

## RANCANG BANGUN *E-LEARNING* BERBASIS WIX PADA MATA KULIAH SENI MUSIK PRODI PGSD UNIVERSITAS SARJANAWIYATA TAMANSISWA

**Ardian Arif**

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Jl. Kusumanegara No.157, Muja Muju, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55165  
[ardian.arief@ustjogja.ac.id](mailto:ardian.arief@ustjogja.ac.id)

---

### Informasi artikel

Sejarah artikel  
Diterima : 16 Januari 2019  
Revisi : 12 Februari 2019  
Dipublikasikan : 25 Februari 2019

### Kata kunci:

*e-learning*  
seni musik  
wix

---

### ABSTRAK

*E-learning* merupakan salah satu tren pembelajaran berbasis internet di masa kini. *E-learning* menjadi sebuah sistem pembelajaran bagi peserta didik untuk mampu mengakses seluruh perangkat pembelajaran mulai dari media, materi, bahan ajar, dan lain-lain menggunakan jaringan internet. Wix adalah salah satu aplikasi *e-learning* berbasis internet yang dapat digunakan secara gratis dan dinamis. Tujuan penelitian ini untuk sebagai alternative penyampaian materi perkuliahan pada Mata Kuliah Seni Musik yang diselenggarakan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. Pengembangan *e-learning* menggunakan metode Research & Development (R&D). Subjek penelitian mahasiswa semester VI Mata Kuliah Seni Musik tahun 2016 dengan pemilihan sampel menggunakan teknik random sampling. Metode pengumpulan data menggunakan angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen angket digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan *e-learning*, sedangkan wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mendukung serta menghimpun data saat proses uji coba *e-learning*. Data hasil uji coba penggunaan *e-learning* menggunakan rating scale didapat angka 1078 yang berarti *e-semu* layak untuk digunakan di kalangan yang lebih luas. *E-semu* memiliki fitur unggulan diantaranya diskusi kelas, upload, download dan subscribe.

---

### ABSTRACT

*E-learning* is one of the trends in internet-based learning today. *E-learning* becomes a learning system for students to be able to access all learning devices ranging from media, materials, teaching materials, and others using the internet network. Wix is one of the internet-based *e-learning* applications that can be used free and dynamically. The purpose of this study is as an alternative to the delivery of lecture material in Music Art Courses held at the Sarjanawiyata Tamansiswa University Primary School Teacher Education Program. The development of *e-learning* uses the Research & Development (R&D) method. The research subjects of students in the sixth semester of the 2016 Music Arts Course by selecting samples using random sampling techniques. Methods of data collection used questionnaires, observations, interviews, and documentation. The questionnaire instrument was used to measure the feasibility of *e-learning*, while interviews, observations, and documentation to support and collect data during the *e-learning* trial process. Data on the results of testing the use of *e-learning* using rating scale obtained the number 1078 which means that *e-pseudo* is suitable for use in a wider circle. *E-pseudo* has excellent features such as class discussion, upload, download, and subscribe.

---

### Key word:

*e-learning*  
music art  
wix

---

## Pendahuluan

Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang dalam kehidupan manusia yang tidak terlepas dari pengaruh teknologi. Salah satu bentuk integrasi teknologi dalam pendidikan adalah berkembangnya pembelajaran yang berbasis internet. Dengan pembelajaran berbasis internet ini ialah peserta didik

