

**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

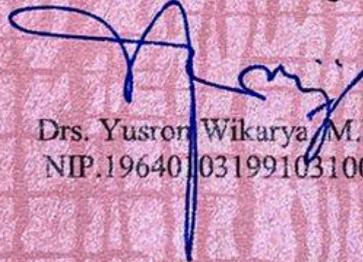
**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN DIGITAL
BERBASIS *WEB BLOG* MATERI SENI RUPA DUA DIMENSI
KELAS X SMA NEGERI 3 PAINAN**

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. Yusron 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

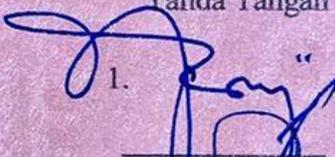
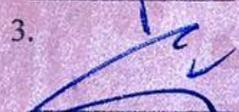
Padang, 11 Agustus 2022

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 (*desgin*), 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/i 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.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini.

1. Asumsi

- a) Kurangnya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa, buku paket yang terbatas, serta belum ada media pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang disediakan sekolah oleh tenaga pendidik.
- b) Kurangnya kemampuan pendidik bidang studi dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a) Pengembangan modul pembelajaran digital berbasis *web blog* mata pelajaran seni budaya pada materi seni rupa dua dimensi ini terbatas pada peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Painan pada semester ganjil.
- b) Modul pembelajaran digital berbasis *web blog* yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat digunakan dengan kondisi jaringan internet yang memadai, sehingga jaringan internet yang baik sangat diperlukan.
- c) Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu: uji coba skala kecil yang terdiri dari 10 peserta didik, dan uji coba skala besar yang terdiri dari 28 peserta didik kelas X IPA 2.

I. Defenisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Pengembangan tidak hanya dalam bentuk perangkat

pembelajaran saja akan tetapi juga mencakup bahan-bahan visual dan audio, program yang merupakan gabungan dari berbagai bagian satu dengan lainnya (Darmawan, 2012:12-13).

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik agar terjadinya proses belajar (Sadiman, 2008:7).

3. Modul Pembelajaran Digital

Modul pembelajaran digital merupakan modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi sehingga modul pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Kuncahyono, 2020:3).

4. Web Blog

Web Blog adalah jenis situs *web* yang dikembangkan dan dikelola menggunakan perangkat lunak online yang diposting dengan ruang untuk teks dan gambar yang menarik (Alias, 2020:48).

5. Seni Rupa Dua Dimensi

Seni rupa dua dimensi merupakan salah satu materi pada mata pelajaran seni budaya. Seni rupa dua dimensi adalah karya seni yang memiliki batas dua sisi, yaitu sisi panjang dan sisi lebar (Saptawati & Mahmud 2017:2).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Pengembangan menurut Yaumi (2018:83) berarti proses penerjemahan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk produk. Tujuan pengembangan media pembelajaran adalah melanjutkan atau mengembangkan produk, memodifikasi atau mengubah bagian yang tidak perlu, menggabungkan bagian penting dari produk yang ada dengan produk lain, dan membuat produk baru.

Hal yang sama menurut Darmawan (2012:12-13) pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Bagian pengembangan tidak hanya dalam bentuk perangkat pembelajaran saja akan tetapi juga mencakup bahan-bahan visual dan audio, serta program atau paket yang merupakan gabungan dari berbagai bagian satu dengan lainnya. Pengembangan dapat dijelaskan dengan adanya pesan yang didorong oleh isi, strategi pembelajaran yang didorong oleh teori, dan manifestasi fisik dari teknologi/perangkat keras, perangkat lunak dan bahan pembelajaran.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah sebuah upaya dalam menghasilkan produk baru dengan memperbaiki, menyempurnakan atau menggabungkan produk yang sudah ada demi mencapai tujuan tertentu.

b. Prinsip Pengembangan Media

Menurut Afdal & Febliza (2015:75-76) dalam mengembangkan sebuah media, pendidik perlu mengetahui beberapa prinsip-prinsip pengembangan media yaitu:

1) ketepatan hubungan media yang akan diproduksi dengan tujuan pembelajaran, 2) kemudahan memperoleh bahan-bahan produksi media, 3) kemudahan memproduksi media baik secara teoritis maupun teknis, 4) kelihaian pendidik dalam menggunakan prinsip ATMP (amati, tiru, modifikasi, dan produksi) dalam memproduksi media, 5) kecukupan manajemen waktu dalam memproduksi media, dan 6) kesesuaian dengan taraf berpikir peserta didik.

Dari pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa, prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran harus dipilih atas dasar tujuan pembelajaran yang telah direncanakan, bahan pelajaran haruslah bersifat fakta, kemudian media pembelajaran hendaknya dipahami peserta didik serta diproduksi dengan mempertimbangkan faktor teori dan teknis yang akan dihadapi. Jenis media yang akan diproduksi diperlukan nilai-nilai inovatif dan kreatif serta hindari penggunaan media tidak efisien waktu.

c. Langkah-langkah Pengembangan Media

Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran, diperlukan langkah-langkah dalam pengembangan media, agar media

yang dikembangkan mendapatkan hasil dan manfaat yang jelas. Berikut beberapa langkah-langkah dalam pengembangan media menurut Afdal & Febliza (2015:77-78) diantaranya yaitu:

1) menentukan pesan disampaikan melalui media, 2) menentukan media dirancang untuk keperluan pembelajaran atau hanya sekedar alat bantu mengajar bagi pendidik (alat peraga), 3) menentukan tujuan pembelajaran lebih bersifat kognitif, afektif dan psikomotor, 4) menentukan jenis media yang sesuai untuk jenis tujuan yang akan dicapai, dengan mempertimbangkan kriteria lain seperti kebijakan, fasilitas yang tersedia, kemampuan produksi dan biaya, dan 5) *mereview* kembali jenis media yang telah dipilih.

Dari pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa, langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran harus mempertimbangkan pesan yang disampaikan melalui media apakah untuk pembelajaran, sekedar informasi umum/hiburan atau hanya untuk alat peraga bagi pendidik saja. Dalam mengembangkan media juga memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan memilih jenis media yang mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan dari media yang akan dikembangkan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran berlangsung komunikasi antar pendidik dan peserta didik akan selalu terjalin, maka media pembelajaran menjadi peran yang penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, tanpa adanya media maka proses pembelajaran tidak akan optimal untuk itu diperlukan adanya media pembelajaran

agar penyampaian materi yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik. Menurut Djamarah (dalam suryani, 2018:2) media merupakan bentuk jamak dalam bahasa latin adalah medium artinya “pengantar” yang dapat diartikan sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Kemudian menurut AECT (*Association of Education Communication and Technology*) dalam Sukiman (2012:28)

“Media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi”. Adapun NEA (*National Education Association*) mengartikan “Media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan; dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut”.

Kemudian Cecep (dalam Febriani, 2017:2) media adalah alat yang berguna sebagai penjelas makna pesan yang disampaikan pada saat kegiatan pembelajaran. Cahyadi (2019:3) juga berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat Musfiqon (2012:28) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat yang diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan tujuan

informasi yang diberikan lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

b. Prinsip Media Pembelajaran

Seorang pendidik diharuskan dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dikarenakan setiap media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya, untuk itu perlu menjadi pertimbangan dalam memilih media pembelajaran. Menurut Rusman dalam penelitian (Guniarti 2019) dalam memilih media pembelajaran diperlukan beberapa prinsip media pembelajaran sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran sebagai berikut.

1) *Efektivitas*, pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan ketepatan kegunaan dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran, 2) *Relevansi*, kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan peserta didik serta dengan waktu yang tersedia, 3) *Dapat digunakan*, media pembelajaran yang dipilih harus dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, dapat menambah pemahaman peserta didik dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, dan 4) *Kontekstual*, dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya peserta didik juga mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran *life skills*.

Sejalan dengan pendapat Mukminan (dalam Nurseto, 2011:24)

Media pembelajaran memiliki tujuh prinsip umum yaitu:

(1) *visible* (mudah dilihat), (2) *interesting* (menarik), (3) *simple* (sederhana), (4) *useful* (bermanfaat bagi pelajar), (5) *accurate* (benar dan tepat sasaran), (6) *legitimate* (sah dan masuk akal), dan (7) *structured* (tersusun secara baik, runtut).

Dari prinsip yang dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan harus mudah dilihat, menarik, sederhana, bermanfaat, benar dan tepat sasaran, sah dan masuk akal serta tersusun secara baik dan runtut. Selain itu media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan, materi, minat, kebutuhan, kondisi peserta didik, efektivitas, efisien dan harus sesuai dengan kemampuan pendidik dalam pengoperasiannya.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran menurut Djamarah dalam (Cahyadi 2019:46) diklasifikasikan menjadi 3 yaitu:

1) media auditif yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, kaset rekorder, 2) media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan seperti film bingkai, foto, gambar, atau lukisan, dan 3) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan kemajuan teknologi ini, Arsyad menyatakan dalam (Sukiman 2012:46) membagi media dalam empat kelompok yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi berbasis komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa jenis media pembelajaran diantaranya yaitu media

hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi yang berdasarkan computer.

d. Faktor Pemilihan Media Pembelajaran

Pendidik harus dapat memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan media pembelajaran sangat bervariasi. Ketepatan pemilihan media akan berdampak besar terhadap hasil belajar peserta didik, dengan mempertimbangkan beberapa faktor pemilihan media pembelajaran, maka dapat meminimalisir kesalahan pendidik dalam pemilihan media pembelajaran.

