

E-Learning dalam Pembelajaran Kriya di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Ismadi
Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta
ismadi@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) tingkat kelayakan e-learning dalam Pembelajaran Kriya Kulit di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta; 2) persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran Kriya Kulit dengan menggunakan e-learning; 3) penguasaan mahasiswa terhadap materi setelah menggunakan e-learning pada Mata Kuliah Kriya Kulit.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Prosedur pengembangan meliputi tujuh tahap, yaitu: penggalan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan analisis dan pelaporan. Instrumen pengumpul data yang digunakan berupa angket dengan skala empat dan soal tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif deskriptif dengan rerata. Penilaian produk dilakukan oleh satu ahli materi, satu ahli media, dan 45 mahasiswa semester V Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan FBS UNY.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan *e-learning* dalam Pembelajaran Kriya Kulit di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta oleh ahli media mengkategorikan baik, ahli materi mengkategorikan baik, hasil validasi respon mahasiswa sangat layak dengan prosentase hasil validasi media pembelajaran adalah 78%, hasil validasi ahli materi adalah 79% dan hasil validasi respon mahasiswa adalah 91%.

Kata Kunci: *e-learning*, pembelajaran, kriya kulit

1. Pendahuluan

Dewasa ini *e-learning* telah menjadi bagian dari kehidupan berakademik bagi guru/dosen maupun siswa/mahasiswa, baik di sekolah maupun perguruan tinggi. *E-learning* merupakan suatu kondisi belajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke mahasiswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer (Harley & Knight, 1996). Keberadaan *e-learning* secara tidak langsung telah memberi sumbangan yang sangat besar terhadap kemajuan dunia pendidikan. Meskipun tidak semua melakukan, sebagian pembelajaran yang semula diberikan secara konvensional, beralih menggunakan sarana digital, baik secara konten maupun sistem. Hal ini didukung berkembangnya perangkat elektronik keras (*hardware*) seperti *netbook*, *laptop*, maupun *android* yang telah menjadi bagian dari kehidupan guru/dosen maupun siswa/mahasiswa. Kemudahan – kemudahan di dalam *e-*

learning menjadi point yang patut dipertimbangkan, di antaranya: *e-learning* dapat membantu mengetahui kapan siswa/mahasiswa belajar, bagaimana respon peserta didik, sejauh mana interaksi dan diskusi di dalam pembelajaran, seberapa cepat menguasai materi, dan yang tidak kalah pentingnya adalah proses pembelajaran lebih fleksibel dalam hal ruang dan waktu.

Banyak lembaga yang pendidikan yang memanfaatkan sistem *e-learning* untuk meningkatkan efektifitas dan fleksibilitas pembelajaran (*E-Learning Dasar*, 2016: 1). Hampir sebagian besar di perguruan tinggi di Indonesia telah menerapkan pembelajaran berbasis elektronik/*e-learning* ini, tidak ketinggalan pula Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Seiring dengan visinya di dalam menyelenggarakan pendidikan untuk menghasilkan manusia unggul yang mengutamakan ketaqwaan, kemandirian, dan kecendikian, UNY telah memfasilitasi

pelaksanaan *e-learning* dengan menyediakan *software be-smart*. Keberadaan *be-smart* UNY selama ini telah mewadahi pelaksanaan pembelajaran berbasis elektronik/*e-learning* dengan tidak meninggalkan tatap muka secara langsung yang berlanjut di interaksi, diskusi, dan evaluasi di dunia maya, tidak menutup kemungkinan perkuliahan yang berbasis teori maupun praktik.

Di sisi lain, keberadaan UNY sebagai Lembaga Pencetak Tenaga Kependidikan (LPTK) menjadi sesuatu yang tak terhindarkan untuk mencetak calon guru yang memahami tentang Teknologi Informatika yang mana ini menjadi kompetensi yang patut diandalkan di dunia yang serba on-line. Hal ini sejalan dengan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 Tanggal 17 Januari 2012 yang pada lampiran butir 2 dijelaskan bahwa penguasaan capaian pembelajaran yang merujuk pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) adalah memiliki pengetahuan operasional dasar dan pengetahuan faktual bidang kerja yang spesifik, sehingga mampu memilih penyelesaian yang tersedia terhadap masalah yang lazim timbul. Maka adalah sangat naif jika nantinya calon guru (khusus nya alumni UNY) gagap terhadap hal yang faktual berkaitan dengan teknologi informatika yang mendukung di dalam proses belajar mengajar khususnya pengajaran (bagi seorang guru).