diberikan keleluasaan dalam mengakses bahan ajar, materi sampai ke evaluasi. Pendidikan juga merupakan salah satu bidang yang dapat menciptakan iklim internet positif bagi masyarakat secara umum dan bagi umum dan bagi civitas akademika secara khusus. *E-Learning* atau elektronik learning merupakan konsekuensi dari perkembangan teknologi dan komunikasi. Dengan *e-learning* peserta didik dapat mengakses pembelajaran kapan dan dimanapun mereka berada. Dengan pemanfaatan *E-Learning* ini tentu akan membuat peserta didik lebih tertarik dalam belajar serta mempermudah dalam mengakses pembelajaran itu sendiri. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Farrer (2016) bahwa “*The underlying purpose to this technology is to convey information in more interesting formats that can grab the user's attention and create rich learning experiences*”, dengan teknologi seperti ini dapat menciptakan pembelajaran yang kaya. Selain itu kemudahan yang didapatkan oleh peserta didik ialah informasinya dapat diakses dengan berbagai perangkat, diantaranya komputer dan smartphone. Selain itu akses internet juga bisa melalui paket data yang disediakan berbagai provider maupun menggunakan jaringan Wifi.

Pembelajaran berbasis internet dikenal dengan bahasa yang lebih umum yaitu *E-Learning* atau *electronic learning*. Kegiatan atau proses pembelajaran yang sebagian atau seluruhnya sebagai sarana menyampaikan bahan ajar maupun sarana komunikasi dan administrasi pembelajaran (Wibiyanto, 2010). Menurut Togala (2016), bahwa “*E-Learning* secara formal misalnya adalah pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (pengelola *E-Learning* dan pembelajar sendiri). Menurut Soekarwati dalam Dewi Salma dan Eveline (2008) bahwa *E-Learning* adalah “pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronik, khususnya perangkat komputer. Jadi kesimpulannya adalah *E-Learning* merupakan sebuah bentuk proses pembelajaran yang didalamnya terdapat interaksi antara dosen dan mahasiswa menggunakan internet yang diatur secara sistematis.

Penggunaan *E-Learning* pembelajaran dimaksudkan untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam sebuah pembelajaran. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Windu Erhansyah. dkk (2012) bahwa pengembangan web dalam sebuah pembelajaran merupakan salah satu cara pendidik dalam menyampaikan bahan ajar agar peserta didik tertarik dalam pembelajaran. Pengembangan pembelajaran berbasis internet (*e-learning*) harus didasari pada desain yang tepat, karena proses pembelajaranyang akan dilakukan harus terstruktur dan sistemik agar hasil pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Apabila ditinjau dari kemampuan penggunaan IT dalam proses belajar mengajar, maka mahasiswa di perguruan tinggi dikatakan dapat mampu dalam menggunakan *e-learning*. Karena pada saat ini proses masuk perguruan tinggi serta publikasi perguruan tinggi pun sudah menggunakan internet sebagai mediana. Oleh karena itu penggunaan *e-learning* dianggap tepat pada level mahasiswa. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa merupakan salah satu perguruan tinggi yang sudah mengintegrasikan internet. Hal ini dapat dilihat pada publikasi ilmiah, promosi, serta proses akademik yang berbasis internet. Selain itu lingkungan kampus juga dilengkapi dengan sarana *Wifi* yang memadai dan membantu siswa dalam menggunakan internet.

Pada dasarnya mata kuliah yang diselenggarakan dapat mengintegrasikan internet dalam proses pembelajaran. Namun dikarenakan karakteristik pembelajaran setiap mata kuliah, keterbatasan kemampuan, dan wadah pengembangan, maka belum semua mata kuliah melaksanakan pembelajaran berbasis internet. Dilihat dari jumlah materi, pembelajaran berbasis internet diharapkan menjadi solusi dalam pengembangan materi, sehingga ada materi yang dapat disampaikan secara konvensional maupun secara *online* (berbasis internet).

