

PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN SENI RUPA BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING MATERI GAMBAR MODEL DI MTs N 02 MUKOMUKO

Mia Widia Rahma¹ & Yusron Wikarya²

Universitas Negeri Padang

Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, 25171, Sumatera Barat, Indonesia

Email: miawidiarahma@gmail.com

Submitted: 2022-12-12

Accepted: 2023-01-05

Published: 2023-03-10

DOI: 10.24036/stj.2023.v12i1.120698

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan modul pembelajaran seni rupa berbasis model pembelajaran *project based learning* yang valid dan praktis. Metode penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan 4D oleh Thiagarajan (1974) dengan 4 tahapan yakni *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Subjek uji coba dilakukan dengan 2 tahap yakni skala kecil dan skala besar dengan peserta didik kelas VIII MTs N 02 Mukomuko. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket untuk validasi ahli (media, lay out, bahasa, materi) dan angket kepraktisan (pendidik dan peserta didik). Hasil penelitian dengan tingkat validitas modul pembelajaran sebesar 91,4% (sangat valid) dan tingkat praktikalitas modul pembelajaran yang diperoleh dari respon pendidik sebesar 96% (sangat praktis) dan respon peserta didik sebesar 78% (kriteria praktis).

Kata kunci: modul pembelajaran, *project based learning*, gambar model

Pendahuluan

Pembelajaran ialah interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Proses pembelajaran memerlukan bahan ajar sebagai media yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik selama pembelajaran.

Menurut Hasan, dkk, (2021: 29) media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan sebagai fasilitator atau penghubung dari pemberi informasi (pendidik) kepada penerima informasi (peserta didik) untuk menggugah peserta didik agar termotivasi untuk melanjutkan pembelajaran secara utuh dan bermakna. Kemudian media pembelajaran menurut Kustandi dan Sutjipto (2011: 9) merupakan alat pendukung



proses belajar mengajar serta memperjelas informasi yang diberikan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran biasanya tercermin dari penguasaan materi oleh peserta didik. Beragam upaya terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan, salah satunya dengan mengembangkan bahan ajar berupa modul pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik belajar secara mandiri.

Hasil wawancara peneliti dengan pendidik bidang studi seni budaya (seni rupa) di MTs N 02 Mukomuko diketahui bahwa peserta didik kurang memahami materi dalam bidang studi seni budaya terkhusus bidang seni rupa dalam aspek pengetahuan akibat tidak adanya buku pedoman berupa modul. Hal tersebut terlihat pada ulangan harian (UH) peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu berada dibawah 75.

Modul menurut Daryanto (2013:9) adalah bahan pelajaran yang dikemas secara terpadu dan sistematis yang berisi rangkaian pengalaman belajar yang direncanakan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar tertentu. Modul memiliki fungsi menurut Hidayah (2022:38) yaitu (1) Pedoman bagi pendidik, (2) Pedoman bagi peserta didik, (3) Alat evaluasi untuk mengukur pencapaian hasil pembelajaran.

Keuntungan menggunakan modul dalam proses pembelajaran adalah modul dapat memberikan umpan balik atau respon. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengidentifikasi kelemahan mereka dan memperbaikinya. Tujuan pembelajaran yang jelas didefinisikan dalam modul sehingga peserta didik selaras untuk mencapainya.

Dalam mengembangkan modul pembelajaran seni rupa, model pembelajaran yang dipakai peneliti yakni berbasis project based yakni model pembelajaran yang menghasilkan suatu produk. Project based learning menurut Halimah dan Marwati (2022: 39) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengutamakan keterlibatan peserta didik, atau yang dikenal dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Menurut Pahlawan (2017: 5) project based learning adalah pembelajaran yang inovatif dengan lebih menekankan pada pembelajaran kontekstual melalui tindakan.

Pembelajaran berbasis proyek dapat digunakan sebagai metode pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan perencanaan, komunikasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Maka dari itu, untuk mengatasi permasalahan diatas peneliti ingin mengembangkan modul pembelajaran dengan berbasis Project Based Learning dengan tujuan pengembangan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

Metode

Jenis penelitian ini yakni penelitian dan pengembangan *atau research and development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan yakni model pengembangan 4D oleh Thiagarajan (1974) dalam Mulyatiningsih, E (2019:195-199) dengan empat tahapan yaitu *define* (pendefenisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran).

