

PERANCANGAN E-MODUL TEKNIK SKETSA BASAH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI RUPA UNTUK SISWA KELAS XI-7 SMAN 13 SURABAYA

Nizar Sahardani Nurzaki¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: nizar.22034@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Bahan ajar seni rupa di sekolah menengah atas umumnya masih bersifat umum dan teoretis, sehingga diperlukan media pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan konsep, proses, dan efektivitas perancangan e-modul teknik sketsa basah figuratif wayang kulit Pandawa Lima sebagai media pembelajaran seni rupa bagi peserta didik kelas XI-7 SMAN 13 Surabaya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Konsep e-modul dirancang bersifat interaktif, visual, sistematis, dan self-contained, disajikan dalam format PDF serta dapat diakses melalui platform Heyzine. Proses perancangan meliputi penyusunan struktur alur pembelajaran dan komponen materi, penyusunan tampilan visual, hingga validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 97,1% dari ahli materi dan 94,2% dari ahli media, keduanya berkategori sangat layak. Uji coba pada 25 peserta didik menghasilkan rata-rata nilai belajar 64,5, sedangkan hasil angket respon peserta didik mencapai 90,32% dengan kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa e-modul teknik sketsa basah wayang kulit layak digunakan sebagai media pembelajaran seni rupa yang kontekstual dan berbasis kearifan lokal.

Kata Kunci: media pembelajaran, e-modul, sketsa basah, wayang kulit, SMAN 13 Surabaya

Abstract

Fine arts teaching materials in senior high schools are generally still general and theoretical, so contextual learning media based on local wisdom are needed. This study aims to describe the concept, process, and effectiveness of designing a wet-sketch technique e-module featuring the figurative Wayang Kulit Pandawa Lima as a fine arts learning medium for eleventh-grade students at SMAN 13 Surabaya. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The e-module was designed to be interactive, visual, systematic, and self-contained, presented in PDF format and accessible through the Heyzine platform. The design process included structuring the learning flow and content components, preparing the visual layout, and validating the product with material and media experts. Validation results showed a feasibility percentage of 97.1% from the material expert and 94.2% from the media expert, both in the very feasible category. A trial involving 25 students produced an average learning score of 64.5, while the student response questionnaire reached 90.32%, categorized as very good. These findings indicate that the wet-sketch Wayang Kulit e-module is feasible for use as a contextual, locally rooted fine arts learning medium.

Keywords: learning media, e-module, wet sketch technique, wayang kulit, SMAN 13 Surabaya

PENDAHULUAN

Seni rupa berperan penting dalam pendidikan karena selain menjadi sarana ekspresi artistik, tetapi juga mengembangkan kreativitas, kepekaan estetis, berpikir kritis, imajinatif, dan apresiasi

budaya peserta didik. Peran ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan pengalaman nyata, sehingga siswa didorong bereksperimen

dengan berbagai teknik dan media dalam konteks budaya dan lingkungan mereka.

Teknik sketsa basah, khususnya pada kombinasi teknik *wet on wet* dan *wet on dry*, memanfaatkan media cat air, tinta, atau bahan cair lain yang memungkinkan siswa mengekspresikan gagasan secara spontan dan ekspresif. Teknik ini relevan dengan pendekatan *project-based learning* karena mendorong eksplorasi visual, meningkatkan kepekaan estetis, kemampuan observasi, rasa percaya diri, dan fokus pada proses berkarya, bukan hanya hasil akhir.

Wayang kulit Pandawa Lima dipilih sebagai objek figuratif dalam penelitian ini karena memuat nilai-nilai karakter seperti kejujuran, keteguhan, dan kepemimpinan yang relevan diintegrasikan dalam pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal (Rosid, 2021). Wayang kulit juga memiliki kekayaan bentuk, detail ornamen, dan stilasi visual yang dapat melatih ketelitian serta kepekaan estetis peserta didik dalam menggambar sketsa figuratif (Inayah Syar dkk., 2022).

