

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pembelajaran seni budaya di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan mata pelajaran yang masuk dalam struktur kurikulum pendidikan nasional, baik itu kurikulum 2013 maupun kurikulum merdeka. Pada kurikulum 2013 sesuai dengan Permendikbud No 69 Tahun 2013, seni budaya merupakan mata pelajaran wajib kelompok B dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran per minggu untuk semua tingkatan mulai dari kelas 10, 11 dan 12. Sedangkan pada kurikulum merdeka sesuai dengan Kepmendikbudristek RI No 262/M/2022 tentang Perubahan Atas Kepmendikbudristek RI No 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran, seni budaya bagian dari struktur kurikulum yang diajarkan pada fase E (kelas 10) dan fase F (kelas 11 dan 12) dengan alokasi waktu 72 jam pelajaran per tahun untuk kelas 10 dan 11, 64 jam pelajaran per tahun untuk kelas 12.

Pembelajaran seni budaya terdiri dari beberapa jenis seni untuk disampaikan kepada peserta didik, diantaranya seni rupa, seni musik, seni tari dan seni teater. Pada kurikulum 2013, Permendikbud No 69 Tahun 2013 mengamanatkan kepada satuan pendidikan untuk menyediakan dua jenis seni untuk disampaikan kepada peserta didik. Sedangkan pada kurikulum merdeka, Kepmendikbudristek RI No 262/M/2022 mengamanatkan kepada satuan pendidikan untuk menyampaikan satu jenis seni kepada peserta didik. Satuan pendidikan diberi keleluasaan untuk memilih jenis seni yang akan disampaikan ke peserta didik sesuai dengan tenaga pendidik yang ada di satuan pendidikan tersebut. Sesuai pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa seni rupa yang termasuk bagian dari pembelajaran seni budaya dapat disampaikan di setiap satuan pendidikan termasuk tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA).

Pembelajaran seni rupa merupakan mata pelajaran yang mengedepankan aspek visual sebuah benda atau karya. Disinilah peserta didik diberi ruang untuk terlibat langsung dalam hal pengembangan pengalaman apresiasi dan pengalaman kreatifitas untuk menghasilkan karya seni rupa murni atau karya seni rupa terapan

yang bermanfaat langsung terhadap kehidupan. Salah satu karya seni rupa yang dapat memberi pengalaman apresiasi dan pengalaman kreatifitas bagi peserta didik yaitu seni grafis. Karya seni grafis dipandang bermanfaat bagi peserta didik dalam kehidupan, karena melalui karya seni grafis ini kreatifitas peserta didik bisa dikembangkan menjadi keterampilan yang menghasilkan.

Seni grafis merupakan salah satu karya seni rupa murni yang berdampingan dengan karya seni lukis dan seni patung. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap peserta didik kelas 11 (sebelas) SMA Negeri 3 Pekanbaru, karya seni grafis kurang familiar bagi peserta didik dibanding karya seni rupa murni lainnya seperti karya seni lukis dan seni patung. Hal ini terjadi karena peserta didik mengakui bahwa mereka tidak mendapatkan pembelajaran tentang seni grafis sebelumnya, baik di kelas 10 (sepuluh) maupun ketika masih menempuh pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Disamping itu juga disebabkan oleh kurangnya ketersediaan sumber belajar yang membahas materi seni grafis ini secara khusus.

Wawancara yang dilakukan dengan Ibu Afri Yenni, S.Sn. dan Bapak Tommy Wahyudi, M.Sn yang merupakan tenaga pendidik mata pelajaran seni budaya di SMA Negeri 3 Pekanbaru pada hari Sabtu tanggal 9 Juli 2022 mengatakan bahwa “buku pembelajaran yang tersedia untuk tingkat SMA dengan berbagai terbitan dan juga e modul terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tidak secara konkrit membahas materi seni grafis”. Kondisi tersebut membuat bapak dan ibu guru yang diwawancarai tersebut tidak mengajarkan materi seni grafis di kelas 11 (sebelas). Akibatnya peserta didik kekurangan informasi terkait materi seni grafis, sedangkan kebutuhan akan informasi terkait materi seni grafis sangat perlu bagi peserta didik dalam hal mengembangkan apresiasi dan kreatifitas berkarya seni rupa.

