

## **CERITA FABEL SEBAGAI PEMANTIK PROJECT BASED LEARNING MATERI MENGGAJAR KOMIK DI SMPN 1 SIDOARJO**

**Renyta Kusumawati Adi Putri<sup>1</sup>, Imam Zaini<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Seni Rupa, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: [renyta.19001@mhs.unesa.ac.id](mailto:renyta.19001@mhs.unesa.ac.id)

<sup>2</sup> Pendidikan Seni Rupa, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: [imamzaini@unesa.ac.id](mailto:imamzaini@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Peserta didik memiliki keterbatasan pengetahuan dan wawasan terhadap cara dan langkah-langkah menggambar komik secara efisien yang menjadikan kendala dalam menyelesaikan tugas praktik menggambar komik. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses, hasil karya, respon guru dan peserta didik terhadap pembelajaran cerita fabel sebagai pemantik project based learning materi menggambar komik di SMPN 1 Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang dijabarkan secara deskriptif. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII-E dengan jumlah 31 peserta. Proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara dengan guru seni budaya, pembagian angket, serta dokumentasi kegiatan penelitian. Data dianalisis dengan mereduksi data, penyajian data, hingga penarikan kesimpulan. Proses pembelajaran *project based learning* menggambar komik memerlukan tiga kali pertemuan. Hasil penelitian dilihat dari penilaian keterampilan dan penilaian produk peserta didik secara berkelompok. Perolehan nilai keterampilan yang didapat dengan rata-rata 81 dan nilai rata-rata produk kelompok yaitu 83. Berdasarkan pada penilaian yang telah disebutkan bahwa terdapat tiga kategori yaitu sangat baik, baik dan cukup baik. Sedangkan, respon guru dan peserta didik dengan prosentase rata-rata 77,6% yang menyatakan bahwa pembelajaran ini sangat efisien dan menyenangkan serta dapat menambah wawasan baru.

Kata Kunci: Project Based Learning, Mengajar Komik, Cerita Fabel.

### **Abstract**

*Students have limited knowledge and insight into the ways and steps of drawing comics efficiently which makes it an obstacle in completing the practical task of drawing comics. The purpose of this study is to describe the process, work results, teacher and student responses to learning fable stories as a project-based learning trigger for comic drawing material at SMPN 1 Sidoarjo. This research uses qualitative research methods that are described descriptively. The research subjects were students of class VIII-E with a total of 31 participants. The process of collecting data through observation, interviews with cultural arts teachers, distribution of questionnaires, and documentation of research activities. Data were analyzed by reducing data, presenting data, and drawing conclusions. The learning process of project-based learning to draw comics requires three meetings. The results of the study are seen from the skills assessment and product assessment of students in groups. The acquisition of skills scores obtained with an average of 81 and the average value of group products is 83. Based on the assessment that has been mentioned, there are three categories, namely very good, good and good enough. Meanwhile, the response of teachers and students with an average percentage of 77.6% which states that this learning is very efficient and fun and can add new insights.*

*Keywords: Project Based Learning, Comic Drawing, Fabel Story*

## PENDAHULUAN

Menggambar komik merupakan salah satu materi yang harus dipelajari oleh peserta didik dalam mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa. Pada pengamatan dan observasi peneliti menemukan bahwa peserta didik SMPN 1 Sidoarjo kelas VIII memiliki ketertarikan yang besar terhadap materi menggambar komik, namun pada praktik di lapangan, keterbatasan pengetahuan dan wawasan terhadap teknik; cara; dan langkah-langkah menggambar komik secara efisien menjadi kendala bagi peserta didik dalam menyelesaikan tugas praktik menggambar komik. Pada akhirnya menyebabkan peserta didik menganggap materi menggambar komik sangat sulit dikerjakan. Hal ini menjadi tugas pengajar untuk memberikan pembelajaran yang inovatif dan solutif agar peserta didik memenuhi capaian belajar sesuai kurikulum 2013.

Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) sebagai metode pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif dan efisien identik dengan menekankan pada pemecahan dan penyelesaian masalah melalui proyek kolaboratif peserta didik dalam mencapai studi materi tertentu (Sufiyanto, M, dkk. 2022). Terkait pernyataan tersebut, peneliti menemukan strategi dalam proses pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) pada materi menggambar komik dengan sebuah cerita fabel sebagai tema yang diminati peserta didik untuk menjadi inspirasi ide atau pemantik dalam pelaksanaan pembelajaran proyek.

Dalam penelitian ini peserta didik diberi gambaran, wawasan dan pemahaman yang jelas dan sistematis sesuai model pembelajaran *project based learning* mengenai menggambar komik menggunakan cerita fabel sebagai sumber inspirasi guna membangkitkan kreatifitas serta imajinasi peserta didik dalam membuat karya menggambar komik pada mata pelajaran seni rupa secara efektif dan efisien.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu ada tiga yang meliputi proses pelaksanaan pembelajaran sesuai sintak *Project based learning* (PjBL), hasil karya peserta didik, serta tanggapan atau respon dari guru dan peserta didik terhadap pembelajaran cerita fabel sebagai pemantik *project based learning* menggambar komik di

SMPN 1 Sidoarjo. Fokus peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran proyek ini yaitu penggambaran komik dibuat dengan manual pada pewarnaan hitam putih secara berkelompok pada media kertas gambar A3.

## METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang disajikan dengan bentuk deskriptif. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan mengenai proses pembelajaran, hasil karya peserta didik, serta tanggapan guru dan peserta didik yang dilaksanakan pada rentang waktu 1 Juni – 28 Juni 2023. Subjek penelitian merupakan peserta didik kelas VIII-E di SMPN 1 Sidoarjo yang telah direkomendasikan oleh guru seni budaya dengan jumlah 31 peserta didik.

