motorik mereka. Mereka akan belajar memecahkan masalah dan memahami bentuk, warna, dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan bagian lain. Puzzle adalah salah satu permainan edukasi yang sangat berpengaruh melatih konsentrasi dan pola pikir anak. Permainan puzzle tersebut juga sangat banyak disukai oleh peserta didik saat ini.

Tenaga pendidik diharapkan mampu membimbing peserta didik agar dapat mengembangkan ide dan gagasan yang dimiliki peserta didik kedalam suatu karya dan mengembangkan tingkat kreativitas mereka dalam menghadapi hambatan-hambatan yang dialaminya. Monica dan Mayar (2019, h. 1220) berpendapat bahwa anak merupakan sosok individu yang unik, aktif, energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, egosentris, eksploratif, mengeskpresikan perilakunya, secara spontan dan lain-lain. Anak usia dini juga memiliki karakteristik suka bermain. Ketika pembelajaran dikaitkan dengan permainan maka anak terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan pembelajaran yang melibatkan permainan edukasi.

Mata Pelajaran seni tidak kalah penting dengan mata pelajaran lainnya. Pembelajaran seni diberikan untuk menanamkan rasa cinta terhadap seni, berperan membentuk kepribadian peserta didik dan menyeimbangkan otak kanan meliputi kecerdasan intrapersonal, naturalis, kreativitas dalam berekspresi, spiritual, moral, dan emosional. Peserta didik membuat karya berdasarkan perasaan mereka, seperti sedih, bahagia, atau khayalan, serta kisah sehari-hari mereka. Perasaan dan hasil imajinasi sangat memengaruhi proses membuat karya. Oleh sebabnya, harus ada apresiasi yang diberikan terhadap karya seni dan juga budaya dan juga dipertahankan sebagai upaya menjaga kelestarian budaya Indonesia.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di UPT SD Negeri 060866 Medan Timur terhadap guru kelas I C pada hari Jumat tanggal 06 September 2024 dapat diketahui beberapa permasalahan yang di alami di antaranya sebagai berikut. Pertama, konsep garis dan bentuk masih sangat abstrak bagi anak usia dini yang duduk di jenjang kelas satu. Siswa sering kesulitan membedakan dan

mengategorikan berbagai jenis garis dan bentuk. Kedua, siswa memiliki minat yang berbeda-beda terhadap seni rupa. Beberapa anak didik lebih memiliki ketertarikan pada aktivitas lain, sehingga sulit untuk mempertahankan fokus siswa pada saat menjelaskan materi. Ketiga, keterbatasan kosa kata dan motorik halus yang belum sempurna. Keempat guru menggunakan modul ajar cetak sehingga siswa kurang tertarik dalam pembelajaran, siswa dan guru juga merasa berat jika membawa modul ajar cetak. Siswa juga merasa enggan untuk membaca buku ketika pembelajaran seni.

Hasil Observasi ditemukan kurangnya imajinasi yang dimiliki oleh beberapa siswa dalam menciptakan bentuk-bentuk baru dari garis. Sehingga mereka mengalami kesulitan menentukan objek yang ingin di gambarkan. Biasanya objek yang digambar monoton seperti pegunungan, rumah dan sebagainya. Hal ini menunjukkan hasil belajar yang rendah. Dalam pembelajaran seni rupa biasanya pembelajaran masih berpusat kepada guru mencontohkan gambar di papan tulis lalu menyuruh siswa untuk menggambar yang telah di contohkan. Guru dalam pembelajaran seni rupa hanya menggunakan buku panduan guru mata pelajaran seni rupa, modul cetak, buku gambar, pensil warna, papan tulis dan spidol. Para Guru di sekolah SDN 060866 belum pernah mengembangkan e-modul ajar dengan berbantuan *education games*. Hasil observasi lainnya menunjukkan siswa kelas I tampak lebih antusias ketika menggunakan permainan di dalam proses pembelajaran. Mereka terlihat bersemangat mengikuti pembelajaran di kelas.