Define (Pendefenisian)

Pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan analisis syarat-syarat pengembangan, dilakukan dengan cara: 1) Analisis kurikulum, 2) Analisis karakteristik peserta didik, 3) Analisis materi dan 4) Merumuskan tujuan.

Design (Perancangan)

Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk membuat modul atau buku ajar sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi.

Develop (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan cara menguji isi dan keterbacaan modul atau buku ajar tersebut kepada pakar atau ahli yang terlibat dalam validasi rancangan dan peserta didik yang akan menggunakan modul atau buku ajar tersebut.

Disseminate (Penyebaran)

Dalam pengembangan bahan ajar (buku atau modul), tahap disseminate dilakukan dengan cara pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada pendidik dan peserta didik.

Dalam penelitian ini uji coba modul dilakukan dengan 2 tahap yakni skala kecil dan skala besar. Jumlah subjek penelitian secara keseluruhan yakni 25 peserta didik kelas VIII MTs N 02 Mukomuko dengan rincian 10 peserta didik (skala kecil) dan 15 peserta didik (skala besar). Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket untuk validasi ahli (media, lay out, bahasa, materi) dan angket kepraktisan (pendidik dan peserta didik).

Data yang dikumpulkan menggunakan tipe data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kuesioner (angket) hasil validasi produk oleh 4 validator ahli menggunakan skala likert. Data kuantitatif adalah transformasi utama dari data kualitatif yang dikumpulkan.

Hasil

Berdasarkan model pengembangan 4D Thiagarajan (1974) dalam Mulyatiningsih, E (2019:195-199), 4 tahapannya yaitu *define* (pendefenisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran).

Define (pendefenisian)

Dalam pengembangan modul pembelajaran tahap *define* dilakukan dengan cara:

1. Analisis kurikulum
Analisis kurikulum membantu menentukan bahan (kompetensi) tersebut akan dikembangkan. Hasil analisis yang peneliti temukan berdasarkan (KD) di dalam silabus pembelajaran seni rupa yang ada di MTs N 02 Mukomuko yakni materi gambar model dengan KD 3.1 memahami konsep dan prosedur gambar model dengan berbagai bahan dan teknik, KD 4.1 menggambar model dengan berbagai bahan dan teknik.
2. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada 5 oktober 2021 di kelas VIII MTs N 02 Mukomuko dapat dilihat bahwa peserta didik kelas VIII dengan rentang usia 13-14 tahun merupakan peserta didik yang terdiri dari campuran jenis kelamin dan kemampuan peserta didik.

3. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan mengidentifikasi materi utama dan menyusunnya kembali secara sistematis. Materi yang akan diuraikan berdasarkan pada kompetensi dasar (KD) dan silabus. Materi yang terdapat pada modul pembelajaran seni rupa berbasis (pjb) harus selaras dengan tujuan pembelajaran.

4. Merumuskan Tujuan

Pengembangan tujuan pembelajaran atau indikator kinerja didasarkan pada (KI) dan (KD) yang dijabarkan dalam silabus. Adapun uraian tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan dalam modul pembelajaran seni rupa berbasis *project based learning* yakni peserta didik dapat memahami konsep gambar model dan mengidentifikasi unsur, prinsip dan bahan dalam gambar model, mengidentifikasi teknik gambar model, menjelaskan prosedur gambar model dan menggambar model dengan beragam bahan dan teknik.

Design (perancangan)

Dalam tahap *design* peneliti sudah membuat rancangan produk yang akan dikembangkan. Perancangan yang dilakukan peneliti dalam menyusun modul pembelajaran dilakukan dengan:

1. Mencari sumber referensi materi gambar model yang relevan dengan materi (gambar model) yang akan diuraikan dalam modul pembelajaran.
2. Membuat design atau rancangan modul pembelajaran.
3. Menyusun modul pembelajaran dengan format judul, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, peta konsep, pendahuluan (KI, KD, materi, petunjuk penggunaan), kegiatan pembelajaran I dan kegiatan pembelajaran II, Rangkuman, latihan soal, lembar kerja, kunci jawaban serta daftar pustaka.

