

PENGEMBANGAN MODUL ILUSTRASI KARTUN POTRET DIRI PADA SISWA SMP WIJAYA PUTRA

Wolfazeus Pattersens¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: wolfazeus.22042@unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran ilustrasi pada mata pelajaran seni budaya di SMP Wijaya Putra Surabaya selama ini hanya menggunakan metode konvensional dan PPT canva. Berdasarkan hasil wawancara guru dan observasi lapangan, keterbatasan media pembelajaran membuat siswa yang memiliki minat terhadap pembelajaran ilustrasi kurangnya mendapat dukungan minat mereka. Temuan lain seperti siswa yang memiliki ketergantungan akan penggunaan Generative AI dalam membuat karya ilustrasi juga turut menjadi salah satu perhatian. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep, proses dan hasil modul, serta hasil dari uji coba penerapan modul. Menggunakan metode R&D dengan model ADDIE, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji melalui triangulasi. Konsep modul disesuaikan dengan kebutuhan siswa melalui tahap observasi dan analisis kebutuhan. Proses pengembangan modul tahap design berisi penentuan materi di dalam modul, hasil pengembangan modul pada tahap development mendapatkan skor angket 97,5% dari dosen ahli media dan 90% dari dosen ahli materi. Hasil uji coba pembelajaran dilaksanakan 4 kali pertemuan. Presentase tingkat keterbacaan & kemudahan materi modul mencapai angka sempurna yakni 100%, dan 97,3% siswa merasa situs web kustomisasi yang disediakan sangat menolong mereka dalam menemukan ide gambar awal.

Kata Kunci: Seni ilustrasi, potret diri, kartun, modul pembelajaran, media pembelajaran, website kustomisasi karakter.

Abstract

Illustration learning in cultural arts subjects at SMP Wijaya Putra Surabaya has so far only used conventional methods and canva PPT. Based on the results of teacher interviews and field observations, the limitations of learning media make students who have an interest in illustration learning lack support for their interests. Other findings such as students who have a dependence on the use of Generative AI in making illustration works are also one of the concerns. This research aims to describe the concept, process and results of the module, as well as the results of the module application trial. Using the R&D method with the ADDIE model, data is collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation and then analyzed through data reduction, data presentation and conclusion drawn, while the validity of the data is tested through triangulation. The concept of the module is adjusted to the needs of students through the observation and needs analysis stage. The design stage module development process contains the determination of the material in the module, the results of module development at the development stage get a questionnaire score of 97.5% from media expert lecturers and 90% from material expert lecturers. The results of the learning trial were held 4 times. The percentage of readability and ease of module material reached a perfect score of 100%, and 97.3% of students felt that the customization website provided was very helpful in finding an initial drawing idea.

Keywords: Illustration art, self-portrait, cartoon, learning module, instructional media, character customization website.

PENDAHULUAN

SMP Wijaya Putra Surabaya merupakan sekolah menengah yang menaruh perhatian besar pada pengembangan kreativitas dan bakat seni para siswanya. Dalam pelaksanaannya, SMP Wijaya Putra Surabaya telah menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai landasan proses pembelajaran. Namun saat di lapangan, ditemukan kendala sebanyak 11 dari 15 siswa yang memiliki ide dan potensi kreatif sering tidak percaya diri saat harus memamerkan atau membagikan karya mereka. Fitri Nurdiansyah, S.Pd (28) selaku guru seni budaya mengatakan bahwa anak-anak cenderung malu pada saat karyanya dilihat dikarenakan keterbatasan media pembelajaran, dan perbedaan kecepatan daya tangkap. Selain itu, guru juga menyebutkan bahwa siswa memiliki ketergantungan terhadap *AI Generator* dalam membuat karya ilustrasi. Di sisi lain, mereka sangat menyukai pembelajaran ilustrasi dan materi menggambar kartun. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan adanya media pembelajaran yang tidak hanya memberikan materi, namun juga dapat mendukung pembelajaran, serta dapat memberikan kesempatan kepada siswa yang memiliki perbedaan kecepatan daya tangkap dalam hal penyerapan materi. Efri (2020) berpendapat bahwa modul merupakan salah satu alat yang mendukung pembelajaran karena sifatnya fleksibel serta dapat digunakan oleh siswa dengan berbagai cara dan kecepatan yang berbeda-beda.

