

Modul Ajar Digital pada Pembelajaran Kerajinan Tangan dan Seni Rupa Berorientasi Diferensiasi Konten untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa

I Wayan Arta Diana Putra^{1*}, Gede Wira Bayu², I Nyoman Laba Jayanta³ 

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 28, 2023

Accepted January 15, 2024

Available online January 25, 2024

Kata Kunci:

Kerajinan Tangan dan Seni Rupa, Kreativitas, Modul Ajar Digital, Praktikum Kerajinan Tangan

Keywords:

Handicrafts and Fine Arts, Creativity, Digital Teaching Modules, Handicraft Practicum



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Belum adanya modul ajar digital menyebabkan kreativitas mahasiswa masih dalam kategori rendah. Penelitian ini bertujuan menghasilkan rancang bangun, validitas, kepraktisan dan efektivitas modul ajar digital untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah modul ajar dan objek pada penelitian ini adalah kreativitas mahasiswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner untuk mengukur kreativitas mahasiswa. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan modul ajar yang dikembangkan dinyatakan valid oleh ahli dengan indeks validitas isi modul ajar digital sebesar 0,89 predikat validitas isi sangat tinggi, praktis oleh praktisi dengan tingkat pencapaian respon praktisi untuk modul ajar digital 91,5% predikat sangat baik, dan efektif digunakan oleh mahasiswa PGSD untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD dilihat dari nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,00 nilai probabilitas ini lebih kecil dibandingkan tingkat signifikansi 0,05. Implikasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa dapat belajar dengan bantuan modul ajar.

ABSTRACT

The absence of digital teaching modules causes student creativity to be still in the low category. This study aims to produce design, validity, practicality and effectiveness of digital teaching modules to increase the creativity of PGSD students. This study uses the ADDIE development model. The subject of this research is the teaching module and the object of this research is student creativity. The data collection method used was a questionnaire to measure student creativity. The analysis technique used is qualitative and quantitative analysis. The results showed that the teaching modules developed were declared valid by experts with a digital teaching module content validity index of 0.89, the content validity predicate was very high, practical by practitioners with a level of attainment of practitioner responses for digital teaching modules of 91.5%, very good, and effective predicate. used by PGSD students to increase the creativity of PGSD students seen from the Sig.(2-tailed) value of 0.00 this probability value is smaller than the significance level of 0.05. The implication in this study is that students can learn with the help of teaching modules.

1. PENDAHULUAN

Pengembangan kreativitas menjadi salah satu hal yang memegang peranan penting karena kreativitas merupakan salah satu tuntutan dalam pembelajaran abad-21 (Faiz & Kurniawaty, 2020; Saamri et al., 2021). Pendidikan memiliki peran strategis dalam mewujudkan sumber daya manusia yang kreatif, sehingga mampu menciptakan produk-produk baru yang mempunyai keunggulan kompetitif, dan berkualitas (Ardian & Munadi, 2015; Permatasari, 2014). Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreativitas tersebut. Kreativitas merupakan sebuah konsep yang majemuk dan multi dimensional, sehingga sulit didefinisikan secara operasional (Adirestuty, 2019; Pentury, 2017). Kreativitas yang rendah dapat mempengaruhi proses belajar mengajar dan pendidikan saat ini, atas dasar hasil observasi tentang kreativitas mahasiswa khususnya di Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada pembelajaran kerajinan tangan

*Corresponding author

E-mail addresses: wayanartha45@gmail.com (I Wayan Arta Diana Putra)

dan seni rupa masih tergolong rendah dalam proses pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa (Fakhriyani, 2016; Wicaksana & Sanjaya, 2022). Rendahnya kreativitas ini tidak hanya pada mahasiswa-mahasiswa yang sudah lulus saja tetapi juga pada mahasiswa-mahasiswa yang akan mendapatkan pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa. Seharusnya tidak demikian, sepatutnya kreativitas mahasiswa itu tinggi, karna pembelajaran di perguruan tinggi telah memberikan pendidikan yang sangat bagus, namun kenyataannya tidak demikian, terdapat sebagian mahasiswa lebih mementingkan nilai bukannya prestasi, mahasiswa mengejar nilai dengan cara belajar model foto copy, sulit untuk membagi waktu, bosan dengan proses pembelajaran karena bersifat monoton, tidak mau membaca, tidak mau membeli buku, absen ketika kuliah, malas membuat tugas baik yang individu maupun yang kelompok dan lain sebagainya (Adirestuty, 2019; Permanasari et al., 2018).

