



KOMIK PEMBELAJARAN SENI LUKIS UNTUK SISWA KELAS 7 DI SMPN I NGORO

Rio Raindy Rahmadhanna¹, Tri Cahyo Kusumandyoko²

¹Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: rio.17020124057@mhs.unesa.ac.id

²Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: tricahyo@unesa.ac.id

Abstract

Tempat penelitian di sekolah SMPN I Ngoro yang menjadi tempat tujuan penulis, dalam pembelajarannya mengalami keterlambatan dalam penjelasan materinya, dan juga hal yang terjadi kepada murid-murid kelas VII yang ada di sana, karena dianggap pelajaran seni budaya tidak terlalu penting dan diminati oleh sebagian murid, karena ada juga faktor nilai seni budaya tidak menjadi penentu dalam kenaikan kelas mereka, adapun juga karena metode pengajaran yang di sana sama dengan metode pengajaran mata pelajaran lainnya. Pada penelitian kali ini, penulis merancang media belajar yang berdasarkan dari komik yang berisikan tentang pelajaran pengenalan seni lukis yang nantinya akan diuji cobakan kepada siswa kelas VII di SMPN I Ngoro. Pengembangan media ini dipilih karena penulis memiliki solusi atas masalah untuk mengenalkan seni lukis pada anak-anak menggunakan media komik yang mana komik sendiri adalah hal yang dikuasai oleh penulis, dan juga ingin memperlihatkan pada anak-anak jika dengan media seperti ini dapat memberi mereka pengetahuan dengan cara yang unik dan menarik. Selain itu, ilustrasi yang terdapat dalam buku komik ini dapat mempermudah untuk mengikuti pelajaran yang akan mereka bahas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat potensi dari perancangan media komik ini, apakah bisa menjadi alternatif untuk pembelajaran di sekolah. Perancangan ini memilih metode *research and development* milik Sugiyono (2010). Menurut hasil penelitian di kelas dengan jumlah 20 orang kelas 7, memperoleh nilai 15 dengan prosentase sebesar 75% dengan indikator keterangan cukup layak.

Keywords: buku komik, mengenal seni lukis, SMPN I Ngoro

Abstract

The research place at the SMPN I Ngoro school which is the author's destination, in his learning experience delays in explaining the material, and also what happened to class VII students who were there, because it was considered that art and culture lessons were not too important and were of interest to some students. , because there are also factors that the value of art and culture is not a determinant in their grade promotion, while also because the teaching method there is the same as the teaching method for other subjects. In this study, the author designed a learning media based on comics which contained an introduction to painting lessons which would later be tested on seventh grade students at SMPN I Ngoro. This media development was chosen because the author has a solution to the problem of introducing painting to children using comics media where comics themselves are the thing that the author controls, and also wants to show children that using media like this can give them knowledge with unique and interesting way. In addition, the illustrations contained in this comic book can make it easier to follow the lessons they will discuss. The purpose of this research is to see the potential of the comic media design, wheter it can be an alternative for learning in school, This design chooses the research and development method belonging to Sugiyono (2010). According to the results of the research in the class with a total of 20 people in grade 7, getting a score of 15 with a percentage of 75% with a fairly decent information indicator.

Keywords: comic books, learn about painting, SMPN I Ngoro

PENDAHULUAN

Pendidikan seni budaya sendiri mulai dikenalkan pada jenjang sekolah dasar dan menengah dengan kurikulum yang sudah diatur sedemikian rupa. Mata pelajaran seni rupa sendiri memiliki tujuan untuk memberi pengetahuan dan mengembangkan bakat anak sedari sekolah dasar. Manfaatnya sendiri agar anak muda tidak melupakan warisan budaya karena adanya sangkut paut dari budaya asing yang terjadi saat ini. Seni budaya juga mengandung unsur budaya yang tidak bisa dipisahkan, walaupun dipisahkan pun mereka akan saling bersangkutan, jika ada seni ada nilai budaya, jika ada budaya ada nilai seni.

