

PENGEMBANGAN WEBSITE BERBASIS MODEL ADDIE SEBAGAI MEDIA E-LEARNING PADA PEMBELAJARAN APRESIASI SENI LUKIS DI SMA

WEBSITE DEVELOPMENT BASED ON ADDIE MODEL AS A MEDIA E-LEARNING ON PAINTING APPRECIATION LEARNING IN SMA

Ruth Ardianti

Universitas Sains dan Teknologi Komputer
ruthardiantiart@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengapresiasi karya seni, dalam hal ini seni lukis melalui penggunaan media e-learning. Melihat kondisi yang terjadi saat ini, banyaknya kendala dalam pembelajaran apresiasi seni rupa disekolah, sehingga dibutuhkan alternatif belajar yang dapat diterapkan dan menarik siswa untuk belajar. Penelitian ini merupakan penelitian R & D (*Research & Development*), dengan model pengembangan berbasis ADDIE. Penelitian ini mengasilkan temuan tentang analisis kondisi dan potensi pembelajaran, desain pengembangan website, implementasi website melalui tahapan uji validasi ahli dan guru, uji coba website di SMA dengan uji pre test dan post test, dan evaluasi pada saat proses penggunaan website dalam pembelajaran apresiasi seni lukis. Hasil penelitian ini secara garis besar menghasilkan model pembelajaran e-learning melalui website ruang apresiasi yang secara efektif dan efisien untuk diimplementasikan pada pembelajaran apresiasi seni rupa, dengan rata – rata skor 4 atau predikat baik dari hasil penggunaanya.

Kata Kunci : *E-Learning, Apresiasi Seni, Seni Lukis, Model ADDIE*

Abstract : This study aims to improve students' ability to appreciate works of art, in this case painting through the use of e-learning media. Seeing the current conditions, there are many obstacles in learning art appreciation in schools, so learning alternatives are needed that can be applied and attract students to learn. This research is an R & D (Research & Development) research, with an ADDIE-based development model. This study produces findings about analysis of learning conditions and potential, website development design, website implementation through the stages of expert and teacher validation tests, website trials in high school with pre-test and post-test tests, and evaluation during the process of using the website in painting appreciation learning. . The results of this study in general produce an e-learning learning model through an appreciation room website that is effective and efficient to be implemented in art appreciation learning, with an average score of 4 or a good predicate from the results of its use.

Keywords : *E-Learning, Art Appreciation, Art, ADDIE Model*

A. PENDAHULUAN

Di era modern saat ini, perkembangan teknologi dan budaya yang semakin pesat, membutuhkan adaptasi dalam berbagai ranah dikalangan masyarakat. Terutama dalam hal ini pada ranah pendidikan. Pendidikan menjadi sumber kehidupan dalam

meningkatkan kualitas hidup untuk berfikir, bertindak, dan berperilaku yang mendidik.

Dalam pendidikan seni rupa, kegiatan apresiasi seni merupakan tahapan berkesenian yang tidak boleh diabaikan. Melalui apresiasi, seseorang akan mengembangkan kepekaan rasanya.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurachmy Sahnir (2021) menyebutkan bahwa dalam proses pembelajaran apresiasi seni, guru masih terbiasa dengan tradisi lama yang berpatokan hanya dengan buku ajar, terbatasnya media atau bahan ajar, dan pembelajaran bersifat terbatas karena hanya berpatokan pada buku. Hal ini menjadi penyebab utama guru dalam mengajarkan apresiasi seni terkesan tidak menguasai materi. Dampaknya adalah menurunnya minat belajar siswa, dan kesulitan siswa dalam memahami materi.

Sekolah merupakan lingkungan belajar yang memadai untuk mengajarkan sebuah konsep keilmuan. Pendekatan apresiasi seni pada dasarnya ada tiga pendekatan, yakni pendekatan aplikatif, kesejarahan, dan problematika. Pendekatan aplikatif adalah kegiatan apresiasi yang mengajak anak untuk melihat dan mengamati karya seni secara langsung. Dalam hal ini, dapat dilakukan baik melalui kegiatan kunjungan ke pameran seni, galeri seni atau museum. Ada beberapa masalah yang dihadapi pada pembelajaran apresiasi di SMA masih mengacu pada model pengajaran ceramah dan masih berpusat pada guru, sehingga proses pembelajaran menjadi kering, tidak menyenangkan, dan membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan metode ini siswa tidak banyak terlibat baik dari segi berfikir dan bertindak. Sehingga diperlukan perbaikan dalam berbagai aspek seperti pada tahap perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan sarana yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan sikap apresiasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, adapun rumusan masalah yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah bagaimana bentuk dan implikasi e-learning project berbasis model ADDIE dalam pembelajaran apresiasi seni lukis di SMA?. Adapun tujuan penelitian ini adalah menganalisis, mengembangkan, mendeskripsikan dan implementasikan pengembangan e-learning project dalam pembelajaran apresiasi seni rupa lukis di SMA.