Menurut Arsyad (2013:74-76) dalam memilih media terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu sebagai berikut.

- 1) media dipilih sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, 2) ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, 3) praktis, luwes, bertahan, mudah diperoleh, mudah didapatkan dan dapat digunakan dimana pun dan kapan pun serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana, 4) pendidik terampil dalam menggunakan media, 5) media dipilih berdasarkan ketepatan dalam menggunakannya secara kelompok maupun perorangan, 6) informasi atau pesan yang diberikan harus jelas dan tidak boleh terganggu dengan elemen lainnya.

Menurut Afdal & Febliza (2015:63-64) beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran diantaranya yaitu:

- 1) *Faktor tujuan*, media yang dipilih dan digunakan harus sesuai dengan tujuan pelajaran yang ditetapkan, 2) *Faktor efektifitas*, media haruslah dipilih yang paling efektif dan tepat/sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan, 3) *Faktor kemampuan* pendidik dan peserta didik, media yang

akan digunakan harus sesuai dengan kemampuan pendidik dan peserta didik, 4) *Faktor fleksibilitas*, artinya dapat digunakan dalam berbagai situasi, tahan lama, menghemat biaya dan tidak berbahaya, 5) *Faktor kesediaan media yang dibutuhkan* dalam kegiatan belajar mengajar harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi masing-masing sekolah, 6) *Faktor kesesuaian manfaat dan biaya*, apakah biaya pengadaannya sesuai dengan manfaat yang didapatkan, dan 7) *Faktor kualitas dan teknik*, dalam pemilihan media seorang pendidik harus mempertimbangkan kualitas dari media tersebut, tidak hanya sekedar bisa dipakai tetapi media yang digunakan bermutu/berkualitas bisa bertahan lama (tidak mudah rusak), dan sewaktu-waktu dapat digunakan kembali.

Dengan mempertimbangkan beberapa faktor pemilihan media di atas maka kecil kemungkinannya seorang pendidik keliru dalam memilih media pembelajaran, atau setidaknya dapat mengurangi kesalahan dalam pemilihan media pembelajaran. Selain itu ketepatan dalam memilih media akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

e. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2016:8) media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) menuju penerima (peserta didik). Kemudian Kemp dan Dayton dalam (Sukiman 2012:39), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.

Muhson (2010:4) menjelaskan bahwa, manfaat praktis media pembelajaran adalah:

1) media pembelajaran dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret, 2) media pembelajaran juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu, 3) media pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia, 4) media pembelajaran dapat menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas, 5) informasi pelajaran yang disajikan dengan media pembelajaran yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri peserta didik.

Kemudian Sudjana dan Rivai dalam (Cahyadi 2019:26-27) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, antara lain:

1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran, 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata dari pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran, 4) peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan media disaat proses pembelajaran hendaknya media dapat memberikan variasi dalam belajar mengajar, menarik perhatian peserta didik sehingga termotivasi untuk memahami materi yang dipelajari, media yang digunakan hendaknya dapat bertahan lama, dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu sehingga

peserta didik dapat mempelajari materi secara mandiri secara maksimal.

f. Media Pembelajaran yang Efektif

Salah satu hal yang dapat menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif. Menurut Kosasih (2021:255-256) media pembelajaran digunakan akan menjadi efektif apabila memenuhi prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) memiliki tujuan yang jelas sesuai dengan tuntutan kurikulum, 2) materi yang tersaji sesuai dengan tingkat kognisi peserta didik, 3) struktur penyajiannya sistematis dimulai dari yang sederhana menuju pada materi yang kompleks, dari yang konkret ke yang abstrak, dari yang dekat ke yang jauh, 4) komponen-komponen lengkap dan terpadu, dimulai dari kata pengantar, petunjuk penggunaan media, sajian materi, untuk tugas atau latihan, rangkuman, sampai tindak lanjut atau umpan balik, 5) materi yang disajikan tidak hanya dalam bentuk narasi, tetapi dilengkapi dengan gambar, suara, dan perangkat-perangkat sejenis lainnya lebih variatif dan tidak membosankan, 6) narasi dan gambar disajikan secara bersamaan dalam satu halaman sehingga maksud dari keduanya mudah dipahami secara langsung dan lebih jelas.

Menurut Romiszowski dalam (Kosasih 2021:257-258)

mengungkapkan kriteria media digital yang baik yaitu:

- (1) media sudah divalidasi oleh ahli media, (2) isi materi disesuaikan dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya, (3) menyajikan konsep dengan jelas, (4) tugas yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan belajar, (5) penggunaan bahasa yang efektif, dan (6) tingkat kesulitan materi disesuaikan dengan karakteristik/kemampuan peserta didik.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam menghasilkan media pembelajaran yang efektif harus didasari dengan

materi yang jelas sesuai dengan tujuan kurikulum, materi yang terstruktur dan kompleks yang dilengkapi dengan gambar, penggunaan bahasa pada media harus efektif, tugas yang diberikan jelas dan sesuai dengan tingkat kesulitan peserta didik dan media yang efektif harus divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media sebelum digunakan dalam pembelajaran.

3. Modul Pembelajaran

a. Pengertian Modul Pembelajaran

Modul merupakan serangkaian kegiatan belajar yang disiapkan termasuk dalam paket belajar mandiri yang akan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dengan baik (Goldschmid, 1972:12). Dalam konteks pendidikan, Rahardi (2006:16) menyatakan modul adalah paket instruksi atau program pembelajaran yang mencakup seluruh proses pelaksanaan, mulai dari perencanaan hingga evaluasi hasil.

Modul pembelajaran menurut Smaldino et al. (2011:279), adalah bahan ajar yang dimaksudkan untuk digunakan oleh seorang peserta didik atau sekelompok kecil peserta didik tanpa bantuan seorang pendidik. Karena tujuan keseluruhan dari modul ini adalah untuk memfasilitasi peserta didik dalam belajar mandiri sehingga memiliki fleksibilitas waktu dan tempat. Semua materi yang disusun dapat disajikan dalam bentuk cetak, audiovisual maupun elektronik.

Dari beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa modul merupakan suatu bahan ajar berupa buku cetak yang

dibuat dengan sistematis dan tersusun yang dapat membantu peserta didik selama proses pembelajaran dan untuk mencapai suatu tujuan.

b. Modul Pembelajaran Digital

Menurut Kuncahyono, 2020:3 menyatakan bahwa modul pembelajaran digital merupakan modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi sehingga modul pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Adapun modul pembelajaran digital menurut Putrawansyah (2016:40) yaitu salah satu teknologi yang menggunakan komputer untuk menampilkan informasi berupa teks multimedia, gambar, video, dan animasi. Ini digunakan dalam satu teknologi informasi berbasis multimedia, tampilan yang secara dinamis mengintegrasikan tayangan suara, grafik, gambar, animasi, dan film sehingga informasi yang disajikan lebih kaya daripada buku yang disajikan secara konvensional dan digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran.

Dari beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran digital merupakan suatu bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi bersisikan informasi seperti video, gambar, grafik, animasi dan suara. Modul digital lebih menarik dibandingkan dengan modul cetak karena sajian materi yang variatif sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media dalam pembelajaran.

c. Prinsip Pengembangan Modul

Membuat modul pembelajaran harus didasari dengan prinsip-prinsip pengembangan modul, agar modul yang dikembangkan layak untuk digunakan pada pembelajaran. Menurut Prastowo (2011:118) proses pengembangan modul pembelajaran secara menyeluruh harus memiliki prinsip-prinsip penunjang efektifitas modul sebagai berikut:

- 1) prinsip relevansi, materi yang disusun harus memiliki korelasi dan sejalan dengan kompetensi inti maupun kompetensi dasar yang telah ditetapkan, 2) prinsip konsistensi, suatu kompetensi dasar yang menjadi dasar penyusunan materi, maka materi juga harus konsisten dalam penyusunannya yaitu mengikuti kompetensi dasar tersebut, dan 3) prinsip kecukupan, penyusunan materi yang akan diajarkan harus sesuai kebutuhan peserta didik. Pendidik harus mengetahui cakupan materi yang akan diberikan berikut seberapa jauh kemampuan peserta didik dalam menerima materi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan modul harus memiliki prinsip-prinsip yaitu materi yang digunakan dalam modul harus sesuai dengan KI (kompetensi inti) dan KD (kompetensi dasar) yang ditetapkan, konsisten dalam menyusun materi dalam modul dan materi dalam modul harus sesuai dengan materi yang seharusnya diberikan kepada peserta didik.

d. Fungsi Modul Pembelajaran

Modul pembelajaran memiliki fungsi dalam kegiatan pembelajaran, sebagaimana menurut Prastowo (2015:107) sebagai berikut:

- 1) bahan ajar mandiri, penggunaan modul dalam proses pendidikan membantu peserta didik menjadi lebih baik dalam belajar sendiri dan tanpa bantuan pendidik, 2) menggantikan

fungsi pendidik, ketika digunakan sebagai alat pengajaran, modul dalam proses pembelajaran harus dapat menyampaikan materi pelajaran dengan jelas dan sederhana sehingga peserta didik dari segala usia dan tingkat akademik dapat memahaminya, dan 3) alat evaluasi, peserta didik dapat menilai dan mengelola pengetahuan mereka sendiri tentang topik yang telah mereka pelajari di kelas menggunakan modul.

