

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAJALAH DIGITAL BERBASIS WEB BLOG PADA MATERI SENI RUPA DUA DIMENSI KELAS X SMA NEGERI 3 PAINAN

Rawiza Hayyina Gusnira¹, Yusron Wikarya²

Universitas Negeri Padang

Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatra Barat, Indonesia

E-mail: rawizahayyina@gmail.com

Submitted: 2022-07-09

Accepted: 2022-09-19

Published 2022-09-29

DOI: 10.24036/stjae.v11i3.118257

Abstrak

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan yang muncul dari permasalahan yang dihadapi yaitu kurangnya variasi media dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk menyediakan media pembelajaran yang valid dan praktis yaitu media majalah digital berbasis *web blog* yang mencakup materi seni rupa dua dimensi. Metode penelitian mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan lima tahap yaitu: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek uji coba produk dilakukan dalam tahap skala kecil dan skala besar pada peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Painan. Instrument yang digunakan yaitu angket yang diberikan kepada validator media, lay out, bahasa dan materi untuk menilai validitas media kemudian angket praktikalitas media yang dinilai oleh pendidik dan peserta didik sebagai pengguna produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validitas media sangat presentase 93,25% dan tingkat praktikalitas media sangat praktis presentase 90%.

Kata kunci : pengembangan media, majalah digital, web blog, seni rupa dua dimensi

Pendahuluan

Berkembangnya teknologi pada era digital dapat dijadikan sebagai sarana peningkatan mutu pendidikan, salah satu caranya yaitu dengan menyediakan media pembelajaran yang relevan, menarik dan sejalan dengan perkembangan teknologi terkini. Memanfaatkan teknologi sebagai alat pendidikan dapat membantu pesertadidik belajar bagaimana menggunakannya dengan bijak dan sesuai dengan kebutuhan serta mampu bertahan lama sehingga praktik pembelajaran disekolah dapat lebih majudan berkualitas.

© Universitas Negeri Padang

254



Faktor yang berperan besar dalam kegiatan pembelajaran yaitu media. Menurut (Suryani et al., 2018:2) Media merupakan bentuk jamak dalam bahasa latin yaitu medium berarti “pengantar” dimaksudkan sebagai pengantar informasi untuk penerima dari pengirim pesan. Kemudian Cecep dalam (Febria et al., 2017:2) media adalah alat yang berguna sebagai penjelas makna pesan yang disampaikan pada saat kegiatan pembelajaran. Agar dapat memahami materi pelajaran secara efektif dan efisien, di butuhkan suatu media pembelajaran yang berfungsi sebagai jembatan antara penjarar dan peserta didik (Musfiqon 2012:28).

Dampak penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar sangat signifikan. Untuk itu, penting mengenali kompleksitas dan kesatuan proses pembelajaran saat menggunakan media, memahami model pembelajaran, dan memahami faktor-faktor yang harus dipertimbangkan hingga mendapatkan proses belajar yang efektif dan efisien. Media yang bereputasi baik harus digunakan untuk mendapatkan pemahaman serta ketertarikan peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Hasan, 2021:13).

Saat ini penggunaan media berbasis digital telah banyak diterapkan oleh beberapa sekolah karena cukup bermodalkan handphone atau laptop yang dibantu dengan jaringan yang memadai sehingga dapat dikatakan lebih efisien dan murah. Berbeda dengan sistem pendidikan konvensional yang hanya menggunakan penilaian berbasis waktu, media pembelajaran digital dapat menjadikan peserta didik terlibat aktif dan interaktif. Media ini juga mendukung inisiatif siswa yang kemudian di ulas kembali hingga mendapatkan pemahaman yang optimal (Munir, 2017:17).

Berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 3 Painan, ditemukan bahwa sekolah ini sangat menganjurkan setiap peserta didik untuk memiliki gadget seperti handphone atau laptop yang dapat menunjang proses pembelajaran dan sekolah ini juga menyediakan akses internet yang memadai berupa *wifi.id* yang tentunya dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Kemudian hal lain ditemukan berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pendidik yaitu pemahaman peserta didik terhadap materi seni rupa dua dimensi sebagian besar memperoleh nilai dibawah KKM 80 sehingga belum mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hal ini diduga akibat penggunaan media pembelajaran disajikan melalui PPT dan buku cetak yang disediakan terbatas sehingga kurang berminatnya peserta didik terhadap materi yang disajikan.