E-learning menjadi hal yang telah biasa jika diterapkan pada pembelajaran yang berbasis terori, lalu bagaimana jika diterapkan pada perkuliahan yang berbasis praktik? Pelaksanaan *e-learning* ini menjadi menarik untuk dianalisis, karena antara perkuliahan teori dan praktik masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda. Khususnya, dalam perkuliahan berbasis praktik sebagian tatap muka digunakan untuk transfer ilmu dan pengetahuan secara teori dan sebagian lagi digunakan secara praktik. Hal serupa juga terjadi pada perkuliahan kriya di Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan UNY, sebagai contoh beberapa mata kuliah Batik dan beberapa mata kuliah kriya, seperti Kriya Kayu, Keramik, Kulit, Logam, maupun Tekstil. Pada beberapa mata kuliah tersebut

sajian perkuliahan terbagi menjadi dua, yaitu materi yang bersifat teori dan praktik.

Secara teoritis *e-learning* memberi dukungan terhadap perbaikan mutu pembelajaran. Hal senada tentunya juga tidak terkecuali bagi pembelajaran yang berbasis praktik seperti tersebut di atas. Melihat fenomena yang ada, hampir sebagian besar pembelajaran praktek tersebut di atas belum menerapkan *e-learning* sebagai alternatif dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Sekiranya tidak berlebihan jika dilakukan penelitian yang mendalam terkait penerapan *e-learning* pada pembelajaran sebagai upaya peningkatan mutu pembelajaran kriya di Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan, FBS UNY.

Telah dijelaskan sebelumnya bahwasanya terdapat beberapa pembelajaran praktik kriya. Namun, guna mendapatkan capaian penelitian mendalam, maka ditentukan satu mata kuliah sebagai objek penelitian, yaitu Kriya Kulit. Penentuan mata kuliah ini didasarkan belum optimalnya penggunaan *e-learning* pada perkuliahan. Penerapan *e-learning* baru sampai pada tataran penggunaan perangkat elektronik pembelajaran yang memerlukan kabel sebagai perantara/penghubung, misalnya dari laptop/komputer ke LCD, belum sampai pada tataran *e-learning* yang nirkabel (misalnya: pemanfaatan jaringan internet, selluler, atau pemanfaatan *Be-smart* UNY). Berdasarkan analisis situasi tersebut, sekiranya masih diperlukan upaya peningkatan mutu pembelajaran Kriya Kulit melalui *e-learning*.

Berdasarkan latar belakang di atas, fokus permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah: 1) penerapan pembelajaran *e-learning* berbantuan *Be-smart* UNY pada mata kuliah Kriya Kulit; 2) respon peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran *e-learning*; 3) dan peningkatan hasil belajar kriya kulit dengan menerapkan pembelajaran *e-learning* berbantuan *Be-smart* UNY.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau Reseach and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *E-Learning* dengan media *Be-*

smart, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013).

Waktu dan pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada tahun akademik 2017-2018 di Universitas Negeri Yogyakarta. Populasi penelitian ini adalah 45 mahasiswa semester V Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan FBS UNY.

Langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development* (R&D) yang digunakan adalah: 1) penggalan potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; dan 7) analisis dan pelaporan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket dan nilai tes diakhir pemberian materi. Angket ini ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan mahasiswa. Angket yang ditujukan untuk ahli media dan ahli materi digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Angket yang ditujukan untuk mahasiswa untuk mengetahui persepsi terhadap media yang dikembangkan. Tes dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi mahasiswa setelah menggunakan e-learning.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri dan didukung instrumen lain berupa angket/kuisisioner. Pengujian dilakukan terhadap ahli materi, ahli media, dan mahasiswa untuk menilai kelayakan produk.

Angket penilaian ahli materi terdiri dari beberapa komponen, yaitu 10 item kelayakan isi dan 5 item kelayakan penyajian. Penilaian dilakukan dengan 4 pilihan skor, yaitu skor 1 = kurang, skor 2 = sedang, skor 3 = baik, skor 4 = sangat baik. Secara rinci beberapa item kelayakan tersebut seperti dijelaskan di bawah ini.