Adapun fungsi dari modul digital menurut Rahmawaty (2020:150) adalah sebagai sumber instruksional untuk latihan di kelas.

Modul pembelajaran digital harus memberikan pembelajaran yang lebih fokus dan metodis bagi peserta didik. Peserta didik juga diharapkan memperoleh kompetensi yang dibutuhkan untuk kegiatan pembelajaran yang akan datang serta dapat menerima instruksi belajar dari modul maupun dari menggunakannya untuk mengikuti proses pembelajaran. Modul digital juga berfungsi sebagai acuan sementara bagi pendidik ketika menyajikan dan menyediakan sumber belajar selama proses pembelajaran atau kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan modul harus memiliki fungsi yaitu sebagai bahan ajar mandiri bagi peserta didik sehingga dapat menggantikan posisi pendidik dan tidak terpaku pada penjelasan dari pendidik dan sebagai alat evaluasi setelah menggunakan modul secara mandiri.

e. Tujuan Pembuatan Modul Pembelajaran

Dalam membuat modul harus memiliki tujuan yang jelas sebagaimana menurut Menurut Rahdiyanta (2016:1-2) modul

pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

- 1) membuat penyajian pesan lebih jelas dan sederhana sehingga tidak terlalu bertele-tele, 2) baik bagi peserta didik maupun pendidik dalam mengatasi kendala waktu, tempat, dan indera, 3) memotivasi dan menambah semangat belajar peserta didik meningkat, 4) peserta didik dapat belajar sesuai dengan bakat dan minatnya, dan 5) Peserta didik dapat menilai sendiri hasil belajarnya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan modul harus memiliki tujuan yang jelas, baik bagi peserta didik maupun pendidik, menambah semangat belajar peserta didik dengan belajar sesuai bakat dan minatnya serta peserta didik dapat menilai sendiri hasil belajarnya.

f. Karakteristik Modul Pembelajaran

Modul sebagai bahan ajar harus memenuhi beberapa karakteristik sehingga dapat dikatakan baik dan siap digunakan. Karakteristik modul menurut menurut Daryanto (2013) tersebut adalah sebagai berikut:

1) Self Instruction

Salah satu tujuan penyusunan modul adalah untuk membantu terciptanya pembelajaran mandiri. Hal ini berarti karakteristik modul yang baik adalah ketika modul sudah dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri tanpa bergantung pada orang lain.

Secara rinci, karakteristik tersebut meliputi:

- a) Modul memuat tujuan pembelajaran, b) Materi pembelajaran yang termuat di dalam modul disajikan secara mendetail hingga bagian paling spesifik, c) Materi yang disajikan harus bersifat kontekstual yang artinya sesuai dengan kondisi peserta didik serta

aktual yang artinya menyajikan materi yang paling baru, d) Terdapat ilustrasi yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, e) Terdapat rangkuman seluruh materi pembelajaran, f) Modul memuat soal-soal latihan sebagai alat evaluasi, dan g) Sumber referensi jelas tercantum.

2) *Self Contained*

Modul yang mencakup materi dan memiliki kesesuaian dengan Kompetensi Dasar telah termuat secara mendetail disebut *Self Contained*. Peningkatan pemahaman peserta didik tidak boleh dilakukan hanya secara parsial atau sebagian saja melainkan harus secara mendetail dan komprehensif.

3) *Stand Alone*

Modul dikatakan baik ketika dapat digunakan tanpa bantuan bahan ajar lain artinya dengan modul tersebut cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4) *Adaptive*

Modul dikatakan baik ketika mampu berkembang sesuai perubahan baik dari sisi format penggunaan maupun isi.

5) *Friendly*

Modul yang sederhana dan mudah dimengerti adalah salah satu ciri modul yang baik. Peserta didik tidak merasa kesulitan untuk mempelajari materi yang ada.

Adapun tujuan penggunaan modul digital menurut Rahmawaty (2020:149) mengatakan bahwa modul digital dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar di sekolah, terutama

dalam hal efisiensi penggunaan sumber daya seperti waktu, uang, fasilitas, dan staf untuk mencapai tujuan sehingga melalui modul digital, peserta didik dapat belajar di mana saja, kapan saja

g. Jenis-Jenis Modul Pembelajaran

Jenis-jenis modul menurut Prastowo (2011: 110-111) modul dapat diklasifikasikan jenisnya berdasarkan penggunaannya dan tujuan penyusunan.

1) Berdasarkan penggunaannya

Secara garis besar dan berdasarkan penggunaan, modul terdiri dari dua macam yaitu modul khusus pendidik dan modul khusus peserta didik.

2) Berdasarkan tujuan penyusunan

Dilihat dari tujuan penyusunan, modul dapat dibagi menjadi dua yaitu :

(a) Modul yang menjadi bahan utama disebut sebagai modul inti.

Modul inti merupakan modul yang secara sistematis disusun berdasarkan kurikulum dan standar kompetensi yang telah ditetapkan. Modul ini disusun berdasarkan kebutuhan tiap tingkatan kelas.

(b) Modul sebagai bahan pelengkap disebut sebagai modul

pengayaan. Modul pengayaan merupakan modul yang secara sistematis disusun dan memiliki fungsi sebagai alat untuk memperluas pemahaman dalam pembelajaran. Berdasarkan

realita bahwa terdapat peserta didik dengan kecepatan belajar yang lebih tinggi, maka modul ini berfungsi juga untuk mengakomodasi hal tersebut. Modul ini merupakan modul pelengkap modul inti sehingga apabila dikombinasikan dengan baik maka akan mampu mengakomodasi seluruh peserta didik dengan latar belakang kemampuan yang berbeda-beda.

h. Unsur dan Komponen Modul Pembelajaran

Modul terdiri dari berbagai unsur dan komponen penyusunnya sehingga bahan pembelajaran tersebut dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik.

Menurut Suharman (dalam Prastowo 2011:112-114) modul tersusun dari unsur sebagai berikut:

1) judul modul, bagian awal yang menunjukkan isi modul, 2) petunjuk Umum, memberi gambaran tentang modul secara keseluruhan yang meliputi (a) kompetensi dasar, (b) gambaran materi, (c) indikator pembelajaran, (d) sumber yang digunakan dalam penyusunan materi, (e) strategi pembelajaran (berisi pendekatan, metode, langkah yang digunakan dalam proses pembelajaran), (f) lembar kegiatan peserta didik, (g) petunjuk kerja, (h) evaluasi atau penilaian. 2) materi Modul, merupakan bagian utama dari modul yang berisi materi pembelajaran, dan 3) evaluasi, merupakan penilaian yang diujikan di tengah semester dan akhir semester dimana dapat meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran.

Adapun komponen modul menurut Smaldino (dalam Nadia 2021:35) mengemukakan komponen modul terdiri dari:

1) rasional, menyediakan informasi garis besar modul, 2) tujuan, menyatakan performa yang harus dicapai peserta didik, 3) tes awal, menentukan apakah pembelajar sudah menguasai keterampilan prasyarat, 4) bahan multimedia, penggunaan berbagai teknologi dan media pendukung, 5) kegiatan belajar,

berisikan penjelasan mengenai strategi yang dipergunakan dalam mempelajari modul, 6) latihan dan umpan balik, dan 7) tes mandiri.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa membuat modul harus terdapat unsur-unsur yang dimulai dari judul, petunjuk, kompetensi dasar, gambar materi, indikator, sumber materi, strategi pembelajaran, materi, lembar kegiatan peserta didik, petunjuk kerja, evaluasi dan evaluasi. Adapun komponen dari modul yaitu terdiri dari informasi yang rasional, tujuan yang jelas harus dicapai oleh peserta didik, penggunaan teknologi yang mendukung, serta terdapat umpan balik atau latihan untuk peserta didik.

i. Langkah-langkah Penyusunan Modul Pembelajaran

Langkah-langkah penyusunan modul menurut Daryanto (2013:16-24), adalah sebagai berikut:

