

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SENI RUPA BERBASIS ELEARNING DENGAN MENGGUNAKAN WORDPRESS UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 GUNUNG TALANG

**Lira Afri Yulia¹, Suib Awrus²
Universitas Negeri Padang**

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

Email: liraafriyulia04@gmail.com

Submitted: 2021-02-17

Accepted: 2021-02-21

Published: 2021-03-03

DOI: 10.24036/sr.v9i3.112308

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar seni rupa berbasis e-learning dengan menggunakan wordpress yang valid dan praktis. Dalam pengembangan ini model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yang terdiri dari pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan saja karena keterbatasan waktu. Bahan ajar berbasis e-learning ini telah direvisi berdasarkan saran dan komentar dari ahli validator yang terdiri atas 4 dosen seni rupa, 1 dosen bahasa, dan 1 guru seni budaya. Bahan ajar berbasis e-learning dikembangkan dengan menggunakan wordpress. Pengembangan ini dilakukan dengan uji skala kecil yang terdiri dari 10 orang siswa kelas VIII SMPN 2 Gunung Talang. Hasil validasi yang diperoleh dari lembar validasi yang diberikan kepada validator yaitu dengan rata-rata 91,25% yang dinyatakan sangat valid. Dan hasil uji praktikalitas yang diberikan kepada siswa dinyatakan sangat praktis dengan rata-rata 82,7%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahan ajar berbasis e-learning pada materi menggambar model dan gambar ilustrasi telah valid dan praktis.

Kata kunci: Bahan Ajar, E-Learning, Wordpress

Pendahuluan

Perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) saat ini yang mengalami kemajuan sangat pesat. Kejadian itu ada menimbulkan dampak positif dan negatif untuk dunia pendidikan. Untuk menghadapi dampak tersebut dibutuhkan sumber daya manusia dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Pembelajaran yang sering terjadi selalu berpusat kepada pendidik, sehingga menghambat kreativitas dan perkembangan kognitif siswa. Siswa tidak mampu belajar mandiri dan selalu bergantung dari penjelasan guru dalam kelas. Kurang maksimalnya penggunaan buku cetak dalam pembelajaran seni rupa, kegiatan mencatat kembali materi yang sudah dijelaskan oleh guru padahal pembahasan belajar ada dibuku. Melihat

kondisi tersebut salah satu alternative untuk mengatasinya adalah membuat bahan ajar dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi.

Merujuk pada permasalahan tersebut maka penting dalam pengembangan pembelajaran secara inovatif untuk membantu peserta didik belajar lebih optimal dengan mandiri atau di dalam kelas. Salah satu bahan ajar yang mampu menjawab kebutuhan akan hal itu yaitu bahan ajar berbasis *elearning*. Dalam situasi kegiatan belajar pada masa pandemi menuntut guru untuk menggunakan media internet dalam proses pembelajaran. Dan juga menuntut peserta didik agar bisa belajar mandiri, sehingga peserta didik membutuhkan bahan ajar atau media yang bisa membantu peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran mandiri yaitu dengan mengembangkan bahan ajar berbasis *e-learning*.

Dwicahyono dan Daryanto (2014:171) menyatakan bahan ajar alat yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Sedangkan Prastowo menyatakan (dalam Edoardo, 2016) bahan ajar merupakan semua bentuk bahan untuk membantu guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Bahan ajar seni rupa yang dikembangkan adalah bahan ajar berbasis *elearning*. Dalam situasi pembelajaran di tengah pandemi, kebutuhan pembelajaran banyak menuntut guru untuk menggunakan media internet dalam proses pembelajaran. Dan juga menuntut siswa untuk belajar secara mandiri dari rumah, maka dari itu dibutuhkan bahan atau media yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri yaitu mengembangkan bahan ajar berbasis *e-learning*.

