

PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI KARAKTER BERBASIS LINGKUNGAN DI SMPN 14 GRESIK

Laiely Lanisi¹, Marsudi²

¹Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: laiely.17020124031@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: marsudi@unesa.ac.id

Abstract

Penerapan pembelajaran ilustrasi pada kompetensi dasar menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital kelas VIII SMPN 14 Gresik kurang kreatif, kurang variatif, dan peserta didik kurang diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi idenya. Tujuan penelitian ini adalah menerapkan pembelajaran menggambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan serta mendeskripsikan hasil pembelajaran ilustrasi berbasis lingkungan yang telah dilakukan oleh siswa SMPN 14 Gresik. Pembelajaran menggambar ilustrasi berbasis lingkungan sangat diperlukan siswa guna merangsang imajinasi siswa dalam menggambar ilustrasi dengan mengamati lingkungan sekitar dan mengembangkan ide dan gagasannya menjadi gambar ilustrasi yang menarik dan kreatif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuisioner. Hasil dari penelitian dengan menerapkan pembelajaran ilustrasi berbasis lingkungan dengan 16 siswa kelas VIII sebanyak 6 siswa atau sekitar 37,5% mendapatkan nilai sangat baik, 6 siswa atau 37,5% mendapatkan nilai baik, 2 siswa atau 12,5% mendapatkan nilai cukup dan sisanya sebanyak 2 siswa atau sekitar 12,5% perlu bimbingan. Dengan demikian berdasarkan capaian pembelajaran tersebut pembelajaran menggambar ilustrasi berbasis lingkungan memiliki dampak yang sangat baik bagi siswa dan siswa mampu mempraktikkan dan menyelesaikan karya gambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan sekitar dengan baik.

Kata Kunci: *Ilustrasi, Karakter, Lingkungan sekitar*

Abstract

The application of illustration learning in the basic competence of drawing illustrations using manual or digital techniques for class VIII SMPN 14 Gresik is less creative, less varied, and students are not allowed to explore their ideas. The purpose of this research is to apply learning to draw environment-based character illustrations and to describe the results of environmental-based illustration learning that has been carried out by students of SMPN 14 Gresik. Learning to draw illustrations based on the environment is needed by students to stimulate students' imagination in drawing illustrations by observing the surrounding environment and developing ideas and ideas into attractive and creative illustrative images. This study uses descriptive qualitative methods with data collection methods through observation, interviews, documentation, and questionnaires. The results of the study by applying environment-based illustration learning with 16 students of class VIII as many as 6 students or about 37.5% got very good scores, 6 students or 37.5% got good grades, 2 students or 12.5% got sufficient grades, and the remaining 2 students or about 12.5% need guidance. Thus based on these learning outcomes, learning to draw illustrations based on the environment has a very good impact on students, and students can practice and complete the work of drawing illustration characters based on the environment well.

Keywords: *Illustration, Character, The Environment*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini berdampak pada kemajuan pendidikan. Hal ini ditunjang oleh kemajuan teknologi dalam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran bagi peserta didik. Menurut Duffy, McDonald, dan Mizell (2003) teknologi pembelajaran merupakan teknologi apa saja yang digunakan pendidik dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran. Dengan adanya kemajuan teknologi dalam media pembelajaran juga berpengaruh terhadap peningkatan daya pikir anak. Perkembangan media pembelajaran ini juga memberikan banyak manfaat, sehingga peserta didik juga dituntut untuk memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran. Seperti halnya dalam pendidikan seni budaya.

Di sekolah menengah pertama, mata pelajaran seni budaya adalah salah satu pelajaran yang disukai oleh siswa, hal ini karena dapat mengasah kreativitas dan menggali ilmu pengetahuan mengenai seni. Mengasah kreativitas dapat dilakukan dengan bermain dan mengamati, sehingga kemampuan berkarya dapat diperoleh secara menyenangkan. Sekolah menengah pertama adalah sekolah pendidikan formal setelah melalui tingkat sekolah dasar. Pada umumnya siswa sekolah menengah pertama berusia 12 – 15 tahun pada usia tersebut anak sudah disebut sebagai usia remaja yaitu masa ketika anak tumbuh ketahap menjadi orang dewasa yang tidak dapat ditetapkan secara pasti. Menurut Yessy (2015) Masa remaja awal yaitu antara umur 12-15 tahun. Pada masa ini, remaja mulai memiliki kapasitas untuk menggunakan pengetahuan secara efisien karena pertumbuhan otak mencapai kesempurnaan sehingga informasi berkembang dengan cepat yang diproses pada sistem saraf. Selain itu, pada masa remaja ini juga terjadi penataan ulang lingkaran saraf frontal lobe. Frontal lobe ini berfungsi dalam kegiatan kognitif tingkat tinggi, seperti kemampuan mengambil keputusan atau merumuskan perencanaan strategis (Sarwono, 2012). Oleh karena itu pembelajaran seni budaya, khususnya seni rupa di SMP diarahkan pada kemampuan untuk mengeksplorasi temuan siswa yang dikembangkan menjadi karya seni inovatif dan kreatif. Salah satu konsep penting di bidang

kreativitas yaitu hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri. Menurut pendapat psikolog humanistik, Carl Rogers dan Abraham Maslow dalam Munandar (1999) mengatakan bahwa seseorang dapat dikatakan mengaktualisasikan dirinya jika orang itu menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang menurutnya mampu, mewujudkan atau mengaktualisasikan potensinya.