- 1) analisis kebutuhan modul, merupakan tindakan menganalisis silabus dengan tujuan mencari informasi yang dibutuhkan para peserta didik yang akan digunakan untuk menyusun sebuah modul pembelajaran, 2) desain modul, desain modul yang dimaksud disini adalah silabus. Silabus digunakan untuk mengacu desain dalam penyusunan modul, 3) implementasi, dalam kegiatan belajar dilakukan sesuai alur dalam modul. Sarana dan prasarana yang dibutuhkan seharusnya dipenuhi dengan tujuan pembelajaran dapat tercapai, 4) penilaian, tujuan dari penilaian hasil belajar adalah untuk mengetahui seberapa besar penguasaan peserta didik setelah mempelajari materi dalam modul, 5) evaluasi dan validasi, modul yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, secara bertahap harus dilakukan evaluasi dan validasi, dan 6) Jaminan Kualitas, dalam proses pengembangan dan persiapan modul terpenuhi, kualitas modul akan terjamin, untuk itu modul harus diuji untuk menentukan apakah telah memenuhi setiap persyaratan yang mempengaruhi kualitas modul.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa membuat modul harus terdapat langkah-langkah yang dimulai dari analisis kebutuhan, desain, implementasi, penilaian, evaluasi, validasi dan jaminan kualitas modul yang dikembangkan.

j. Kelebihan dan Kekurangan Modul Pembelajaran

Kelebihan dari modul pembelajaran digital menurut Sukaryadi (dalam Kuncahyono, 2020:100) yaitu:

- 1) memberikan fasilitas dan kemudahan yang menghasilkan beberapa manfaat diantaranya dapat mengalihkan perhatian peserta didik dengan menggunakan internet untuk lebih bermanfaat, 2) memberikan pilihan kepada peserta didik untuk menggali sumber belajar yang menarik, 3) interaktif dan menjawab rasa keingin tahuan mereka, 4) memberikan solusi kepada peserta didik untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara bijak dan cerdas, dan 5) memberikan pilihan pada pendidik untuk menjawab tantangan kemajuan teknologi dan informasi yang berdampak pada dunia pendidikan dan pembelajaran.

Sementara kekurangan modul pembelajaran digital menurut Morrison, Ross, & Kemp (dalam Lasmiyati 2014:4) sebagai berikut:

- 1) interaksi antarsiswa berkurang sehingga perlu jadwal tatap muka atau kegiatan kelompok, 2) pendekatan tunggal menyebabkan monoton dan membosankan karena itu perlu permasalahan yang menantang, terbuka dan bervariasi, 3) kemandirian yang bebas menyebabkan siswa tidak disiplin dan menunda mengerjakan tugas karena itu perlu membangun budaya belajar dan batasan waktu, 4) perencanaan harus matang, memerlukan kerjasama tim, memerlukan dukungan fasilitas, media, sumber dan lainnya, dan 5) persiapan materi memerlukan biaya yang lebih mahal bila dibandingkan dengan metode ceramah.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kelebihan dalam modul pembelajaran digital yaitu melalui

modul digital peserta didik dapat memanfaatkan internet untuk hal yang lebih bermanfaat seperti bijak dan cerdas dalam mencari dan menerima informasi serta dapat terjalinnya komunikasi jarak jauh, modul digital juga memberikan kemudahan dalam mengakses materi dengan interaktif dan menarik sehingga akan meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi yang diberikan. Namun dalam penggunaan modul pembelajaran digital terdapat kekurangan pada proses pembelajaran yaitu interaksi antar peserta didik kurang terjalin dikarenakan bersifat mandiri sehingga pembelajaran tatap muka harus dilakukan dengan baik agar terjalinnya pembelajaran secara berkelompok.

4. *Web Blog*

a. *Pengertian Web Blog*

Blog merupakan satu aplikasi Web 2.0. Web adalah ringkasan dari perkataan *web blog*. Menurut Rahim (2020:194) *Blog* adalah bentuk aplikasi *web*. Pada dasarnya merupakan bagian dari situs *website* yang dapat diakses secara *online* yang memiliki fungsi utama memuat tulisan-tulisan dan gambar (dimuat dalam *posting*) pada setiap laman *web*. *Blog* biasanya dikelola oleh pengguna tunggal dibuat sesuai dengan topik dan tujuan dari pengguna *blog* tersebut.

Surjono dan Maltby dalam (Sutirman, 2013:62) memberi penegasan bahwa *World Wide Web* atau sering disebut *web* menjadi lingkungan yang kuat untuk mendistribusikan informasi dan banyak

lembaga pendidikan yang menggunakannya untuk mengirim ilmu pengetahuan kepada stakeholders. Kemudian pendapat tersebut didukung oleh O'Brien dan Sharratt yang menganggap inovasi teknologi informasi dan komunikasi mengubah aturan akademik dalam mengkreasi dan mengirim sumber-sumber pembelajaran (Sutirman, 2013:62).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *web blog* merupakan situ online yang dibuat khusus untuk hal tertentu dan tujuan tertentu yang berisikan informasi-informasi bermanfaat didalamnya.

b. Pembelajaran Berbasis Web Blog

Pembelajaran berbasis *Web Blog* merupakan metode pembelajaran fleksibel yang bisa dilakukan secara langsung maupun jarak jauh. Pembelajaran ini mengharuskan penggunaan internet untuk akses terhadap Web tersebut. Pembelajaran semacam ini biasa disebut dengan *Web Based Learning* (WBL).

Menurut Surjono (dalam Sutirman, 2013:64) model pembelajaran berbasis *web blog* menekankan penilaian pada level tugas. Evaluasi tidak sekedar untuk mengetahui tingkat pemahaman suatu materi, tetapi dikembangkan untuk menilai pencapaian penyelesaian tugas. Anwas dalam (Sutirman, 2013:64) menyatakan bahwa dengan fasilitas yang dimiliki internet, ada tiga dampak positif jika web blog digunakan dalam bidang pendidikan yaitu:

Pertama, Peserta didik dapat dengan mudah mengambil materi pelajaran dimanapun dan kapanpun. *Kedua*, Peserta didik dapat dengan mudah berguru pada para ahli di bidang yang diminatinya. *Ketiga*, Belajar dapat dengan mudah diambil di berbagai penjuru dunia tanpa bergantung pada sekolah tempat pendidik belajar.

c. Kriteria *Web Blog* Sebagai Media Pembelajaran

Surjono (2011:7) menyatakan web yang baik harus memenuhi beberapa kriteria agar pantas dan baik digunakan sebagai media pembelajaran, diantaranya:

(1) konsistensi layout, naviagasi, teks, background, (2) Indikator halaman, (3) Teks harus ringkas/padat, bullets, font jelas, warna kontras, garis bawah hanya untuk links, (4) Gambar harus relevan, caption dekat, resolusi dan ukuran proposional, dan (5) Audio, video dan animasi harus meaningful, relevant, simple dan short segments.

Kemudian prinsip dalam desain multimedia halaman web menurut Schwier dan Misanchuk (dalam Darmansyah, 2010:256) yaitu:

Pertama, Kesederhanaan dalam desain web. *Kedua*, Konsistensi dalam mengelompokkan objek, dalam bentuk, gaya dan penggunaan warna yang sama. *Ketiga*, Kejelasan terhadap bahasa yang digunakan agar mudah dipahami oleh peserta didik, dan *Keempat*, Keseimbangan dalam menempatkan suatu objek.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa membuat *web blog* harus didasari prinsip kesederhanaan web, keseimbangan dan konsisten dalam pengelompokkan objek, kejelasan bahasa dalam web dan gambar harus jelas dan relevan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Web Blog

Penggunaan *web blog* sebagai media dalam pembelajaran terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan menurut Davidson dan Rasmusen (dalam Sutirman, 2013:63) yaitu.

Kelebihan: 1) biaya yang murah, 2) lebih menyenangkan dan menarik, 3) fleksibilitas, dapat digunakan di berbagai situasi, 4) dapat di akses di mana saja dan kapan saja, 5) potensi untuk melanjutkan pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan, dan 6) jenis umpan balik yang diterima.

Sedangkan kekurangannya yaitu: 1) lebih efektif digunakan secara mandiri, 2) harus paham akan teknologi, 3) diharuskan memiliki perangkat digital, 4) harus memiliki kuota/jaringan yang memadai, dan 5) kemampuan menggunakan komputer.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam membuat media pembelajaran berbasis *web blog* memiliki kelebihan yaitu selain biaya yang murah, pembelajaran akan menarik, menyenangkan, fleksibel dan umpan balik akan diterima dalam bentuk komentar namun perlu pertimbangan untuk menghadapi kekurangannya yaitu penggunaan secara mandiri yang lebih efektif, dan peserta didik harus paham teknologi, memiliki perangkat digital serta kuota internet.

5. Modul Pembelajaran Digital Berbasis Web Blog

Modul pembelajaran digital berbasis *web blog* merupakan sebuah media pembelajaran yang berbasis digital terdiri dari dua gabungan media baca yaitu modul digital dan *web blog* yang dapat memberikan informasi untuk banyak orang. Modul digital berbasis *web blog* adalah modul yang di tempatkan dalam *platform online* atau *website* yang hanya dapat

digunakan melalui alat elektronik seperti handphone atau laptop/komputer.