Dari peristiwa di atas, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan sebuah media majalah digital berbasis *web blog*. Tujuan dari media ini untuk memperkenalkan variasi baru penggunaan media pembelajaran khususnya materi seni rupa dua dimensi yang dapat digunakan melalui handphone atau laptop secara mandiri baik di lingkungan kelas maupun luarnya asalkan memiliki koneksi internet yang memadai. Dikembangkan media ini agar membantu peserta didik memahami materi yang disajikan serta membuat pembelajaran lebih fleksibel, menarik, dan menyenangkan.

Majalah digital merupakan media baca yang hanya dapat digunakan melalui media elektronik seperti handphone, laptop dan komputer (Nida et al., 2016:781). Sedangkan *web blog* merupakan sebuah *platform* online yang terdapat elemen seperti teks, grafis, dan konten lainnya dikelola oleh individu kemudian di posting secara online untuk dapat dilihat oleh publik hanya dengan membagikan *link* atau mengundang publik untuk membaca, memberikan komentar, masukan dan saran terhadap informasi dalam *web blog* (Alias, 2020:49).

Metode

Model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan oleh Dick & Carry (1996) dalam Mulyaningsih (2019:199-202) dengan lima tahap yaitu: (1)*Analysis/Analisis*; (2)*Design/Desain*; (3)*velopment/Pengembangan*; (4)*mplementation/Implementasi*; dan (5) *Evaluation/Evaluasi*.

Subjek penelitian mencakup tentang penilaian validitas media dinilai oleh lima validator terdiri dari beberapa ahli yaitu: media; lay out; bahasa; dan dua orang ahli materi. Selanjutnya uji coba praktikalitas media dilakukan oleh pendidik bidang dan peserta didik kelas X dalam skala kecil sebanyak 10 orang dan skala besar sebanyak 28 orang sebagai pengguna produk.

Perolehan data dalam penelitian ini bersifat kuantitatif didasarkan pada hasil data menggunakan skala likert dan kualitatif diperoleh dari saran dan masukan oleh validator ahli melalui lembar validasi yang diberikan. Analisis deskriptif adalah analisis data pada penelitian ini untuk menggambarkan temuan tentang validitas dan praktikalitas media yang dikembangkan yaitu majalah digital berbasis *web blog* materi seni rupa dua dimensi.

Hasil

Berdasarkan prosedur dan tujuan penelitian yang berfokus pada model pengembangan ADDIE (Analysis; Design; Development; Implementation; and Evaluation) oleh Dick & Carry (1996) dalam Mulyaningsih (2019:199-202). Hasil analisis data pada tiap-tiap tahap yang peneliti lakukan terhadap pengembangan media pembelajaran mendapatkan hasil yaitu:

Tahap Analisis

Dilakukan analisis masalah untuk menetapkan syarat-syarat media yang dikembangkan. Tahapan ini dilakukan berdasarkan langkah-langkah kegiatan analisis model pengembangan ADDIE menurut (Branch, 2009:24) sebagai berikut.

a) Validasi Kesenjangan Kinerja

Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa hasil belajar sebagian besar peserta didik kelas X belum mendapatkan nilai KKM yang ditetapkan yaitu 80, hal ini peneliti duga karena peserta didik kurang tertarik dan kurang termotivasi mempelajari materi yang disajikan dalam bentuk PPT dan buku cetak disediakan juga

terbatas ditambah lagi keterbatasan waktu pendidik dalam menjelaskan materi juga kerap terjadi sehingga dalam memahami materi yang diberikan peserta didik mendapatkan pemahaman yang kurang optimal.

b) Merumuskan Tujuan Intruksional

Berdasarkan hasil wawancara, SMA Negeri 3 Painan menggunakan kurikulum 2013 revisi 2019. Analisis kurikulum yang berpedoman pada silabus dengan tujuan dan indikator pembelajaran diharapkan hasil yang harus dicapai melalui proses pembelajaran yang dilakukan sebagai berikut. Memahami pengertian, unsur, prinsip, bahan dan teknik berkarya seni rupa dua dimensi. Siswa dapat menjelaskan konsep dan pengertian seni rupa dua dimensi. Siswa didik dapat menjelaskan unsur-unsur seni rupa dua dimensi. Siswa didik dapat menjelaskan prinsip-prinsip seni rupa dua dimensi. Siswa didik dapat mengetahui bahan dan teknik dalam berkarya seni rupa dua dimensi.