Konsep E-Learning

Renée E. DeRouin, Barbara A. Fritzsche, dan Eduardo Salas (2005)

mendeskripsikan salah satu pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran jarak jauh atau *distance learning*. Pembelajaran jarak jauh atau yang dikenal dengan istilah e-learning.

Manijeh Sadeghi (2019) ada beberapa keuntungan e-learning, yaitu : (1) *Study from Anywhere, Anytime*, (2) *Saving Significant Amount of Money According*, (3) *No Commuting*, (4) *Flexibility to Choose*, (5) *Saving Time*, dan (6) *Earn While You Learn*. Banyaknya kemudahan dalam pemanfaatan e-learning inilah yang dijadikan pilihan terbaik dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Konsep Pendidikan dalam Seni Rupa

Laura Zakaras dan Julia F. Lowell (2008) mensintesis pendidikan seni rupa ke dalam empat jenis: (1) kemampuan untuk persepsi estetis, atau kemampuan untuk melihat, mendengar, dan merasakan apa yang ditawarkan karya seni; (2) kemampuan untuk berkreasi secara artistik dalam suatu bentuk seni; (3) pengetahuan sejarah dan budaya yang memperkaya pemahaman karya seni; dan (4) kemampuan menafsirkan karya seni, membedakan apa yang berharga di dalamnya, dan menggambar makna dari mereka melalui refleksi dan diskusi dengan orang lain. Kemampuan dalam persepsi dan menafsirkan sebuah karya seni merupakan bagian dari kegiatan apresiasi seni.

Melalui kegiatan apresiasi dan kreasi, siswa dirangsang untuk melatih sensitivitas, perasaan, kepekaan, sikap kritis yang selanjutnya diharapkan dapat menumbuhkan kembangkan kreativitas. Sehingga, pada hakikatnya pembelajaran seni difungsikan agar anak memiliki kepekaan rasa, bukan sekedar mengajarkan keterampilan semata.



Gambar 1 Kurikulum Dasar Pembelajaran Seni Rupa (the Curriculum Development Council and the Hong Kong Examinations and Assessment Authority, 2014)

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran seni rupa, tidak lepas dari kegiatan apresiasi

seni rupa dan kritik seni dan juga kreasi seni. Kreasi seni rupa tidak akan bernilai tanpa adanya apresiasi dan kritik seni rupa, sama halnya apresiasi dan kritik seni rupa tidak akan ada, tanpa adanya hasil karya dari kreasi seni rupa. Apresiasi dan kritik seni rupa mengacu pada semua proses dimana siswa terlibat dalam respon langsung terhadap daya tarik sensorik dan apresiasi kritis karya seni dan seni fenomena yang diciptakan oleh usaha siswa sendiri dan seniman dari konteks yang berbeda. Siswa diharapkan untuk membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan, memperkaya pengalaman estetis dan artistik mereka, dan menumbuhkan individu yang positif dan nilai-nilai sosial dan sikap melalui pembelajaran apresiasi seni visual dan kritik dalam konteks.

Apresiasi Seni Rupa

Apresiasi atau *appretiatius* berasal dari bahasa Latin, yang artinya penilaian/penghargaan. Apresiasi atau *appreciate* dari bahasa Inggris artinya menentukan atau menunjukkan nilai, atau menilai, melihat bobot karya, menikmati kemudian menyadari kepekaan rasa dan menghayati. Hui-Chun Hung & Shelley Shwu-Ching Young (2016) menjelaskan bahwa apresiasi seni berfokus pada dunia visual dengan mengeksplorasi prinsip-prinsip dasar seni seperti pengetahuan dan latar belakang gaya artistik, teknik, dan data relevan yang menambah pemahaman karya seni. Noel Carroll (2016, p. 2) menyebutkan "In this sense "to appreciate" means "to calculate the value of something, to assess it, or to size it up". Apresiasi adalah sikap untuk mendahulukan pemahaman serta pengertian sebelum sampai pada penilaian, melalui proses penginderaan, pengamatan, dan penanggapan untuk mewujudkan satu keputusan. Pengamatan seni adalah rangkaian proses, mulai dari penginderaan sampai ke penanggapan, menuju ke kegiatan merespon. Kemudian melanjutkan pengamatannya itu secara secara tuntas, dengan perenungan dan sampailah pada muaranya, apresiasi.