Di sekolah menengah pertama, salah satu topik pembelajaran seni budaya yang relevan dengan kegiatan pengembangan kreativitas tersebut telah tertuang dalam kurikulum K13, yakni pada KD 4.2 siswa dituntut untuk menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital. Namun, masih banyak peserta didik yang masih kurang memiliki kreativitas, dikarenakan beberapa factor salah satunya kurang mampunya guru dalam mengembangkan metode, teknik, serta memanfaatkan media dalam pembelajaran.

Permasalahan ini sebelumnya pernah diteliti oleh Tri Oktavina dengan judul “Kemampuan Menggambar Ilustrasi dengan Menggunakan Media Pensil Warna Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Kempo Kecamatan Kempo Kabupaten Dompu” dan hasil penelitian tersebut menandakan kurangnya kemampuan dan kendala yang dihadapi ketika menggambar ilustrasi dengan menggunakan media pensil warna pada siswa kelas VIII SMPN 1 Kempo Kecamatan Kempo Kabupaten Dompu. Dan hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa, berdasarkan keseluruhan aspek dari tim penilai dalam menggambar ilustrasi menggunakan pensil warna yakni 11 orang yang cukup baik dalam memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dalam menggambar ilustrasi menggunakan media pensil warna. (Tri Oktaviana, Universitas Negeri Makasar, 2018). Kemudian permasalahan yang sama juga pernah diteliti oleh Anik Rahmawati pada tahun 2014 dari Universitas Negeri Semarang dengan judul “Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Kartun Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 1 Keling Kecamatan Keling Kabupaten Jepara” . Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana proses, hasil, dan faktor-faktor yang menjadi pendukung dan penghambat pembelajaran menggambar ilustrasi di SMP Negeri 1 Keling. Hasil penelitian menunjukkan proses pembelajaran menggambar ilustrasi berjalan

sesuai dengan komponen pembelajaran (Anik Rahmawati, Universitas Negeri Semarang, 2014).

Permasalahan ini juga terjadi di Sekolah Menengah Pertama Negeri 14 Gresik yang beralamatkan di Jl. Raya Dermo 05 Benjeng, Kab. Gresik, Prov. Jawa Timur (<https://www.google.co.id/maps/>, 2021). Sekolah ini merupakan sekolah menengah pertama berakreditasi A, SMP Negeri 14 Gresik terdiri dari 9 kelas VII (Tujuh), 9 kelas VIII (Delapan), 9 kelas IX (Sembilan), pada masing-masing angkatan dengan jumlah siswa pada setiap kelas adalah sekitar 30-35 siswa. Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan data bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran seni budaya masih terdapat banyak kekurangan. Hal ini dikarenakan guru yang mengajar seni budaya khususnya seni rupa bukan lulusan seni rupa melainkan seni tari, sehingga dalam penyampaian materi seni rupa pada KD 4.2 masih kurang maksimal sehingga kemampuan siswa dalam berkarya juga kurang maksimal. Menurut Bapak Heri selaku guru seni budaya SMPN 14 Gresik, kemampuan siswa SMPN 14 Gresik dalam menangkap pembelajaran seni budaya ini ada bermacam-macam ada yang berkarya seni dengan baik namun ada juga yang kurang baik, selain itu juga adanya keterbatasan secara finansial disetiap siswa, apalagi sekarang ini terdapat faktor hambatan baru yaitu adanya pandemic *covid-19* yang mengakibatkan keterbatasannya pembelajaran secara tatap muka, tentu hal tersebut dapat menghambat kreativitas siswa dalam berkarya apalagi berkarya ilustrasi sesuai dengan KD 4.2. siswa akan kesulitan dalam mencari ide dan objek awal yang akan diilustrasikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Karakter Berbasis Lingkungan di SMPN 14 Gresik. Permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana proses pembelajaran menggambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan di SMPN 14 Gresik? Bagaimana hasil evaluasi karya gambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan di SMPN 14 Gresik? Bagaimana respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan di SMPN

14 Gresik?

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan proses pembelajaran menggambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan di SMPN 14 Gresik. 2) Menghasilkan dan mendeskripsikan hasil karya gambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan di SMPN 14 Gresik. 3) Mendeskripsikan respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan di SMPN 14 Gresik. Sedangkan manfaat penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi baru pada KD 4.2 mata pelajaran seni budaya untuk peserta didik kelas VIII Sekolah Menengah Pertama dan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, menjadi referensi dan masukan bagi perkembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan serta bagi para peserta didik untuk mempermudah dalam memahami materi ajar yang diberikan, Meningkatkan imajinasi dan kreatifitas peserta didik dalam menggambar ilustrasi, Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran seni budaya dan sebagai media pembelajaran tambahan guru dalam mengajar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2006) mengartikan metode penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Sumber data yang dipakai dalam penelitian ini diperoleh dari struktur kurikulum seni budaya SMP kelas VIII KD 4.2, pelaksanaan pembelajaran, tanggapan siswa dan evaluasi pembelajaran seni budaya SMP kelas VIII KD 4.2.