Dalam dunia hiburan ada buku Bernama Komik, merupakan media yang banyak orang ciptakan untuk menceritakan sebuah kisah dan ide dalam sebuah bentuk cerita dengan gambar ilustrasi, dan juga digabungkan dengan dialog atau visual lainnya, yang terdiri dari efek suara dan efek kerja. Biasanya tersusun atas beberapa panel yang digabungkan agar menjadi runtutan cerita yang jelas, terkadang ada juga variasi lain untuk penempatan panel dalam komik itu sendiri. Scott McCloud (2002:9) menjelaskan bahwa buku komik merupakan ilustrasi yang dapat menginformasikan dan menyampaikan tentang hal-hal atau menghasilkan respon estetik bagi siapapun yang membacanya. Penyusunan antara gambar dan dialog dalam komik terbilang rapi dan bisa mempermudah pembacanya menangkap maksud dari komik tersebut. Gambar di dalam sebuah komik tersusun cukup berurutan dan saling berhubungan dari satu gambar ke gambar lainnya sehingga membentuk pola cerita.

Di sekolah SMPN I Ngoro yang menjadi tempat penelitian penulis, setelah mewawancarai guru matapelajaran tersebut, ditemukan jikalau proses pemberian materi dalam pembelajarannya mengalami keterlambatan dalam penjelasan materinya, dan juga hal yang terjadi kepada murid-murid kelas VII yang ada di sana, karena dianggap pelajaran seni budaya tidak terlalu penting dan diminati oleh sebagian murid, karena ada juga faktor nilai seni budaya tidak menjadi penentu dalam kenaikan kelas mereka, adapun juga karena metode pengajaran yang di sana sama dengan metode pengajaran mata pelajaran lainnya.

Wawancara dengan guru dapat memutuskan jika media komik yang akan dipakai, bentuk komik yang dipilih dalam penelitian ini adalah

jenis komik strip yang berisikan pembelajaran tentang seni Lukis yang nantinya akan menjelaskan apa itu lukisan, apa itu aliran seni Lukis, dan apa saja teknik seni lukis, yang nanti akan dibungkus dalam bentuk komik. Komikya sendiripun nanti akan dibuat, agar bisa dibaca dengan mudah oleh para peserta didik kelas 7 SMPN I Ngoro.

Di SMPN I Ngoro sendiri, mata pelajaran seni budaya itu tetap wajib hadir sebagai salah satu penunjang kemampuan siswa dalam menilai sebuah karya dan pengembangan mereka dalam berkarya seni. Dilihat dari banyaknya pembelajaran tentang seni budaya, materi tentang melukis butuh perhatian khusus, apalagi munculnya

teknik-teknik baru dalam dunia seni. Dalam pembelajarannya juga butuh sebuah inovasi atau media belajar baru agar tidak terkesan membosankan dan monoton.

Dalam hal ini peneliti menjadikan pengalamannya dalam bidang komik sebagai media belajar siswa untuk memberi cara baru dalam pembelajaran seni budaya dalam materi pengenalan seni lukis yang nanti diajarkan pada anak di kelas 7.

Pembelajaran seni budaya memiliki beberapa cabang seni yang dapat dipelajari seperti seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni peran (teater). Dilihat dari beberapa cabang seni tersebut masih bisa dibagi lagi menjadi beberapa bagian yang sering disebut dengan bidang seni. Jika kita ambil contoh seperti bidang dalam seni rupa, maka akan muncul seni menggambar, seni melukis, seni mematung, dan membuat karya seni kriya seperti seni tekstil, seni kayu, seni keramik dan lain sebagainya, yang nantinya akan dipelajari dalam sekolah dasar mulai dari hal yang paling dasar pada mata pelajaran seni budaya.

Dari beberapa pernyataan dan konsep yang peneliti berikan, peneliti mencoba mengembangkan rumusan masalah yang didapat oleh peneliti untuk membuat media pembelajaran dengan bentuk komik dalam salah satu bidang dalam seni rupa, yaitu seni lukis. Melukis menjadi salah satu fokus tertentu untuk dibedah lebih jauh dalam materi seni budaya.