Sumber data yang digunakan peneliti ada dua yaitu data primer dan data sekunder dengan teknik pengumpulan data melalui observasi di lapangan, wawancara secara langsung dengan guru seni budaya, pemberian angket respon, dan dokumentasi kegiatan penelitian. Setelah semua data terkumpul maka peneliti memverifikasi keakuratan data melalui validitas data dengan menggunakan triangulasi data.. Menurut Sugiyono (2018) triangulasi data merupakan penggabungan data kolektif dari teknik pengumpulan yang berbeda dan sumber data yang diperoleh berupa teknik observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi dari sumber data yang sama.

Data yang akurat atau valid kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data yang dijelaskan dalam bentuk deskriptif secara runtut dengan diawali dari proses pembelajaran, hasil karya hingga tanggapan guru serta peserta didik dalam pembelajaran menggambar komik menggunakan cerita fabel sebagai pemantik dan disertakan dengan data dokumentasi. Tahap terakhir yang dilakukan adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi data.

## KERANGKA TEORITIK

Teori yang mendasari penelitian pembelajaran cerita fabel sebagai *project based learning* materi menggambar komik sebagai berikut:

## 1. Kurikulum Pendidikan Seni Rupa

Pembelajaran menggambar komik kelas VIII-E di SMPN 1 Sidoarjo sesuai dengan silabus pendidikan seni budaya kurikulum 2013 mencakup kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik tertera pada tabel berikut:

Tabel 1. Silabus Seni Budaya Kelas VIII Menggambar Komik

Kompetensi dasar	Materi pembelajaran	Kegiatan pembelajaran
3.4 Memahami prosedur menggambar komik dengan berbagai teknik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik gambar komik</li> <li>• Pembuatan gambar komik dengan berbagai teknik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan mendeskripsikan gambar komik</li> <li>• Mendiskusikan prosedur dan teknik menggambar komik</li> <li>• Menggambar komik dengan berbagai teknik</li> <li>• Mempresentasikan karya komik yang dikerjakan</li> </ul>
4.4 Menggambar komik dengan berbagai teknik		

## 2. Model *Project Based Learning*

### a. Definisi *Project Based Learning* (PjBL)

*Project Based Learning* (PjBL) diartikan dalam Bahasa Indonesia yang merujuk pada model dalam belajar berbasis proyek. Definisi PjBL secara lebih terperinci menurut Nurohman yang menjelaskan tentang buku The George Lucas Educational is Foundation (dalam Sufiyanto, M, dkk. 2022:34) adalah sebagai berikut:

- 1) *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu metode pembelajaran yang mensyaratkan muatan standar isi dalam kurikulum. Dengan adanya *Project Based Learning*
- 2) *Project Based Learning* (PjBL) merupakan sebuah strategi pembelajaran dimana guru diminta untuk mengembangkan pertanyaan penuntun. Sehingga peserta didik memiliki kesempatan dalam mengeksplorasi materi dan melakukan eksperimen kolaboratif.
- 3) *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu model yang kebebasan pembelajarannya terbatas pada

mengkonseptualisasikan dari berbagai materi secara umum.

- 4) *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran inovatif yang memberikan perhatian khusus pada pola pikir peserta didik untuk melakukan sebuah eksplorasi, menemukan hasil, menafsirkan dan menyimpulkan serta praktik melalui cara yang efektif.

### b. Prinsip *Project Based Learning* (PjBL)

Wena (dalam Sufiyanto, M. dkk. 2022:38) menyatakan bahwa sebagai sebuah strategi pembelajaran, *Project Based Learning* (PjBL) memiliki beberapa prinsip, sebagai berikut:

#### 1) Prinsip Sentralistik

Pada prinsipnya pekerjaan proyek adalah inti dari program kurikulum secara umum di mana peserta didik bereksperimen dan mempelajari materi yang mendasari mata pelajaran secara berkala

#### 2) Prinsip Bimbingan atau Question Motivasi

Pada prinsipnya tugas proyek ini berurusan dengan suatu “pertanyaan dan permasalahan” yang mampu memotivasi peserta didik dalam memperoleh dan memahami konsep inti dari kajian materi tertentu.

#### 3) Konsep Penyelidikan Konstruktif

Dalam pembelajarannya meliputi proses desain, pengambilan keputusan, adanya permasalahan, pemecahan masalah, pola penemuan.

#### 4) Prinsip Otonomi

Otonomi Prinsip PjBL dikatakan sebagai prinsip dari berbagai disiplin ilmu untuk dapat melakukan proses penelitian dari pembelajaran yang bebas sesuai dengan kebutuhan, menjalankan materi secara minimal dan bertanggung jawab. Hal ini tidak memerlukan petunjuk kerja lainnya dalam LKS.

5) Prinsip Realistik

Proses pembelajaran yang mampu memberikan peserta didik respon sugestif secara nyata terhadap sebuah topik atau masalah, tugas praktik (tes), konteks kolaboratif, produk, pelanggan, dan kualitas produk.

c. Manfaat dan Kelemahan *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Luhman (dalam Sufiyanto, M. dkk. 2022:40) terdapat beberapa manfaat dari metode pembelajaran *Project Based Learning*, antara lain :

- 1) Increased is Motivation, Project Based Learning dapat memaksimalkan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Increased of problem-solving ability, Project Based Learning dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah dan lebih interaktif, sehingga bisa menyelesaikan proyek ataupun persoalan yang komplek.
- 3) Improved by library research skill, Project Based Learning mengajak peserta didik dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan penelusuran informasi.
- 4) Increased of Collaboration, Kerja kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik dalam penyelesaian proyek.
- 5) Increased by Resource-management skill, Konsep pembelajaran sistematis menjadikan peserta didik aktif dan responsif melaksanakan eksperimen, mengkoordinasi pekerjaan atau tugas, dan membuat relokasi waktu pada sebuah materi serta pada mata pelajaran.