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah Drs. M. Nur, M.M. selaku kepala sekolah SMPN 14 Gresik, Heri Waluyo, S.Pd selaku guru seni budaya dan 16 peserta didik kelas VIII A SMP N 14 Gresik. Objek dalam penelitian ini adalah keseluruhan karya ilustrasi karakter berbasis lingkungan sekitar yang dibuat oleh siswa. Total hasil karya 16 karya ilustrasi dari peserta didik yang berjumlah 32 orang. Sisanya tidak dapat mengumpulkan karya ketika proses

penilaian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan : 1) observasi yaitu peneliti datang kesekolah untuk melakukan observasi dan menggali beberapa informasi tentang Sekolah Menengah Pertama 14 Gresik 2) Wawancara, proses wawancara ini dilaksanakan pada tanggal 30 oktober 2020 dan 28 Januari 2021. Peneliti melakukan wawancara kepada Drs. M. Nur, M.M. selaku kepala sekolah dan Heri Waluyo, S.Pd selaku guru seni budaya SMPN 14 Gresik kelas VIII. 3) Dokumentasi, dalam hal ini dokumen yang digunakan berupa hasil dari observasi yang dibuat peneliti yaitu rencana pelaksana pembelajaran (RPP) mata pelajaran seni budaya (seni rupa), media pembelajaran, sumber belajar dan mengenai profil sekolah, visi misi dan jumlah peserta didik kelas VIII A SMPN 14 Gresik. 4) Kuisisioner dalam penelitian terdiri dari beberapa pertanyaan yang diisi oleh siswa kelas VIII A sebanyak 16 siswa, kemudian kuisisioner atau angket tersebut dibagikan kepada siswa dan diisi sesuai dengan apa yang dialami setelah penerapan pembelajaran tersebut.

Keabsahan data dilakukan peneliti untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan peneliti benar-benar merupakan penelitian ilmiah serta menguji data yang diperoleh. Untuk memperoleh keabsahan data peneliti melakukan uji triangulasi data yaitu dengan cara menyamakan dan menggabungkan data hasil wawancara yang diperoleh dari guru seni budaya dan penerapan metode pembelajaran dengan siswa. Dengan dilakukannya triangulasi data peneliti mendapatkan kecocokan antara hasil observasi dan hasil wawancara.

Teknik Analisis Data, dalam penelitian ini meliputi 1) Reduksi Data (Data Reduction) adalah tahap awal bagi peneliti untuk mengumpulkan data dari sekolah, kemudian mencatat dan memilah data yang sesuai dan mengambil inti yang penting. Di bagian ini peneliti memperoleh data dari hasil wawancara dari guru seni budaya dan observasi, kemudian difokuskan lagi lebih detail lain pada hal-hal penting. 2) Penyajian Data (Data Display) dibagian ini peneliti memberikan penjelasan tentang alat dan bahan yang digunakan dalam menggambar ilustrasi, menjabarkan tahapan dalam membuat gambar

ilustrasi karakter melalui pembelajaran berbasis lingkungan, serta mengetahui hasil karya yang dihasilkan oleh siswa kelas VIII A. 3) Penarikan Kesimpulan (Verification Data) adalah bagian terakhir di sebuah laporan penelitian. Kesimpulan ini berisi pokok pembahasan atas jawaban dari rumusan masalah yang telah diperoleh melalui proses pengumpulan data.

KERANGKA TEORETIK Pembelajaran Seni Budaya

Dalam Jurnal yang berjudul Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Menumbuhkan Kecerdasan Moral Secara Kompetitif, Widaningsih (2012) menyatakan pendidikan seni budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik. Yang terletak pemberian pengalaman estetis dalam bentuk kegiatan berekspresi /berkreasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

Mata pelajaran seni budaya diharapkan agar peserta didik memahami tentang estetika, yang dapat meningkatkan sensitivitas. Pembelajaran Seni Budaya untuk Pendidikan Menengah Kelas VIII yaitu salah satu cara untuk melestarikan peradaban bangsa melalui pemahaman terhadap sejumlah karya seni rupa modern. Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami konsep, pentingnya seni budaya dan keterampilan, menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan, menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan, serta menampilkan peran dalam seni budaya dan keterampilan pada tingkat lokal, regional, maupun global (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006).

Kurikulum Pembelajaran Seni Budaya

Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan

pendidikan tertentu. Begitu juga dengan pelajaran seni budaya di sekolah menengah pertama kelas VIII. Kurikulum seni budaya di SMP kelas VIII memiliki tujuan tertentu berdasarkan Permendikbud nomor 37 tahun 2018, yang menyatakan bahwa : 1) kompetensi sikap spiritual, 2) sikap sosial, 3) pengetahuan, 4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler. Oleh karena itu pendidikan seni budaya akan lebih terarah dan berjalan sesuai pedoman.

