

**PENGEMBANGAN E-MODUL MELUKIS CAT AIR BEBRASIS WAYANG
SUKURAGA UNTUK MENGEMBANGKAN
KARAKTER PROFIL PELAJAR PANCASILA**

Syifa Ratu Annisa¹, Dyah Lyesmaya², Astri Sutisnawati³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi
syifaannisa464@gmail.com, lyesmaya_dyah@ummi.ac.id, astri212@ummi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the development and feasibility of an e-module for watercolor painting practicum based on Wayang Sukuraga to develop the profile character of Pancasila students with a background of learning resources that are used only in the form of textbooks. Therefore, it is necessary to develop an electronic module for Watercolor Painting based on online. The method used is Research and Development (RnD) with the ADDIE model, using data collection techniques in the form of initial observations, interviews, and questionnaires. data analysis techniques so as to get an assessment from material experts by 93% categorized as "Very Valid", media experts by 100% categorized as "Very Valid", wayang sukuraga experts by 80% categorized as "Valid", and class IV students by 92% categorized as "Very Good". Based on this, the Watercolor Painting E-module based on Wayang Sukuraga is feasible to be developed.

Keywords: E-Module, Watercolor painting, Sukuraga Puppet

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan dan kelayakan e-modul praktikum melukis cat air berbasis wayang sukuraga untuk mengembangkan karakter profil pelajar pancasila dengan dilatar belakangi oleh sumber belajar yang digunakan hanya berupa buku paket, Maka dari itu perlu dikembangkan modul elektronik Melukis Cat Air berbasis online. Metode yang digunakan yaitu *Research and Develoment* (RnD) dengan model ADDIE, dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi awal, wawancara, dan kuisisioner, kemudian dalam penelitian ini menggunakan angket yang diberikan kepada ahli media, materi, wayang sukuraga, dan siswa kelas IV sebagai teknik analisis data sehingga mendapatkan penilaian dari ahli materi sebesar 93% dikategorikan "Sangat Valid", ahli media sebesar 100% dikategorikan "Sangat Valid", ahli wayang sukuraga sebesar 80% dikategorikan "Valid", dan siswa kelas IV sebesar 92% dikategorikan "Sangat Baik". Berdasarkan hal tersebut maka E-modul Melukis Cat Air berbasis Wayang Sukuraga layak untuk dikembangkan.

Kata Kunci: E-Modul, Melukis cat air, Wayang Sukuraga

A. Pendahuluan

Pembelajaran tatap muka di depan kelas sangat terbatas jika dibandingkan dengan volume materi

yang harus diselesaikan. Oleh karena itu, dibutuhkan *learning guide* yang mampu mengaktifkan peserta didik dalam belajar. Diantara *learning guide*

yang memungkinkan bagi peningkatan hasil belajar siswa dan mengutamakan kemandirian aktif siswa adalah modul elektronik. E-modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran. E-modul dapat memuat berbagai macam aspek ataupun materi belajar, salah satunya adalah seni lukis.

Seni lukis adalah pengalaman artistik dan ideologis para pencipta seni yang disebut dengan seniman. Menurut Rasjoyo dalam (Budiman ,dkk 2018:5) seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari sebuah pengalaman artistik maupun ideologis yang diciptakan melalui garis, warna, guna mengungkapkan perasaan yang ada, maupun ilustrasi dalam kondisi hidup seseorang. Salah satu jenis seni lukis adalah seni lukis menggunakan cat air, dalam karya seni lukis cat air ini dikaitkan berbasis wayang sukuraga, wayang sukuraga adalah wayang atau boneka anggota badan. Wayang sukuraga memiliki konsepsi membangun citra visual perwujudan dari anggota badan manusia (Suardi

dalam2016: 3). Menurut Lyesmaya, dkk, 2019:2 Wayang Sukuraga (Wayang Sukuraga) merupakan produk kearifan lokal yang berasal dari Sukabumi. Ini adalah pertunjukan wayang tentang bagian tubuh manusia. Wayang ini adalah wayang kontemplatif tentang kesadaran manusia akan keberadaannya sebagai makhluk fisik. Sukuraga berarti bagian tubuh manusia. Tujuan dari pembuatan wayang ini adalah sebagai media pembelajaran karakter dan moral bagi bangsa Indonesia khususnya masyarakat Kota Sukabumi (Nurasiah, dkk , 2019).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, saat proses pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang kurang aktif dan sangat bergantung pada penjelasan guru atau yang dikenal dengan istilah *teacher center learning*. Proses belajar mengajar berpusat kepada guru sebagai penyampai materi, sedangkan siswa berperan sebagai penerima pasif. Melalui pembelajaran yang kurang melibatkan siswa tersebut, menyebabkan para siswa kurang antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar. Kemudian pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan khususnya dalam

