

Pengembangan Modul Ilustrasi sebagai Media Suplemen Ketrampilan Materi Komik Kelas 8 di SMPN 2 Malang

Abdul Rahman Prasetyo
Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Riwayat Artikel: Diterima: Tgl-Bln-Thn Disetujui: Tgl-Bln-Thn	Abstract: Students attending Vocational High School (SMK) are required to be proficient in cable crimping and network design. These are the most fundamental subjects. However, these subjects still present numerous challenges due to the traditional teaching methods of lectures, group projects, and discussions, which demotivate students to learn. The goal of this study was to find out how well the students knew the fundamentals of cable crimping. An understanding, preparation, and method for cable crimping are provided by this study. Network simulation research employs experimental and design methods in a single group, with a pre-test and post-test design. Abstrak: Crimping kabel dan perancangan jaringan merupakan mata pelajaran paling dasar yang harus dikuasai oleh siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Akan tetapi masih banyaknya kendala dalam mata pelajaran tersebut karena masih menggunakan metode konvensional yang menggunakan ceramah, diskusi dan kerja kelompok sehingga membuat siswa menjadi kurang termotivasi dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa akan mata pelajaran dasar crimping kabel. Penelitian ini memberikan pengertian, pemahaman, cara penyusunan dan teknik melakukan crimping kabel. Metode penelitian ini untuk simulasi jaringan digunakan adalah metode eksperimen dan rancangan serta dilakukan dalam one group, pre tes dan post tes design.
Kata kunci: Faktor individual ibu bayi Penyuluhan gizi Upaya perbaikan gizi bayi	
Alamat Korespondensi: Abdul Rahman Prasetyo Departemen Seni dan Desain Universitas Negeri Malang Jl. Semarang No 5 Malang E-mail: Prasetyo.fs@um.ac.id	

PENDAHULUAN

Kompetensi Dasar (KD) dalam pembelajaran Seni Budaya di SMP Kelas 8 dalam kurikulum K13 semester genap yaitu, “4.2 Menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital”. KD 4.2 mengandung arti bahwa guru akan memberikan penugasan kepada siswa untuk menggambar jenis ilustrasi dengan menggunakan teknik manual maupun digital (Afandi, 2013). Komik merupakan salah satu materi yang akan diajarkan pada pembelajaran ilustrasi di SMPN 2 Malang kelas 8 semester genap. Berdasarkan hasil observasi telah ditemukan permasalahan bahwa peserta didik kesulitan dalam memahami materi disebabkan kurangnya media yang sederhana dan tepat dalam pembelajaran. Proses belajar mengajar yang diterapkan oleh guru didominasi dengan metode ceramah sehingga banyak siswa masih kurang memahami cara menggambar komik (Arif, Hariyanto and Prasetyo, 2023). Komik merupakan media dalam bercerita dengan

bahasa gambar yang disusun dalam bentuk panel-panel. Penggambaran komik dibutuhkan keterampilan secara prosedur dan penguasaan bahasa gambar (Rahmadiano and Pranata, 2019).

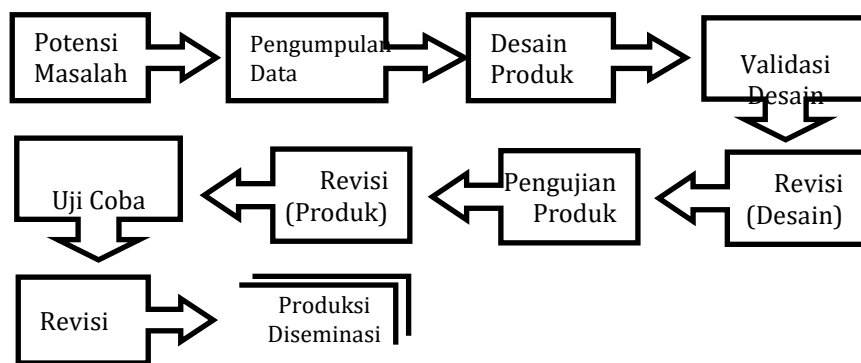
Guru membutuhkan adanya media sebagai perantara yang mampu mewakili yang kurang mampu pendidik sampaikan melalui kalimat tertentu. Pembelajaran menggunakan media menekankan keterampilan dirasa sangat membantu dan praktis, sehingga guru tidak perlu lagi menjelaskan terlalu Panjang (Hartana and Anjani, 2022), tetapi bisa dijelaskan dengan modul yang telah peneliti rancang. Berdasarkan data wawancara dan observasi dengan seorang guru Seni Budaya di SMPN 2 Malang, diperoleh beberapa informasi yang terkait dengan keterampilan menggambar komik. Sebagian siswa masih kurang pemahamannya dalam kegiatan menggambar komik oleh sebab itu masih banyak siswa yang belum bisa menggambar komik. Proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru yaitu menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan menyimak. Sekolah telah memiliki buku pegangan sendiri berupa buku paket Kemendikbud Seni Budaya 2017 yang memuat materi komik mengenai pengertian saja. Buku paket tersebut tidak memberikan materi lain seperti jenis-jenis apalagi memiliki panduan jelas mengenai pembuatan gambar komik itu sendiri. Proses dalam menggambar komik itu sendiri membutuhkan panduan yang jelas (Nuro Uqtura, 2019).

