

PENGEMBANGAN MODUL MENGGAMBAR ILUSTRASI DENGAN TEKNIK *GRID* MELALUI APLIKASI *DRAWING GRID MAKER* DI SMPN 8 GRESIK

Kavin Helmy Alwynas¹, Muhamad Ro'is Abidin²

¹Prodi S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: kavin.19057@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Pemanfaatan media pembelajaran Seni Budaya materi menggambar ilustrasi di kelas VIII C SMPN 8 Gresik hanya bersumber pada buku paket panduan guru karena belum tersedianya modul peserta didik. Hal tersebut menjadi faktor penghambat peserta didik dalam memahami materi menggambar ilustrasi. Disamping itu pemanfaatan teknik dan media pendamping berbasis aplikasi juga diperlukan untuk menunjang peserta didik dalam berkarya menggambar ilustrasi. Karena permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana proses pengembangan modul menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *Drawing Grid Maker* dan mendeskripsikan bagaimana hasil pengembangan modul menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *Drawing Grid Maker* di SMPN 8 Gresik. Proses pengembangan modul dilakukan dengan rancangan model 4-D diantaranya pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*). Proses pengambilan data dilakukan melalui metode observasi, wawancara, kuesioner, serta dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dari hasil validasi dan penilaian peserta didik menggunakan validasi skala *likert*. Hasil kevalidan modul berdasarkan penilaian validator ahli media sebesar 83,57% dan penilaian validator ahli materi sebesar 90%. Sedangkan hasil respon peserta didik sebesar 96%. Hasil penelitian dan pengembangan modul menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *Drawing Grid Maker* di SMPN 8 Gresik menunjukkan hasil dengan kategori sangat baik.

Kata kunci: modul, ilustrasi, *grid*, *drawing grid maker*

Abstract

The use of Cultural Arts learning media for drawing illustrations in class VIII C of SMPN 8 Gresik only comes from the teacher's guide book because the student module is not yet available. This becomes an inhibiting factor for students in understanding the material for drawing illustrations. Besides that, the use of application-based techniques and accompanying media is also needed to support students in working on drawing illustrations. Because of these problems, this study aims to describe how the module development process draws illustrations using the grid technique through the Drawing Grid Maker application and how the module development results draw illustrations using the grid technique through the Drawing Grid Maker application at SMPN 8 Gresik. The module development process is carried out using a 4-D model design, including defining, designing, developing, and disseminating. The data collection process was carried out through observation, interviews, questionnaires, and documentation. While the data analysis technique from the results of the validation and assessment of students uses a Likert scale validation, The results of the validity of the module based on the assessment of the media expert validator were 83.57%, and the material expert validator's assessment was 90%. While the results of student responses amounted to 96%. The results of the research and development of the

module for drawing illustrations using the grid technique through the Drawing Grid Maker application at SMPN 8 Gresik show very good results.

Keywords: *module, illustration, grid, drawing grid maker*

PENDAHULUAN

Seni Budaya memiliki peran yang penting terutama pada jenjang Sekolah Menengah Pertama. Karena salah satu upaya yang diberikan kepada peserta didik dalam mengekspresikan kreativitas dalam berkarya dan berkreasi. Mengingat akan pentingnya pendidikan, para generasi penerus juga harus mempunyai kapabilitas sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini. Perkembangan teknologi juga berdampak pada sistem pendidikan di Indonesia. Hal tersebut menjadikan media pembelajaran yang digunakan sekolah perlu mengalami perubahan.

SMPN 8 Gresik merupakan salah satu sekolah penggerak yang mengimplementasikan Kurikulum Merdeka pada tahun 2022 dimana pada pelajaran Seni Budaya dispesifikasikan ke Seni Rupa saja. Sebagai bagian kurikulum merdeka, Materi pembelajaran seni budaya kelas VIII semester gasal yaitu Unit I materi menggambar. Setiap unitnya terdapat subunit materi, namun peneliti memfokuskan subunit 4 menggambar ilustrasi dan subunit 3 menggambar dengan teknik *grid*. Sehingga tujuan pembelajaran yang dicapai: Peserta didik memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *Drawing Grid Maker*.

Pembelajaran Seni Budaya materi menggambar ilustrasi di kelas VIII C SMPN 8 Gresik pada saat penelitian ini dilakukan sudah cukup baik. Guru memanfaatkan media berupa buku paket guru sebagai penyampai materi kepada peserta didik dengan cara memfoto lalu dibagikan melalui grup *WhatsApp*. Hal ini dilakukan mengingat modul belum tersedia untuk peserta didik. Kondisi tersebut menjadi faktor peserta didik kesulitan memahami materi menggambar ilustrasi, sehingga hasil dan capaian pembelajaran belum sesuai semestinya. Guru sebagai mediator dan fasilitator selayaknya mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan

beragam. Juga dapat memaksimalkan potensi peserta didik dalam penguasaan kompetensi dan capaian pembelajaran.