pembelajaran seni rupa masih menggunakan bahan ajar buku paket, materi pembelajaran yang menyatu dengan yang lainnya sehingga dalam minat belajar terhadap seni rupa siswa rendah, untuk meningkatkan pembelajaran siswa perlu adanya motivasi guru dan bahan ajar yang menarik sehingga guru dapat memberikan pembelajaran menyenangkan kepada siswa dan siswa dapat memiliki minat belajarnya terhadap seni rupa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development* (RND) yang digunakan sebagai metode untuk mengembangkan dan menguji keefektifan produk. Hamzah, 2019:9 mengungkapkan bahwa Kegunaan penelitian pengembangan dalam bidang Pendidikan Merupakan untuk memvalidasi produk, memberikan nilai tambah bagi produk, meningkatkan efektivitas dan efisiensi, menyatakan saran metodologis produk, dan menelaah produk yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan menggunakan desain peneliti

dengan model ADDIE yang memiliki lima tahapan, yakni: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu berupa angket, observasi, dan wawancara. Kemudian teknik analisis data yang digunakan berupa analisis kevalidan produk dan analisis respon siswa dengan menggunakan skala *likert* lima sebagai skala pengukurannya dengan rumus:

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{total skor validasi}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian hasil dari perhitungan diakumulasikan kedalam kriteria kevalidan yang ada pada tabel 1. Produk dinyatakan valid jika rata-rata memenuhi skor 61-80% dengan kategori valid.

No.	Skor	Kriteria
1.	0-20%	Sangat Tidak Valid
2.	21-40%	Tidak Valid
3.	41-60%	Cukup Valid
4.	61-80%	Valid
5.	81-100%	Sangat Valid

Sumber: Subekti (dalam Dehani, 2021)

Selanjutnya untuk angket respon siswa dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Respon} = \frac{\text{total skor Respon}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh hasil persentase dari Respon dapat dicocokkan dengan kriteria Kelayakan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

No	Skor	Kriteria
1	0-20%	Sangat tidak Baik
2	21-40%	Tidak Baik
3	42-60%	Cukup baik
4	61-8-%	Baik
5	81-100%	Sangat baik

Sumber: Subekti (dalam Dehani, 2021)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap Analisis: Pada tahap ini didapatkan beberapa permasalahan berupa keterbatasan sumber belajar disekolah menjadi hambatan dalam proses pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran seni rupa masih menggunakan bahan ajar buku paket, serta materi pembelajaran yang menyatu dengan yang lainnya sehingga dalam minat belajar terhadap seni rupa siswa rendah. Selain itu permasalahan pada guru yang masih kurang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dan kurangnya menggunakan media

pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan, kemudian media atau bahan ajar yang terbatas, penyampaian materi seni budaya yang belum sepenuhnya tersampaikan, salah satunya pada materi seni rupa yang akan dipadukan dengan wayang sukuraga.

Bersarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran Seni Budaya berbasis teknologi yang digunakan disekolah penelitian khususnya pada materi seni lukis berdasarkan dimensi karakter profil pelajar pancasila salah satu KD yang terdapat pada kurikulum 2013. Oleh karena itu, melihat pada era revolusi industry 4.0 yang berdampingan dengan hal digital, maka siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mengembangkan karakter profil pelajar pancasila. Pemilihan E-modul didasari oleh kepraktisannya yang dapat digunakan melalui *smartphone*, didukung ungkapan (Hafis dan Meliasari:2021) bahwa aplikasi pembelajaran *smartphone* memudahkan siswa untuk mempelajari konten, membantu siswa kami berkomunikasi satu sama lain kapan saja, di mana saja.