Berdasarkan kondisi tersebut, perlu adanya perancangan media pembelajaran terkait materi seni grafis ini sebagai materi pendukung dalam pembelajaran seni budaya di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) khususnya di SMA Negeri 3 Pekanbaru. Mengatasi permasalahan minimnya sumber pembelajaran terkait materi seni grafis ini, maka diupayakan untuk merancang sumber belajar seni grafis dalam bentuk modul digital interaktif. Pemilihan modul

digital interaktif sebagai media pembelajaran seni budaya, karena lebih efektif dan efisien dalam penggunaan dan biaya. Peserta didik dapat mengakses modul digital interaktif ini secara *mobile* dan dari segi biaya peserta didik tidak perlu mengeluarkan biaya cetak modul. Menurut Surahman dalam Prastowo (2015, hlm. 105) menyatakan bahwa modul adalah program pembelajaran terkecil yang dapat dipelajari secara individu oleh peserta didik. Keberadaan modul digital interaktif ini nantinya diharapkan dapat mengatasi permasalahan atau kendala yang dihadapi dan memberi kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi seni grafis. Selain itu modul digital interaktif dipandang sebagai media pembelajaran yang praktis dalam bentuk tertulis untuk membantu peserta didik dalam memahami materi.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk modul digital interaktif ini dengan maksud mengembangkan proses pembelajaran lebih menarik, aktif dan interaktif. Pembelajaran melalui pemanfaatan modul digital interaktif merupakan salah satu strategi dalam menyampaikan materi secara terperinci dan tertulis. Penggunaannya nanti, peserta didik dapat mengakses modul digital interaktif ini kapan saja dan dimana saja melalui *smartphone*, *laptop*, tablet, komputer. Modul digital interaktif ini merupakan media pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan menarik mencakup halaman judul, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar dan video, petunjuk penggunaan, peta konsep dan navigasi, pendahuluan, materi, rangkuman, daftar pustaka, galeri karya, tes sumatif, glosarium, capaian pembelajaran, modul ajar, dan biodata penulis yang dapat digunakan secara mandiri. Sebagaimana menurut Sugianto et al dalam Yusra (2016, hlm. 12) menyampaikan bahwa modul digital interaktif adalah suatu bentuk penyajian media pembelajaran mandiri, yang disusun secara sistematis ke dalam satuan-satuan pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format elektronik, dengan animasi, audio, navigasi, agar pengguna media pembelajaran lebih interaktif.

Rancangan media pembelajaran dalam bentuk modul digital interaktif ini diharapkan dapat melancarkan proses pembelajaran, dapat mengatasi kendala dalam menemukan dan memahami materi seni grafis, peserta didik dapat belajar mandiri di sekolah ataupun di rumah dan juga dapat meningkatkan apresiasi dan

kreatifitas terhadap karya seni grafis. Ramadhanti et al (2019) mengatakan adanya peningkatan pemahaman peserta didik melalui media pembelajaran interaktif berbasis *e-book* desain grafis percetakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Azis et al (2021) yang mengatakan penggunaan modul sangat praktis dan efektif dalam meningkatkan minat mahasiswa dalam proses belajar mengajar.

Penelitian lain yang memperlihatkan adanya manfaat atau signifikansi pengembangan modul dalam pembelajaran yaitu dilakukan Rahman et al (2021) menunjukkan penilaian ahli materi dengan persentase sebesar 86,5% dan penilaian ahli media sebesar 76,9% terhadap modul yang dikembangkan dengan indikator sangat layak pada keduanya. Tanggapan peserta didik juga menunjukkan nilai total 279 dari 336 poin dan jika dipersentasekan sebesar 83,03% dengan indikator sangat baik. Persamaan penelitian Rahman et al (2021) ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu media yang dikembangkan dalam bentuk modul pembelajaran dan materi pembelajaran pada modul yang dibuat yaitu seni grafis. Sedangkan perbedaannya dari segi fisik modul, kalau penelitian Rahman et al (2021) ini dalam bentuk modul cetak sedangkan penelitian yang akan dikembangkan dalam bentuk modul digital interaktif. Materi pembelajaran pada modul pun mengalami pengembangan, penelitian Rahman et al (2021) ini membahas materi cetak saring sedangkan penelitian yang akan dikembangkan materi cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar dan cetak saring.

Berdasarkan paparan di atas, perlu adanya perancangan media pembelajaran terkait materi seni grafis sebagai media pendukung dalam pembelajaran seni budaya di Sekolah Menengah Atas (SMA) khususnya SMA Negeri 3 Pekanbaru. Salah satu cara untuk menambah sumber belajar tentang seni grafis yaitu melalui perancangan modul digital interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini akan merancang media pembelajaran dengan judul “Perancangan *Flipbooks* : Modul Digital Interaktif Seni Grafis Pada Pembelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 3 Pekanbaru”. Melalui perancangan *flipbooks* : modul digital interaktif ini diharapkan proses pembelajaran akan berjalan dengan baik, peserta didik dapat mengetahui dan memahami materi seni grafis secara utuh untuk meningkatkan hasil belajar mereka yang meliputi kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan berkarya seni grafis.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirincikan beberapa rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman peserta didik terhadap materi seni grafis pada pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 3 Pekanbaru?
2. Bagaimana perancangan *flipbooks* : modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru?
3. Bagaimana pengembangan *flipbooks* : modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru?
4. Bagaimana penerapan *flipbooks* : modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru?
5. Bagaimana hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru setelah menggunakan *flipbooks* : modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni budaya?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka ditetapkan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pemahaman peserta didik terhadap materi seni grafis pada pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 3 Pekanbaru.
2. Mendeskripsikan perancangan *flipbooks* : modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru.
3. Mendeskripsikan pengembangan *flipbooks* : modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru.
4. Mendeskripsikan dan menganalisis penerapan *flipbooks* : modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru.