Implementasi Pembelajaran Seni Budaya

Implementasi bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan. Menurut Usman (2002) Implementasi bermuara pada aksi, aktivitas, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem, implementasi bukan hanya aktivitas, tapi suatu kegiatan yang terencana untuk tercapainya tujuan kegiatan. Implementasi biasanya dilaksanakan setelah perencanaan dianggap sempurna, jadi implementasi adalah tindakan yang sudah disusun secara matang.

Implementasi pembelajaran seni budaya dilaksanakan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tentu memiliki suatu pedoman yang telah dibuat dan disepakai oleh pemerintah, pedoman yang menjadi dasar dalam proses mengajar yaitu kurikulum.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim, menerapkan empat program pokok kebijakan pendidikan yaitu “Merdeka Belajar”. Program tersebut diantaranya Ujian Sekolah Berstandar Nasional, Ujian Nasional, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan Peraturan Penerimaan Peserta Didik Baru dengan Zonasi (<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/mendikbud-tetapkan-empat-pokok-kebijakan-pendidikan-merdeka-belajar>, diakses pada 9 Mei 2020, pukul 16:39)

Begitu juga dengan pelajaran seni budaya di sekolah menengah pertama kelas VIII. Berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum kelas VIII SMP pada KD 4.2 siswa dituntut untuk menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital.

Pembelajaran Berbasis Lingkungan

Tempat atau lingkungan alam sekitar yaitu tempat seseorang dapat melakukan belajar atau proses perubahan tingkah laku maka tempat itu dapat dikategorikan sebagai tempat belajar yang berarti sumber belajar, misalnya perpustakaan, pasar, museum, sungai, gunung, tempat pembuangan sampah, kolam ikan, dan sebagainya” (Majid, 2009). Kemudian pengertian pembelajaran disampaikan oleh Nasution dalam Sugihartono dkk, (2007), pembelajaran adalah suatu aktivitas yang mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar.

Menurut Musbikin (2010) pembelajaran berbasis lingkungan alam sesungguhnya telah digagas pertama kali oleh Jan Lightghart pada Tahun 1859 yang dikenal dengan pengajaran barang sesungguhnya. Ide dasarnya adalah pendidikan pada anak usia dini dilakukan dengan mengajak anak dalam suasana sesungguhnya melalui belajar pada lingkungan alam sekitar yang nyata.

Dalam jurnal berjudul Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sebagai Sumber Belajar pada Anak Usia Dini di Paud Cerdas Sukorejo-Kendal mengatakan bahwa pembelajaran berbasis lingkungan merupakan suatu proses interaksi yang membantu peserta didik memiliki pengalaman belajar dengan menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar melalui penataan lingkungan dan komponen pembelajaran.

Kreativitas

Dalam buku yang ditulis Yuwono (2005) Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan tempat ia berada, dengan demikian perubahan di dalam lingkungan maupun di dalam individu dapat menjunjung atau dapat menghambat upaya kreatif. Sedangkan dalam buku Lubis, (2010) Haris berpendapat, kreativitas adalah suatu kemampuan, yaitu kemampuan untuk membayangkan atau menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk membangun ide baru dengan mengkombinasikan, merubah, menerapkan ulang ide yang sudah ada.

Dalam buku yang ditulis Jasa Ungguh

Muliawan (2016), Menurut bentuknya materi kreativitas anak usia sekolah dibedakan menjadi 7 yaitu: (1) Kemampuan Mengenal suatu Objek. (2) Kemampuan Berbicara. (3) Kemampuan Berpikir/Menalar. (4) Kemampuan Berperilaku. (5) Kemampuan Menyusun Kembali. (6) Kemampuan Berimajinasi. (7) Kemampuan Merangkai Bentuk.

Menurut Sunarto dalam Jurnalnya yang berjudul Pengembangan Kreativitas Inovatif dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi (2018) dalam pendidikan seni, kreativitas ditandai oleh kemampuan menguasai konsep, material serta teknik berkarya sehingga dapat menemukan karya yang lain dari pada yang lain.

Pembuatan tes kreativitas pernah dicoba oleh Tarrance. Tes ini berisi sebuah gambar yang diteruskan dengan dimotivasi berdasarkan cerita, bentuk global dan pemberian tekanan, lalu dibiarkan hingga ditemukan kejenuhan. Permasalahan yang muncul yaitu pembelajaran seperti ini harus menyediakan waktu yang longgar, sehingga dapat menemukan sesuatu yang sangat bermanfaat (Sunarto, 2016).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau membuat sesuatu yang baru yang berbeda dari sebelumnya. Hal baru yang dimaksud adalah sesuatu yang belum diketahui oleh siapapun, meskipun hal itu adalah hal yang sudah tidak asing, dan bukanlah hal tidak ada menjadi ada, tetapi itu merupakan kombinasi baru dari sesuatu yang memang sudah ada.

Ilustrasi

Dalam diksi rupa karangan Susanto (2011) dijelaskan bahwa ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan visual. Jadi ilustrasi merupakan gambar yang dibuat dengan tujuan untuk menerangkan dan memperjelas suatu hal.