Pembelajaran SBdP yang memiliki pendidikan seni di dalamnya, bertujuan untuk kepuasan anak mengekspresikan perasaannya dalam bentuk karya seni. Maka pemilihan wayang sukuraga ini salah satunya bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan apresiasi dari budaya lokal yang lahir di Sukabumi. Selain itu, program yang melekat pada kurikulum merdeka adalah penanaman karakter yang dituangkan dalam Profil Pelajar Pancasila, yang terdapat 6 (enam) dimensi dengan tujuan untuk mengimplementasikan pendidikan nilai dan karakter yang diilhami dari dasar negara dan ideologi bangsa yaitu Pancasila. Pancasila merupakan suatu dasar bagi perbaikan, pengembangan serta pembentukan watak dan karakter bangsa (Sabon, Y. O. S., Istiyono, E. 2022).

Tahap Desain: Pada tahap ini proses perancangan produk dilakukan, meliputi perancangan gambar-gambar, , teks serta menyajikan materi dengan menggunakan huruf yang sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan warna yang bagus sangat penting dalam pengembangan produk yaitu media E-

Modul karena materi akan terkesan lebih menarik. Pada media e-modul praktikum melukis cat air berbasis wayang sukuraga untuk mengembangkan karakter profil pelajar pancasila ini terdapat berbagai warna yang digunakan diantaranya merah cerah, putih, hitam, coklat, biru, dan warna lainnya dengan latar belakang secara umum gradasi dari warna merah.

Tahap Pengembangan: Tahap ini produk dikembangkan dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang, lalu dibentuk dengan tampilan menyerupai buku dalam bentuk digital yang tiap halaman memuat materi pembelajaran dan gambar mengenai sejarah dan tokoh wayang sukuraga, profil pelajar pancasila yang mencakup dimensinya serta materi mengenai melukis. Pengembangan ini meliputi halaman yang memuat materi yang akan dibahas, halaman yang memuat video wayang sukuraga dan video mengenai wayangsukuraga dan profil pelajar pancasila yang terkait dengan materi, halaman yang memuat kuis atau latihan soal, serta halaman yang memuat ayat Al-Quran sebagai integrasi materi pembelajaran dengan

Al-Islam Kemuhammadiyah. Kemudian menggunakan aplikasi *Microsoft word* lalu *diconvert* dalam bentuk file PDF. Kemudian file PDF akan di *convert* dalam situs web *Anyflip.com*. Hasil akhirnya adalah berupa link yang dapat diakses oleh siswa melalui handphone atau laptop.

Gambar 1. Tampilan E-modul



Setelah produk selesai dikembangkan, kemudian diberikan kepada para validator ahli untuk diuji tingkat kevalidannya, sehingga produk yang dikembangkan mendapatkan penilaian dan revisi dari berbagai aspek, penilaian ahli materi sebesar 93% dikategorikan “Sangat Valid”, penilaian ahli media sebesar 100%

dikategorikan “Sangat Valid”, penilaian ahli wayang sukuraga sebesar 92% dikategorikan “Valid”, dan siswa kelas IV sebesar 85% dikategorikan “Sangat Baik”.

Tahap Implementasi: Pada tahap ini, produk diberikan ke lapangan atau kedalam kelas yang di uji cobakan kepada 20 orang siswa kelas VI. Produk yang dikembangkan dapat memberikan respon positif terhadap e-modul praktikum melukis cat air berbasis wayang sukuraga untuk mengembangkan karakter profil pelajar pancasila dalam aspek e-modul sederhana dan mudah dipahami. Mudah digunakan dengan petunjuk penggunaan yang tercantum jelas, motivasi siswa meningkat pada saat belajar, bahwa salah satu indikator dari adanya motivasi belajar siswa adalah ketertarikan terhadap media pembelajaran dan merupakan gejala yang baik untuk proses peningkatan belajar. Selain itu Lidia dkk (2019:303) mengungkapkan bahwa E-modul interaktif memberikan dampak yang positif salah satunya meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena memungkinkan siswa berinteraksi dengan media berdasarkan umpan balik aktivitas yang mereka lakukan untuk

meningkatkan keterampilan dan memotivasi siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan transfer pengetahuan antar siswa. Dengan demikian siswa memberikan respon positif terhadap e-modul praktikum melukis cat air berbasis wayang sukuraga untuk mengembangkan karakter profil pelajar pancasila dalam aspek tampilan dan komposisi warna menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Rahayu et. al (2019) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pemanfaatan modul online atau e-modul ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dimana siswa tidak merasa bosan dan proses pembelajaran terasa lebih mudah. Hal demikian dapat menarik minat belajar siswa sehingga siswa dapat ikut serta atau belajar aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan persentase rata-rata pada angket respon siswa adalah 92% dimana hal tersebut menunjukkan bahwa e-modul praktikum melukis cat air berbasis wayang sukuraga untuk mengembangkan karakter profil pelajar pancasila **layak digunakan**.