Permasalahan utama dalam pembelajaran seni rupa di SMA adalah keterbatasan media dan bahan ajar yang kontekstual, menarik, dan berbasis budaya lokal, serta kurangnya eksplorasi teknik spesifik seperti sketsa basah. Kondisi ini berpotensi menurunkan motivasi belajar dan membatasi pengalaman siswa dalam menguasai teknik menggambar sekaligus memperkuat karakter dan apresiasi terhadap budaya.

Hasil observasi dan wawancara awal dengan guru seni budaya di SMAN 13 Surabaya menunjukkan bahwa bahan ajar yang tersedia belum memfasilitasi peserta didik untuk berlatih teknik sketsa basah secara terstruktur, serta belum mengangkat konten budaya lokal seperti wayang kulit sebagai objek visual. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran yang kontekstual dan interaktif dengan bahan ajar yang tersedia, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran berupa e-modul yang lebih sistematis, visual, dan dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik.

Pada tingkat SMA Fase F (kelas XI), pembelajaran seni rupa diarahkan untuk mengembangkan kemampuan kreatif dan reflektif melalui apresiasi dan penciptaan karya seni. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga pada

eksplorasi ide, pemahaman konsep, dan penginternalisasian nilai estetika serta budaya untuk membentuk karakter siswa yang kreatif dan peka terhadap lingkungannya.

Perancangan modul teknik sketsa basah bertema figur wayang kulit Pandawa Lima menjadi penting untuk menghubungkan materi seni rupa dengan kearifan lokal dan kehidupan nyata peserta didik. Modul berbasis budaya lokal ini diharapkan membantu guru menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, dan sekaligus berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya tradisional dalam semangat Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini merumuskan tiga permasalahan, yaitu: (1) bagaimana konsep perancangan e-modul, (2) bagaimana proses perancangan e-modul tersebut, dan (3) bagaimana efektivitas hasil perancangan e-modul teknik sketsa basah figuratif wayang kulit Pandawa Lima sebagai media pembelajaran seni rupa bagi peserta didik kelas XI-7 SMAN 13 Surabaya yang ditinjau dari hasil validasi ahli, hasil belajar, dan respon peserta didik. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan konsep, proses, dan efektivitas hasil perancangan e-modul teknik sketsa basah figuratif wayang kulit Pandawa Lima sebagai media pembelajaran seni rupa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Salahuddin dkk., 2023). Model R&D dipilih karena bertujuan menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono dalam Sumarni, 2019). Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, sarana pembelajaran dan karakteristik materi. tahap desain digunakan untuk merancang konsep, struktur, dan tampilan e-modul. tahap pengembangan menghasilkan produk e-modul yang divalidasi ahli. tahap implementasi menerapkan e-modul pada kelas uji coba. dan tahap evaluasi mengukur efektivitas produk (Rustamana dkk., 2024).

Penelitian dilaksanakan di SMAN 13 Surabaya dengan sasaran penelitian berupa 25

peserta didik kelas XI-7. Objek penelitian adalah e-modul teknik menggambar sketsa basah figuratif wayang kulit Pandawa Lima yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya.

Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru pamong seni budaya, angket validasi ahli meliputi ahli materi dan ahli media, serta angket respon peserta didik terhadap e-modul. Data sekunder diperoleh melalui penelitian terdahulu, artikel ilmiah, buku/ e-modul, dan profil sekolah.

Instrumen validasi ahli materi disusun dalam skala likert 1-5 yang mencakup 7 aspek meliputi: kesesuaian isi materi, kelengkapan materi, Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, Kesesuaian dengan kurikulum, Kedalaman dan kepadatan materi, serta Kesesuaian dengan konteks lokal. Instrumen validasi media menggunakan skala likert yang sama mencakup 7 aspek yang berbeda meliputi: Kesesuaian gambar dengan materi, Kualitas gambar dan ilustrasi, Tata letak (*layout*) halaman, Kesesuaian tipografi, Konsistensi desain, Kesesuaian dengan karakteristik siswa, serta Keterbacaan dan navigasi.