Menurut Wojirsch (1995) Ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tak terbaca yang dapat menguraikan cerita berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Sehingga makna yang terkandung didalam pesan tersembunyi dapat dijelaskan.

Berdasarkan pengertian dari para ahli di atas

maka dapat disimpulkan bahwa Ilustrasi merupakan karya seni rupa yang bertujuan untuk memperjelas suatu pengertian. Ilustrasi digunakan untuk menerangkan suatu istilah ke dalam bentuk gambar berdasarkan tema yang telah dipilih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses menggambar ilustrasi karakter melalui pembelajaran berbasis lingkungan di SMPN 14 Gresik meliputi 3 tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap persiapan peneliti menghubungi sekolah untuk melakukan rencana penelitian dan menggali informasi mengenai sekolah dan kurikulum seni budaya yang digunakan serta mulai membuat RPP untuk penelitian.

Seperti yang telah dijelaskan pada bagian pendahuluan yaitu menggambar ilustrasi karakter melalui pembelajaran berbasis lingkungan di SMPN 14 Gresik, peneliti menerapkan KD 4.2 dalam pembelajaran seni budaya yaitu menggambar ilustrasi menggunakan teknik digital atau manual. Dan pembelajaran dilakukan secara online karena keterbatasan pertemuan tatap muka yang disebabkan *pandemi covid-19*.

Berdasarkan pengamatan peneliti dan hasil dari wawancara dengan Bapak Heri (55 tahun) selaku guru seni budaya, peneliti bersama guru sepakat untuk menerapkan pembuatan gambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan sekitar pada materi KD 4.2. Kemudian pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan pembelajaran di kelas VIII A SMPN 14 Gresik. Adapun proses penelitian kali ini, peneliti sebagai guru seni budaya dengan menjelaskan materi tentang ilustrasi dan cara membuat gambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan sekitar. dikarenakan sekarang ini di masa *pandemi covid-19* maka pembelajaran dilaksanakn secara *online* menggunakan *google classroom* dan *youtube*. Setelah materi dibagikan di *google classroom* dan *youtube* siswa segera melihat dan mendengarkan materi yang diajarkan. Berikut adalah proses pembelajaran seni budaya yang dilakukan oleh peneliti, pertama peneliti menjadi guru seni budaya kemudian menerangkan materi gambar ilustrasi secara umum dan menjelaskan cara menggambar ilustrasi berbasis lingkungan

sekitar melalui *google classroom* dan *youtube*. Kemudian siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dan mendengarkan materi yang telah dijelaskan.



Gambar 1. Gambar Thumbnail Youtube
(Sumber : [youtube.com/sasimantikli](https://www.youtube.com/sasimantikli), 2021)

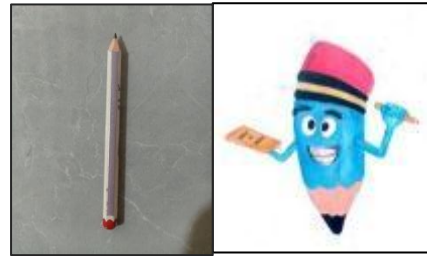
Lalu peneliti memberi tugas siswa agar membuat gambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan sekitar sesuai dengan tahapan yang telah di jelaskan dimateri yang telah dibagikan, berikut adalah tahapan pembuatan gambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan sekitar :

1. Siswa diajak untuk mengamati benda disekitar yang akan di buat gambar ilustrasi karakter
2. Kemudian siswa harus menentukan benda yang akan dibuat gambar ilustrasi karakter..
3. Menentukan irama, komposisi, proporsi, keseimbangan, dan kesatuan pada objek gambar.
4. Menggambar sketsa global sesuai imajinasi karakter yang akan dibuat.
5. Memberikan arsiran atau warna pada objek gambar sesuai karakter yang diinginkan.

Kemudian Siswa diberi waktu selama 10 hari pengerjaan, kemudian di kumpulkan di *google classroom*. Dalam memacu semangat dan menambah pemahaman siswa, peneliti menyiapkan contoh kongkrit menggambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan sekitar.



Gambar 2. Gambar Ilustrasi Karya Laiely Lanisi
(Sumber: Koleksi Laiely Lanisi, 2020)



Gambar 3. Gambar Ilustrasi Karya Laiely Lanisi
(Sumber: Koleksi Laiely Lanisi, 2020)

Kemudian pada tahap evaluasi peneliti melakukan penilaian berdasarkan pembelajaran ilustrasi yang telah dilaksanakan, hasil penelitian ini adalah 1) Penilaian karya ilustrasi karakter dari 16 siswa kelas VIII A SMPN 14 Gresik 2) Penilaian siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dibuat dengan menyebarkan angket respon kepada 16 orang siswa kelas VIII A SMPN 14 Gresik.

Berikut adalah beberapa hasil hasil karya siswa



Gambar 4. Gambar ilustrasi karya Azizah Qoirunnisa
(Sumber: Koleksi Laiely Lanisi, 2021)

Gambar di atas adalah gambar yang dibuat oleh Azizah Qoirunnisa, dia menggambar ilustrasi yang diambil dari lampu. Menurut azizah dia menamai ilustrasi nya dengan nama Jony dan Jiny. Jony adalah pemuda yang selalu berpenampilan rapi, murah senyum dan pekerja keras, sedangkan jiny adalah pemuda yang suka tersenyum, muda bergaul, rama dan dia suka es krim.