E-Modul dengan metode *education games* ini dikembangkan bertujuan agar dapat memberikan pengaruh positif dan meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan juga mampu memudahkan siswa dalam mempelajari materi dan

mengkaitkan pembelajaran dengan teknologi tidak lagi hanya belajar dari buku cetak atau teks bacaan. Selain itu diharapkan juga mampu memudahkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran pun menjadi lebih efektif, efisien dan praktis. Dengan *education games* pembelajaran menjadi berpusat kepada peserta didik. Maka dari itu, peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan e-modul ajar digital berbantuan *education games*.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *ISPRING SUITE* BERBANTUAN *EDUCATION GAMES* MATERI GARIS DAN BENTUK SENI RUPA KELAS I SD NEGERI 060866 MEDAN”**

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan situasi di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Guru hanya menggunakan modul ajar cetak dan buku paket pada proses pembelajaran sehingga sulit untuk dibawa kemana-mana.
2. Siswa enggan membaca buku membuat pembelajaran seni rupa membosankan.
3. Belum adanya inovasi pengembangan modul ajar berupa e-modul ajar (*electronic modul*) dengan berbantuan *education games* yang membuat pembelajaran menjadi interaktif.
4. Pembelajaran seni rupa di kelas tersebut masih berpusat kepada guru tidak sesuai dengan kurikulum merdeka belajar yang berpusat pada peserta didik.
5. Siswa sering kesulitan membedakan dan mengategorikan berbagai jenis garis dan bentuk, serta keterbatasan kosa kata dan motorik halus yang belum

sempurna. Siswa cenderung menggambar objek yang monoton hal ini menunjukkan hasil belajar yang rendah.

6. Guru merasa sulit untuk mempertahankan fokus para siswa ketika sedang menjelaskan materi karena siswa lebih suka bermain pada saat belajar,

1.3 Batasan Masalah

Dengan identifikasi masalah di atas, peneliti memberi batasan masalah, yaitu:

1. E-modul ajar yang akan dikembangkan berbantuan metode *education games* jenis puzzle.
2. Mata pelajaran seni rupa di semester I fase A tentang jenis-jenis garis dan bentuk dasar (menngenal dan membedakan, menggambar objek sederhana, menghargai).
3. Penelitian ini dilakukan untuk menciptakan sebuah produk berupa e-modul berbasis *ispring suite* yang dapat di akses melalui *gadget/handphone* dan melihat hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk tersebut.
4. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas I C SD Negeri 060866 Medan Timur T.A 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan e-modul berbasis *ispring suite* berbantuan *education games* materi garis dan bentuk seni rupa kelas I SD Negeri 060866 Medan?
2. Bagaimana validitas e-modul berbasis *ispring suite* berbantuan *education games* materi garis dan bentuk seni rupa kelas I SD Negeri 060866 Medan?

3. Bagaimana praktikalitas e-modul berbasis *ispring suite* berbantuan *education games* materi garis dan bentuk seni rupa kelas I SD Negeri 060866 Medan?
4. Bagaimana efektivitas e-modul berbasis *ispring suite* berbantuan *education games* materi garis dan bentuk seni rupa kelas I SD Negeri 060866 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian, yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan e-modul berbasis *ispring suite* berbantuan *education games* materi garis dan bentuk seni rupa kelas I SD Negeri 060866 Medan.
2. Untuk mengetahui validitas e-modul berbasis *ispring suite* berbantuan *education games* materi garis dan bentuk seni rupa kelas I SD Negeri 060866 Medan.
3. Untuk mengetahui praktikalitas e-modul berbasis *ispring suite* berbantuan *education games* materi garis dan bentuk seni rupa kelas I SD Negeri 060866 Medan.
4. Untuk mengetahui efektivitas e-modul berbasis *ispring suite* berbantuan *education games* materi garis dan bentuk seni rupa kelas I SD Negeri 060866 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini bermanfaat menambah ilmu tentang pengembangan e-modul ajar berbantuan metode *education games* dengan pemanfaatan *ispring suite*.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) E-modul ajar ini dapat memudahkan siswa untuk memahami materi dengan senang karena belajar sambil bermain.
- 2) Memudahkan siswa untuk dapat belajar dimana saja dan kapan saja.
- 3) Memberikan pengalaman baru bagi siswa dan meningkatkan motivasi serta hasil belajar.

b. Bagi Guru

- 1) E-Modul Ajar dapat membantu guru dalam proses mengajar yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.
- 2) Dengan adanya pengembangan E-Modul Ajar tidak bergantung pada bahan ajar berupa cetak/teks yang susah untuk dibawa-bawa.
- 3) Memotivasi guru untuk terus aktif dalam mengembangkan bahan ajar.

c. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi yang positif guna meningkatkan kualitas belajar.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan baru dalam proses pengembangan pengembangan e-modul berbasis *ispring suite* berbantuan *education games*.

e. Bagi Peneliti Lain

Dapat digunakan sebagai referensi, acuan, dan pembanding untuk penelitian terkait.