Dengan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan modul menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *Drawing Grid Maker* di SMPN 8 Gresik. Teknik *grid* dipilih untuk memandu peserta didik dalam menggambar ilustrasi. Pemilihan media Aplikasi *Drawing Grid Maker* tujuannya selaras dengan penerapan teknik *grid* tanpa harus membuat secara manual.

Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu Bagaimana proses dan hasil pengembangan modul menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *Drawing Grid Maker* di SMPN 8 Gresik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana proses dan hasil pengembangan modul menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *Drawing Grid Maker* di SMPN 8 Gresik.

Penelitian ini dikuatkan dengan beberapa penelitian, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Wida Yuni Anggraini (2020) berjudul “*Grid* Sebagai Teknik Mengatasi Kesulitan Menggambar *Still Life* di SMP Negeri 1 Mantup”. Penelitian ini menghasilkan bahwa penerapan teknik *grid* juga membuat peserta didik mampu menggambar dengan mudah dan hasil yang sesuai dengan contoh. Selanjutnya penelitian oleh Noviatul Munawaroh (2021) berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Pemanasan Global Berbasis *High Order Thinking Skills (HOTS)* pada Pelajaran IPA Kelas VII MTS di Miftahul Falah Balong Tahun Ajaran 2020/2021” penelitian ini menghasilkan pengembangan bahan ajar komik pemanasan global berbasis *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Kemudian penelitian oleh Talensta Mellandika Wardhani (2023) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Berbasis *Google Sites* di SMPN 1 Nawangan Pacitan”

dengan hasil penelitian yaitu berdasarkan hasil respon guru dan siswa membuktikan bahwa media pembelajaran layak digunakan. Serta penelitian oleh Lailil Mukaromah (2021) berjudul “Pengembangan *Webcomic* Sebagai Media Dukong Pelestarian Cerita Rakyat Sawunggaling” penelitian ini menghasilkan *webcomic* cerita rakyat sawunggaling agar remaja zaman sekarang dapat tertarik untuk mengetahui dan melestarikan cerita rakyat khususnya yang ada di Surabaya.

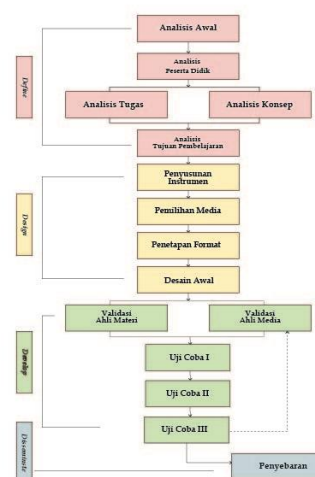
Bersumber pada keempat penelitian relevan diatas, peneliti mendapatkan gambaran mengenai metode dan proses perancangan untuk mengembangkan modul menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *Drawing Grid Maker* di SMPN 8 Gresik.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Jenis penelitian yang diadaptasi oleh peneliti adalah jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Dengan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Alur pengembangan model 4-D ini terdiri atas 4 tahap pengembangan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), serta penyebaran (*disseminate*).

Penelitian ini berlokasi di SMPN 8 Gresik yang berada pada Jl. Raya Tenaru, Kec. Driyorejo, Kabupaten Gresik. Subyek penelitian ini yaitu peserta didik Kelas VIII C SMPN 8 Gresik yang berjumlah 32 peserta didik.

Berikut ini adalah langkah – langkah penelitian 4-D yang telah dimodifikasi oleh peneliti :



Bagan 1. Langkah-langkah penelitian yang telah dimodifikasi

Pada Tahap pendefinisian (*define*) berperan dalam mendefinisikan dan menentukan kebutuhan yang dihadapi dalam pembelajaran Seni Budaya materi Menggambar Ilustrasi. syarat dan kriteria pada proses perancangan modul. Tahapan dalam proses pendefinisian meliputi: Analisis awal (*Front-end Analysis*), Analisis peserta didik (*Learner Analysis*), Analisis tugas (*Task Analysis*), Analisis Konsep (*Concept Analysis*), Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*).

Jika telah mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan dari tahap pendefinisian, tahap berikutnya merupakan perancangan (*design*). Tujuan dari tahap ini adalah mengembangkan rancangan produk awal modul menggambar ilustrasi bersumber pada berbagai data yang diperoleh ketika tahap pendefinisian sebelumnya. Maka tahapan-tahapan dalam proses perancangan yang harus dilakukan meliputi: Penyusunan Tes Kriteria (*Criterion-tests constructions*), Pemilihan Media (*Media Selection*), Penetapan Format (*Format Selection*), Desain Awal (*Initial Design*).

