

PENGEMBANGAN KONTEN *INSTAGRAM* BERBASIS INFOGRAFIS MATERI ILUSTRASI GAMBAR KARTUN DI SMPN 8 GRESIK

Mohammad Risal Alqodri¹, Muhamad Ro'is Abidin²

¹Prodi S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: mohammad.19045@mhs.unesa.ac.id

²Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: roisabidin@unesa.ac.id

Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini adalah adanya masalah dan kendala terhadap media pembelajaran yang diterapkan oleh guru seni budaya kelas VIII di SMPN 8 Gresik. Penggunaan media dinilai kurang inovatif, guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket dan papan tulis, selain itu siswa tidak memiliki buku paket sebagai sumber belajar, sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi ilustrasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui konsep pengembangan, mengetahui proses pengembangan, dan mengetahui hasil media pembelajaran berbasis infografis menggambar ilustrasi gambar kartun. Penelitian ini menggunakan metode 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan terdiri dari 4 tahapan pengembangan yaitu *Define*, *Design*, *Development*, dan *Disseminate*. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Hasil validasi ahli materi tahap pertama memperoleh persentase 92%, sedangkan untuk validasi ahli materi tahap kedua memperoleh persentase 96%. Hasil validasi ahli media tahap pertama memperoleh persentase 75%, sedangkan validasi ahli media tahap kedua memperoleh persentase 93%. Hasil respon siswa "positif" dengan perolehan 88%. Kelayakan media pembelajaran berbasis infografis menggambar ilustrasi menggunakan instagram dapat dikatakan "layak".

Kata kunci: Media Pembelajaran, Infografis, Instagram, Menggambar Ilustrasi, Gambar Kartun.

Abstract

The background of this research is the problems and constraints on learning media applied by class VIII cultural arts teachers at SMPN 8 Gresik. The use of media is considered less innovative, teachers only use teaching materials in the form of package books and blackboards, besides that students do not have package books as learning resources, so students have difficulty in understanding illustration material. The purpose of this study is to find out the concept of development, know the development process, and find out the results of infographic-based learning media drawing cartoon illustrations. This research uses the 4D method developed by Thiagarajan and consists of 4 stages of development, namely Define, Design, Development, and Disseminate. The analysis technique used is qualitative descriptive analysis. The results of the first stage of material expert validation obtained a percentage of 92%, while for the second stage of material expert validation obtained a percentage of 96%. The results of the first stage of media expert validation obtained a percentage of 75%, while the second stage of media expert validation obtained a percentage of 93%. The results of student responses were "positive" with 88% gains. The feasibility of infographic-based learning media drawing illustrations using Instagram can be said to be "feasible".

Keywords: Learning Media, Infographics, Instagram, Drawing Illustrations, Cartoon Drawings.

PENDAHULUAN

Ilustrasi berkembang bersamaan dengan meningkatnya inovasi teknologi, kemudian menjadi dorongan bagi setiap ilustrator untuk membuat karya ilustrasi sesuai dengan gaya atau *style* gambar setiap ilustrator. Perkembangan teknologi menjadi faktor penyebaran karya ilustrasi dengan begitu luas dan mudah, sehingga banyak ilustrator saling mengapresiasi dan berbagi inspirasi dipertemukan ke dalam satu media sosial yaitu *Instagram*.

Ilustrasi termasuk dalam salah satu materi yang ada pada mata pelajaran seni budaya khususnya seni rupa di SMPN 8 Gresik. Materi tersebut dapat dikatakan mudah dipelajari karena sebagian besar peserta didik di sekolah menyukai gambar kartun. Pada proses pembelajaran di SMPN 8 Gresik yang menerapkan kurikulum merdeka belajar. Berdasarkan pengamatan peneliti, peserta didik di kelas VIII-G SMPN 8 Gresik mengalami kesulitan terhadap materi ilustrasi gambar kartun. Hal ini disebabkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pengajar kurang menarik dan membosankan. Tidak hanya itu, peserta didik juga kesulitan dalam membuat sketsa gambar kartun yang akan dibuat. Dari beberapa masalah tersebut peserta didik juga tidak memiliki buku paket atau kurangnya sumber belajar untuk materi gambar ilustrasi. Untuk membantu belajar peserta didik, guru memberikan kebebasan untuk mencari sumber belajar dan ide gambar kartun di media sosial salah satunya di *Instagram*. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis infografis dengan memanfaatkan media sosial *Instagram* sebagai media yang menampung materi ilustrasi gambar kartun agar mudah dan praktis untuk dipelajari.

Secara pengamatan penelitian ini dilakukan agar pengembangan tersebut menghasilkan media pembelajaran yang atraktif, inovatif dan memudahkan peserta didik. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah yang terjadi pada peserta didik dengan memanfaatkan media sosial *Instagram* sebagai media pendukung untuk materi ilustrasi gambar kartun di kelas VIII-G SMPN 8 Gresik. Penelitian ini menghasilkan sebuah media yang dapat digunakan untuk menunjang aktivitas belajar peserta didik yang

dilaksanakan di dalam kelas maupun belajar dengan mandiri.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, bagaimana konsep pengembangan, proses pengembangan, dan hasil produk pengembangan konten *Instagram* berbasis infografis materi ilustrasi gambar kartun di SMPN 8 Gresik. Sedangkan, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan konsep pengembangan, proses pengembangan, dan menghasilkan produk pengembangan konten *Instagram* berbasis infografis berupa postingan *feed* dan *reels* video untuk mendukung materi ilustrasi gambar kartun bagi peserta didik di SMPN 8 Gresik.