Data hasil validasi dan angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase kelayakan $P = (f/N) \times 100\%$, dengan f adalah jumlah skor yang diperoleh dan N adalah skor maksimal. Hasil persentase kemudian dikonversikan ke dalam kategori kelayakan mulai dari sangat tidak layak hingga sangat layak. Hasil belajar praktik menggambar peserta didik dinilai menggunakan rubrik penilaian karya dengan skala 0-100.

KERANGKA TEORETIK

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar peserta didik. E-modul sebagai salah satu bentuk bahan ajar mandiri berbasis digital memiliki karakteristik self-instructional, self-contained, berdiri sendiri, adaptif, dan bersahabat dengan pengguna, serta dapat memuat unsur multimedia interaktif yang meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar (Alivia dkk., 2023). Pengembangan e-

modul pada mata pelajaran seni budaya terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik apabila disusun secara sistematis dan disesuaikan dengan karakteristik materi (Nadzir, 2023; Fatma dkk., 2025).

Sketsa basah merupakan teknik menggambar yang memanfaatkan media cair, umumnya diaplikasikan dengan pendekatan *wet on wet*, yaitu menggoreskan media basah di atas permukaan yang juga basah untuk menghasilkan gradasi lembut, dan *wet on dry*, yaitu menggoreskan media basah pada permukaan kering untuk menghasilkan garis yang lebih tegas (Handayani & Priyatno, 2024).

Wayang kulit Pandawa Lima merupakan salah satu warisan budaya visual Nusantara yang memuat kekayaan bentuk, ornamen, dan filosofi karakter tokoh. Pemanfaatan wayang kulit sebagai objek pembelajaran seni rupa sejalan dengan gagasan pendidikan berbasis kearifan lokal, yang bertujuan menumbuhkan kecintaan peserta didik terhadap budaya bangsa sekaligus memperkaya materi pembelajaran dengan konteks yang dekat dengan lingkungan peserta didik (Anggoro, 2018; Aulia dkk., 2024).

Pembelajaran berbasis kearifan lokal memuat nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan sehari-hari sehingga mendorong peningkatan kualitas pembelajaran, mengaktifkan peserta didik, dan menumbuhkan kecintaan terhadap potensi daerah (Suarningsih, 2019). Pendidikan yang berlandaskan kearifan lokal juga berperan dalam pelestarian tradisi sekaligus membangun generasi muda yang bijaksana dan bertanggung jawab terhadap lingkungan serta budaya melalui integrasi nilai budaya lokal ke dalam kurikulum (Aulia dkk., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan dan dibahas berdasarkan tahapan ADDIE yang meliputi (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*).

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahapan pertama dalam model ADDIE, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kondisi nyata di lapangan sebagai dasar perancangan media pembelajaran. Pada tahap ini berisi analisis

kebutuhan, analisis sarana pembelajaran, dan analisis karakteristik peserta didik.

Perancangan e-modul ini didasarkan pada analisis kebutuhan pembelajaran di SMAN 13 Surabaya, khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya kelas XI (fase F). Hasil analisis menunjukkan bahwa materi sketsa basah, terutama sketsa basah figuratif wayang kulit, belum diajarkan di sekolah sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan berbasis kearifan lokal. Guru pamong menilai materi ini penting untuk meningkatkan keterampilan menggambar dengan tinta cina dan cat air, sekaligus memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai budaya lokal. Oleh karena itu, e-modul ini dirancang sebagai alternatif pembelajaran seni rupa yang relevan, visual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Selain itu, pembelajaran Seni Budaya di SMAN 13 Surabaya masih mengandalkan LKS sebagai media utama, sehingga cenderung bersifat konvensional, kurang interaktif, dan belum optimal memanfaatkan teknologi digital. LKS yang dominan berupa teks dan gambar statis juga membatasi eksplorasi siswa terhadap teknik sketsa basah, terutama dalam memahami langkah kerja, contoh karya, dan proses berkarya. Berdasarkan kondisi tersebut, e-modul Teknik Sketsa Basah Figuratif Wayang Kulit dirancang sebagai media pembelajaran digital yang interaktif, visual, sistematis, self-contained, dan mudah diakses melalui perangkat digital. Melalui e-modul ini, siswa diharapkan dapat belajar lebih mandiri, aktif, dan kreatif, sementara guru dapat memanfaatkannya sebagai bahan ajar utama, pendukung, maupun media pembelajaran dalam diskusi, praktik, dan kerja kelompok.