Mata Kuliah Seni Musik merupakan salah satu mata kuliah yang diselenggarakan di Program Studi (Prodi) PGSD. Berdasarkan kurikulum yang digunakan di PGSD UST, mata kuliah ini terbagi menjadi I Satuan Kredit Semester (SKS) teori dan I SKS praktik. Sehingga dengan jumlah 2 SKS pada Prodi PGSD dirasa kurang untuk menyampaikan materi dan kompetensi harus disampaikan secara singkat dan selektif. Padahal jika dikaji dari kebutuhan sebagai seorang calon guru SD, begitu banyak materi dan kompetensi yang perlu disampaikan dalam pembelajaran tersebut. Berdasarkan observasi di SD Mendungan 2, dapat disimpulkan bahwa kompetensi seorang guru SD dalam mengajarkan seni musik tidak hanya bisa bernyanyi saja, namun lebih dari itu seperti menguasai instrumen musik dan teori

bermusik. Selain itu pembelajaran berbasis internet dalam bentuk *e-learning* belum diselenggarakan pada mata kuliah ini. Oleh karena itu proses belajar mengajar hanya terbatas pada pembelajaran secara klasikal baik teori maupun praktik. Hal ini juga menjadi pemicu tidak maksimalnya transfer keimuan dari dosen ke mahasiswa.

Materi yang dimuat di dalam *e-learning* adalah materi-materi perkuliahan yang bersifat teori. Sehingga yang semula penyajian teori hanya bersifat klasikal secara keseluruhan, maka dalam proses rancang bangun *e-learning* porsi penyampaian materi teori akan diperbanyak menggunakan *e-learning*. Untuk materi yang bersifat praktik juga disajikan dalam bentuk *e-learning* namun bersifat tutorial, sehingga pada saat tatap muka praktik di kelas mahasiswa sudah memiliki dasar untuk praktik. Dengan begitu jumlah jam pertemuan secara klasikan dapat dimaksimalkan dalam bentuk praktik.

Oleh karena itu, pengembangan *e-learning* sebagai pembelajaran berbasis internet pada Mata Kuliah Seni Musik dirasa penting sebagai solusi dalam menyampaikan materi dengan jumlah waktu yang terbatas. Hal ini diperkuat dengan yang disampaikan Windu, Djoko dan Rinie (2012-B26), bahwa penggunaan media web berbasis Blog mendapat respon cukup positif dari siswa SMA N I Ponorogo, dan dinyatakan efektif untuk diintegrasikan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan layanan yang gratis dan mudah seperti *Blogspot*, *Wordpress*, dan *Wix.com*, diharapkan akan mampu menyajikan pembelajaran berbasis internet dalam bentuk *e-learning* yang layak dalam pembelajaran Mata Kuliah Seni Musik. Aplikasi yang akan digunakan dalam pengembangan *e-learning* pada penelitian ini adalah *Wix* yang disediakan oleh situs *Wix.com*, karena merupakan salah satu aplikasi baru dan jarang digunakan oleh pengguna untuk mengembangkan *e-learning* dengan fitur dan tampilan yang dinamis. WIX adalah penyedia (platform) pembuatan website secara online yang bias dikerjakan sendiri. Berbeda dengan aplikasi untuk *e-learning* seperti *Moodle* dan *Edmodo* yang membutuhkan keahlian khusus dalam mengembangkan *e-learning*. Selain itu *Wix.com* menyediakan banyak fitur yang dapat memudahkan pengembang (guru/dosen) untuk mengembangkan *e-learning* (admin, 2016 dari <http://www.Wix.com>). Berdasarkan latar belakang masalah pada paragraph sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana mengembangkan *E-Learning* berbasis *Wix* pada Mata Kuliah Seni Musik Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa?, dan sejauhmana kelayakan *E-Learning* berbasis *Wix* pada Mata Kuliah Seni Musik Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa?

## Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam rancang bangun *e-learning* ini adalah *Research and Development* (R&D) (Sugiyono, 2008). Populasi penelitian ini adalah semua mahasiswa semester VI. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *Random Sampling*. Adapun jumlah sampel ditentukan secara non-proporsional atau sesuai dengan banyaknya mahasiswa dikelas masing-masing. Mahasiswa diambil secara acak dari tiap-tiap perwakilan kelas yang ada di semester VI. Pada tahun ajaran 2015/2016 ini jumlah kelas Mata Kuliah Seni Musik PGSD berjumlah 10 kelas. Maka dari setiap kelas diambil perwakilan sebanyak 5 orang. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah 50 orang total dari perwakilan seluruh kelas. Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara, yaitu angket, observasi, dokumentasi dan wawancara. Prosedur pada penelitian ini adalah dengan desain produk *e-learning*, validasi produk, uji coba produk, revisi produk.