Dilihat dari hasil karya yang telah dibuat, Azizah menunjukkan jika gambar yang dibuat sangat rapi dan bersih, gambar ilustrasi terlihat sangat imajinatif dan kemampuan dalam

memadukan warna terlihat menunjukkan keharmonisan.



Gambar 5. Gambar ilustrasi karya Glenish Viona Putri
(Sumber: Koleksi Laiely Lanisi, 2021)

Gambar di atas adalah gambar yang dibuat oleh Glenish Viona Putri. Dia membuat ilustrasi dari pensil. Menurut deskripsi yang dibuat Glenish, karakter ini bernama Rio. Rio adalah anak yang rajin, murah senyum, selalu ceria. Dia adalah anak pekerja keras.

Dilihat dari hasil karya yang telah dibuat Glenish menunjukkan jika gambar yang dibuat memiliki kerapian dan kebersihan yang sangat baik, warna yang digunakan baik memujukan keserasian dan kreativitas terlihat imajinatif.



Gambar 6. Gambar ilustrasi karya siswa Refhad Ardista MA.
(Sumber: Koleksi Laiely Lanisi, 2021)

Gambar di atas adalah gambar yang dibuat oleh Reyfhad Ardista MA, dia mengilustrasikan sebuah botol. Karakter ini dia beri nama Nando,

menurutnya Nando adalah pemuda yang berpenampilan keren dan selalu rapi. Dia adalah seorang pemuda pekerja keras, murah senyum, baik hati, jujur dan juga ramah.

Dari hasil karya yang telah dibuat Reyfhad, ilustrasi yang dibuat terlihat rapi dan bersih, serta imajinatif. Namun kemampuan menggunakan lebih dari 2 jenis warna dan warna kurang menunjukkan keharmonisan.



Gambar 7. Gambar Ilustrasi Karya Faritsah Fauziah
(Sumber: Koleksi Laiely Lanisi, 2021)

Gambar di atas adalah gambar yang dibuat oleh Faritsah Fauziah . dia mengilustrasikan sebuah pensil. Ia memberi nama ilustrasi ini adalah Mr Pen, yang memiliki karakter pekerja keras, tegas dan ramah kepada semua orang.

Dilihat dari gambar yang dibuat terlihat sangat rapi dan sedikit bersih dalam bidang dasaran. Gambar ilustrasi terlihat sangat imajinatif, namun dia tidak menggunakan warna dalam pembuatan ilustrasinya sehingga dalam segi pewarnaan karya kurang menarik.

Tabel 1. Instrumen Penilaian Siswa

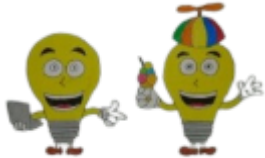



Nama Siswa	Kriteria 1			Kriteria 2			Kriteria 3					
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
Azizah	9				9				9			
Khoirunnisa	0				5				0			
Glenish Viona Putri	9				8				8			
Reyfhad				7				8				7

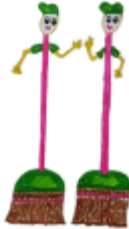





Ardista MA	2	0	3
Faritsah	6	7	6
Fauziah	7	5	
Listyani			0






Keterangan :


Kriteria 1	: Kerapian dan Kebersihan dalam menggambar
Kriteria 2	: Kreativitas
Kriteria 3	: Warna
Sangat Baik (4)	: (Skor 90 – 100)
Baik (3)	: (Skor 80-89)
Cukup (2)	: (Skor 70 -79)
Perlu Bimbingan (1)	: (Skor 60 – 69)

Tabel 2. Hasil Karya gambar ilustrasi karakter 16 siswa kelas VIII A

Kategori Sangat Baik		
Nama	Hasil Karya Gambar Ilustrasi Karakter	Nilai
Azizah Khoirunnisa		92
Vina Anggia Wadu		92
Zannuba Arifah Roziqoh		90
Deyhriel Magresia Januar V		91

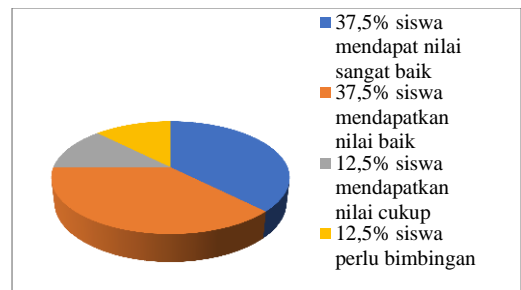
Muhammad Ali Santoso		90
Navyarsa Ikhwanda Islami		90
Kategori Baik		
Ario Dwi Saputro		86
Avisda Savira Ramadhina		85
Bunga Citra Aulia Risma		89
Fittri Annisa Octaviani		89

Glenish Viona Putri		89
Muhammad Zahir Firmansyah		89
Kategori Cukup		
Reyfhad Ardista MA		75
Dava Febriansyah		70
Kategori Perlu Bimbingan		
Nabila Syawaliyah Putri		63

Faritsah Fauziah Listyani		67
---------------------------	---	----

Keterangan :
 Sangat Baik (4) : (Skor 90 – 100)
 Baik (3) : (Skor 80-89)
 Cukup (2) : (Skor 70 -79)
 Perlu Bimbingan (1) : (Skor 60 – 69)

Berikut adalah diagram pie hasil penilaian karya ilustrasi siswa.