Konsep Seni Lukis

Sofyan Salam, Sukarman, Hasnawati, dan Muh. Muhaimin (2020, p. 58) mengungkapkan bahwa seni lukis atau lukisan bertolak dari makna lukisan sebagai karya seni rupa yang diciptakan melalui sapuan warna/cat yang secara tradisional menggunakan kuas. Seni lukis diartikan sebagai suatu daya cipta dari imajinasi manusia yang diekspresikan atau diungkapkan melalui media garis, warna, tekstur, gelap terang, bidang dan bentuk pada bidang dua dimensi. Hal ini menjelaskan bahwa melukis termasuk dalam *fine art* bukan *applied art* karena lebih mementingkan fungsi primer atau merupakan ekspresi bebas dan murni dari senimannya.

Pengelompokan seni lukis nusantara dan mancanegara sangat dipengaruhi dengan perkembangan seni rupa pada umumnya. Secara garis besar seni rupa nusantara dan mancanegara dibedakan menjadi tiga, yakni seni rupa tradisional, seni rupa modern, dan seni rupa post-modern.

Budi Saptoto (2016, p. 10-13) dalam bukunya, ada beberapa perkembangan aliran seni lukis, antara lain: seni lukis realis, seni lukis naturalisme, seni lukis impresionisme, seni lukis ekspresionisme, kubisme, abstrak, dadaisme, surealisme, dekorativisme, seni pop dan seni optik.

Model ADDIE

Model ADDIE adalah salah satu model yang paling umum digunakan dalam bidang desain instruksional panduan untuk menghasilkan desain yang efektif (Nada Aldoobie, 2015). Setiap fase dalam model ADDIE adalah terkait dengan dan berinteraksi dengan satu sama lain. Penelitian yang dilakukan oleh Victor J. Soto (2013, p. 368) tentang model instruksional yang sering digunakan dalam desain pembelajaran virtual, model ADDIE mendapatkan persentase terbanyak sebanyak 75,4 % dari 28 model yang disajikan dalam penelitiannya.

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Berikut ini contoh kegiatan pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran, yaitu; a) *analysis*, menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model pembelajaran baru, b)

design, merancang model pembelajaran, melalui proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar, d) development, kegiatan realisasi rancangan produk, dengan menetapkan tahap desain, menyusun kerangka konseptual penerapan model pembelajaran baru, e) implementation, menerapkan rancangan model yang telah dikembangkan pada kondisi yang sebenarnya, f) evaluation, dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan model Research and Development (R&D) yang dicetuskan oleh Borg dan Gall. Penelitian R&D dilakukan untuk mengembangkan produk penelitian sebelumnya secara berkelanjutan, sehingga terjadi perubahan dan perkembangan yang ideal sesuai dengan yang diharapkan (Samsu, 2017). Subjek penelitian pengembangan ini adalah siswa dan guru seni rupa SMA kelas XII di Kota Bandung. Sampel diambil dari dua sekolah yang berbeda, dari kondisi, potensi, dan lokasi, yaitu Sekolah A dan Sekolah B.

Penyajian data dilakukan dengan dua metode yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data yang bersifat kualitatif didapat dari hasil wawancara dan saran, baik pada tahap uji validasi atau uji lapangan. Sedangkan data yang bersifat kuantitatif didapat dari hasil angket, pada tahap uji validasi dan uji coba lapangan.

Tabel 1 Aspek-aspek pada evaluasi suatu bahan ajar berbasis web (Furht, 2008, p. 817)

Kategori	Fungsi
<i>Reusability</i>	Fleksibilitas penggunaan dalam beberapa tema belajar
<i>Interoperability</i>	Kemampuan penggunaan materi dalam berbagai program media
<i>Accessibility</i>	Kemampuan daya akses, dimanapun dan kapanpun
<i>Durability</i>	Kemampuan adaptasi dengan perubahan teknologi

Sugiyono (2011, p. 199) menyatakan bahwa angket atau kuisioner adalah “teknik

pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.” Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket langsung dengan jawaban skala (*rating scale*). Pedoman pemberian skor yang dalam masing-masing angket adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Kualifikasi Kelayakan Media Pembelajaran

Skor	Kualifikasi	Ekuivalen
5	Tidak Revisi	Sangat Layak
4	Tidak Revisi	Layak
3	Perlu Revisi	Sedang
2	Perlu Revisi	Kurang Layak
1	Harus Revisi	Sangat Kurang Layak

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

E-learning project pada penulisan ini lebih dikhususkan pada pengembangan bahan ajar berbasis web enhanced course, yakni pengembangan web untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dengan pengajar, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan nara sumber lain. Sedangkan model instruksionalnya adalah dengan menggunakan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) yang dicetuskan oleh Dick and Carry.