Kelemahan Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang harus guru minimalisir, sebagai berikut:

- 1) Peserta didik kurang memiliki motivasi diri dalam mencoba,

merasa bahwa permasalahan yang akan dipecahkan terlalu sulit.

- 2) Keberhasilan dari metode Project Based Learning membutuhkan waktu persiapan pembelajaran maksimal.
- 3) Tanpa adanya alasan dan pemahaman yang kokoh dari peserta didik, maka metode PjBL akan memiliki hasil akhir yang kurang maksimal.

d. Langkah *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Rais (dalam Lestari, 2015:15) menyebutkan prosedur pelaksanaan Project Based Learning adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dimulai dengan sebuah pertanyaan pemantik (start with the big question) dengan topik yang diambil sesuai dengan realita dunia nyata.
- 2) Perencanaan proyek (design a plan for the project) berisi tentang peraturan pembelajaran, pemilihan kegiatan yang membantu menjawab pertanyaan esensial, dan informasi tentang alat serta bahan untuk dapat menyelesaikan sebuah penugasan atau proyek.
- 3) Peserta didik diberi arahan dalam penyusunan dan pengelolaan waktu (create a schedule) untuk penyelesaian proyek secara efektif dan efisien.
- 4) Seorang guru bertanggung jawab untuk membantu dan monitoring kegiatan (monitor the students and the progress of the project) yang dilakukan peserta didik selama menyelesaikan proyek.
- 5) Penilaian hasil produk (assess the outcome) dilakukan untuk mengetahui tingkat ketercapaian standar kompetensi, memberi tolok ukur pemahaman yang telah dicapai , serta membantu guru dalam penyusunan metode pembelajaran berikutnya.
- 6) Evaluasi (evaluate the experience). Akhir pembelajaran, pendidik dan peserta didik merefleksi atau

kesimpulan dari kegiatan dan hasil proyek yang telah selesai dilaksanakan.



**Gambar 1.** Langkah *Project Based Learning* (PjBL)  
(Sumber: tutorial pembelajaran berbasis proyek, 2019)

### 3. Menggambar Komik

#### a. Definisi Menggambar

Menggambar tanpa disadari merupakan aktivitas yang dilakukan oleh manusia sejak usia balita dan diterapkan pada sekolah sebagai bagian dari materi pembelajaran seni yang telah dibuat atau disusun sesuai dengan kurikulum.

Menurut Martini, (2006:5) menggambar adalah suatu aktivitas yang dilakukan dengan melibatkan kemampuan mengolah ide-ide dalam bentuk visual pada media kertas atau media lainnya. Sedangkan M Sunardi menyebutkan bahwa menggambar adalah kegiatan menciptakan gambar dengan memanfaatkan beberapa unsur seni yaitu tekstur, bentuk, garis dan warna.

Beberapa pengertian yang diterangkan pada kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa menggambar adalah sebuah aktivitas menciptakan seni visual atau gambar pada media dengan memperhatikan unsur-unsur seni.

#### b. Definisi Komik

Komik merupakan salah satu bagian mata pelajaran seni rupa pada kelas delapan semester ganjil sebagai jenis dari gambar ilustrasi. Pada semester dua membahas secara mendalam dan lebih lanjut mengenai menggambar komik. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan komik sebagai seni gambar dengan tulisan atau kata-kata untuk

mengisahkan sebuah cerita naratif yang bersifat menghibur atau lucu.

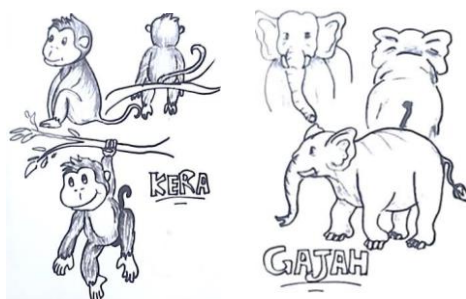
Menurut Will Eisner (dalam Aznar, Heru, Nickolas, 2015:2) yang dijuluki bapak komik Amerika Serikat pada tahun 1996 menyatakan “Susunan gambar dan balon kata secara berurutan, dalam sebuah buku.” kemudian Will Eisner dalam buku *Comics & Sequential Art* menyempurnakan definisinya menjadi “Tatanan gambar dan kata-kata berfungsi untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide”. Sedangkan McCloud (1993:9) mengartikan komik sebagai persandingan gambaran dan simbol lainnya secara berurutan.

Dari pernyataan beberapa kutipan dapat dipahami bahwasanya komik merupakan seni visual berupa gambaran atau simbol disertai dengan kata-kata yang tersusun secara berurutan. Komik memiliki tujuan utama yaitu sebagai sarana untuk mengkomunikasikan atau mengisahkan sebuah cerita.

#### 4. Cerita Fabel

Sebuah cerita animal yang sering disebut dengan cerita fabel merupakan cerita pendek yang mengisahkan tentang legenda, mitos ataupun menceritakan kehidupan dengan penokohan karakternya berupa hewan yang bertingkah laku serta memiliki sifat manusia. Dalam cerita fabel juga mengandung pesan atau nilai moral yang bisa diambil sebagai sebuah pembelajaran hidup untuk diterapkan sehari-hari. Mihardja (2012: 9) memberikan pernyataan bahwa pengertian cerita fabel sebagai kisah hewan yang disajikan dalam teks pendek yang telah di-personifikasikan atau diumpamakan manusia dan memiliki tujuan untuk memberikan pesan moral secara nyata di akhir cerita kepada pembaca.

Jenis cerita fabel berdasarkan watak dan latarnya ada dua yaitu fabel alami dan fabel adaptasi. Fabel alami menggunakan latar alam dan perwatakan tokoh yang sebenarnya seperti kelinci yang cekatan. Jenis fabel adaptasi yang mengubah watak asli tokoh binatang dan mengambil latar seperti rumah, kebun, jalan raya.