Develop (pengembangan)

Tujuan pengembangan ini ialah untuk mewujudkan modul pembelajaran yang telah diperbaiki sesuai saran ahli/validator dan uji coba terhadap pendidik dan peserta didik. Tahap pengembangan modul pembelajaran ini dilakukan dengan cara:

1. Validasi dilakukan oleh 4 validator ahli (media, bahasa, lay out, materi) terhadap modul.
2. Revisi modul pembelajaran berdasarkan masukan serta saran yang telah diberikan oleh ahli.
3. Uji coba dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas (VIII) MTs N 02 Mukomuko.

Tabel 1. Data Validitas

No	Validator	Skor Yang Diperoleh	Skor Rata-rata	Presentase (%)	Kriteria
1.	Media	45	3,75	93%	Sangat Valid

2.	Bahasa	40	4,0	100%	Sangat Valid
3.	Lay Out	28	2,80	87%	Sangat Valid
4.	Materi I	48	3,42	85%	Sangat Valid
	Materi II	52	3,71	92%	
Rata-rata		42,6	3,5	91,4 %	Sangat valid

Sebelum dapat digunakan, modul pembelajaran harus melalui tahap validasi terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu modul pembelajaran. Modul pembelajaran yang dikembangkan di validasi oleh 4 ahli yakni validator media, bahasa, materi dan lay out.

Berdasarkan tabel nilai rata-rata hasil validasi media menunjukkan 3,75 dengan presentase 93% (sangat valid), validator bahasa adalah 4,0 dengan presentase 100% (sangat valid), validator lay out adalah 3,5 dengan presentase 87% (sangat valid) dan validator materi I adalah 3,42 serta validator materi II adalah 3,71 dengan presentase 85% (sangat valid) dan 92% (sangat valid).

Hasil penelitian didukung penelitian sebelumnya yakni penelitian Indriyani (2017), hasil penelitian diperoleh bahwa modul pembelajaran dikategorikan valid, praktis dan efektif dan modul yang dikembangkan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Selanjutnya penelitian Novianto, dkk, (2018) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan modul berbasis PjBL dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Sejalan dengan pendapat Syafril dan Zen (2017:210) bahwa modul memiliki peluang untuk meningkatkan efisiensi waktu belajar peserta didik dan fasilitas selama pembelajaran.

Kemudian penelitian sejenis dilakukan Noprina (2017) menyatakan bahwa modul pembelajaran dengan berbasis (pjbl) dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran dan juga penelitian Pahlawan (2017) menyatakan bahwa *project based learning* dapat berguna bagi peserta didik dan dapat belajar dari pengalaman nyata secara mandiri selama pembelajaran.

Tabel 2. Data praktikalitas

Kepraktisan peserta didik Skala Kecil (10 orang)	Kepraktisan peserta didik Skala Besar (15 orang)	Kepraktisan Pendidik
Skor yang diperoleh:	Skor yang diperoleh:	Skor yang diperoleh:
4=74 (74 x 4) = 296	4=105 (105 x 4) = 420	4=7 (7 x 4) = 28
3=6 (6 x 3) = 18	3=15 (15 x 3) = 45	3=1 (1 x 3) = 3
= 314	= 465	= 31
Skor maksimal = 400 (40 x 10)	Skor maksimal = 600 (40 x 15)	Skor maksimal =32 (8 x 4)
$P = \frac{314}{400} \times 100\%$	$P = \frac{465}{600} \times 100\%$	$P = \frac{31}{32} \times 100\%$
= 78,5%	= 77,5%	= 96%

Nilai hasil rata-rata angket (314 :100) = 3,14	Nilai hasil rata-rata angket (461 :150) = 3,10	Nilai hasil rata-rata angket (31 : 8) = 3,87
Total hasil skor kepraktisan peserta didik: 77% + 76% = 76,5 %		Skor kepraktisan pendidik sebesar 96%
Rata-rata skor : 3,10 + 3,07 = 3,08		dengan rata-rata 3,87.