Selain analisis kebutuhan dan sarana pembelajaran, peneliti juga menganalisis karakteristik peserta didik, yaitu siswa kelas XI-7 SMAN 13 Surabaya, melalui wawancara dengan tiga siswa. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui minat, kebiasaan belajar, dan preferensi siswa terhadap media pembelajaran agar bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan mereka. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik menggunakan e-modul dibandingkan modul cetak karena lebih praktis, fleksibel, dan mudah diakses melalui ponsel atau laptop. Mereka juga dapat

membaca materi kapan saja, memperbesar gambar untuk melihat detail, serta menyimpan modul di gawai masing-masing. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa cenderung menyukai bahan ajar yang visual, berwarna, interaktif, dan berbasis teknologi.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap Design, peneliti menyusun garis besar isi (outline). Tahap perancangan ini mencakup struktur dan alur pembelajaran, komponen materi dan isi e-modul, serta desain tampilan visual.

Berdasarkan analisis kurikulum dan kebutuhan pembelajaran, peneliti menetapkan capaian serta tujuan pembelajaran yang harus dikuasai peserta didik setelah mempelajari e-modul. Materi disusun secara sistematis dan bertahap, mulai dari pemahaman budaya wayang kulit, pengenalan tokoh Pandawa Lima, estetika tatah sunting, unsur dan prinsip seni rupa, konsep sketsa, teknik sketsa basah, hingga penerapan stilasi wayang kulit Pandawa Lima dalam karya sketsa basah. Urutan tersebut dirancang agar peserta didik dapat membangun pemahaman dari konsep budaya ke praktik berkarya secara bertahap dan terarah.

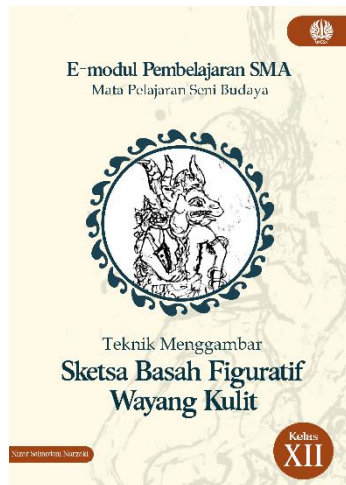
E-modul Teknik Sketsa Basah Figuratif Wayang Kulit disusun secara sistematis agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara bertahap, mulai dari pemahaman budaya wayang, penguasaan konsep seni rupa, hingga praktik teknik sketsa basah. Struktur modul diselaraskan dengan capaian pembelajaran Fase F serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain uraian materi, setiap bab dilengkapi gambar, ilustrasi, rangkuman, dan tugas untuk memperkuat pemahaman konsep sekaligus melatih keterampilan praktik. Pada bagian akhir, modul juga memuat penilaian, glosarium, dan daftar pustaka untuk membantu guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran serta memberi kesempatan kepada peserta didik merefleksikan proses dan hasil belajarnya.

E-modul disajikan dalam format PDF interaktif yang dapat diakses secara daring melalui platform Heyzine sehingga peserta didik dapat membuka e-modul kapan pun menggunakan perangkat komputer maupun telepon pintar. Konsep visual e-modul mengangkat identitas

wayang kulit Pandawa Lima melalui pemilihan palet warna earth tone, tipografi yang mudah dibaca, serta ilustrasi dan foto pertunjukan wayang kulit sebagai elemen pendukung materi.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

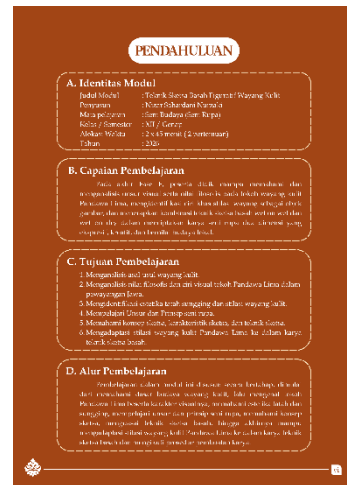
. Pada tahap *Development*, konsep perancangan tersebut diwujudkan menjadi produk digital menggunakan perangkat lunak desain, dengan memperhatikan konsistensi tipografi, warna, dan tata letak agar nyaman dibaca peserta didik.