Pada dasarnya pendidikan harus dipandang dari segala sisi, karena begitu pentingnya pendidikan sehingga sangat penting untuk diperhatikan, agar tidak ada hambatan dalam pelaksanaannya (Aulia & Dewi, 2021; Kahfi, 2022). Zaman yang selalu berubah dari waktu ke waktu menyebabkan perbedaan tingkah laku dan tingkah laku manusia (Aslan, 2016; Erlistiana et al., 2022). Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu berjalan sesuai dengan perkembangan zaman seperti zaman sekarang ini yang menekankan pada penguasaan seseorang terhadap penggunaan teknologi, manusia diharapkan mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi karena semakin kedepan segala aktivitas manusia sekarang ini akan berkaitan dengan teknologi. Maka dari itu dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa dapat memanfaatkan modul ajar digital. Modul ajar digital merupakan modul ajar yang dibuat berbasis elektronik yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja, yang menjelaskan materi pembelajaran dalam bentuk video, audio, dan gambar (Padwa & Erdi, 2021; Saamri et al., 2021). Dengan memanfaatkan modul ajar dapat meningkatkan kreativitas, hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu (Harahap et al., 2021; Nesri & Kristanto, 2020). Oleh karena itu perlu adanya inovasi baru dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa, salah satunya yaitu mengenai bahan ajar.

Eksistensi pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan suatu yang penting karena kodrat manusia merupakan makhluk individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang memiliki akal pikiran untuk dikembangkan sebagai bekal dirinya dalam menjalani hidup dan kehidupan (Jaya, 2019; Pentury, 2017). Selanjutnya seni dilibatkan dalam dunia pendidikan yang disebut pendidikan seni. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa cabang kesenian yang ada di Indonesia meliputi seni tari, seni musik, seni rupa, seni teater, seni sastra, dan sebagainya. Dalam bidang seni rupa pun masih terbagi-bagi lagi menjadi bermacam-macam jenisnya. Seni rupa merupakan bagian dari mata pelajaran Seni Budaya. Materi yang disampaikan dalam bidang seni rupa meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan beragam karya seni. Misalnya, lukisan, patung, ukiran, dan cetak. Materi-materi yang diberikan akan mengantarkan mahasiswa untuk memiliki pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan mengapresiasi dan berekspresi/berkreasi karya seni rupa. Seni Rupa yang harus dikemas dalam sebuah bahan ajar yang menarik agar dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar, dan juga mampu membangkitkan semangat belajar mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat mengembangkan kreativitas yang dimilikinya (Kembaren et al., 2020; Permana, 2018).

Berdasarkan kenyataannya yang ada, kegiatan pembelajaran pendidikan seni masih memiliki kekurangan, Sebagian besar bahan ajar yang terdapat perguruan tinggi kebanyakan dibuat dalam bentuk cetak seperti buku paket. Oleh karena itu perlu adanya inovasi baru dalam proses belajar mengajar salah satunya yaitu mengenai bahan ajar Seni Rupa yang harus dikemas dalam sebuah bahan ajar yang menarik agar dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar, dan juga mampu membangkitkan semangat belajar mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat mengembangkan kreativitas yang dimilikinya. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan yaitu modul ajar.

Keberadaan modul ajar yang hanya berisi teks dan gambar belum memenuhi tuntutan pembelajaran yang mengakibatkan kreativitas mahasiswa belum ditanamkan. Ketersediaan modul ajar belum mampu memenuhi tuntutan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil diskusi yang saya laksanakan dengan dosen pengampu mata kuliah Pendidikan Seni Rupa SD menyatakan bahwa presentasi tingkat kreativitas mahasiswa kelas 5F Program Studi PGSD masih kurang. Melihat fenomena tersebut diketahui bahwa modul ajar yang ada belum dapat membuat mahasiswa belajar secara mandiri untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dari permasalahan yang terjadi adapun solusi yang bisa di angkat, yakni mengembangkan modul, bahan ajar, buku dan lain sebagainya yang bersifat konvensional dengan modul ajar digital atau E-modul. Perlu kiranya mengembangkan sumber belajar, dan atau bahan ajar. Selain itu manfaat penelitian secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dalam mengembangkan E- modul berorientasi difensiasi konten pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa dan memberikan kajian empirik terhadap pengembangan E-modul pembelajaran Seni Rupa selanjutnya. Dalam pembelajaran tersebut pendidik harus bisa memfasilitasi peserta didiknya dengan berbagai sarana, prasarana, sumber belajar, atau media pembelajaran yang dapat menunjang proses

pembelajaran, serta pembelajaran dapat lebih bermakna dan menyenangkan namun dapat memacu daya berpikir kritis peserta didik.

