



Penyusunan E-Modul Dasar Seni Rupa Untuk Mata Kuliah Pendidikan Seni Rupa SD

Development of the Basic Visual Arts E-Module for the Elementary School Visual Arts Education Course

Irfan Hidayat^{1*}, Gozin Najah Rusyad²

Published online: 16 Desember 2024

ABSTRAK

Dasar seni rupa sangat penting karena merupakan fondasi yang mendasari pemahaman dan pengembangan keterampilan dalam berkarya seni. Penelitian ini bertujuan untuk Menyusun e-modul dasar seni rupa yang sesuai untuk mahasiswa program studi PGSD di mata kuliah Pendidikan Seni Rupa SD, mengetahui dan mendeskripsikan penerapan e-modul dasar seni rupa untuk pembelajaran di kelas, mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan e-modul dasar seni rupa yang disusun untuk mahasiswa program studi PGSD Universitas Mataram. Hasil penilaian e-modul didapatkan melalui validasi ahli media, juga penilaian dari mahasiswa. Berdasarkan rata-rata hasil penilaian, e-modul dasar seni rupa termasuk dalam kategori yang “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Kata kunci: E-Modul, Seni Visual, Pendidikan.

Abstract. The foundation of visual arts is very important as it serves as the basis for understanding and developing skills in creating art. This study aims to develop an e-module on the basics of visual arts that is suitable for students in the PGSD program (Primary School Teacher Education) in the course of Visual Arts Education for Elementary School. It also aims to assess and describe the application of the e-module for classroom learning, as well as evaluate the feasibility of the e-module designed for PGSD students at the University of Mataram. The evaluation of the e-module was obtained through media expert validation and student assessments. Based on the average evaluation results, the e-module on the basics of visual arts falls into the category of "very feasible" to be used as a teaching media in the classroom.

Keywords: E-Module, Visual Art, Education.

PENDAHULUAN

Mendapatkan pendidikan secara layak yaitu hak bagi tiap individu. Di samping begitu krusial, pendidikan untuk individu merupakan modal dasar supaya bisa mencapai kesuksesan dan menggapai keberhasilan di kehidupan. Berdasarkan KBBI (2013), istilah pendidikan memiliki makna cara ataupun proses ataupun perbuatan mendidik, hal ini berarti pendidikan merupakan proses dinamika perilaku beserta sikap individu ataupun sehimpunan individu terkait upaya pendewasaan manusia dengan pelatihan serta pengajaran.

^{1,2} Universitas Mataram. Gomong

^{*}) *corresponding author*

Irfan Hidayat
Labuapi, Jl. Raden Abdul, Blok E3 No. 3, Mataram, 83361,
Indonesia

Email: Irfanhidayat@staff.unram.ac.id

Umumnya, ilmu pengetahuan serta teknologi sekarang mengalami perkembangan sangat cepat, dengan begini mewajibkan terdapat sumber daya manusia dengan kualitas yang baik, dan bisa bersaing serta tidak tertinggalan. Guna

mendapatkan SDM dengan kualitas yang unggul, diperlukan pendidikan berkualitas baik pula. Itulah pentingnya pendidikan, sehingga harus terdapat kenaikan mutu atau kualitas pendidikan. Berdasarkan periset, peningkatan kualitas pendidikan berkaitan terhadap kesuksesan proses pengajaran tersebut. keberhasilan proses pengajaran itu tidak sekedar ditetapkan dari bagusny kurikulum, namun pula diberi pengaruh dari berbagai unsur, yaitu guru, siswa, media pembelajaran, keaktifan murid, metode pengajaran, dan juga motivasi murid tersebut saat belajar. Berbagai unsur atau komponen itu sangat berperan krusial guna menetapkan kesuksesan proses pengajaran maka bisa memberi pengaruh hasil belajar.