**Gambar 2.** Karakter Tokoh Fabel/Binatang  
(Dok.Renyta, 2023)

Cerita fabel memiliki ciri dan unsur sebagai berikut:

- Fabel memiliki tokoh para binatang
- Binatang tersebut memiliki watak seperti manusia (protagonis dan antagonis)
- Fabel menggunakan latar alam (hutan, sungai, gunung, dll)
- Antar tokoh binatang memiliki dialog atau percakapan
- Suasana dalam cerita informal dan menggunakan bahasa sehari-hari

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Proses Pembelajaran Cerita Fabel Sebagai Pemantik *Project Based Learning* Materi Menggambar Komik di SMPN 1 Sidoarjo

- Persiapan Pembelajaran Cerita Fabel Sebagai Pemantik *Project Based Learning* Materi Menggambar Komik

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran menggambar komik, peneliti selaku pengajar menyusun dan mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan berpedoman pada Silabus Kurikulum 2013. Materi pembelajaran menggambar komik menggunakan KD kelas VIII dengan tujuan atau capaian belajar yaitu peserta didik memahami serta menguasai prinsip, teknik, dan prosedur dalam membuat gambar komik secara kreatif dan efisien.

Dalam proses pembelajaran menggambar komik menerapkan metode *project based learning* dengan tahapan pembelajarannya yaitu pertanyaan pemantik, perencanaan proyek pembelajaran, penyusunan jadwal kegiatan pembelajaran proyek, monitoring pembelajaran proyek, penilaian dan tahap evaluasi.

- Pelaksanaan Pembelajaran Cerita Fabel Sebagai Pemantik *Project Based Learning* Materi Menggambar Komik

#### 1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pelaksanaan pembelajaran *project based learning* yang dibuka oleh ibu Olivia Nila Puspita, S.Pd., selaku guru seni budaya di kelas VIII-E selama 15 menit. Melakukan doa, presensi, serta pengenalan dengan peneliti.



**Gambar 3.** Guru Melakukan Kegiatan Pembukaan  
(Dok.Renyta, 2023)

Kemudian ibu Olivia Nila Puspita, S.Pd. memberikan pertanyaan pemantik atau pertanyaan pengantar kepada peserta didik meliputi (1) Apakah peserta didik menyukai komik? (2) Komik dengan tema apa yang sering atau disukai peserta didik? (3) Pernahkah peserta didik membaca komik dengan tema fabel? (4) Apakah peserta didik ingin atau tertarik membuat komik?. Dapat menarik fokus belajar dan antusiasme peserta didik kelas VIII-E dalam menerima topik pembelajaran menggambar komik dengan baik.

Selanjutnya pada kegiatan inti peneliti melanjutkan tiga tahapan sesuai sintak *project based learning* (PjBL) berupa perencanaan proyek mencakup perencanaan aktifitas dan tahapan pembuatan gambar komik, membuat enam kelompok belajar dengan masing masing lima hingga peserta didik, serta penyusunan jadwal kegiatan *project based learning* menggambar komik. Adapun jadwal kegiatan yang telah disusun dan disetujui antara pengajar dan peserta didik sebagai berikut:



**Tabel 1.** Jadwal Kegiatan Menggambar Komik Cerita Fabel

Waktu Deadline	Tahapan	Target Capaian
Pertemuan 2 (3jp x 40 mnt) (Tgl 5 Juni 2023)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyimpulan Cerita</li> <li>• Pembuatan Storyline</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyelesaikan tahap mencari ide pokok setiap paragraf cerita fabel dan menyimpulkan cerita</li> <li>2. Membuat storyline untuk menentukan panel komik dan ilustrasi gambar cerita fabel</li> </ol>
Pertemuan 3 (3jp x 40 mnt) (Tgl 12 Juni 2023)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mebuat Tokoh Cerita Fabel</li> <li>○ Sketsa Gambar Komik Cerita Fabel</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat karakter tokoh yang sesuai pada cerita fabel dengan mencari referensi tokoh di internet</li> <li>2. Membuat panel komik sesuai storyline yang telah dibuat</li> <li>3. Membuat sketsa ilustrasi gambar dan dialog cerita sesuai storyline ke dalam panel yang telah dibuat</li> </ol>
Pertemuan 4 (3jp x 40 mnt) (Tgl 19 Juni 2023)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fhining Gambar Komik</li> <li>• Evaluasi</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan penintaan,pe nebalan serta arsiran yang mendukung suasana cerita gambar komik</li> <li>2. Guru dan peserta didik melakukan evaluasi</li> </ol>

## 2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua diawali dengan kegiatan pembuka dengan melakukan doa, presensi, serta mengulas kegiatan sebelumnya.pada kegiatan inti dimulai dengan peneliti mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok yang telah dibuat sebelumnya. Target capaian dan batas waktu kegiatan disesuaikan dengan susunan jadwal kegiatan yang telah disetujui bersama pada pertemuan pertama.

Selanjutnya, peneliti membagikan teks cerita fabel yang telah disediakan kepada masing masing kelompok. Disini peneliti sebagai fasilitator melaksanakan tahap monitoring dengan melakukan kunjungan di setiap kelompok pada satu jam pelajaran (40 menit) sekali untuk meninjau progress dan kesulitan yang dialami oleh peserta didik kelas VIII-E.

Dalam pelaksanaannya ketua kelompok membagi tugas kepada setiap anggota kelompoknya untuk tahap penyimpulan cerita, tahap membuat gambar tokoh yang ada dalam cerita, tahap penyusunan panel serta secara bersama menyusun ilustrasi dan dialog kedalam panel komik yang telah dibuat. Sehingga semuanya bertanggung jawab dalam kerjasama kelompok.



**Gambar 4.** Monitoring Peserta Didik Dalam Merangkum Cerita Fabel  
(Dok.Renyta, 2023)

Hasil kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua ini adalah sketsa gambar komik yang dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya. Selanjutnya peneliti bersama dengan peserta didik melakukan kegiatan penutup dengan melakukan refleksi.