Pembelajaran yang diterapkan pada SMPN 2 Malang menggunakan kurikulum 2013 sehingga wajar bila menggunakan pembelajaran mandiri. Pemilihan media berupa cetak dirasa sesuai dengan kemampuan dan peraturan pembelajaran di SMPN 2 Malang. Berdasarkan peraturan yang terdapat di SMPN 2 Malang yang tidak memperbolehkan siswa menggunakan alat elektronik ponsel di dalam kelas sehingga media cetak dirasa sesuai dalam menunjang proses belajar siswa. Kondisi tersebut wajar apabila perlu dikembangkannya media pembelajaran berupa modul yang mampu memuat prosedur dari menggambar komik dengan mempertimbangkan peraturan dan kebutuhan guru Seni Budaya SMPN 2 Malang.

Media yang akan dikembangkan berupa modul dengan menyajikan ilustrasi. Berdasarkan kondisi tersebut akan dikembangkan modul ilustrasi untuk suplemen keterampilan pada materi komik kelas 8 di SMPN 2 Malang. Modul tersebut akan diberikan kepada murid Kelas 8 SMPN 2 Malang sebagai penunjang keterampilan dalam menggambar komik. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka tujuan dari penelitian ini adalah (1) membuat modul berbasis ilustrasi sebagai penunjang panduan pembuatan komik untuk peserta didik Kelas 8 SMPN 2 Malang, (2) mengetahui perkembangan nilai murid SMPN 2 Malang yang telah menggunakan modul pada pembelajaran materi komik.

METODE

digunakan adalah mix method (Sugiyono, 2008). Data deskripsi kualitatif didapatkan dari tanggapan dan rekomendasi dari pakar media, dan pembelajaran yang berisi tentang rekomendasi dalam instrumen. Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil analisis kuantitatif uji yang dianalisis dari instrumen yang telah ditetapkan. Berdasarkan metode penelitian pengembangan model Sugiyono terdapat 10 langkah dimana pengujian produk dilakukan kurang lebih 4 kali, pertama produk diujikan kepada validator ahli materi serta validator ahli media, setelah dilakukan revisi kemudian produk diujikan kembali kepada siswa (responden/sampel) sebanyak 2 kali.



Bagan 1. Model Penelitian dan Pengembangan
(Sumber:(Sugiyono, 2008))

Tahap Pertama metode R&D adalah tahap pencarian potensi, masalah, dan pengumpulan data. Pencarian potensi dan masalah dilakukan sebelumnya melalui pengambilan data wawancara guru mata pelajaran Kelas 8 SMPN 2 Malang, yaitu Wulandari Putri S.Pd. Setelah menemukan masalah pembelajaran terkait materi ilustrasi khususnya komik. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data lebih lanjut melalui observasi untuk mendukung temuan masalah sebagai dasar pembuatan media pengembangan pembelajaran berupa modul pembelajaran materi komik.

Langkah selanjutnya yaitu desain produk atau membuat perencanaan dengan menyusun rancangan media yang akan dikembangkan serta mencari sumber bahan dan materi mata pelajaran seni Budaya pada menggambar ilustrasi materi komik. Peneliti mengembangkan modul panduan menggambar komik strip pada mata pelajaran Seni Budaya. Materi Komik Strip dipilih peneliti karena materi ini membutuhkan beberapa referensi dan panduan dalam pembuatannya. Adapun langkah peneliti dalam mendesain produk sebagai berikut: a) Mengumpulkan data sebagai materi pembelajaran; b) Mengkaji materi yang akan dimuat dalam modul pembelajaran; c) Menyusun rangkaian isi materi berdasarkan kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran; d) Menyusun rangkaian muatan modul dengan mempertimbangkan desain dan posisi *layout*, dan *font* yang digunakan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop.

Tahapan selanjutnya adalah validasi desain yaitu untuk mengetahui efektifitas desain produk pada pembelajaran terkait materi komik di kelas (Sugiyono, 2008). Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan atas suatu media yang telah didesain. Validasi desain melalui dua tahapan validasi dan dilakukan oleh seorang ahli pada bidang materi media pengembangan yang dirancang peneliti, yaitu pakar tentang modul dan pakar materi.

Produk yang sudah divalidasi melalui diskusi dengan pakar, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah merevisi kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam pengembangan modul untuk memperbaiki desain produk. Produk yang sudah direvisi dapat diuji coba dengan melakukan eksperimen dalam kelas untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan belajar menggunakan hasil pengembangan modul (Prasetyo *et al.*, 2021). Uji coba tersebut dilakukan dengan membandingkan hasil sebelum memakai produk dengan hasil setelah memakai produk. Ada dua kelompok dalam melakukan langkah uji coba, yaitu grup eksperimen dan grup kontrol. Data pada Kelompok uji coba eksperimen merupakan kelompok yang belajar dengan menggunakan metode belajar baru sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode lama. Proses uji coba dilakukan dengan melihat hasil pretest yang diujikan kepada 2 kelompok yang berbeda. Sehingga akan terlihat hasil perbedaan menggunakan hasil produk pengembangan (Rahmawati and Prasetyo, 2021).