Tingkat praktikalitas modul diperoleh dari angket kepraktisan pendidik bidang studi seni budaya (seni rupa) dan peserta didik kelas VIII MTs N 02 Mukomuko terhadap penggunaan modul pembelajaran seni rupa *berbasis project based learning* materi gambar model. Hasil penilaian kepraktisan pendidik terhadap modul pembelajaran sebesar 96% (sangat praktis), dan hasil angket kepraktisan modul dari peserta didik diperoleh 78,5% uji coba skala kecil (praktis) dan 77,5% skala besar (praktis).

Berdasarkan rata-rata penilaian angket kepraktisan tersebut, maka menunjukkan bahwa modul pembelajaran seni rupa berbasis *project based learning* materi gambar model dapat diterapkan pada proses pembelajaran dan praktis digunakan. Sebagaimana yang dikatakan Gusnira (2022) media yang dikembangkan mudah digunakan oleh peserta didik sehingga dapat membantunya dalam memahami materi yang dipelajari secara mandiri. Praktisnya modul pembelajaran ini dapat dengan mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik secara mandiri dan juga membantu pendidik selama proses pembelajaran dalam hal menyampaikan materi pembelajaran.

Disseminate (penyebaran)

Disseminate pada penelitian ini dilakukan pada tanggal 12 September 2022 dengan jumlah peserta didik yang ikut berpartisipasi sebanyak 25 peserta didik kelas VIII MTs N 02 Mukomuko.

Berdasarkan hasil evaluasi dari validator dan data kepraktisan dari peserta didik dan pendidik, dapat disimpulkan modul pembelajaran seni rupa berbasis *project based learning* materi gambar model valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan, maka modul pembelajaran seni rupa berbasis model pembelajaran *project based learning* materi gambar model dapat disimpulkan valid, dan praktis untuk digunakan. Berdasarkan data keseluruhan penelitian yang diperoleh dari validasi 4 ahli (media, lay out, bahasa, materi) dengan nilai sebesar 91,4% (sangat valid) dan data kepraktisan peserta didik sebesar 78% (praktis) serta data kepraktisan pendidik sebesar 96% (sangat praktis).

Referensi

- Daryanto, H. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta:Gava Media.
- Gusnira, R. H., & Wikarya, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Digital Berbasis Web Blog pada Materi Seni Rupa Dua Dimensi Kelas X SMA Negeri 3 Painan. *Serupa The Journal of Art Education*, 11(3).
- Halimah, Leli dan Marwati, Iis. (2022). *Project Based Learning Untuk Pembelajaran Abad 21*. Bandung: PT Refika Aditama
- Hasan, Muhammad, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten:Tahta Media Group
- Hidayah, Ratih. (2022). *Optimalisasi Modul Pembelajaran*. Semarang: CV Amerta Media
- Indriyani, V. (2017). *Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Teks Cerita Moral/Fabel Berbasis Project Based Learning (PjBL) Bermuatan Pendidikan Karakter Siswa Kelas VIII SMP (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang)*.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Multyaningsih, E. (2019). *Metodologi Penelitian Bidang Terapan*. Bandung: Alfabeta.
- Noprina, W. (2017). Pengembangan Modul Menulis Cerpen berbasis Project Based Learning (PJBL) untuk Siswa MA Ar-Risalah. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 232-240.
- Novianto, N. K., Masykuri, M., & Sukarmin, S. (2018). Pengembangan modul pembelajaran fisika berbasis proyek (project based learning) pada materi fluida statis untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas X SMA/MA. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan IPA*, 7(1), 81-92.
- PAHLAWAN, D. P., Yusron Wikarya, M. P., & Wisdiarman, M. P. (2017). Pengaruh Penggunaan model Project Based Learning Terhadap Hasil belajar Seni Rupa di SMP Negeri 26 Padang. *Serupa The Journal of Art Education*, 6(1).
- Syafril dan Zen, Zelhendri. (2017). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Padang: Kencana.