

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN DIGITAL
BERBASIS *WEB BLOG* MATERI SENI RUPA DUA DIMENSI
KELAS X SMA NEGERI 3 PAINAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh:

**RAWIZA HAYYINA GUSNIRA
18020055**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

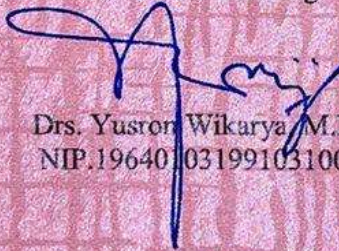
**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN DIGITAL
BERBASIS *WEB BLOG* MATERI SENI RUPA DUA DIMENSI
KELAS X SMA NEGERI 3 PAINAN**

Nama : Rawiza Hayyina Gusnira
Nim : 18020055
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 19 Juli 2022

Disetujui untuk Ujian:

Dosen Pembimbing



Drs. Yusror Wikarya, M.Pd
NIP.196401031991031005

Mengetahui,
Kepala Departemen Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd
NIP. 196208151990011001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Modul Pembelajaran Digital Berbasis *Web Blog* Materi Seni Rupa Dua Dimensi Kelas X SMA Negeri 3 Painan
Nama : Rawiza Hayyina Gusnira
Nim : 18020055
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

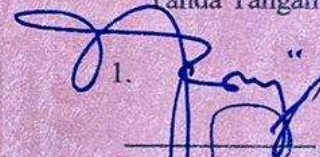


Padang, 11 Agustus 2022

Tim Penguji:

Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Yusron Wikarya, M.Pd
NIP.196401031991031005
2. Anggota : Dra. Zubaidah, M.Pd
NIP.196009061985032008
3. Anggota : Drs. Suib Awrus, M.Pd
NIP.195912121986021001

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 

Menyetujui:
Kepala Departemen Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd
NIP. 196208151990011001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran Digital Berbasis *Web Blog* Materi Seni Rupa Dua Dimensi Kelas X SMA Negeri 3 Painan” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 4 Juli 2022

Saya yang menyatakan,



Rawiza Hayyina Gusnira
NIM 18020055

ABSTRAK

Rawiza Hayyina Gusnira, 2022 : Pengembangan Modul Pembelajaran Digital Berbasis *Web Blog* Materi Seni Rupa Dua Dimensi Kelas X SMA Negeri 3 Painan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berawal dari permasalahan yang dijumpai yaitu kurangnya variasi media dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan modul pembelajaran digital berbasis *web blog* pada materi seni rupa dua dimensi kelas X SMA Negeri 3 Painan yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) atau *Research and Development*. Model penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE oleh Dick and Carry (1996) dengan lima tahapan yakni analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Painan. Instrument penelitian berupa lembar validasi untuk mendapatkan data validitas produk, angket respon pendidik dan respon peserta didik untuk mendapatkan data pratikalitas produk.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, modul pembelajaran digital berbasis *web blog* yang dikembangkan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran, berdasarkan tingkat validitas modul pembelajaran digital berbasis *web blog* pada materi seni rupa dua dimensi berada pada kategori sangat valid dengan total nilai rata-rata keseluruhan 3,73 presentase 93% dengan rincian hasil yang dinilai oleh ahli media 95%, ahli lay out 90%, ahli bahasa 92,5% dan ahli materi 95,5%. Selanjutnya tingkat pratikalitas media pembelajaran diperoleh dengan total nilai rata-rata keseluruhan 3,61 presentase 90% dengan rincian hasil dari respon pendidik 92,5% dan respon peserta didik dalam skala kecil 90% dan skala besar 88% yang berada pada kategori sangat praktis. Kesimpulan yang peneliti dapatkan dari penelitian ini adalah modul pembelajaran digital berbasis *web blog* pada materi seni rupa dua dimensi kelas X yang dikembangkan valid dan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran di SMA Negeri 3 Painan.

