

## PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SENI RUPA BERBASIS E-LEARNING EDMODO

*Armen*

Guru SMP Negeri 13 Medan, Sumatera Utara  
armensiregar13@gmail.com

**Abstrak:** Studi ini bertujuan untuk: menghasilkan Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis e-learning edmodo yang layak digunakan, mudah dipelajari siswa dan dapat dipakai untuk pembelajaran individual. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan produk Borg dan Gall yang dipadu dengan model pengembangan pembelajaran Dick dan Carey. Model pengembangan produk pembelajaran ini merupakan model yang disusun secara terprogram dengan urutan yang sistematis dan memenuhi karakteristik siswa dalam belajar. Model ini meliputi enam tahapan, yakni: studi literatur, perencanaan atau desain pengembangan, pengembangan produk, validasi ahli, uji coba, revisi, produk akhir. Subyek uji coba terdiri dari dua ahli materi Seni Rupa, dua ahli desain pembelajaran, dua ahli rekayasa perangkat lunak dan desain grafis, tiga siswa untuk uji perorangan, sembilan siswa untuk uji kelompok kecil, dan tigapuluh dua siswa untuk uji lapangan. Data tentang kualitas produk pengembangan ini dikumpulkan dengan angket. Data-data yang dikumpulkan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan; (1) uji ahli materi Seni Rupa berada pada kualifikasi sangat baik, (2) uji ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik, (3) uji ahli rekayasa perangkat lunak dan desain grafis berada pada kualifikasi sangat baik, (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik, uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik, uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat baik. Disimpulkan Video Pembelajaran seni rupa berbasis edmodo layak digunakan siswa dan guru karena rata-rata uji coba produk mencapai 90,41% dalam kriteria sangat baik.

**Kata Kunci:** video pembelajaran, seni rupa, e-learning edmodo.

**Abstract:** This study to: produce a Video-based Learning Arts Edmodo e-learning proper use, easy to learn and can be used for the students' individual learning. This type of research is the development of research that uses models Borg and Gall product development combined with learning development model of Dick and Carey. This learning product development model is a model that is prepared in a programmed sequence of systematic and meet the characteristics of the students in learning. This model includes six stages, namely: literature studies, planning or design development, product development, validation expert, testing, revision, the final product. The subject of the trial consists of two subject matter experts Fine Arts, two instructional design experts, two expert software engineering and graphic design, three students for individual trials, nine students for small group test, and 32 students for field testing. Data about the quality of the products of this development are collected by questionnaire. The data collected were analyzed using qualitative descriptive analysis techniques. The results showed; (1) Arts test materials experts are in excellent qualifications, (2) test instructional design experts are in excellent qualifications, (3) test software engineers and graphic design are at excellent qualifications, (4) individual testing are in excellent qualifications, small group trial are in excellent qualifications, field trials are in excellent qualifications. Concluded Video pembelajaran art worthy Edmodo based digunakan students and teachers as the average of 90.41% in the criteria very well.

**Keywords:** video learning, arts, e-learning edmodo.

### PENDAHULUAN

Masa depan bangsa terletak di tangan generasi muda, oleh karena itu kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan proses

utama dalam peningkatan kualitas pendidikan karena melalui kegiatan pembelajaran diharapkan tercapai tujuan pendidikan dalam bentuk perubahan tingkah laku peserta didik.

Dalam pandangan Kurikulum 2013, kegiatan pembelajaran adalah suatu proses pendidikan yang memberikan kesempatan bagi siswa agar dapat mengembangkan segala potensi yang mereka miliki menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dilihat dari aspek sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Kemampuan ini akan diperlukan oleh siswa untuk kehidupannya dalam bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan kehidupan umat manusia. Karena itu suatu kegiatan pembelajaran seharusnya mempunyai arah yang menuju pemberdayaan semua potensi siswa. Maka dalam hal ini guru berperan sangat penting. Gurulah yang berada di garis paling depan dalam menciptakan generasi muda yang berkualitas.

Oleh karena itu diperlukan sosok guru yang mempunyai kualifikasi, kompetensi dan dedikasi yang tinggi dalam menjalankan tugas profesionalnya.

Menurut Kunandar (2011:22), saat ini peran guru sebagai *knowledge agent* telah bergeser menjadi *learning agent* yang mendorong, membantu dan mengarahkan peserta didik untuk mengalami proses pembelajaran sesuai dengan minat, bakat, potensi, perkembangan fisik dan psikologinya.