Tahap pengembangan (*develop*) merupakan tahap implementasi dari perencanaan produk yang telah dilakukan pada tahap perancangan. Maksud dari tahap ini adalah menghasilkan modul menggambar ilustrasi yang telah melalui revisi bersumber pada masukan dari ahli yang layak

dioperasionalkan oleh peserta didik. Tentang hal proses yang dilakukan dalam pengembangan diantaranya: Pengembangan (*Develop*), Validasi Ahli Media (*Media Expert Validation*), Validasi Ahli Materi (*Material Expert Validation*), Uji Coba Pengembangan (*Development Testing*).

Tahap penyebaran (*disseminate*) ini merupakan tahap terakhir setelah uji coba. Penyebaran modul menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui Aplikasi *Drawing Grid Maker* ini dilakukan secara terbatas pada peserta didik kelas VIII C SMPN 8 Gresik. Tidak menutup kemungkinan bahwa modul yang telah dikembangkan juga dapat disebarluaskan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain dan guru lain pada jenjang kelas VIII di SMPN 8 Gresik.

Proses pengambilan data dilakukan melalui metode observasi, wawancara, kuesioner, serta dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dari hasil validasi dan penilaian peserta didik menggunakan validasi skala *likert* dengan rumus :

$$\frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100 \%$$

Persentase Penelitian

Tabel 1. Kriteria Hasil Penilaian Validasi

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

KERANGKA TEORETIK

Pengembangan merupakan suatu sistem pembelajaran yang memiliki tujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, dengan susunan peristiwa yang dirangkai sebagai pendukung proses belajar atau menyusun suatu upaya dengan maksud agar tujuan pembelajaran tercapai (Gagne dan Briggs dalam Warsita, 2003: 266). Proses pengembangan dilandasi dengan alasan yang mendasar, diantaranya meneruskan produk yang sudah ada, memodifikasi, menggabungkan poin-poin penting, atau menciptakan produk baru.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas pengembangan merupakan proses yang dilaksanakan dengan sadar, terkonsep dan terkoordinir sebagai upaya menciptakan atau membenahi, membuat produk baru atau melengkapi sebuah produk yang sudah ada sehingga menjadi produk yang lebih bermanfaat juga menambah mutu untuk kualitas yang semakin baik.

Modul merupakan bahan ajar yang fisiknya berwujud cetak kemudian disusun dengan tujuan dipelajari dengan mandiri untuk peserta didik, sebab itu di dalam modul disertai petunjuk agar dapat belajar dengan sendiri. Artinya, peserta didik sanggup mempelajari modul dengan sendiri tanpa kehadiran pendidik secara langsung (Rayandra Asyhar, 2012: 155). Modul dikatakan baik apabila memenuhi kelima karakteristik modul, yakni *Self instruction*, *Self contained*, *Stand alone*, *Adaptive*, dan *User Friendly*.

Menggambar (*drawing*) adalah kegiatan manusia menuangkan sesuatu ke dalam media sebagai ungkapan apa yang dirasa dan dialaminya, baik segi mental maupun segi visual yang berwujud bentuk, garis, dan warna (Sumanto, 2005: 47). Ilustrasi merupakan seni gambar yang dapat menjelaskan suatu maksud atau tujuan secara visual (Susanto, 2011: 190). Menggambar ilustrasi merupakan kegiatan menggambar yang hasilnya dibuat dengan tujuan untuk menjelaskan sesuatu. Sesuatu yang dijelaskan berupa keadaan, benda, cerita, ide, gagasan, maupun adegan tertentu.

Grid adalah paduan dalam mengelola foto atau gambar yang terdiri dari garis tegak atau vertikal dan datar atau horizontal sehingga terbentuk format kolom dan *margin* (Landa, 2014). Teknik *grid* umumnya dilakukan dengan meningkatkan gambar kisi/*grid* di atas foto atau gambar referensi. *Grid* dapat memberikan gambaran umum antara foto atau gambar dengan media yang akan digambar sehingga memungkinkan untuk hasil gambar yang akurat.

Pada era teknologi yang semakin maju, perkembangan Seni Budaya khususnya Seni Rupa sangatlah pesat. Peran teknologi bidang seni harus terlibat di dalamnya. Begitu juga dengan pembelajaran di sekolah pemanfaatan

aplikasi berbasis *android* membantu peserta didik menghasilkan karya. Dalam hal ini peneliti menggunakan Aplikasi *Drawing Grid Maker*. Aplikasi ini adalah *software* berbasis *android* untuk memandu dan mempermudah dalam menggambar dengan teknik *grid* terutama pada menggambar ilustrasi. Aplikasi ini berbasis Operasi Sistem *android* 4.0 dan yang lebih baru. dirilis pada 21 Maret 2016 oleh pengembang *Vavatch Software*, bertempat di Toronto, Canada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan

1. Tahapan *define*

a) Analisis awal (*Front-end Analysis*)

Pada tahapan ini, peneliti melakukan observasi langsung dan mewawancarai Bu Sri Wahyuni, S.Pd. selaku guru Seni Budaya kelas VIII C sebagai sasaran untuk memperoleh informasi-informasi yang dibutuhkan. Pelaksanaan kegiatan observasi dan wawancara dilakukan pada kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan pada semester 7 di SMPN 8 Gresik. Berdasarkan hasil observasi hasil data yang diperoleh disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi dan Wawancara