Kata Kunci : modul pembelajaran, *web blog*, seni rupa dua dimensi

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin segala puji hanya milik Allah swt. Berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Modul Pembelajaran Digital Berbasis *Web Blog* Materi Seni Rupa Dua Dimensi Kelas X SMA Negeri 3 Painan”** ini dengan sebaik-baiknya.

Salawat dan salam, semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai suri teladan yang merupakan sumber inspirasi dan motivasi dalam berbagai aspek kehidupan setiap insan termasuk penulis amin.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Melalui tulisan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus, teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, ibunda Guspawati dan ayahanda Nishfi Ramadlani yang telah mengasuh, membimbing dan membiayai penulis selama dalam pendidikan hingga selesainya skripsi ini, kepada mereka penulis senantiasa memanjatkan doa semoga Allah SWT membahagiakan mereka serta mengasihi dan mengampuni mereka. Ucapan terima kasih pula penulis patut menyampaikan kepada:

1. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd selaku Kepala Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasan dan Seni, Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Elliya Pebriani, S.Pd, M.Sn selaku Sekretaris Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasan dan Seni, Universitas Negeri Padang.

3. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, pengetahuan baru dan koreksi dalam penyusunan skripsi ini, serta membimbing penulis sampai taraf penyelesaian.
4. Ibu Dra. Zubaidah, M.Pd dan Bapak Drs. Suib Awrus, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Lisa Widiarti, M.Sn selaku Dosen Penasehat Akademis.
6. Para dosen, karyawan dan karyawan Fakultas Bahasa dan Seni terkhusus pihak Departemen Pendidikan Seni Rupa yang secara konkrit memberikan bantuannya baik langsung maupun tak langsung dalam pengurusan berkas-berkas penelitian yang dilakukan penulis.
7. Bapak Drs. Abd. Hafiz, M.Pd sebagai validator media, Bapak Fauza Aulia, S.Ds, M.Sn sebagai validator lay out, Bapak Dr. Abdurrahman, M.Pd sebagai validator bahasa, Ibu Rori Fransiska, S.Pd dan Ibu Gusmawarti, S.Pd sebagai validator materi yang telah menuntun dalam perbaikan media yang dikembangkan penulis.
8. Pihak sekolah SMA Negeri 3 Painan, pendidik bidang studi Seni Rupa Rori Fransiska, S.Pd yang telah membantu dengan ikhlas dalam terselenggaranya uji coba media yang dikembangkan penulis. Rasa terima kasih juga penulis ucapkan kepada adik-adik kelas X yang telah membantu dalam tahap uji coba media.
9. Teman-teman seperjuangan Departemen Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2018 yang menemani langkah penulis dalam menapaki jenjang perkuliahan.

10. Semua pihak yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan sumbangsih kepada penulis selama kuliah hingga penulisan skripsi ini.

11. Terakhir, kepada diri sendiri yang menjadi alasan terbesar dan terkuat dalam menuntaskan skripsi ini. Terima kasih banyak karena sudah berjuang melewati berbagai rintangan hidup dan beban perkuliahan.

Penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca khususnya mahasiswa Departemen Seni Rupa Universitas Negeri Padang.

Padang, 20 Mei 2022

Rawiza Hayyina Gusnira
NIM. 18020055

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
G. Manfaat Penelitian.....	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
I. Defenisi Istilah.....	10
1. Pengembangan.....	10
3. Media Pembelajaran.....	11
3. Modul Pembelajaran Digital.....	11
4. <i>Web Blog</i>	11
5. Seni Rupa Dua Dimensi.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Landasan Teori.....	12
1. Pengembangan.....	12
2. Media Pembelajaran.....	14
3. Modul Pembelajaran.....	22
4. <i>Web Blog</i>	32
5. Modul Pembelajaran Digital Berbasis <i>Web Blog</i>	35
6. Materi Seni Rupa Dua Dimensi.....	36
B. Penelitian Relevan.....	55
C. Kerangka Berpikir.....	57
D. Rancangan Model.....	59