Menurut Rusman (2011:1), proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan antara satu sama lainnya. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Komponen yang saling mendukung tersebut menimbulkan proses komunikasi melalui proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting, media pembelajaran sangat membantu memecahkan permasalahan belajar dan dapat mempermudah siswa memahami materi pelajaran. Dalam hal ini guru dituntut untuk kreatif. Seperti yang disampaikan Sadiman (2010:17), penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Sesuai dengan pendapat diatas, maka guru dituntut untuk dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran, karena selain berfungsi sebagai alat penunjang pembelajaran, media pembelajaran hasil ciptaan guru dapat dijadikan unsur penunjang dalam karir guru dan mungkin saja menjadi penghasilan tambahan bagi guru

apabila bisa diproduksi. Kemampuan menggunakan media pembelajaran memungkinkan guru mengatur berbagai teknik belajar yang tepat sehingga siswa memperoleh manfaat yang sebesar-besarnya dari media tersebut, dan membantu siswa lebih cepat memahami materi pelajaran yang disajikan guru sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Mata Pelajaran Seni Budaya merupakan mata pelajaran yang membahas mengenai karya seni estetis, artistik, dan kreatifitas yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya melalui aktivitas berkesenian. Dalam kurikulum 2013 disebutkan bahwa Mata Pelajaran Seni Budaya bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologidan sosialbudaya sehingga dapat berperan dalam perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan, baik dalam tingkat lokal, nasional, regional, maupun global. Pembelajaran seni di tingkat pendidikan dasar dan menengah bertujuan mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan psikologis untuk pengembangan kepribadian peserta didik secara positif. Pendidikan Seni Budaya di sekolah tidak semata-mata dimaksudkan untuk membentuk siswa menjadi pelaku seni atau seniman namun lebih menitikberatkan pada sikap dan perilaku kreatif, etis dan estetis.

Kurikulum dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi peserta didik untuk mengembangkan sikap, ketrampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk membangun kemampuan yang dirumuskan dalam Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Dengan SKL kita akan mengetahui kualitas proses maupun kualitas produk pembelajaran. Selanjutnya akan dijabarkan melalui Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) setiap mata pelajaran yang akhirnya akan digunakan sebagai pedoman penilaian. Penilaian atau evaluasi adalah bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif, dan psikomotor) yang harus dicapai peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Penilaian setiap mata pelajaran harus memiliki standar pencapaian

minimal atau KKM artinya tujuan akhir pembelajaran mengacu pencapaian kompetensi dasar.

Dari hasil observasi penulis, dalam penyelenggaraan pembelajaran Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 13 Medan masih banyak kendala-kendala yang dihadapi oleh guru antara lain: (1) hasil belajar (nilai Mata Pelajaran Seni Budaya) berupa tugas/praktek atau latihan pada umumnya rendah; (2) alat bantu mengajar yang masih kurang; (3) materi/bahan ajar yang masih sulit diperoleh di perpustakaan; (4) fasilitas praktek yang kurang memadai untuk menampung 32 orang siswa sekaligus; (5) aktivitas siswa yang masih rendah dalam pembelajaran; (6) guru kurang kreatif dan inovatif dalam pengembangan hasil praktek; (7) waktu dan frekuensi pembelajaran yang hanya 2 jam pelajaran/Minggu. Fakta di atas berdampak pada ketidak tercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru Mata Pelajaran Seni Budaya Ibu Tinam Siallagan, M.Pd tentang pembelajaran seni budaya di sekolah tersebut, diperoleh bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII pada semester ganjil, tahun pelajaran 2015/2016 belum mencapai KKM yang ditentukan yakni nilai 75, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII adalah 65. Persentase siswa yang belum memenuhi KKM terdapat sebanyak 65%.. Maka untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya diperlukan sebuah strategi dan media yang tepat sehingga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang selama ini dipakai guru didalam kelas pada umumnya masih bersifat visual seperti lukisan, poster, dan buku pelajaran. Sebagai media pembelajaran visual banyak kendala yang dihadapi guru khususnya guru seni rupa terutama bagaimana media pembelajaran bisa menjadi sebuah acuan bagi siswa dalam memahami materi. Pada dasarnya media visual adalah media siap pakai (bahan jadi) tanpa terlihat langkah-langkah atau tahap pembuatannya sehingga siswa mengalami kesulitan untuk mengikutinya, akibatnya siswa tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya dalam menggambar. Tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal menyebabkan tidak tuntasnya KKM. Dengan berbagai permasalahan yang ada di atas sangat berpengaruh terhadap motivasi dan kreatifitas siswa dalam proses belajar. Untuk