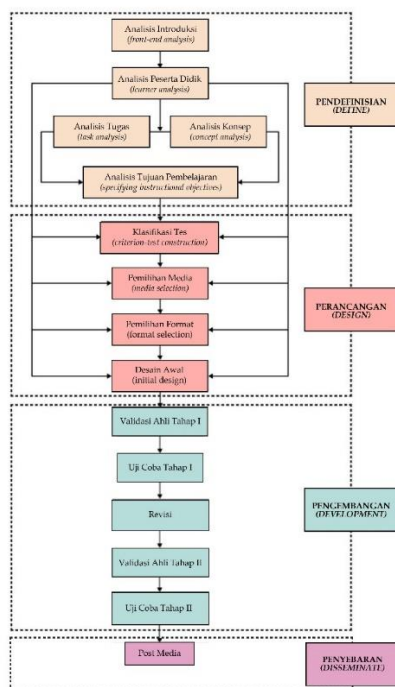
Penelitian terdahulu yang menjadi rujukan dalam penelitian ini antara lain, penelitian yang dilakukan oleh Junfika Erista (2018) dengan judul “Pengembangan Infografis Sebagai Media Edukatif Tentang Pentingnya Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa” penelitian ini menghasilkan produk infografis untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran seni budaya di bidang seni rupa. Selanjutnya penelitian oleh Salsa Sabila (2023) yang berjudul “Perancangan Video Tutorial Menggambar Ilustrasi Dari Cerita Rakyat Sawunggaling Pada Media Sosial *TikTok*” hasil dari penelitian ini berupa video tutorial menggambar ilustrasi yang diunggah pada media sosial *TikTok*. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Andini Rahma Dwiyantri (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Gambar Bentuk Melalui Aplikasi *TikTok* SMPN 3 Candi Sidoarjo” penelitian ini menghasilkan video tutorial menggambar bentuk dikemas dalam aplikasi *TikTok*.

Maka dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis infografis materi ilustrasi gambar kartun yang dikemas ke dalam media sosial *Instagram*, karena *Instagram* memiliki fitur unggulan yang tidak ada pada *TikTok*.

METODE PENGEMBANGAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Four D models*). Model pengembangan 4D (*Four D models*) dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Model 4D dijelaskan dalam buku Sugiyono (2017 : 37-

38), memiliki 4 tahapan utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Penelitian dilaksanakan di SMPN 8 Gresik, terletak di Jalan Raya Tenaru Driyorejo, Tenaru, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas VIII-G yang berjumlah 32 siswa. Berikut merupakan prosedur penelitian berdasarkan tahapan pada model 4D:



Bagan 1 Prosedur Pengembangan Model 4D
diadaptasi dari Thiagarajan 1974: 9-10

Tahap pendefinisian (*Define*) berkaitan dengan syarat pengembangan. Pada tahapan ini mengumpulkan informasi untuk acuan sejauh mana pengembangan yang perlu dilakukan. Tahap pendefinisian terbagi menjadi lima langkah antara lain: Analisis Introduksi (*Front-end Analysis*) yaitu menggali permasalahan dasar yang sedang dihadapi dalam pembelajaran seni budaya meliputi metode pembelajaran, media, dan kurikulum yang diterapkan serta permasalahan lainnya di sekolah. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*) bertujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik seperti kemampuan akademik baik secara individu maupun kelompok, pengalaman peserta didik, dan motivasi belajar peserta didik. Analisis Tugas (*Task Analysis*) untuk mengidentifikasi rincian penugasan

terhadap peserta didik berdasarkan pada capaian pembelajaran (CP). Analisis Konsep (*Concept Analysis*) dilakukan untuk menentukan materi pokok yang akan disajikan pada media yang akan dikembangkan. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*) analisis materi untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang hendak diajarkan.

Tahap perancangan (*Design*) untuk merancang bahan ajar berbasis infografis materi ilustrasi gambar kartun dengan menyusun beberapa langkah yaitu: Klasifikasi Tes (*Criterion-test Construction*) memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengenai pembelajaran yang sedang dilaksanakan di dalam kelas. Pemilihan Media (*Media Selection*) untuk menentukan bahan ajar yang berkaitan pada kebutuhan peserta didik dan karakteristik materi. Pemilihan Format (*Format Selection*) bertujuan untuk mendesain isi materi bahan ajar yang penyajiannya diselaraskan dengan bahan ajar yang diterapkan, pemilihan format terdiri dari format konten dan format media. Format konten menentukan materi yang akan disajikan pada media pembelajaran, sedangkan format media menentukan kriteria perancangan yang dibutuhkan pada proses perancangan media pembelajaran. Desain Awal (*Initial Design*) merupakan hasil rancangan awal media pembelajaran.

Tahap pengembangan (*Development*) merupakan pengembangan rancangan awal yang dinilai oleh validasi ahli, kemudian media tersebut dilakukan uji coba, selanjutnya dilakukan revisi media berdasarkan hasil penilaian dan masukan dari validasi ahli.

Tahap penyebaran (*Disseminate*) bertujuan untuk menyebarluaskan media pembelajaran berbasis infografis materi ilustrasi gambar kartun kepada peserta didik dan guru melalui media sosial *Instagram*. *Post* media merupakan tahapan untuk mempublikasi media pembelajaran pada akun *Instagram* yang disajikan ke dalam *feed* dan *reels* video.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, angket/kuesioner, saran dan masukan dari validator, serta catatan dokumentasi ketika

dilakukan. Pengumpulan data dilakukan dengan menyajikan instrumen wawancara dengan guru seni budaya kelas VIII, dan instrumen respon peserta didik. Validasi data pada penelitian ini dilakukan menggunakan instrumen penilaian media oleh validasi ahli. Untuk menganalisis hasil penilaian dari validasi ahli dilakukan menggunakan skala likert. Pada instrumen tersebut memiliki 5 skala penilaian yaitu, skor 1 sebagai nilai terendah dan skor 5 sebagai nilai tertinggi. Untuk memperoleh persentase dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Total skor penilaian

n = Nilai skor maksimal

Tabel 1 Kriteria hasil instrumen validasi

Persentase	Skor	Kriteria
81% - 100%	5	Sangat Baik
61% - 80%	4	Baik
41% - 60%	3	Cukup
21% - 40%	2	Kurang
0% - 20%	1	Sangat Kurang

KERANGKA TEORETIK

Menurut (Sugiyono, 2017 : 30), R&D sebagai suatu proses sistematis yang dilakukan untuk menghasilkan pengetahuan baru atau untuk meningkatkan produk dan proses yang ada. Dalam proses penelitian dan pengembangan, terdapat tahapan-tahapan yang harus dilalui secara berurutan, mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, analisis data, hingga tahap pengembangan produk yang dihasilkan. Penelitian dan pengembangan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas produk.