### 3) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga pelaksanaan pembelajaran menggambar komik menggunakan cerita fabel diawali dengan kegiatan pembuka yaitu melakukan doa, presensi kehadiran peserta didik, kemudian peneliti memberi motivasi dan memberi kata penyemangat untuk peserta didik.

Pada kegiatan inti, peneliti memonitoring dan mempersilahkan peserta didik untuk melanjutkan sketsa gambar komik yang belum dapat diselesaikan pada pertemuan kedua selama waktu kurang lebih 70 menit. Terdapat sisa waktu selama kurang lebih 20 menit dipakai peserta didik untuk melakukan tahap finishing pada gambar komik cerita fabel.



Gambar 6. Kelompok 3 Menyelesaikan Finishing  
(Dok.Renya, 2023)

Pertemuan ketiga ini peserta didik secara kelompok telah mampu menyelesaikan tahapan menggambar komik dengan cerita fabel dengan baik dan sesuai target pada pertemuan pertama.

Hasil kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua ini adalah sketsa gambar komik yang dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya. Selanjutnya peneliti bersama dengan peserta didik melakukan kegiatan penutup dengan melakukan refleksi.

#### c. Evaluasi Pembelajaran Cerita Fabel Sebagai Pemantik Project Based Learning Materi Menggambar Komik

Tahap Evaluasi, peneliti melakukan penilaian yang berdasarkan pada kompetensi peserta didik meliputi aspek keterampilan

dan produk. Hasil akhir penilaian pada penelitian menggambar komik dilihat dari nilai rata-rata kelompok. Berikut merupakan hasil penilaian aspek kompetensi keterampilan dan penilaian produk:

#### 1) Hasil Penilaian Keterampilan Kelompok

Penilaian praktik dilihat dari persiapan alat dan bahan oleh peserta didik kelas VIII-E, membuat sketsa gambar komik, penerapan teknik menggambar komik, finishing.

**Tabel 2.** Hasil Penilaian Praktik Kelompok

Kl	Aspek penilaian				Skr
	Prsn	Skts	Tknk	Fnsh g	
1	10	25	30	25	90
2	10	25	20	15	70
3	10	25	30	25	90
4	10	15	30	25	80
5	10	25	30	15	80
6	10	25	30	10	75
Jumlah					485
Rata-rata					81

**Ket:** Kl=Kelompok, Prsn=Persiapan, Skts=Sketsa, Tknk=Teknik, Fnshg=Finishing, Skr=Skor

#### 2) Hasil Penilaian Produk Kelompok

Penilaian hasil produk peserta didik kelas VIII-E dilihat dari aspek kesesuaian komik pada cerita fabel, kreativitas gambar ilustrasi komik, dan hasil karya gambar komik keseluruhan.

**Tabel 3.** Hasil Penilaian Produk Kelompok

Kl	Aspek Penilaian			Skr
	Sesuai cerita	Krtv	Krpn	
1	20	30	40	90
2	20	20	40	80
3	20	40	30	90
4	20	30	30	80
5	20	30	30	80
6	20	30	30	80
Jumlah				500
Rata-rata				83

**Ket:** Kl=Kelompok, Krtv=Kreativitas, Krpn=Kerapian, Skr=Skor



Kegiatan pembelajaran project based learning menggambar komik menggunakan cerita fabel sebagai pemantik pada tahap evaluasi ini peneliti selaku pengajar bersama dengan peserta didik kelas VIII-E juga melakukan refleksi dan kesimpulan dari awal hingga akhir pembelajaran. Selain itu, peserta didik diberi kesempatan berdiskusi bersama mengenai kesulitan yang dialami dalam menggambar komik dan keberhasilan menyelesaikan penugasan proyek menggambar komik cerita fabel dengan metode pembelajaran project based learning.

## 2. Hasil Karya Peserta Didik Kelas VIII Menggambar Komik Cerita Fabel

Prosentase keberhasilan produk karya peserta didik kelas VIII-E berdasarkan nilai yang telah dijabarkan peneliti, maka dapat digambarkan melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 4 Prosentase Keberhasilan Penilaian Kelompok

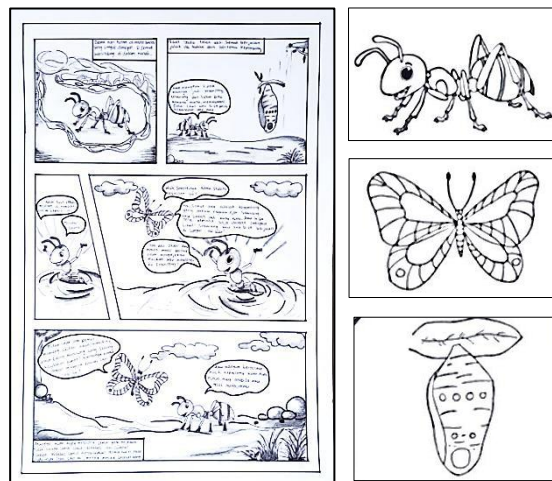
No	Nilai	Kategori	Jumlah	
			Jmlh Kl	Presentase
1	90-100	Sangat Baik	2	33,5%
2	80-89	Baik	3	50%
3	70-79	Cukup	1	16,5%
4	60-69	Kurang	0	0
Jumlah Keseluruhan				100%

Ket: No: Nomer, Jmlh Kl=Jumlah Kelompok

Hasil karya peserta didik oleh peneliti dinilai dan dianalisis untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran cerita fabel sebagai pemantik project based learning materi menggambar komik kelas VIII-E di SMPN 1 Sidoarjo.