1. Analisis Kondisi dan Potensi Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa di SMA

Kondisi dan Potensi Pembelajaran Apresiasi

Adapun kendala – kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran apresiasi di sekolah, berdasarkan hasil wawancara dengan guru seni rupa di masing – masing sekolah, adalah sebagai berikut : (1) Kendala Waktu, guru – guru masih merasa kesusahan untuk mengajak masing – masing anak menyampaikan apresiasinya pada karya yang disajikan dikelas. Disebabkan, kurangnya waktu yang tersedia, jika masing – masing

anak harus menyampaikannya satu per satu. Atau mengajak anak untuk beraktivitas di pameran seni atau galeri seni; (2) Kendala Biaya, selain kendala waktu, sekolah juga mengalami kendala biaya. Berapa banyak biaya yang harus dianggarkan oleh sekolah untuk mengadakan pameran di sekolah atau datang di pameran para seniman atau galeri seni; (3) Karakteristik Siswa, pada pembelajaran apresiasi, diharapkan masing – masing anak mampu menyampaikan secara lisan atau tulisan mengenai karya seni yang sedang diamatinya. Namun, hal ini menjadi permasalahan sendiri bagi anak – anak yang tidak memiliki keberanian di depan kelas, untuk menyampaikan apresiasinya. Siswa masih kurang dalam pengalaman berapresiasi secara visual, sehingga dalam mengapresiasi sebuah karya seni masih dianggap hal yang susah atau kurang menyenangkan.

Kondisi dan Potensi Sekolah

Berhubungan dengan pengembangan media website dalam pembelajaran apresiasi di sekolah. Penulis melakukan pengamatan dari beberapa sekolah, terkait dengan fasilitas dan sarana prasarana yang dimiliki. Hal ini, berhubungan dengan komponen pendukung pelaksanaan pembelajaran lewat e-learning yang guru laksanakan disekolah. Terutama dalam penggunaan media atau alat bantu guru dalam menjelaskan materi di depan kelas.

Kondisi dan Potensi Siswa

Berhubungan dengan kemampuan siswa dalam pembelajaran apresiasi, penulis membagikan kuisioner pada siswa dan melakukan wawancara dengan siswa dan guru seni rupa di sekolah berhubungan dengan hal-hal yang menjadi kendala dalam penyampaian pembelajaran apresiasi di sekolah. Berdasarkan hasil jawaban siswa dari hasil pretest, penulis simpulkan sebagai berikut:

- a. Pada pengetahuan tentang karya – karya seni lukis dunia, siswa lebih banyak mengenal karya – karya lukisan seperti “Mona Lisa” dan “Starry Night” dengan perolehan persentase 88,9 % dan 77,8 %. Hal ini dipengaruhi oleh seringnya anak melihat karya – karya tersebut di internet, film, bahkan buku novel yang siswa baca.
- b. Persentase siswa yang mengenal lukisan dunia atau mancanegara jauh lebih banyak,

dibandingkan dengan lukisan atau pelukis Indonesia. Jumlah persentase tertinggi yang mengenal lukisan “Penangkapan Pangeran Diponegoro” 67,65 %, sedangkan lukisan “Kapal Cheng Ho” 26,47 %. Hal ini menjelaskan bahwa pengalaman visual anak pada karya-karya lukisan Indonesia kurang.

- c. Siswa diminta untuk menyebutkan lukisan yang pernah atau sering mereka lihat. Persentase menyebutkan bahwa 100 % siswa pernah melihat lukisan “Mona Lisa” karya Leonardo da Vinci dan 76,47 % adalah lukisan dengan judul “Penangkapan Pangeran Diponegoro” karya Raden Saleh. Berdasarkan perolehan data di atas, penulis menyimpulkan bahwa anak mengenal lukisan – lukisan yang populer di media cetak dan elektronik.
- d. Siswa hanya mengenal lukisan, tetapi tidak mengenal siapa pelukisnya atau siswa hanya mengenal pelukisnya tetapi tidak mengenal lukisannya. Data ini dilihat dari persentase siswa yang mengenal lukisan atau pelukisnya tidak sebanding dengan data siswa yang mengenal siapa pelukisnya atau yang mana lukisannya. Sebagai contoh, banyaknya siswa yang mengenal pelukis Affandi adalah 85,29 %, namun hanya 26,47 % siswa yang menjawab benar lukisan “Kapal Cheng Ho” adalah karya Affandi.
- e. Siswa lebih banyak mengenal lukisan terkenal tersebut berdasarkan pengalaman dan ingatan tentang kepopuleran lukisan, bukan berdasarkan keunikan gagasan atau teknik dari karya seni tersebut.