BAB III METODE PENELITIAN.....	60
A. Model Pengembangan	60
B. Prosedur Pengembangan	61
C. Uji Coba Produk.....	66
1. Desain Uji Coba.....	67
2. Subjek Uji Coba.....	67
3. Jenis Data	68
4. Instrument Pengumpulan Data.....	68
5. Teknik Analisis Data.....	76
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	80
A. Hasil Penelitian	80
B. Pembahasan Hasil Penelitian	107
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	113
A. Simpulan.....	113
B. Implikasi.....	114
C. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai Rata-rata Ulangan Harian Seni Rupa Dua Dimensi.....	4
Tabel 2. Kisi-kisi Instrument Penilaian Ahli Media	70
Tabel 3. Kisi-kisi Instrument Penilaian Ahli Lay Out	71
Tabel 4. Kisi-kisi Instrument Penilaian Ahli Materi	72
Tabel 5. Kisi-kisi Instrument Penilaian Ahli Bahasa	73
Tabel 6. Kisi-kisi Instrument Penilaian Pendidik	74
Tabel 7. Kisi-kisi Instrument Penilaian Peserta Didik.....	75
Tabel 8. Kategori Pemberian Skor Validasi.....	77
Tabel 9. Presentase Kriteria Validitas.....	77
Tabel 10. Kategori Pemberian Skor Praktikalitas	78
Tabel 11. Presentase Kriteria Angket Praktikalitas.....	79
Tabel 12. Nama-nama Ahli Validator.....	87
Tabel 13. Hasil Validasi Media.....	88
Tabel 14. Hasil Validasi Lay Out.....	90
Tabel 15. Hasil Validasi Materi	92
Tabel 16. Hasil Validasi Bahasa	94
Tabel 17. Revisi Produk dari Ahli Media	96
Tabel 18. Revisi Produk dari Ahli Lay Out	97
Tabel 19. Revisi Produk dari Ahli Bahasa	98
Tabel 20. Uji Coba Pendidik.....	100
Tabel 21. Uji Coba Peserta Didik Skala Kecil.....	102
Tabel 22. Uji Coba Peserta Didik Skala Besar	104
Tabel 23. Hasil Uji Coba Peserta Didik Keseluruhan.....	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Gambar	37
Gambar 2. Lukisan	37
Gambar 3. Sketsa	38
Gambar 4. Kartun.....	38
Gambar 5. Karikatur.....	38
Gambar 6. Vinyet	39
Gambar 7. Siluet.....	39
Gambar 8. Cetak Tinggi.....	39
Gambar 9. Poster	40
Gambar 10. Fotografi.....	40
Gambar 11. Grafity	41
Gambar 12. Kaligrafi	41
Gambar 13. Titik	42
Gambar 14. Warna Primer	42
Gambar 15. Warna Sekunder	43
Gambar 16. Warna Tersier.....	43
Gambar 17. Warna Kontras.....	43
Gambar 18. Warna Analogus.....	44
Gambar 19. Warna Monokromatik	44
Gambar 20. Warna Panas dan Dingin	45
Gambar 21. Bentuk	45
Gambar 22. Garis	46
Gambar 23. Bidang	46
Gambar 24. Tekstur.....	47
Gambar 25. Ruang	47
Gambar 26. Gelap Terang.....	48
Gambar 27. Kesatuan.....	48
Gambar 28. Keselarasan.....	49
Gambar 29. Penekanan.....	49