Revisi produk sebagai tahapan selanjutnya setelah uji coba pemakaian dilakukan apabila terdapat kekurangan dan kelemahan yang dijumpai pada produk dan pemakaian produk. Hal-hal terkait perbaikan produk dievaluasi dan diaplikasikan untuk memperbaiki produk. Maka sebaiknya selalu ada evaluasi produk yang dapat memperbaiki hasil produk dan pemakaian produk. Hasil akhir produk pengembangan akan dicetak dan diserahkan ke SMPN 2 Malang untuk digunakan sebagai acuan dalam belajar, dan diserahkan ke Universitas Negeri Malang sebagai produk pengembangan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai acuan penelitian pengembangan selanjutnya (Gusty *et al.*, 2020).

Uji coba pemakaian dalam pengembangan ini merupakan produk berupa modul pengembangan sebagai panduan belajar peserta didik Kelas 8 SMPN 2 Malang. Uji coba pemakaian dalam penelitian ini merupakan salah satu tahap dalam rangkaian pelaksanaan penelitian yang berguna untuk mendapatkan data yang digunakan sebagai bahan untuk menentukan bagaimana tingkat kelayakannya produk penelitian yang dihasilkan.

Produk yang diuji dalam penelitian ini adalah modul berbasis ilustrasi selanjutnya peneliti melakukan uji coba dengan ahli modul, ahli materi, kelompok terbatas, dan uji coba lapangan. Langkah pertama yang dilakukan adalah uji coba dengan ahli modul dan ahli materi. Langkah kedua adalah uji coba

pemakaian dilakukan terhadap peserta didik yang di bagi menjadi 2 macam uji coba, yaitu uji coba kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dilakukan terhadap peserta didik Kelas 8 SMPN 2 Malang.

Beberapa tahapan dalam melakukan uji coba modul, antara lain: a) Peserta didik mempelajari modul yang telah diperbaiki; b) Peserta didik mempelajari isi modul; c) Meneliti apakah peserta didik memiliki wawasan awal yang diwajibkan dipahami untuk mempelajari modul; d) Menjelaskan tujuan modul; e) Peserta didik mengerjakan Latihan; f) Amati bagaimana peserta didik mempelajari modul tersebut; g) Mengamati dari mana peserta didik memulai terhadap aktivitas belajar; h) Mengamati apakah ada sebab yang membuat peserta didik bosan; i) Jika peserta didik telah selesai mengerjakan latihan, berikan tes untuk mengetahui apakah mereka telah mempelajari materi; j) Hasil pengujian yang telah dilakukan menjadi dasar revisi modul (Kependidikan *et al.*, 2008).

Modul perlu divalidasi untuk mendapatkan pengesahan dan pengakuan terhadap kelayakan produk sebagai bahan materi dalam proses pembelajaran. Modul pembelajaran dapat di uji coba oleh dosen fakultas ilmu pendidikan, atau Departemen Seni dan Desain yang memiliki kemampuan dalam menguji modul (Purwahida, 2019). Materi komik strip dan ilustrasi yang ditampilkan pada modul pembelajaran dapat di uji coba oleh dosen Pendidikan Seni Rupa yang memiliki kemampuan dalam menguji kelayakan materi tersebut. Uji coba lapangan dilakukan oleh peserta didik SMPN 2 Malang, siswa Kelas 8 sebagai kelompok eksperimen uji coba modul.

Uji Coba dalam penelitian dan pengembangan ini diuji pemakaian pada peserta didik Kelas 8 SMPN 2 Malang sebagai grup kontrol dan grup eksperimen. Kegiatan ini dilakukan sebagai dasar penetapan kelayakan produk sehingga dapat dipertanggungjawabkan

HASIL

Pemaparan data mengenai proses pengembangan modul ilustrasi berbentuk modul keterampilan menggambar komik berbasis ilustrasi. Berdasarkan model penelitian dan pengembangan didapatkan hasil sebagai berikut:

Hasil observasi lapangan, media pembelajaran yang kurang variatif, penyampaian materi didominasi metode ceramah dan keterbatasan materi pada buku paket Seni Budaya yang dimiliki siswa. Modul pembelajaran berupa soft file yang didapat dari internet tidak dapat digunakan secara langsung untuk mencapai target belajar karena tidak ada penjelasan langsung dari guru. Data yang didapatkan melalui: 1) Angket pra penelitian pada responden 5 siswa Kelas 8 SMPN 2 Malang; 2) Melakukan interview dengan guru mapel seni budaya Kelas 8 SMPN 2 Malang.