c) Mengidentifikasi Karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan observasi, peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Painan umumnya berumur kisaran 15-16 tahun yang artinya sudah mahir dalam menggunakan handphone dan laptop sehingga media berbasis digital pada materi seni rupa dua dimensi dapat digunakan dalam kelas maupun luar kelas dengan baik oleh peserta didik dengan syarat jaringan yang memadai.

d) Mengidentifikasi Materi

Berdasarkan kurikulum yang digunakan oleh SMA Negeri 3 Painan yaitu kurikulum 2013 revisi 2019. Adapun materi yang digunakan dalam produk yang dikembangkan yaitu seni rupa dua dimensi dengan rincian: (1) Konsep dan pengertian; (2) unsur-unsur; (3) prinsip-prinsip; dan (4) bahan dan teknik dalam berkarya.

e) Mengidentifikasi Sumber Daya Teknologi dan Sarana Prasarana Pembelajaran

Berdasarkan observasi awal, SMA Negeri 3 Painan memiliki infrastruktur dan sumber daya TIK, termasuk laboratorium komputer, speaker, wifi dan infokus masing-masing kelas yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Kemudian peserta didik secara keseluruhan memiliki laptop dan handphone yang dapat digunakan saat menggunakan media berbasis teknologi.

f) Menentukan Strategi dan Pembelajaran yang Potensial

Berdasarkan hasil analisis yang telah peneliti lakukan serta diskusi dengan pendidik bidang studi seni rupa SMA Negeri 3 Painan. Dilihat dari keuntungan dan kerugian masing-masing yang memiliki potensi sangat besar untuk mengakhiri masalah pembelajaran yang terjadi. Dengan meminimalisir terjadinya masalah lain dikemudian hari, maka disepakati media majalah digital berbasis *web blog* dengan cakupan seni rupa dua dimensi kelas X sebagai produk akhir.

Tahap Desain

Pada tahap dibuat rancangan awal produk dengan menyiapkan kerangka konseptual mode awal tentang media yang dihasilkan. Desain awal pada tahap ini yaitu mensimulasikan penyajian materi dengan media yang dirancang dalam bentuk

gambaran *flowchart* dan *storyboard* dengan cakupan yaitu: a) judul, b) kata pengantar, c) cover, d) indikator/tujuan, e) bagan materi, f) materi seni rupa dua dimensi, g) soal materi, h) video, i) rangkuman, dan j) *profile* penulis. Setelah membuat rancangan produl awal peneliti juga melakukan perancangan skenario pembelajarann dalam bentuk RPP (rencana proses pembelajaran) digunakan saat tahap uji coba produk yang dihasilkan.

Tahap Pengembangan

Produk yang dikembangkan divalidasi oleh 5 validator ahli yaitu: ahli media oleh dosen seni rupa UNP, ahli lay out oleh dosen DKV UNP, ahli bahasa oleh dosen bahasa UNP, dan dua orang pendidik bidang studi seni rupa SMA/Sederajat sebagai ahli materi seni rupa dua dimensi. Berikut hasil data validitas media majalah digital berbasis *web blog* yang diperoleh.

Table 1 Data Validitas Media

No.	Aspek yang dinilai	Tingkat Validitas (%)	Kategori
1	Aspek Media	95%	Sangat Valid
2	Aspek Lay Out	90%	Sangat Valid
3	Aspek Materi	95,5%	Sangat Valid
4	Aspek Bahasa	92,5%	Sangat Valid
Total		373	
Rata-rata Skor		93,25%	Sangat Valid

Dapat dilihat pada tabel, diperoleh validitas media dilakukan oleh 5 validator ahli, dapat diberi kesimpulan bahwa media yang dikembangkan secara keseluruhan diperoleh yaitu 93,25% dengan pemenuhan aspek media 95%, aspek lay out 90%, aspek materi 95,5% dan aspek bahasa 92,5% yang artinya dapat dikatakan bahwa media majalah digital berbasis *web blog* ini sangat valid sehingga layak untuk di lakukan tahap uji coba di kelas nyata.

Sebelum peneliti melakukan tahap implementasi atau uji coba kepada peserta didik kelas X, dilakukan terlebih dahulu uji praktikalitas kepada pendidik bidang studi seni rupa SMA Negeri 3 Painan guna untuk menyempurnakan produk jika masih terdapat hal-hal yang kurang sesuai terhadap media yang peneliti kembangkan. Hasil uji praktikalitas media yang dinilai oleh pendidik mendapatkan hasil sebagai berikut.