Seni lukis sudah dimasukkan dalam materi siswa kelas 7 dengan bahasan seni budaya di Indonesia, pembahasan tentang apa saja seni

lukis di Indonesia dan bagaimanakah wujud lukisannya tanpa diberikan penjelasan tentang teknik apa yang mereka gunakan dalam lukisan tersebut dan aliran apa yang si seniman jadikan acuan dalam berya seni itu hingga menghasilkan karya yang seperti itu, dan bagaimana makna yang terkandung dalam karya lukis itu, dan bagaimana cara menikmati karya seni itu, dan lain sebagainya. Untuk itu, peneliti memilih komik untuk menjadi media pembelajarannya, karena komik memiliki manfaat untuk menarik para pembacanya dengan menyajikan dialog dan visual yang menarik bagi para pembacanya, dan mempermudah untuk memahami suatu cerita yang ingin disampaikan oleh si pengarang. Dorrell, Curtis, & Rampal, 1995, “musuh membaca serius dituduhkan kepada komik”, dalam kutipannya (<http://komik-sebagai-media-pembelajaran>, 2011 : 1). Pendapat buruk yang mengarah kepada buku komik juga sudah hilang di materi belajar hingga ke tahun 1970. Robert Schoof berspekulasi “kegunaan buku komik yang banyak pengajaran bahasa, khususnya dalam mengajarkan ragam bahasa dan karakter” (<http://komik-sebagai-media-pembelajaran>, 2011 : 1).

Menurut Sones (2008: 233), “Banyak percobaan di bidang bahasa, dan pada tingkat tengah. Harols Downes, tenaga pengajar di sekolah Inggris di daerah bernama Lynn, bersama penerbit buku komik Superman, menyiapkan buku kerja”, kutipan ini pula yang memperkuat penulis untuk merancang media pembelajaran dalam bentuk komik.

Dalam hal ini peneliti memberikan gagasan dalam pembuatan media komik pembelajaran untuk mempermudah peserta didik memahami materi yang diajarkan, yang berfokus pada bab pengertian lukis itu sendiri, yang dipaparkan secara langsung dalam pembelajaran yang sesungguhnya pada sasaran penelitian kali ini. Peneliti juga sudah mencari informasi tentang sekolah yang menjadi tempat penelitian nantinya. Penelitipun akhirnya memilih SMPN I Ngoro yang berada di jalan raya Jasem No. 3, Jasem, Kecamatan Ngoro, Mojokerto. Tempat yang cukup strategis untuk penelitian yang berjudul, “Komik Pembelajaran Seni Lukis untuk Siswa Kelas 7 SMPN I Ngoro Mojokerto”. Alasan peneliti memilih sekolah ini dikarenakan akses untuk meminta izin yang cukup mudah.

Berikut merupakan 2 penelitian paling relevan. Pertama adalah skripsi oleh Wulandari Pratiwi (2013) dari Universitas Negeri Surabaya, dengan hasil skripsi penelitiannya yang berjudul “Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Ponorogo”, yang bertujuan untuk mencoba bagaimana jika komik digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi siswa SMA, metode yang digunakan oleh peneliti adalah R&D guna untuk mendapatkan data yang diinginkan oleh peneliti.

Kedua, skripsi oleh Ade Prahmadia Fuad (2016) dari Universitas Negeri Yogyakarta, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam skripsi dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudah Tahun Ajaran 201/2016”, data tersebut diambil dengan metode R&D yang dilakukan langsung di lapangan untuk mendapatkan data yang cukup dan akurat.

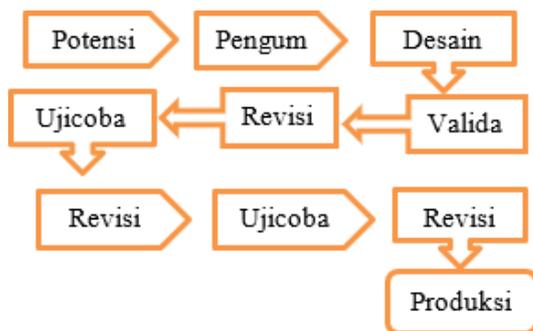
Rumusan masalah dari penelitian perancangan ini adalah sebagai berikut: apakah memunculkan rasa penasaran akan komik pada peserta didik kelas VII SMPN I Ngoro?, Mau atau tidak peserta didik kelas VII SMPN I Ngoro membaca komik mengenai pelajaran seni budaya?, bagaimana tanggapan peserta didik kelas VII SMPN I Ngoro jika diberi komik mengenai pelajaran?, apakah peserta didik kelas VII SMPN I Ngoro lebih memilih buku pelajaran atau komik?.