Langkah selanjutnya yaitu desain produk atau membuat perencanaan dengan menyusun rancangan media yang akan dikembangkan serta mencari sumber bahan dan materi mata pelajaran seni budaya pada keterampilan menggambar komik. Peneliti mengembangkan modul keterampilan menggambar komik pada mata pelajaran seni budaya diharapkan dapat mengatasi atau mengurangi permasalahan yang timbul di SMPN 2 Malang. Penyusun rangkaian desain muatan modul dengan mempertimbangkan komposisi desain, *layout*, dan tipografi menggunakan aplikasi Photoshop.



Gambar 1. Desain Sampul Modul Panduan Keterampilan.



Gambar 2. Desain Petunjuk Penggunaan Modul Keterampilan.

Tampilan awal *Cover* pada Modul Keterampilan Menggambar Komik untuk Kelas 8 menggunakan dominasi warna hijau dan orange, pemilihan warna dipilih oleh peneliti untuk memberikan kesan lebih cerah sesuai dengan sasaran modul yaitu siswa Kelas 8. Warna hijau identik dengan warna alam sehingga memberikan dampak berupa kesan tenang dan relaksasi dan warna orange memiliki kesan ceria, kreatif dan semangat yang mewakili semangat remaja.

Fungsi desain adalah menyampaikan segenap informasi pada audience melalui simbol, warna, garis. Dapat terwujud apabila proses perancangannya menggunakan metode yang tepat sesuai dengan komposisi teknik, konsep visual, serta teknologi pendukung yang seimbang, pada akhirnya menghasilkan sebuah desain yang dapat dinikmati dan informatif. Pemberian ilustrasi di setiap halaman memberikan kesan tidak membosankan dan meningkatkan minat baca siswa. Berisi petunjuk penggunaan modul baik untuk siswa maupun guru.

Halaman berikutnya memuat deskripsi materi. Memberikan rangkuman materi yang akan dibahas pada modul. Pada halaman tujuan pembelajaran diberikan ilustrasi sebagai interaksi kepada pembaca. Komunikasi visual mampu membuat pembaca merasakan sesuatu dan membangkitkan emosi sehingga pembaca merasa tertarik dengan ilustrasi dan materi yang akan diberikan (Al-Bahrani, Ratnawati and Prasetyo, 2022). Pada halaman 4 modul juga dikenalkan dengan balon kata yang dipakai dalam materi menggambar komik. Darmawan mengatakan bahwa Balon kata dibedakan menjadi tiga jenis, antara lain : Balon kata untuk percakapan antar karakter / dialog, balon kata untuk isi pikiran dari karakter, dan balon kata yang keluar dari suara benda elektronik.



Gambar 3. Desain Aktivitas 1: Menganalisis berbagai macam gambar ilustrasi.



Gambar 4. Desain Aktivitas 1: Menganalisis berbagai macam gambar ilustrasi.



Gambar 5. Desain Aktivitas 2: Pengertian komik.



Gambar 6. Desain Aktivitas 2: Jenis-jenis Komik.



Gambar 7. Desain Aktivitas 2: Jenis-jenis Komik.

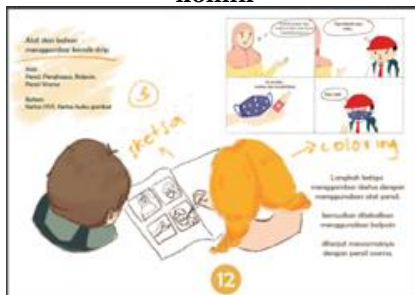
Pada halaman ini materi didapat dari berbagai sumber baik dari pendidik, buku sumber, maupun internet. Materi yang disampaikan berisi pengertian dari ilustrasi, komik, dan jenis2 komik. Pengetahuan dasar yang harus diketahui oleh siswa Kelas 8 SMP yang dirujuk dari modul seni gambar ilustrasi. Modul ilustrasi komik ditetapkan sebagai media yang paling cocok karena karakteristik peserta didik yang suka membaca buku cerita bergambar. Komik merupakan media populer pada anak jenjang usia SMP di Indonesia. Oleh sebab itu materi komik ini penting disajikan dengan menggunakan ilustrasi yang menarik sehingga menarik dan memudahkan peserta didik mempelajari materi komik sehingga mampu dikembangkan menjadi media yang lebih bermanfaat.



Gambar 8. Desain Aktivitas 3: Langkah membuat komik



Gambar 9. Desain Aktivitas 3: Langkah membuat komik

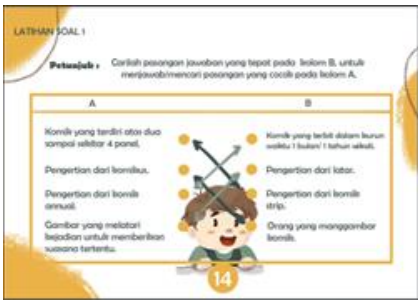


Gambar 10. Desain Aktivitas 3: Langkah membuat komik



Gambar 11. Desain Aktivitas 3: Langkah membuat komik

Halaman ini berisikan materi ketrampilan menggambar komik yang diilustrasikan setiap langkah-langkahnya dalam menggambar komik. Halaman ini menjelaskan langkah-langkah kemudian dilangkah akhir diberikan tempat untuk menempelkan hasil kerja siswa.