Menurut (Richey dan Klein, 2010), dalam buku *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Sugiyono, 2017 : 29), perancangan dan pengembangan merupakan salah satu langkah yang sistematis dan berulang dalam mengembangkan produk atau inovasi. Proses ini meliputi beberapa tahap, seperti evaluasi kebutuhan, perencanaan produk, pembuatan prototipe, pengujian, dan penyebaran. Pada pendekatan ini direncanakan agar menghasilkan

produk berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan. Artinya, pengembangan membutuhkan data yang kemudian dianalisis untuk memperoleh gambaran suatu produk yang akan dirancang dan dikembangkan.

Sedangkan, menurut (Borg and Gall, 2003), dalam buku *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Sugiyono, 2017 : 34), dalam pendidikan diartikan sebagai suatu upaya sistematis untuk mengembangkan dan meningkatkan produk, proses, atau program pembelajaran melalui beberapa langkah penyempurnaan produk seperti menguji coba produk, evaluasi produk hingga memenuhi standar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Pendefinisian (*Define*)

1. Analisis Introduksi (*Front-end Analysis*)

Pada proses ini, peneliti menemukan beberapa permasalahan mendasar yang sedang dialami peserta didik di kelas VIII-G. Permasalahan mendasar tersebut adalah peserta didik tidak memiliki buku paket sebagai sumber belajar di kelas, sehingga peserta didik hanya mendengarkan dan menyimak materi yang disampaikan oleh guru, terkadang peserta didik juga kesulitan belajar praktik menggambar ilustrasi karena guru tidak menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang materi ilustrasi kepada peserta didik.

Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru pengajar seni budaya di kelas yaitu, menjelaskan materi secara langsung dengan menggunakan papan tulis beracuan pada materi yang ada pada buku paket pegangan guru. Setelah menyampaikan materi, guru memberikan pertanyaan terkait materi ilustrasi yang sedang dipelajari oleh peserta didik. Selain itu, guru memanfaatkan video tutorial yang ada di *YouTube* ketika peserta didik diberikan tugas menggambar, akan tetapi banyak dari peserta didik yang merasa bosan dengan durasi pada video tutorial yang terlalu panjang, akhirnya guru merangkum penjelasan yang ada di video menjadi lebih singkat dan mudah dipahami. Mengetahui video di *YouTube* kurang efektif, kemudian guru memanfaatkan media sosial *Instagram* sebagai referensi tambahan untuk materi ilustrasi, karena *Instagram* lebih mudah digunakan dan memiliki

fitur-fitur yang dibutuhkan dalam pembelajaran menggambar ilustrasi.

Dari permasalahan mendasar di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran seni budaya cukup efektif meskipun dengan keterbatasan fasilitas sekolah. Guru berusaha menyajikan pembelajaran ilustrasi yang menarik dengan memanfaatkan papan tulis dan *platform digital* pada pembelajaran di kelas VIII-G. Berdasarkan pengalaman guru dan peserta didik dalam menggunakan media sosial *Instagram* sebagai sumber belajar, maka peneliti bersama guru sepakat untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Instagram*.

2. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Setelah melakukan wawancara dengan guru seni budaya Ibu Sri Wahyuni, S.Pd. (41 tahun), bahwa peserta didik kelas VIII di SMPN 8 Gresik memiliki kemampuan dalam memahami materi menggambar ilustrasi dan untuk kemampuan keterampilan peserta didik cukup bervariasi. Peserta didik di beberapa kelas sangat antusias yang mana jika dilihat dari keterampilan menggambar ilustrasi sudah sangat baik, ada juga yang memiliki kemampuan standar, dan ada peserta didik kurang dalam menggambar ilustrasi.

Kemudian Ibu Sri menambahkan, sebagian besar peserta didik menyukai kegiatan tersebut ada pula yang tidak menyukai dengan alasan tidak berbakat menggambar. Ketika menggambar ilustrasi banyak peserta didik yang menyukai gambar kartun, hal ini dibuktikan dengan hasil karya yang dibuat oleh peserta didik rata-rata menggambar kartun. Namun, ada beberapa peserta didik yang menyukai gambar pemandangan, *anime*, karakter *game*, dan karikatur.

Menurut beliau, peserta didik lebih menyukai materi yang singkat dan jelas disertai dengan gambar-gambar, serta menyukai video tutorial dengan durasi singkat pula sehingga, proses pembelajaran di dalam kelas lebih maksimal dan peserta didik dapat memahami lebih jelas daripada hanya menyimak penjelasan guru. Selain itu, peserta didik sering berinteraksi dengan media sosial *Instagram* berdasarkan observasi terhadap penggunaan *Instagram* oleh peserta didik. Di kelas VIII-G seluruh siswa memiliki akun *Instagram*, dan sering menggunakan

Instagram sebanyak 3 sampai 5 kali atau bahkan lebih dari 5 kali dalam sehari.

Dengan demikian, peneliti menyampaikan ide terkait pengembangan media pembelajaran berbasis infografis yang dikemas dalam bentuk postingan *Instagram*. Setelah melakukan diskusi dengan guru, kemudian sepakat memilih media pembelajaran berbasis infografis, karena menurut beliau peserta didik lebih senang dengan penyajian materi yang jelas dan padat apalagi jika media tersebut dibuat lebih menarik tentu materi akan mudah dipahami oleh peserta didik. Kemudian, beliau menambahkan agar materi ilustrasi tersebut disertai video singkat yang dapat membantu peserta didik ketika praktik menggambar ilustrasi.

3. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan penelusuran terhadap materi yang ada di buku paket pegangan guru dan penugasan kepada peserta didik. Kemudian peneliti merumuskan isi materi dalam media pembelajaran ini terdiri dari materi pokok yaitu, materi ilustrasi yang terdiri dari sub-sub materi. Materi ilustrasi yang diajarkan sebagai berikut:

a) Materi Menggambar Ilustrasi

Mendeskripsikan pengertian ilustrasi, mendeskripsikan jenis-jenis ilustrasi, mendeskripsikan objek gambar ilustrasi, mendeskripsikan manfaat ilustrasi, mendeskripsikan fungsi ilustrasi, mendeskripsikan tujuan ilustrasi, mendeskripsikan teknik menggambar ilustrasi dan menggambar kartun, menjelaskan prosedur menggambar ilustrasi, mengamati prosedur/tahapan menggambar ilustrasi dengan media kertas.