Table 2 Data Praktikalitas Media oleh Pendidik

No.	Aspek yang dinilai	Tingkat Validitas (%)	Kategori
1	Aspek Penggunaan	100%	Sangat Praktis
2	Aspek Materi	87%	Sangat Praktis
3	Aspek Fungsi dan Manfaat	91%	Sangat Praktis
Total		278	
Rata-rata Skor		92,5%	Sangat Praktis

Dilihat pada tabel, data uji coba praktikalitas media yang dinilai oleh pendidik bidang studi seni rupa SMA Negeri 3 Painan memiliki 3 aspek dengan hasil yang diperoleh yaitu pada aspek penggunaan dengan presentase 100%, aspek materi

87%, dan aspek fungsi dan manfaat 91%. Total nilai praktikalitas yang didapatkan kategori sangat praktis dengan nilai keseluruhan yaitu 92,5% yang dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dapat dilanjutkan pada tahap implementasi di kelas nyata.

Tahap Implementasi

Dilakukan uji coba media kepada peserta didik dalam dua tahap uji coba yaitu dalam bentuk skala kecil sebanyak 10 orang secara acak dan uji coba skala besar sebanyak 28 orang di kelas X IPA 2. Dalam melakukan uji coba dikelas, media majalah digital berbasis *web blog* ditampilkan di depan kelas melalui *proyektor* yang ada dikelas kemudian peneliti membagikan *link web blog* kepada peserta didik yang dapat dilihat dan digunakan melalui handphone atau laptop masing- masing. Setelah melakukan prosedur penelitian berdasarkan RPP yang digunakan, berikut hasil uji coba praktikalitas media yang dinilai oleh peserta didik.

Table 3 Data Praktikalitas Media oleh Peserta Didik

No.	Skala Penilaian	Tingkat Validitas (%)	Kategori
1	Skala Kecil	90%	Sangat Praktis
2	Skala Besar	88,38%	Sangat Praktis
Total		178,38	
Rata-rata Skor		89%	Sangat Praktis

Dapat dilihat pada tabel, berdasarkan uji coba media terhadap peserta didik kelas X yang dilakukan dalam tahap skala kecil 10 orang dan skala besar 28 orang diperoleh hasil yaitu total rata-rata skor secara keseluruhan mendapatkan hasil yang baik yaitu pesentase 89% dengan rincian yaitu skala kecil 90% dan skala besar 88,39%. Berdasarkan hasil nilai praktikalitas tersebut maka dikatakan bahwa media yang dikembangkan sangat praktis untuk di gunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap Evaluasi

Dilakukan evaluasi untuk mengetahui apakah media yang peneliti kembangkan sudah memenuhi syarat atau tidak. Evaluasi formatif didapatkan setiap tahap, dengan tujuan untuk revisi. Sedangkan evaluasi sumatif terjadi pada tahap akhir pengembangan. Berdasarkan hasil kegiatan uji coba validitas dan praktikalitas diperoleh hasil yang sangat valid dari validator ahli dan diperoleh hasil yang sangatpraktis dari pendidik dan peserta didik sebagai pengguna produk. Maka, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk dipertimbangkan dalam penggunaan media pembelajaran variasi baru materi seni rupa dua dimensi kelas X di SMA Negeri 3 Painan.

Simpulan

ONLINE ISSN 2302-3236

UNP JOURNALS

Berdasarkan tahap-tahap penelitian yang dilakukan, hasil akhir produk ini yaitu majalah digital berbasis *web blog* yang dikembangkan melalui lima tahap model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media ini di validasi oleh ahli media, ahli lay out, ahli bahasa dan ahli materi dengan data validitas yang diperoleh yaitu presentase 93% dengan kategori sangat valid,

kemudian data praktikalitas dinilai oleh pendidik bidang studi seni rupa diperoleh yaitu presentase 92,5% dan peserta didik kelas X dengan tahap skala kecil 10 orang diperoleh 90% dan skala besar 28 orang diperoleh 88,39% dengan kategori sangat praktis.

Pada saat kegiatan implementasi media yang dikembangkan, peserta didik tertarik untuk mempelajari materi seni rupa dua dimensi karena pada media terdapat unsur teks yang dilengkapi dengan gambar-gambar dan video yang dapat memudahkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Media ini juga dapat membuat peserta didik untuk aktif dengan mencari pengertian tentang apa yang dipelajari.

