

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK PEMBELAJARAN SENI RUPA DI SMAN 1 PLEMAHAN KEDIRI

Dhio Thomas Nugroho¹, Siti Mutmainah²

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: dhio.18073@unesa.ac.id

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

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik dua dimensi dalam pembelajaran seni rupa pada siswa kelas X di SMAN 1 Plemahan Kediri. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan pendekatan Borg & Gall digunakan dalam studi ini, melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, dan validasi ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep pengembangan didasarkan pada kebutuhan siswa akan media visual interaktif. Proses pengembangannya sistematis, menghasilkan media komik yang layak digunakan berdasarkan validasi ahli media (75% valid) dan ahli bahasa (70% valid). Selain itu, media komik terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata pre-test 68 menjadi 84 setelah penggunaan media. Tanggapan positif juga diperoleh dari guru (92%) dan siswa (93,75%), menunjukkan media ini sangat dibutuhkan dan efektif untuk pembelajaran seni rupa.

Kata kunci: Media Komik, Pembelajaran Seni Rupa, Seni Rupa Dua Dimensi, Pengembangan Media, SMAN 1 Plemahan Kediri

Abstract

This research aimed to develop two-dimensional comic media for art learning in class X students at SMAN 1 Plemahan Kediri. A Research and Development (R&D) method with Borg & Gall's approach was utilized, involving needs analysis, design, product development, and expert validation stages. The findings indicate that the development concept was based on students' need for interactive visual media. The systematic development process resulted in a comic media deemed feasible for use, as evidenced by media expert validation (75% valid) and language expert validation (70% valid). Furthermore, the comic media proved effective in improving students' learning outcomes, with average scores increasing from 68 (pre-test) to 84 (post-test). Positive responses from teachers (92%) and students (93.75%) confirm the high demand and effectiveness of this comic media for art education.

Keywords: Comic Media, Art Learning, Two-Dimensional Art, Media Development, SMAN 1 Plemahan Kediri

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa, berperan vital sebagai sarana efektif untuk peningkatan mutu kehidupan, pengembangan kapasitas individu, serta pengukuhan martabat manusia. Tujuan dan fungsi pendidikan nasional, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, secara tegas menyatakan komitmen untuk mengembangkan karakter dan

kemampuan bangsa demi tercapainya kehidupan yang lebih baik. Dalam konteks penyelenggaraan pendidikan, pencapaian sasaran pembelajaran yang optimal sangat bergantung pada integrasi berbagai sarana dan prasarana pendukung. Salah satu faktor krusial dalam menunjang keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media. Media pembelajaran yang tepat dan inovatif memiliki potensi besar untuk menciptakan pola pengajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif,

sehingga peserta didik dapat memahami dan menginternalisasi materi pelajaran secara lebih mendalam. Variasi dalam penggunaan media juga terbukti mampu memicu semangat belajar peserta didik, mendorong mereka untuk terlibat aktif, termotivasi, dan fokus pada pelajaran, yang pada akhirnya akan mewujudkan suasana kelas yang kondusif, efektif, dan aktif. Arsyad (2011) mempertegas fungsi media pembelajaran sebagai perantara yang mampu menstimulasi minat, perhatian, perasaan, dan pikiran peserta didik, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efisien dan efektif.

Dalam upaya menghadirkan pembelajaran yang relevan dan menarik bagi generasi muda saat ini, pemilihan media pembelajaran menjadi sangat vital. Salah satu media yang memiliki daya tarik luar biasa dan potensi adaptasi yang tinggi dalam konteks pendidikan adalah komik. Komik, yang dapat dipandang sebagai jenis kartun, menyajikan karakter dan narasi tertentu dalam urutan gambar yang erat terhubung, dengan tujuan dasar untuk memberikan hiburan bagi pembaca (Sudjana, 2013). Lebih lanjut, Nurgiyantoro (2018) mendefinisikan komik sebagai cerita yang menonjolkan tindakan dan gerak yang ditampilkan melalui serangkaian gambar khas yang dilengkapi panduan kata-kata. Keunikan komik sebagai seni naratif dan visual menjadikannya salah satu bentuk seni yang sangat bergantung pada persepsi pembaca (Zaldy & Lilawati, 2016). Dari pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik adalah media grafis yang memadukan tulisan dan gambar, disusun secara sistematis dengan jalan cerita dan tokoh, yang dapat hadir dalam berbagai format seperti strip di koran, buku digital, majalah, atau buku fisik, dengan tujuan utama menghibur, menarik, serta memfasilitasi pemahaman dan ingatan yang mudah bagi pembaca.