mengatasi hal ini perlu dicarikan sebuah solusi yang tepat misalnya dengan penggunaan alat bantu/media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Novian (2005:64) menyatakan bahwa semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan media pembelajaran maka semakin baiklah proses pembelajaran. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pembelajar untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang semakin pesat dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan mengembangkan media pembelajaran. Kemajuan teknologi mutakhir menjajikan efeektifitas dan efesiensi yang menakjubkan akan mekanisme dan desain pembelajaran khususnya pendidikan berbasis Teknologi Informasi. Kemajuan internet pun mempengaruhi hampir setiap kegiatan operasional di organisasi masyarakat. Tempat dan jarak yang dulu memisahkan sekarang makin tidak terasa dampaknya. Fenomena tersebut juga menyentuh dunia pendidikan dan pelatihan dengan lahirnya metode e-learning. E-learning adalah pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer atau Internet. Hal senada juga diungkapkan Rusman (2011:348) bahwa dalam prakteknya *e-learning* memerlukan bantuan teknologi, oleh karena itu dikenal istilah *computer based learning* (CBL) yaitu pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan komputer, dan *computer assisted learning* (CAL), yaitu pembelajaran yang menggunakan alat bantu utama komputer. Istilah lain yang mengacu pada hal yang sama, yaitu *online learning* atau *web based learning*. Dengan *e-learning* memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pembelajaran di kelas. Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa suasana pembelajaran *e-learning* dapat mengakomodasi peserta didik memainkan peran yang lebih aktif dalam pembelajaran, peserta didik membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha sendiri. Sejalan dengan itu dalam mata pelajaran seni budaya tentu saja dapat menerapkan metode pembelajaran *e-learning*, tetapi guru harus pandai memilih jenis *e-learning* yang diterapkan. Guru harus

memikirkan bagaimana dapat mengawasi dan melakukan kontrol terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa. Ada berbagai jenis *e-learning* yang diterapkan di sekolah, misalnya LMS (*Learning Management System*). LMS adalah suatu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi pembelajaran secara *online* berbasis *web* dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya. Di dalam LMS juga terdapat fitur-fitur yang dapat memenuhi semua kebutuhan dari penggunaan dalam hal pembelajaran. Saat ini ada banyak jenis LMS yang ditawarkan, setiap jenis LMS memiliki keunggulan tersendiri. Sebagai alternatif pilihan guru dapat menerapkan *e-learning* berbasis *edmodo*.

*Edmodo* adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan sebagai *Facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. “*Edmodo* merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen sosial yang menyerupai *Facebook*, tapi sesungguhnya ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini” (Basori, 2013). *Edmodo* sangat komprehensif sebagai sebuah *course management system* seperti layaknya *moodle*, dengan *interface* yang menyerupai *facebook* yang merupakan media sosial populer saat ini, pengguna tidak akan merasa asing bahkan akan merasa mudah untuk menggunakannya. *Edmodo* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk semua bidang studi, karena banyak keunggulan yang terdapat pada aplikasi ini. Guru dapat membuat *group* memuat materi pembelajaran, media pembelajaran, kumpulan tugas dan lain-lain.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran seni rupa berbasis *e-learning edmodo* yang berisi materi langkah-langkah menggambar ilustrasi. Pengumpulan informasi melalui studi pustaka dan studi lapangan diantaranya tentang tingkat ketertarikan siswa terhadap video dalam pembelajaran, mudahnya mengoperasikan *edmodo* bagi guru dan siswa, kondisi pembelajaran di sekolah (susahnya memperoleh media yang dibutuhkan guru dalam proses belajar mengajar), keadaan sekolah, potensi yang dimiliki sekolah dan sarana prasarana. Pada tahap ini juga dilakukan analisis kurikulum yaitu dengan mengidentifikasi kompetensi dasar yang terdapat dalam standar isi mata pelajaran seni

budaya. Setelah dilakukan pengumpulan informasi, maka didapatkan gambaran umum mengenai media video pembelajaran senirupa berbasis *e-learning edmodo* yang akan dikembangkan.

Kompetensi dasar yang dipilih yaitu, “Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa dua dimensional”. Materi yang dipilih adalah menggambar ilustrasi, sub kompetensi menggambar ilustrasi manusia dengan tema tertentu. Dalam hal ini tema yang diambil adalah gambar bermain bola. Alasan memilih materi ini adalah karena materi ini merupakan materi yang dianggap paling sulit oleh siswa. Dalam menyampaikan materi menggambar ilustrasi dengan objek manusia memerlukan metode dan strategi khusus sehingga siswa dapat mengikuti proses menggambar. Tahap selanjutnya adalah perencanaan pengembangan dengan membuat *flowchart* dan membuat *storyboard* yang tetap mengacu pada hasil dari tahapan pengumpulan informasi yang dilakukan sebelumnya.