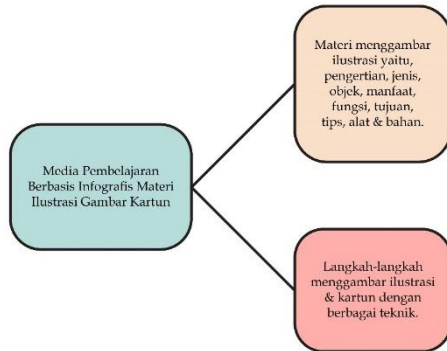
b) Tugas Menggambar Ilustrasi

Menyelesaikan tes tulis berupa pilihan ganda dan uraian, serta menggambar ilustrasi dengan menggunakan kertas.

4. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Materi disusun dengan sistematis disesuaikan dengan kompetensi awal dan tujuan pembelajaran. Penyusunan materi berpedoman pada buku paket pegangan guru, kemudian dikolaborasikan dengan materi yang relevan dari berbagai sumber di *internet* lalu dikembangkan

dari segi bahasa agar mudah dipahami oleh peserta didik. Berikut bagan terkait materi yang disajikan ke dalam media pembelajaran berbasis infografis menggunakan *Instagram*:



Bagan 2 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Infografis
(sumber: Alqodri, 2023)

5. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Tujuan dan indikator pembelajaran beracuan pada modul ajar terkait materi ilustrasi. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan pembelajaran di dalam kelas berdasarkan pada capaian pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yaitu peserta didik mampu menggambar ilustrasi dengan teknik yang dikuasai (teknik arsir, dusel, pointilis, teknik kering/*drawing*, dan teknik basah/lukis). Peserta didik mampu menggambar ilustrasi menggunakan objek gambar yang ditiru serta mampu menyelesaikan tes tulis berupa pilihan ganda dan uraian.

B. Tahap Perancangan (*Design*)

1. Klasifikasi Tes (*Criterion-test Construction*)

Tes telah dilakukan dalam uji coba media pembelajaran. Peserta didik disuguhkan media pembelajaran berbasis infografis melalui *Instagram*, kemudian peserta didik menggunakan media tersebut untuk pembelajaran menggambar ilustrasi, setelah media tersebut dipelajari oleh peserta didik, kemudian peneliti menyebar tes pengetahuan berupa *link google form*, untuk mengukur tingkat pemahaman dan pengetahuan peserta didik setelah mempelajari materi gambar ilustrasi menggunakan media pembelajaran berbasis infografis melalui *Instagram*.

2. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Berdasarkan hasil dari tahap pendefinisian, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang praktis, menarik dan mudah dipahami. Dari hasil observasi dan analisis peserta didik, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik di kelas VIII-G yang berjumlah 32 siswa memiliki akun *Instagram*. Keaktifan peserta didik dalam berinteraksi dengan *Instagram* yaitu 18 dari 32 siswa aktif berinteraksi dengan *Instagram* sebanyak lebih dari 5 kali dalam sehari, 6 siswa menggunakan *Instagram* sebanyak 5 kali dalam sehari, 5 siswa menggunakan *Instagram* sebanyak 4 kali dalam sehari, dan 3 siswa menggunakan *Instagram* sebanyak 3 kali dalam sehari.

Pemilihan media yang telah dikembangkan berdasarkan pada kemudahan dan interaksi dalam penggunaan media sosial *Instagram* oleh peserta didik, serta pengalaman guru yang pernah memanfaatkan *Instagram* sebagai media penunjang pembelajaran. Hal ini telah menjadi acuan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran berbasis infografis menggunakan media sosial *Instagram*.

3. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Dalam pemilihan format peneliti menentukan format konten yaitu berisi materi ilustrasi disajikan secara rinci dan jelas dengan memperhatikan bahasa yang disampaikan agar mudah dipahami, sedangkan materi yang bersifat praktik disajikan dengan video singkat berdurasi 59 detik atau 1 menit.

Format media terdiri dari beberapa kriteria yang menentukan visual pada media pembelajaran seperti, nama media yang digunakan pada akun *Instagram* yaitu @artstep.spenpasik. Nama tersebut diperoleh dari kata "*Art*" yang berarti "Seni" dan dari kata "*Step*" artinya "langkah-langkah", dan apabila secara arti digabungkan menjadi "langkah-langkah seni". Setelah nama *Artstep*, ditambahkan singkatan dari SMPN 8 Gresik menjadi "Spenpasik".

Peneliti juga menentukan ukuran *feed* yang telah digunakan pada konsep *carousel*. Pada konten *carousel* tersebut menggunakan *aspect ratio* 1 : 1 atau 1080 x 1080 *pixel*, ukuran ini disebut dengan *square*. Sedangkan *Reels* video berbentuk vertikal menggunakan *aspect ratio* 9 : 16 atau 1080 x 1920 *pixel*.

Instagram menyediakan fitur *reels* video, yang mana pengguna dapat membagikan konten berupa video singkat berdurasi 59 detik atau 1 menit. Fitur tersebut dimanfaatkan peneliti untuk menyajikan video singkat berisi tahapan menggambar ilustrasi. Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik dalam mempelajari teknik menggambar ilustrasi.

Pada proses perancangan media, peneliti menentukan warna pada *logotype* dan warna-warna yang telah diimplementasikan pada *cover feed*, *background feed*, karakter ilustrasi, dan aset desain lainnya. Adapun warna yang telah digunakan pada media pembelajaran ini sebagai berikut:



Gambar 1 Color palette media pembelajaran
(sumber: Alqodri, 2023)

Font yang digunakan pada isi materi media pembelajaran yaitu, “Pulang” by Khurasan dan “Century Gothic” by Monotype, kedua jenis *font* tersebut masing-masing memiliki lisensi *free for personal use* dan *commercial use* atau kedua *font* tersebut dapat digunakan untuk proyek pribadi dan proyek komersial. Berikut jenis *font* yang telah digunakan pada pengembangan media pembelajaran berbasis infografis menggunakan *Instagram*.