Tahap Evaluasi: Pada tahap ini dilakukan evaluasi formatif yaitu untuk mengetahui tingkat kelayakan,

dengan melakukan evaluasi kepada ahli materi untuk mengetahui kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan media yaitu E-modul. Berdasarkan hasil penelitian Pada penelitian dan pengembangan ini, produk yang dihasilkan yaitu media belajar dalam bentuk e-modul melukis cat air berbasis wayang sukuraga untuk mengembangkan karakter profil pelajar pancasila mengenai mata pelajaran Seni budaya dan Prakarya dengan materi seni lukis. Produk yang dikembangkan ini telah dinyatakan layak oleh validator yaitu ahli materi, ahli media dan ahli wayang sukuraga. e-modul melukis cat air berbasis wayang sukuraga untuk mengembangkan karakter profil pelajar pancasila ini juga telah diuji cobakan kepada siswa mengenai kelayakan media yang dikembangkan sebagai media pembelajaran. e-modul melukis cat air berbasis wayang sukuraga untuk mengembangkan karakter profil pelajar pancasila ini juga telah diperbaiki berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli dan responden.

D. Kesimpulan

1. Pengembangan E-Modul Praktikum Melukis Cat Air Berbasis wayang Sukuraga untuk Mengembangkan Karakter Profil Pelajar Pancasila dengan model pengembangan yang digunakan mengacu pada penelitian ADDIE dengan lima tahapan, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang menghasilkan penilaian-penilaian terhadap produk yang dikembangkan, berupa ahli materi diperoleh persentase 88%, angket validasi produk oleh ahli media diperoleh persentase 84%, angket validasi produk oleh ahli wayang sukuraga diperoleh persentase 87%, dan respon siswa diperoleh persentase 92%.

2. kelayakan E-Modul Praktikum Melukis Cat Air Berbasis Wayang Sukuraga untuk Mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila hal ini berdasarkan uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi dan ahli wayang sukuraga. e-modul melukis cat air berbasis wayang sukuraga untuk mengembangkan karakter profil pelajar pancasila ini juga telah diujicobakan kepada siswa mengenai kelayakan media yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dan

telah diperbaiki berdasarkan saran dari vasilidator dan juga responden.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Hamzah. 2019. Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development.. Malang: Literasi Nusantara Abadi
- Agung Budiman. 2018. "Senyum Dalam Ungkapan Karya Seni Lukis." *Artikel Universitas Negeri Padang* Hal 5
- Dyah Lyesmaya, Astri Sutisnawati, dkk. 2019. "Integrity Value In Local Wisdom (Wayang Sukuraga): Character Education Media Learning In Elementary School." *Proceedings of the 2nd International Conference on Local Wisdom, INCOLWIS 2019* DOI 10.4108/eai.29-8-2019.2289146
- Hafis, Maliquil, and Rahayu Meliasari. 2021. "Analisis Penggunaan Aplikasi Pada Smartphone Sebagai Media Pembelajaran." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 4(8):740–47. doi: 10.54371/jiip.v4i8.339.

Hutaeen, Lidia Aprileny, dkk. 2019.

Pemanfaatan E-Module Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. Medan: *Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Medan.*

Nurasiah, I., Lyesmaya, D., Sumiarsa. D. (2019). Pengaruh Wayang Sukuraga Terhadap Literasi Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 105-110

Sabon, Y. O. S., Istiyono, E., &

Widhiastuti. 2022. "Developing 'Pancasila Student Profile' Instrument for Self-Assesment." *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 1(26):38.

Subakti, Hani, Gamar Al Haddar, and

Elizabeth Angela Orin. 2021. "Analisis Penilaian Keterampilan Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Daring Kelas Tinggi Sekolah Dasar Hani." *Jurnalbasicedu* 5(5):3186–95. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1300> ISSN.