Daya tarik intrinsik komik terletak pada kemampuannya untuk menyederhanakan konsep-konsep yang rumit dan abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui integrasi teks dan visual yang harmonis. Pemanfaatan kekuatan visual ini secara signifikan mendukung proses pembelajaran, khususnya bagi peserta didik dengan gaya belajar visual atau kinestetik. Komik juga terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa yang cenderung pasif atau kurang tertarik

pada materi pembelajaran konvensional yang seringkali didominasi oleh teks. Kelebihan komik sebagai media pembelajaran, menurut Kustiawan (2016), meliputi fleksibilitas untuk divariasikan dengan media grafis lain, kejelasan pesan yang tidak memerlukan informasi tambahan, kemudahan dalam penempatan dan penggunaan tanpa memerlukan alat khusus, kemampuan mengatasi batasan ruang dan waktu, serta biaya produksi yang relatif terjangkau. Meskipun demikian, komik juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti tidak dapat menampilkan unsur gerak dan suara secara langsung (kecuali jika diadaptasi ke format multimedia), cenderung hanya mengutamakan persepsi indra penglihatan, dan belum optimal untuk menjangkau kelompok pembelajaran yang sangat besar tanpa dukungan teknologi tambahan (Kustiawan, 2016). Namun, dengan pemahaman yang tepat tentang kekuatan dan kelemahannya, komik dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk memfasilitasi pembelajaran.

Fenomena ketertarikan tinggi anak-anak dan remaja terhadap komik sebagai media hiburan, seperti yang diamati di lingkungan pelajar, mengindikasikan bahwa komik bukan hanya sekadar sarana pengisi waktu luang, melainkan memiliki daya tarik yang kuat untuk dijadikan penyemangat dan hiburan wajib dalam kehidupan mereka. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, adaptasi komik dalam pembelajaran menjadi semakin beragam, dari komik cetak hingga platform digital yang memungkinkan interaksi lebih intensif dengan materi dan mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis. Walaupun secara tradisional komik lebih dikenal sebagai media hiburan, perkembangannya kini telah membuka pintu bagi komik untuk menjadi sarana bantu pendidikan yang efektif, mampu menyampaikan pesan dan materi pelajaran secara lebih menyenangkan dan interaktif.

Dalam konteks pembelajaran seni rupa dua dimensi, tantangan untuk menghadirkan media yang inovatif menjadi sangat relevan. Seni rupa dua dimensi merupakan cabang seni rupa yang berfokus pada penciptaan karya dengan dimensi lebar dan panjang tanpa kedalaman fisik (Suwarsih Madya, 2007). Karya seni ini mencakup penggunaan elemen seperti warna, garis, dan bentuk untuk menciptakan kedalaman

artistik pada permukaan datar seperti kertas, kanvas, atau dinding. Unsur-unsur seni rupa dua dimensi seperti titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, gelap terang, dan ruang semu, bekerja bersama untuk membentuk karya yang komunikatif dan estetis. Fungsi seni rupa dua dimensi juga beragam, mulai dari estetika (memberi keindahan visual), ekspresif (sarana penyampaian perasaan atau pesan seniman), hingga komunikatif (alat penyampaian informasi melalui ilustrasi atau gambar). Mengingat sifat visual dan ekspresif seni rupa, media yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep ini secara dinamis akan sangat membantu.