Saat pembelajaran, pendidik menjalankan fungsi selaku fasilitator yang menyediakan fasilitas bagi murid guna meraih kompetensi yang ditetapkan. Guru atau pendidik pun menjalankan fungsi memberi bimbingan kepada murid guna meraih kompetensi yang diinginkan. Maka dari itu, kualitas guru wajib diperhatikan untuk mempersiapkan proses pengajaran. Di samping guru, kualitas pembelajaran pun perlu ditunjang oleh kelayakan bahan ajar yang dipakai. Peranan bahan ajar pada pembelajaran di samping merupakan instrumen bantu interaksi dalam memberikan pesan guru terhadap murid, bahan ajar pun efisien guna menunjang murid untuk mempelajari lebih mendalam materi yang belum dimengerti. Berdasarkan Oemar Hamalik, (2008), “Untuk menarik perhatian pengajar, bahan ajar yang juga dikenal sebagai bahan pembelajaran merupakan komponen penting dari lingkungan belajar”. Melalui bahan itu, murid bisa belajar beragam hal yang dibutuhkan sebagai usaha meraih tujuan belajar. Maka dari itu, penetapan bahan ajar wajib berlandaskan atas tujuan yang akan diraih, misalnya hasil yang diinginkan, seperti mencakup keterampilan, pengetahuan, pengalaman, sikap.

Penyelenggaraan kegiatan pembelajaran pun membutuhkan penyediaan perangkat pembelajaran, skenario, bahan ajar yang dibutuhkan pendidik. Perangkat pembelajaran bisa mencakup lembar kerja mahasiswa, buku mahasiswa, buku tugas, Rencana Pembelajaran Semester (RPS), dsb. Bahan ajar bisa mencakup peraga, media, modul, dsb. Sementara skenario pembelajarannya berarti suatu perancangan perangkat implementasi pada kegiatan pengajaran diselenggarakan terhadap waktu yang ada bagi tiap kali pertemuan. Karena banyaknya unsur atau aspek yang wajib dipenuhi saat kegiatan pengajaran, membuat pengajar perlu paham satu persatu unsur itu, terutama bahan ajar sebagai sumber dasar keaktifan murid saat belajar mandiri, serta suatu bahan ajar yang efisien saat pembelajaran yaitu berupa modul.

Modul yaitu suatu tahapan yang sesuai guna menaikkan kualitas pengajaran murid, karena sekarang dalam mengembangkan bahan ajar modul sebagai suatu keperluan yang begitu mendesak. Penggunaan modul diinginkan bisa mengondisikan aktivitas pengajaran lebih terstruktur secara baik, tuntas, mandiri, dan menghasilkan keluaran yang memiliki kualitas baik. Modul bisa dimaknai merupakan suatu materi pelajaran yang dirancang dan ditampilkan dengan tertulis secara baik maka pihak yang membaca bisa menyerap sendiri materinya itu. Istilah lainnya, modul yaitu bahan belajar yang mana pihak yang membaca bisa belajar secara mandiri (Daryanto, 2013). Menggunakan e-modul maka diinginkan bisa memberi motivasi murid agar belajar mandiri tanpa perlu dibantu pendidik atau dosen.

Seni rupa adalah salah satu pembelajaran yang ada di Prodi PGSD Universitas Mataram. Dalam penyajian mata kuliahnya, mata kuliah Pendidikan Seni Rupa SD adalah suatu cabang keilmuan seni yang di dalam menerangkan mengenai berbagai macam pengetahuan tentang seni rupa. Seni rupa ini sangatlah krusial dipelajari mahasiswa, terutama pengetahuan tentang dasar-dasar seni rupa yang merupakan ilmu dasar dari seni rupa. Dengan adanya pembelajaran ini mahasiswa diharapkan kedepannya nanti dapat memanfaatkan pengetahuan ini sebagai modal pekerjaan nantinya dan juga dapat bermanfaat buat orang lain, dan dengan itu ilmu seni rupa juga bisa tetap ada akibat dari pengetahuannya yang tetap diajarkan pada sekolah-sekolah dasar.

Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), didirikan pada tahun 2007 Berdasarkan SK Dirjen Dikti Depdiknas No: 1928/D/T/2007. PGSD berlokasi di Kampus 2 Universitas Mataram, Jl. Brawijaya No.22, Cakranegara Sel. Baru, Kec. Cakranegara, Kota Mataram, Nusa

Tenggara Barat. PGSD merupakan salah satu program studi terbaik di Universitas Mataram. Di bidang seni dan budaya, Prodi PGSD Universitas Mataram ini pernah melakukan banyak kegiatan dan meraih banyak prestasi.