Penggunaan komputer dan internet pada siswa SMA dari jumlah siswa sebanyak 76 siswa ditemukan beberapa fakta sebagai berikut. Persentase penggunaan internet pada siswa SMA memiliki persentase yang cukup tinggi yakni 81,58 %. Sedangkan siswa yang memiliki perangkat komputer atau laptop dengan persentase tertinggi 57,89 % sedangkan sisanya memiliki laptop 31,58 % dan komputer 10,53 %. Dapat disimpulkan bahwa, kondisi siswa dalam kesiapan untuk melakukan pembelajaran melalui jaringan internet baik melalui website atau perangkat internet lainnya sangat memungkinkan untuk dilaksanakan.

2. Desain E-Learning Project

Pada pengembangan website ruang apresiasi dilakukan dan ditentukan oleh penulis, baik yang berkaitan dengan pemilihan aplikasi pembuat website, desain website, konten website (materi, game, berita, video, dll). Sedangkan dalam pengerjaannya penulis mendapatkan bantuan dari beberapa pihak, antara lain :

a. Pemrograman

Pada aspek pemograman ada beberapa hal yang dibantu, yakni berkaitan dengan pembuatan link web dan merubah animasi pada website

b. Desain Game

Pada pembuatan game, penulis melakukan beberapa kali revisi dengan dibantu oleh mahasiswa IT UPI, baik berkaitan dengan ukuran gambar, tulisan, dan timbal balik yang dimunculkan dalam game

c. Konten Website

Penyusunan konten website, baik dalam pemilihan lukisan atau pelukis, konten materi seni rupa, materi seni lukis, video, game, dan berita seni secara keseluruhan dilakukan oleh penulis. Berkaitan dengan banyaknya sumber yang diambil, untuk mengantisipasi legalitas sumber data, penulis menyediakan satu menu khusus untuk menambahkan sumber – sumber terkait pada website ruang apresiasi.

Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

3. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan draft produk meliputi pembuatan animasi, video, dan gambar, selanjutnya pembuatan media dan penulisan isi materi web. Website ini dibuat dengan menggunakan aplikasi wixsite.com. Aplikasi ini merupakan aplikasi pembuatan blog atau web bagi para pemula, dengan beberapa fitur yang dapat dirubah sedemikian rupa, sesuai selera pembuat web-nya. Di wixsite.com pengguna hanya perlu men-drag dan men-drop design yang telah disediakan oleh situs wixsite.com. Secara garis besar aplikasi wixsite.com lebih memudahkan

owner dalam pemakainya, tanpa harus menggunakan bentuk kode – kode HTML. Sasaran dalam pengembangan e-learning ini adalah siswa SMA, sehingga tampilan dan kejelasan materi yang dicantumkan harus dapat menarik dan memudahkan siswa.

Berdasarkan perencanaan yang penulis buat, adapun bentuk pengembangan produk berupa website ruang apresiasi dapat dilihat sebagai berikut.

1. Tampilan Awal



Gambar 2 Beranda Ruang Apresiasi

Tampilan awal (beranda) dari website ruang apresiasi

(<https://ruangapresiasi.wixsite.com/ruangapresiasi>) terdiri dari beberapa *anchor* (jangkar) dalam satu *page* (halaman). Tampilan yang dimunculkan yang pertama adalah tampilan icon website, kedua tampilan selamat datang, ketiga tampilan tahapan belajar, dan keempat adalah tampilan contact pengembang website atau tutor.