Tahap perencanaan pengembangan ini juga menentukan sebuah konsep video tutorial menggambar dengan “teknik kering” yaitu hanya dengan menggunakan pensil. Secara umum video ini merupakan video dalam bentuk CD dengan durasi lebih kurang 21 menit, video berisikan tentang langkah-langkah dan teknik menggambar dengan pensil sesuai dengan kaidah-kaidah teknik menggambar yang diawali dengan membuat sketsa, teknik penyempurnaan gambar dan teknik penyelesaian gambar.

Salah satu alasan pengembangan yang akan dilakukan adalah berdasarkan analisis SWOT SMP Negeri 13 Medan yang telah tertuang dalam Evaluasi Diri Sekolah (EDS) mensyaratkan sekolah untuk mengevaluasi kekuatan dan kelemahan sekolah atas berbagai aspek antara lain: dari standar sarana prasarana kekuatan yang dapat diandalkan di SMP Negeri 13 Medan adalah fasilitas laboratorium komputer yang cukup memadai, ditambah jaringan internet melalui *Wi-Fi* yang bisa digunakan siswa secara gratis, serta siswa rata-rata memiliki *Handphone android*. Secara umum sekolah sudah memenuhi sarana yang dibutuhkan oleh siswa dan guru. Sedangkan berdasarkan standar isi dan standar proses kurikulum yang memuat Silabus dan RPP sudah relevan. Sedangkan kelemahan yang paling signifikan adalah pada standar proses, RPP yang dirancang oleh guru belum

menerapkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, ini dapat dilihat dari sumber belajar yang tersedia hanya mengandalkan buku teks pelajaran, metode mengajar guru yang masih konvensional adalah peluang yang paling rendah. Guru bahkan tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran, fasilitas yang cukup memadai tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh guru. Upaya sekolah untuk memberikan dukungan dan kesempatan pengembangan profesi bagi para guru dan tenaga kependidikan belum maksimal. Dilihat dari standar penilaian penilaian berdampak pada proses pembelajaran orang tua peserta didik belum terlibat dalam proses belajar anak mereka. Bobot masing – masing butir kekuatan dan kelemahan yang ada pada data diatas dapat disimpulkan bahwa antara kekuatan dan kelemahan yang dimiliki SMP Negeri 13 Medan ini hampir seimbang. Diharapkan dengan analisis ini sekolah akan terus berusaha dan meningkatkan kekuatan sekolah agar kelemahan yang ada dapat teratasi.

Berdasarkan hasil analisis diatas maka pengembangan video pembelajaran khususnya pada matapelajaran seni budaya di SMP Negeri 13 Medan sangat dibutuhkan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan mengembangkan Video Pembelajaran Seni Rupa Berbasis *e-learning edmodo* yang memiliki beberapa fitur yakni: (1) aplikasi berbasis jaringan;(2) memiliki kecepatan akses;(3) aplikasi siap pakai (tidak perlu install); (3) lebih mudah dioperasikan baik kalangan anak-anak maupun orang dewasa karena menyerupai facebook; (4) tidak perlu pengaturan khusus karena sistem pengoperasian yang hanya melalui register sebagai *student* maupun *teacher*, sehingga video pembelajaran seni rupa yang dikembangkan diduga dapat digunakan sebagai alternatif pemecahan masalah pembelajaran Seni Budaya khususnya materi menggambar ilustrasi.

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah di atas, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut: “Mengembangkan Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning Edmodo* yang layak digunakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Medan”. Kemudian, hipotesis dalam penelitian pengembangan ini adalah: Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* layak digunakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Medan.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 13 Medan yang berlokasi di Jln. Sampali No. 47 Medan pada siswa kelas VIII. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development*, karena penelitian ini termasuk penelitian pengembangan pendidikan yang dimaksudkan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang layak dimanfaatkan dan sesuai kebutuhan. Borg dan Gall (1983) memberikan batasan tentang penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan.

Model pengembangan merupakan serangkaian prosedur dalam rangka menghasilkan media pembelajaran Mata Pelajaran Seni Budaya. Model pengembangan yang dipakai merupakan adaptasi dari model pengembangan *multimedia Luther* (Hadi A., 2003: 32), dan model pengembangan pembelajaran versi Program Pekerti 2001 yang telah disesuaikan dengan Kurikulum 2004 (Mukminan, 2004: 18).