6. Materi Seni Rupa Dua Dimensi

Seni rupa dua dimensi ini termasuk kedalam seni rupa sub bidang studi pembelajaran seni budaya yang terdapat pada sekolah formal. Seni rupa 2 dimensi adalah karya seni rupa yang memiliki batas dua sisi, yaitu sisi panjang dan sisi lebar. Seni rupa 2 dimensi tidak memiliki ruang karena tidak memiliki ketebalan atau ketinggian. (Saptawati & Mahmud 2017:2)

Penelitian pengembangan modul pembelajaran digital berbasis *web blog* ini memfokuskan pada materi seni rupa dua dimensi. Materi tersebut terdapat dalam Kompetensi Dasar (KD) sebagai berikut:

3.1 Memahami konsep, unsur-unsur, prinsip-prinsip, bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi.

4.1 Membuat karya seni rupa dua dimensi dengan menggunakan berbagai bahan dan teknik dengan melihat model.

Berikut cakupan isi materi seni rupa dua dimensi dalam modul pembelajaran digital berbasis *web blog* yaitu:

a. Konsep dan Pengertian Seni Rupa Dua Dimensi

Karya seni rupa dua dimensi adalah karya seni rupa yang hanya memiliki dimensi panjang dan lebar atau karya yang hanya dapat dilihat dari satu arah pandang saja karena tidak memiliki ruang karena tidak memiliki ketebalan atau ketinggian. Menurut Salam *et. al.* (2020:41)

Karya seni rupa dua dimensi disebut dengan dwimatra karena hanya dapat dinikmati dari satu arah, yaitu dari arah depan karena hanya memiliki dimensi panjang dan lebar.

b. Macam-macam Karya Seni Rupa Dua Dimensi

Menurut Palwanto (2020:10-16) terdapat contoh karya seni rupa dua dimensi yang sering ditemui dalam di lingkungan sekitar, yaitu:

1) Gambar

Perwujudan gambar lebih menekankan pada unsur garis, bentuk, dan aspek kegunaan, tanpa adanya ekspresi. Contohnya seperti gambar Ilustrasi, gambar arsitektur, desain, dekorasi, dan lain-lain.



Gambar 1. Contoh Gambar
sumber: *canva.com*

2) Lukisan

Lukisan adalah gambar yang mengungkapkan bentuk objektif dengan komposisi dan nilai subjektif melalui ekspresi dan kreatifitas.



Gambar 2. Lukisan
sumber: *canva.com*

3) Sketsa

Berupa garis sederhana yang dibuat secara spontan namun bermakna. Sketsa dapat berupa rencana lukisan atau lukisan bergaya sketsa.



Gambar 3. Sketsa
sumber: *canva.com*

4) Kartun

Kartun adalah gambar yang telah dideformasi (diubah bentuk) dari wujud aslinya sehingga menjadi lucu.



Gambar 4. Kartun
sumber: *canva.com*

5) Karikatur

Kartun sindiran yang terfokus pada karakter objek. Meskipun telah dideformasi, kita dapat mengenali tokohnya karena ciri khasnya.



Gambar 5. Karikatur
sumber: *canva.com*

6) Vinyet

Gambar dekoratif tanpa maksud yang jelas, merupakan kreasi improvisatif pengisian halaman kosong.



Gambar 6. Vinyet
sumber: *pinterest.com*

7) Siluet

Gambar hitam bayangan suatu objek, dengan atau tanpa modifikasi.



Gambar 7. Siluet
sumber: *canva.com*

8) Cetak Tinggi

Cetak tinggi atau cetak timbul adalah cara membuat acuan cetak dengan membentuk gambar timbul pada permukaan media cetak.



Gambar 8. Cetak Tinggi
sumber: *pribadi*

9) Poster

Poster merupakan jenis reklame berupa selebaran kertas beris gambar dan tulisan yang dibuat semenarik mungkin dan ditempatkan dengan cara ditempel ditempat umum.



Gambar 9. Poster
sumber: *canva.com*

10) Fotografi

Fotografi adalah ragam seni grafis yang pembuatannya melalui proses pemotretan dengan kamera, pencucian film, dan pencetakan foto.



Gambar 10. Fotografi
sumber: *canva.com*

11) Grafity

Grafity adalah coretan pada dinding seng, beton, atau kayu, dengan menggunakan komposisi warna, garis, bentuk, dan volume

untuk menuliskan kata, kalimat, atau simbol tertentu menggunakan cat semprot.



Gambar 11. Grafity
sumber: *canva.com*

12) Kaligrafi

Kaligrafi adalah seni menulis indah dengan cara menggayakan huruf dan tulisan dengan teknik tertentu sehingga terlihat menarik.



Gambar 12. Kaligrafi
sumber: *canva.com*

c. Unsur-unsur Seni Rupa Dua Dimensi

Unsur-unsur yang dimiliki oleh seni rupa dua dimensi menurut Saptawati & Mahmud (2017:3-5) yaitu:

1) Titik

Titik adalah elemen visual paling sederhana, paling mudah dibuat dan sebagai dasar elemen visual yang lain. Semua wujud objek dihasilkan mulai dari titik. Raut titik yang paling umum berupa bundaran sederhana. Namun, titik bila dibesarkan (dizoom)

memiliki raut dapat berupa bundaran, mampat, tak bersudut, bujur sangkar, segi tiga, lonjong, dll.



Gambar 13. Titik

sumber: :Buku Pengetahuan Dasar Seni Rupa

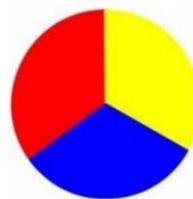
2) Warna

Warna merupakan kesan yang timbul oleh pantulan cahaya yang ditangkap oleh mata atau pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda.

Terdapat klasifikasi warna menurut Kasiyan (2013:7) sebagai berikut.

a) Warna Pokok atau primer

Warna primer adalah warna dasar atau warna tingkat I/warna pokok warna yang tidak dapat dihasilkan dengan warna lain.

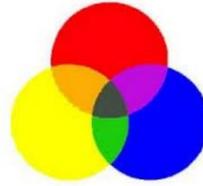


Gambar 14. Warna Primer

sumber: :Nirmanawarna.com

b) Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna tingkat 2 atau warna yang dihasilkan oleh pencampuran 2 buah warna primer.



Gambar 15. Warna Sekunder
sumber: :Nirmanawarna.com

c) Warna Tersier

Warna tersier adalah warna tingkat III yang merupakan hasil perpaduan dari warna primer dan sekunder.



Gambar 16. Warna Tersier
sumber: :Nirmanawarna.com

d) Warna Kontras

Warna kontras adalah warna yang berkesan berlawanan satu dengan lainnya. Warna kontras kontras bisa didapatkan didapatkan dari warna yang berseberangan (memotong titik tengah segitiga) terdiri atas warna primer dan warna sekunder.



Gambar 17. Warna Kontras
sumber: :Nirmanawarna.com

e) Warna Analogus

Warna analogus adalah tingkatan warna dari gelap ke terang dalam urutan beberapa beberapa warna, misalnya urutan dari biru, biru kehijauan, hijau, hijau kekuningan, dan kuning.



Gambar 18. Warna Analogus
sumber: : :Nirmanawarna.com

f) Warna Monokromatik

Warna monokromatik yaitu warna yang diperoleh dari hasil gradasi warna pilihan. Gradasinya mulai dari yang paling terang hingga yang paling pekat.



Gambar 19. Warna Monokromatik
sumber: : :Nirmanawarna.com

g) Warna Dingin dan Panas

(1) Warna Dingin

Kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga Ungu.

(2) Warna Panas

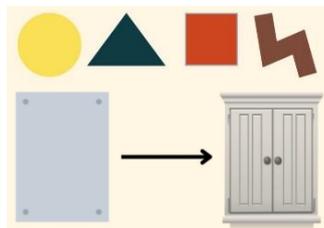
Kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga Kuning.



Gambar 20. Warna Panas dan Dingin
sumber: :Nirmanawarna.com

3) Bentuk

Bentuk adalah unsur dari seni rupa yang terbentuk dari gabungan berbagai bidang. Bentuk terdiri atas dua yaitu: Bangun (shape) Bentuk plastis (form) Bentuk terdiri atas dua yaitu: Bentuknya seperti bulat, persegi, ornamental, tidak teratur. Bentuk benda yang terlihat dan terasa karena adanya unsur nilai (value) dari benda tersebut.

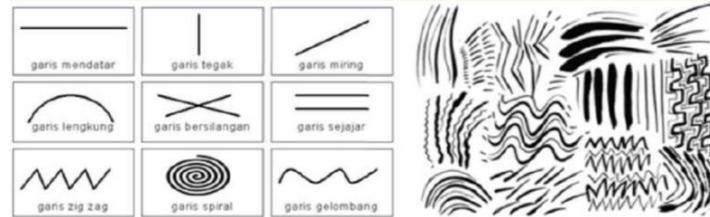


Gambar 21. Bentuk
sumber: *canva.com*

2) Garis

Garis merupakan unsur rupa yang terbuat dari rangkaian titik yang terjalin memanjang menjadi satu. Garis lurus Garis lengkung.