Tujuan Penelitian ini adalah (1) Menunjukkan bahwa Pembelajaran Seni Rupa dengan Komik memiliki metode yang efektif, lain daripada yang lain. (2) Menambah wawasan ilmu tentang seni lukis kepada peserta didik kelas 7 SMPN I NGORO. (3) Mendeskripsikan konsep pembuatan media komik untuk peserta didik kelas 7 SMPN I NGORO. (4) Untuk menciptakan media pembelajaran yang bisa menambah minat belajar peserta didik kelas 7 SMPN I NGORO.

METODE PENELITIAN

Research and development (R&D) adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini, metode untuk pengembangan media yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk melihat hasil keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2010:407). Menurut Putra (2012:67) R&D merupakan metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk menearcitemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis interaktif. Model ini ada 4 komponen analisis yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Menurut Moleong (2004:280-281), “Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan tempat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data”.



Bagan 1. Langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development* (R&D)
(Sumber: *Sugiyono, 2016*)

Subjek penelitian adalah siswa kelas 7 SMPN I Ngoro dan guru Seni Budaya di SMPN I Ngoro. Digunakan objek formal kelayakan media komik dan objek material hasil pemahaman siswa. Awal rencana penelitian ini diadakan pada 1 Oktober 2020, di SMPN I Ngoro yang berlokasi di desa Jasem, kecamatan Ngoro, Kota Mojokerto, Jawa Timur. (1) Teknik observasi untuk pengumpulan data melalui pengawasan dan pendataan subjek, kegiatan penelitian

dilaksanakan dengan runtut (Endang Mulyatiningsih, 2012: 26).

Pengambilan data ini memiliki tujuan agar memahami materi seni budaya di SMPN I Ngoro. Nilai yang teliti antara lain sikap peserta didik saat proses ajar mengajar, penggunaan metode, dan media pembelajaran. Berkaitan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan tersebut, maka instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi dan catatan lapangan. (2) Wawancara dilakukan untuk mengetahui data tentang keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan media komik di SMPN I Ngoro. Identifikasi masalah yang menggunakan wawancara ini dilaksanakan terhadap sumber yang bersangkutan, antara lain peserta didik dan guru. Hal ini dilakukan kepada siswa untuk mengetahui tentang kendala atau kesulitan dan solusi yang dibutuhkan. Wawancara kepada guru untuk mengetahui kompetensi siswa terhadap pembelajaran. (3) Dokumentasi Metode ini digunakan agar mendapatkan data bukti jika perencanaan uji coba yang dilaksanakan adalah uji coba secara nyata, yang nantinya digunakan untuk mendukung hasil uji coba selama uji coba yang dilaksanakan. Dokumentasi berupa hasil wawancara dengan peserta didik kelas 7 SMPN I Ngoro. (4) Studi Literatur Metode studi literatur ialah kegiatan mencari referensi selingkup penelitian dengan membaca buku, jurnal, literatur, maupun laporan penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan studi literatur ini dilakukan agar menambah wawasan peneliti terhadap apa yang sedang ditelitinya.

KERANGKA TEORETIK

Kurikulum K-13 menyebutkan jika mapel SMP pada pelajaran Seni. Bab lukis diajarkan di bab seni lukis untuk kelas 7 mengenai berkarya dengan tema flora dan fauna. Tapi di bab dalam buku ajar ini menggunakan materi tentang lukis.

Menurut hasil pengambilan data menggunakan wawancara dengan guru yang bersangkutan di SMPN I Ngoro, Ibu Maslikhah, S.Pd, memberikan penjelasan mengenai apa itu seni lukis. Oleh karena itu dalam media komik ini hanya membahas tentang seni lukis saja.

Pengertian Bahan Ajar

Dikemukakan Gintings (2008: 152) bahan ajar adalah rangkuman materi yang diberikan dan diajarkan kepada siswa dalam bentuk bahan tercetak atau dalam bentuk lain yang tersimpan dalam file elektronik baik verbal maupun tertulis. Bahan ajar adalah pengetahuan keterampilan dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan (Poewarti dan Amri, 2013: 255). Pendapat ini menyatakan ada tiga aspek kandungan bahan ajar, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ketiga aspek ini digunakan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media Pembelajaran

Mengambil pemikiran dari Sadiman, (2003:6), media pembelajaran adalah suatu hal yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pemberi informasi kepada sasaran sehingga dapat masuk ke mereka, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Azhar Arsyad (2015:3), mengemukakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajarmengajar demitercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber(guru) menuju penerima (peserta didik).