E-modul merupakan bahan ajar yang dinilai inovatif untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran (Florentina Turnip & Karyono, 2021; Nesri & Kristanto, 2020). Dalam modul ajar digital dapat dikembangkan dengan variasi konten yaitu modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa berorientasi diferensiasi konten. Diferensiasi konten adalah salah satu bentuk pembelajaran diferensiasi sebagai bentuk implementasi Merdeka Belajar. Pastinya, pembelajaran diferensiasi sangat erat kaitannya dengan filosofi pendidikan dari Ki Hajar Dewantara. Pembelajaran berdiferensiasi adalah salah satu peran guru penggerak untuk menciptakan proses belajar yang berorientasi pada kemerdekaan pemikiran dan potensi siswa. Agar lebih paham tentang apa itu diferensiasi konten pendidik bisa memasukkan gambar animasi atau video, teks, audio, dan lain lainnya untuk membantu pendidik sebagai pendukung pembelajaran dan sebagai sumber informasi yang akan diberikan kepada mahasiswa. Tidak hanya pada pendidik, mahasiswa juga akan merasa sangat mudah dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran yang berbasis teknologi ini karena praktis dan diakses kapan saja sesuai kebutuhan. Sebagai bahan ajar yang inovatif, sebaiknya modul ajar digital berorientasi diferensiasi konten ini dikembangkan oleh pendidik agar sesuai dengan karakter mahasiswa dan metode pembelajaran yang akan digunakan. Mahasiswa diharapkan mampu memperluas ilmu wawasan dengan mempelajari materi-materi tambahan yang diberikan didalam modul (Antriyanti, 2017; Florentina Turnip & Karyono, 2021).

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan yaitu modul ajar digital pada pembelajaran seni rupa dan kerajinan tangan berorientasi diferensiasi konten untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD. Modul ajar digital berorientasi diferensiasi konten ini dapat memudahkan dosen menyampaikan materi kepada mahasiswa, sehingga mahasiswa tidak kesulitan dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh dosen. Modul ajar digital berorientasi diferensiasi konten ini lebih efektif dan efisien dari modul biasanya, karena pada modul ajar digital berorientasi diferensiasi konten ini memuat tentang materi pembelajaran yang dipraktikkan langsung dan di cantumkan melalui digital, sehingga para dosen dapat dengan mudah mempelajari modul ajar ini dan dapat di implementasikan pada kegiatan pembelajaran.

Dari penjelasan di atas, maka dengan mengembangkan modul ajar digital pada Pembelajaran Kerajinan Tangan dan Seni Rupa Berorientasi Diferensiasi Konten dapat mengatasi permasalahan yang dialami. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancang bangun dan menguji validitas, kepraktisan dan efektivitas modul ajar terhadap kreativitas mahasiswa PGSD.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development of Production, Implementation or Delivery*. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu tahap analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*) (Dwiqi et al., 2020; Sholeh, 2019). Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu (1) *analysis* (kegiatan menganalisis kebutuhan), (2) *design* (merancang produk bahan ajar), (3) *development* (mengembangkan bahan ajar yang telah dirancang), (4) *implementation* (mengimplementasikan hasil pengembangan bahan ajar), dan (5) *evaluation* (evaluasi untuk mengumpulkan data yang terdiri dari evaluasi sumatif dan formatif). Sehingga, dapat dihasilkan produk yang valid dan layak untuk digunakan (Suryaningtyas et al., 2020; Tegeh & Kirna, 2013). Pengembangan E-Modul ini dilaksanakan melalui beberapa tahap. Tahap tersebut mengacu pada tahapan model ADDIE, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan dalam pengembangan bahan ajar. Tahap perancangan dilaksanakan dengan membuat rancangan E-Modul pada pembelajaran Kerajinan Tangan/Seni Rupa untuk mahasiswa PGSD. Pada tahap pengembangan, E-Modul mulai dibuat berdasarkan rancangan yang sudah dibuat dan saran dari dosen pembimbing. Pada tahap implementasi adalah melakukan uji coba lapangan. Terakhir tahap evaluasi, dilaksanakan penilaian secara objektif untuk mengetahui kualitas E-Modul.

