

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kreativitas mahasiswa sangat penting dalam pendidikan saat ini. Semakin mantap kreativitas mahasiswa maka semakin berkembang suatu ilmu pengetahuan. Namun jika kreativitas mahasiswa rendah maka akan mempengaruhi kecerdasan yang mengakibatkan kemalasan sehingga tidak mampu mengatasi berbagai masalah. Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreativitas tersebut. Kreativitas merupakan sesuatu yang universal dan merupakan ciri aspek dunia kehidupan di sekitar kita. Kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu (Mulyasa, 2015) yang dikutip kembali oleh (Hasibuan, 2017).

Menurut Farid (2014) kreativitas adalah hal penting yang harus dimiliki individu agar mampu menghadapi dan memecahkan berbagai masalah dan menciptakan konsep-konsep serta teori-teori baru yang bermanfaat, salah satu hal yang mempengaruhi adanya kreativitas adalah motivasi dari dalam diri sendiri untuk dapat menghasilkan sesuatu, yang ditandai dengan adanya keyakinan bahwa dirinya mampu melakukan tugas dan berhasil menyelesaikan tugas dengan baik.

Menurut Munandar (2010) Sebagai mahasiswa kreativitas sangat diperlukan dalam meningkatkan ilmu pengetahuan, karena dengan kreativitas

mahasiswa mampu menuangkan bakat yang dimiliki dan mampu mengembangkan berbagai ide didalamnya. Maka dari itu mahasiswa dituntut agar kreativitasnya dapat menjawab dan menyesuaikan ilmu yang di atur dalam kurikulum, akreditasi, tuntutan globalisasi, persaingan ASEAN, tuntutan dunia pekerjaan, dan sebagainya.

Kreativitas merupakan sebuah konsep yang majemuk dan muliti dimensional, sehingga sulit didefenisikan secara operasional. Defenisi sederhana yang sering digunakan secara luas tentang kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Wujudnya adalah tindakan manusia. Melalui proses kreatif yang berlangsung dalam benak orang atau sekelompok orang produk kreatif tercipta (Suardi, 2015).

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 dan seni rupa masih tergolong rendah dalam proses pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa (Semiawan,2009). 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 (Ngalimun,2013).

Oleh karena itu perlu adanya inovasi baru dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa, 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.

Menurut Salam (2015) 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. 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 (Sachari,2012).

Berbicara tentang seni rupa berarti sesuatu yang erat hubungannya dengan keterampilan tangan, atau kerajinan yang membutuhkan ketelitian untuk setiap detail karya seni yang akan dihasilkan. Pada umumnya sebuah karya yang dihasilkan dari seni rupa adalah benda pakai. Contoh sederhana dari seni rupa

adalah, batik, relief atau ukir, keramik grafis, sulam, anyaman, cinderamata, hiasan dinding, patung, furniture, tenun, wadah, dan sebagainya. Dalam membuat karya seni rupa, pengrajin seni dituntut untuk memperhatikan tiga hal yaitu, bentuk, fungsi, dan bahan (Sugiarto,2012).

Di era globalisasi sekarang ini, Selwyn (2011) teknologi komunikasi dan informasi terus mengalami perkembangan yang begitu pesat, hal ini memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan dan mengikuti perkembangan teknologi terhadap usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan, terutama dalam penyesuaian penggunaannya terhadap dunia pendidikan khususnya proses pembelajaran di kampus. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang maju seperti sekarang ini mampu merubah gaya hidup manusia baik dalam hal bekerja, bermain, bersosialisasi dan belajar. Teknologi di era sekarang dengan mudahnya masuk kedalam kehidupan kita, termasuk salah satunya kedalam bidang pendidikan dalam bentuk pembelajaran.

Di dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi banyak menghasilkan berbagai macam inovasi baru untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu banyaknya variasi bahan ajar yang di gunakan oleh para dosen di kampus. Menurut Majid (2016) bahan ajar merupakan suatu bahan pelajaran yang berupa materi yang dikemas sesuai kurikulum yang digunakan untuk mencapai standar kompetensi dasar yang sudah ditentukan. Sedangkan menurut Wasino (2018) bahan ajar adalah materi pelajaran yang dikemas secara terstruktur sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk mahasiswa.