### a. Karya Kelompok 1 (Semut dan Kepompong)

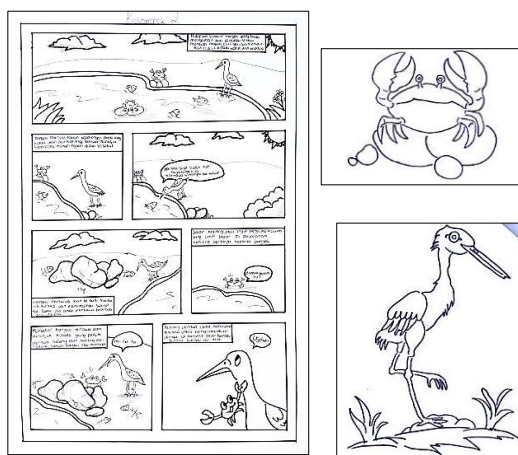
Hasil karya menggambar komik dengan cerita fabel dari kelompok satu yang beranggotakan lima peserta didik dengan judul “semut dan kepompong” masuk pada kategori sangat baik dengan perolehan nilai keterampilan yaitu 90 skor dan penilaian produk mendapat 90 skor.



Gambar 7 Hasil Karya Gambar Komik Kelompok 1 (Dok.Renyta, 2023)

Perolehan nilai ini dilihat dari aspek peserta didik melakukan persiapan alat dan bahan dengan lengkap, lancar dalam tahap sketsa dan penerapan teknik, kesesuaian pada cerita fabel, kreativitas yang baik, hingga melakukan finishing yang baik.

### b. Karya Kelompok 2 (Bangau dan Kepiting)



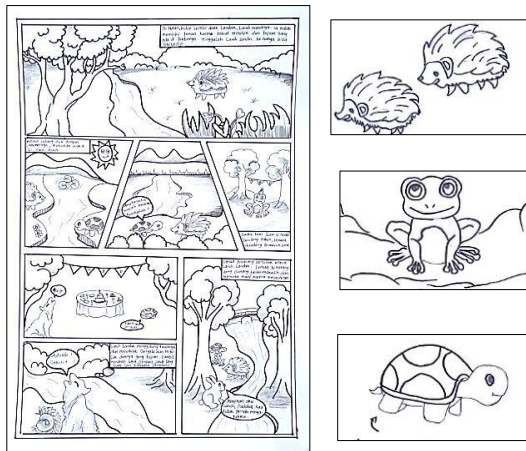
Gambar 1 Hasil karya gambar komik kelompok 2 (Dok.Renyta, 2023)

Karya menggambar komik dengan cerita fabel dari kelompok dua yang beranggotakan lima peserta didik dengan judul cerita yaitu “bangau dan kepiting” memiliki perolehan nilai keterampilan 70 skor. Nilai tersebut dilihat dari kelengkapan alat dan alat yang baik, lancar

dalam membuat sketsa dan teknik menggambar komik, namun masih kurang dalam tahapan finishing.

Pada nilai produk kelompok dua memperoleh nilai 80 skor dengan aspek ketepatan ilustrasi dari cerita fabel yang didapat. Peserta didik memiliki kreativitas cukup baik dalam mengembangkan ilustrasi gambar cerita fabel serta hasil pada tahap penebalan atau penintaan rapi. Hasil karya kelompok dua termasuk pada kategori cukup baik.

c. Karya Kelompok 3 (Landi Landak yang Kesepian)

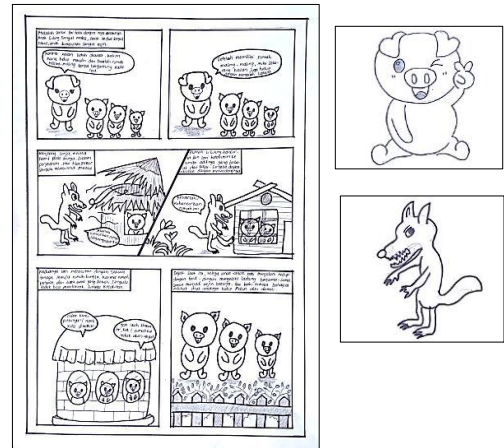


Gambar 2 Hasil karya gambar komik kelompok 3 (Dok. Renyta, 2023)

Hasil karya menggambar komik dengan cerita fabel dari kelompok tiga memiliki lima karakter tokoh yaitu landak, kodok, kura-kura, serigala dan kelinci dengan judul cerita “landi landak yang kesepian”. Kelompok dengan enam anggota peserta didik ini mendapatkan nilai keterampilan pada 90 skor dinilai dari kelengkapan peralatan yang dibawa peserta didik baik, pembuatan sketsa dan penerapan teknik menggambar komik lancar, dan melakukan finishing dengan baik.

Sedangkan pada nilai produk yang diperoleh yaitu 90 skor yang dinilai dari tingkat kesesuaian cerita, kreativitas gambar, serta kerapian yang masuk pada kriteria baik. Dengan keterangan tersebut menjelaskan bahwa hasil karya kelompok tiga masuk pada kategori sangat baik.

d. Karya Kelompok 4 (Tiga Sekawan)

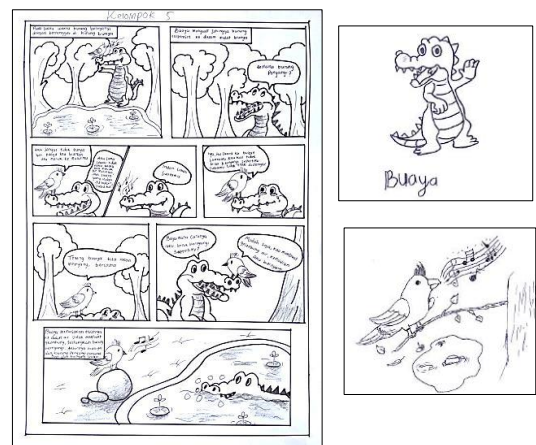


Gambar 3 Hasil karya gambar komik kelompok 4 (Dok. Renyta, 2023)

Pada karya menggambar komik dengan cerita fabel dari kelompok empat yang beranggotakan lima peserta didik dengan judul “tiga sekawan” masuk pada kategori baik dengan perolehan nilai keterampilan dan produk karya yaitu 80.