Subjek penelitian pengembangan ini adalah modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa berorientasi diferensiasi konten untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah mahasiswa. Objek dalam penelitian ini adalah kreativitas mahasiswa pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa. Objek uji coba dalam penelitian ini adalah validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa berorientasi diferensiasi konten untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuesioner untuk mengukur

keaktivitas mahasiswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Pada penelitian ini, metode analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang dilakukan secara berangsur sampai semua data terkumpul, baik data yang diperoleh dari hasil pemberian koisoner, wawancara, dan dokumen yang mendukung penelitian ini. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Adapun kisi-kisi ahli isi, ahli media dan ahli desain pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada [Tabel 1](#), [Tabel 2](#), dan [Tabel 3](#).

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi

No.	Aspek	Indikator
1	<i>Self Instruction</i>	Kejelasan tujuan pembelajaran. Pengemasan materi pembelajaran. Materi pembelajaran didukung dengan contoh dan ilustrasi. Langkah-langkah yang disajikan relevan dengan materi, konteks kegiatan dan lingkungan mahasiswa. Penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif.
2.	<i>Self Countained</i>	Ketersediaan materi pembelajaran yang lengkap.
3.	<i>Adaptive</i>	Modul ajar digital berorientasi konten pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD.
4.	<i>User Friendly</i>	Intruksi mudah dipahami. Modul ajar digital mudah digunakan.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan	Kemenarikan tampilan modul ajar. Keteraturan desain modul ajar. Kombinasi warna latar sesuai dengan tulisan,gambar dan tebel Kemudahan untuk membaca teks atau tulisan. Pemilihan warna pada modul ajar Kesesuaian materi dengan tampilan. Penyajian modul ajar.
2	Penyajian Media	Ketepatan penyajian materi pada modul ajar. Penyajian gambar-gambar sesuai dengan materi. Kemudahan penggunaan modul ajar
3	Visual	Kesesuaian ilustrasi modul ajar dengan materi pembelajaran. Ketepatan ilustrasi dengan karakteristik peserta didik. Kemenarikan ilustrasi modul ajar dengan karakteristik peserta didik. Kesesuaian tata letak modul ajar Keterpaduan antara jenis tulisan, jenis halaman dan materi pada modul ajar

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain

No	Aspek	Indikator
1	Capaian Pembelajaran	Rumusan capaian pembelajaran Kejelasan capaian pembelajaran Kejelasan indikator capaian pembelajaran
2	Karakteristik mahasiswa	Penyajian materi Penggunaan kalimat Kesesuaian penggunaan bahasa Kesesuaian modul ajar pembelajaran Ketepatan warna
3	Metode	Ketepatan strategi belajar Sistematika sajian Pemberian contoh Penyajian modul ajar pembelajaran

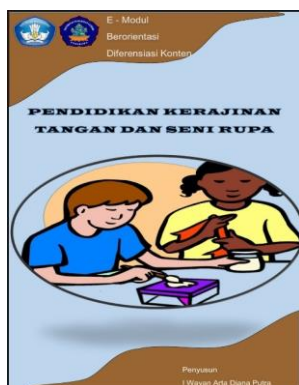
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

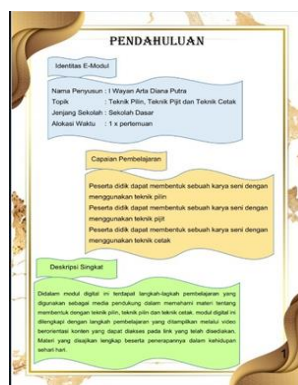
Rancangan Modul Ajar Digital Pada Pembelajaran Kerajinan Tangan dan Seni Rupa

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa. Dengan rancangan dan spesifikasi sebagai berikut. Pembuatan produk menggunakan aplikasi *Software* Microsoft Office Word dan aplikasi Canva yaitu salah satu aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat dokumen, konten visual dan lainnya. Modul ajar digital dapat diakses melalui laman Flipbook dan dikembangkan dengan membuat petunjuk, modul ajar yang dikembangkan dengan memuat petunjuk, perencanaan serta langkah-langkah praktikum yang diakses melalui link dan *QR code* yang terdapat pada modul ajar digital tersebut. Produk modul ajar digital dikembangkan terdiri dari 20 halaman (termasuk *cover* depan). Ukuran atau rasio yang digunakan adalah A4, produk modul ajar digital pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa memuat beberapa materi membentuk dengan teknik pilin, membentuk dengan teknik pijit dan membentuk dengan teknik. Materi yang dikemas dengan baik yang menampilkan ilustrasi yang sesuai dengan isi materi pada modul ajar digital pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa tersebut.