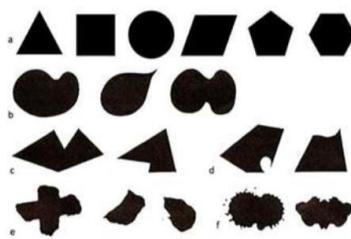
Garis menurut bentuknya ada 2 yaitu: Garis dibagi lagi menjadi 3 bagian yaitu: menurut jenis, kesan dan wujudnya.



Gambar 22. Garis
sumber: dok.kemdikbud

3) Bidang

Bidang merupakan unsur dalam seni rupa yang dihasilkan dengan menggabungkan beberapa garis dalam keadaan tertentu. Bentuknya bidang maupun bentuk terdiri dari beberapa macam, yakni; bidang geometris, bidang biomorfis (organis), bidang bersudut, dan bidang tak beraturan.



Gambar 23. Bidang
sumber: :Buku Pengetahuan Dasar Seni Rupa

4) Tekstur

Tekstur merupakan sifat permukaan sebuah benda. Sifat permukaan dapat berkesan halus, kasar, kusam, mengkilap, licin, berpori dan sebagainya. Kesan-kesan tersebut dapat dirasakan melalui penglihatan dan rabaan. Ada dua jenis tekstur, yaitu :

- a) tekstur nyata, yaitu sifat permukaan yang menunjukkan kesan sebenarnya antara penglihatan mata dan rabaan.
- b) tekstur semu (maya), yaitu kesan permukaan benda yang antara penglihatan dan rabaan dapat berbeda kesannya.



Gambar 24. Tekstur
(a) Tekstur Nyata, (b) Tekturs Maya
sumber: :Buku Pengetahuan Dasar Seni Rupa

5) Ruang

Ruang adalah unsur seni rupa yang memiliki ukuran panjang x lebar x tinggi atau ruang memiliki bentuk 3 dimensi. Dalam karya seni rupa dua dimensi, ruang dapat bersifat semu sedangkan dalam seni rupa tiga dimensi, ruang bersifat nyata. Dalam karya dua dimensi kesan ruang atau kedalaman dapat dilalui dengan beberapa cara, yaitu: penggambaran gempal, penggunaan perspektif, peralihan warna, gelap terang, dan tekstur, pergantian ukuran, penggambaran bidang bertindih, pergantian tampak bidang, pelengkungan atau pembelokan bidang, penambahan bayang-bayang.



Gambar 25. Ruang
sumber: :Canva.com

6) Gelap Terang

Gelap terang adalah unsur seni rupa yang bergantung terhadap intensitas cahaya yang tujuan agar seolah-olah memperdalam makna dari sebuah karya seni, serta membuat objek dari karya seni rupa itu terkesan lebih nyata.



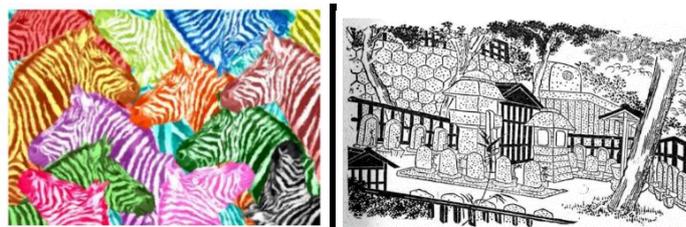
Gambar 26. Gelap Terang
sumber: dok.kemdikbud

d. Prinsip Seni Rupa Dua Dimensi

Prinsip-prinsip yang dimiliki oleh seni rupa dua dimensi menurut Saptawati & Mahmud (2017:6-7) yaitu:

1) Kesatuan

Kesatuan (*unity*) adalah prinsip yang menunjang bagaimana unsur-unsur dalam seni rupa saling berpadu satu sama lain sehingga saling menunjang dalam membangun sebuah komposisi yang menarik dan indah.



Gambar 27. Kesatuan
sumber: :Buku Pengetahuan Dasar Seni Rupa

2) Keselarasan

Suatu kesatuan unsur-unsur karya seni rupa hanya akan dikatakan indah dan memiliki nilai estetis bila berpadu dan selaras. Keselarasan atau harmonis adalah kaitan kedekatan unsur-unsur yang berbeda baik bentuk, pencahayaan, warna dalam menciptakan keindahan.



Gambar 28. Keselarasan
sumber: :Canva.com

3) Penekanan

Penekanan (*kontras*) adalah prinsip yang mendasari kesan perbedaan dari dua unsur yang berlawanan dan saling berdekatan. Dengan memberikan perbedaan yang mencolok pada bentuk, warna, dan ukuran sebuah karya seni akan terlihat lebih menarik.



Gambar 29. Penekanan
sumber: :Canva.com

4) Irama

Irama (*rythm*) adalah prinsip yang mendasari pengulangan satu atau lebih unsur secara teratur. Pengulangan unsur-unsur seni rupa yang diatur bisa berupa garis, bentuk, atau variasi warna.

Pengulangan yang dilakukan secara bervariasi akan menghasilkan irama harmonis yang dapat meningkatkan nilai estetika karya seni.



Gambar 30. Irama
sumber: :Canva.com

5) Keseimbangan

Kesebandingan (*Proporsi*) adalah prinsip seni rupa yang mengacu pada keteraturan dan penyesuaian dari wujud karya seni rupa yang diciptakan.



Gambar 31. Keseimbangan
sumber: : Buku Pengetahuan Dasar Seni Rupa

6) Komposisi

Komposisi menjadi prinsip yang paling penting dalam mendasari keindahan sebuah karya seni. Komposisi merupakan organisasi dari unsur-unsur seni rupa yang disusun menjadi teratur, serasi, dan menarik.



Gambar 32. Komposisi
sumber: :Canva.com

7) Proporsi

Proporsi dikenal dengan perbandingan ukuran. Ada dua pengertian perbandingan, yaitu pertama, perbandingan bentuk konvensional contoh seperti buah mangga tidak mungkin lebih besar dari buah semangka. Kedua, perbandingan ukuran sebagai satu kesatuan misalnya secara ideal tubuh manusia adalah satu kesatuan utuh terdiri dari kepala, tangan, dada, bahu, pinggang, kaki dan lain sebagainya. Jika satu diantara tidak seukuran maka akan kelihatan janggal dan tidak proporsional.



Gambar 33. Proporsi
sumber: :Canva.com

8) Titik Fokus

Subjek Muttar (titik fokus) karya seni senantiasa mengunggulkan sesuatu atau mengisyaratkan sesuatu kedalam penciptaannya. Menitikkan beratkan suatu titik fokus di dalam karya seni akan memberikan gambaran yang berbeda, karena ada bahagian yang penting dan terasa lebih menonjol.



Gambar 34. Titik Fokus
sumber: :Canva.com

e. Bahan dan Teknik Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi

Bahan untuk berkarya seni rupa dapat dikategorikan menjadi bahan alami dan bahan sintetis berdasarkan sumber bahan dan proses pengolahannya. Bahan alami bahan dasarnya berasal dari alam. Sedangkan bahan sintetis melalui pengolahan atau melalui proses pabrikasi. Berdasarkan sifat materialnya, bahan dikategorikan ke dalam bahan keras, bahan lunak, cair, dan padat.

Secara umum, berikut ini adalah alat yang sering di gunakan untuk menghasilkan karya, yaitu: (1) Pensil/pena dan kertas, (2) Pensil warna/crayon, (3) Cat air/minyak, (4) Kuas, (5) Palet, dan (6) Kanvas.

Menurut Saptawati & Mahmud (2017:10) dalam berkarya seni rupa dua dimensi memiliki beberapa teknik yang perlu diketahui yaitu:

- 1) Teknik *Plakat* adalah teknik melukis dengan menggunakan cat minyak, cat poster atau cat akrilik, dengan goresan yang tebal agar mendapatkan hasil yang pekat dan padat.



Gambar 35. Teknik Plakat
Sumber:Pinterest

- 2) Teknik *Aquarel* atau transparan adalah teknik untuk melukis seni rupa menggambar dengan menggunakan cat cair. Sapuan warna untuk melukis harus tipis agar hasilnya juga tampak seperti transparan.



Gambar 36. Teknik Aquarel
Sumber :www.dictio.id

- 3) Teknik *Kolase* adalah teknik yang akan memberikan hasil lukisan yang realis atau abstrak karena terbuat dari potongan -potongan kertas yang di tempel dengan menggunakan lem.



Gambar 37. Teknik Kolase
Sumber :www.dictio.id

- 4) Teknik *linear* adalah teknik untuk menggambar objek yang dengan menggunakan pola garis dari pensil atau pena.



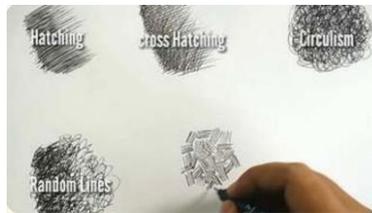
Gambar 38. Teknik Linear
Sumber: <https://pelajarindo.com/teknik-linier>

- 5) Teknik *Blok* adalah teknik yang di gunakan untuk menutupi objek lukis dengan menggunakan satu warna.