E-learning yaitu kegiatan belajar menggunakan rangkaian elektronik untuk menyampaikan isi pembelajaran, dan interaksi (Rusman, 2011). Sedangkan menurut Hamdani (dalam Fauziah, 2012) materi *e-learning* bisa didistribusikan secara online maupun *offline*, salah satu contoh medianya CD/DVD.

Dalam kegiatan belajar yang menggunakan bahan ajar berbasis *elearning* berupa web, disiapkan, dijalankan, dan dimanfaatkan untuk menyampaikan materi belajar. Bahan ajar berbasis *e-learning* ini dikembangkan dengan menggunakan *wordpress*. *Wordpress* (dalam Saluky, 2016) yaitu aplikasi sumber terbuka yang sering digunakan sebagai pembuatan *blog*. *Wordpress* dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL PHP dan MySQL.

Berdasarkan penjabaran di atas, penelitian ini bertujuan menghasilkan bahan ajar seni rupa berbasis *e-learning* yang valid dan praktis untuk siswa kelas VIII SMP. Alasan penulis mengembangkan bahan ajar berbasis *elearning* ini yaitu memudahkan dan membantu guru dalam mengajarkan mata pelajaran seni rupa. Bahan ajar seni rupa berbasis *e-learning* dengan menggunakan *wordpress* ini perlu dikembangkan agar dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil pemahaman konsep seni rupa sehingga mencapai tujuan kurikulum yang diharapkan. Dan siswa bisa belajar secara mandiri.

Metode

Research and Development (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan. Menurut Sugiyono (2013:407) bahwa penelitian dan pengembangan sebuah metode dalam penelitian digunakan dalam mengembangkan produk tentang pendidikan dan pembelajaran.

Dalam pengembangan ini model yang dikembangkan yaitu model 4D yang dikemukakan S. Thiagarajan yang proses pengembangannya dilakukan dengan

menggunakan empat tahap yaitu: define, design, develop, dan disseminate. Untuk uji validasi melibatkan validator ahli, yaitu materi, penyajian, kegrafikan, dan bahasa. Subjek uji coba terdiri dari 10 orang siswa kelas VIII SMP N 2 Gunung Talang. Data primer merupakan jenis data yang digunakan karena diambil melalui lembar validasi dan uji praktikalitas melalui dosen, guru, dan siswa secara langsung. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu mendeskripsikan hasil uji validitas dan hasil uji praktikalitas bahan ajar seni rupa berbasis e-learning.

Hasil

Bahan ajar yang sudah dibuat divalidasi oleh enam orang validator. Hasil penilaian dari enam validator, mereka menyatakan bahan ajar pada materi menggambar model dan gambar ilustrasi untuk siswa kelas VIII SMP yang dikembangkan sangat valid. Hasil validasi bagian aspek materi dengan rata-rata 92% dikategorikan sangat valid, dilihat dari aspek penyajian dengan rata-rata 96% dikategorikan sangat valid, aspek kegrafikan dikategorikan sangat valid dengan rata-rata 96%, dan aspek bahasa 84% juga dikategorikan sangat valid. Keempat aspek tersebut dinilai sangat valid dengan rata-rata 91,25%.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Bahan Ajar

No.	Kriteria Bahan Ajar	Nilai Validitas (%)	Kategori
1	Aspek materi	92	Sangat valid
2	Aspek penyajian	96	Sangat valid
3	Aspek kegrafikan	93	Sangat valid
4	Aspek bahasa	84	Sangat valid
	Jumlah	365	
	Rata-rata	91,25	Sangat valid

Praktikalitas bahan ajar diketahui melalui tanggapan siswa. Kepraktisan bahan ajar diperoleh melalui lembar uji kepraktisan bahan ajar dari siswa. Nilai praktikalitas bahan ajar menurut siswa diperoleh dari data lembar uji praktikalitas yang telah diberikan bisa dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil analisis praktikalitas bahan ajar oleh Siswa.