Sajian bahan materi dalam modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa berorientasi diferensiasi konten untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD dikemas dengan menarik dan memuat gambar-gambar yang mendukung pemahaman mahasiswa terhadap video praktikum pembelajaran yang disajikan. Penyajian video praktikum yang menarik akan mampu meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa PGSD dalam pembelajaran. Selain itu memberikan contoh dan langkah-langkah dalam pembuatan kerajinan tangan sehingga mahasiswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Dengan menguasai langkah-langkah praktikum pada membentuk dengan teknik pilin, membentuk dengan teknik pijit dan membentuk dengan teknik mahasiswa mampu mengimplementasikan saat mengajar siswa SD nantinya. Adapun beberapa gambar modul ajar disajikan pada [Gambar 1](#), [Gambar 2](#), [Gambar 3](#), [Gambar 4](#), [Gambar 5](#), [Gambar 6](#), [Gambar 7](#) dan [Gambar 8](#).



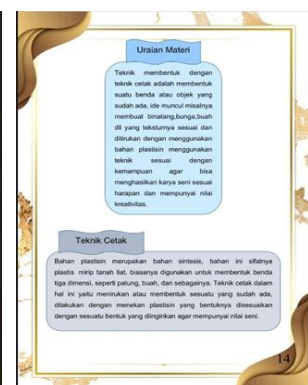
Gambar 1. Cover Modul Ajar



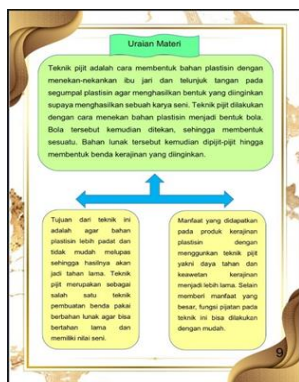
Gambar 2. Pendahuluan



Gambar 3. Materi Kerajinan Tangan dan Seni Rupa



Gambar 4. Materi Kerajinan Tangan dan Seni Rupa



Gambar 5. Materi Kerajinan Tangan dan Seni Rupa



Gambar 6. Lembar Kerja



Gambar 7. Lembar Kerja



Gambar 8. Daftar Rujukan

Pengujian validitas dalam penelitian pengembangan ini ditinjau dari tiga aspek pokok, yaitu (1) pengujian validitas perangkat pembelajaran menurut ahli materi pembelajaran; (2) pengujian validitas perangkat pembelajaran menurut ahli desain pembelajaran; dan (3) pengujian validitas perangkat pembelajaran menurut ahli media pembelajaran. Adapun rekapitulasi hasil penilaian validitas perangkat pembelajaran disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Penilaian Validitas Perangkat Pembelajaran

No.	Subjek	Persentase Validitas Modul Ajar	Kualifikasi Validitas
1	Ahli Materi Pembelajaran	0,90	Sangat Tinggi
2	Ahli Desain Pembelajaran	0,84	Sangat Tinggi
3	Ahli Media Pembelajaran	0,94	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil validitas pada tabel di atas, maka dari itu modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa berorientasi diferensiasi konten untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD berapa pada kualifikasi validitas sangat tinggi. Pengujian kepraktisan dalam penelitian ini adalah dilihat dari perspektif Bapak dosen selaku praktisi pembelajaran dan mahasiswa selaku pengguna modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa yang ditinjau melalui uji coba perorangan pengisian lembar kuesioner respon praktisi. Skor persentase hasil analisis validasi modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa berorientasi defensiasi konten secara keseluruhan untuk kepraktisan adalah 91,5% dengan kualifikasi sangat baik . Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan one sample t test. Namun sebelum itu dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu, yaitu uji normalitas sebaran data. Hasil uji normalitas data menunjukkan nilai signifikansi 0,315 pada kolom *Shapiro Wilk*, sehingga data berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke uji analisis *one sample t-test*. Adapun hasil uji analisis *one sample t-test* disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil	5,148	25	0,000	3,962	2,38	5,55