Prosedur pengembangan yang ditempuh untuk menghasilkan video pembelajaran seni rupa berbasis *e-learning edmodo* ini dibagi menjadi 5 tahap.

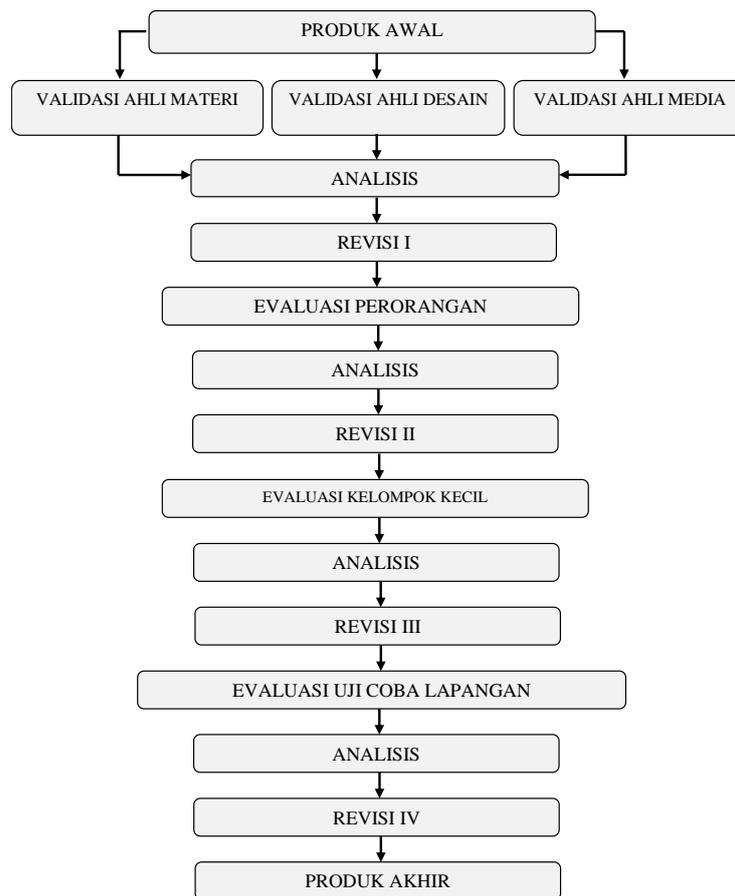
Dari berbagai pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa metode yang digunakan dalam penelitian merupakan suatu jenis penelitian untuk menghasilkan produk-produk untuk kepentingan pendidikan atau pembelajaran melalui pengembangan, dan validasi produk-produknya diakhiri dengan evaluasi.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Semua data yang terkumpul dianalisis yang secara kuantitatif dipisahkan menurut kategori untuk mempertajam penilaian dalam menarik kesimpulan. Data kualitatif yang berupa pernyataan sangat kurang baik, kurang baik, sedang, baik dan sangat baik diubah menjadi data kuantitatif dengan skala nilai 1 sampai 5. Hasilnya dirata-rata dan digunakan untuk menilai kualitas *software* pembelajaran. Kriteria *software* akan dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima menggunakan Skala Likert yang dianalisis secara deskriptif

## HASIL PENELITIAN

Berikut hasil rangkuman Tahap-tahap uji coba produk pengembangan Video

Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* dilihat pada gambar berikut: *edmodo* pada mata pelajaran Seni Rupa dapat



**Gambar 1.** Tahap-tahap Produk Awal dan Uji Coba Produk Pengembangan Video Pembelajaran Senirupa Berbasis E-Learning Edmodo

Persentase rata-rata hasil penilaian terhadap Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* mata pelajaran Seni Rupa oleh ahli materi, ahli desain

pembelajaran, ahli rekayasa perangkat lunak, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1.** Rangkuman Persentase Rata-Rata Hasil Penilaian Terhadap Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis e-learning edmodo Pada Mata pelajaran Seni Rupa

No	Responden	Persentase Rata-rata	Kriteria
1	Ahli materi	86,17 %	Sangat Baik
2	Ahli desain pembelajaran	86,15 %	Sangat Baik
3	Ahli rekayasa perangkat lunak	87,77 %	Sangat Baik
4	Siswa pada uji coba perorangan	91,43 %	Sangat Baik
5	Siswa pada uji coba kelompok kecil	93,63 %	Sangat Baik
6	Siswa pada uji coba lapangan	97,32 %	Sangat Baik
	<b>Rata-Rata</b>	<b>90,41 %</b>	<b>Sangat Baik</b>