Pembelajaran seni rupa memiliki pengaruh yang kuat untuk perkembangan seni rupa di NTB. Seni rupa NTB tentu memiliki perbedaan dengan seni rupa daerah lainya karena memiliki sejarah dan ciri khas tersendiri. Namun selama proses perkuliahan di kampus, penggunaan materi yang diberikan masih bersumber dari buku catatan pribadi dosen dan belum ada modul yang dijadikan acuan belajar.

Pemaparan di atas merupakan gambaran latar belakang masalah dimana berdasarkan hasil wawancara dosen dan mahasiswa, perkuliahan Pendidikan Seni Rupa SD di Program Studi PGSD Universitas Mataram memerlukan modul khusus terkait materi dasar seni rupa, hal ini menimbulkan ketertarikan bagi peneliti untuk melakukan penelitian penyusunan e-modul dasar seni rupa yang layak dan sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan di Prodi PGSD.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pelengkap yang diperlukan untuk proses pembelajaran. Penyusunan media pembelajaran disesuaikan terhadap karakteristik murid serta kurikulum yang digunakan. Media pembelajaran dapat memberi kemudahan bagi peserta didik dalam belajar.

Media berarti perantara ataupun pengantar, yakni merupakan pengantar pesan dari pihak yang mengirim terhadap yang menerima (Kunahyono, 2017). (Puspita Sari & Setiawan, 2018) dalam artikelnya menyatakan bahwa, *“Everything that turns into a method of sending information from the sender to the recipient in order for it to be well received is referred to as media learning.”*. Artinya Segala sesuatu yang berubah menjadi cara penyampaian informasi dari pengirim kepada penerima agar dapat diterima dengan baik disebut sebagai media pembelajaran.

(A. D. Haryono, 2015) menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan untuk perlengkapan dan materi yang dipakai buat menunjang serta menggapai modul dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ialah suatu yang bisa mengantarkan ataupun menuangkan data dari sesuatu sumber belajar dengan cara terencana, maka menghasilkan lingkup belajar yang memberi dukungan, akseptor bisa melaksanakan cara belajar secara efektif serta efektif (Azhar Arsyad, 2020).

Media pembelajaran dimaksud merupakan perlengkapan yang dipakai saat mengantarkan data, menstimulus pemikiran, atensi perasaan, dan keinginan partisipan ajar untuk belajar, alhasil bisa memberi tuntutan terbentuknya kegiatan pembelajaran secara disengaja, mempunyai makna serta teratasi. Media pula bisa dimaksudkan yaitu perlengkapan guna mendapatkan data serta wawasan saat interaksi yang berjalan diantara pengajar bersama partisipan ajar (A. D. Haryono, 2015).

Media merupakan terjemahan dari kata latin medium yang berarti antara. adalah metode komunikasi yang menghubungkan sumber dan penerima (E Sharon Smaldino, 2011). Untuk meningkatkan pemikiran dan perhatian saat belajar, pesan dari pengirim dan penerima disalurkan melalui media (Arif S. Sadiman, 2011). (Daryanto, 2013) menunjukkan bagaimana kata media merupakan bentuk jamak dari kata latin yang berarti medium. Kata “media” berasal dari kata latin “medius” yang berarti tengah, pengantar, atau perantara.

B. Modul

Modul ialah suatu wujud materi didik berbasiskan cetakan serta catatan yang didesain untuk belajar dengan cara mandiri oleh partisipan pembelajaran sebab materi ada kelengkapan petunjuk pemakaian untuk belajar sendiri dengan cara mandiri. Terkait perihal ini, partisipan ajar bisa melaksanakan aktivitas belajar sendiri tanpa kedatangan guru dengan cara langsung (Rayandra Asyhar, 2012).

Berdasarkan (Ahmad Rivai & Nana Sudjana, 2007) mengungkapkan yakni Modul berdefinisi merupakan satu komponen program pengajaran paling kecil yang dengan merinci menggariskan. Tujuan instruksional yang ingin diraih, topik yang ingin digunakan sebagai landasan kegiatan pengajaran, pokok materi yang diajarkan, kedudukan beserta fungsi modul pada kesatuan program yang lebih meluas, peran pendidik di kegiatan pengajaran, instrumen beserta sumber yang ingin dipakai, beragam aktivitas belajar yang perlu dilaksanakan serta dihayati siswa dengan sistematis, lembar kerja yang perlu diisikan oleh murid, serta program penilaian yang ingin diselenggarakan.