Meski demikian, kajian mendetail terhadap penelitian terdahulu yang relevan memperlihatkan adanya keterbatasan berupa research gap yang masih perlu diselesaikan. Penelitian milik Sujendro Hery Nugroho (2021) masih menempatkan kartun sebatas media penyampai pesan oleh guru pada pembelajaran fisika, sedangkan penelitian milik Abdul Rahman Prasetyo (2024) dalam pengembangan modulnya membahas terkait materi pembuatan ilustrasi komik bukan ilustrasi kartun potret diri siswa. Pengembangan media atau bahan ajar dengan fokus peningkatan kemampuan siswa dalam menghasilkan ilustrasi karakter yang orisinal serta mengurangi kecenderungan imitasi terhadap karakter yang sudah ada sebenarnya pernah dibahas dalam penelitian milik Park Min-joo dan Hyun Eun-ryeong (2024). Namun kajian terhadap

ketiga literatur tersebut belum sepenuhnya menjawab masalah seperti penggunaan *AI Generator* dalam proses berkarya para siswa.

Rumusan masalah pada penelitian ini menyebutkan bagaimana konsep pengembangan modul, bagaimana proses dan hasil dari pengembangan modul serta bagaimana hasil uji coba penerapan modul pembelajaran Ilustrasi Kartun Potret diri terhadap siswa kelas VIII A di SMP Wijaya Putra. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep pengembangan modul, mendeskripsikan proses dan hasil dari pengembangan modul serta mengetahui dan mendeskripsikan hasil dari uji coba penerapan modul pembelajaran ilustrasi potret diri terhadap siswa kelas VIII A di SMP Wijaya Putra. Batasan subjek penelitian sebanyak 15 siswa kelas VIII A di SMP Wijaya Putra Surabaya, tema dari pembelajaran ilustrasi ini adalah ilustrasi kartun potret diri sesuai dengan arketipe yang menggambarkan sifat siswa. Lokasi penelitian hanya berfokus di SMP Wijaya Putra Surabaya, ilustrasi Kartun Potret diri sebagai pembelajaran seni rupa pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII A di SMP Wijaya Putra, penggunaan gaya visual karikatural atau *CalsArt Style* dengan bantuan website kustomisasi karakter sebagai pemantik ide siswa. Penelitian ini hanya terbatas pada pengembangan media pembelajaran sebagai upaya ekspresi seni dan pengenalan Ilustrasi Kartun Potret diri pada siswa sedangkan untuk pemberian tugas praktek dilaksanakan secara individu dengan ukuran buku gambar A4.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D), khususnya menggunakan model ADDIE dalam pelaksanaannya. Menurut (Mulyatiningsih, 2019), metode penelitian dan pengembangan R&D digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk tertentu. Dalam konteks pendidikan, produk yang dikembangkan dapat berupa media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Model ADDIE memiliki 5 tahap, Pada tahap analisis (*analysis*) peneliti menganalisis kebutuhan, kurikulum, serta karakteristik siswa. Hasil dari analisis dan observasi lapangan seperti data wawancara guru, dan survei pada siswa

digunakan sebagai data acuan dalam strategi pengembangan modul. Pada tahap desain (*design*), peneliti merancang konsep modul ilustrasi yang mencakup pemilihan tema materi, serta alur yang sesuai dengan materi pembelajaran dan minat siswa. Pada tahap pengembangan (*development*), proses ini merupakan perwujudan dari pembuatan konten modul ilustrasi kartun potret diri. Pada tahap ini peneliti membuat ilustrasi, layout, teks, dan materi yang melibatkan dosen ahli materi dan ahli media untuk divalidasi agar kualitas buku dan materi sesuai dengan yang diharapkan. Tahap implementasi (*implementation*) merupakan penerapan produk yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, uji produk modul kepada subjek penelitian yakni siswa kelas VIII A SMP Wijaya Putra Surabaya sebanyak 15 anak. Pada tahap ini, peneliti akan mengamati objek penelitian yang berinteraksi dengan produk serta mengumpulkan respons terkait pengalaman selama menggunakan produk. Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan untuk menilai efektivitas penggunaan modul ilustrasi kartun potret diri dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui data yang dikumpulkan melalui hasil karya oleh siswa, validasi ahli materi dan ahli media, angket respon siswa, dan hasil wawancara guru seni budaya yang nantinya dianalisis kembali untuk diukur dalam hal kelayakan produk, pemahaman isi materi, dan keefektifan buku yang telah dirancang. Penelitian ini berlokasi di SMP Wijaya Putra Surabaya, yang beralamat di Jl. Raya Benowo No.1-3, Benowo, Kec. Pakal, Surabaya, Jawa Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap, tahun ajaran 2025/2026, terhitung mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga tahap evaluasi produk pada bulan Januari 2025 sampai Maret 2026.