(Regular)	(Bold)
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLl-	AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLl-
MmNnOoPpQqRrSsTtUuVvW-	MmNnOoPpQqRrSsTtUuVvW-
wXxYyZz	wXxYyZz
1234567890	1234567890

Gambar 2 Century Gothic *font* by Monotype
(sumber: Alqodri, 2023)

(Regular)
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjK-
kL(MmNnOoPpQqRrSsTtU-
uVvWwXxYyZz
1234567890

Gambar 3 Pulang *font* by Khurasan
(sumber: Alqodri, 2023)

Pada media pembelajaran yang telah dikembangkan, peneliti memilih gaya *flat design illustration* karena ditinjau sangat menarik dan selaras dengan target media pembelajaran. Berikut referensi *style flat design illustration* yang diadaptasi pada media pembelajaran yang telah dikembangkan.

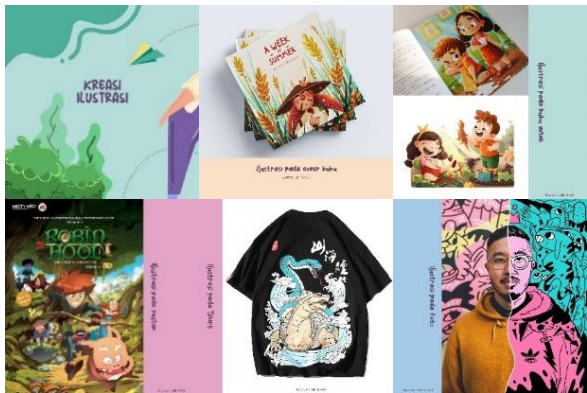


Gambar 4 Flat Cartoon People Characters
(Sumber : Pinterest, 2022)

4. Desain Awal (*Initial Design*)

Pada tahap ini desain awal dirancang setelah mengadaptasi gaya ilustrasi dari sumber referensi, kemudian pembuatan sketsa ilustrasi sebagai aset desain yang dibutuhkan untuk menyusun media pembelajaran. Setelah sketsa ilustrasi dibuat, kemudian dilakukan pewarnaan ilustrasi dengan menggunakan *software* desain *Adobe Illustrator CC 2020*, aset desain diperoleh dari hasil pewarnaan ilustrasi. Kemudian perancangan logo *Artstep* menggunakan *Adobe Illustrator CC 2020*. *Artstep* menggunakan *Logotype* atau logo yang berbentuk tulisan, agar memudahkan pengguna untuk menemukan dan mengakses *page profile Artstep* Spenpasik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Secara tampilan *logotype* dibuat sederhana dengan menggunakan warna cerah agar mudah diingat oleh peserta didik.

Selanjutnya, perancangan *feed* yang diawali dengan merancang *cover feed* kemudian *carousel feed*. Perancangan tersebut menggunakan *Adobe Illustrator CC 2020* dengan menyusun aset desain, tipografi, gambar, dan ornamen lainnya. Adapun hasil perancangan desain awal sebagai berikut:



Gambar 5 Desain awal carousel feed (sumber: Alqodri, 2023)



Gambar 6 Desain awal cover feed (sumber: Alqodri, 2023)

Desain awal *carousel feed* menyajikan materi ilustrasi gambar kartun yang dilengkapi dengan teks sebagai penjelasan, sehingga peserta didik dapat memahami isi dari *feed* tersebut. Sedangkan desain awal *cover feed* menyajikan judul sub materi ilustrasi yang dilengkapi dengan aset desain berupa ilustrasi, ornamen, *shape*, dan garis-garis, serta pewarnaan *background* menggunakan warna *soft* agar terlihat menarik.

C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini, peneliti melakukan beberapa prosedur pengembangan, yaitu validasi ahli untuk menilai media, kemudian revisi media untuk menyempurnakan kekurangan pada media, dilanjutkan dengan uji coba media kepada peserta didik kelas VIII-G.

1. Validasi Ahli Tahap I

Pada tahap validasi ahli terdapat 2 validator antara lain adalah validasi ahli materi dilakukan oleh Guru mata pelajaran seni budaya kelas VIII SMPN 8 Gresik yaitu, Ibu Sri Wahyuni, S.Pd. (41 tahun), sedangkan validasi ahli media dilakukan oleh Dosen Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Surabaya, yaitu Ibu Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn. Berikut hasil penilaian validasi ahli materi dan validasi media.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

Aspek	Skor	Kriteria
Kemudahan media	5	Sangat Baik
Topik media	4	Baik
Kesesuaian materi	4	Baik
Kesesuaian dengan kurikulum	5	Sangat Baik
Kesesuaian dengan modul ajar	5	Sangat Baik
Relevansi materi	5	Sangat Baik
Bobot materi	4	Baik
Isi materi	5	Sangat Baik
Penggunaan bahasa	5	Sangat Baik
Pengelolaan bahasa	4	Baik
Persentase	92%	Sangat Baik

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Sri Wahyuni, S.Pd., selaku guru seni budaya di SMPN 8 Gresik. Hasil validasi materi tersebut mendapat persentase 92% yang mana penilaian tersebut dapat disimpulkan berdasarkan kriteria pada instrumen validasi dinyatakan “sangat baik”, artinya media pembelajaran ini sudah baik dalam segi isi materi atau isi konten.

Dari respon dan komentar validator materi, peneliti menyimpulkan untuk melakukan perbaikan pada beberapa isi materi yang terlalu banyak, dan menambahkan gambar untuk memperjelas isi materi tersebut. Oleh karena itu, media ini layak untuk dilanjutkan dengan catatan harus dilakukan perbaikan atau revisi pada bagian-bagian yang telah disampaikan oleh validator materi.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

Aspek	Skor	Kriteria
Penggunaan font	4	Baik
Penggunaan warna	4	Baik
Keterbacaan teks	3	Cukup
Ukuran font	3	Cukup
Pewarnaan font	4	Baik

Daya tarik desain	4	Baik
Penggunaan ilustrasi	4	Baik
Proporsi ilustrasi	4	Baik
Gaya ilustrasi	4	Baik
Pengolahan elemen visual	4	Baik
Kualitas desain	4	Baik
Visual teks/gambar	3	Cukup
Logotype	3	Cukup
Keteraturan desain	4	Baik
Kualitas editing video	4	Baik
Persentase	75%	Baik

Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn., selaku dosen jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Surabaya. Hasil validasi media memperoleh persentase 75%, berdasarkan kriteria pada instrumen validasi media yaitu “baik”, artinya media pembelajaran ini secara visual dan kegunaan sudah layak untuk digunakan pada pembelajaran ilustrasi.