Pengertian Seni Lukis

Seni lukis adalah salah satu cabang dari seni rupa yang berfokus pada kegiatan melukis. Dengan dasar pengertian yang sama, seni lukis adalah sebuah pengembangan yang lebih utuh dari menggambar.

Pengertian Komik

Komik merupakan aplikasi yang dipakai untuk mengutarakan ide dengan ilustrasi, dengan gabungan dari teks atau visual yang lain. Dalam komik banyak dijumpai bentuk panel yang tersedia. Balon dialog, penjelasan dan kata-kata yang menggambarkan bunyi-bunyian dan sering dikenal dengan sebutan balon dialog. Tingkat ukuran dan panel cukup berkontribusi pada ketepatan cerita. Ilustrasi karakter dengan bentuk-bentuk tidak umum adalah ilustrasi yang banyak digunakan pada komik. Susunan bentuk yang sering digunakan dalam perancangan komik adalah sebagai berikut: ada komik pendek, komik dari sebuah monejemen, dan komik yang mengandung struktur humor, dan komik serial panjang.

Tinjauan Media Komik

Scott McCloud (2002:9) menjelaskan bahwa komik merupakan gambar kolektif yang difungsikan sebagai penyampai informasi atau media penghasil respon penilaian keindahan bagi yang target pembaca. naskah narasi pada buku komik tertata dengan sistematis dan terhubung dengan ilustrasi dan dialog. Ilustrasi dalam buku komik dimaknakan sebagai kolektif ilustrasi stagnan yang tertata secara terstruktur dan berhubungan dari gambar awal ke gambar berikutnya sampai membangun kesatuan alur.

Menurut Sones (2008: 233), di bidang Bahasa banyak dilakukan percobaan, di sekolah tingkat menengah. Harols Downes, guru di Inggris di daerah Lynn, yang dibantu oleh asisten penerbit daripada komik Superman, menyediakan buku kerja. Kutipan ini mendasari adanya perancangan dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk komik, dan ini jugalah yang menjadi penguat untuk perancangannya. Dalam kutipan ini juga menjelaskan bahwa komik bisa menjadi media dalam pembelajaran anak sekolah menengah, dan diharapkan bisa sampai ke tingkatan menengah keatas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media Komik Pembelajaran Seni Lukis Untuk Siswa Kelas 7 Di SMPN I Ngoro ini merupakan media pembelajaran berupa buku, berisikan penjelasan materi pembelajaran disekolah itu yang sedang siswa kelas VII SMPN I Ngoro pelajari pada mata pelajaran seni budaya. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan disekolah kepada guru seni budaya Ibu Maslikah S.Pd di SMPN I Ngoro, pada tanggal 12 November 2021, diketahui bahwa kurikulum seni budaya di SMPN I Ngoro tidak mengikuti kurikulum yang ada, mereka menggunakan kurikulum mereka sendiri. Maka dari itu pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik ini berdasarkan dengan kurikulum yang diikuti oleh sekolah SMPN I Ngoro.

Selanjutnya adalah tahap perancangan media atau desain media komik. Pada tahap ini, penulis memasukkan data yang sudah didapat melalui wawancara yang sudah dilakukan dengan guru seni budaya di sekolah tempat penulis akan melakukan penelitian. Pembahasan berikut ini merupakan pembahasan yang sesuai dengan rumusan masalah yaitu tentang Langkah-langkah apa saja yang dilakukan dalam proses pengembangan buku ajar dan respon siswa dengan adanya media pembelajaran berbentuk komik ini.