Observasi	Wawancara
1. Media pembelajaran saat ini yang digunakan bersumber dari buku pedoman guru yang dibagikan melalui grup <i>WhatsApp</i> pada setiap pertemuan.	1. Guru Seni Budaya berasal dari latar belakang pendidikan Tata Busana, sehingga guru masih belajar dan beradaptasi terhadap pemahaman materi menggambar ilustrasi.
2. Belum adanya bahan ajar berupa modul cetak.	2. Kurikulum yang digunakan adalah berbasis Kurikulum Merdeka, dimana tidak menuntut capaian hasil belajar dan praktik berkarya harus tuntas dalam satu periode dengan penilaian sesuai dengan kemampuannya.
3. Belum diterapkannya pembelajaran menggunakan modul yang dipadukan dengan media digital seperti aplikasi.	3. Guru menggunakan sumber belajar materi menggambar ilustrasi melalui dalam buku pedoman guru Seni

	Rupa kelas VIII kurikulum merdeka yang disediakan sekolah sebagai satu-satunya bahan ajar.
	4. Kendala yang dialami yaitu kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi bila tidak disertai dengan contoh dan langkah-langkah dalam praktik berkarya.

b) Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Hasil analisis diketahui bahwa peserta didik di kelas VIII C berkarakteristik heterogen secara akademiknya. Pada materi menggambar ilustrasi hingga saat ini belum dapat belajar secara mandiri. Karena belum tersedianya modul berakibat pada Capaian Pembelajaran yang belum sesuai. Capaian Pembelajaran dalam seni rupa mengkategorikan kelas VIII dalam Fase D dimana peserta didik diharapkan mampu bekerja mandiri dan/atau secara kelompok dalam berkarya, mengapresiasi sesuai dengan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa (Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain, 1982).

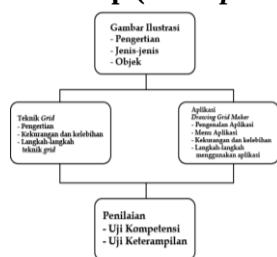
c) Analisis tugas (*Task Analysis*)

Langkah yang dilakukan adalah menganalisis materi buku panduan guru Seni Rupa kelas VIII kurikulum merdeka bagian Unit I menggambar, subunit 4 menggambar ilustrasi dan subunit 3 menggambar dengan teknik *grid*. Hasil analisis diperoleh rancangan yaitu pengembangan media modul menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *Drawing Grid Maker*. Dengan kompetensi yang harus dicapai Peserta didik memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *Drawing Grid Maker*. Adapun tugas-tugas yang diberikan oleh guru kepada peserta didik selama proses pembelajaran terhadap materi yang diajarkan dapat dirincikan sebagai berikut.

- 1) Memahami pengertian menggambar ilustrasi.
- 2) Memahami jenis-jenis dan objek menggambar ilustrasi.

- 3) Mengetahui langkah-langkah menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *Drawing Grid Maker*.
- 4) Menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *Drawing Grid Maker*.
- 5) Menggambar Ilustrasi berdasarkan objek gambar ilustrasi (objek manusia, objek hewan, objek tumbuhan, dan objek lainnya seperti objek alam, buatan dan khayalan).

d) Analisis Konsep (Concept Analysis)



Bagan 2. Analisis Konsep

Konsep materi pembelajaran dari pengembangan membahas materi pokok yaitu Peserta didik memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *Drawing Grid Maker*. Peta konsep dibuat untuk memudahkan peneliti dalam proses penyusunan materi sehingga mempermudah peserta didik ketika mempelajari dan memahami materi saat pembelajaran. Adapun urutan konsep yang akan disusun dalam modul menurut bagan diatas meliputi 1) gambar ilustrasi (pengertian, jenis-jenis, dan objek), 2) teknik *grid* (pengertian, kekurangan dan kelebihan, dan langkah-langkah), 3) Aplikasi *Drawing Grid Maker* (pengenalan aplikasi, menu, kekurangan dan kelebihan, dan langkah-langkah), dan 4) penilaian (uji kompetensi dan uji keterampilan).

e) Analisis Tujuan Pembelajaran (Specifying Instructional Objectives)

Analisis ini dilakukan untuk merumuskan hasil analisis tugas dan konsep menjadi tujuan pembelajaran. Berikut ini merupakan tujuan pembelajaran dalam modul dengan mengacu pada kompetensi awal modul ajar kurikulum merdeka.

- 1) Peserta didik dapat memahami pengertian menggambar ilustrasi.
- 2) Peserta didik dapat memahami jenis-jenis dan objek menggambar ilustrasi.