Gambar 12. Desain latihan soal: Menjodohkan pernyataan yang benar.



Gambar 13. Desain latihan soal: Mengisi TTS



Gambar 14. Desain Rangkuman materi komik.



Gambar 15. Desain Refleksi pembelajaran

Halaman ini memberikan evaluasi berupa soal menjodohkan dan soal teka-teki silang untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran. Dilanjutkan dengan tabel rangkuman dan refleksi pembelajaran yang juga akan menjelaskan sejauh mana pemahaman siswa.

Halaman terakhir merupakan *cover* belakang modul menggambar komik yang merupakan satu kesatuan dari layout cover depan sehingga masih berkesinambungan ilustrasi. Modul ini telah disusun dan di modifikasi sesuai dengan format modul menurut Dikmenjur, 2004 yaitu: Halaman Sampul, Kata Pengantar, Daftar Isi, dilanjutkan dengan Pendahuluan yang memuat Deskripsi Prasyarat dan Petunjuk Penggunaan Modul, dilanjut bab Pembelajaran Kegiatan Belajar, Tujuan Kegiatan, Materi pelajaran komik, Rangkuman materi, Tugas terstruktur, Kunci Jawaban, Evaluasi, Daftar Pustaka, terakhir Penutup.

Validasi desain meliputi validasi media dan materi pembelajaran yang telah melewati malidas ahli media yang ditujukan kepada ahli yang memiliki pengalaman dalam bidang penelitian pengembangan berbasis Pendidikan Seni Rupa yang memiliki potensi dalam uji kelayakan Modul, yaitu Lisa Sidyawati, S. Pd, M. Pd dan Andreas Syah Pahlevi, M. Sn. sebagai dosen pengampu mata kuliah yang ada di Departemen Seni dan Desain Universitas Negeri Malang. Ahli media diminta untuk menilai desain produk untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan modul yang akan dikembangkan. Validasi media dilakukan tiga kali bertujuan untuk memperbaiki kekurangan dan rekomendasi validator ahli media. Data validasi ahli modul ditunjukkan dengan data kualitatif dan kuantitatif. Data hasil validasi akan dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Data Validasi Media					
No.	Aspek Penilaian	Skor Validator			%
		$\Sigma X1$	$\Sigma X2$	$\Sigma X3$	
FORMAT MODUL					
	Format kolom	4	4	3	72
	Ukuran kertas	5	5	3	86

No.	Aspek Penilaian	Skor Validator			%
		$\sum X1$	$\sum X2$	$\sum X3$	
	Format tanda yang digunakan	5	5	4	92
ORGANISASI					
	Kelengkapan komponen modul	5	4	4	86
	Kejelasan keterbacaan	4	5	5	92
	Tata letak	4	4	3	72
DAYA TARIK					
	Desain sampul modul	5	4	5	92
	Desain isi modul	5	4	3	80
	Penampilan pusat pandang	5	5	3	86
BENTUK DAN UKURAN HURUF					
	Proporsi huruf	4	4	3	72
	Kejelasan jenis huruf	4	5	4	86
	Warna huruf	5	4	4	86
RUANG KOSONG					
	Spasi teks	5	5	4	92
	Proporsi tata letak paragraf	5	5	5	100
KONSISTENSI					
	Konsistensi penulisan	5	5	4	92
	Konsistensi huruf antar halaman	5	5	4	92
	Konsistensi penggunaan spasi pada teks	5	4	4	86
TOTAL		4,7	4,5	3,8	86

Ahli materi merupakan orang yang ahli dan berpengalaman terhadap suatu materi yang dimuat dalam Pendidikan Seni Rupa diminta untuk menjadi ahli materi pada penelitian ini adalah Wulan Dahlia Putri, S. Pd, Eddo Pradana Enggar Tyasta, S. Pd, Fahmi Assiddiqi, S. Pd, selaku guru mata pelajaran seni budaya konsentrasi seni rupa. Ahli materi diminta sebagai validator yang memperkuat muatan materi untuk uji coba produk. Validasi materi dilakukan dua kali bertujuan untuk memperbaiki kekurangan yang ada dan saran dari ahli materi Hasil validasi ahli materi akan dimuat dalam paparan data sebagai berikut:

Tabel 2. Data Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor Validator			%
		ΣX1	ΣX2	ΣX3	
BAGIAN AWAL					
1.	Cover didesain sesuai isi materi	5	5	4	92
2.	Petunjuk penggunaan modul ditujukan untuk jenjang SMP	5	5	5	100
3.	Deskripsi Materi dijelaskan runtut	5	5	5	100
4.	Daftar isi sesuai materi	5	5	5	100
5.	Capaian pembelajaran sesuai tujuan	4	4	4	80
MATERI					
1.	Pokok bahasan materi mudah dipahami	5	5	4	92
2.	Aktivitas pembelajaran mendorong siswa berpikir analitis kritis	4	4	5	86
3.	Langkah-langkah menggambar komik strip runtut mudah dipraktikkan	5	5	4	92
BAGIAN AKHIR					
1.	Latihan soal mendorong siswa belajar mandiri	5	5	5	100
2.	Refleksi belajar mendorong siswa menemukan materi yang belum dipahami	5	5	5	100
3.	Daftar pustaka dirujuk sesuai kebutuhan materi	4	5	4	86
TOTAL		4,7	4,8	4,5	92