(Rufii, 2015) dalam artikelnya menjelaskan bahwa “Learning modules are formally designed independent learning experiences that have a clear and explicit set of learning objectives and evaluation standards. Modules can help students build on what they learn and understand and encourage their active involvement in the process, which is in line with a constructivist learning approach.”. Modul pembelajaran merupakan pengalaman belajar mandiri yang tertata dengan cara formal melalui rangkaian hasil pembelajaran serta patokan evaluasi yang koheren dan akurat. Merujuk kepada strategi belajar konstruktivis, materi bisa menunjang partisipan ajar membangun hal yang dipelajari dan dipahaminya, serta menyediakan kesertaan aktif mereka saat prosesnya itu.

C. Pembelajaran

Pembelajaran hakikatnya merupakan sesuatu proses, yakni proses menata, mengorganisasikan area yang terdapat pada sekitaran partisipan ajar alhasil bisa meningkatkan serta memberi dorongan partisipan ajar melaksanakan aktivitas belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Pembelajaran ialah tahapan mengatur area yang ditunjukkan guna mengubah sikap peserta didik menuju arah positif serta lebih baik sejalan terhadap kemampuan serta perbedaan yang dipunyai peserta didik (Husamah, 2018). Dalam UU Nomor. 20 Tahun 2003 Mengenai Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 diklaim bahwasanya Pembelajaran merupakan Proses interaksi partisipan ajar bersama pengajar serta sumber belajar dalam sesuatu area belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D. Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan modul dasar seni rupa ini adalah model ADDIE. Penelitian dilakukan di Prodi PGSD Universitas Mataram pada bulan Agustus sampai dengan November 2024. Subjek riset mencakup dosen, ahli/pakar, dan satu kelas Mahasiswa PGSD Universitas Mataram dalam uji keterbacaan mahasiswa.

Penelitian pengembangan modul ini memakai bentuk ADDIE. Bentuk ADDIE ialah salah satu bentuk pengembangan yang lumayan sering dipakai pada suatu riset pengembangan sesuatu produk. Bentuk pengembangan ADDIE mencakup 5 langkah, ini selaras terhadap nama ADDIE yakni kependekan dari Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Instrumen berbentuk lembar angket yang mencakup form observasi dan wawancara, juga lembar penilaian dari pakar media, pakar materi, pendidik, maupun murid.

Teknik analisa data mempergunakan analisa deskriptif. Data akan dilaksanakan analisis untuk mengenali kelayakan modulnya. Data yang dianalisiskan ialah data yang berawal dari evaluasi angket pakar modul, pakar media, guru, serta peserta didik.

Penilaian e-modul dilakukan menggunakan instrumen penilaian, penyusunan lembar penilaian e-modul dibuat menjadi 2 jenis. Lembar pertama untuk validasi dari dosen ahli materi, dan lembar kedua untuk penilaian dari mahasiswa. Berikut rincian aspek dari masing-masing instrumen yang disusun:

Tabel 1: Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Butir
1.	Materi	3
2.	Bahasa dan Gambar	7
3.	Penyajian	10
4.	Tampilan	5

Tabel 2: Kisi-kisi Instrumen Penilaian Mahasiswa

No.	Aspek	Jumlah Butir
1.	Materi	3
2.	Penyajian	4

Analisis data hasil penilaian mempergunakan analisa deskriptif. Data akan dilaksanakan analisis untuk mengenali kelayakan e-modulnya. Data yang dianalisiskan ialah data yang berawal dari evaluasi angket ahli materi, dan mahasiswa. Tahapan dalam teknik analisa data kelayakan produk e-modul merupakan yaitu:

- a. Data didapat melalui angket dengan memakai rasio Likert 4 opsi jawaban yang akan diubah jadi nilai angka dengan sebagian skala nilai yang telah diciptakan periset dipaparkan dalam Tabel 3:

Tabel 3: Skala Likert Empat Angka

Kategori	Skor
SK (Sangat Kurang)	1
K (Kurang)	2
B (Baik)	3
SB (Sangat Baik)	4

- b. Proses mendeskripsikan produk datang berikutnya. Setelah pengumpulan data, perlu untuk menentukan tingkat kepentingan masing-masing tanggapan dan menentukan skor rata-rata dengan menggunakan metode di bawah ini:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = skor rata-rata