Angket dibagikan kepada pengguna *e-learning* saat uji pemakaian produk sebagai responden pada penelitian ini. Observasi ini dilakukan dengan proses Observasi Non-partisipan, maksudnya dalam penelitian ini peneliti tidak terlibat langsung hanya sebagai pengamat. Hal yang diamati dalam penelitian ini yaitu berupa kegiatan, sikap atau tingkahlaku pengguna *e-learning* pada proses uji coba pemakaian. Dokumentasi berupa pengambilan data gambar atau foto saat penelitian berlangsung. Wawancara dilakukan dengan tanya jawab kepada beberapa informan diantaranya Dosen yang memiliki latar belakang dibidang teknologi pembelajaran/media pembelajaran dan seni musik, kemudian responden yang menjadi pemakai produk pada tahap uji coba *e-learning*. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur, pertanyaan saat mewawancarai menggunakan garis-garis besar permasalahan, yaitu mengenai fitur,

kemudahan dan keunggulan *e-learning*. Pada penelitian ini produk yang akan dihasilkan adalah program *E-Learning* untuk pembelajaran berbasis internet pada Mata Kuliah Seni Musik di PGSD UST.

## Hasil dan pembahasan

*E-learning e-semu.wix.com/* elearning seni musik merupakan bentuk media pembelajaran *online* yang dikembangkan menggunakan aplikasi gratis online yang bernama *wix.com*. *E-semu* memiliki beberapa fitur yang dapat membantu mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan seni musik di PGSD UST. Adapun fitur yang dapat digunakan diantaranya:

Tabel I: Tabel Fitur *E-Semu*

No	Fitur	Fungsi
1	<i>Home</i>	Sebagai tampilan awal ketika user masuk ke e-semu, dimana pada area ini berisikan ucapan selamat datang, pengantar mengenai info singkat e-learning ini. Selain itu pada area ini juga muncul agenda mingguan dan info perkuliahan.
2	<i>Courses</i>	Menu ini berisikan garis besar materi yang akan dipelajari oleh user. Menu ini disediakan dalam bentuk <i>dropdown menu</i> , dimana setiap materi tersaji secara tersusun ke bawah. Setiap materi yang diakses akan tertuju ke suatu halaman yang berisikan materi yang spesifik sesuai nama materinya.
3	<i>Share</i>	Menu ini berisikan <i>dropdown menu</i> yang terdiri dari <i>download</i> dan <i>upload</i> . Kedua fungsi sub menu ini adalah sebagai menu untuk mengunduh materi serta sebagai wadah mengunggah materi. User akan sangat mudah dalam menggunakan fitur ini, cukup masuk ke menu sub menu <i>download</i> , lalu klik file yang akan diunduh maka itu file akan langsung terunduh secara otomatis. Untuk sub menu <i>upload</i> , user dapat mengisi form terlebih dahulu untuk melengkapi identitas file yang dikirim untuk mempermudah admin dalam melacak file yang terkirim.
4	<i>Exam</i>	Merupakan menu tempat pelaksanaan ujian. Menu ini juga dibuat dalam bentuk <i>dropdown menu</i> , adapun Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) sebagai sub-menu. Pada saat UTS berlangsung, maka sistem UAS tidak akan dimunculkan. Menu ini memungkinkan user untuk menjawab soal secara online dan mengecek hasil sesaat setelah pelaksanaan ujian selesai.
5	<i>Discuss</i>	Pada menu ini user dapat berdiskusi dengan teman sekelas melalui fitur diskusi kelas, sehingga apa yang disampaikan oleh dosen dapat dibahas secara klasikal. Selain itu dengan fitur ini dosen atau admin dapat mengetahui berapa jumlah user yang online karena terdapat fitur yang menginformasikan user-user yang sedang online dalam forum ini. Selain itu mahasiswa atau user juga dapat berkomunikasi dengan dosen atau admin secara privasi, artinya bahwa mahasiswa dapat berdiskusi secara langsung dengan dosen tanpa pengaruh dari user lain yang sedang online juga.
6	<i>Lecture</i>	Menu ini memunculkan informasi biodata admin (dosen) yang mencakup jenjang pendidikan, kontak email dan telepon, serta alamat kantor.
7	<i>About</i>	Menu ini digunakan sebagai sarana informasi seri dan status pengembangan e-semu. Selain itu pada menu ini juga diprogram sebuah