Namun berdasarkan kenyataannya hal tersebut sangatlah sulit ditemukan, karena kegiatan pembelajaran pendidikan seni masih memiliki kekurangan, Sebagian besar bahan ajar yang terdapat perguruan tinggi kebanyakan dibuat dalam bentuk cetak seperti buku paket. Menurut Bariyah (2015) Bahan ajar seperti ini cenderung monoton dan kurang diminati oleh mahasiswa. Saat ini, penggunaan bahan ajar dalam proses belajar mengajar di perguruan tinggi masih terbatas. Mahasiswa hanya menggunakan LKS dan buku paket pelajaran sebagai sumber belajar. Seharusnya dosen dan mahasiswa dapat memaksimalkan penggunaan fasilitas kampus yang lain sebagai sarana belajar seperti komputer, speaker, LCD dan lain sebagainya. Kurangnya penggunaan bahan ajar tersebut kemudian berdampak pada banyaknya mahasiswa yang kurang semangat mengikuti proses belajar mengajar di kelas khususnya pada mata pelajaran Seni Rupa, sehingga proses pembelajaran di kelas sangat kurang efektif (Furaidah, 2017). 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 yaitu bapak I Nyoman



Arcana, SST., M.Pd. yang menyatakan bahwa presentasi tingkat kreativitas mahasiswa kelas 5F Program Studi PGSD sebagai berikut :

Gambar 1. 1  
Tingkat Kreativitas Mahasiswa

No	Kelas	Jumlah	Kategori	Presentase
1	6F PGSD	26	9 Kreatif	35,2%
			17 Kurang kreatif	64,7%

Dari tabel tersebut dipaparkan bahwa presentasi kemandirian belajar mahasiswa kurang. Hal tersebut diukur dari kemandirian mahasiswa mengerjakan tugas dan melaksanakan kegiatan praktikum yang saya amati bersama dengan bapak I Nyoman Arcana. 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.

E-modul merupakan bahan ajar yang dinilai inovatif untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran. Suryadi (2018) menjelaskan bahwa E-modul merupakan media inovatif yang mampu meningkatkan minat belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiono, dkk (2019) bahwa modul elektronik merupakan sebuah bentuk bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis dan ditampilkan dalam format elektronik, yang mana di dalamnya terdapat audio, animasi, dan navigasi yang dapat membangkitkan minat belajar.

Dalam modul ajar digital dapat dikembangkan dengan variasi konten yaitu modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa berorientasi diferensiasi konten, dalam (Tomlinson, 2001) menjelaskan 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 (Tomlinson, 2001). 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.

Berdasarkan paparan tersebut, penulis tertarik mengembangkan produk modul ajar digital pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa berorientasi diferensiasi konten ini diharapkan mahasiswa akan lebih tertarik untuk mempelajari materi pada pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa karena mahasiswa dapat belajar dimana saja secara mandiri dan praktis. Sesuai dengan judul, pembahasan dalam proposal ini difokuskan pada Pengembangan Modul Ajar Digital Pada Pembelajaran Kerajinan Tangan/Seni Rupa Berorientasi Diferensiasi Konten Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa PGSD.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa masih rendah
2. 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.
3. Mahasiswa membutuhkan bahan ajar yang relevan agar mampu menuntun mereka belajar secara mandiri
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam menyiapkan proses pembelajaran.
5. Ketersediaan modul ajar belum mampu memenuhi tuntutan pembelajaran.
6. Kurangnya variasi dalam modul ajar yang dilaksanakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran sehingga mahasiswa kurang mampu dalam melaksanakan pembelajaran mandiri