Pada SMAN 1 Plemahan Kediri, sebagai salah satu institusi pendidikan formal di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pembelajaran seni rupa dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, berfokus pada pengembangan kemampuan apresiasi, kreasi, dan inovasi siswa. Materi pembelajaran seni rupa dua dimensi di sekolah ini mencakup aspek-aspek esensial seperti unsur-unsur seni rupa, prinsip desain, teknik menggambar, melukis, hingga apresiasi karya seni. Meskipun sekolah ini memiliki fasilitas yang memadai dan berkomitmen pada kualitas pendidikan, serta guru seni rupa umumnya telah menggunakan metode ceramah, diskusi, demonstrasi, dan praktik langsung, serta memanfaatkan buku teks, modul, dan contoh-contoh gambar melalui proyektor atau media cetak, namun masih terdapat tantangan. Tantangan utama yang muncul adalah bagaimana menarik minat siswa secara maksimal dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan gaya belajar generasi muda saat ini. Ketersediaan media pembelajaran yang inovatif, relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, dan mampu memfasilitasi pemahaman konsep-konsep seni rupa yang mungkin dianggap abstrak, menjadi faktor kunci untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran seni rupa di sekolah ini. Kesenjangan antara metode dan media pembelajaran konvensional dengan potensi interaktivitas yang dapat ditawarkan oleh teknologi dan media modern, khususnya media komik, menjadi rasionalisasi utama bagi penelitian ini.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan potensi komik sebagai media pembelajaran di berbagai konteks. Putri (2014) dalam penelitiannya "Keefektifan Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Drama pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta" menyimpulkan bahwa komik efektif dalam pembelajaran drama. Adek Saputri (2016) melalui penelitian "Efektivitas Penggunaan Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2 Tambusai" menemukan bahwa komik kartun efektif meningkatkan hasil belajar kognitif fisika. Pratiwi Wulandari (2013) dalam "Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Ponorogo" mengkaji kelayakan komik sebagai media pembelajaran ekonomi. Sementara itu, Listiyani (2012) dalam "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa kelas XI" menunjukkan bahwa komik akuntansi sangat layak dan berhasil meningkatkan rata-rata nilai tes siswa secara signifikan. Penelitian-penelitian ini memberikan inspirasi dan landasan kuat tentang efektivitas dan kelayakan komik sebagai media ajar di berbagai mata pelajaran. Namun, penelitian yang berfokus pada pengembangan media komik untuk pembelajaran seni rupa dua dimensi, yang secara intrinsik sangat mengandalkan visual dan kreativitas, serta dilakukan secara spesifik untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMAN 1 Plemahan Kediri, masih terbatas. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang penting untuk dieksplorasi guna menyediakan solusi inovatif yang sesuai dengan kebutuhan spesifik mata pelajaran dan karakteristik siswa. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, urgensi pengembangan media inovatif, serta rasionalisasi yang kuat berdasarkan potensi komik dan kajian penelitian terdahulu, penelitian ini bertujuan untuk menjawab beberapa rumusan masalah. Rumusan masalah penelitian ini adalah: bagaimana konsep pengembangan media komik untuk pembelajaran seni rupa dua dimensi bagi siswa kelas X SMAN 1 Plemahan Kediri; bagaimana proses pengembangan media komik tersebut; bagaimana hasil pengembangan media komik; serta bagaimana tanggapan guru dan siswa terhadap pengembangan media komik

ini. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan secara komprehensif konsep, proses, dan hasil pengembangan media komik, serta untuk menganalisis tanggapan guru dan siswa terhadap media komik yang dikembangkan untuk pembelajaran seni rupa dua dimensi bagi siswa kelas X SMAN 1 Plemahan Kediri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan mengadaptasi model pengembangan Borg dan Gall. Pendekatan R&D dipilih karena bertujuan untuk mengembangkan produk baru berupa media pembelajaran komik dua dimensi, serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam konteks pembelajaran seni rupa. Desain penelitian ini berfokus pada siklus pengembangan yang sistematis untuk menghasilkan produk yang valid dan aplikatif.

1. Metode Penelitian (Penciptaan/Perancangan Produk)

Tahapan penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengacu pada modifikasi model Borg dan Gall yang disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkup penelitian, meliputi: Studi Pendahuluan (*Needs Assessment/Analysis*) Tahap ini diawali dengan analisis kebutuhan yang komprehensif. Observasi dan wawancara dilakukan dengan guru seni rupa dan siswa kelas X SMAN 1 Plemahan Kediri untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran, preferensi media siswa, serta relevansi materi seni rupa dua dimensi yang akan dikembangkan. Hasil analisis ini menjadi dasar perumusan konsep pengembangan media komik. Analisis juga mencakup studi literatur terkait media komik dan pembelajaran seni rupa.

2. Perancangan Produk (Design)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tahap ini melibatkan perancangan konsep media komik secara detail. Proses ini mencakup perumusan tujuan pembelajaran spesifik, penyusunan kerangka materi seni rupa dua dimensi yang akan dikomikkan, perancangan alur cerita (*skenario/storyline*), pengembangan desain karakter dan latar belakang, serta penentuan *layout* panel dan gaya visual komik. Desain juga

mempertimbangkan aspek pedagogis agar komik mudah dipahami dan menarik secara visual.