Test value yang digunakan adalah 80 karena peneliti membandingkan nilai rata-rata hasil keterampilan mengajar dengan nilai 80 yang menjadi standar bahwa keterampilan mengajar mahasiswa baik. Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh t_{hitung} sebesar 5,148. Nilai t_{hitung} yang diperoleh dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan $df = n-1$, dan diperoleh nilai t_{tabel} yaitu sebesar 2,060. Sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa, penggunaan modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa berorientasi diferensiasi konten efektif meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD.

Pembahasan

Modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa berorientasi diferensiasi konten untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini. Pengembangan modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa yang dikembangkan menyajikan materi pembelajaran yang dilengkapi dengan langkah-langkah praktikum yang ditampilkan melalui video praktikum. Modul ajar ditampilkan secara *online* untuk membantu mahasiswa dalam meningkatkan kreativitas akademik mereka. Beberapa manfaat dari penggunaan modul digital untuk mahasiswa antara lain kemudahan untuk mengakses, fleksibilitas waktu dan tempat, selain itu, modul digital dapat membantu mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa yang dikembangkan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validitas tersebut ditentukan berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli isi/konten pembelajaran ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Selain itu melalui serangkaian tahap validasi oleh para ahli di bidangnya masing-masing, produk modul ajar digital yang dikembangkan juga telah diujicobakan kepada praktisi pembelajaran dan mahasiswa untuk mengukur tingkat kepraktisan dan efektivitasnya. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa yang dikembangkan valid, praktis dan efektif diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar nantinya.

Ditinjau dari aspek materi mendapatkan kualifikasi sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil validitas dalam kategori sangat tinggi. Modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa memiliki predikat sangat baik dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan isi pembelajaran menyesuaikan dengan materi yang dipelajari mahasiswa yang nantinya mahasiswa mampu mempraktekkan materi tersebut. Kesesuaian materi pembelajaran dengan capaian pembelajaran berdasarkan kemampuan yang dimiliki mahasiswa Perolehan kualifikasi sangat baik juga disebabkan karena kejelasan materi yang disampaikan. Adanya gambar ilustrasi yang mendukung penyajian materi dapat membantu dalam memahami konsep materi dan membantu dalam menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret (Jundu et al., 2020; Sholeh, 2019). Selain itu, materi yang tersaji dalam media sudah disajikan secara sistematis. Materi yang sistematis dapat memudahkan dalam mengkonstruksi pemahamannya terhadap materi yang dipelajari (Nadiyah & Faaizah, 2015; Setiyani et al., 2020).

Ditinjau dari aspek media pembelajaran memperoleh kualifikasi sangat baik. Pada aspek ini modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa dikatakan sangat baik dan layak diimplementasikan karena tampilan dan penyajian dalam modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa menarik sehingga meningkatkan semangat belajar peserta didik nantinya. Penyajian materi, pemilihan jenis huruf, tata letak, dan komposisi warna memperoleh kualifikasi sangat baik dengan skor validitas dalam kategori sangat tinggi. Hal tersebut senada dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa sebuah media yang layak diterapkan dalam pembelajaran hendaknya mengikuti aturan/prinsip-prinsip dasar pengembangan media, yang meliputi dimensi penyajian materi, pemilihan jenis huruf, tata letak, komposisi warna, dan lainnya (Rehusisma et al., 2017; Saputra et al., 2020). Ketepatan dalam melakukan penyajian visual akan memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan minat belajar peserta didik. Keteraturan tata letak, ketepatan pemilihan jenis huruf, dan komposisi warna yang baik dapat mendukung kondisi belajar peserta didik dan mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih baik (Ahmadi et al., 2021).

Ditinjau dari aspek desain pembelajaran memperoleh kualifikasi sangat baik. Produk yang dikembangkan sangat baik dan layak diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Kelengkapan modul ajar yang menyesuaikan dengan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik menjadikan modul ajar digital dikatakan layak diterapkan Modul ajar digital berorientasi diferensiasi konten disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran. Dalam menyajikan menyusun modul ajar harus sesuai dengan capaian pembelajaran (Maulida, 2022; Setiawan & Basyari, 2017). Kejelasan komponen modul ajar juga mendapat kualifikasi sangat baik. Dalam pembuatan modul ajar harus sistematis dan memuat beberapa komponen seperti kata pengantar, daftar isi, isi dan rangkuman.