Dari respon dan komentar validator media, menurut beliau perlu adanya perbaikan pada tampilan *cover feed* yang harus dibuat berkesinambungan, aset desain harus sesuai dengan isi materi, ukuran *font* atau teks terlalu kecil.

2. Uji Coba Tahap I

Setelah melakukan tahapan validasi ahli, peneliti melakukan uji coba media pembelajaran berbasis infografis menggunakan *Instagram* kepada peserta didik kelas VIII-G. Peserta didik pada kelas VIII-G berjumlah 32 siswa. Dalam uji coba tersebut, peneliti menyebarkan *ID @artstep.spenpasik* kepada peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis infografis tersebut. Kemudian peneliti menjelaskan materi ilustrasi sesuai dengan isi postingan media. Setelah peserta didik merasakan pengalaman dari penggunaan media tersebut, peneliti memberikan tes berupa soal-soal yang berkaitan dengan materi ilustrasi, tujuannya untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi ilustrasi yang disajikan pada media pembelajaran tersebut.

Tabel 4 hasil tes tulis peserta didik kelas VIII-G

Nilai	Jumlah siswa
75	9
80	13

85	8
90	1
100	1

Dari hasil tes tersebut, sebanyak 9 siswa memperoleh nilai 75. Sebanyak 13 siswa memperoleh nilai 80. Sebanyak 8 siswa memperoleh nilai 85, 1 siswa memperoleh nilai 90, dan 1 siswa mendapatkan nilai 100. Dari hasil penilaian tes tulis tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas VIII-G memahami materi ilustrasi yang disajikan pada media pembelajaran berbasis infografis menggunakan *Instagram*.

3. Revisi

Setelah melihat hasil penilaian media dari validator materi dan validator media, terdapat beberapa kekurangan pada media pembelajaran berbasis infografis ini. Kekurangan tersebut terdapat pada isi materi yang terlalu banyak, sehingga perlu adanya pengurangan dan meringkas teks agar lebih ringkas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sedangkan, hasil evaluasi dari validator media adalah ukuran teks terlalu kecil sehingga peserta didik harus memperbesar isi postingan tersebut, dan ilustrasi *cover feed* kurang relevan dengan isi materi. Dari hasil uji coba media tahap I, peneliti menemukan beberapa kendala dan kekurangan pada media yang dikeluhkan oleh peserta didik. Kekurangan tersebut adalah tidak ada gambar pada sub materi “jenis-jenis ilustrasi” sehingga menimbulkan beberapa pertanyaan terkait apa saja dan seperti apa jenis-jenis ilustrasi tersebut, karena memang pada *feed* tersebut peneliti hanya menyajikan sub materi dengan teks.

Kemudian dilakukan perbaikan pada kekurangan yang ditemukan dari media pembelajaran tersebut. Adapun hasil perbaikan desain awal terdiri dari *cover feed* dan *carousel feed* di bawah ini:



Gambar 7 Cover feed setelah revisi (sumber: Alqodri, 2023)



Gambar 8 Carousel feed setelah revisi (sumber: Alqodri, 2023)

Hasil revisi dari *cover feed* mengalami perubahan visual dari segi penyesuaian ilustrasi pada setiap judul sub materi dan penyesuaian warna *background* dengan aset desain. Sedangkan *carousel feed* mengalami perubahan pada ukuran teks diperbesar menjadi 60 pt dan dilengkapi dengan gambar sebagai penjelas isi sub materi tersebut.

4. Validasi Ahli Tahap II

Setelah melakukan revisi I pada media pembelajaran berbasis infografis tersebut, untuk menilai kelayakan media peneliti melakukan validasi ahli media tahap II yang bertujuan untuk menilai media setelah direvisi. Adapun hasil validasi ahli tahap II sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II		
Aspek	Skor	Kriteria
Kemudahan media	5	Sangat Baik

Topik media	5	Sangat Baik
Kesesuaian materi	5	Sangat Baik
Kesesuaian dengan kurikulum	5	Sangat Baik
Kesesuaian dengan modul ajar	5	Sangat Baik
Relevansi materi	5	Sangat Baik
Bobot materi	5	Sangat Baik
Isi materi	4	Baik
Penggunaan bahasa	5	Sangat Baik
Pengelolaan bahasa	4	Baik
Persentase	96%	Sangat Baik

Dari hasil validasi materi tahap II memperoleh persentase sebesar 96%, nilai tersebut dapat dikatakan hampir sempurna, sesuai dengan kriteria media ini dinyatakan “Sangat Baik”. Dari hasil penilaian tersebut media pembelajaran berbasis infografis menggunakan *Instagram* layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik dalam pembelajaran ilustrasi.

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II		
Aspek	Skor	Kriteria
Penggunaan font	4	Baik
Penggunaan warna	5	Sangat Baik
Keterbacaan teks	4	Baik
Ukuran font	4	Baik
Pewarnaan font	5	Sangat Baik
Daya tarik desain	4	Baik
Penggunaan ilustrasi	5	Sangat Baik
Proporsi ilustrasi	5	Sangat Baik
Gaya ilustrasi	5	Sangat Baik
Pengolahan elemen visual	4	Baik
Kualitas desain	5	Sangat Baik
Visual teks/gambar	5	Sangat Baik
Logotype	5	Sangat Baik
Keteraturan desain	5	Sangat Baik
Kualitas editing video	5	Sangat Baik
Persentase	93%	Sangat Baik

Hasil penilaian dari validasi media tahap II memperoleh persentase sebesar 93%, sesuai dengan kriteria penilaian menunjukkan bahwa media tersebut “Sangat Baik” dan dapat digunakan untuk pembelajaran ilustrasi baik di dalam kelas maupun secara mandiri. Pada validasi media tidak ada catatan terkait kekurangan media. Validator menyatakan media ini sudah layak untuk digunakan kepada peserta didik dalam pembelajaran ilustrasi.