2. Materi



Gambar 3 Materi

Tampilan layar pengertian seni rupa berisi tentang pemahaman kesenirupaan, dimana siswa bisa mengetahui tentang cabang seni rupa dari segi fungsinya dan wujudnya. Tampilan setiap cabangnya dibuat dengan menggunakan tombol yang akan di-link-kan ke bagian halaman yang dimaksud. Website pendukung disini adalah website dari pengembang website yang lain yang menjelaskan beberapa materi tentang seni lukis. Diharapkan siswa dapat menambah pengetahuannya tentang seni lukis. Baik berkaitan dengan perkembangan seni lukis dunia, aliran – aliran seni lukis, dll

3. Apresiasi Seni



Gambar 3 Apresiasi Seni Lukis

Pada bagian menu apresiasi seni dimunculkan beberapa anchor, antara lain : (1) judul apresiasi seni; (2) tahapan apresiasi seni; (3) belajar apresiasi seni; dan (4) latihan soal. Pada bagian anchor apresiasi seni menampilkan tahapan – tahapan apresiasi seni. Terdapat lima tahapan yang diterapkan dalam pembelajaran apresiasi seni, yakni tahapan pertama berkenaan dengan apa yang dilihat anak dari karya yang dimunculkan, tahapan kedua mengenai hasil dari pengamatan kemudian siswa merasakan, tahapan ketiga adalah mendeskripsikan apa yang sudah diamati dan dirasakan, keempat menganalisis karya yang diapresiasi, dan tahapan terakhir adalah menyimpulkan. Pada bagian ini, siswa diajarkan untuk belajar secara induktif (khusus ke umum), yakni mempelajari bagian demi bagian kemudian menyimpulkannya secara umum. Tujuannya

adalah untuk memberikan kepehaman pada siswa mengenai hal apa saja yang akan dimunculkan pada saat mengapresiasi sebuah karya seni

4. Game

Pada menu game terdapat dua pilihan game



Gambar 4 Game Apresiasi Seni Lukis

yang dapat dimainkan oleh siswa, yakni game tebak nama pelukis dan game puzzle lukisan. Pembuatan game tersebut bertujuan agar siswa dapat mengenal pelukis dunia dan Indonesia dengan cara yang lebih menarik anak. Dengan melibatkan aktivitas psikomotorik dan kognitif anak.

5. Video



Gambar 4 Video

Menu video menampilkan beberapa tayangan video apresiasi seni lukis, biografi pelukis dunia dan Indonesia, museum lukisan, dll. Melalui pengamatan pada tayangan video dalam website ini diharapkan akan menambah pengetahuan siswa mengenai seni lukis dunia dan Indonesia.

4. Implementasi E-Learning Project

Sebelum implementasi dilakukan, penulis melakukan uji validasi pada aspek media dan materi terlebih dahulu. Materi disampaikan sesuai dengan model baru yang dikembangkan. Setelah penerapan model kemudian dilakukan evaluasi awal untuk

memberi umpan balik pada penerapan model berikutnya.

Berdasarkan hasil uji coba awal, penulis memberikan kuisioner pada siswa untuk menilai media website yang digunakan. Kualitas isi website ruang apresiasi mendapatkan skor rata – rata 4,08, , timbal balik dan adaptasi mendapatkan skor 3,87, pada aspek keterpaduan pembelajaran mendapatkan skor rata – rata 4,11, rancangan presentasi mendapatkan skor 4,22, motivasi mendapatkan skor 4,07 dan kemudahan interaksi mendapatkan skor 4,07. Kesimpulan dari penilaian di atas, yang perlu adanya perbaikan adalah pada aspek timbal balik dan adaptasi dengan skor 3,87.

5. Evaluasi E-Learning Project

Berikut ini merupakan hasil evaluasi penggunaan website ruang apresiasi; a) pada aspek media, evaluasi dilakukan dengan pengisian angket atau kuisioner oleh siswa dan guru untuk menilai aspek keterlaksanaan penggunaan website ruang apresiasi pada pembelajaran apresiasi. Terdapat beberapa kekurangan dan dilakukan perbaikan pada bagian yang masih dianggap kurang, baik dalam segi konten materi maupun pemrograman. , b) pada aspek pembelajaran, untuk melihat keefektivan dan efisiensi website ruang apresiasi ini, dilakukan uji soal apresiasi yang diberikan pada siswa. Berdasarkan hasil kuisioner, didapatkan bahwa ada peningkatan siswa dalam mengapresiasi lukisan secara tertulis, c) pada proses penggunaan website ruang apresiasi, penulis mengamati perubahan perilaku apa yang terjadi (sisi afektif) pada siswa ketika menggunakan di kelas.

6. Efektivitas Penggunaan Website Ruang Apresiasi

Website ruang apresiasi dikembangkan dengan tujuan membantu guru dan siswa dalam pembelajaran tanpa ada batasan ruang dan waktu, sehingga memberi kesempatan bagi siswa yang kurang paham dalam penerimaan materi di kelas, dapat terbantu dengan aktivitas pembelajaran melalui website ruang apresiasi.