Ditinjau dari aspek kepraktisan modul ajar yang dikembangkan berkualifikasi sangat baik dan layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Modul ajar yang dikembangkan dalam proses pembelajaran dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh dosen, serta mempermudah dalam menjelaskan materi pembelajaran, khususnya materi pemahaman konsep yang bersifat abstrak. Selain itu, penggunaan media juga dapat memberikan peluang bagi mahasiswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran serta dapat menambah wawasan dan pengetahuannya (Hapsari et al., 2017; Tinja et al., 2017).

Penggunaan modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa ini mampu memudahkan para praktisi dalam menjelaskan materi dan langkah-langkah mengenai teknik pijit, teknik pilin dan teknik cetak, karena modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa menyajikan materi yang lengkap dan menampilkan video praktikum yang diperlukan dalam memahami topik teknik pijit, teknik pilin dan teknik cetak. Penelitian ini mampu membuat mahasiswa belajar secara mandiri, mampu memahami konsep materi teknik pilin, teknik pijit dan teknik cetak, serta dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Selain itu, tenaga pendidik menjadi terbantu dalam menyampaikan materi teknik pilin, teknik pijit dan teknik cetak, dengan menggunakan modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa dapat menghemat kertas dan hemat biaya. Berkaitan dengan hal tersebut, tenaga pendidik sebagai komponen utama dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran agar memandu kegiatan pembelajaran secara efektif dengan modul ajar digital yang telah dikembangkan serta mampu mengadaptasi setiap kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Penelitian ini hanya terbatas pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa berorientasi diferensiasi konten untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa. Implikasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa dapat belajar dengan bantuan modul ajar.

4. SIMPULAN

Pengembangan modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa berorientasi diferensiasi konten untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD yang dikembangkan dengan model

pengembangan ADDIE telah menghasilkan produk yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa sehingga layak untuk digunakan. Disarankan untuk menggunakan modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa ini dengan baik dan penelitian ini dapat dijadikan referensi apabila ingin mengembangkan penelitian yang sejenis.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Adirestuty, F. (2019). Pengaruh Self-Efficacy Guru dan Kreativitas Guru terhadap Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya terhadap Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 4(1), 54–67. <https://doi.org/10.25157/wa.v4i1.386>.
- Ahmadi, F., Rochmad, R., Lestari, F. P., & Harjunowibowo, D. (2021). The Development of Mathematics Comic Containing Pancasila Values to Develop Character of Elementary School Students: A Case Study of Indonesia. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 2(1), 25–34. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v2i1.20>.
- Antriyanti, F. (2017). Penerapan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Perakitan PC di SMK Negeri 2 Kota Bandung. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1–10.
- Ardian, A., & Munadi, S. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Student-Centered Learning dan Kemampuan Spasial terhadap Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(4), 454–466. <https://doi.org/10.21831/jptk.v22i4.7843>.
- Aslan, A. (2016). Kurikulum Pendidikan Vs Kurikulum Sinetron. *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 14(2), 135–148. <https://doi.org/10.18592/khazanah.v14i2.1482>.
- Aulia, E. R. N., & Dewi, D. A. D. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak SD sebagai Bentuk Implementasi Pkn. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 43–53. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v2i1.90>.
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Erlistiana, D., Nawangsih, N., Aziz, F. A., Yulianti, S., & Setiawan, F. (2022). Penerapan Kurikulum dalam Menghadapi Perkembangan Zaman di Jawa Tengah. *Al-Fahim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 1–15. <https://doi.org/10.54396/alfahim.v4i1.235>.
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2020). Konsep Merdeka Belajar Pendidikan Indonesia Dalam Perspektif Filsafat Progresivisme. *Page 1 Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 155–164. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v12i2.973>.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>.
- Florentina Turnip, R., & Karyono, H. (2021). Pengembangan E-modul Matematika Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(2), 485–498. <https://doi.org/10.25273/jems.v9i2.11057>.
- Hapsari, W., Wibawanto, H., & Sudana, I. M. (2017). Pengembangan Mobile Learning Teknik Digital Bagi Mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro. *Journal of Vocational and Career Education*, 2(1). <https://doi.org/10.15294/jvce.v2i1.10979>.
- Harahap, T. H., Mushlihuiddin, R., & Afifah, N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 8(1), 377003. <https://doi.org/10.30596/edutech.v7i2.7063>.
- Jaya, A. F. (2019). Strategi Pemanfaatan Aplikasi Kids Center untuk Mengembangkan Kreatifitas Anak Kelompok A di Lingkungan Keluarga. *Child Education Journal*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.33086/cej.v1i1.1018>.
- Jundu, R., Nendi, F., Kurnila, V. S., Mulu, H., Ningsi, G. P., & Ali, F. A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Berbasis Kontekstual di Manggarai untuk Belajar Siswa pada Masa Pandemic Covid-19. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 63–73. <https://doi.org/10.24929/lensa.v10i2.112>.
- Kahfi, A. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya terhadap Karakter. *DIRASAH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 5 (2), 138-151. <https://doi.org/10.51476/dirasah.v5i2.402>.
- Kembaren, Y. A., Kartono, G., & Mesra, M. (2020). Analisis Karya Poster Berdasarkan Unity, Layout, Tipografi, Dan Warna. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 121–126. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18187>.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 5(2), 130–138. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392>.