5. Uji Coba Tahap II

Uji coba tahap II bertujuan untuk menentukan kelayakan media dengan mengamati dan mengumpulkan hasil respon peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis infografis tersebut. Adapun hasil respon peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis infografis sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil respon peserta didik

Respon	Jumlah skor	N	%	Kriteria
32	1415	160	88%	Sangat Baik

Ket: N= skor maksimal; %= persentase

Hasil dari respon peserta didik terhadap media tersebut sebesar 88%. Media ini mendapatkan respon positif dari peserta didik, karena sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran ilustrasi, terlebih peserta didik tidak kesulitan untuk mencari sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok.

D. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

1. Post Media

Pada tahap inilah, produk akhir berupa media pembelajaran berbasis infografis telah disempurnakan dan peneliti mempublikasikan atau mengunggah konten yang berisi materi ilustrasi gambar kartun tersebut menggunakan media sosial *Instagram* @artstep.spenpasik, kemudian peneliti menyebar media pembelajaran berbasis infografis ini di kelas VIII-G, namun karena kemudahan dalam penggunaan *Instagram* media pembelajaran ini dapat digunakan oleh

peserta didik dari kelas lain atau bahkan dari sekolah lain dapat mengakses dan mempelajari pula.

Media ini juga dapat dikembangkan lebih luas lagi terkait isi materi dan konten yang dapat bermanfaat untuk peserta didik, dengan catatan isi konten tersebut harus menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Setelah melewati seluruh tahapan pengembangan media, berikut ini adalah tampilan media berbasis infografis pada *Instagram* yang telah diunggah pada akun *Artstep Spenpasik*.



Gambar 9 Tampilan post media *Artstep Spenpasik* (sumber: Alqodri, 2023)

Tampilan media pembelajaran di atas telah mengalami perbaikan pada penulisan teks agar terlihat lebih teratur. Penambahan *feed* dan *highlight* untuk memaksimalkan interaksi peserta didik dengan media pembelajaran berbasis infografis ini.

SIMPULAN DAN SARAN

a. Simpulan

Konsep pada media pembelajaran ini yaitu, materi ilustrasi yang disajikan dalam bentuk *feed* dan *reels* video pada media sosial *Instagram*. Media ini berbasis infografis, yang mana isi konten atau materi divisualkan dengan menarik dan sederhana, sehingga pembaca dapat memahami informasi yang terkandung dalam media ini dengan mudah. Materi pada media ini terdiri dari materi pokok yaitu ilustrasi disertai dengan sub-sub materi ilustrasi seperti, pengertian

ilustrasi, jenis-jenis ilustrasi, macam-macam objek ilustrasi, manfaat ilustrasi, fungsi ilustrasi, tujuan ilustrasi, tips menggambar ilustrasi, alat dan bahan menggambar ilustrasi, inspirasi menggambar ilustrasi, teknik menggambar ilustrasi, teknik menggambar kartun, dan kreasi ilustrasi, serta *reels* video yang menyajikan langkah-langkah atau teknik menggambar ilustrasi dan kartun. Postingan pada media ini mengusung konsep *carousel feed*, yang mana konten dibuat berkesinambungan baik secara materi maupun secara visual.

Pada proses perancangan dan pengembangan media ini melewati beberapa tahapan yaitu, tahap pendefinisian atau langkah awal dalam menemukan masalah mendasar sebelum melakukan pengembangan, kemudian tahapan perancangan untuk menentukan format konten dan format media, peneliti menyusun konsep perancangan media dengan menentukan gaya ilustrasi atau desain yang akan digunakan pada media, kemudian peneliti membuat sketsa kasar ilustrasi yang akan dijadikan aset desain untuk mengisi *space* visual pada *artboard* yang berbentuk persegi atau *square*. Selain itu, peneliti membuat rancangan *logotype Artstep* Spenpasik sebagai identitas media agar mudah diingat dan diakses oleh pengguna. Setelah semua tahapan manual terpenuhi, tahapan berikutnya yaitu *coloring* atau pewarnaan menggunakan teknik *digital* dengan memanfaatkan *software* desain seperti *Adobe Illustrator CC 2020*. Setelah membuat aset desain yang dibutuhkan, selanjutnya mulai menyusun tata letak atau *layout* pada *artboard* yang berukuran 1080 x 1080 *pixel* disesuaikan dengan ukuran *carousel feed*. Kemudian, peneliti melanjutkan untuk membuat *storyboard* pada *reels* video yang diunggah setelah *feed* yang berisi materi ilustrasi terposting. Setelah menentukan *storyboard* yang akan diterapkan dalam *reels* video, peneliti mulai menggambar ilustrasi berdasarkan teknik-teknik yang ada pada materi. Perekaman video dilakukan dengan menggunakan *smartphone*, setelah melakukan perekaman video, selanjutnya masuk ke dalam tahapan *editing* video, dalam *editing* video peneliti menggunakan aplikasi berbasis *Android* bernama *VN Editor Video*. Kemudian semua konten diunggah pada aplikasi *Feed Preview* yang disertai dengan tanggal *post* dan *caption* setiap konten, tujuannya adalah untuk meninjau *feed* dari segi tampilan dan isi sebelum diunggah pada akun *@artstep.spenpasik*, hal ini berguna untuk meninjau kemungkinan adanya kesalahan dan kekurangan pada postingan.

Setelah tahapan perancangan terlaksana, peneliti melakukan tahap validasi ahli materi dan validasi ahli media sebanyak 2 kali, kemudian menguji coba media sebanyak 2 kali pula. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dengan mengumpulkan hasil validasi ahli materi dan validasi ahli media, hasil respon peserta didik

terhadap media ini. Untuk menyempurnakan media ini, peneliti melakukan evaluasi dan merevisi bagian-bagian kekurangan media yang ditemukan pada saat tahap validasi dan uji coba.

Hasil validasi ahli materi tahap I memperoleh persentase 92%, sedangkan hasil validasi ahli media tahap I memperoleh persentase 75% dan perlu adanya perbaikan baik dari isi materi hingga visual desain pada media pembelajaran berbasis infografis tersebut. Setelah melakukan uji coba media tahap I, ditemukan beberapa kekurangan pada media, dan harus dilakukan perbaikan. Kemudian peneliti melakukan perbaikan pada media dari segi visualnya.