Hasil uji validasi produk menunjukkan beberapa kelebihan dan kekurangan yang dapat memberikan perbaikan produk yang dikembangkan sehingga dapat dilakukan revisi untuk memperbaiki produk pengembangan Modul Keterampilan Menggambar Komik Kelas 8. Revisi produk dilakukan untuk kelayakan pengembangan agar efektif digunakan dalam pembelajaran. Masukan dari semua ahli media adalah rekomendasi untuk typography pada cover dan isi: akan lebih sempurna jika digunakan huruf yang bold dan berkesan luwes dan playful, rekomendasi untuk huruf judul cover: *Pacifico* atau *Righteous*. Font di atas bebas hak cipta dan resmi dikeluarkan oleh google. Objek yang ditampilkan ada yang kurang edukatif untuk siswa

Kelas 8. Konten yang dibawakan juga sudah ditulis dengan rapi namun masih perlu penyesuaian *island* atau ruang-ruang antara gambar dan tulisannya. Baiknya tulisan dibuat *optical* agar lebih mudah dibaca mata.

Uji Coba Produk

Setelah perbaikan produk dari hasil validasi selesai direvisi, maka produk dapat di uji coba dengan melakukan eksperimen di kelas untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan belajar menggunakan hasil pengembangan modul. Uji coba tersebut dilakukan dengan membandingkan hasil sebelum memakai produk dengan hasil setelah memakai produk. Dalam hal ini ada dua kelompok dalam melakukan langkah uji coba, yaitu grup eksperimen dan grup kontrol. Uji coba kelompok eksperimen merupakan kelompok yang belajar dengan menggunakan metode belajar baru sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode lama. Proses uji coba dilakukan dengan melihat hasil pretest yang diujikan kepada 2 kelompok yang berbeda. Sehingga akan terlihat hasil perbedaan menggunakan hasil produk pengembangan. Hasil data uji coba produk akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Data Hasil Uji Coba Produk

No.	Aspek Penilaian	Skor Responden			%
		$\Sigma X1$	$\Sigma X2$	$\Sigma X3$	
KELAYAKAN PENYAJIAN					
1.	Penyajian modul menarik minat belajar	5	5	5	100
2.	Mendorong siswa berpikir imajinatif	5	5	5	100
3.	Memotivasi untuk belajar mandiri	5	5	5	100
4.	Membantu siswa menemukan hal baru	5	5	5	100
5.	Mengembangkan kemampuan keterampilan menggambar komik strip				100
KELAYAKAN KEBAHASAAN					
	Penggunaan bahasa mudah dipahami siswa	5	5	5	100
KELAYAKAN KEGRAFIKAN					
1.	Cover menarik minat belajar	5	5	5	100
2.	Jenis dan ukuran huruf sederhana dan menarik	5	5	5	100
3.	Cover disajikan sesuai isi materi	5	5	5	100
4.	Penggunaan gambar sesuai materi	5	5	5	100
TOTAL		5	5	5	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diinterpretasikan bahwa modul Keterampilan Menggambar Komik yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid, sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Data dapat disimak melalui persentase rata-rata validasi sebesar 86% dan 92% dari jumlah keseluruhan skor validator.

Warna, ukuran font dan tata letak sudah disesuaikan dengan kebutuhan sasaran modul yakni siswa Kelas 8 yang masih tergolong remaja. Oleh sebab itu diterapkannya warna hijau, orange, biru karena tergolong warna cerah. Warna cerah direpresentasikan sesuai dengan kepribadian remaja yang memiliki citra *playful*. Warna cerah juga memiliki kecenderungan membuat tampilan semakin menarik dan dinamis, akhirnya perancang memiliki keputusan untuk memilih *tone* warna cerah sebagai acuan utama dari pewarnaan perancangan. Ukuran font yang digunakan untuk isi modul juga jelas keterbacaannya dengan menggunakan ukuran 14 pt.

Penulisan sub judul pada modul sudah diberikan pengaturan font dan ukuran yang berbeda yaitu menggunakan font Pacifico dan ukuran font 18 pt sehingga lebih mudah dalam membedakan antara sub judul materi 1 dengan yang lain. Ruang -ruang antar gambar dan tulisan sudah disesuaikan sehingga perintah yang terdapat dalam modul lebih jelas dan mudah dipahami. Tulisan dalam modul sudah dirubah menjadi *optical* sehingga mudah dibaca mata. Menyeimbangkan pengaturan antara tulisan dan gambar menggunakan margin sehingga lebih rapi.