3. Pengembangan Produk (Development/Production)

Tahap ini merupakan realisasi dari desain yang telah dibuat. Proses produksi media komik meliputi pembuatan sketsa (*penciling*), penintaan (*inking*), pewarnaan (*coloring*) jika komik berwarna, serta penggabungan teks (dialog dan narasi) ke dalam balon dan panel komik. Penyelesaian akhir mencakup penyusunan halaman komik secara berurutan dan memastikan kualitas visual serta keterbacaan yang optimal.

4. Uji Coba Produk dan Validasi (Validation)

Produk media komik yang telah dikembangkan kemudian diujicobakan dan divalidasi. Validasi dilakukan oleh ahli media untuk menilai aspek desain dan teknis, serta ahli materi untuk memastikan keakuratan dan kesesuaian konten seni rupa. Uji coba terbatas juga dilakukan pada subjek penelitian untuk mendapatkan umpan balik langsung. Hasil validasi dan uji coba digunakan sebagai dasar untuk revisi dan penyempurnaan produk. Subjek dan lokasi penelitian Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 1 Plemahan Kediri, dengan fokus pada kelas X-3 yang berjumlah 36 siswa (16 laki-laki dan 20 perempuan). Lokasi penelitian adalah SMAN 1 Plemahan Kediri. Data dikumpulkan menggunakan angket respons guru dan siswa untuk mengetahui tanggapan terhadap media komik, serta tes hasil belajar (*pre-test dan post-test*) untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa. Data kuantitatif dari angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa persentase untuk mengukur tingkat kelayakan dan respons. Data hasil belajar dianalisis dengan membandingkan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

KERANGKA TEORETIK

Bagian ini menyajikan tinjauan singkat mengenai konsep-konsep dasar yang melandasi pengembangan media komik dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi.

1. Pembelajaran dan Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar untuk membantu siswa memperoleh keterampilan, pengetahuan, sikap,

dan pemahaman baru (UU No. 20 Tahun 2003). Belajar sendiri merupakan perubahan perilaku yang relatif permanen akibat latihan atau pengalaman (Morgan dalam Slameto, 2013). Media pembelajaran berperan krusial sebagai alat bantu penyampaian materi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses tersebut (Arsyad, 2011). Media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan berbagai kriteria, termasuk media visual, audio, audio-visual, hingga media digital dan internet (Kurniawan, n.d.).

2. Seni Rupa Dua Dimensi

Seni rupa dua dimensi adalah cabang seni yang menciptakan karya dengan dua dimensi (panjang dan lebar) tanpa kedalaman, yang hanya dapat dilihat dari satu arah pandang (Madya, 2007). Karya ini dibangun dari unsur-unsur visual seperti titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, gelap terang, dan ruang semu. Seni rupa dua dimensi memiliki fungsi estetika, ekspresif, dan komunikatif, yang menjadikannya subjek yang kaya untuk visualisasi edukatif.

3. Media Komik sebagai Media Edukasi

Komik secara teoretis efektif dalam pembelajaran karena kemampuannya menyajikan informasi kompleks secara visual dan naratif, memecah konsep menjadi bagian-bagian yang mudah dicerna, serta menghadirkan alur cerita yang menarik dan memotivasi siswa (Sudjana, 2013; Nurgiyantoro, 2018). Karakteristik visualnya sangat cocok untuk mendukung pembelajaran seni rupa yang memang bersifat visual. Kelebihan komik dalam menarik minat belajar, menyederhanakan konsep rumit, dan fleksibilitas penggunaan menjadikannya media yang menjanjikan untuk mengatasi tantangan pembelajaran konvensional (Kustiawan, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil penelitian pengembangan media komik untuk pembelajaran seni rupa dua dimensi, diikuti dengan interpretasi dan pembahasan yang mengaitkan temuan dengan teori relevan serta membandingkannya dengan penelitian terdahulu. Penelitian ini berfokus pada empat aspek utama: konsep pengembangan, proses pengembangan, hasil produk (kelayakan), serta keefektifan dan tanggapan pengguna.

Hasil pengembangan media komik dan kelayakannya, media komik dua dimensi untuk

pembelajaran seni rupa pada siswa kelas X di SMAN 1 Plemahan Kediri berhasil dikembangkan melalui tahapan penelitian dan pengembangan Borg dan Gall, meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, dan validasi. Produk akhir berupa komik pembelajaran yang menyajikan materi seni rupa dua dimensi dengan visualisasi dan narasi yang menarik.