Gambar 8. Diagram Pie Hasil Penilaian Karya Siswa (Sumber : Dokumentasi Laiely Lanisi, 2021)

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa dari 16 siswa terdapat 37,5% siswa mendapatkan nilai sangat baik, 37,5% siswa mendapatkan nilai baik, 12,5% siswa mendapatkan nilai cukup dan 12,5% siswa perlu bimbingan.

Setelah praktik membuat gambar ilustrasi karakter, peneliti membagikan angket kepada 16 siswa dikelas untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran ini.

Tabel 3. Data Lembar Angket Siswa

No.	Pertanyaan	Jumlah Siswa Menjawab	
		Ya	Tidak
1	sebelumnya saya	12	4

.	pernah mengetahui tentang menggambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan sekitar		
2	berkarya dengan membuat gambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan sekitar dapat memberikan pengetahuan baru bagi saya	16	-
	Pertanyaan Respon Esai	Kesimpulan Jawaban	
3	Bagaimana menurut kamu tentang pembelajaran menggambar ilustrasi berbasis lingkungan sekitar?	pembelajaran ini menyenangkan dan bermanfaat karena dapat melatih kreativitas siswa dengan melihat objek secara langsung sehingga siswa bisa berkreasi dengan imajinasi	
4	Apa saja kesulitan yang kamu hadapi saat menggambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan sekitar?	siswa mengalami kesulitan ketika menemukan objek awal dan menentukan ide ilustrasi yang dibuat serta kesulitan dalam menentukan irama, komposisi, proporsi, keseimbangan, dan kesatuan pada objek gambar.	
	Apakah dengan menggambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan dapat memberikan	menggambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan dapat	

	pengetahuan baru bagi kamu? jelaskan!	memberikan pengetahuan baru bagi siswa, karena mereka menjadi tahu jika benda sekitar dapat dijadikan karya seni, selain itu juga dapat menambah pengetahuan dan menambah inspirasi dalam berkarya.
--	---------------------------------------	---

Berdasarkan angket penelitian pada tabel 3 diperoleh data 12 anak pernah mengetahui tentang menggambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan sekitar dan 4 anak tidak pernah mengetahui sebelumnya. Kemudian 16 siswa menjawab jika berkarya dengan membuat gambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan sekitar dapat memberikan pengetahuan baru bagi siswa.

Pada lembar angket juga terdapat pertanyaan esai yang diberikan oleh peneliti mengenai proses pembelajaran menggambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan sekitar. Dari jumlah siswa yang mengisi angket, peneliti mengambil kesimpulan pada pertanyaan yang diisi oleh siswa kelas VIII A.

Pertanyaan pertama “Bagaimana menurut kamu tentang pembelajaran menggambar ilustrasi berbasis lingkungan sekitar?” peneliti mengambil kesimpulan bahwa pembelajaran ini menyenangkan dan bermanfaat karena dapat melatih kreativitas siswa dengan melihat objek secara langsung sehingga siswa bisa berkreasi dengan imajinasi.

Pertanyaan kedua “Apa saja kesulitan yang kamu hadapi saat menggambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan sekitar?” peneliti mengambil kesimpulan bahwa siswa mengalami kesulitan ketika menemukan objek awal dan menentukan ide ilustrasi yang dibuat serta kesulitan dalam menentukan irama, komposisi, proporsi, keseimbangan, dan kesatuan pada objek gambar.

Pertanyaan ketiga “Apakah dengan menggambar ilustrasi karakter berbasis

lingkungan dapat memberikan pengetahuan baru bagi kamu? jelaskan!” peneliti mengambil kesimpulan bahwa menggambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan dapat memberikan pengetahuan baru bagi siswa, karena mereka menjadi tahu jika benda sekitar dapat dijadikan karya seni, selain itu juga dapat menambah pengetahuan dan menambah inspirasi dalam berkarya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMPN 14 Gresik dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan sekitar dilakukan dengan tiga tahap yaitu, tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan peneliti menghubungi pihak sekolah untuk rencana penelitian dan menemukan beberapa informasi terkait kurikulum seni budaya yang diajarkan serta persiapan dalam menyusun RPP. Kemudian ditahap pelaksanaan peneliti melakukan pembelajaran seni budaya dengan materi menggambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan sekitar men *via google classroom* karena adanya pandemi *covid-19* pembelajaran dengan tatap muka terhambat. Ditahap ini siswa mendapatkan materi tentang ilustrasi dan mempraktikkan pembuatan ilustrasi karakter berbasis lingkungan sekitar. Kemudian pada tahap evaluasi peneliti melakukan penilaian berdsarkan instrument penilaian yang telah dibuat di RPP yaitu penelian sikap, pengetahuan dan ketrampilan.