Gambar 1. Cover e-modul

(Sumber: Dokumentasi Nizar Sahardani Nurzaki,2026).

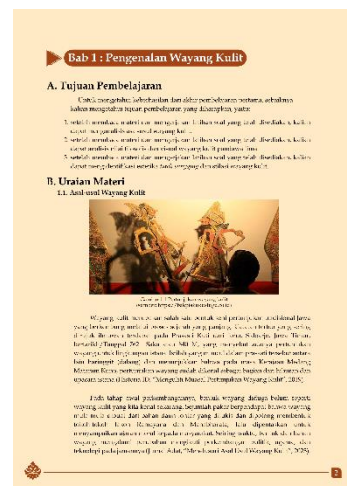
Cover depan E-modul bagian atas terdapat judul buku yaitu E-modul Pembelajaran SMA Mata Pelajaran Seni Budaya. Sedangkan dibagian bawah judul materi yang akan dibahas yaitu Teknik Menggambar Sketsa Basah Objek Figuratif Wayang Kulit. Dibagian tengah terdapat ilustrasi wayang yang telah diadaptasi ke sketsa basah untuk visual utama ilustrasi wayang dibelakang dengan ukuran lebih besar dan sedikit transparan. Dibagian kanan atas terdapat logo Universitas Negeri Surabaya. Lalu dibagian bawah kiri dan kanan terdapat keterangan penulis dan kelas.



Gambar 2. Pendahuluan

(Sumber: Dokumentasi Nizar Sahardani Nurzaki,2026).

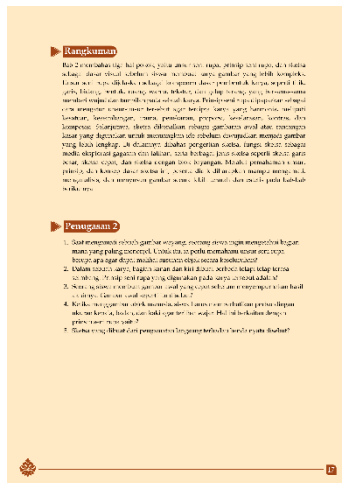
Pada bagian pendahuluan terdapat beberapa poin meliputi identitas modul, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur pembelajaran, petunjuk penggunaan modul, deskripsi dan materi pembelajaran.



Gambar 3. Materi e-modul

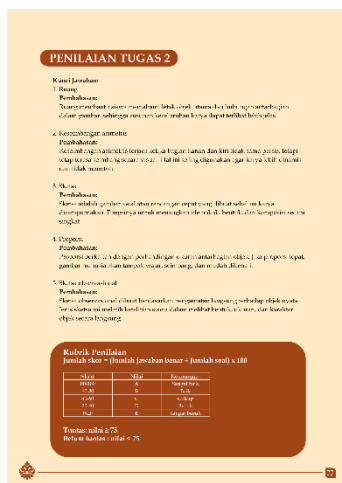
(Sumber: Dokumentasi Nizar Sahardani Nurzaki,2026).

Materi terdiri atas keterangan bab, tujuan pembelajaran, contoh gambar, serta uraian materi guna mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Pada bab pertama menguraikan asal-usul wayang kulit, indentifikasi karakter Pandawa Lima, hingga penjelasan mengenai estetika tatah dan sungging.



Gambar 4. Rangkuman dan penugasan
(Sumber: Dokumentasi Nizar Sahardani Nurzaki,2026).