PEMBAHASAN

Pengembangan Modul Keterampilan Menggambar Komik untuk Kelas VIII dalam Bab ini dijelaskan hasil temuan dalam melaksanakan penelitian setelah dilakukan analisis pada bab 4. Penelitian pengembangan menghasilkan sebuah produk inovatif berupa modul ilustrasi komik. Modul Keterampilan Menggambar Komik untuk Kelas VIII yang dibuat berdasarkan latar belakang permasalahan peserta didik

dalam melaksanakan pembelajaran menggambar komik ini diperuntukkan untuk semua siswa kelas VIII agar dapat dengan mudah belajar menggambar komik dengan dasar kemampuan visual yang berbeda-beda. Peserta didik dengan kemampuan minim merasa kurang minat dan percaya diri untuk mengikuti kegiatan belajar seni rupa. Selain itu modul yang dimiliki peserta didik dalam mencapai kompetensi Seni Rupa kurang mendukung untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan visualnya.

Permasalahan tersebut perlu diselesaikan untuk membantu meningkatkan kemampuan visual peserta didik dan membantu mencapai kompetensi seni rupa dalam pembelajaran. (Arif, Hariyanto and Prasetyo, 2023) menyampaikan bahwa “Setiap pribadi terdapat bakat-bakat kreatif yang nantinya dapat berkembang menjadi suatu tindakan untuk berkarya yang bermanfaat”. Maka peserta didik perlu dibantu meningkatkan kemampuan visual melalui panduan belajar secara sistematis berupa panduan modul yang dapat digunakan untuk belajar baik disekolah maupun dirumah. Untuk meningkatkan kemampuan visual dalam mencapai kompetensi seni rupa, peserta didik dibimbing melalui panduan modul dengan mengolah kemampuan memandang objek untuk meningkatkan kreativitas visual secara mandiri. “Kemampuan indera mata akan memiliki kelebihan dalam menggambar atau berkarya seni rupa yang lain, para ahli menyebutnya sebagai kecerdasan visual (*visual intelligence*)” (Aruna *et al.*, 2021). Maka keterbatasan peserta didik terhadap rasa percaya diri dalam berkarya Seni Rupa dapat dilatih dengan panduan belajar secara efektif meliputi muatan pembelajaran yang ada dalam Modul Keterampilan Menggambar Komik untuk Kelas VIII.

Modul Keterampilan Menggambar Komik untuk Kelas VIII merupakan modul hasil penelitian pengembangan yang diperuntukkan kepada peserta didik kelas VIII SMP. Produk ini dibuat untuk membantu mencapai kompetensi menggambar komik dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas visual. Modul Keterampilan Menggambar Komik untuk Kelas VIII sebagai panduan belajar yang dicetak untuk pegangan siswa dalam belajar Seni Rupa. Komponen dalam Modul Keterampilan Menggambar Komik untuk Kelas VIII berisi (1) Materi menggambar komik yang memuat pengertian gambar ilustrasi komik, (2) Langkah-langkah menggambar komik (3) analisis gambar dan macam-macam komik, (4) Latihan berupa soal TTS dan menjodohkan kolom (5) Rangkuman dan Refleksi. Pengembangan Modul Keterampilan Menggambar Komik untuk Kelas VIII memuat materi yang lebih simpel dan ringkas dalam mencapai kemampuan belajar menggambar komik (Muljono, 2007).

Materi ini juga dijadikan sebagai uji kreativitas dalam seleksi masuk perguruan tinggi seni dan desain. Sehingga materi ini layak dipelajari untuk mengasah dan meningkatkan kreativitas visual peserta didik. Modul ini sangat layak untuk dijadikan sebagai panduan pembelajaran berdasarkan hasil analisis yang dilakukan peneliti terhadap subjek uji coba yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, dan uji coba terhadap siswa sebagai responden.

Data hasil validasi produk ditunjukkan dalam pembahasan bab 4 yaitu menghasilkan uji kelayakan dengan nilai 86% dan 92% yang mengartikan bahwa produk ini sangat layak dan dapat diterapkan dalam pembelajaran. Selain data tersebut, peserta didik tertarik dalam mengikuti panduan belajar melalui modul, karena berdasarkan paparan data pada bab 4 menunjukkan bahwa siswa tertarik mempelajari modul tersebut karena memiliki ilustrasi, mudah digunakan untuk membantu meningkatkan imajinasi dan mampu memberikan inovasi belajar agar tidak membosankan.

Modul ini berupa buku cetak yang dapat dipelajari dan melakukan latihan secara langsung karena dilengkapi petunjuk belajar dan lembar kerja yang dapat mengevaluasi pencapaian kemampuan visual dari hasil belajarnya. Modul ini dapat digunakan di dalam maupun luar kelas, dengan ukuran A6. Pemakaian buku ini cukup mudah karena dicetak dengan staples tengah yang dapat membuka halaman dengan leluasa. Bagian *cover* dan isi berbahan dari Art Paper ukuran 260 gr yang dapat dengan mudah untuk dirawat karena memiliki ketebalan yang cukup sehingga tidak mudah robek. Buku ini cukup mudah dibawa karena ukurannya yang tidak terlalu besar dan memiliki ketebalan buku 0,50 cm.