Penilaian terhadap komponen kelayakan isi: kejelasan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan isi materi, kejelasan bahasa, tingkat kemudahan pemahaman materi, kejelasan contoh yang diberikan, keakuratan acuan pustaka, relevansi tugas dengan tujuan, relevansi dengan kondisi mahasiswa, dan kemudahan aplikasi. Penilaian terhadap komponen kelayakan penyajian berupa: konsistensi sistematika, keruntutan konsep, umpan balik

tugas, kesesuaian dengan karakteristik mahasiswa, keterkaitan antar kegiatan.

Angket penilaian ahli materi media dari 8 komponen kelayakan tampilan. Secara rinci beberapa komponen kelayakan tampilan tersebut adalah: desain tampilan, tata letak, keterbacaan jenis *font*, kemenarikan tampilan gambar, kemenarikan pemilihan warna, kejelasan teks dan ilustrasi, kemenarikan tampilan pembuka, kemenarikan tampilan penutup.

Angket tanggapan bagi pengguna terdiri dari beberapa komponen, yaitu 10 item tanggapan mengenai isi dan 5 item tanggapan mengenai tampilan. Secara rinci beberapa item tanggapan mahasiswa terhadap komponen isi berupa: kejelasan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan isi materi, kejelasan bahasa, tingkat kemudahan pemahaman materi, kejelasan contoh yang diberikan, keakuratan acuan pustaka, relevansi tugas dengan tujuan, relevansi dengan kondisi mahasiswa, dan kemudahan aplikasi.

Tanggapan mahasiswa terhadap komponen tampilan berupa: desain tampilan, tata letak, keterbacaan jenis *font*, kemenarikan tampilan gambar, kemenarikan pemilihan warna, kejelasan teks dan ilustrasi, kemenarikan tampilan pembuka, kemenarikan tampilan penutup.

Teknik analisa data yang digunakan adalah analisis hasil validasi, analisis hasil respon siswa, dan analisis hasil belajar siswa.

Presentase Validasi (%) = (jumlah skor total : skor kriterium) × 100%

Keterangan:

Skor kriterium = skor tertinggi tiap item × Σ item × Σ validator

Tabel 1. Presentase Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
0%-20%	Tidak Baik
21%-40%	Kurang Baik
41%-60%	Cukup Baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

(Riduwan, 2015)

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dimulai dengan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan observasi langsung di kelas. Observasi dilakukan di

Ruang Praktek Kriya Kulit FBS UNY pada kelas G, H, dan I Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan. Observasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran. Data yang diperoleh dari hasil observasi adalah sebagai berikut.

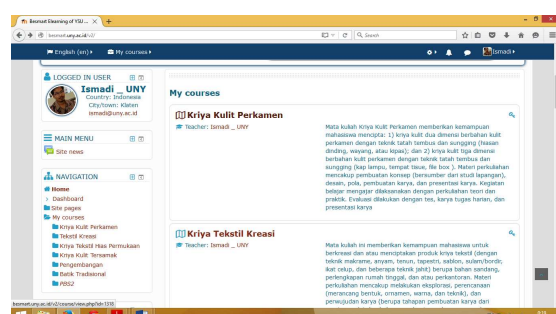
Pada kegiatan pembelajaran terdapat beberapa catatan sebagai berikut. Pertama, pada kegiatan pembelajaran terdapat beberapa catatan, yaitu: beberapa mahasiswa tidak memperhatikan apa yang disampaikan dosen, perlu waktu ketiga dosen menulis materi di papan tulis, beberapa mahasiswa tidak mencatat apa yang ditulis dan dijelaskan dosen, beberapa mahasiswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Kedua, pada pembelajaran teori maupun praktik masih sering digunakan papan tulis sebagai media utama. Di sisi lain sarana dan prasarana berupa laboratorium komputer yang sudah terhubung dengan jaringan internet yang ada di kampus sudah cukup baik tetapi belum dimanfaatkan dengan sebaik mungkin. Selain itu, fasilitas *free wifi* di berbagai titik telah disediakan untuk mendukung pembelajaran.