Gambar 39. Teknik Blok
Sumber :canva

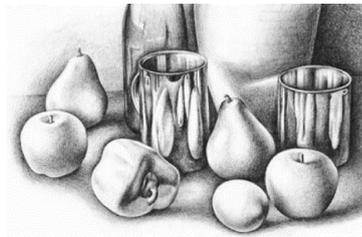
- 6) Teknik *Arsir* adalah teknik yang di gunakan untuk menutupi objek lukis yang dengan pulasan garis sejajar atau garis menyilang dengan menggunakan pensil atau pena.



Gambar 40. Teknik Arsir

Sumber: <https://pelajarindo.com/teknik-arsir/>

- 7) Teknik *Dussel* adalah teknik yang di gunakan untuk membuat gelap terang pada objek lukis dengan goresan miring yang menggunakan pensil.



Gambar 41. Teknik Dussel

Sumber: <https://pelajarindo.com/teknik-dusse>

- 8) Teknik *Pointilis* adalah teknik yang di gunakan untuk menghitamkan objek lukis dengan beberapa titik-titik yang ada.



Gambar 42. Teknik Pointilis

Sumber :<https://failfaire.org/teknik-pointilis>

- 9) Teknik *Montase* adalah teknik merupakan potongan dari beberapa gambar yang kemudian ditempel pada satu wadah yang sama sehingga membentuk gambar dengan makna yang baru.



Gambar 43. Teknik Montase
Sumber :<https://www.orami.co.id/>

- 10) Teknik *Mozaik* adalah teknik yang di gunakan untuk melukis dengan cara menempelkan benda-benda.



Gambar 44. Teknik Mozaik
Sumber:<https://www.orami.co.id/>

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian yang menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya. Berikut penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian Muhammad Ifan Ady Winata 2021 dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Mts Muhammadiyah 07 Takerharjo” penelitian ini menunjukkan hasil analisis dari lembar validasi ahli media 94%, ahli materi 90%, dan validasi pendidik 93% yang berarti bahwa modul sangat valid

untuk digunakan. Kemudian dari hasil analisis pretest dan posttest didapatkan data bahwa rata-rata nilai pretest adalah 48 dengan rata-rata posttest adalah 83. Hal tersebut menunjukkan bahwa modul efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Persamaan dengan penelitian yang nantinya akan dilaksanakan yaitu sama-sama menggunakan modul pembelajaran digital berbasis *web*, sedangkan perbedaan dengan penelitian ini yaitu peneliti menggunakan materi seni rupa dua dimensi kelas X SMA.

2. Penelitian Emerensiana Muna 2020 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Digital Berbasis *Web Blog* pada Materi Bioteknologi untuk Siswa Kelas XII SMA” penelitian ini menunjukkan hasil validitas kualitas kelayakan majalah digital berbasis *web blog* kelas XII bahwa ahli materi dengan nilai 2,18 kriteria “sangat rendah”, sedangkan ahli media 2.25 kriteria “tinggi”. Penilaian pendidik 3,70 kriteria “sangat tinggi” oleh harena itu skor rata-rata rekapitulasi data dari 4 validator yaitu 2,78 kriteria “tinggi”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *web blog* dikatakan memiliki kualitas yang layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Persamaan dengan penelitian yang nantinya akan dilaksanakan yaitu sama-sama menggunakan media berbasis *web blog*, sedangkan perbedaan dengan penelitian ini terletak dari bahan ajar yang dikembangkan yaitu modul pembelajaran digital yang berfokus pada materi seni dua dimensi kelas X SMA.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah gambaran atau rancangan yang direncanakan oleh seorang peneliti ketika melakukan suatu proses penelitian. Kerangka pemikiran merupakan deskripsi sementara dari fenomena yang menjadi subjek masalah. Menurut Uma Sekaran (dalam Sugiyono 2017:60) mengemukakan bahwa, “Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”

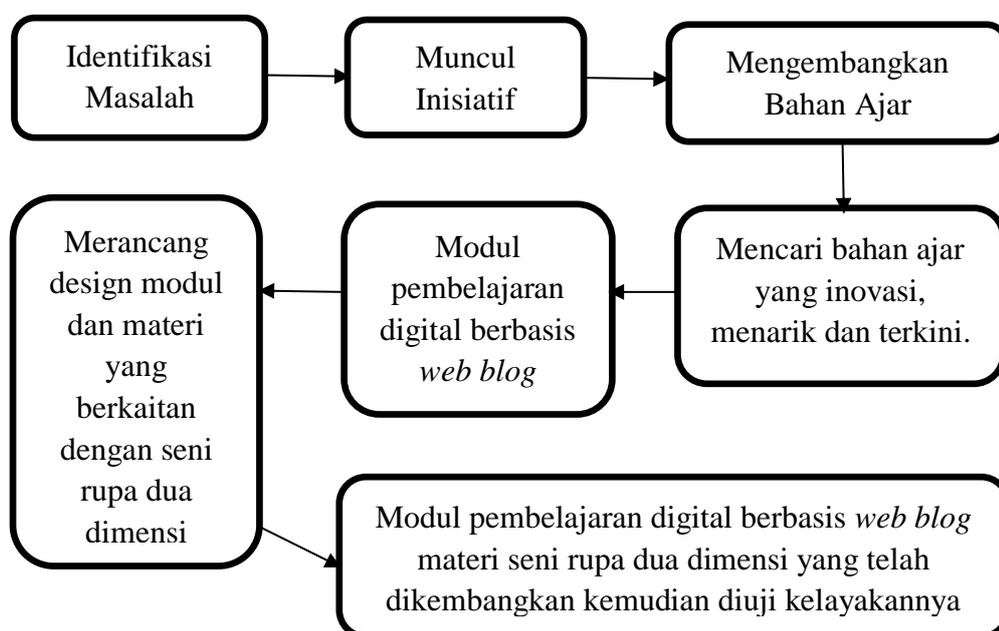
Dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi di SMA Negeri 3 Painan peserta didik kurang termotivasi dalam mempelajari materi seni rupa dua dimensi hal ini diduga karena penggunaan media yang kurang bervariasi yaitu berupa power point dan buku paket yang terbatas yang menjadikan peserta didik kurang terlibat aktif 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 belum maksimal, sesuai dengan KKM yang diterapkan.

SMA Negeri 3 Painan 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.

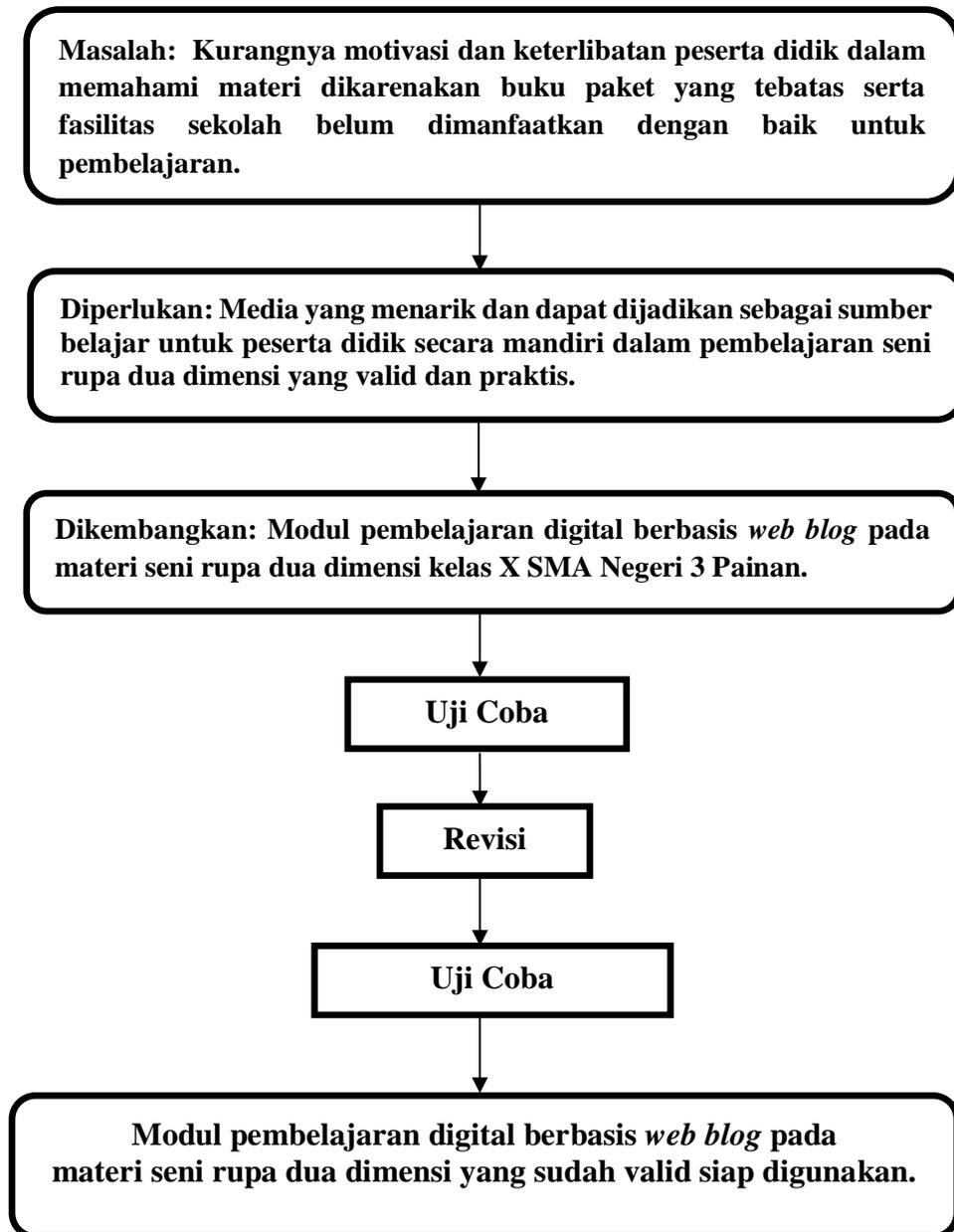
Berdasarkan permasalahan yang ditemukan penulis ingin mengembangkan modul pembelajaran digital berbasis *web blog* sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan mandiri oleh peserta didik. Penulis beranggapan bahwa modul ini perlu dikembangkan karena dapat digunakan sebagai media belajar secara mandiri sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas belajar-mengajar.