1. Proses Pembuatan Media Pembelajaran Seni Lukis Dengan Media Komik

Identifikasi Masalah

Tahapan awal yang dilakukan sebelum perancangan yaitu mengumpulkan inti masalah yang ada. Masalah yang ditemukan pada penelitian ini diperoleh dengan cara wawancara kepada guru yang bersangkutan di SMPN 1 Ngoro. Kegiatan ajar mengajar pada mata pelajaran seni budaya di kelas 7 pada bab seni lukis, dibutuhkan peran seorang guru. Masih belum adanya media pembelajaran berbentuk komik hingga peneliti merencanakan untuk membuat media belajar berbentuk komik untuk melihat tingkat keefektifan produk ini untuk proses ajar mengajar.

Produk yang akan diciptakan oleh peneliti yaitu komik dengan isinya yang menjelaskan mengenai seni lukis, mulai dari penjelasan dasar tentang apa itu lukisan, berbagai macam teknik melukis, dan jenis-jenis lukisan.

Pengumpulan Data

Untuk penelitian ini, data diperoleh dengan cara wawancara, dokumentasi dan angket. Narasumber wawancara adalah Maslikhah S.Pd. selaku guru Seni Budaya di SMPN 1 Ngoro. Tahap wawancara yang dilakukan terhadap beliau, menghasilkan beberapa data yang dibutuhkan untuk instrumen apa yang akan diaplikasikan pada tahap pelaksanaan penataran, dan masalah apa yang dialami peserta didik dalam pembelajaran.

Pembuatan ilustrasi digital menggunakan *software medibang paint* saja yang ada di computer dan android. Poin-poin di bawah ini merupakan perincian dari produk komik yang akan diciptakan peneliti :

1) Judul Produk Komik

Produk komik yang diciptakan berjudul “Apa itu Lukisan”.

2) Isi Buku

Komik “Apa itu Lukisan” berisi tentang (a) pengertian tentang lukisan, (b) aliran seni lukis,

(c) macam-macam teknik seni lukis.

3) Desain Produk

Dalam tahap proses desain komik baru dikerjakan saat perencanaan sudah selesai.

a) Ukuran dan Jumlah Halaman

Media komik ukuran A5 dengan *format* buku komik. Jumlah halaman pada komik ini berjumlah 20 termasuk sampul dan judul buku.

b) Warna

Dalam komik ini menggunakan font bawaan dari aplikasi asli dari *Medibang* itu sendiri dengan nama jenis “IPA P”

Warna dalam buku komik ini cenderung menggunakan warna gelap untuk karakternya menyesuaikan karakter asli yang sudah dikembangkan oleh peneliti selama ini. Berikut merupakan palet warnanya:



Gambar 1. Palet warna yang digunakan dalam buku komik mengenai apa itu lukisan.

(Sumber: Rio Raindy R., 2021)

c) Ilustrasi Karakter dan Lukisan

Untuk mendukung pembahasan materi dalam media komik tentang lukisan ini, maka diberikan tambahan ilustrasi lukisan yang bisa diambil di internet untuk memperjelas dan mempermudah dalam pemahaman seperti apa lukisan dan tekniknya itu sendiri, Berikut merupakan tampilan dari media pembelajaran yang digunakan.



Gambar 2. Halaman pembuka.

(Sumber: Rio Raindy R., 2021)



Gambar 3. Masalah awal dalam cerita.
(Sumber: Rio Raindy R., 2021)



Gambar 6. Panel cerita penutup.
(Sumber: Rio Raindy R., 2021)



Gambar 4. Penjelasan mengenai aliran seni lukis.
(Sumber: Rio Raindy R., 2021)



Gambar 5. Teknik Spray dalam melukis.
(Sumber: Rio Raindy R., 2021)

Validasi Desain

Sebelum produk diuji cobakan kepada para peserta didik kelas 7, produk akan melalui proses validasi terlebih dahulu untuk melihat pantas atau tidaknya produk ini dengan penilaian ahli media dan ahli materi. Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media yang menilai media dengan beberap kali proses validasi, pada validasi ini mendapat nilai 29 dengan prosentase sebanyak 94% untuk memulai penelitian menggunakan produk ini. Selanjutnya adalah validasi materi oleh guru dari sekolah SMPN I Ngoro, Maslikhah, S.Pd., dengan sekali proses validasi dan juga mendapat nilai yang cukup untuk diujikan.

Tahap Revisi Desain

Tahap ini dilakukan beberapa kali revisi menurut bimbingan dari ahli media dan materi. Di bawah ini, merupakan hasil ilustrasi yang sudah direvisi.