Berdasarkan hasil uji coba kepraktisan media yaitu 89% kategori sangat praktis. Terdapat respon yang baik oleh peserta didik dengan mengatakan bahwa media ini dapat digunakan dengan baik terlebih lagi di era digital, tampilan *web blog* juga menarik dan *colorfull* membuat mereka tertarik untuk mempelajari materi seni rupa dua dimensi secara maksimal. Kosasih (2021:252-253) bahan ajar digital yang disajikan dalam bentuk teks disertai gambar dan video yang lebih kompleks sehingga dapat dimanfaatkan lebih mudah dan praktis.

Surjono dan Maltby dalam (Sutirman, 2013:63) memberi penegasan bahwa *web blog* adalah alat yang kuat dalam melakukan penyebaran informasi kepada penerima dan telah banyak lembaga pendidikan yang menggunakan pembelajaran berbasis *web blog*. Didukung oleh Dick and Carry dalam bukunya (Sutirman, 2013:67) belajar menggunakan *web* adalah salah satu cara pendistribusian materi pelajaran yang cukup fleksibel untuk diterapkan, terutama untuk mendorong perkembangan peserta didik secara mandiri.

Penelitian sejenis juga dilakukan oleh (Fitriana & Kurniawati, 2021), berdasarkan uji coba media yaitu majalah digital mendapatkan hasil yang memuaskan dengan perolehan presentase yang tinggi. Sejalan dengan penelitian (Fuad et al., 2020) bahwa penggunaan majalah digital disekolah memberikan efek yang menguntungkan pada hasil belajar peserta didik dan cocok untuk diterapkan pada era digital. Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian tersebut serta hasil uji coba yang peneliti lakukan terhadap media yang dikembangkan, dapat diidentifikasi bahwa media ini layak untuk dipertimbangkan sebagai penggunaan variasi media digital dalam pembelajaran dikelas X SMA Negeri 3 Painan.

Berdasarkan semua langkah penelitian, media pembelajaran yang dikembangkan dengan lima tahapan metode ADDIE dapat dikatakan sangat valid dan sangat praktis dengan mendapatkan hasil yang baik yaitu hasil validitas media dinilai oleh ahli media

95%, lay out 90%, bahasa 92,5% dan materi 95,5% diperoleh total rata-rata skor keseluruhan dengan presentase 93% kategori sangat valid. Selanjutnya hasil praktikalitas media dinilai oleh pendidik bidang studi seni rupa 92,5% dan peserta didik melalui tahap uji coba skala kecil 90% terdiri dari 10 orang dan skala besar 88,38% terdiri dari 28 orang diperoleh skor keseluruhan 90% kategori sangat praktis.

Referensi

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Febria Rahmadani, D., Wisdiarman, M. P., & Y. Wikarya, M. P. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Animasi *Stop Motion* Berdasarkan Tingkatan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni Rupa di MTsN MATUR. *Serupa The Journal of Art Education*, 6(1).
- Fitriana, A. N., & Kurniawati, Y. (2021). Desain Uji Coba E-Magazine Dengan Pendekatan Social Emotional Learning (Sel) Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Pada Materi Asam Basa. *Lantanida Journal*, 8(2), 144.
- Fuad, A., Karim, H., & Palennari, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine sebagai Sumber Belajar Biologi Siswa Kelas XII. *Biology Teaching and Learning*, 3(1). <https://doi.org/10.35580/btl.v3i1.14298>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei). Kosasih, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. In Jakarta: *Bumi Aksara*
- Mohammed Huzaimi Alias. (2020). Persepsi Pembelajaran Dewasa Melalui Teknologi (Perception of Adult Learning Through Technology of. *Journal of Personalized Learning*, 3(1), 47–54.
- Multyaningsih, E. (2019). Metode Penelitian Bidang Terapan. In Bandung: *Alfabeta*.
- Munir. (2017). Pembelajaran Digital. In *Alfabeta*.
- Musfiqon. (2012). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. in *Prestasi Pusatkarya*
- Nida, W., Serevina, V., & Raihanati. (2016). Pengembangan majalah elektronik berbasis contextual teaching and learning pada materi pokok suhu dan kalor untuk peserta didik kelas X. *Prosiding Simposium Nasional Inovasi Dan Pembelajaran Sains 2016*, 780–784.
- Suryani, P. D., Zubaidah, M. P., & ... (2018). Pengaruh penggunaan media sparkol videoscribe terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa di SMP Negeri 4 Padang. *Serupa The Journal of*
- Sutirman, M. P. (2013). Media dan model-model Pembelajaran Inovatif. In *Yogyakarta: Graha Ilmu*.