Rangkuman berisi ringkasan dari masing-masing sub bab. Untuk penugasan telah disesuaikan dari pembahasan dari masing-masing bab.



Gambar 5. Kunci jawaban
(Sumber: Dokumentasi Nizar Sahardani Nurzaki,2026).

Kunci jawaban yang dinilai dari setiap penugasan beserta cara mengitung nilai disetiap penugasan yang diberikan.

Berdasarkan penilaian pertama yang diberikan oleh ahli materi terhadap materi E- modul Teknik Menggambar Sketsa Basah, diperoleh skor total dari tiap indikator yaitu 23 dari skor maksimal 35. Nilai persentasenya adalah 65,7%.

Berdasarkan penilaian kedua yang diberikan oleh ahli materi terhadap E-modul Teknik

Menggambar Sketsa Basah, diperoleh skor total dari tiap indikator yaitu 34 dari skor maksimal 35. Nilai persentasenya adalah 97,1% yang termasuk kategori sangat layak. Terdapat peningkatan sebesar 31,4% dari validasi pertama.

Berdasarkan penilaian pertama yang diberikan oleh ahli media terhadap tampilan E-modul Teknik Menggambar Sketsa Basah, diperoleh skor total dari tiap indikator yaitu 29 dari skor maksimal 35. Nilai persentasenya adalah 82,8%.

Berdasarkan penilaian kedua yang diberikan oleh ahli media terhadap tampilan E-modul Teknik Menggambar Sketsa Basah, diperoleh skor total dari tiap indikator yaitu 33 dari skor maksimal 35. Nilai persentasenya adalah 94,2% yang termasuk kategori sangat layak. Terdapat peningkatan sebesar 11,4% dari validasi pertama.

d. Tahap Uji Coba (Implementation)

Uji coba dilaksanakan di kelas XI-7 pada tanggal 19 Mei 2026. Uji coba pertama dilaksanakan sebagai tahap awal untuk mengetahui keterterimaan dan keterlaksanaan e-modul yang dikembangkan. Kegiatan ini dilakukan setelah e-modul melalui tahap validasi dan revisi awal, sehingga materi di dalamnya dinilai siap untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Pemilihan kelas XI-7 didasarkan pada kesesuaian karakteristik peserta didik dengan sasaran pengguna e-modul, yaitu siswa fase F yang sedang mempelajari seni rupa dengan pendekatan yang kontekstual dan aplikatif. Selain itu, uji coba ini juga bertujuan untuk memperoleh masukan awal terkait kemudahan penggunaan e-modul serta respons siswa terhadap isi materi yang disajikan.



Gambar 6. Pemaparan materi
(Sumber: Dokumentasi Nizar Sahardani Nurzaki,2026).

Pada pelaksanaan uji coba pertama, peserta didik diberi kesempatan untuk mempelajari e-modul secara mandiri maupun dengan bimbingan guru sesuai alur pembelajaran yang telah disusun. Materi yang dipelajari meliputi pengenalan wayang kulit, identifikasi karakter Pandhawa Lima, dan teknik menggambar sketsa basah. Selama proses pembelajaran, peserta didik diarahkan untuk membaca uraian materi, mengamati contoh gambar, dan memahami langkah-langkah yang tersedia di dalam e-modul.

Dalam kegiatan ini, peneliti berperan sebagai pengamat sekaligus fasilitator untuk mencatat berbagai kendala dan kelebihan yang muncul selama penggunaan e-modul. Aspek yang diamati meliputi minat belajar siswa, pemahaman terhadap materi, kemandirian dalam mengikuti petunjuk, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah kegiatan selesai, siswa juga diminta memberikan tanggapan melalui angket untuk mengetahui pendapat mereka mengenai manfaat e-modul.