$\sum x$ = Skor total

n = jumlah penilai

- c. Setiap komponen e-modul yang dihasilkan dievaluasi dengan menggunakan Skala Likert, dan menurut (Sudjana, 2001), hasilnya dianggap berhasil jika rata-rata dari semua evaluasi memenuhi setidaknya standar minimum yang dapat diterima:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

$$\bar{P} = \frac{\sum p}{n}$$

Keterangan:

P = Presentase rata-rata

$\sum p$ = Jumlah presentase

n = jumlah penilai

- d. Sehabis angka persentase rerata diperoleh, sehingga diteruskan yaitu penunjukan predikat kualitas atau mutu dari produk yang terbuat bersumber pada rasio pengukuran Rating Scale. Persentase tercantum patokan kuantitatif, serta penjabatan rasio cuma dengan mencermati rentangan angka cocok dengan dimensi yang sudah diresmikan. Situasi maksimum yang diinginkan melalui perhitungan merupakan 100%. Sehingga, bila periset memakai 4 jenis yang cocok dengan rasio Likert di atas, antara angka 0% hingga dengan 100 dipecah rata alhasil menciptakan jenis kelayakan. Jenis kelayakan bisa diamati dalam Tabel 4.

Tabel 4: Kategori kelayakan berdasarkan *Rating Scale*

Skala	Presentase	Kategori
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Kurang Layak
4	21% - 40%	Tidak Layak
5	0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Kriteria evaluasi tersebut akan digunakan sebagai referensi kepada hasil evaluasi yang dipakai buat memastikan patokan pantas tidaknya e-modul yang sudah disebarkan. E-modul pembelajaran dasar seni rupa ini dibidang telah layak sebagai media pembelajaran bila hasil evaluasi pengujian pengguna minimum tercantum pada kriteria baik ataupun pantas.

HASIL PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini pada akhirnya akan menghasilkan e-modul Dasar Seni Rupa sebagai produk akhirnya. Penyusunan e-modul melalui penggunaan metode pengembangan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap sesuai dengan namanya yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), dan Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation), dapat menghasilkan produk berupa e-modul yang berkualitas tinggi dan bernilai baik.

pencapaian yang dipilih berdasarkan kurikulum yang digunakan oleh prodi digunakan untuk menentukan capaian yang harus diselesaikan agar e-modul berhasil diselesaikan.

Mahasiswa yang terdaftar pada topik seni rupa Prodi PGSD adalah pengguna utama yang akan dilayani oleh e-modul seni rupa. Alasan pemilihan tujuan tersebut dikarenakan belum adanya modul yang digunakan dalam proses perkuliahan. Informasi yang digunakan untuk membangun e-modul perkuliahan dikumpulkan dari berbagai sumber, antara lain wawancara dengan dosen-dosen seni rupa dan wawancara dengan pakar budaya, serta berbagai sumber dari buku dan majalah.

Proses penggabungan modul-modul yang terdapat pada tahap perancangan menghasilkan kisi-kisi yang digunakan pada e-modul dasar seni rupa yang digunakan pada produk akhir. E-modul tersebut dikenal sebagai "E-Modul Dasar Seni Rupa," seperti namanya. Garis besar rancangan e-modul meliputi bagian awal, isi materi, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, relevansi, pokok-pokok materi, petunjuk belajar, dan pendahuluan. Pada bagian isi materi terdiri dari tiga topik materi, yaitu unsur seni rupa, prinsip seni rupa, dan jenis seni rupa. Setiap materi pembelajaran tersusun dari uraian materi, rangkuman, dan tugas. Bagian akhir merupakan evaluasi yaitu soal-soal pilihan ganda dan kunci jawaban. Dan pada halaman setelahnya terdiri dari rangkuman, daftar Pustaka, dan glosarium. Inovasi ini memanfaatkan proses Penelitian dan Pengembangan (R&D), juga dikenal hanya sebagai Penelitian dan Pengembangan. Model ADDIE yang terdiri dari beberapa langkah merupakan model atau pendekatan dalam merancang media pembelajaran yang digunakan. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Persyaratan untuk pengembangan telah dimasukkan secara metodelis ke dalam proses implementasi langkah demi langkah.