- 3) Peserta didik mengetahui langkah-langkah menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *Drawing Grid Maker*.
- 4) Peserta didik mampu menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *Drawing Grid Maker*.
- 5) Peserta didik mampu menggambar ilustrasi berdasarkan objek gambar ilustrasi (objek manusia, objek hewan, objek tumbuhan, dan objek lainnya seperti objek alam, buatan dan khayalan).

2. Perancangan (Design)

a) Penyusunan Tes Kriteria (Criterion-Tests Constructions)

Penyusunan tes pada rancangan modul dirumuskan menjadi dua pengujian yaitu uji kompetensi dan uji keterampilan. Perumusan tes ini berdasar pada analisis tujuan pembelajaran yang menjadi tolok ukur keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.

b) Pemilihan Media (Media Selection)

Dalam penelitian ini materi yang dikembangkan adalah menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui Aplikasi *Drawing Grid Maker*. berdasarkan analisis dari tahap pendefinisian *define* maka Media yang digunakan oleh pendidik maupun/ peserta didik dalam proses pembelajaran menggambar ilustrasi adalah sebagai berikut.

- 1) Modul ajar
- 2) Modul menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui Aplikasi *Drawing Grid Maker* pada siswa kelas VIII C SMPN 8 Gresik
- 3) Aplikasi *Drawing Grid Maker*.

Sebelum menetapkan aplikasi *drawing grid maker* ini peneliti juga membandingkan dengan situs *web* yang memiliki fitur serupa yang dapat dilihat seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Perbandingan Fitur

Fitur	Aplikasi <i>Drawing Grid Maker</i>	www.griddrawingtool.com
Ukuran File	Tidak ada batasan maksimal.	Maksimal hanya 4 mb

Baris dan Kolom	Jumlah bebas sesuai yang kita inginkan.	Jumlah maksimal 20 baris ataupun kolom.
Data	Dapat digunakan secara <i>offline</i>	Menggunakan data seluler
Kostumisasi Gambar	- Hanya terdapat filter <i>black and white</i>. - Tidak terdapat fitur <i>rotate</i> dan <i>crop</i> - Warna garis dapat diubah secara RGB dan terdapat pengaturan transparansi garis. - Ketebalan garis dapat diatur dengan bebas	- Dapat mengatur kecerahan, kontras, dan saturasi. - Terdapat fitur <i>rotate</i> dan <i>crop</i> - Warna garis hanya tersedia 6 warna dan tidak terdapat pengaturan transparansi garis - Ketebalan garis terdapat 3 tingkat ketebalan.
Kompatibilitas	Hanya terdapat pada perangkat <i>android</i> versi 4.0 atau yang lebih baru	Dapat diakses pada seluruh <i>browser</i> perangkat yang tersambung dengan internet.

Hasil observasi diatas didapatkan bahwa aplikasi *Drawing Grid Maker* lebih unggul 5 aspek dari www.griddrawingtool.com dengan 3 aspek keunggulan.

c) Pemilihan Format (*Format Selection*)

Pemilihan format ditujukan untuk merancang isi materi yang akan dikembangkan sesuai dengan materi menggambar ilustrasi yang mengacu pada buku panduan guru seni rupa kurikulum merdeka tahun 2021. Adapun pemilihan format tampilan untuk modul terdiri dari sampul, kata pengantar, petunjuk penggunaan modul, capaian pembelajaran, peta konsep dan tujuan pembelajaran, daftar isi, isi materi, penilaian, instrumen penilaian, daftar pustaka, dan profil penulis.

d) Desain Awal (*Initial Design*)

Konsep desain diawali dengan mencari referensi pada internet seperti *Canva*, *Pinterest*, dan *Behance*. Kemudian dilakukan pembuatan sketsa pada *Adobe Illustrator 2021* dengan *men-tracing* gambar referensi lalu dimodifikasi sesuai kebutuhan peneliti. Adapun urutan penyusunan isi dalam modul mengacu pada tahap pemilihan format. Untuk spesifikasi modul adalah sebagai berikut.

1) Ukuran

Keseluruhan modul dirancang dengan kertas ukuran A5 (14,8 x 21 cm) dengan orientasi *portrait*.

2) Halaman

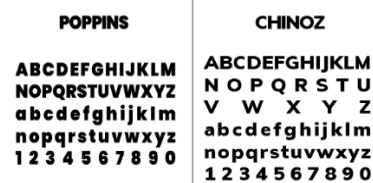
Jumlah isi halaman modul adalah sebanyak 37 halaman dengan cetak bolak balik *full color* dengan spesifikasi kertas adalah *artpaper* 120gr pada sampul dan HVS 80gr pada isi.

3) Tata Letak

Tata letak dalam modul yaitu margin ukuran 1,5 cm pada bagian tepi dalam dan 1 cm untuk atas, bawah dan tepi luar modul.