5. Mendeskripsikan dan menganalisis hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru setelah menggunakan *flipbooks* : modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni budaya.

## **1.4 Manfaat dan Signifikansi Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Menggali dan mengkaji tentang bagaimana perancangan *flipbooks* : modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Peneliti, mendapat pengetahuan dan wawasan mengenai perancangan *flipbooks* : modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru.
2. Peserta didik, membantu peserta didik memahami materi seni grafis pada pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Tenaga Pendidik, menambah pengetahuan dan wawasan tenaga pendidik dalam hal pengetahuan dan keterampilan seni grafis sebagai salah satu konsep dalam mengatasi permasalahan pembelajaran.
4. Kepala Sekolah, masukan secara materi dan bahan untuk pembinaan dalam rangka meningkatkan kualitas dan profesional tenaga pendidik dalam proses pembelajaran.
5. Sekolah, memberi kontribusi dan menambah kajian pustaka mengenai perancangan *flipbooks* : modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru.
6. Program Studi Pendidikan Seni, Sekolah Pascasarjana dan Universitas Pendidikan Indonesia, menambah referensi mengenai perancangan *flipbooks* : modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru.

## 1.5 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis ini bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami dan mempelajari keseluruhan isi tesis “Perancangan *Flipbooks* : Modul Digital Interaktif Seni Grafis Pada Pembelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 3 Pekanbaru”. Struktur organisasi tesis ini sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, bab ini menguraikan materi tentang latar belakang penelitian yang membahas permasalahan kesenjangan antara harapan dengan fakta yang terjadi di lapangan. Rumusan masalah penelitian dengan memunculkan pertanyaan-pertanyaan penelitian terkait permasalahan di lapangan. Tujuan penelitian merupakan bentuk pernyataan untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang telah dimunculkan sebelumnya. Manfaat dan signifikansi penelitian yang terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis. Struktur organisasi tesis yang menggambarkan secara keseluruhan isi dari tesis “Perancangan *Flipbooks* : Modul Digital Interaktif Seni Grafis Pada Pembelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 3 Pekanbaru”.

Bab II Kajian Pustaka, bab ini menguraikan materi kajian pustaka terkait penelitian yang dilakukan. Adapun teori yang dibahas antara lain: teori *flipbooks* meliputi pengertian, kelebihan dan kekurangan. Teori modul digital interaktif meliputi pengertian, fungsi dan tujuan modul, karakteristik modul, prosedur penyusunan modul. Teori seni grafis meliputi pengertian seni grafis, perkembangan seni grafis, dan jenis-jenis karya seni grafis. Teori pembelajaran seni budaya meliputi kurikulum seni budaya SMA, pembelajaran seni rupa SMA, capaian pembelajaran seni rupa SMA. Teori hasil belajar meliputi pengertian hasil belajar, indikator hasil belajar, faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Teori model pembelajaran, model pembelajaran kontekstual. Disamping itu juga diuraikan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan dari berbagai sumber, seperti tesis, artikel, dll. Pada akhir bab ini menggambarkan kerangka berfikir dari penelitian yang dilakukan.

Bab III Metode Penelitian, bab ini menguraikan tentang metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Metode penelitian ini meliputi: desain penelitian dalam penelitian ini, adapun penelitian yang digunakan yaitu *research and development* model ADDIE. Pembahasan selanjutnya meliputi: populasi dan sampel penelitian, lokasi penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan jadwal penelitian.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, bab ini menguraikan temuan dan pembahasan penelitian. Temuan dan pembahasan meliputi: deskripsi pemahaman peserta didik terhadap materi seni grafis pada pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 3 Pekanbaru, deskripsi perancangan modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru, deskripsi pengembangan modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru, deskripsi dan analisis penerapan modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru, deskripsi dan analisis hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru setelah menggunakan modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni budaya.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, bab ini menguraikan simpulan yang menjelaskan kesimpulan akhir dari hasil penelitian dengan kerangka acuan pertanyaan penelitian. Implikasi yang menjelaskan hasil penelitian berupa modul digital interaktif seni grafis yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, dan rekomendasi yang menjelaskan harapan dari peneliti untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan perancangan atau pengembangan modul digital interaktif seni grafis.