Hasil akhir Penyusunan E-modul Dasar Seni Rupa menunjukkan bahwa e-modul secara keseluruhan sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar. Kesimpulan ini didasarkan pada penyusunan e-modul. Hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli media, serta penilaian yang dilakukan oleh mahasiswa, serta hasil skor rata-rata keseluruhan berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli media, memberikan bukti bahwa proyek tersebut layak. Bukti ini dapat ditemukan dalam hasil evaluasi individu maupun dalam hasil skor rata-rata keseluruhan. Pembahasan berikut didasarkan pada analisis data penelitian, dan mengungkapkan hasil yang dicapai sebagai hasilnya:

A. Hasil Analisis Validasi Materi

Pada tahap ini, produk dinilai oleh ahli materi dengan tujuan untuk memberi penilaian, kritik, maupun saran perbaikan pada e-modul yang dibuat dengan bantuan instrumen penilaian.

Hasil dari penilaian ahli materi digunakan sebagai acuan dalam perbaikan e-modul. Adapun ahli materi dalam pembuatan e-modul ini adalah Dr. Ilham Handika, M.Pd. selaku dosen Prodi PGSD Universitas Mataram. Proses penilaian dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2024. Data diperoleh dengan memberikan produk berupa e-modul serta instrumen penilaian berupa angket skala likert. Adapun hasil penilaian ahli materi yaitu:

Tabel 5: Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Skor	Skor Max	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
1.	Materi	11	12	91,6	Sangat Layak
2.	Bahasa dan Gambar	26	28	92,8	Sangat Layak
3.	Penyajian	38	40	95	Sangat Layak
4.	Tampilan	20	20	100	Sangat Layak
Jumlah		95	100	379,4	

Aspek yang dinilai pada saat validasi materi ada empat aspek yang terdiri dari: materi, Bahasa dan gambar, penyajian, dan tampilan.

a) Menghitung skor rata-rata.

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

$$X = \frac{100}{4}$$

$$X = 25$$

b) Menghitung presentasi kelayakan rata-rata.

$$\underline{P} = \frac{\sum p}{n}$$

$$\underline{P} = \frac{379,4}{4}$$

$$\underline{P} = 94,8\%$$

Persentase kelayakan yang diperoleh dari hasil penilaian ahli materi adalah 94,8%, yang mana produknya bisa dinyatakan layak bila rerata dari tiap evaluasi minimal memperoleh berkriteria baik mempergunakan perhitungan berdasarkan (Sudjana, 2001). Sehingga, mengacu terhadap Tabel 4, presentase yang diperoleh masuk ke dalam kategori sangat layak.

B. Hasil Penilaian Mahasiswa

Pada tahap ini, produk diberikan kepada mahasiswa dan diujicobakan dengan bantuan instrumen penilaian. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat dapat dinyatakan layak untuk digunakan atau tidak. Uji coba dilakukan pada 1 kelas semester 3 dengan jumlah mahasiswa 28 orang.

Penilaian mahasiswa dilakukan di Prodi PGSD. Subjek uji coba berjumlah 28 mahasiswa semester 3. Proses penilaian dilakukan pada tanggal 13 November 2024. Aspek penilaian meliputi tampilan serta penyajian materi dengan bantuan instrumen penilaian. Adapun hasil penilaian mahasiswa yakni:

Tabel 6: Hasil Penilaian Mahasiswa

No.	Aspek	Skor	Skor Max	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
1.	Materi	280	336	83,3	Sangat Layak
2.	Penyajian	381	448	85	Sangat Layak
Jumlah		661	784	168,3	

Komponen yang dievaluasi ketika evaluasi terdapat dua komponen yakni materi, dan penyajian.

a) Menghitung skor rata-rata.

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

$$X = \frac{784}{2}$$

$$X = 392$$

b) Menghitung presentasi kelayakan rata-rata.

$$\underline{P} = \frac{\sum p}{n}$$

$$\underline{P} = \frac{168,3}{2}$$

$$\underline{P} = 84,1\%$$

Persentase kelayakan yang didapatkan dari hasil penilaian mahasiswa adalah 84,1% yang mana produknya bisa dinyatakan ada kelayakan manakala rerata dari tiap evaluasi minimalnya memperoleh kriteria baik mempergunakan perhitungan berdasarkan (Sudjana, 2001). Maka, berdasarkan Tabel 4, presentase yang diperoleh masuk ke dalam kategori sangat layak.

