

LKPD MENGGAMBAR KARAKTER SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SIFAT DIRI PESERTA DIDIK SMAN 18 SURABAYA

Raditya Rahma¹, Asidigisianti Surya Patria²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas, Universitas Negeri Surabaya
email: raditya.22035@unesa.ac.id

²Program Studi Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
email: asidigisiantipatria@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya media pembelajaran yang bersifat personal dan mampu membantu peserta didik mengenali sifat diri dalam pembelajaran seni rupa. Melibatkan peserta didik kelas X di SMAN 18 Surabaya. Bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan, pelaksanaan penggunaan, dan respon peserta didik kelas X setelah menggunakan LKPD Menggambar Karakter. Pengembangan dengan metode Rnd model ADDIE. Proses pengembangan diawali tahap analisis yaitu observasi sekolah dan wawancara bersama guru mata pelajaran seni rupa untuk menggali informasi kondisi pembelajaran dikelas, membagikan angket kebutuhan kepada peserta didik. Kemudian design yaitu merancang LKPD. Dalam tahap development hasil akhir validasi ahli media 96% dan validasi ahli materi 96%, dinyatakan sangat layak diujikan. Penerapan penggunaan LKPD dilaksanakan 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama materi, pertemuan kedua membagikan dan mengerjakan LKPD, pertemuan ketiga menyelesaikan dan mempresentasikan hasil karya karakter serta memberikan angket respon. Pada evaluasi didapatkan hasil karya kategori nilai sangat baik 19 orang (100), baik 4 orang (80) dan cukup baik 3 orang (60). Dari hasil angket respon peserta didik menyatakan LKPD mudah dikerjakan khususnya peserta didik yang tidak memiliki kemampuan menggambar yang baik terbantu mengeksklore berbagai macam karakter. Tanggapan guru terhadap LKPD dan hasil karya peserta didik sangat positif, mendukung LKPD dipraktikkan kepada semua kelas.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Personal, Sifat Diri, LKPD Menggambar Karakter, Respon Peserta Didik.

Abstract

This study was motivated by the lack of personal learning media that could help students recognize their personal characteristics in visual arts learning. It involved tenth-grade students at SMAN 18 Surabaya and aimed to describe the development process, implementation, and students' responses after using the Character Drawing Student Worksheet (LKPD). The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The analysis stage included school observation, interviews with the visual arts teacher, and a student needs questionnaire. The design stage focused on developing the LKPD, while the development stage resulted in media expert validation of 96% and material expert validation of 96%, indicating that the LKPD was highly feasible for implementation. The LKPD was implemented in three meetings: material presentation, worksheet completion, and presentation of character artwork followed by a response questionnaire. The evaluation showed excellent results for 19 students (100), good for 4 students (80), and fairly good for 3 students (60). Students stated that the LKPD was easy to use, especially for those with limited drawing skills, and helped them explore various character designs. The teacher also gave a very positive response and supported its implementation in all classes.

Keywords: Learning Media, Personalized Learning, Self-Characteristics, Character Drawing Student Worksheet (LKPD), Student Responses.

PENDAHULUAN

Peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) sedang berada pada masa peralihan atau bisa disebut masa remaja yang merupakan peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, ditandai oleh perubahan fisik, mental, emosional, dan sosial. Pembentukan jati diri pada remaja merupakan salah satu fase penting dalam perkembangan psikologis dan sosial dikarenakan mereka akan mulai mempertanyakan siapa dirinya, apa nilai-nilai yang diyakini, dan adanya keinginan dilihat atau dikenal oleh lingkungan sekitarnya. Informasi mengenai diri sendiri secara akurat akan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan peserta didik dalam mengarahkan diri, serta menentukan dan mengambil keputusan terkait karir atau pekerjaan yang akan dimasukinya (Arruum Listiyandini et al., 2021).

Dalam mencari Jati diri diperlukannya pemahaman mendasar mengenai karakter kepribadian yaitu pemahaman sifat yang dimiliki dalam diri seseorang. Terdapat 2 macam sifat yaitu sifat positif dan sifat negatif yang saling melengkapi dalam pembentukan karakter kepribadian. Pembelajaran seni rupa memiliki peran yang penting dalam membantu peserta didik mengembangkan potensi dalam diri mereka secara utuh, baik secara intelektual, emosional, maupun sosial. Namun, belum ada penggunaan media pembelajaran kontekstual secara personal yang dikaitkan mendalam dengan pengembangan diri secara individual ke peserta didik dan tidak hanya sekedar potret diri. Dalam meningkatkan kualitas pencapaian peserta didik diperlukannya sumber belajar yang banyak dan media pembelajaran yang efektif dan efisien (Rasyiq & Patria, 2023).