SIMPULAN

Keberhasilan penelitian dan pengembangan produk modul Menggambar komik sebagai panduan dalam belajar telah menjawab dari tujuan dilaksanakannya penelitian ini. Hasil pencapaian penelitian pengembangan produk berupa modul Menggambar komik diperuntukkan kepada siswa Kelas 8 mata pelajaran seni budaya kompetensi gambar ilustrasi. Pengembangan produk yang dihasilkan peneliti diyakini dapat membantu permasalahan yang timbul dalam kegiatan pembelajaran seni rupa pada Kelas 8. Produk

tersebut menjadi petunjuk atau panduan dalam mengembangkan kemampuan visual untuk mencapai kompetensi dalam pembelajaran ilustrasi. Pengembangan produk yang dihasilkan didasarkan pada potensi yang ada dalam mencapai solusi permasalahan. Sehingga dikembangkannya solusi dengan memberikan inovasi baru pada produk yang telah ada dapat memberikan kesemangatan belajar yang tidak monoton. Keberhasilan produk ini didasarkan dari hasil uji coba melalui beberapa validator dan kelompok uji coba produk. Hasil uji coba menunjukkan hasil kelayakan pengembangan produk. Paparan data yang ditunjukkan dalam bab 4 pada hasil uji validasi modul menunjukkan hasil sebesar 92%. Kriteria dalam skor validasi pada bab 3 memaparkan sebuah kevalidan produk untuk layak digunakan setelah menyelesaikan revisi produk. Hasil pengembangan produk setelah dilakukan uji coba lapangan juga menunjukkan kelayakan dengan hasil sebesar 92 % dengan perbandingan nilai kelompok setelah menggunakan produk mendapatkan rata-rata 86 lebih besar dari kelompok sebelum menggunakan produk dengan rata-rata 41. Hasil uji coba lapangan dalam tingkatan kriteria kelayakan pada bab 3 menunjukkan kriteria sangat valid. Sehingga produk sangat layak digunakan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa produk telah mencapai tujuan dalam penelitian ini, hal ini dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan pengembangan produk berupa Modul Menggambar komik yang layak digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran. Modul dapat membantu meningkatkan kreativitas visual dalam mencapai kompetensi menggambar komik.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, R. (2013) 'Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Mempersiapkan Sumber Daya Manusia Indonesia Menghadapi "Masyarakat Ekonomi Asean" (Asean Economic Community) Pada 2015', *ASEAN Economic Community*, p. 9.
- Al-Bahrani, M.W.K., Ratnawati, I. and Prasetyo, A.R. (2022) 'Nilai Pendidikan Kesenian Wayang Beber Pacitan sebagai Ide Penciptaan Ilustrasi Dekoratif Digital', *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(11), pp. 1505–1524.
- Arif, A.Z., Hariyanto, H. and Prasetyo, A.R. (2023) 'Perancangan Komik Digital Biografi I Gusti Ngurah Rai sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter untuk Remaja', *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(4), pp. 475–489.
- Aruna, A. et al. (2021) 'Educational Game Design "Napak Tilas Panji Asmorobangun" in "Wayang Beber" Story', *EDUTECH: Journal of Education And Technology*, 5(1), pp. 1–25. Available at: <https://doi.org/10.29062/edu.v5i1.268>.
- Gusty, S. et al. (2020) *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Hartana, A. and Anjani, B.V.D. (2022) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD', *Belantika Pendidikan*, 5(2), pp. 77–88. Available at: <https://doi.org/10.47213/bp.v5i2.132>.
- Kependidikan, D.T. et al. (2008) 'Penulisan Modul', *Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional* [Preprint].
- Muljono, P. (2007) 'Kegiatan penilaian buku teks pelajaran pendidikan dasar dan menengah', *Buletin BSNP*, 2(1), p. 21.
- Nuro Uqtura, A. (2019) 'Jokes (Set Up Dan Punchline) Dalam Wacana Humor Komika Popon Kerok Acara Stand Up Comedy Indonesia (Suci) 8 Di Kompas Tv', *BAPALA*, 5(2). Available at: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/29007> (Accessed: 29 April 2020).
- Prasetyo, A.R. et al. (2021) 'The Development of a Virtual Module Based on the Infographic Dynamics of Art Materials', *KnE Social Sciences*, pp. 178–185. Available at: <https://doi.org/10.18502/kss.v5i6.9193>.
- Purwahida, R. (2019) 'Teachers Understanding on Design Module of Hybrid Learning', *Journal International Seminar on Languages, Literature, Arts, and Education (ISLLAE)*, 1(2), pp. 266–268. Available at: <https://doi.org/10.21009/ISLLAE.01239>.
- Rahmadiano, H. and Pranata, M. (2019) 'Visual Naratif Komik Buta untuk Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter', in *Seminar Nasional Seni dan Desain 2019. Seminar Nasional Seni dan Desain 2019*, State University of Surabaya, pp. 191–194. Available at: <https://www.neliti.com/publications/289351/> (Accessed: 12 April 2023).
- Rahmawati, N. and Prasetyo, A.R. (2021) 'Inovasi Pembelajaran Adaptif: Modul Virtual Berbasis Infografis Dinamik', *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*, 1(1), pp. 684–689.
- Sugiyono (2008) *Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.