Hasil dari validasi ahli materi tahap II memperoleh persentase 96%, tanpa adanya catatan. Sedangkan, hasil dari validasi ahli media tahap II memperoleh persentase 93%, tanpa adanya catatan dan layak untuk digunakan oleh peserta didik. Pada hasil uji coba media tahap II, melalui respon peserta didik memperoleh persentase 88%, sehingga dapat dikatakan media berbasis infografis ini mendapatkan respon positif dan sangat membantu pembelajaran ilustrasi.

Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis infografis menggunakan media sosial *Instagram*. Media ini digunakan sebagai penunjang atau sumber belajar tambahan untuk mata pelajaran seni budaya khususnya materi ilustrasi gambar kartun yang diperuntukkan kepada peserta didik kelas VIII di SMPN 8 Gresik.

b. Saran

Saran dari hasil pengembangan media pembelajaran berbasis infografis menggunakan *Instagram* ini yaitu:

- 1) Bagi guru, media ini dapat digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas dan lebih ditingkatkan dari segi konten agar lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik. Selain itu, alangkah baiknya media pembelajaran berbasis infografis ini dapat dikelola dan dimanfaatkan dengan baik sehingga kegiatan pembelajaran sangat menarik.
- 2) Bagi peserta didik, media pembelajaran berbasis infografis ini diharapkan dapat membantu dalam proses belajar

- menggambar ilustrasi dan menggambar kartun baik secara teori maupun praktik.
- 3) Bagi peneliti, penelitian ini tergolong baru dari segi metode pengembangan dan hasil produk yang telah dirancang, alangkah baiknya dapat mengatasi kekurangan yang perlu adanya perbaikan di dalam pengembangan media pembelajaran baik dari penyajian isi materi, konten dan media tersebut. Peneliti sebaiknya melakukan pelatihan kepada guru terkait pengelolaan media pembelajaran agar terus berkelanjutan dan mengalami pembaruan. Pelatihan pada media ini kurang maksimal karena kondisi guru yang tidak memungkinkan untuk mengikuti pelatihan pengelolaan media pembelajaran tersebut.

REFERENSI

- Andini, R. D. 2023. *“Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Gambar Bentuk Melalui Aplikasi Tiktok SMPN 3 Candi Sidoarjo”*. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni. Jurusan Seni rupa. Surabaya: UNESA
- Andreas, S.(2021). *6 jenis konten instagram untuk dimaksimalkan*. Diakses pada tanggal 28 Februari 2023, dari <https://socialmediamarketer.id/instagram/5-jenis-konten-di-instagram/>
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*.
- Aria Indra, P. (2022). *Sosialisasi Program Dinas Perizinan Kota Bandung Melalui Sosial Media Instagram* (Doctoral dissertation, FISIP UNPAS).
- Asrori, M. (2013). Pengertian, tujuan dan ruang lingkup strategi pembelajaran. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 26.
- Duniapcoid.(2023). *Kartun*. Diakses pada tanggal 28 Februari 2023, dari <https://duniapendidikan.co.id/kartun/>
- Fauziyah, N.(2021). *Pengertian Gambar Ilustrasi: Tujuan, Jenis, Fungsi dan Peran*. Diakses pada tanggal 28 Februari 2023, dari <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-gambar-ilustrasi/>
- Junfika, E. 2018. *“Pengembangan Infografis Sebagai Media Edukatif Tentang Pentingnya Mata Pelajaran Seni budaya Bidang Seni rupa”*. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni. Jurusan Seni rupa. Surabaya: UNESA
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). *Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat Bali*. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 5.
- Kurniawan, A.(2023). *Pengertian Ilustrasi Menurut Para Ahli Serta Sejarah, Fungsi Dan Tujuannya*. Diakses pada tanggal 28 Februari 2023, dari <https://www.gurupendidikan.co.id/ilustrasi/>
- Machung.(2022). *Klasifikasi gambar ilustrasi Menurut jenisnya*. Diakses pada tanggal 28 Februari 2023, dari <https://machung.ac.id/artikel/klasifikasi-gambar-ilustrasi-menurut-jenisnya/>
- Mashuri, I., & Tianda, Z. A. (2022). Pendampingan Belajar Siswa Melalui Media Gambar Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Era Covid-19. *Abdi Kami: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 043-053.
- Nurul, A. D. 2021. *“Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Bentuk Melalui Video Animasi Untuk Kelas XI Di SMAN 1 Jorogo Ngawi”*. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni. Jurusan Seni rupa. Surabaya: UNESA
- Oktafiyani, M. (2013). *Gambar Kartun Sebagai Suatu Alternatif Komunikasi Informasi Akuntansi*. *MEDIA*, 21(1).
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Prawiro, M.(2019). *Pengertian Ilustrasi: Arti, Fungsi, Jenis, dan Contoh Ilustrasi*. Diakses pada tanggal 28 Februari 2023, dari <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-ilustrasi.html>,
- Rajendradewi, P. 2019. *“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggambar Model Pada Mata Pelajaran Seni budaya Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Wonoayu”*.

- Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni. Jurusan Seni rupa. Surabaya: UNESA
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*.
- Salsa, S. 2023. "Perancangan Video Tutorial Menggambar Ilustrasi Dari Cerita Rakyat Sawunggaling Pada Media Sosial Tiktok". Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni. Jurusan Seni rupa. Surabaya: UNESA
- Sanaky, H. A. (2009). *Media pembelajaran*.
- Seni rupa, Rozi.(2017). *Modul seni budaya smp/mts kelas 8*. Diakses pada tanggal 28 Februari 2023, dari <https://www.rozisenirupa.com/2021/02/3-bentuk-objek-gambar-ilustrasi.html>,
- Siipung.(2020). *Kartun adalah seni yang multifungsi*. Diakses pada tanggal 28 Februari 2023, dari <https://www.siipung.com/2020/07/kartun-adalah.html>,
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561-570.
- Soedarso, N.(2014). *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada*. Diakses pada tanggal 28 Februari 2023, dari <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3113/2499>,
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Triaputri, A., & Muljono, P. (2022). Efektivitas Akun Instagram@ Infosumbar sebagai Media Penyebaran Informasi Sejarah dan Budaya Minangkabau. *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]*, 6(4), 467-479.
- Utari, I.(2019). *Menggambar Ilustrasi*. Diakses pada tanggal 28 Februari 2023, dari <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/Seni%20Budaya%20Ilustrasi-BB/Topik-1.html>,