Sumber data utama diperoleh dari Dosen ahli materi sebagai sumber data kevalidan isi modul serta dosen ahli media sebagai sumber data kevalidan kegrafikan, estetika, dan tata letak visual modul, serta skor angket respons dari 15 siswa SMP Wijaya Putra sebagai pengguna produk. Sedangkan untuk data pendukung diambil diluar data utama sebagai pendukung dan validasi. Meliputi hasil penilaian observasi, wawancara guru, dokumentasi, catatan kritik, saran, dan masukan tertulis dari dosen ahli materi dan dosen ahli media pada lembar kuesioner. Subjek dalam

penelitian ini melibatkan 15 siswa kelas VIII A di SMP Wijaya Putra Surabaya. Teknik Pengumpulan data menggunakan observasi proses kegiatan belajar mengajar secara langsung, wawancara dengan guru seni budaya, penyebaran angket validasi dosen ahli materi dan dosen ahli media. Selain itu, pengumpulan data siswa meliputi angket respon, instrumen penilaian karya, dan lembar refleksi diri. Sedangkan untuk dokumentasi berisi foto produk, aktivitas pembelajaran, hingga hasil akhir karya siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian R&D ini dibagi menjadi dua jenis. Data kualitatif dalam penelitian ini seperti data hasil wawancara bersama guru, observasi di kelas, dan hasil karya siswa dianalisis menggunakan metode analisis yang digunakan merujuk pada teori Sugiyono (2021) yang mencakup tiga tahapan penting yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan pengumpulan data kualitatif meliputi angket validasi materi, validasi media, serta angket respons siswa dianalisis menggunakan tabulasi data, perhitungan presentase, dan pengategorian nilai (Arikunto, 2013). Untuk instrumen penilaian karya siswa menggunakan menggunakan skor 3 tingkat dengan penentuan ketercapaian kompetensi siswa melalui pendekatan rubrik performa menjadi tingkatan perlu arahan, berkembang, dan mahir (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan 2024)

KERANGKA TEORETIK

1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah interaksi yang sengaja dibuat untuk menumbuhkan kompetensi tertentu pada siswa efisien (Famulaqih & Lukman, 2024). Nurrita (2018, dalam Aziza dkk., 2025) juga berpendapat bahwa interaksi dalam suatu pembelajaran tidak bisa berdiri sendiri, melainkan membutuhkan dukungan dari beberapa aspek pendukung seperti fasilitas, materi, kemampuan guru, media pembelajaran, dan evaluasi untuk mengukur hasil pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Amanah (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu penghubung interaksi antara guru dengan siswa. Amanah juga menegaskan bahwasannya peran media

pembelajaran sebagai alat bantu membutuhkan seorang pendidik yang kreatif.

3. Modul Pembelajaran

Menurut Famulaqih dan Lukman (2024), modul pembelajaran adalah bahan ajar sistematis yang memuat petunjuk dan materi secara terorganisasi serta bertujuan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar baik secara mandiri maupun dengan bimbingan. Menurut Kosasih (2020) dalam pengembangannya, modul harus memiliki karakteristik yaitu memungkinkan siswa belajar secara mandiri (self instructional), memuat materi yang utuh dan menyeluruh (self contained), serta dapat digunakan tanpa harus bergantung pada media pembelajaran lain (stand alone). Selain itu, modul juga harus adaptif terhadap perkembangan teknologi, praktis dan mudah dioperasikan oleh siswa (user friendly), serta memiliki tata letak dan bahasa yang teratur agar nyaman dibaca oleh siswa. Merujuk pada panduan Masoem University (2026), sebuah modul harus memiliki struktur agar modul mudah dipahami, dan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa. Strukturnya meliputi, Halaman Judul yang berisi judul modul, nama peneliti, Institusi, serta tahun penelitian. Kata Pengantar berisi latar belakang singkat penelitian modul, tujuan penyusunan, dan ucapan terima kasih, bahasa yang digunakan formal, namun tetap komunikatif. Daftar Isi, Daftar isi membantu pembaca menemukan bagian tertentu dengan cepat. Penyusunan diurutkan secara sistematis sesuai urutan isi modul. Pendahuluan Berisi pengantar materi utama. Isi pendahuluan meliputi latar belakang materi, deskripsi singkat isi modul, dan manfaat pembelajaran. Pendahuluan harus mampu menarik minat pembaca sekaligus memberikan gambaran umum terhadap materi yang disampaikan. Tujuan Pembelajaran, biasanya berisi kata kerja operasional seperti mengidentifikasi, menjelaskan, menganalisis, mengaplikasikan. Contohnya seperti, siswa dapat menganalisis sifat warna, siswa dapat membedakan jenis-jenis ilustrasi, siswa dapat mengidentifikasi perbedaan arketipe satu dengan yang lain. Materi Pembelajaran, bagian inti dari modul. Disusun secara runtut dari materi paling