4) Tipografi

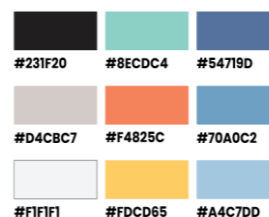
Pada *cover* bagian judul utama menggunakan *font* Chinoz serta Poppins pada sub judul, nama penulis, tahun, dan kelas. Sedangkan pada isi menggunakan *font* Poppins dengan variasi ketebalan dan ukuran yang berbeda-beda.



Gambar 1. Tipografi
(Sumber: Kavin,2023)

5) Warna

Pemilihan warna didominasi dengan warna biru dan kuning sehingga gabungan kedua warna tersebut menimbulkan kesan ceria, kreatif, dan kontras dipadukan. Adapun beberapa warna lain yang digunakan adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Warna Modul
(Sumber: Kavin,2023)

6) Sampul

Sampul depan yang berisi judul, nama penulis, tahun pembuatan dan logo Perguruan Tinggi penulis, sasaran pembaca. Tampilan modul juga dilengkapi ilustrasi yang dirancang bertujuan agar pembaca mudah untuk

mengenal dan memberi gambaran tentang isi materi yang akan dipelajari.



Gambar 3. Sampul Modul
(Sumber: Kavin,2023)

7) Peta konsep dan Tujuan Pembelajaran

Hasil rancangan peta konsep dan tujuan pembelajaran berdasarkan analisis konsep dan tujuan pembelajaran pada tahap pendefinisian sebelumnya adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Peta Konsep dan Tujuan Pembelajaran
(Sumber: Kavin,2023)

8) Halaman Bab

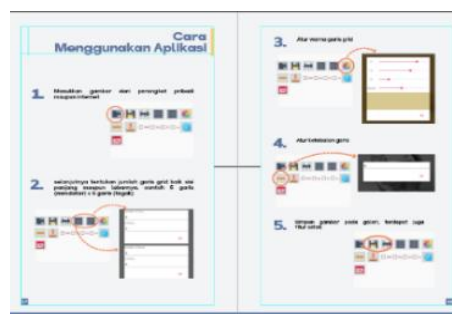
Sebelum memasuki materi utama maka dibuatlah halaman transisi pada setiap bab bertujuan memudahkan penggunaannya mengetahui isi konten dalam satu bab.

9) Isi Materi

Isi materi dirancang sesuai dengan peta konsep dan tujuan pembelajaran pada tahap pendefinisian. Contoh hasil rancangan awal isi materi adalah sebagai berikut.

10) Langkah-Langkah

Berdasarkan hasil pendefinisian pada analisis awal dan analisis konsep pemahaman peserta didik kelas VIII C materi menggambar ilustrasi lebih maksimal bila disertai dengan contoh dan langkah-langkah. Hal tersebut menjadikan langkah-langkah menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *Drawing Grid Maker* ke dalam materi dalam modul sebagai berikut.



Gambar 5. Langkah-langkah Menggambar
(Sumber: Kavin,2023)

11) Penilaian

Penilaian terdapat dua macam yaitu uji kompetensi dan uji keterampilan. Uji kompetensi disusun berdasarkan dari hasil analisis tugas pada tahap pendefinisian sedangkan uji keterampilan disusun berdasarkan objek dalam gambar ilustrasi.

3. Pengembangan (*Develop*)

a) Validasi Ahli Media (*Media Expert Validation*)

Proses validasi media dilakukan oleh Bapak Muhammad Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn. selaku dosen jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni UNESA. Penilaian dilakukan dengan memberikan perangkat penilaian yang berisi 4 aspek utama dengan 14 butir indikator kelayakan. Proses validasi dilakukan sebanyak dua kali dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Validasi Ahli Media

No.	Tahap	Jumlah	Skor Maks.	Persentase	Kategori
1	Validasi pertama	54	70	77,14 %	Baik
2	Validasi kedua	63	70	90%	Sangat Baik
Total		117	140	83,57 %	Sangat baik

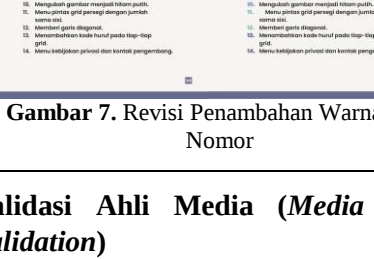
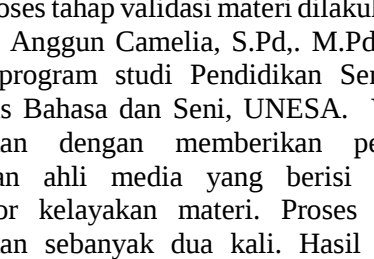
Berdasarkan tabel tersebut hasil persentase seluruh validasi adalah 83,57% Nilai tersebut termasuk kategori sangat baik. Pada validasi tahap kedua catatan dan saran juga diberikan oleh validator media. Adapun saran dan komentar dari validator ahli media adalah sebagai berikut.