Kelayakan media komik ini dievaluasi melalui validasi oleh ahli media dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik memperoleh persentase penilaian sebesar 75% dari ahli media dan 70% dari ahli bahasa. Kedua persentase ini berada dalam kategori "valid", yang mengindikasikan bahwa media komik yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ini sangat penting untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi standar kualitas pedagogis dan teknis sebelum diimplementasikan.

1. Karya Pengembangan Komik Pembelajaran



Gambar 1. Cover Media Pembelajaran Komik
(Sumber: koleksi pribadi)



Gambar 2. Barcode Media Komik
(Sumber: koleksi pribadi)

Pembahasan terkait kelayakan ini mengukuhkan bahwa konsep dan perancangan media komik telah selaras dengan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran yang efektif. Angka validasi yang tinggi dari para ahli menunjukkan bahwa desain visual, alur narasi, konten materi, serta aspek kebahasaan media komik telah memenuhi kriteria yang ditetapkan, sejalan dengan pandangan Arsyad (2011) yang menekankan pentingnya media sebagai perantara stimulus belajar yang efektif. Hasil ini juga konsisten dengan temuan Pratiwi Wulandari (2013) yang menunjukkan kelayakan media komik sebagai media pembelajaran ekonomi, serta Listiyani (2012) yang menemukan skor penilaian ahli yang sangat baik untuk media komik akuntansi, menegaskan bahwa komik, terlepas dari subjeknya, dapat memenuhi standar kelayakan akademik jika dikembangkan dengan baik. Kesesuaian ini membuktikan bahwa media komik yang dikembangkan secara sistematis berdasarkan analisis kebutuhan dapat menghasilkan produk yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan praktis.

Keefektifan media komik dan tanggapan pengguna aspek keefektifan media komik diukur melalui perbandingan nilai hasil belajar siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) penggunaan media, serta melalui angket tanggapan dari guru dan siswa. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media komik adalah 68, dan setelah menggunakan media, nilai rata-rata meningkat menjadi 84. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media komik memiliki dampak positif terhadap pemahaman dan penguasaan materi seni rupa dua dimensi oleh siswa.

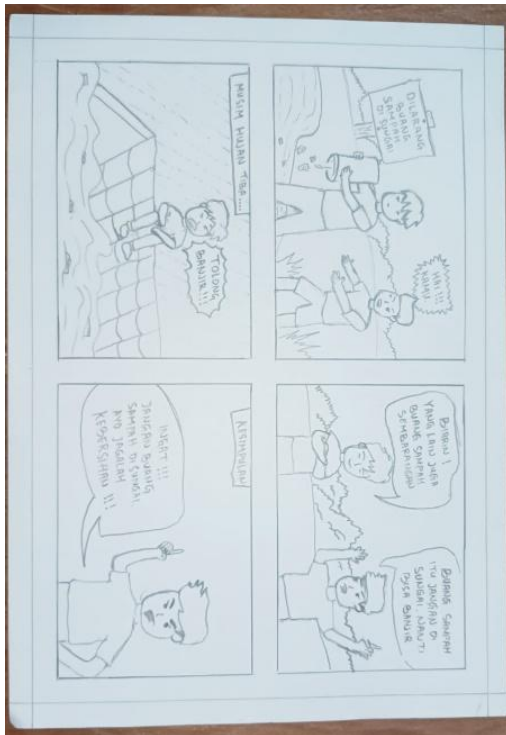
Selain peningkatan hasil belajar, tanggapan dari pengguna media juga sangat positif. Angket respons guru menunjukkan persentase sebesar 92%, sementara angket respons siswa mencapai 93,75%. Persentase yang sangat tinggi ini mengindikasikan bahwa media komik tidak hanya efektif dari segi hasil belajar kognitif, tetapi juga sangat dibutuhkan dan diterima dengan antusias oleh guru maupun siswa. Tanggapan positif ini mencerminkan bahwa media komik mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan preferensi belajar siswa.