mudah ke materi yang paling sulit (deduktif), menggunakan bahasa yang jelas, dan dilengkapi dengan contoh. Pembagian submateri dianjurkan agar tidak membingungkan. Mulai dari pengertian, ciri-ciri, fungsi, dan contoh penerapan. Evaluasi, pada bagian ini digunakan untuk mengukur pemahaman pembaca. Bentuknya berupa pilihan ganda, esai, atau bahkan soal yang berisi analisis. Kunci Jawaban (opsional), kunci jawaban diperlukan apabila modul digunakan untuk belajar mandiri. Peletakan di bagian akhir agar siswa dapat berusaha terlebih dahulu di awal lalu mengevaluasi di akhir pembelajaran. Daftar Pustaka, Berisi sumber-sumber yang menjadi acuan di dalam penelitian materi.

4. Platform Kustomisasi Karakter (picrew)

Platform kustomisasi karakter digital atau *Picrew* merupakan media berbasis web interaktif yang dibuat untuk merancang sebuah karakter. Melalui platform ini, pengguna dapat memilih dan menggabungkan variasi bentuk wajah, gaya rambut, mata, serta atribut pakaian yang sebelumnya telah disediakan oleh kreator atau seniman aslinya. Dalam hal ini, platform bekerja sebagai stimulan untuk mengembangkan karya. Hal ini sejalan dengan pendapat Anwar (dalam Hanafi dkk., 2024) mengemukakan bahwa, modul ajar baiknya memiliki sifat penting salah satunya adaptif terhadap teknologi.

5. Materi Modul

Materi Modul menjelaskan tentang makna ilustrasi, potret diri, klasifikasi seni ilustrasi, penjelasan tentang konsep *archetype* sebagai karakter siswa, dan karakteristik visual dari ilustrasi kartun meliputi Teknik dasar, teori warna dan bentuk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada konsep pengembangan modul, peneliti melaksanakan tahap analisis agar modul sesuai dengan minat, kemampuan, serta capaian pembelajaran. peneliti mendapatkan data melalui observasi, dan hasil wawancara guru. Data yang didapat meliputi adanya keterbatasan media pembelajaran, kesenjangan antara kreativitas dan kepercayaan diri siswa, keterbatasan kemampuan dalam pemahaman teori warna, potensi dan minat siswa, serta aspek penggunaan teknologi *AI Generator*. Berdasarkan masalah yang ditemukan,

modul ini dirancang dengan menggunakan tiga strategi utama. Pertama, menggunakan metode pembelajaran deduktif. Hal ini dimaksudkan agar siswa tidak kebingungan saat menerima informasi. Kedua, penggunaan konsep yang ramah pemula, yaitu melalui gaya visual kartun. Selain digemari siswa, gaya visual kartun ini mudah digambar dan dipraktikkan. Ketiga, pemanfaatan teknologi melalui website kustomisasi yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memvisualisasikan bentuk sebagai alternatif penggunaan *AI Generator*.

Pada proses pengembangan produk, terbagi menjadi dua bagian, yaitu proses desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Tahap desain berisi tentang penentuan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran. Setelah itu, membagi isi materi pada tiap bab di dalam modul, dan menentukan struktur modul, dilanjutkan dengan pembuatan latihan soal dan evaluasi. Setelah tahap tersebut selesai, peneliti memulai tahap pengembangan (*development*). Tahap ini bertujuan merealisasikan modul. Mulai dari tahap pengumpulan materi pembelajaran, pengumpulan aset visual, *layouting* dan mendesain modul yang selanjutnya masuk ke tahap uji dosen ahli materi dan dosen ahli media.