- Nadiyah, R. S., & Faaizah, S. (2015). The Development of Online Project Based Collaborative Learning Using ADDIE Model. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 195, 1803–1812. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.392>.
- Nesri, F. D. P., & Kristanto, Y. D. (2020). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 480–492. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2925>.
- Padwa, T. R., & Erdi, P. N. (2021). Penggunaan E-Modul dengan Sistem Project Based Learning. *Jurnal Vokasi Informatika*, 21–25. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.13>.
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 265–272. <https://doi.org/10.30998/fjik.v4i3.1923>.
- Permana, G. (2018). Visualisasi Seni Sebagai Aspek Kreatif Periklanan. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(2), 108–114. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v1i2.216>.
- Permanasari, A. T., Lestari, D. J., & Fujiawati, F. S. (2018). Penerapan Pembelajaran Tari Untuk Anak Usia Dini Dalam Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sendratasik Untirta. *JPKS (Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni)*, 3(2). <https://doi.org/10.30870/jpks.v3i2.6916>.
- Permatasari, R. W. (2014). Penerapan metode bercerita untuk meningkatkan kreativitas pada siswa TK Kelompok B. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(1), 64–75. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v1i1.3549>.
- Rehusisma, L. A., Indriwati, S. E., & Suarsini, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet dan Video sebagai Penguatan Karakter Hidup Bersih dan Sehat. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(9), 1238–1243. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i9.9964>.
- Saamri, N., Nawawi, S., & Ramli, R. (2021). Student Acceptance Level Toward the Use of Online Facilities To Support Flexible Learning Activities Based on the Design Elements of the Heutagogical Approach. *International Journal of Modern Education*, 3(8), 35–48. <https://doi.org/10.35631/ijmoe.38004>.
- Saputra, S., Rahmawati, T. D., & Safrudin, N. (2020). Pengembangan Puzzle Square sebagai Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash 8. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 124–135. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2441>.
- Setiawan, A., & Basyari, I. W. (2017). Desain Bahan Ajar yang Berorientasi pada Model Pembelajaran Student Team Achievement Division Untuk Capaian Pembelajaran pada Ranah Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Plered Kabupaten Cirebon. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(1), 17–32. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v5i1.431>.
- Setiyani, Putri, D. P., Ferdianto, F., & Fauji, S. H. (2020). Designing a Digital Teaching Module Based on Mathematical Communication in Relation and Function. *Journal on Mathematics Education*, 11(2), 223–236. <https://doi.org/10.22342/jme.11.2.7320.223-236>.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>.
- Suryaningtyas, A., Kimianti, F., & Prasetyo, Z. K. (2020). *Developing Science Electronic Module Based on Problem-Based Learning and Guided Discovery Learning to Increase Critical Thinking and Problem-Solving Skills*. 401(Iceri 2019), 65–70. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200204.013>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Tinja, Y., Towaf, S. M., & Hariyono, H. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Melestarikan Nilai Budaya Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(9), 1257–1261. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i9.9990>.
- Wicaksana, E. J., & Sanjaya, M. E. (2022). Model PjBL pada Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah dan Kreativitas Mahasiswa Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.41181>.