Pada pertemuan kedua, peserta didik diarahkan untuk melanjutkan karya sketsa wayang kulit Pandhawa Lima serta mengumpulkan karya sketsa bagi peserta didik yang sudah selesai, dengan memadukan teknik *wet on wet* dan *wet on dry*. Sebelum memulai praktik, peserta didik dipersilahkan memilih dua karakter dari Pandhawa Lima yang digambar sesuai dengan minat dan kemampuan masing-masing. Pemilihan karakter ini bertujuan agar peserta didik lebih bebas dalam mengekspresikan ide serta lebih mengenal ciri visual dari tokoh wayang yang dipilih. Setelah menentukan karakter, peserta didik menyiapkan alat dan bahan yang digunakan, yaitu cat air, tinta cina, pensil, dan kertas aquarel 300 gsm sebagai media gambar. Kertas aquarel 300 gsm dipilih karena memiliki ketebalan yang cukup baik untuk menahan penggunaan cat air sehingga hasil karya dapat lebih optimal.



Gambar 7. Pembuatan latar basah
(Sumber: Dokumentasi Nizar Sahardani Nurzaki,2026).

Tahap pertama dalam pembuatan karya adalah membuat latar belakang terlebih dahulu menggunakan cat air dengan teknik *wet on wet*. Pada tahap ini, peserta didik diarahkan untuk mengaplikasikan cat air pada permukaan kertas yang masih basah sehingga warna dapat menyebar dan berpadu dengan lembut. Teknik ini digunakan untuk menghasilkan latar yang dinamis, halus, dan artistik. Setelah latar belakang selesai dibuat, peserta didik menunggu hingga kertas benar-benar kering sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.



Gambar 8. Pengaplikasian tinta cina
(Sumber: Dokumentasi Nizar Sahardani Nurzaki,2026).

Setelah latar belakang kering, peserta didik memasuki tahap kedua, yaitu membuat rancangan sketsa menggunakan pensil. Pada tahap ini, peserta didik menggambar bentuk dasar tokoh wayang yang telah dipilih dengan memperhatikan

goresan, bentuk, serta karakteristik visual masing-masing tokoh Pandhawa Lima. Sketsa pensil berfungsi sebagai dasar sebelum garis-garis gambar ditegaskan dengan media lain. Oleh karena itu, peserta didik diarahkan untuk menggambar dengan hati-hati namun tetap luwes agar hasil akhir karya rapi dan sesuai dengan rancangan.

Tahap terakhir adalah menebali rancangan sketsa menggunakan tinta cina dengan menerapkan teknik *wet on dry*. Pada proses ini, tinta cina diaplikasikan pada permukaan kertas yang telah kering sehingga garis yang dihasilkan menjadi lebih tegas dan jelas. Teknik ini juga memberikan perbedaan visual antara latar belakang yang lembut dan objek utama yang kuat, sehingga tokoh wayang tampak lebih menonjol. Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat memahami proses berkarya secara bertahap, mulai dari pembuatan latar, penyusunan sketsa, hingga penyempurnaan karya menggunakan tinta cina.



Gambar 9. Foto bersama

(Sumber: Dokumentasi Nizar Sahardani Nurzaki, 2026).

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Hasil perancangan e-modul diukur melalui uji coba pada 25 peserta didik kelas XI-7 SMAN 13 Surabaya. Uji coba dilakukan dengan meminta peserta didik mempelajari materi pada e-modul kemudian mempraktikkan teknik sketsa basah untuk menggambar figur wayang kulit Pandawa Lima.

Hasil belajar praktik menggambar peserta didik memperoleh rata-rata nilai 64,5 dengan kategori cukup baik. Nilai tertinggi dicapai oleh dua peserta didik dengan skor 93,75, sedangkan nilai terendah berada pada rentang 43,75-46,25. Variasi capaian ini menunjukkan bahwa penguasaan teknik sketsa basah masih dipengaruhi oleh pengalaman menggambar

peserta didik sebelumnya, sehingga e-modul perlu didampingi latihan bertahap agar hasil belajar lebih merata.

Hasil angket respon peserta didik terhadap e-modul menunjukkan persentase sebesar 90,32% dengan kategori sangat baik. Peserta didik menilai e-modul menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka mengenal teknik sketsa basah sekaligus budaya wayang kulit secara lebih mendalam. Temuan ini sejalan dengan penelitian pengembangan e-modul seni budaya lain yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis konten visual dan budaya lokal dapat meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik dalam belajar (Nadzir, 2023; Alivia dkk., 2023).