Tabel 1. Uji Validasi Dosen Ahli Tahap 1

Subjek	Total	%	Kriteria
V1	16	67,5%	dapat digunakan dengan revisi kecil
V2	12	30%	tidak layak

Ket: V1=Dosen Ahli Materi; V2= Dosen Ahli Media

Hasil validasi ahli materi pada tahap pertama menunjukkan total perolehan skor sebesar 27 dari skor maksimal ideal 40 dengan presentase 67,5%. Sesuai dengan kriteria Arikunto (2013), 67,5% masuk kedalam kategori dapat digunakan dengan revisi kecil. Sedangkan pada validasi ahli media didapatkan skor total sebanyak 12 dengan presentase 30% dengan kriteria tidak layak dan harus melakukan revisi sesuai arahan dosen ahli.

Setelah dilaksanakan revisi sesuai dengan arahan dosen ahli, modul diuji pada tahap dua sebelum di aplikasikan kepada peserta didik. Hasil dari uji validasi tahap dua sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Validasi Dosen Ahli Tahap 2

Subjek	Total	%	Kriteria
V1	36	90%	sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi
V2	39	97,5%	sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi

Ket: V1=Dosen Ahli Materi; V2= Dosen Ahli Media

Hasil validasi akhir dosen ahli materi menunjukkan total nilai sebanyak 36 poin dan presentase sebesar 90% dengan kriteria sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan hasil validasi akhir dosen ahli media menunjukkan total nilai sebanyak 39 poin dan presentase sebanyak 97,5% dengan kriteria sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi.

Pada proses uji coba dan hasil penerapan dibagi menjadi dua tahap. Tahap *implementation*, dan *evaluation*. tahap *implementation* dilaksanakan uji coba produk terhadap subjek selama 4 kali pertemuan. Sedangkan tahap *evaluation* ini memuat proses pengumpulan data. Hasil dari ke 15 karya siswa dipilih 4 karya dengan kategori 2 karya tertinggi, dan 2 karya terendah.



Gambar 1. Karya Felicia Widya Cahyani
(Sumber: Dokumentasi pribadi Wolfazeus Pattersens,2026).

Felicya memperoleh poin yang 100 dengan kategori penilaian Mahir. Karya Felicya terlihat sangat *clean*, *simple*, terlihat dari pewarnaan, *lineart*, serta anatomi wajah dan tangan sudah sangat mencirikan karakter pada gaya visual *calsarts style*.



Gambar 2. Karya M. Azam Al Kholili
(Sumber: Dokumentasi pribadi Wolfazeus Pattersens, 2026).

Azzam memperoleh total poin 100 dengan kategori penilaian Mahir. Pada karya ini, komposisi anatomi wajah milik Azzam sangat mendekati gaya visual *Calsarts Style*. Pada teknik pewarnaan dan *lineart* sebenarnya sudah bagus, namun Azzam belum sepenuhnya mengikuti gaya visual *Calsarts style*.



Gambar 3. Karya Farel Satrio Muchibbin Suharsono
(Sumber: Dokumentasi pribadi Wolfazeus Pattersens, 2026).

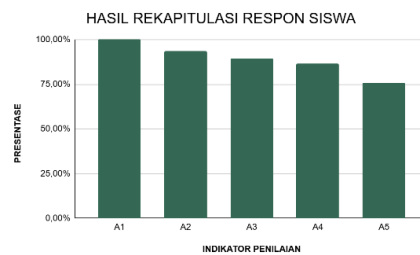
Total poin yang diperoleh Farel adalah 44,4 dengan kategori penilaian Perlu Arah. Karya ilustrasi potret diri Farel menunjukkan variasi kemampuan yang cukup kontras antara pemahaman konsep rupa dan keterampilan teknis karena Farel sejatinya memiliki kesadaran diri yang baik untuk mengenali sifat kepribadiannya, namun ia belum mampu menerjemahkan hasil analisis tersebut ke dalam penentuan *archetype* yang keterbatasan ini membuat Farel memilih *archetype Mage* secara asal tanpa disertai atribut deskriptif yang memadai, lalu sifat pemarah Farel juga belum terungkap dengan baik akibat pemilihan warna yang kurang representatif, walau demikian, kekurangan pada aspek konsep dan warna berhasil diimbangi oleh penguasaan Farel

pada teknik anatomi dan proporsi gambar yang sudah terbilang baik jika melakukan pembiasaan latihan secara berkala, dengan nilai instrumen yaitu secara keseluruhan, karya Farel ini mendapatkan total skor 4.