Pembahasan mengenai keefektifan dan tanggapan ini menguatkan argumentasi bahwa media komik adalah sarana pembelajaran yang sangat potensial. Peningkatan nilai rata-rata siswa dari 68 menjadi 84 merupakan bukti empiris bahwa komik berhasil memfasilitasi pemahaman konsep seni rupa dua dimensi yang mungkin sebelumnya sulit diakses melalui metode konvensional. Hal ini sejalan dengan karakteristik komik yang mampu menyederhanakan konsep rumit melalui gabungan teks dan gambar, memanfaatkan kekuatan visual untuk mendukung pembelajaran (Kustiawan, 2016). Kenaikan hasil belajar ini juga sejalan dengan temuan penelitian terdahulu, seperti Putri (2014) yang menunjukkan efektivitas komik dalam pembelajaran drama, serta Adek Saputri (2016) dan Listiyani (2012) yang masing-masing menemukan efektivitas komik dalam meningkatkan hasil belajar fisika dan akuntansi. Konsistensi hasil ini di berbagai mata pelajaran menegaskan bahwa media komik memiliki universalitas dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran jika diterapkan secara tepat.

Respons positif dari guru dan siswa (92% dan 93,75%) lebih lanjut menekankan bahwa media komik berhasil memenuhi kebutuhan mereka akan media pembelajaran yang variatif, menarik, dan memotivasi. Sebagaimana dijelaskan dalam pendahuluan, siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap komik sebagai media hiburan, dan penelitian ini berhasil mentransformasi minat tersebut menjadi semangat belajar. Komik mampu menciptakan suasana kelas yang efektif dan aktif,

membangkitkan minat belajar siswa, serta memfokuskan mereka pada pelajaran, sesuai dengan tujuan pengembangan media pembelajaran. Tingginya antusiasme ini juga merupakan indikator bahwa media komik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu ajar, melainkan sebagai elemen yang memperkaya pengalaman belajar siswa secara holistik, mendorong keterlibatan, kreativitas, dan berpikir kritis. Dengan demikian, media komik yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat efektif, dan sangat dibutuhkan oleh guru dan siswa untuk pembelajaran seni rupa.

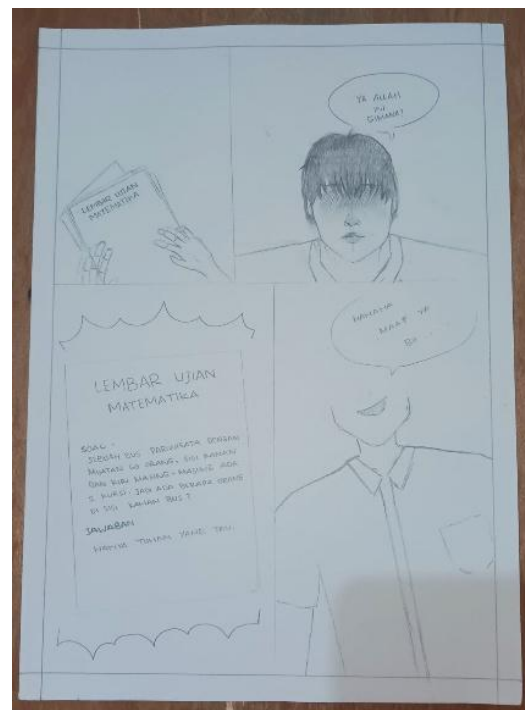
2. Karya Hasil Pembelajaran Media Komik



Gambar 3. Karya Hasil Siswa 1
(Sumber: dokumen pribadi)



Gambar 4. Karya Hasil Siswa 2
(Sumber: dokumen pribadi)



Gambar 5. Karya Hasil Siswa 3
(Sumber: dokumen pribadi)



Gambar 6. Karya Hasil Siswa 4
(Sumber: dokumen pribadi)

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi
Kepada Siswa Kelas X di SMAN 1 Plemahan Kediri.

Nama Validator : Aqim Amal Hukmi, S.Pd., M.Pd.
Penyusunan : Dhio Thomas Nugroho
NIM : 18020124073

Petunjuk:
Berilah tanda cek (v) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak baik 4 : baik
2 : Kurang baik 5 : Sangat baik
3 : Cukup baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Materi					
	a. Media komik yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran.					✓
	b. Media komik yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
	c. Penggunaan komik yang digunakan sesuai dengan Capaian Pembelajaran.					✓
2	Ilustrasi					
	a. Media komik yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.			✓		
	b. Media komik dapat mempermudah siswa dalam membayangkan.				✓	
3	Kualitas dan Tampilan Media					
	a. Penampilan media komik menarik perhatian siswa.				✓	
	b. Media komik yang digunakan tidak mudah rusak.			✓		
4	Daya Tarik					
	a. Penggunaan media komik dapat mengurangi ketegangan siswa pada guru.				✓	
	b. Penggunaan media komik dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.				✓	