No	Fitur	Fungsi
		form untuk mengetahui respon dan apresiasi user terkait <i>e-semu</i> secara umum guna dijadikan bahan pengembangan selanjutnya.
8	<i>Link</i>	Merupakan menu yang terdiri dari beberapa link atau tautan eksternal, diantaranya <a href="http://www.ustjogja.ac.id">www.ustjogja.ac.id</a> , <a href="http://portal.ustjogja.ac.id">portal.ustjogja.ac.id</a> , <a href="http://www.ristekdikti.go.id">www.ristekdikti.go.id</a> , perustakaan, dan link lain yang memungkinkan untuk dapat digunakan oleh user untuk mendapatkan informasi lain.
9	<i>Subscribe</i>	Merupakan fitur layanan berlangganan, sehingga user yang ingin mendapatkan update informasi dari <i>e-semu</i> dapat memperoleh notifikasi melalui email yang didaftarkan. Cara mendaftarnya cukup mudah, hanya dengan memasukkan nama email yang masih aktif.

Berdasarkan beberapa fitur yang disediakan pada *e-semu* tersebut, memang beberapa fitur masih perlu penyempurnaan. Diantaranya diperlukannya peningkatan sistem *domain* dan *host* dari *free* ke *pro*, sehingga banyak sekali fitur-fitur yang belum terbuka (hanya disediakan di level *pro*) dapat terbuka dan tentunya dapat meningkatkan performa kerja, tampilan dan fleksibilitas aplikasi. *E-semu* juga masih menggunakan aplikasi batuan dari luar seperti yang terdapat pada fitur chat dan upload, sehingga mengharuskan admin untuk selalu menjaga kelangsungan aktivasi dari akun-akun tersebut. Disamping itu admin juga diharuskan melakukan pengecekan akun tersebut untuk melihat beberapa pengaturan dan info yang muncul di setiap akun tadi. Berikut adalah tampilan *e-semu* secara keseluruhan di potret dari halaman "*home*".



Gambar 1: Tampilan Utuh pada Menu "*Home*"

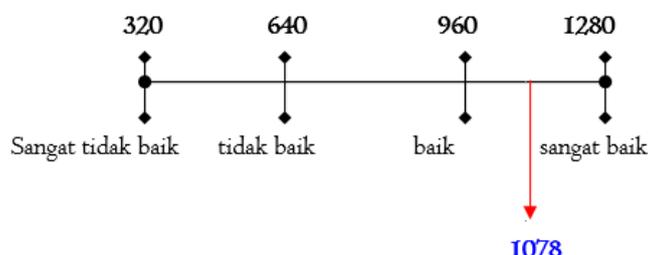
Kelayakan *e-semu* diperoleh dari hasil penghitungan angket. Angket digunakan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan dan keefektifan produk yang dihasilkan untuk digunakan kalangan pemakai yang lebih luas. Angket disebarakan kepada 20 orang responden, namun tidak secara bersamaan karena sebagian dari responden melakukan uji pemakaian di dua tempat dan waktu yang berbeda dan berbeda kelas asal. Responden diambil dari beberapa perwakilan kelas dari kelas 6A sampai 6J di Prodi PGSD UST. Setelah semua angket dibagikan, kemudian diisi berdasarkan pengamatan responden. Angket yang telah terkumpul kembali, kemudian dianalisis dan didapat data skor 1280. Penghitungan data uji coba dengan menggunakan *Rating Scale*. Jumlah skor ideal (bila setiap butir mendapat skor tertinggi) adalah :