Gambar 4. Karya Vania Afra Anindya
(Sumber: Dokumentasi pribadi Wolfazeus Pattersens, 2026).

Total poin yang diperoleh Vania adalah 44,4 dengan kategori penilaian Perlu Arah. Karya ilustrasi potret diri Vania menunjukkan adanya kesenjangan antara pemahaman konsep rupa dan keterampilan teknis menggambar karena pada tahap awal pengerjaan, Vania masih mengalami kebingungan untuk menganalisis sifat dominan diri serta mengorelasikannya dengan teori *archetype*, sehingga penentuan karakter pada karyanya belum tergambar secara spesifik, lalu keterbatasan dalam memaknai filosofi warna membuat palet warna yang digunakan belum mampu mewakili karakteristik personal yang ingin ditonjolkan, namun pada aspek anatomi, Vania menunjukkan potensi yang cukup baik di mana proporsi gambar dasarnya sudah tertata, sedangkan proses eksekusinya masih memerlukan arahan dari peneliti agar terlihat lebih proporsional, dengan nilai instrumen yaitu secara keseluruhan, karya Vania mendapatkan nilai total 4.



Gambar 5. Grafik Hasil Rekapitulasi Data Respon Siswa
(Sumber: Dokumentasi pribadi Wolfazeus Pattersens, 2026).

Ket: A1=Kemudahan & Keterbacaan modul ; A2=Tingkat antusiasme; A3=Kemudahan bantuan website dalam merancang karakter; A4=Materi baru dan kebermanfaatan ilmu pada siswa; A5=Dampak penggunaan modul terhadap kepercayaan diri.

Berdasarkan grafik hasil rekapitulasi data respon siswa, analisis data kuantitatif dari angket respons menunjukkan capaian yang sangat positif. Tingkat keterbacaan modul menempati angka tertinggi dengan persentase kesempurnaan mencapai 100%. Selain itu, modul ini juga dinilai memberikan dampak jelas pada aspek kebaruan materi dan kebermanfaatan ilmu siswa, yang ditunjukkan melalui persentase sebesar 86,6%. Temuan kuantitatif tersebut diperkuat secara kualitatif oleh temuan dari instrumen refleksi siswa. Pada butir pertanyaan pertama mengenai hal menarik yang dipelajari, sebanyak 12 siswa mengemukakan bahwa mereka memperoleh pengetahuan baru mengenai konsep arketipe, sementara 3 siswa lainnya menyatakan telah mendapatkan pemahaman mendalam terkait ragam jenis ilustrasi beserta fungsinya.



Gambar 6. Wawancara Dengan Guru Seni Budaya
(Sumber: Dokumentasi pribadi Wolfazeus Pattersens, 2026).

Peneliti melakukan wawancara mendalam dengan guru Seni Budaya SMP Wijaya Putra Surabaya, Fitri Nurdiansyah, S.Pd. (28), untuk mengukur kesesuaian dan kebutuhan modul ini. Menurut beliau, materi dalam modul sudah sangat pas dengan karakteristik siswa SMP yang dasarnya memang senang mempraktikkan gambar ilustrasi kartun. Terlebih lagi, modul ini mengajak siswa membuat potret diri mereka sendiri ke dalam bentuk kartun, sehingga membuat mereka jauh lebih tertarik. Dari segi tampilan dan isi, beliau menilai modul ini disajikan dengan sangat jelas dan terstruktur. Penjelasan teori serta panduan praktisnya mudah dipahami, ditambah lagi desain visualnya menarik karena dilengkapi gambar pendukung dan latihan soal pada akhir bab secara teratur.

SIMPULAN DAN SARAN

Konsep diambil berdasarkan pengamatan di SMP Wijaya Putra Surabaya pada 19 Februari 2025, pelajaran menggambar selama ini dinilai terlalu kaku dan monoton. Pembelajaran hanya berfokus pada teori dari presentasi tanpa mengajarkan siswa untuk mengeksplorasi diri secara bebas, memberikan langkah pembuatan sketsa dasar, serta mengenalkan teori warna dan bentuk. Akibatnya, siswa yang belum terbiasa menggambar merasa kebingungan. Sebagian besar siswa juga masih mewarnai secara asal tanpa memahami makna di baliknya. Guna memanfaatkan minat besar siswa terhadap kartun, modul potret diri bertemakan arketipe pahlawan ini dirancang dengan gaya kartun yang cocok bagi pemula. Penjelasannya disusun berurutan dari materi termudah hingga tersulit agar lebih mudah diikuti. Sebagai pelengkap, modul ini menyediakan situs web berisi pilihan gambar rancangan seniman asli untuk memancing ide, mengajari cara mengubah bentuk karakter, sekaligus melatih siswa untuk berkreasi dan mengekspresikan diri mereka.