Hasil pembelajaran menggambar ilustrasi karakter melalui pembelajaran berbasis lingkungan sekitar di SMPN 14 Gresik di kelas VIII A terdapat 37,5% siswa mendapatkan nilai sangat baik, 37,5% siswa mendapatkan nilai baik, 12,5% siswa mendapatkan nilai cukup dan 12,5% siswa perlu bimbingan.. Dari hasil persentase yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa siswa mampu mempraktikkan dan menyelesaikan karya gambar ilustrasi karakter berbasis lingkungan sekitar dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian besar harapan dari peneliti agar kedepannya guru seni budaya kelas VIII, diharapkan untuk menerapkan pembelajaran menggambar ilustrasi karakter melalui pembelajaran berbasis lingkungan pada

pelajaran seni budaya agar siswa lebih kreatif dan inofatif dalam membuat karya ilustrasi. Bagi siswa diharapkan agar tetap semangat dengan mencoba hal baru dalam berkarya agar kreativitas semakin berkembang khususnya dalam menghasilkan karya gambar ilustrasi. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan menambah pengalaman selama penelitian.

REFERENSI

Sumber buku

- Abdul, Majid. 2009. Perencanaan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosda.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakterdi Sekolah. Yogyakarta: Diva Press.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah: Standar Kopetensi dan Kopetensi Dasar. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Bungin, Burhan. 2008. Penelitian Kualitatif. Jakarta: Kencana Prenada Media Grub
- Hamalik, Oemar. 2004. Psikologi Belajar dan Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Moleong, Lexy J. 2006. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2016. Mengembangkan Imajinasi dan Kreativitas Anak. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Munandar, Utami. 1999. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musbikin, I. (2020). Buku Pintar PAUD dalam Presepektif Islami. Yogyakarta: Laksana.
- Ramayulis. 2008. Metodologi Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rogers, Everett M. 2003. Diffusion of Innovations. Fifth Edition. New York: Free Press.
- Salam, Sofyan. 2017. Seni Ilustrasi. Yogyakarta: Percetakan Sunrise.

- Sofan, Amri, 2013, *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*, Jakarta: PT.Prestasi Pustakarya.
- Sugiono. 2016. *Metode Peneliti Pendidikan*, Bandung: Alfabeta
- Sunarto. 2016. *Konsep Seni dalam Estetika Ekspresivisme*. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Sarwono, Sarlito. 2012. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Pers
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Usman, Nurdin. 2002. *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Yogyakarta: Insan Media.
- Yessy, Nur Endah Sary. 2015. *Buku Ajar Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Yuwono, Trisno. 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Arkola
- Artikel / Jurnal / Skripsi**
- Kurniyah. 2020. *Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sebagai Sumber Belajar pada Anak Usia Dini di Paud Cerdas Sukorejo-Kendal*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- I. P, Lubis. 2010. *Meningkatkan kemampuan dan kreativitas belajar siswa melalui metode tutor sebaya*. *Jurnal Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Kelas*, 2 (2): 45-49
- Sunarto. 2018. *Pengembangan Kreativitas-Inovatif dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi*. *Jurnal Refleksi Edukatika* 8 (2) (2018)
- Widaningsih, Ening. 2012. *Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Menumbuhkan Kecerdasan Moral Secara Kompetiti*. *Eduhumaniora*, vol. 4, no. 2, Jul. 2012, doi:10.17509/eh.v4i2.2826.
- Oktavina, Tri. 2018. *Kemampuan Menggambar Ilustrasi dengan Menggunakan Media Pensil Warna Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Kempo Kecamatan Kempo Kabupaten Dompu*. Skripsi. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Website**
- Rahmawati, Anik. 2014. *Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Kartun Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 1 Keling Kecamatan Keling Kabupaten Jepara*. *Journal Of Visual Art*, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart/article/view/4055>, Diakses pada 23 Mei 2021, pukul 17:44
- Wojirsch. (1995). *Pengertian Ilustrasi*. (Online). Di <https://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html>. Diakses pada 11 Mei 2020 pukul 6:47.
2019. *Mendikbud Tetapkan Empat Pokok Kebijakan Pendidikan “Merdeka Belajar”* (online). <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/mendikbud-tetapkan-empat-pokok-kebijakan-pendidikan-merdeka-belajar>, diakses pada 9 Mei 2020, pukul 16:39
- “Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Benjeng (Migrasi)” (online). [https://www.google.co.id/maps/place/Sekolah+Menengah+Pertama+Negeri+1+Benjeng+\(Migrasi\)/@-7.2598725,112.5044717,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x2dd8005cd12ab555:0xe80db19f0bc11636!8m2!3d-7.2599235!4d112.5066635](https://www.google.co.id/maps/place/Sekolah+Menengah+Pertama+Negeri+1+Benjeng+(Migrasi)/@-7.2598725,112.5044717,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x2dd8005cd12ab555:0xe80db19f0bc11636!8m2!3d-7.2599235!4d112.5066635), diakses pada 23 Mei 2021, pukul 17:02