Tabel 3. Rancangan setelah direvisi

Desain Awal	Desain setelah revisi	Penambahan ilustrasi
		
		
		
		

Uji Coba Produk Di Kelas Besar

Dalam perencanaan pengembangan media ini merupakan perencanaan media yang berupa Komik, yang mana media ini mengandung penjelasan tentang teknik dan jenis lukisan agar peserta didik dapat mengetahui contoh

lukisan dan dapat mengetahui perbedaannya dalam segi teknik dan jenis. Pengumpulan data atau tahap uji media pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 1 November 2021.

Uji produk komik dilakukan terhadap murid kelas 7 dilakukan satu kali dikarenakan kondisi pada saat itu masih dalam masa pandemik COVID-19 dan pembelajaran pada saat itu dilaksanakan secara daring. Dalam pengujicobaan kelas besar oleh 20 orang peserta didik.

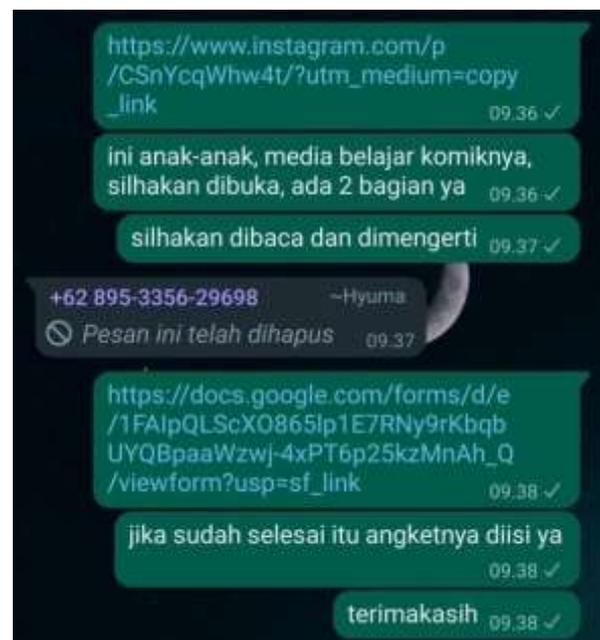
2. Pelaksanaan Uji Coba Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Seni Lukis Dengan Media Komik

Berdasarkan kebijakan pemerintah pada masa pandemi, sekolah yang menjadi tempat untuk penelitian ini, selama uji coba dilakukan secara daring. Selama uji coba produk dilakukan melalui grup belajar melalui grup *whatsapp* dan *googleclassroom*.

Saat pergantian kondisi setelah wabah, pemerintah menerapkan prosedur baru, untuk proses ajar mengajar secara langsung yang masih dalam tahap uji coba dengan syarat jumlah peserta didik yang akan masuk nanti dibagi menjadi dua kelompok. Dikarenakan hal itu, untuk mempecepat pengambilan data penelitian, dipilihlah beberapa peserta didik berjumlah 20 orang dari 2 kelas berbeda untuk menguji media belajara ini, yang dilakukan pada tanggal 15 November 2021 disaat semua siswa selesai melakukan proses pengenalan sekolah pada waktu itu.

Adanya ketentuan diatas, maka uji coba media diterapkan kepada 20 peserta kelas 7 SMPN I Ngoro. Uji coba media dilakukan secara online melalui media *Instagram*

Untuk medianya dan dalam pengambilan datanya melalui *googleform*, peserta didik diberi waktu 2 jam dalam membaca materi yang ada di dalam komik tersebut.



Gambar 7. Penerapan media komik kepada peserta didik.

(Sumber: Rio Raindy R., 2021)

3. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Seni Lukis Dengan Media Komik

Saat penerapan media belajar yang dilakukan kepada peserta didik di kelas VII SMPN I Ngoro berjalan cukup baik dibantu dengan guru kelas.

Hasil wawancara yang dilaksanakan terhadap subjek uji coba saat setelah menggunakan media komik, berhasil mendapatkan data mereka cukup paham dalam mengaplikasikan produk komik dikarekan cerita dan alur yang sudah ditata sedemikian rapi dengan karakter pendukung yang cukup sederhana yang dapat menarik minat membaca para peserta didik kelas VII SMPN I Ngoro ini, karena sudah tertulis jelas dengan contoh yang ada, dan sudah sesuai dengan apa yang sudah dipelajari oleh mereka.