## 1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang dilakukan dalam penelitian sangatlah penting, untuk menghindari luasnya ruang lingkup kajian. Penelitian ini berfokus pada penanaman masalah: 1. Kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran kerajinan tangan dan seni rupa yang masih rendah, 2. Mahasiswa membutuhkan bahan ajar



yang relevan agar mampu menuntun mereka belajar secara mandiri, 3. Kurangnya variasi dalam modul ajar yang dilaksanakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran sehingga mahasiswa kurang mampu dalam melaksanakan pembelajaran mandiri, fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah mengembangkan Modul Ajar Digital Pada Pembelajaran Kerajinan Tangan dan Seni Rupa Berorientasi Diferensiasi Konten Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa PGSD.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun produk pengembangan E-modul pada pembelajaran Kerajinan Tangan dan Seni Rupa untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD?
2. Bagaimanakah validitas isi produk pengembangan E-modul pada pembelajaran Kerajinan Tangan dan Seni Rupa untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD?
3. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan E-modul pada pembelajaran Kerajinan Tangan dan Seni Rupa untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD?
4. Bagaimana efektivitas produk pengembangan E-modul pada pembelajaran Kerajinan Tangan dan Seni Rupa untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian pengembangan E-modul pembelajaran Seni Rupa Guna Meningkatkan Hasil Belajar adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun produk Pengembangan E modul pada pembelajaran Kerajinan Tangan dan Seni Rupa untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD .
2. Untuk mengetahui hasil validitas produk pengembangan E-modul pada pembelajaran Kerajinan Tangan dan Seni Rupa untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD
3. Untuk mengetahui kepraktisan produk pengembangan E-modul pada pembelajaran Kerajinan Tangan dan Seni Rupa untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD
4. Untuk mengetahui efektivitas produk pengembangan E-modul pada pembelajaran Kerajinan Tangan dan Seni Rupa untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pijakan teoritis serta menambah pengetahuan dan inovasi terutama dalam E-modul khususnya pada pembelajaran Kerajinan Tangan dan Seni Rupa berorientasi diferensiasi konten untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Mahasiswa

Dengan penggunaan E-modul berorientasi difensiasi konten ini khususnya dalam pembelajaran Seni Rupa, diharapkan mahasiswa lebih termotivasi dalam belajar, karena dengan menggunakan e-modul, pembelajaran yang akan disajikan lebih menarik. Tujuan dari hal tersebut adalah agar mahasiswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### b. Bagi Dosen

Dengan penggunaan E-modul berorientasi diferensiasi konten dalam pembelajaran di kelas dapat membantu Dosen agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada mahasiswa.

### c. Bagi Perguruan Tinggi

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan dapat dijadikan informasi yang berharga dalam menyusun perangkat pembelajaran, guna untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik kedepannya, serta mampu menciptakan lulusan yang berkualitas.

### d. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti manfaat hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebuah masukan dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan yaitu Modul

Ajar Digital pada Pembelajaran Seni Rupa dan Kerajinan Tangan Berorientasi Difensiasi Konten untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa PGSD. Modul ajar digital berorientasi difensiasi konten ini dapat memudahkan dosen menyampaikan materi kepada mahasiswa, sehingga mahasiswa tidak kesulitan dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh dosen. Modul ajar digital berorientasi difensiasi konten ini lebih efektif dan efisien dari modul biasanya, karena pada modul ajar digital berorientasi difensiasi konten ini memuat tentang materi pembelajaran yang dipraktikan langsung dan di cantumkan melalui digital, sehingga para dosen dapat dengan mudah mempelajari model ajar ini dan dapat di implementasikan pada kegiatan pembelajaran. Adapun spesifikasi produk pengembangan modul ajar digital praktikum adalah sebagai berikut.

1. E-modul berorientasi difensiasi konten yang dikembangkan pada pembelajaran Kerajinan Tangan dan Seni Rupa ini adalah sebuah bahan ajar elektronik yang dikemas untuk pembelajaran mandiri dan dapat menggantikan peran guru dalam pembelajaran serta dapat dioperasikan menggunakan komputer/laptop.
2. E-modul berorientasi difensiasi konten hasil pengembangan mengarahkan mahasiswa melihat makna dalam materi dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari dapat dipelajari secara mandiri dan fleksibel dalam penggunaannya.
3. Didalam E-modul berorientasi difensiasi konten terdapat konten seperti teks, gambar, rekaman dan video yang diperuntukan untuk menunjang isi dari e- modul agar mudah dipahami oleh mahasiswa dan untuk menarik minat belajar mahasiswa.