Secara garis besar keefektivitas aspek kegunaan atau fungsi pada website ruang apresiasi dari hasil pengamatan dan ujicoba yang dilakukan dilapangan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek kegunaan dan fungsi bagi guru.

Guru terbantu dalam menyampaikan keunikan gagasan beberapa karya seni lukis mancanegara dan Indonesia, terbantu dalam mencari contoh – contoh lukisan mancanegara atau lukisan Indonesia saat mengajar di kelas, menyampaikan materi apresiasi seni lebih detail, karena bisa memanfaatkan aktivitas online melalui website ruang apresiasi, guru dapat memberikan latihan – latihan apresiasi kepada siswa melalui website ruang apresiasi, sehingga pada pertemuan di kelas guru dapat langsung mengevaluasi, guru diberi kesempatan memanfaatkan beberapa model/metode mengajar melalui website (seperti : diskusi kelompok, pembelajaran kolaboratif, dll)

Aspek kegunaan dan fungsi bagi siswa. Siswa dimudahkan untuk mendapatkan pengetahuan tentang seni lukis yang lebih mendalam, siswa akan lebih aktif dan mandiri dalam belajar, siswa terbiasa untuk melihat dan mengamati lukisan mancanegara dan Indonesia, sehingga akan menambah pengalaman estetik siswa, siswa dimudahkan untuk mempelajari materi dengan fleksibilitas tinggi, maksudnya ketika siswa ingin mempelajari materi lebih lanjut, siswa dapat memanfaatkan website ini, siswa akan mendapatkan pengalaman apresiasi melalui kegiatan mengerjakan soal latihan pada website dan melihat penayangan video ataupun bermain game ruang apresiasi.

2. Aspek program

Berkaitan dengan program yang ada dalam pengembangan website ruang apresiasi ini, penulis menjabarkannya menjadi dua, yakni aspek rencana dan program bagi siswa dan aspek rencana dan program bagi guru.

Aspek rencana dan program bagi siswa. (a) siswa dapat belajar dan menambah pengalaman visual melalui kegiatan belajar mandiri. Website ruang apresiasi memiliki tujuan untuk meningkatkan kemandirian anak dalam pembelajaran, (b) siswa dapat belajar secara kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif memberikan ruang bagi siswa untuk

mendengarkan pendapat teman sejawat, sehingga menambah pengalaman belajar anak. Secara garis, kolaboratif besar memiliki keunggulan jika dibandingkan belajar secara mandiri.

Aspek rencana dan program bagi guru. (a) memberikan referensi pembelajaran apresiasi seni lukis yang lebih variatif. Soal apresiasi seni lukis dalam website ruang apresiasi terdapat enam tema umum yang ditampilkan, yakni apa yang dilihat, membedakan lukisan, rasa yang dimunculkan, membuat cerita dari lukisan yang dimunculkan, dan memilih lukisan yang disukai. Tujuannya adalah menambah pengetahuan dan pengalaman visual anak lebih luas dengan melihat lukisan dan pelukis yang dilampirkan dalam website, (b) Pengembangan literatur teknologi, dalam hal ini menyediakan media yang dapat diakses oleh guru dalam pengelolaan pembelajaran seni rupa terutama dalam materi apresiasi seni. Tujuannya adalah agar guru terbiasa menggunakan internet sebagai keunggulan media atau metode pembelajaran masa depan.

7. Efisiensi Penggunaan Website Ruang Apresiasi

Kaitannya efisiensi penggunaan website ruang apresiasi pada pembelajaran apresiasi yang dilakukan oleh siswa dan guru, sesuai dengan pendapat Kast dalam Sugiyono (tt, hlm. 6) penulis jabarkan sebagai berikut :

1. Kemudahan dalam akses belajarnya

Jika melihat kondisi pembelajaran saat ini, kemudahan belajar ditunjang dengan adanya teknologi. Oleh karena itu, kebutuhan teknologi menjadi tuntutan zaman yang harus dikuasai oleh guru dan siswa. Penggunaan website ruang apresiasi mudahkan siswa dalam mempelajari seni lukis dunia dan Indonesia hanya dengan mengakses internet. Siswa dimanapun berada dapat belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Hanya dengan sekali akses siswa dapat mempelajari seni lukis dunia dan Indonesia tanpa harus siswa datang ke museum atau galeri seni. Keuntungan lain dalam penggunaan website ruang apresiasi siswa akan leluasa untuk menjelajahi konten yang mereka inginkan.