Perolehan nilai ini dilihat dari aspek peserta didik melakukan persiapan alat dan bahan dengan lengkap, lancar dalam tahap sketsa dan penerapan teknik, kesesuaian pada cerita fabel, kreativitas yang cukup baik, hingga melakukan finishing dengan cukup baik.

e. Karya Kelompok 5 (Buaya dan Burung Penyanyi)

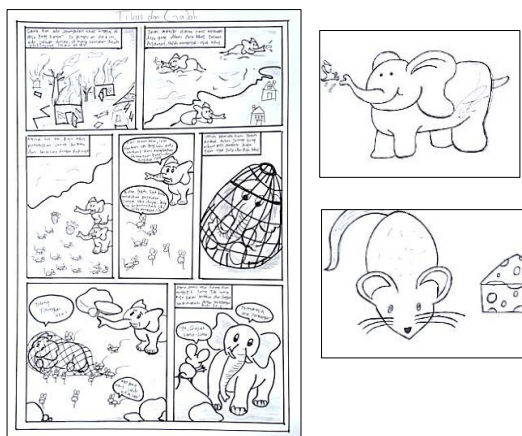


Gambar 4 Hasil karya gambar komik kelompok 5 (Dok. Renyta, 2023)

Hasil karya menggambar komik dengan cerita fabel dari kelompok lima dengan judul cerita “buaya dan burung penyanyi”. Kelompok dengan lima anggota peserta didik ini mendapatkan nilai keterampilan 80 skor dinilai dari kelengkapan peralatan yang dibawa peserta didik baik, pembuatan sketsa dan penerapan teknik menggambar komik lancar, dan melakukan finishing dengan cukup baik.

Sedangkan pada nilai produk yang diperoleh juga 80 skor yang dinilai dari tingkat kesesuaian cerita, kreativitas gambar, serta kerapian yang masuk pada kriteria baik. Dengan keterangan tersebut menjelaskan bahwa hasil karya kelompok lima masuk pada kategori baik.

f. Karya Kelompok 6 (Tikus dan Gajah)



Gambar 5 Hasil karya gambar komik kelompok 6  
(Dok. Renyta, 2023)

Karya menggambar komik dengan cerita fabel dari kelompok enam dengan judul cerita yaitu “tikus dan gajah” memiliki perolehan nilai keterampilan 75 skor dan nilai produk memperoleh 80 skor. Penilaian keterampilan tersebut dilihat dari kelengkapan alat dan alat yang baik, lancar dalam membuat sketsa dan teknik menggambar komik, namun masih kurang dalam tahapan finishing.

Sedangkan pada penilaian produk dinilai dari aspek ketepatan ilustrasi dari cerita fabel yang didapat. Peserta didik memiliki kreativitas cukup baik dalam

mengembangkan ilustrasi gambar cerita fabel serta hasil pada tahap penebalan atau penintaan cukup rapi. Hasil karya kelompok dua termasuk pada kategori baik.

3. Respon Guru dan Peserta Didik Mengenai Cerita Fabel Sebagai Pemantik *Project Based Learning* Materi Menggambar Komik di SMPN 1 Sidoarjo

a. Respon Guru Seni Budaya

Penelitian cerita fabel sebagai pemantik *project based learning* materi menggambar komik di SMPN 1 Sidoarjo disambut dengan terbuka oleh guru pengajar seni budaya kelas VIII-E, ibu Olivia Nila Puspita S.Pd, dan respon beliau juga baik dari mulai perizinan untuk melakukan penelitian di kelas VIII-E, wawancara, hingga penelitian pembelajaran dapat diselesaikan.

Sedangkan respon guru dengan melalui angket yang diberikan oleh peneliti mengenai pembelajaran *project based learning* menggambar komik cerita fabel di kelas VIII-E adalah beliau setuju apabila pembelajaran tersebut sebelumnya belum diajarkan kepada peserta didik khususnya di kelas VIII-E dan tentunya memberi wawasan serta pengalaman baru kepada peserta didik yang menyenangkan. Selain itu, beliau juga setuju apabila pembelajaran cerita fabel sebagai pemantik *project based learning* menggambar komik mampu memberi pengalaman baru serta masukan untuk guru kedepannya dalam memilih metode pembelajaran.

b. Respon Peserta Didik

Respon peserta didik kelas VIII-E dengan peneliti bersama guru mata pelajaran seni budaya terlihat sangat terbuka dan antusias dengan selalu mengikuti adanya alur pelaksanaan penelitian pembelajaran cerita fabel sebagai pemantik *project based learning* materi menggambar komik.



Setelah menyelesaikan penugasan proyek menggambar komik cerita fabel, peneliti mengadakan respon peserta didik dengan membagikan angket kepada 31 peserta didik kelas VIII-E. Adapun hasil angket yang telah didapatkan sebagai berikut:

Berdasarkan angket disamping terlihat bahwa respon rata-rata 77,6%, maka dapat disimpulkan bahwa dari 31 peserta didik kelas VIII-E menyatakan bahwa minat terhadap pembelajaran cerita fabel sebagai pemantik *project based learning* materi menggambar komik di SMPN 1 Sidoarjo pada kategori baik. Dengan kata lain peserta didik kelas VIII-E menerima materi menggambar komik dengan semangat dan antusias dalam melaksanakan penugasan proyek.