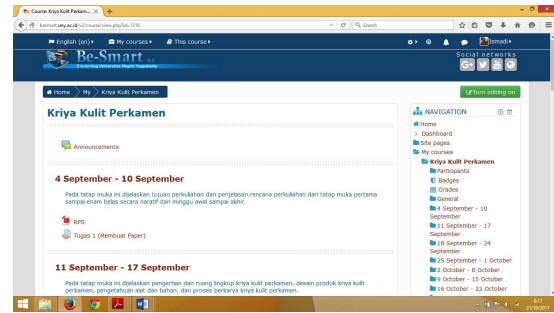
Berdasarkan pada analisis permasalahan di atas, maka dikembangkan produk berupa *e-learning* dengan media *Be-Smart* UNY untuk mengatasi permasalahan yang ada, serta untuk meningkatkan ketertarikan mahasiswa terhadap perkuliahan.

Software utama yang disiapkan adalah *software Be-Smart* yang dikembangkan oleh Tim Puskom UNY. Fasilitas yang diseting di dalamnya antara lain materi tiap tatap muka, kuis, forum diskusi, chatting, dan penugasan.

Berikut ini adalah beberapa gambar tampilan *e-learning* pada pembelajaran Kriya Kulit.

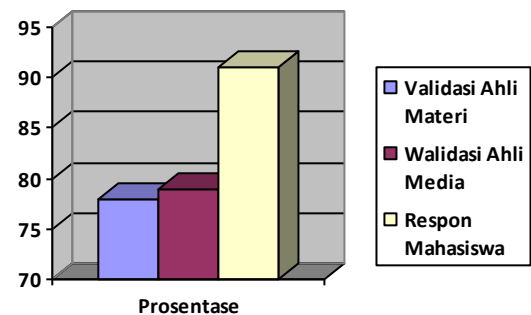


Gambar 1. Tampilan Awal E-Learning Be-Smart



Gambar 2. Tampilan Minggu Pertama Perkuliahan

Setelah produk dikembangkan, dilakukan validasi dan penilaian modul oleh 1 ahli materi dan 1 ahli media. Hasil validasi media pembelajaran adalah 78% yang dikategorikan baik, hasil validasi ahli materi adalah 79% yang dikategorikan baik dan yang terakhir adalah hasil validasi respon mahasiswa adalah 91% yang dikategorikan sangat baik.



Berdasarkan pembahasan di atas ahli media mengkategorikan baik, ahli materi mengkategorikan baik, hasil validasi respon mahasiswa sangat layak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan *e-learning* layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran Kriya Kulit di Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan FBS UNY. Media ini diharapkan mampu membantu kinerja dosen dan dapat membantu mahasiswa dalam pembelajaran.

4. Kesimpulan

Pembelajaran Kriya Kulit papan tulis sebagai media utama dinilai kurang efektif. Di sisi lain sarana dan prasarana berupa laboratorium komputer yang sudah terhubung dengan jaringan internet yang ada di kampus sudah cukup baik maka dikembangkan produk berupa *e-learning* dengan media *Be-Smart* UNY untuk

mengatasi permasalahan yang ada, serta untuk meningkatkan ketertarikan mahasiswa terhadap perkuliahan.

Setelah produk dikembangkan, dilakukan validasi dan penilaian modul oleh 1 ahli materi dan 1 ahli media. Hasil validasi media pembelajaran adalah 78% yang dikategorikan baik, hasil validasi ahli materi adalah 79% yang dikategorikan baik dan yang terakhir adalah hasil validasi respon mahasiswa adalah 91% yang dikategorikan sangat baik.

Daftar Pustaka

Anonim. 2016. *Elearning Dasar*. Yogyakarta: Puskom UNY

Anonim. "Creative Industries Economic Estimates" dalam *Department for Culture, Media and Sport. Statistical Release*. edisi Januari 2015.

Anonim. 2015. *Kurikulum KKNI Pendidikan Kriya*. Yogyakarta: FBS UNY

Anonim. 2009. *The Collins Cobuild Dictionary*

Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983). *Education research: an introduction (4th ed)*. New York: Longman Inc.

Harley, J. & Knight. (1996). *Co-operative Inquiry: Research into the Human Condition*. London: Sage.

Kusnadi, 1986. *Persan Seni Kerajinan Tradisional dan Baru*. Majalah seni XVII. Yogyakarta: STSR "ASRI"

Mukminan. 1998. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Muhammad. 2004. *Pedoman Pembelajaran Tuntas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Menengah. Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.

Mulyasa. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Pardjono. 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: 2007

Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang "Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia"

Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Wikipedia Ensiklopedia Bebas dalam <http://id.wikipedia.org/wiki/Kerajinan> (diunduh tanggal 4 Oktober 2016).