Proses pembuatan modul ini berjalan secara teratur, mulai dari perencanaan materi, penyusunan isi, hingga pencetakan produk. Pada tahap awal, peneliti menyusun tujuan belajar dan membagi isi materi ke dalam tiga bab, kemudian diakhiri dengan tugas menggambar potret diri sesuai sifat masing-masing siswa. Setelah isi dan tata letaknya selesai dirapikan, modul ini kemudian di validasi oleh dosen ahli untuk dinilai kelayakannya. Pada validasi tahap pertama, kelayakan materi mendapatkan persentase sebesar 67,5% yang berarti dapat digunakan dengan revisi kecil, sedangkan kelayakan media hanya mencapai 30% yang berarti tidak layak karena bagian tampilan visual modul dinilai belum sesuai untuk anak sekolah. Setelah mendapatkan nilai validasi tersebut, peneliti segera melakukan perbaikan menyeluruh dengan menyusun ulang urutan materi menjadi empat bab agar sesuai dengan arahan dosen ahli materi, menambahkan panduan tujuan belajar sesuai arahan dosen ahli media, serta mendesain ulang halaman sampul dengan warna cerah dan gambar karakter yang lebih besar. Setelah diperbaiki dan divalidasi kembali pada tahap kedua, nilai kelayakan modul

meningkat dengan perolehan persentase dari ahli materi sebesar 90% dan ahli media sebesar 97,5%. Melalui pencapaian tersebut, modul dinyatakan sangat layak dan siap diuji coba di kelas.

Uji coba produk berlangsung selama empat kali pertemuan sejak 11 Februari hingga 1 April 2026 guna melihat tanggapan siswa dan menilai hasil karya mereka. Selama di kelas, siswa mendapat bimbingan secara bertahap mulai dari membaca teori dasar, menentukan warna yang sesuai dengan sifat asli mereka, merancang wujud karakter lewat situs web bantuan, hingga membuat sketsa dan mewarnai di atas kertas untuk ditampilkan di depan kelas. Hasil uji coba ini sangat baik karena data angket menunjukkan tingkat keterbacaan materi mencapai angka sempurna yakni 100%. Selain itu, modul ini juga dinilai memberikan dampak jelas pada aspek kebaruan materi dan kebermanfaatan ilmu siswa, yang ditunjukkan melalui persentase sebesar 86,6% serta sebanyak 97,3% siswa merasa situs web kustomisasi yang disediakan sangat menolong mereka dalam menemukan ide gambar awal. Mayoritas siswa berhasil membuat karya yang memuaskan dengan rincian 8 siswa masuk kategori mahir, 4 siswa kategori berkembang, dan 3 siswa pada kategori perlu arahan. Meskipun pencapaian tersebut sangat positif, catatan di lapangan menunjukkan bahwa terdapat 14 siswa yang masih kesulitan mengubah ide sifat diri menjadi wujud gambar secara mandiri. Temuan ini sejalan dengan masukan dari guru bahwa pendidik tetap berperan penting memberikan bimbingan langsung kepada setiap siswa, sekaligus menegaskan perlunya penyesuaian kesulitan tugas bagi siswa yang membutuhkan perhatian khusus.

Berdasarkan keterbatasan situasi yang dihadapi selama penelitian ini berlangsung, peneliti selanjutnya disarankan untuk memperpanjang durasi atau alokasi waktu implementasi produk di lapangan. Perpanjangan waktu ini sangat penting agar siswa memiliki ruang eksperimen yang lebih longgar dalam beradaptasi dengan materi baru yang kompleks, seperti penentuan arketipe karakter. Selain itu, untuk mengatasi kendala siswa sering absen akibat dispensasi kegiatan organisasi OSIS atau sakit, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan modul cetak ini ke arah *hybrid*.