Tabel 5 Hasil Respon Peserta Didik Kelas VIII-E

No	Responden	Angket Respon										Jumlah Skor	Prosentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Achmad Dandy Valentino A	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	29	72,5	BAIK
2	Achmad Husron Ridhoni	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	31	77,5	BAIK
3	Achmad Gilang Aldi Ryansyah	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	29	72,5	BAIK
4	Aila Cintya Arifin	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	29	72,5	BAIK
5	Aisyah Nailah Maulidiah	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	32	80	BAIK
6	Almira Rizqi Rajwa Walidain	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	31	77,5	BAIK
7	Althaf Alwan Bintang Basyuni	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	31	77,5	BAIK
8	Anayaka Salsabila Harianto	2	3	4	4	2	3	3	3	3	3	30	75	BAIK
9	Angie Vania Natasha	3	4	3	3	2	2	3	4	3	3	30	75	BAIK
10	Aulia Fatimah Azzahra	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	32	80	BAIK
11	Bariq Fawwaz Hawwari	2	3	4	4	2	3	3	3	3	3	30	75	BAIK
12	Farah Aurelia P	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	31	77,5	BAIK
13	Kiemas Marsello Prabaswara	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	31	77,5	BAIK
14	Mahadana Tirta Shafa	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	31	77,5	BAIK
15	Maulana Akmal Wiratama	2	3	4	4	2	3	3	3	3	3	30	75	BAIK
16	Miftachul Dafa Adrian Sudibyo	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	31	77,5	BAIK
17	Mira Attha Nirmala	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	31	77,5	BAIK
18	Moch Radja Krisna	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	32	80	BAIK
19	Muhammad Dimas Aditya W	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	31	77,5	BAIK
20	Nadya Festy Hawa	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	31	77,5	BAIK
21	Nilam Nakeyla Feranova	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	31	77,5	BAIK
22	Novaira Dwi Putri Giyanti	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	32	80	BAIK
23	Pradnya Adisti Indraswari	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	32	80	BAIK
24	Raysha Mahendra	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	32	80	BAIK
25	Revandito Diandra Prihantara	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	32	80	BAIK
26	Riyadh Alghifari Putra	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	32	80	BAIK
27	Rooney Dwi Oentoro	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	33	82,5	SANGAT BAIK
28	Royan Leoyni Adinata	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	31	77,5	BAIK
29	Sisyaris Tiara Suhar	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	31	77,5	BAIK
30	Tamara Zahirah Yahya	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	31	77,5	BAIK
31	Travor Buffontio Sukmagiano	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	32	80	BAIK
Jumlah												962	2405	
Rata-Rata												77,6		BAIK

## SIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Proses kegiatan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) menggambar komik membutuhkan waktu tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama peneliti bersama dengan peserta didik merencanakan dan menyusun jadwal kegiatan menggambar komik serta membuat kelompok pembelajaran proyek. Pertemuan kedua peserta didik mulai membagi tugas pada masing-masing anggota meliputi penyimpulan cerita fabel dan pembuatan sketsa gambar komik. Pada pertemuan ketiga peserta didik menyelesaikan sketsa yang kemudian dilakukan tahap finishing.

Hasil pembelajaran cerita fabel sebagai pemantik *Project Based Learning* materi menggambar komik dilihat dari nilai keterampilan dan hasil produk menyatakan prosentasi keberhasilan nilai rata-rata kelompok antara skor 81 hingga 83. Berdasarkan pedoman tingkatan keberhasilan menunjukkan bahwa hasil karya peserta didik secara keseluruhan pada kategori sangat baik. Sedangkan hasil penilaian produk karya peserta didik secara

berkelompok di kelas VIII-E masuk tingkatan kategori sangat baik, baik, dan cukup baik.

Respon dari guru seni budaya dan peserta didik dengan prosentase rata-rata 77,6% yang menyatakan bahwa cerita fabel sebagai pemantik *project based learning* menggambar komik dapat menambah wawasan baru dan pembelajaran yang menyenangkan serta dapat dijadikan saran atau masukan kepada guru untuk pembelajaran seni rupa khususnya menggambar komik selanjutnya dengan sangat efisien.

### 2. Saran

#### a. Peneliti

Peneliti mendapatkan saran dari guru seni budaya untuk lebih memperhatikan peserta didik yang pandai menggambar dengan peserta didik yang kurang memahami menggambar. Peneliti diberi saran agar membagi tingkat kesulitan gambar fabel (hewan) berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik.

b. Guru Seni Budaya SMPN 1 Sidoarjo

Guru dapat menggunakan model *project based learning* dalam proses pembelajaran yang juga dapat dipadukan dengan model pembelajaran sebelumnya yaitu ceramah dan tanya jawab pada materi menggambar komik. Selain itu guru bisa memberikan pilihan tema cerita kepada peserta didik agar lebih efisien waktu dan pengerjaan penugasan.

c. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih mengeksplor seluruh bagian dari menggambar komik dari panel, ilustrasi, balon kata, serta pemahaman dialog tokoh secara kreatif.

## REFERENSI

- Eisner, W. 1990. Comics & sequential art. Paramus, NJ: Poorhouse Press.
- KBBI. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL.
- Lestari, D.W dan Muhajir. 2019. Perancangan Komik Tentang Menggambar Ilustrasi. E-journal Seni Rupa, Volume 07 Nomor.03, (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/>), diakses pada 4 Maret.
- Martini, S. 2006. Seni Menggambar dengan Teknik Profesional. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- McCloud, S. 1993. Understanding Comics: The Invisible Art. Terjemahan: Kinanti, S 2001. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Mihardja, Ratih. 2012. Buku Pintar Sastra Indonesia. Jakarta: Laskar Aksara.
- Purnomo, H, dkk. 2019. Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek. Yogyakarta: K-Media.
- Rokhman Fadlul Afif .2019. Pelaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Islam Al-Azhar 13 Surabaya. Skripsi Sendratasik, (online), (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-sendratasik/article/view/29090>), diakses pada 26 Mei 2023.
- Sufiyanto, M. dkk. 2022. Model-Model Pembelajaran Terbaik. Yogyakarta: Nuta Media.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.