$$4 \times 16 \times 20 = 1280$$

- 4 = adalah skor tertinggi  
 16 = jumlah butir soal  
 20 = jumlah responden

Kemudian mencari persentase kelayakan dan keefektifan produk dengan cara membagi antara skor total dengan skor ideal, perhitungannya sebagai berikut :

$1078 : 1280 = 84 \%$ , kemudian dari hasil tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2: Rentang kategori interval

Nilai 1078 termasuk kedalam kategori interval “antara baik dan sangat baik”, tetapi lebih mendekati sangat baik dengan presentase 84%. Dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan baik dan sudah layak dan efektif untuk dipakai dikalangan yang lebih luas. Secara garis besar, *e-semu* yang telah dirancang bangun ini dikatakan layak pakai untuk taraf pembelajaran kelas kecil (penggunaannya secara perkelas sesuai jadwal), pada Program Studi PGSD UST. Harapannya *e-semu* dapat menjadi solusi pembelajaran Seni Musik yang dirasa kurang alokasi waktu dalam penyampaian materi teori di kelas. Selain itu dengan adanya kemajuan zaman dan peningkatan paradigma berfikir mahasiswa, *e-semu* dapat dengan mudah digunakan karena hampir semua mahasiswa sudah memiliki perangkat laptop dan smartphone pribadi sehingga *e-semu* dapat diakses atau digunakan kapan dan dimanapun user (mahasiswa berada).

## Simpulan

Aplikasi *e-learning* “*E-semu*” yang dikembangkan menggunakan aplikasi online *Wix.com* dapat berjalan lancar dengan fitur yang beragam diantaranya online chat room untuk diskusi kelas, subscribe fitur berlangganan, fitur download dan upload file pembelajaran. Aplikasi *E-semu* layak digunakan dalam pembelajaran Mata Kuliah Seni Musik PGSD UST, karena berdasarkan data hasil uji coba *e-semu* berada pada Nilai 1078 termasuk kedalam kategori interval “antara baik dan sangat baik”, tetapi lebih mendekati sangat baik dengan presentase 84%. Maka *E-semu* dapat dikatakan baik dan sudah layak dan efektif untuk dipakai dikalangan yang lebih luas.

## Referensi

- Admin. *Create Your Own Website For Free*. Artikel Internet (Diunduh dari <http://www.Wix.com>, pada tanggal 8 Februari 2016).
- Dewi Salma Prawiradilaga, Eveline Siregar. 2008. *Mozaik Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Farrer, Angela. 2016. *What Is Interactive Multimedia?*. Artikel Internet. (Diunduh dari <http://www.wisegEEK.com/what-is-interactive-multimedia.htm>, pada 3 Februari 2016).
- Lantip Diat Prasojo & Riyanto. 2011. *Teknologi Informasi Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media
- Sahid Hari Wibawanto. 2010. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional.

- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif Kwantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Windu Erhansyah. J, Djoko Budiono, Rinie Pratiwi. P. 2012. Pengembangan Web sebagai Media Penyampai Bahan Ajar dengan Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Pada Organ Tumbuhan. Prosiding Seminar Nasional UNESA. ISBN-978-979-028-550-7
- Zulrahma Togala. 2016. *Trend Pembelajaran Masa Depan: Kendala dan Solusi Implementasinya*. (diunduh dari [https://www.academia.edu/4070560/Trend\\_Pembelajaran\\_Masa\\_Depan\\_2-2-16](https://www.academia.edu/4070560/Trend_Pembelajaran_Masa_Depan_2-2-16), pada 04 Februari 2016.)