Inovasi tersebut dapat diwujudkan dengan menyematkan kode *QR* pada setiap bab materi yang terhubung langsung ke rekaman video tutorial singkat atau rangkuman materi berbasis audio-visual.

REFERENSI

- Anwar, I. (2010). Pengembangan Bahan Ajar. Bandung: Alfabeta.
- Astawan, N. W., & Apriyani. (2025). Konsep Dan Bentuk Menggambar Ilustrasi Lomba Fls2n Jenjang Smp Tingkat Nasional Kota Metro. *Jurnal Pendidikan Seni & Seni Budaya*, 10(2).
- Aziza, F. W., Prana, G. R., Fadhilah, H. N., Janah, I. N., Arakian, M. R. N., Desianti, N. G. N., Bachri, S., & Fahrudin, R. N. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot! Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Smp. *Journal Of Innovation And Teacher Professionalism*, 3(3).
- Badan Standar, K. D. (2024). Panduan Pembelajaran Dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
- Daryanto, D. (2013 (Edisi Ke-1, Cetakan Ke-2)). Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Efri, G. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Sistem Imun Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Fisiologi Hewan. *Sinasis 1: Prosiding Seminar Nasional*, 1, 186–189.
- Famulaqih, S., & Lukman, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Modul Pembelajaran. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, 10. Doi:<https://doi.org/10.61132/Karakter.V1i4.156>
- Hanafi, I. R., Astuti, S., Rofi`Udin, & Kurniawan, H. (2024). Konsep Pengembangan Modul Pembelajaran. *Mindset : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 48.
- Jung, C. G. (1969). Archetype And Collective Unconscious,” *The Collected Work Of C. G. Jung*, Vol. 9, Pt.1., New Jersey : Princeton University Press.
- Khoir, A., & Adiani, N. (2025). Perancangan Motif Batik Kontemporer Berbasis Ragam Hias

- Peninggalan Majapahit. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 25(1), 62-75.
- Kosasih, E. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar* (B. S. Fatmawati, Ed.; 1 Ed.). Bumi Aksara.
- Mulyatiningsih, D. E. (2019 Cetakan Ke-4). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Cv Alfabeta.
- Nugroho, S. H. (2021). Kartun Sebagai Media Komunikasi Visual Materi Ajar Di Dunia Pendidikan. *Caraka: Indonesian Journal Of Communications*, Vol. 2(2), 2021, 57-64, 57-64.
Doi:<https://doi.org/10.25008/Caraka.V2i2.60>
- Park, M.J., & Hyun, E.R. (2024). Development And Application Effect Of A Middle School Art Character Design Education Program Based On Analogical Thinking. *J. Curric. Eval.*, 27(4), 129–158.
- Rahmawati, A. (2014). Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Kartun Siswa Kelas Viii E Smp Negeri 1 Keling Kecamatan Keling Kabupaten Jepara. *Eduarts* 3 (1) (2014), 54-61.
- Riadi, M. (2023, April 13). Warna (Definisi, Unsur, Jenis Dan Psikologi). Diunduh Pada Tanggal 17 Juli 2026 Dari <https://www.kajianpustaka.com/2020/10/warna-definisi-unsur-jenis-dan-psikologi.html>
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Romadhon, M. S., Dianita, E., & Susilawati, S. (2024). Studi Komparatif: Hakikat Bahan Ajar Modul Dan Lkpd Pada Mata Pelajaran Ips Dan Ppkn Di Sekolah Dasar. *Jimad: Jurnal Ilmiah Madrasah*, 1(2).
- Rouhullah, J. A. (2025). Negative Impact Of Artificial Intelligence (Ai) Image Generators On The Educational Process Of Islamic Subjects. *Indonesian Journal Of Information Technology*, 3(1).
- Sanyoto, S. E. (2017). *Nirmana: Dasar-Dasar Seni Dan Desain* (Edisi Kedua). Jelasutra.
- Sugiyono, P. D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Dan Gerakan Seni Rupa*. Dictatum Jakarta & Asosiasi Galeri Seni Rupa Indonesia (Agsi) .
- Syamaila, D. A., Komariah, K., & Prahajmaja, N. (2025). Teknik Simplifikasi Grafis Dalam Aset Flat Design Video Animasi “Scroll Tanpa Kontrol”. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 496-506.
- Wahyuliarso, Y. (2018). Ekspresi Potret Diri Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis. Vol. 6 No. 01 (2018): *Yudisium I Wisuda 91 Tahun 2018*, 724-731.