No. Pernyataan	No. urut siswa										Jumlah	TK	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Aspek Penggunaan													
1	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	45	90	Sangat praktis
2	5	4	5	5	5	5	5	3	4	4	45	90	Sangat praktis
3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	40	80	Sangat praktis
4	4	4	3	5	5	5	5	3	4	4	42	84	Sangat praktis
5	3	5	4	3	4	5	5	2	5	4	40	80	Praktis
6	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	40	80	Praktis
7	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	41	82	Sangat praktis
8	3	3	3	4	4	5	5	2	3	4	36	72	Praktis

Total	32	35	32	33	34	37	37	27	31	31	329	82.25	Sangat Praktis
Aspek Penyajian													
9	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	48	96	Sangat praktis
10	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	48	96	Sangat praktis
11	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	45	90	Sangat praktis
12	3	3	3	4	4	5	4	3	4	4	37	74	Praktis
13	5	5	5	5	5	4	5	3	4	4	45	90	Sangat praktis
14	3	3	4	5	5	5	5	5	4	5	44	88	Sangat praktis
15	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	45	90	Sangat praktis
16	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	42	84	Sangat praktis
17	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	45	90	Sangat praktis
18	5	5	4	3	4	5	5	5	4	4	44	88	Sangat praktis
19	4	4	4	3	5	5	5	3	4	4	41	82	Sangat praktis
Total	46	46	48	48	52	53	53	43	46	49	484	88	Sangat praktis
Waktu													
20	3	3	3	5	5	4	4	4	4	4	39	78	Praktis
Rata-rata													

Dari tabel terlihat 3 aspek praktikalitas bahan ajar berdasarkan lembar uji praktikalitas menurut siswa menunjukkan respon siswa terhadap bahan ajar adalah positif. Nilai rata-rata yang didapat dari lembar uji praktikalitas sebesar 82,7% dan dinyatakan sangat praktis. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahan ajar bisa membantu siswa untuk memahami konsep menggambar model dan gambar ilustrasi.

Simpulan

Berdasarkan data di atas didapatkan dari penelitian pengembangan bahan ajar seni rupa berbasis *e-learning* pada materi menggambar model dan gambar ilustrasi untuk siswa kelas VIII SMP dapat disimpulkan 1) bahan ajar seni rupa berbasis *e-learning* dengan menggunakan wordpress untuk siswa kelas VIII SMP dinyatakan sangat valid setelah melakukan revisi dari enam orang validator ahli. Dan uji praktikalitas oleh 10 orang siswa dinyatakan sangat praktis. 2) bahan ajar seni rupa berbasis *e-learning* pada materi menggambar model dan gambar ilustrasi untuk siswa kelas VIII SMP dinyatakan sangat valid dengan rata-rata 91,25%. 3) bahan ajar seni rupa *elearning* pada materi menggambar model dan gambar ilustrasi untuk siswa kelas VIII SMP dinyatakan sangat praktis dengan rata-rata 82,7%.

Peneliti menyarankan bahan ajar seni rupa berbasis *e-learning* untuk siswa kelas VIII SMP bisa dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Dan untuk para peneliti yang lain bisa mengembangkan bahan ajar berbasis *elearning* dengan berbagai macam pembahasan lain. Bahan ajar yang sudah dikembangkan bisa disajikan untuk panduan mengembangkan bahan ajar lain terutama berkaitan dengan pembelajaran seni rupa di SMP.

Referensi

- Dwicahyono, Aris dan Daryanto. 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar). Yogyakarta: Gava Media.
- Edoardo, M. Rafa'l. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis E-Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Ma'arif 01 Seputih Raman. Tesis. Lampung: Universitas Lampung.
- Fauziah, F. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Menggunakan E-Learning (E-Learning XHTML Editor) Pokok Bahasan Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas VIII SMPN 3 Kuningan (Doctoral dissertation, IAIN Syekh Nurjati Cirebon).
- Rusman. 2011. Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Saluky, S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web Dengan Menggunakan Wordpress. Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching, 5(1).
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.