Dalam mengembangkan modul pembelajaran digital berbasis *web blog* ini, penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Terdapat lima tahap dalam pengembangan ini yaitu: (1) *Analysis* ((2) *Design* (Perancangan), (3) *Develop* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), dan (5) *Evaluation* (Evaluasi).



Gambar 45. Kerangka Pemikiran

D. Rancangan Model



Gambar 46. Rancangan Model

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan modul pembelajaran digital berbasis *web blog* pada materi seni rupa dua dimensi kelas X SMA Negeri 3 Painan, maka dapat disimpulkan.

1. Modul pembelajaran digital berbasis *web blog* pada materi seni rupa dua dimensi ini valid dan praktis untuk digunakan dikelas X SMA Negeri 3 Painan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh yaitu:
 - a. Validitas modul pembelajaran digital berbasis *web blog* pada materi seni rupa dua dimensi mendapatkan nilai secara keseluruhan yaitu dapat dikategorikan sangat valid dan layak digunakan, dengan hasil validasi media 95% nilai rata-rata 3,80. Nilai hasil validasi lay out 90% nilai rata-rata 3,60. Nilai hasil validasi bahasa 92,5% nilai rata-rata 3,70. Nilai hasil validasi materi 95,5% nilai rata-rata 3,83.
 - b. Praktikalitas modul pembelajaran digital berbasis *web blog* pada materi seni rupa dua dimensi memiliki tingkat kepraktisan tinggi dari pendidik yaitu 92,5%, dengan nilai rata-rata 3,70. Kemudian nilai angket kepraktisan peserta didik sebesar 89% dengan nilai rata-rata 3,56 yang dapat dikategorikan sangat baik dan sangat praktis.

B. Implikasi

Implikasi penelitian dari penelitian ini adalah:

Modul pembelajaran digital berbasis *web blog* pada materi seni rupa dua dimensi layak dipertimbangkan sebagai salah satu variasi media pembelajaran yang praktis digunakan dalam proses pembelajaran dikelas pada mata pelajaran seni rupa dua dimensi.

C. Saran

Saran yang diajukan oleh peneliti mengenai penelitian pengembangan modul berbasis *web blog* adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan modul harus terus dilakukan sehingga variasi selalu ada.
2. Bagi pendidik diharapkan agar dapat mengetahui pembuatan dan pengembangan modul pembelajaran berbasis teknologi agar pendidik dapat membuat media sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan peserta didik dimasa yang akan datang.
3. Bagi peneliti selanjutnya dalam pengembangan penelitian ini hendaknya peneliti lebih mengembangkan modul yang lebih menarik dengan menggunakan media yang lebih interaktif.
4. Dengan adanya modul pembelajaran berbasis *web blog* ini diharapkan muncul lebih banyak lagi minat peneliti lain untuk mengembangkan modul yang lebih bervariasi menggunakan web lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdal, Zul & Febliza Asyiti. 2015. *Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi Komunikasi*. Yogyakarta: Adefa Grafika.
- Alias, M.H. 2020. *Persepsi Pembelajaran Dewasa Melalui Teknologi (Perception of Adult Learning Through Technology of*. *Journal of Personalized Learning*, 3(1), 47–54.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Batubara, Hamdan H. 2021. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media.
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Darmansyah. 2010. *Pembelajaran Berbasis Web*. Padang: UNP Press.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dermawan, D., & Fahmi, R. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana Industri Kelas XI SMK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(3), 508-515.
- Emerensiana, Muna. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Digital Berbasis Web Blog pada Materi Bioteknologi untuk Siswa Kelas XII SMA*. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Febriani, R, Wisdiarman, & Y. Wikarya. 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).
- Goldschmid, B. 1972. “*Modular instruction: Principles and application in higher education*”. *Learning and Development*, Vol.3, No. 8.

- Guniarti, I. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine Pada Materi Segiempat Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Islam AlFalah Jambi*. Jambi: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Hadiyanti, A. H. D. 2021. Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2), 284-291.
- Hasan, M. dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup.
- Kasiyan. 2013. *Nirmana Warna*. Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
- Kosasih, E. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kuncahyono, Kuncahyono, and Maharani Putri Kumalasan. *Digital Skill Guru melalui E-Modul sebagai Inovasi Bahan Ajar di Era Disrupsi 4.0*. *Jurnal Pendidikan Dasar* 1.1 (2020): 98-105.
- Lasmiyati, L., & Harta, I. 2014. Pengembangan modul pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat SMP. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 161-174.
- Muhson, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 8 (2). 1-10.
- Mulyaningsih, E. 2019. *Metodologi Penelitian Bidang Terapan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Nadia, S., & Dewi, R. 2021. PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL PADA MATA KULIAH DASAR BUSANA PROGRAM STUDI PKK FKIP UNIVERSITAS SYIAH KUALA. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 6(4), 32-40.
- Nasution, S. 2008. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurseto, T. 2011. *Membuat media pembelajaran yang menarik*. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).

- Palwanto, Muheri. 2020. *Modul Pembelajaran Seni Budaya SMA*. Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus–Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah–Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Patria, A. S., & Kristiana, N. 2017. *Anatomi Tataletak Majalah Liberty: Analisis Komposisi dan Sistem Grid*. In *Seminar Nasional Seni dan Desain 2017* (pp. 551-555). State University of Surabaya.
- Putrawansyah, F., & Sardianto, M. S. 2016. *Pengembangan digital book berbasis android materi perpindahan kalor di sekolah menengah atas*. Indonesian Journal of Networking and Security (IJNS), 5(4).
- Rahardi, F. 2006. *Menulis Artikel, Feature, dan Esai*. Tangerang: PT Agro Media Pustaka.
- Rahdiyanta, D. 2016. *Teknik penyusunan modul*. Artikel.(Online) <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-dwi-rahdiyanta-mpd/20-teknik-penyusunan-modul.pdf>. diakses, 10.
- Rahim, Bulkia. 2020. *Media Pendidikan*. Depok: PT Rajagrafndo persada.
- Rahmawaty, R., & Arief, Z. A. 2020. Pengembangan modul digital pembelajaran bahasa jerman berbasis android. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 147.
- Rambe, K., & Ristiono, R. (2022). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Smartphone tentang Materi Sistem Ekskresi pada Manusia untuk Peserta Didik Kelas XI SMA. *BIODIDAKTIKA: JURNAL BIOLOGI DAN PEMBELAJARANNYA*, 17(2).
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfa Beta
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press
- Santyasa, I. W. 2009. *Metode Penelitian dan Teori Pengembangan Modul*. Universitas Pendidikan Ganesha. Diakses dari [http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR. PEND. TEKNIK MESIN/196705241993021DEDI_ROHENDI/Metlit%20Ilkom/METODE PENELITIAN N%20R%26D.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR._PEND._TEKNIK_MESIN/196705241993021DEDI_ROHENDI/Metlit%20Ilkom/METODE_PENELITIAN%20R%26D.pdf). Pada Mei.

- Saptawati & Mahmud 2017. *Modul 1 Berkarya Seni Rupa 2 Dimensi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat (PP PAUD dan Dikmas). Jawa Barat.
- Salam, Sofyan. et. al. 2020. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makasar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makasar.
- Shelawati. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Ikatan Kimia Di SMA Negeri Unggul Tunas Bangsa*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Smaldino, E. S., Lowther, D.L. & Russel J.D. 2011. *Intruactional Technology & Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Predana Media Group.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Stastistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, P. D., Zubaidah, M. P., & Yusron Wikarya, 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 Art Education, 7(1).
- Surjono, Herman Dwi. 2011. *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta : UNY Press.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Winata, Muhammad Ifan Ady. 2021. *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Ips Kelas VIII Mts Muhammadiyah 07 Takerharjo*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.