Gambar 7. Validasi Media
(Sumber: dokumen pribadi)

Simpulan Validator/Penilai

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Media Pembelajaran ini:

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

B. Media Pembelajaran ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

Saran:

1. Tujuan Pembelajaran menggunakan KDMMK, di amel. cerita bisa dimajukan

2. Penggunan font yang sama dan mudah dibaca seperti jenis dan serif.

3. Secara keseluruhan sudah baik dan layak.

Surabaya,
Validator/Penilai,

Aqim Amal Hukmi, S.Pd., M.Pd.
NIP 199803082024061002

Gambar 8. Validasi Media 2
(Sumber: dokumen pribadi)

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan penelitian dan pengembangan ini telah berhasil menciptakan sebuah media pembelajaran komik dua dimensi untuk mata pelajaran seni rupa bagi siswa kelas X SMAN 1 Plemahan Kediri. Konsep pengembangan media ini didasarkan pada kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan karakteristik siswa, di mana proses pengembangannya dilakukan secara sistematis melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan produk, dan validasi ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik ini dinyatakan layak digunakan dengan persentase validasi dari ahli media sebesar 75% dan ahli bahasa sebesar 70%. Lebih lanjut, media komik ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dari 68 (pre-test) menjadi 84 (post-test). Tanggapan positif yang sangat tinggi dari guru (92%) dan siswa (93,75%) semakin mengukuhkan bahwa media komik ini sangat dibutuhkan, valid, dan efektif sebagai sarana pembelajaran seni rupa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran dapat diajukan:

1. Bagi pendidik dan sekolah, media komik hasil pengembangan ini direkomendasikan untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran seni rupa dua dimensi di SMAN 1 Plemahan Kediri, bahkan dapat disosialisasikan dan dipertimbangkan untuk diterapkan di sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap seni rupa. Pendidik diharapkan dapat mengintegrasikan media ini secara kreatif dalam strategi pembelajaran mereka.
2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan lebih lanjut. Disarankan bagi peneliti berikutnya untuk:
 - a) Melakukan studi keberlanjutan atau efektivitas jangka panjang untuk melihat dampak penggunaan media komik ini dalam periode waktu yang lebih lama.
 - b) Mengembangkan media komik dalam format digital atau interaktif yang dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal, misalnya dalam bentuk aplikasi atau webtoon, untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan mendukung pembelajaran adaptif.
 - c) Mengkaji pengaruh media komik terhadap aspek lain dari pembelajaran seni rupa, seperti kreativitas, kemampuan apresiasi seni, atau keterampilan praktis.
 - d) Memperluas subjek penelitian ke jenjang pendidikan lain atau mata pelajaran yang berbeda untuk menguji generalisasi efektivitas media komik.
 - e) Menjelajahi pengembangan komik dengan tema atau genre seni rupa yang lebih beragam, tidak hanya terbatas pada seni rupa dua dimensi, untuk memperkaya khasanah media pembelajaran.

REFERENSI

- Adek Saputri. 2016. Efektivitas Penggunaan Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2 Tambusai. *JURNAL PENELITIAN*.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi

Aksara.

- Burhan Bugin. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Fajri Ismail. 2014. *Evaluasi Pendidikan*. Palembang: Tunas Gemilang Press.
- Fitrah, Muh dan Luthfiyah. 2017. *Metodologi Penelitian (Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Gusdiansyah, Rully. 2009. *Teknik Cerdik Ngomik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hasbullah. 2012. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra.
- Lexy J. Meleong. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Listiyani, Indriana. 2012. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMA Kelas XI. *SKRIPSI*.
- Mulyono Abdurhaman. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2018. *Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia Anak)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pratiwi, Wulandari. 2013. Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Ponorogo. *SKRIPSI*.
- Putri, Brenda Christina. 2014. Keefektifan Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Drama pada Siswa Kelas XI

- SMA Negeri 9 Yogyakarta. *SKRIPSI*.
- Rohani, Ahmad. 2014. *Media Instuksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slameto. 2013. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zaldy dan Lilawati. 2016. *Kota Urban Jakarta dalam Komik*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.