4. E-modul berorientasi diferensiasi konten ini dikembangkan menggunakan aplikasi flip PDF professional, sebagai program utama dengan berbantuan beberapa program seperti microsoft word dan aplikasi-aplikasi lainnya.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Berdasarkan keadaan seperti sekarang ini, 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. Pentingnya pengembangan E-modul berorientasi difensiasi konten pada pembelajaran Kerajinan Tangan dan Seni Rupa ini diharapkan mahasiswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena terdapat konten seperti teks, gambar, rekaman dan video yang diperuntukan untuk menunjang isidari E-modul agar mudah dipahami oleh mahasiswa dan untuk menarik minat belajar mahasiswa. Selain itu mahasiswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang akan dipelajari karena dapat dikaitkan dengan kehidupan nyata dan mahasiswa juga dapat mempelajari medianya diluar kampus. Manfaat bagi mahasiswa yaitu, terlibat langsung dalam proses pembelajaran untuk memahami konsep dan melatih kemandirian melalui tahapan pembelajaran, sedangkan bagi pendidik adalah hasil penelitian ini dapat



menambah wawasan dan pengetahuan pendidik, sebagai alat bantu mengajar Kerajinan Tangan dan Seni Rupa, serta dapat merangsang kreativitas pendidik dalam mengembangkan bahan ajar.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Dalam pengembangan ini adapun asumsi yang terdapat di dalamnya yaitu :

1. Dosen memiliki kemampuan dalam mengoperasikan komputer/laptop dan mahasiswa juga mampu mengoperasikan komputer, E-modul yang dikembangkan digunakan untuk memfasilitasi mahasiswa untuk belajar mandiri, serta fasilitas untuk mahasiswa PGSD.
2. E-modul berorientasi diferensiasi konten ini mampu untuk membangkitkan gairah belajar mahasiswa agar memperoleh pengetahuan dan dikaitkannya dengan kehidupan nyata di lingkungannya, sehingga mahasiswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan perolehan belajar akan lebih bermakna.

Penelitian pengembangan ini tentu memiliki keterbatasan dalam pengembangannya, antara lain sebagai berikut :

1. Menampilkan media E-modul berorientasi diferensiasi konten diharapkan telah mendukung dalam pengembangan media pembelajaran Kerajinan Tangan dan Seni Rupa sesuai dengan kebutuhan mahasiswa terhadap bahan ajar yang di perlukan.
2. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa E- modul yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran Kerajinan Tangan dan Seni Rupa pada mahasiswa PGSD.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman terdapat istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Kreativitas merupakan sebuah konsep yang majemuk dan muliti dimensional, sehingga sulit didefenisikan secara operasional. Defenisi sederhana yang sering digunakan secara luas tentang kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Wujudnya adalah tindakan manusia. Melalui proses kreatif yang berlangsung dalam benak orang atau sekelompok orang produk kreatif tercipta (Suardi Syam, 2015).
2. Menurut Marlina (2017) bahan ajar adalah alat pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan menarik yang berupa materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi untuk mencapai tujuan yang diharapkan
3. Model ADDIE merupakan model pembelajaran yang paling menarik dan model pembelajaran yang sistematis, ADDIE (analysis, design, development, implementation, dan evaluation). Model desain pembelajaran yang paling generik dan dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran yang dikembangkan.
4. Modul ajar digital berorientasi diferensiasi konten merupakan sebuah modul versi elektronik atau seperangkat media pengajaran digital dan non cetak yang disusun secara sistematis dan digunakan untuk keperluan belajar mandiri, sehingga dapat menuntut mahasiswa untuk belajar memecahkan masalah dengan caranya sendiri.

5. Pembelajaran Seni Rupa merupakan pembelajaran yang cukup menarik dan mempunyai banyak perbedaan yang kontras dengan mata pelajaran yang lainnya, karena pembelajaran Seni Rupa mengajarkan pada mahasiswa untuk mengasah kreativitas, inspirasi dan imajinasi untuk berekspresi dalam memvisualisasikan seni kedalam wujud 2 dimensi dan 3 dimensi (Sholihudin,2016).