Gambar 30. Irama.....	50
Gambar 31. Keseimbangan	50
Gambar 32. Komposisi.....	50
Gambar 33. Proporsi	51
Gambar 34. Titik Fokus	51
Gambar 35. Teknik Plakat.....	52
Gambar 36. Teknik Aquarel.....	53
Gambar 37. Teknik Kolase	53
Gambar 38. Teknik Linear	53
Gambar 39. Teknik Blok.....	53
Gambar 40. Teknik Arsir	54
Gambar 41. Teknik Dussel.....	54
Gambar 42. Teknik Pointilis	54
Gambar 43. Teknik Montase.....	55
Gambar 44. Teknik Mozaik	55
Gambar 45. Kerangka Pemikiran.....	58
Gambar 46. Rancangan Model.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	119
Lampiran 2. Instrumen Penelitian.....	122
Lampiran 3. Data Penelitian.....	134
Lampiran 4. Silabus	160
Lampiran 5. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	163
Lampiran 6. Produk yang Dihasilkan.....	167
Lampiran 7. Dokumentasi Uji Coba	169
Lampiran 8. Curriculum Vitae (CV) Peneliti.....	171

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi era digital membawa pengaruh pada berbagai sektor kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi dalam pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk penyampaian informasi kepada peserta didik dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendidikan memainkan peran penting dalam kehidupan peserta didik karena memungkinkan mereka untuk membangun pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang ada serta memperoleh yang baru. Untuk alasan ini, pendidik harus menggunakan pengetahuan dan sumber daya berkualitas tinggi saat mengajar peserta didik.

Pembelajaran merupakan proses peningkatan pengetahuan yang dapat membawa perubahan dalam diri peserta didik. Belajar adalah suatu proses interaksi terstruktur antara manusia dengan lingkungannya yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan sikap yang diinginkan. Salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menuangkan pesan, mendorong pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik sehingga dapat memotivasi terwujudnya proses belajar pada diri peserta didik.

Peserta didik membutuhkan bahan penunjang belajar yang disebut dengan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik dapat digunakan untuk

sarana belajar mandiri dengan tujuan memaksimalkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Maka dari itu, pendidik perlu mempertimbangkan dalam memilih media pembelajaran untuk memastikan bahwa kegiatan belajar yang efisien, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran dapat diukur dengan seberapa baik peserta didik memahami dan menguasai materi pelajaran. Sebagaimana Hasan, dkk. (2021:13) mengatakan hasil belajar peserta didik dapat berpengaruh dari media pembelajaran yang diterapkan. Diperlukan kejelasan materi dengan pemilihan media yang tepat agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal. Batubara (2021:8) menyatakan jika peserta didik dengan cepat melupakan topik pembelajaran maka materi yang diberikan pendidik akan sia-sia, sehingga paradigma baru menuntut pendidik untuk memungkinkan peserta didik secara aktif ikut terlibat dalam kegiatan belajar.

Berbagai inisiatif diciptakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan modul pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep atau materi pembelajaran. Modul pembelajaran merupakan salah satu program pengajaran mengenai suatu satuan bahasan yang sengaja disusun secara sistematis, operasional dan terarah untuk digunakan oleh peserta didik. Melalui modul pembelajaran, peserta didik dapat mengulang materi yang dipelajari secara mandiri serta keterlibatan peserta didik dapat terjadi sehingga dapat meminimalisir terjadinya perbedaan pemahaman materi oleh peserta didik.

Modul pembelajaran umumnya dibuat dengan tampilan bentuk fisik seperti buku cetak atau buku paket yang mana hal tersebut dinilai kurang menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran terlebih lagi dampak era digitalisasi membawa pengaruh peserta didik yang ikut mengalami perubahan dalam karakteristik dan gaya belajar. Hal ini sesuai dengan fakta yang ditemukan dilapangan bahwa di era digitalisasi ini peserta didik cenderung lebih menyukai tampilan visual yang menarik dan tidak monoton, sehingga hal ini secara tidak langsung menuntut pendidik untuk dapat mengembangkan media yang sesuai dengan perkembangan. Sebagaimana dikatakan Hasan, dkk. (2021:5) selain menggunakan media pembelajaran yang klasik, pendidik juga dituntut mampu menggunakan media pembelajaran yang modern pada era digital.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 20 November tahun 2021 di SMA Negeri 3 Painan yang merupakan sekolah berbasis asrama (*Boarding School*) berlokasi di Painan Kabupaten Pesisir Selatan. Ditemukan bahwa sekolah telah dilengkapi dengan laboratorium komputer dengan fasilitas wifi.id dan setiap peserta didik memiliki laptop ataupun handphone pribadi yang dapat digunakan untuk mencari informasi di internet tentang materi pembelajaran. Namun fasilitas tersebut belum dimanfaatkan dengan baik karena kurangnya kemampuan pendidik bidang studi dalam menciptakan media berbasis teknologi terkhususnya pada pembelajaran seni rupa dua dimensi yang merupakan salah satu materi pada mata pelajaran seni budaya.