“Pengembangan Modul Menggambar Ilustrasi dengan Teknik *Grid* melalui Aplikasi *Drawing Grid Maker* di SMPN 8 Gresik”

Tabel 5. Catatan Validasi Ahli Media

No.	Halaman	Catatan dan Saran
1	15	Perlu ditambahkan <i>android</i> jenis berapa yang dapat digunakan oleh peserta didik agar lebih jelas, karena dengan bentuk <i>android</i> dengan versi terbaru belum <i>support</i>
2	16	Perlu ditambahkan warna pada nomor indeks bibliografi agar memberikan perbedaan informasi.

Tabel 6. Revisi Validasi Ahli Media

N o.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1		 Gambar 6. Revisi Penambahan Keterangan Jenis Android
2		 Gambar 7. Revisi Penambahan Warna pada Nomor

b) Validasi Ahli Media (Media Expert Validation)

Proses tahap validasi materi dilakukan oleh Ibu Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd. selaku dosen program studi Pendidikan Seni rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, UNESA. Validasi dilakukan dengan memberikan perangkat penilaian ahli media yang berisi 9 butir indikator kelayakan materi. Proses validasi dilakukan sebanyak dua kali. Hasil validasi materi pertama dapat diamati pada tabel berikut.

Tabel 7. Validasi Ahli Materi

N o.	Tahap	Jumlah	Skor Maks.	Persentase	Kategori
1	Validasi pertama	40	45	88,8%	Sangat Baik

2	Validasi kedua	41	45	91,1%	Sangat Baik
Total		81	90	90%	Sangat baik

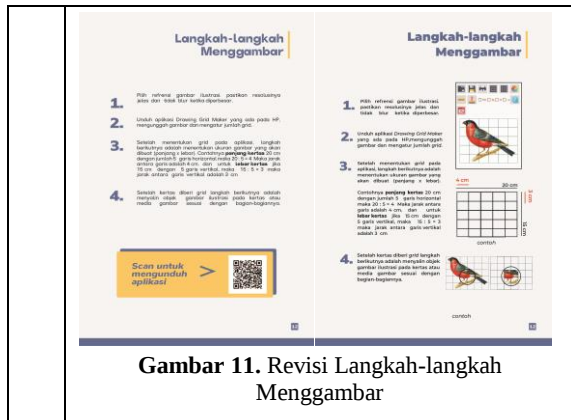
Berdasarkan tabel tersebut hasil persentase seluruh validasi adalah 90% Nilai tersebut termasuk kategori sangat baik. Pada validasi tahap kedua catatan dan saran juga diberikan oleh validator materi. Adapun saran dan komentar dari validator ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Catatan Validasi Materi

No.	Halaman	Catatan dan Saran
1	iii	1. Bagi siswa poin terakhir diparafrase”soal belum anda pahami” 2. Bagi guru diedit semua
2	4 dst.	Bahasa asing dibuat miring
3	12	1. Keterangan aplikasi 2. Tambahkan gambar untuk langkah-langkah

Tabel 9. Revisi Ahli Materi

N o.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1		 Gambar 8. Revisi Petunjuk Penggunaan Modul
2		 Gambar 9. Revisi Istilah Bahasa Asing
3		 Gambar 10. Revisi Keterangan Aplikasi



Gambar 11. Revisi Langkah-langkah Menggambar

c) Uji Coba Pengembangan (*Development Testing*)

Setelah melalui validasi, modul diuji cobakan pada peserta didik. Uji coba modul ini dilakukan di kelas VIII C SMPN 8 Gresik dengan jumlah 32 peserta didik. Uji coba dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan 2 kali pengambilan respon angket di awal dan akhir pertemuan serta 1 kali pengambilan respon komentar dan saran.

Tabel 10. Hasil Uji Coba

No.	Tahap	Jumlah	Skor Maks.	Persentase	Kategori
1	Uji coba Pertama Validasi pertama	1517	1600	94,81 %	Sangat Baik
2	Uji Coba ketiga Validasi kedua	1507	1550	97,22 %	Sangat Baik
Total		3024	3150	96%	Sangat baik

Berdasarkan tabel tersebut maka hasil persentase validasi materi pertama dan kedua adalah 96% Nilai tersebut termasuk kategori sangat baik. Pada uji coba kedua catatan dan saran juga diberikan oleh peserta didik yaitu sebagai berikut.

Tabel 11. Catatan Uji Coba

No.	Halaman	Komentar	Saran
1	i	Background	Alangkah baiknya diberi background samar-samar mengenai materi yang akan dijelaskan

2	7	Ilustrasi kurang enak dilihat	Sebaiknya tata letak tidak miring diganti dengan gambar sketsa hasil awal dan akhir.
3	30	Profil penulis tidak terdapat foto profil	Diberi foto profil

Tabel 12. Revisi Modul

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1		
2		
3		

4. Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap akhir pengembangan 4-D adalah penyebaran (*disseminate*) yang menghasilkan hasil akhir berupa modul. Pada tahap penyebaran modul dalam jumlah terbatas kepada didik kelas VIII C serta kepada guru seni budaya kelas VIII C yaitu Ibu Sri Wahyuni, S.Pd. Juga dilakukan wawancara kepada guru untuk memperoleh tanggapan mengenai modul yang telah diuji cobakan. karena keterbatasan

waktu dan materi, maka tahap penyebaran ini terbatas dilakukan ketika uji coba media ketiga bersamaan dengan tahap pengembangan.