C. Hasil Akhir Penilaian

Berdasarkan hasil yang telah dijelaskan sebelumnya, e-modul dasar-dasar seni rupa mendapatkan presentase kelayakan dari ahli materi sebesar 94,8%, dan 84,1% dari mahasiswa. Ketika hasil kedua evaluasi dirata-ratakan, persentase yang dihasilkan menjadi 89,4%. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul termasuk dalam kelompok alat pendidikan yang "sangat layak" untuk digunakan di ruang kelas sebagai alat pengajaran. Tabel 7 memberikan informasi tambahan yang dapat dilihat bersama dengan hasil keseluruhan.

Tabel 7: Hasil Penilaian Keseluruhan

Responden	Presentase (%)	Kategori
Ahli Materi	94,8%	Sangat Layak
Mahasiswa	84,1%	Sangat Layak
Rerata Total Presentase	89,4%	Sangat Layak

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

E-modul Dasar-Dasar Seni Rupa dikembangkan sebagai media digital untuk membantu proses pembelajaran di mata kuliah Pendidikan Seni Rupa SD. Bagian awal modul terdiri dari sampul, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, peta materi. Bagian isi materi terdiri dari unsur seni rupa, prinsip seni rupa, jenis seni rupa, dan soal tes esai. Bagian akhir e-modul merupakan daftar Pustaka.

Penerapan modul dilakukan pada tahap “Uji coba e-modul pada pembelajaran mata kuliah Pendidikan Seni Rupa SD”. Pada tahap ini, produk diujicobakan agar dapat penilaian, kritik, maupun saran perbaikan dengan tujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat dapat dinyatakan layak untuk digunakan atau tidak. Uji coba dilakukan kepada satu kela semester 3 berisi 28 mahasiswa dengan bantuan instrumen penilaian.

Hasil kelayakan e-modul didapatkan pada tahap evaluasi yang terdiri dari hasil revisi yang dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi dan mahasiswa. Berdasarkan hasil uji coba, e-modul mendapatkan presentase kelayakan dari ahli materi sebesar 94,8%, dan 84,1% dari penilaian mahasiswa. Dari kedua hasil penilaian tersebut, setelah di rata-rata maka didapatkan rerata presentase sebesar 89,4% dan masuk kategori “Sangat Layak”.

B. Saran

Untuk menghasilkan e-modul pembelajaran yang lebih baik dan tetap layak, e-modul ini layak untuk disempurnakan lagi, baik dari segi materi, maupun media sehingga seterusnya dapat digunakan sebagai bahan ajar di perkuliahan.

Bagi para dosen lain yang mengembangkan e-modul, diharapkan menyelesaikan rancangannya dengan benar agar e-modul pembelajaran yang dikembangkan berguna bagi dosen dan mahasiswa untuk menunjang proses pembelajaran.

Penelitian ini masih terbatas pada uji lapangan yang hanya melibatkan satu kelas sehingga perlu dilakukan uji coba lanjutan dan diseminasi dengan menggunakan sampel yang lebih luas.

REFERENCES

- A. D. Haryono. (2015). *Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Genius Media & Pustaka Inspiratif.
- Ahmad Rivai, & Nana Sudjana. (2007). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2020). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul*. Gava Media.
- E Sharon Smaldino, dkk. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar, diterjemahkan oleh Arif Rahman dari Istrukturional Technology and Media For Learning*. Kencana Prenada Media Grup.
- Husamah, dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. UMM Press.
- Kuncahyono, K. (2017). ANALISIS PENERAPAN MEDIA BERBASIS KOMPUTER PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 773. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4827>
- Oemar Hamalik. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Puspita Sari, A., & Setiawan, A. (2018). The Development of Internet-Based Economic Learning Media using Moodle Approach. In *International Journal of Active Learning* (Vol. 3, Issue 2). <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijal>
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi.
- Rufii, R. (2015). Developing Module on Constructivist Learning Strategies to Promote Students' Independence and Performance. *International Journal of Education*, 7(1), 18. <https://doi.org/10.5296/ije.v7i1.6675>
- Sudjana. (2001). *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Falah Production.