2. Pembiayaan Terjangkau

Jika dibandingkan dengan pembelajaran apresiasi secara konvensional, pembelajaran

apresiasi melalui penggunaan website memiliki kelebihan dalam hal biaya lebih terjangkau.

3. Tersingkat Waktunya

Pada pembelajaran konvensional pembelajaran apresiasi biasanya akan diajarkan dengan beberapa tahapan dalam setiap pekannya, sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama. Sehingga, materi yang didapat tidak dapat diterima oleh siswa secara utuh. Penggunaan website ruang apresiasi akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi apresiasi dengan waktu yang singkat namun bermakna.

4. Terpendek Jaraknya

Pembelajaran apresiasi melalui website ruang apresiasi mampu memperpendek ruang dan waktu. Hal ini kaitannya dengan materi pembelajaran apresiasi seni lukis luar negeri yang biasanya hanya dapat dilihat di galeri seni di luar negeri, dapat dinikmati hanya sekali duduk. Siswa tidak harus mendatangi galeri seni untuk mengapresiasi karya seni rupa. Kemudahan yang lain adalah memudahkan komunikasi antara siswa dan guru atau antara siswa dengan siswa melalui pembelajaran online.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan e-learning project berupa website ruang apresiasi dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran apresiasi seni yang memiliki kendala keterbatasan ruang dan waktu serta biaya. Selain itu, pengembangan e-learning project ini dapat dijadikan panduan dalam pengadaan pembelajaran berbasis literatur teknologi bagi siswa dan guru. Melalui penggunaan website ruang apresiasi, akan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien serta menyenangkan bagi siswa, dan dapat memacu siswa belajar secara mandiri maupun kolaboratif.

Saran

Bagi guru ataupun pemerhati seni, khususnya seni rupa, harapannya dapat mengembangkan media serupa untuk membantu dan memudahkan menyampaikan materi pada peserta didiknya. Serta dapat dijadikan bahan referensi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat disempurnakan dan dikembangkan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldoobie, Nada. 2015. "ADDIE Model", dalam *American International Journal of Contemporary Research*, Vol. 5 No. 6 Desember 2015.
- Carroll, Noel. 2016. "Art Appreciation", dalam *The Journal of Aesthetic Education*, Vol. 50, No. 4 Desember 2016.
- Curriculum Development Council and the Hong Kong Examinations and Assessment Authority. 2014. *Arts Education Key Learning Area: Visual Arts Curriculum and Assessment Guide (Secondary 4-6)*. Hongkong: Education Bureau HKSAR.
- DeRouin, Renée E., Fritzsche, Barbara A., & Salas, Eduardo. 2005. "Learner Control And Workplace E-Learning: Design, Person, And Organizational Issues, dalam *Jurnal Research in Personnel and Human Resources Management*", Vol. 24 No. 181-214 Januari 2005.
- Furht, Borko. 2008. *Encyclopedia of multimedia*. Edisi Kedua. Florida: Springer.
- Hung, Hui-Chun., & Young, Shelley Shwu-Ching. 2016. "Applying multi-touch technology to facilitate the learning of art appreciation: from the view of motivation and annotation". dalam *Jurnal Taylor & Francis Group*, Vol. No. 5 June 2016.
- Sadeghi, Manijeh. 2019. "A Shift from Classroom to Distance Learning: Advantages Limitations" dalam *Journal of Research in English Education*, Vol. 4 No. 1 Maret 2019.
- Sahnir, Nurachmy. 2021. "Penerapan SAVI dalam Pengajaran Apresiasi Seni dengan Telaah Karya Dwimatra oleh Guru Seni Rupa di Makassar, dalam *Nuansa Journal of Arts and Design*", Vol. 5 No. 2 September 2021.
- Salam, Sofyan., Sukarman., Hasnawati., & Muhaimin, Muh. 2020. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Samsu. 2017. *Metode penelitian: teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods*, serta research & development, Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Saptoto, Budi. 2016. *Berkarya Seni lukis*, Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Seni dan Budaya, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Soto, Victor. J. 2013. "Which Instructional Design Models are Educators Using to Design Virtual World Instruction?" dalam *Journal of Online Learning & Teaching*, Vol. 9 No. 3 September 2013.
- Sugiyono. 2011. *Metode penelitian bisnis (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Zakaras, Laura., & Lowell, Julia. F. 2008. *Cultivating Demand for the Arts*, United State: RAND Corporation.