B. Hasil Pengembangan

Hasil Berdasarkan data Dari pengujian yang dilakukan peneliti, modul menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *Drawing Grid Maker*

Tabel 13. Hasil Validasi Modul

No.	Validasi	Persentase	Kategori
1.	Media	83,57%	Sangat baik
2.	Materi	90%	Sangat Baik
Jumah		86,78%	Sangat Baik

Tabel 14. Hasil Uji Coba

No.	Validasi	Persentase	Kategori
1.	Uji Coba	96%	Sangat Baik

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Proses pengembangan modul ini dikembangkan menggunakan model 4-D Thiagarajan yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Pada tahap *define* terdiri dari analisis awal, peserta didik, tugas, konsep dan analisis tujuan pembelajaran. Pada tahap *design* terdiri dari penyusunan tes, pemilihan media, format, dan rancangan awal. Pada tahap *develop* terdiri dari validasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi. dilanjutkan dengan uji coba yang dilakukan di kelas VIII C SMPN 8 Gresik dengan jumlah 32 peserta didik sebanyak tiga kali uji coba. Lalu pada tahapan akhir dilakukan penyebaran (*disseminate*) pada Ibu Sri Wahyuni, S.Pd. selaku guru seni budaya dan Peserta didik kelas VIII C.

Hasil Berdasarkan data Dari pengujian yang dilakukan peneliti, modul menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *Drawing Grid Maker* hasil nilai sebesar 86,78% Nilai tersebut jika dikonversikan kedalam kategori sangat baik. Hal ini berdasarkan hasil penilaian tingkat kelayakan modul yang

dilakukan oleh ahli media memperoleh tingkat kelayakan 83,57% dengan kategori sangat layak digunakan dengan kategori sangat baik, Sedangkan oleh ahli materi memperoleh tingkat kelayakan 90%. Jika diakumulasi kedua validasi media dan materi mendapatkan nilai sebesar 86,78% dengan kategori sangat baik. Sedangkan uji coba untuk mengetahui respon peserta didik terhadap modul sebesar 96% dengan kategori sangat baik.

Saran

Perlu dilakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut mengenai topik modul menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *Drawing Grid Maker* sebagai penyempurnaan modul pembelajaran.

Diharapkan sekolah dapat menggunakan produk hasil penelitian dan pengembangan modul menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *Drawing Grid Maker* pada materi menggambar ilustrasi, sebagai pendamping perangkat pembelajaran guru yang sudah ada dan dapat digunakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran secara mandiri atau berkelompok untuk mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

Diharapkan Peserta didik tidak hanya pada kelas VIII C, namun untuk seluruh kelas VIII di SMPN 8 Gresik dapat menggunakan modul menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *drawing grid maker* lebih semangat dalam belajar, memiliki pengalaman yang berbeda dalam belajar serta dapat meningkatkan prestasi peserta didik terutama pada materi menggambar ilustrasi.

Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengkaji efektifitas dari modul menggambar ilustrasi dengan teknik *grid* melalui aplikasi *Drawing Grid Maker* terhadap capaian pembelajaran oleh peserta didik.

REFERENSI

Anggraini, W. Y., & Camelia, I. A. 2020. *GRID SEBAGAI TEKNIK MENGATASI KESULITAN MENGGAMBAR STILL LIFE DI SMP NEGERI 1 MANTUP*. Surabaya: Jurusan Seni Rupa Fakultas

- Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Gagne dan Briggs dalam Warsita, 2003: 266. *Teori Pengembangan*. Surabaya.
- Landa, R. 2014. *Graphic design solutions 5th Edition*. Massachusetts: Wadsworth.
- Lowenfeld, Viktor. (1975). *Creative and mental growth [by] Viktor Lowenfeld and W. Lambert Brittain*. New York : London: Macmillan Publishing Co. Collier Macmillan.
- Mukaromah, Lailil. 2021. *Pengembangan Webcomic Sebagai Media Dukung Pelestarian Cerita Rakyat Sawunggaling*. Skripsi. Surabaya: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni.
- Munawaroh, Noviatul. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Komik Pemanasan Global Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) Pada Pelajaran IPA Kelas VII MTS di Miftahul Falah Balong Tahun Ajaran 2020/2021*. Undergraduate thesis, IAIN Kudus.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Thiagarajan, S; Semmel, D.S; & Semmel, M.I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana: Indiana University.
- Wardhani, Talensta Mellandika. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Berbasis Google Sites di SMPN 1 Nawangan Pacitan*. Surabaya: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.