Menurut pendidik bidang studi seni rupa berdasarkan hasil wawancara, peserta didik kurang termotivasi dalam mempelajari materi yang diberikan hal ini diduga karena penggunaan media yang kurang bervariasi yaitu berupa power point dan buku paket yang terbatas menjadikan peserta didik kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan tidak bisa memahami materi lebih dalam secara mandiri sehingga peserta didik kurang maksimal dalam mempelajari materi yang diajarkan. Perbedaan pemahaman oleh peserta didik dalam memahami materi seni rupa dua dimensi juga kerap terjadi sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Hal ini diketahui dari hasil nilai rata-rata ulangan harian seni rupa dua dimensi peserta didik kelas X tahun pelajaran 2021/2022 belum maksimal, sesuai dengan KKM yang diterapkan yaitu 80.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Ulangan Harian Seni Rupa Dua Dimensi

No.	Kelas	Siswa	Nilai Rata-rata	Tuntas		Tidak Tuntas	
				F	%	F	%
1	X IPA 1	30	80	18	60	12	40
2	X IPA 2	30	77	15	50	15	50
3	X IPA 3	30	78	7	23	23	77
4	X IPS	24	84	18	75	6	25
Jumlah		114	75	68	52	46	48

Sumber: Guru Seni Rupa SMA N 3 Painan

Dapat dilihat pada tabel di atas bahwa hasil ulangan harian peserta didik terhadap materi seni rupa dua dimensi belum mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, dari 114 peserta didik terdapat hampir sebagian peserta didik yang masih belum mencapai standar KKM dengan nilai 80.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang ketercapaian

kompetensi bagi pemelajar yang dapat digunakan secara mandiri yaitu modul pembelajaran digital berbasis *web blog*. Modul pembelajaran digital merupakan modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi, sehingga modul pembelajaran digital dapat lebih menarik dan interaktif. Salah satu sistem penyampaian informasi yang menjadikan modul pembelajaran digital lebih menarik yaitu *web blog*. Melalui *web blog*, modul pembelajaran digital dapat disajikan dengan menarik dan interaktif serta dapat diakses lebih mudah melalui link dengan memanfaatkan teknologi dan jaringan internet.

Pengembangan modul pembelajaran digital berbasis *web blog* materi seni rupa dua dimensi ini merupakan modul yang ditempatkan pada halaman *web blog* yang kontennya dapat diperbaharui secara periodik berisikan tulisan, gambar, video dan kolom komentar. Salah satu kelebihan dari modul pembelajaran digital menurut Sukaryadi (dalam Cahyono, 2020:3) yaitu modul digital memberikan fasilitas dan kemudahan yang menghasilkan beberapa manfaat diantaranya dapat mengalihkan perhatian peserta didik dari membuka konten-konten pada smartphone dan jaringan internet yang kurang bermanfaat ke konten-konten pembelajaran yang lebih bermanfaat.

Adapun kelebihan *web blog* jika digunakan sebagai media pembelajaran menurut Dick dan Carey (dalam Sutirman, 2013:67) yaitu melalui *web blog* penyampaian materi pembelajaran menjadi fleksibel serta dapat menciptakan kemandirian belajar peserta didik sehingga peserta didik ikut terlibat dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan penulis beranggapan bahwa modul pembelajaran digital berbasis *web blog* perlu dikembangkan karena dengan menghadirkan variasi baru dalam penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran seni rupa dua dimensi dengan kesan yang menarik, dapat digunakan secara mandiri, memahami materi lebih mudah dan cepat sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas belajar-mengajar.