**PEMBAHASAN**

Penelitian dan pengembangan dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan

produk berupa Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* yang layak digunakan. Oleh karena itu proses penelitian dan pengembangan dilakukan dengan beberapa tahapan antara lain dengan melakukan studi pendahuluan tentang analisis kebutuhan, pengumpulan bahan/materi pelajaran, membuat desain video, membuat dan memproduksi video, review dan uji coba produk yang divalidasi oleh ahli materi sebanyak dua orang, ahli desain instruksional sebanyak dua orang, dan ahli media sebanyak dua orang, melakukan analisis data, revisi produk. Untuk para ahli revisi dilakukan berdasarkan atas penilaian, saran dan komentar dan untuk ahli materi pada penelitian ini mengusulkan untuk pemberian penilaian pada satu-satu materi sehingga akan didapat kesimpulan yang lebih rinci.

Proses pelaksanaan pengembangan Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* ini dilakukan secara bertahap. Proses pertama dalam kegiatan pengembangan ini adalah melakukan analisis kebutuhan di SMP Negeri 13 Medan dengan cara menebar angket kepada 40 guru dan 32 siswa di SMP Negeri 13 Medan tersebut dengan metode menguraikan definisi dari Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* pada angket agar responden memiliki gambaran tentang pertanyaan dalam angket yang disampaikan. Kegiatan ini dilakukan pada awal bulan Oktober 2015. Hasil penelusuran dari angket yang disebar ditemukan bahwa 87,5% dari guru menyatakan membutuhkan Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif, dan 100% siswa menyatakan membutuhkan Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* agar dapat mereka jadikan sebagai sarana pembelajaran secara individual. Dalam penyebaran angket tersebut peneliti juga mewawancarai beberapa siswa, dari hasil wawancara tersebut peneliti dapat melihat antusias siswa sangat tinggi apalagi materi wawancara tersebut berhubungan dengan media video yang dapat di akses melalui *edmodo*, sehingga nantinya mereka bisa belajar sendiri dirumah ataupun dimana saja.

Proses pengembangan mulai dari analisis kebutuhan yang meliputi studi lapangan dan studi literatur telah dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah mendesain dan mengembangkan Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* dengan

menggunakan program *Camtasia*. Produk awal dari Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* yang dikembangkan adalah berupa CD pembelajaran yang secara garis besar memuat hal berikut:

Materi yang disajikan dalam Video Pembelajaran Seni Rupa Berbasis *e-learning Edmodo* ini adalah materi mata pelajaran Seni Rupa untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Medan semester genap. Materi yang disajikan merupakan bahan penunjang pembelajaran yang berisi penjelasan materi menggambar Ilustrasi. Video pembelajaran ini dapat digunakan untuk belajar mandiri maupun belajar secara klasikal di kelas. Adapun materi yang terdapat dalam video pembelajaran yaitu: (a) Pengertian menggambar ilustrasi, (b) unsur-unsur menggambar Ilustrasi, (c) teknik dan langkah-langkah menggambar ilustrasi dan (d) mengekspresikan diri melalui karya gambar ilustrasi pada unsur gambar manusia, (e) simulasi menggambar mulai dari penentuan tema, persiapan alat dan bahan, pembuatan sketsa, penyempurnaan gambar dengan teknik arsir, serta penyelesaian akhir.

Tahapan uji coba produk dilakukan sebagai berikut: (1) validasi oleh dua orang ahli desain pembelajaran, (2) validasi oleh dua orang ahli materi mata pelajaran Seni Rupa, (3) validasi oleh dua orang ahli rekayasa perangkat lunak, (4) melakukan analisis hasil validasi ahli materi dan ahli desain pembelajaran dan ahli rekayasa perangkat lunak dan desain grafis, (5) revisi I, (6) Evaluasi perorangan/satu-satu, (7) Analisis hasil evaluasi perorangan/satu-satu, (8) Revisi II, (9) Evaluasi kelompok kecil, (10) Analisis hasil evaluasi kelompok kecil, (11) Revisi III, (12) Uji coba lapangan, (13) Analisis hasil evaluasi uji coba lapangan, (14) Revisi IV, (15) Produk akhir. Produk akhir ini akan dilanjutkan dengan mengupload ke *e-learning edmodo*.

Dari data validasi secara keseluruhan responden Variabel - variabel video pembelajaran diperoleh nilai dengan kriteria sangat baik. Variabel video pembelajaran yang dinilai meliputi kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, pemrograman, dan kegrafikan.