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli, hasil belajar peserta didik, dan respon peserta didik menunjukkan bahwa e-modul teknik sketsa basah figuratif wayang kulit Pandawa Lima layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran seni rupa yang kontekstual serta berbasis kearifan lokal.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa konsep e-modul teknik sketsa basah figuratif wayang kulit Pandawa Lima dirancang secara interaktif, visual, sistematis, dan self-contained, disajikan dalam format PDF yang dapat diakses melalui platform Heyzine, dengan struktur materi yang disusun bertahap mulai dari pengenalan wayang kulit hingga praktik teknik *wet on wet* dan *wet on dry*.

Proses perancangan e-modul dilakukan melalui tahap Design dan Development dengan mengacu pada model ADDIE, meliputi penyusunan outline dan storyboard, pengembangan produk digital, serta validasi oleh ahli materi dan ahli media yang menghasilkan peningkatan persentase kelayakan dari tahap awal ke tahap revisi hingga mencapai kategori sangat layak.

Efektivitas hasil perancangan e-modul ditunjukkan oleh persentase kelayakan ahli materi sebesar 97,1% dan ahli media sebesar 94,2%, rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 64,5, serta respon peserta didik sebesar 90,32% dengan kategori sangat baik, sehingga e-modul

dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran seni rupa.

Penelitian ini menyarankan agar guru seni budaya dapat memanfaatkan e-modul ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran teknik menggambar sketsa basah berbasis kearifan lokal. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan objek figuratif budaya lokal lain serta menambahkan fitur interaktif seperti video tutorial agar e-modul semakin komunikatif dan aplikatif bagi peserta didik.

REFERENSI

- Alivia, Z. P., Wahyudin, W., & Nursalman, M. (2023). Pengembangan modul sebagai multimedia pembelajaran interaktif dengan model discovery learning untuk meningkatkan kognitif siswa. *Digital Transformation Technology*, 3(2), 618-628. <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i2.3138>
- Anggoro, B. (2018). Wayang dan seni pertunjukan: Kajian sejarah perkembangan seni wayang di tanah Jawa sebagai seni pertunjukan dan dakwah. *Juspi: Jurnal Sejarah Peradaban Islam*, 2(2).
- Aulia, A. N., Rahayu, T. H., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pendidikan berbasis kearifan lokal: Menjaga tradisi dan membangun masa depan masyarakat Banjarmasin. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2035-2043. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.553>
- Fatma, M. T., Selaras, G. H., Fadilah, M., Fajrina, S., & Rahmi, F. O. (2025). Tinjauan literatur tentang penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran biologi. *Jurnal Bioshell*, 14(2), 269-278. <https://doi.org/10.56013/bio.v14i2.4845>
- Handayani, P., & Priyatno, A. (2024). Gajah Sumatera sebagai inspirasi penciptaan karya seni lukis dengan media cat air. *Jurnal Seni Rupa*, 2(9), 414-439.
- Inayah Syar, N., Azizah, N., Supriatin, A., Yuliani, H., & Sari, M. P. (2022). Pemanfaatan media wayang kertas pada pembelajaran IPA di SDN-1 Basawang. *Jurnal Pendidikan IPA*, 1(2).
- Nadzir, H. N. (2023). Pengembangan e-modul menggunakan model Hannafin and Peck pada mata pelajaran seni budaya. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 47-55. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i1.58570>
- Rosid, M. (2021). Analisis nilai-nilai karakter Islami pada penokohan wayang Pandawa Lima pada cerita Mahabarata (Skripsi, IAIN Purwokerto). www.iainpurwokerto.ac.id
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian dan pengembangan (Research & Development) dalam pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(3), 60-69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Salahuddin, A., Komar, S., & Nanda, D. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis nilai karakter peserta didik muatan bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5.
- Sumarni, S. (2019). Model penelitian dan pengembangan (R&D). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.