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, peneliti berinisiatif dan tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dan mengembangkan produk untuk mengatasi permasalahan diatas dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran Digital Berbasis *Web Blog* Materi Seni Rupa Dua Dimensi Kelas X SMA Negeri 3 Painan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penggunaan media dalam pembelajaran seni rupa yang kurang bervariasi menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dalam memahami materi yang diajarkan.
2. Penggunaan buku paket dalam pembelajaran seni rupa yang disediakan oleh sekolah terbatas membuat peserta didik tidak dapat memahami materi lebih dalam secara mandiri.

3. Perbedaan pemahaman peserta didik dalam memahami materi seni rupa dua dimensi kerap terjadi sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik yang masih belum sesuai dengan tujuan pembelajaran seni rupa yang dicapai.
4. Fasilitas yang disediakan sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal karena kurangnya kemampuan pendidik dalam menciptakan media berbasis teknologi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan ini dibatasi dengan permasalahan yaitu: pengembangan modul pembelajaran digital berbasis *web blog* yang bisa memudahkan peserta didik dalam memahami materi seni rupa dua dimensi secara valid dan praktis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini.

“Bagaimana mengembangkan modul pembelajaran digital berbasis *web blog* yang valid dan praktis sehingga memudahkan peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Painan dalam memahami materi seni rupa dua dimensi?”.

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian akan tercapai dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan, maka penelitian harus mempunyai tujuan. Adapun tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini yaitu: Untuk menghasilkan modul pembelajaran digital berbasis *web blog* yang valid dan praktis sehingga memudahkan peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Painan dalam memahami materi seni rupa dua dimensi.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini dipilih untuk mengembangkan modul pembelajaran digital berbasis *web blog* pada materi seni rupa dua dimensi kelas X SMA Negeri 3 Painan. Berikut spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini.

1. Modul pembelajaran digital berbasis *web blog* dikembangkan untuk dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran seni budaya khususnya pada materi seni rupa dua dimensi yang digunakan dengan bantuan media digital seperti laptop/*computer* dan handphone.
2. Modul pembelajaran digital berbasis *web blog* ini memuat judul, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, petunjuk penggunaan modul, tujuan yang diharapkan setelah mempelajari modul, pengantar modul, peta materi, identitas modul, kompetensi inti, kompetensi dasar, materi pembelajaran dengan ulasan teks serta penjelasan dengan gambar, penugasan, simulasi video, rangkuman, latihan soal, penilaian, kriteria lulus modul, kunci jawaban dan daftar pustaka.
3. Modul pembelajaran digital berbasis *web blog* yang dikembangkan berfokus pada materi seni rupa dua dimensi kelas X berdasarkan kurikulum 2013 revisi 2019.
4. Modul pembelajaran digital berbasis *web blog* dikembangkan dengan warna dan gambar yang relevan sesuai dengan materi yang diberikan serta mudah diakses dan dipelajari kapan saja dan dimana saja dengan syarat kondisi internet yang memadai.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat bagi lembaga pendidikan seperti sekolah, peserta didik dan tenaga pendidik. Yang mana diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat bagi Sekolah SMA Negeri 3 Painan

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran materi seni rupa dua dimensi.

2. Manfaat bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi sesuai dengan tingkat pemahamannya sehingga lebih termotivasi dan dapat menggunakan teknologi untuk hal yang bermanfaat.

3. Manfaat bagi Tenaga Pendidik

a) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran terutama mata pelajaran seni budaya materi seni rupa dua dimensi.

b) Sebagai bahan masukan bagi tenaga pendidik dalam menghadirkan variasi media dalam proses pembelajaran seni rupa.

4. Manfaat Bagi Peneliti

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi penelitian sejenis dan dapat memanfaatkan teknologi yang lebih baik dimasa yang akan datang.