Penggunaan Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami mata pelajaran Seni Rupa karena dari media pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung, memiliki gambar-gambar, animasi, *sound background*

dan soal yang hasilnya dapat dikirim langsung melalui *e-mail* guru. Pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* juga memungkinkan para guru pengampuh bebas melakukan interaksi dengan siswa sehingga pembelajaran tersebut bersifat interaktif yang membuat pembelajaran terfokus pada informasi yang sedang dipelajari.

Beberapa kegunaan dan manfaat dalam penggunaan Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* pada mata pelajaran Seni Rupa sebagai berikut: (1) materi mudah dipahami karena konsep yang disajikan direncanakan secara sistematis untuk mempermudah siswa, (2) Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* memberi kesempatan siswa untuk belajar sesuai dengan kompetensi masing-masing individu, (3) belajar lebih menarik dan menyenangkan sehingga tidak menimbulkan kebosanan karena dilengkapi dengan gambar-gambar dan animasi. (4) adanya kesempatan belajar lebih banyak diluar jam pelajaran sehingga siswa lebih memahami materi yang telah dipelajari, (5) dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran secara *konvensional* maupun *individual*.

Penggunaan Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami mata pelajaran Seni Rupa karena dari media pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung, memiliki gambar-gambar, *animasi*, *sound background* dan soal yang hasilnya dapat dikirim langsung melalui *e-mail* guru. Pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* juga memungkinkan para guru pengampuh bebas melakukan interaksi dengan siswa sehingga pembelajaran tersebut bersifat interaktif yang membuat pembelajaran terfokus pada informasi yang sedang dipelajari.

Media pembelajaran bisa dikatakan layak jika memperlihatkan hasil yang memuaskan dalam capaian tujuan yang telah ditentukan. Dari paparan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan rancangan Dick dan Carey layak dipakai sebagai sumber belajar di sekolah.

Dari paparan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan rancangan Dick dan Carey layak dipakai sebagai sumber belajar di sekolah.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* antara lain: (1) Uji coba produk Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* hanya dilakukan pada uji coba terbatas dengan sampel 32 siswa SMP Negeri 13 Medan T.P. 2015/2016. Uji coba luas tidak dilakukan, sehingga kemungkinan faktor bias masih mempengaruhi hasil penelitian. Oleh karena itu, sampel pada penelitian harus *representatif* agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan, (2) Keterbatasan sarana dan prasarana dalam pembuatan Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* khususnya *fasilitas audio video* yang dimiliki peneliti, (3) Kesiapan siswa untuk terlibat dalam suatu media pembelajaran yang berbeda dengan media pembelajaran yang biasa mereka gunakan. Ketidaksiapan siswa dapat diatasi dengan memberi CD pembelajaran dan login sebagai siswa di *edmodo* agar dapat digunakan sebagai alat untuk belajar mandiri, sehingga dapat meningkatkan kompetensi dan hasil belajar siswa.

## PENUTUP

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* yang telah dinilai oleh validator yang terdiri dari: Hasil validasi dari ahli materi, hasil validasi dari ahli desain pembelajaran, hasil validasi dari ahli rekayasa perangkat lunak dan menurut tanggapan siswa SMP Negeri 13 Medan pada uji coba perorangan, menurut tanggapan siswa SMP Negeri 13 Medan pada uji coba kelompok kecil, tanggapan siswa SMP Negeri 13 Medan pada uji coba lapangan dapat disimpulkan video pembelajaran seni rupa berbasis *e-learning edmodo* yang dikembangkan peneliti “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran seni rupa untuk siswa SMP Negeri 13 Medan.

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan, berikut ini diajukan beberapa saran yaitu:

1. Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* pada mata pelajaran seni rupa memerlukan adanya komputer dan internet sehingga hendaknya *bandwidth* dan komputer yang ada di laboratorium komputer SMP Negeri 13 Medan ditambah sesuai dengan kebutuhan.

2. Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* ini adalah alat untuk membantu dalam proses penyampaian pembelajaran khususnya mata pelajaran seni rupa maka dari itu keberadaan guru masih sangat diperlukan sebagai fasilitator dan siswa tetap terlibat aktif dalam proses pembelajaran mata pelajaran seni rupa.
3. Pada kenyataannya hingga saat ini proses pembelajaran mata pelajaran seni rupa masih dilakukan dengan cara konvensional dengan menggunakan media pembelajaran buku teks, maka disarankan agar Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* mulai saat ini sudah harus digunakan dengan alasan Video Pembelajaran Seni Rupa berbasis *e-learning edmodo* mampu memberi umpan balik yang lebih baik bagi siswa dan luwes digunakan baik secara *offline* maupun *online*.
4. Agar hasil produk lebih maksimal dan layak digunakan lebih jauh lagi, maka diperlukan pengembang yang terdiri dari: ahli pengembang kurikulum, ahli bidang studi dan ahli materi yang profesional, ahli media, uji praktikalitas dukungan dana, sarana dan waktu yang tersedia, dan kemampuan sarana-prasarana dalam produksi media yang memadai.
5. Pada prodi teknologi pendidikan hendaknya diadakan sarana dan prasarana yang mendukung mata kuliah sebagai bekal mahasiswa dalam merancang dan membuat media, memproduksi media yang bersifat pada produk (khususnya dalam penelitian R&D berbasis TIK).
6. Dengan alasan keterbatasan waktu dan dana peneliti, sehingga masih banyak beberapa pengaruh-pengaruh yang belum terkontrol maka perlu kiranya dilakukan penelitian lebih lanjut pada sampel yang lebih representatif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1977. *The Defenition of Educational Technology*. Washington: Association for Educational Communication and Technology.
- AECT. 2004. *Definition and Terminology Committee document #MM4.0*  
June 1, 2004 [Online] Tersedia: [http://www.indiana.edu/~molpage/./Meanings%20of%20ET 4.0.pdf](http://www.indiana.edu/~molpage/./Meanings%20of%20ET%204.0.pdf), diakses tanggal 15 januari 2016.

- Agung,. 2008. *Teknik Cepat Membuat Video Blog*, Jakarta: P. Elek Komputindo
- Akirawijaya. 2012. Pengertian, manfaat, klarifikasi dan jenis-jenis media pembelajara.(Online)<http://akirawijayasaputra.wordpress.com/2012/03/14/pengertianmanfaatklarifikasidan-jenis-jenis-media-pembelajaran/>. Diakses pada tanggal 18 Januari 2016
- Arikunto, Suharsimi. 1997 *Prosedur Penelitian , Suatu pendekatan praktek, edisi revisi V ,penerbit Rineka cipta.*
- Andi Ratna Azizah. 2010. *Production of Micro Teaching Film in the Instructional about Repairing the Komputer Power Supply*, Innovative Product. Jakarta:Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta
- Andi kristanto. 2011. Pengembangan model media Video pembelajaran mata pelajaran pengembangan media Video /tv program studi teknologi pendidikan fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Surabaya. <http://jurnal-teknologi-pendidikan.tp.ac.id/pengembangan-model-media-Video-pembelajaran-mata-kuliah-pengembangan-media-Videotv-program-studi-teknologi-pendidikan-fakultas-ilmu-pendidikan-universitas-negeri-surabaya.pdf>. *jurnal teknologi pendidikan. vol 11:1*, diakses tanggal13 januari 2016.
- Antonius Aditya Hartanto dan Onno W. Purbo, *E-Learning berbasis PHP dan MySQL*, Penerbit Elex Media Komputindo, Jakarta, 2002.
- Ariyawan Agung Nugroho. 2011. Pemanfaatan E-Learning Sebagai Salah Satu Bentuk Penerapan TIK Dalam Proses Pembelajaran. Artikel.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Atwi Suparman. 2001. *Desain Instructional, Proyek pengembangan Universitas Terbuka Ditjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional*.<http://hasbipudin.wordpress.com/>., diakses tanggal 29 januari 2016.
- Anglin, Gary J.1995. *Instructional Technology 2nd Edition,Englewood. Colo: Libraries Unlimited*. Sumberdari website: <http://www.scribd.com/doc/91310008/Ka>

- [rakteristik-TP-Pembelajaran- Kinerja.>](#), diakses tanggal 28 Januari 2016
- Bahari. 2008. *Kritik Seni*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Borg, W.R & M.D. Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction*, New York: Longman, Inc
- Bretz, Rudi. A.1971.*Taxonomy of Communication Media, Educational Technology publications*. Englewood cliff, New Jersey.
- Bertran Russel. 1974. *History of Western Philosophy*. George Allen & Ulwin. 1974
- Cangara, Hafied. 2009. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Cetakan Kesebelas. Jakarta: RajaGrafindo Pustaka.
- Chambers, J.A. dan Sprecher, J.W. 1983. *Komputer Assisted Instruction It's Use in The Classroom*. Inc, New Jersey, Prentice Hall.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dick, W & Carey, L. 2005. *Systematic Design of Intructional(5 th ed)*. New York: Addison–Wesley Educational Publisher Educational Technology Publicational, Inc
- Deni Darmawan. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.