Sesudah media selesai digunakan, para siswa diberi *link* di grup *whatsapp* kelas mereka yang berisikan 20 anak untuk menuju *googleform* untuk mengisi angket nilai kelayakan yang telah disiapkan penulis. Angket yang diberikan memiliki penilaian tentang, ilustrasi pada komik sudahkah cukup mendukung tampilan komik, apakah materi dalam komik menjelaskan materi yang sudah pelajari, sudahkah media komik mudahdimengerti, dsb.



Gambar 8. hasil dari angket yang dibagikan kepada peserta didik
(Sumber: Rio Raindy R., 2021)

Pada uji coba yang dilakukan ini kepada 20 orang peserta didik kelas VII SMPN I Ngoro, skor yang didapat dari angket dikumpulkan hingga memperoleh hasil sebagai berikut, jumlah rata-rata nilainya sebanyak 15 prosentase 75% dan dinilai bahwa media komik pembelajaran seni lukis ini dinyatakan sangat layak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian untuk perencanaan media belajar berbentuk komik sudah melalui langkah-langkah sebelum diujikan, seperti proses untuk penentuan potensi masalah dalam pembelajaran, pengumpulan data dalam kurikulum, desain dalam produk yang akan diujikan, validasi desain untuk melihat nilai

kelayakannya, revisi desain setelah mendapat masukan dari validator ahli, tahapan terakhir dalam proses ini yaitu uji coba produk komik dalam kelas besar terhadap 20 peserta didik kelas 7 di SMPN I Ngoro yang sudah dipilih oleh guru. Dalam validasi media dilakukan oleh validator ahli media dan untuk validasi materi dilakukan oleh ahli materi. Dalam tahapan validasi untuk media, buku komik untuk pembelajaran mendapat skor 29 prosentase nilainya adalah 94% yang dinilai cukup layak untuk diujikan dan dalam tahapan pengvalidasian materi, buku komik pembelajaran menghasilkan skor 29 dan prosentasenya adalah 94% yang dinilai cukup layak untuk diujikan.

Saat proses pembelajarannya yang sudah menggunakan buku komik ini berjalan cukup baik, peserta didik diberi batas waktu 2 jam setelah dikimkan file komik untuk dibaca di dalam grup *whatsapp*, setelah selesai penulis mengirimkan angket yang berbentuk *googleform* untuk diisi oleh peseta didik kelas VII SMPN I Ngoro.

Peserta didik cukup antusias memberikan respon terhadap media buku komik, bisa dilihat dari hasil pengisian angket yang dibagikan dan diisi oleh mereka. Hasil skor menunjukkan 15 dengan prosentase 75%, yangmenandakan cukup layak.

Saran

Teruntuk para mahasiswa, khususnya yang ingin meneliti tentang media pembelajaran perlu berpikir kreatif untuk menciptakan media belajar baru yang lebih baik lagi untuk menunjang proses ajar mengajar di sekolah. Dikarenakan penelitian pengembangan media belajar komik ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama diusahakan bisa menunjukkan hasil-hasil yang bermanfaat dan untuk menunjukkan bahwa komikpun bisa menjadi media belajar yang bagus dan mudah untuk proses pembelajaran dengan sebaik mungkin.

REFERENSI

- Abdul Majid. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Abdurrahman Ginting. (2008). *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Amri, S. Loeloe Endah Poerwati. (2013). *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Arifin, Zainal. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- McCloud, Scott. 2002. *Understanding Comics*. Jakarta: KPG.
- Sones. (2008). *The Comics as an Educational Median*. *Journal of Educational Sociology*, 18 (4) 233.
- Moleong Lexy J. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Nana Syaodih Sukmadinata (2009). *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nusa Putra. (2012). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Tim Jago Nulis, (2016). *Rahasia Menulis Buku Ajar*. Tim Jago Nulis: Deepublish
- Sumber website:
- Winarno, W. (2015). *Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*. Cirebon: CV. Confident.
<http://komik-sebagai-media-pembelajaran>
(diakses tanggal 01-05-2021).
- <https://www.kemdikbud.go.id> (diakses tanggal 01-05-20)