Seperti yang diketahui pembelajaran seni rupa di sekolah kebanyakan masih dilakukan secara berkelompok, maka dari itu dikembangkannya “Pengembangan LKPD Menggambar Karakter sebagai Media Pengenalan Sifat Diri Peserta Didik Kelas X pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMAN 18 Surabaya”, penelitian ini dilakukan sebagai sarana pendekatan dalam pembelajaran yang lebih kontekstual dan personal bagi peserta didik yang sedang dalam fase pembentukan dan pemahaman sifat diri, juga sebagai penyaluran emosi, nilai, imajinasi, hingga aspirasi ke dalam bentuk visual yang bermakna, sekaligus akan identitas diri.

Dalam pengembangan LKPD ini peneliti mengembangkan LKPD menggambar karakter dalam pembelajaran mata pelajaran seni rupa di tingkat SMA dengan menggunakan metode *Manga Matrix* yang diciptakan oleh *Hiroyoshi Tsukamoto* sebagai metode perancangan karakter pada LKPD.

LKPD dapat meningkatkan dan memperjelas materi, untuk inovasi dan motivasi belajar dengan berbasis ilustrasi visual dalam meningkatkan skill berfikir peserta didik (Mustika, 2024). Terdapat juga E-LKPD untuk mempermudah peserta didik dalam menerima informasi mengenai materi yang disampaikan juga di latar belakang oleh berbagai kondisi yang mengharuskan peserta didik melakukan kegiatan belajar mengajar di rumah ataupun di luar rumah (Aldes, 2021) LKPD juga berfungsi sebagai fasilitator dalam menunjang pembelajaran (Yase, 2020).

LKPD dapat di gabungkan dengan materi pembelajaran dan metode apapun sesuai dengan kebutuhan pengajar serta peserta didik. Dapat disimpulkan kembali bahwa penelitian LKPD dengan materi menggambar karakter belum ada dan bersifat original sehingga ingin di kembangkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui serta mendeskripsikan proses pengembangan LKPD Menggambar Karakter, penerapan penggunaan LKPD Menggambar Karakter pada peserta didik, dan respon peserta didik setelah menggunakan LKPD Menggambar Karakter.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Model R&D yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk yang akan dikembangkan berupa LKPD menggambar karakter dalam mata pelajaran seni rupa sebagai media ekspresi dan pengenalan Sifat diri peserta didik kelas X SMAN 18 Surabaya. Fokus utama penelitian ini mencakup proses pengembangan, penerapan penggunaan, dan respon peserta didik terhadap LKPD Menggambar Karakter. Penelitian dilaksanakan di SMAN 18 Surabaya dengan subjek penelitiannya berfokus pada peserta didik

kelas X khususnya X-8 yang berjumlah 33 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19 Januari 2026 hingga 28 Februari 2026.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi sekolah untuk mengamati langsung kondisi pembelajaran di kelas, wawancara dengan guru untuk menggali informasi mengenai kondisi pembelajaran seni rupa di kelas, angket kebutuhan peserta didik melalui *gform* untuk memperoleh data mengenai minat peserta didik terhadap pembelajaran seni rupa serta pada LKPD, validasi ahli media dan materi sebagai alat ukur kelayakan LKPD, angket respon peserta didik melalui *gform* digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik setelah menggunakan LKPD, serta dokumentasi berupa foto sebagai data pendukung penelitian dan rubrik penilaian karya dengan kategori penilaian yakni:

Tabel 1 Rubrik Penilaian

Kriteria	Keterangan
Pemahaman diri	
Peserta didik dapat menunjukkan pemahaman diri yang sangat jelas tentang minat, sifat, nilai, dan keunikan pribadi	
Kesesuaian karya dengan identitas diri	
Karya peserta didik memiliki kesesuaian dan konsistensi dengan identitas diri dari simbol, warna, bentuk, sesuai karakter pribadi.	
Kejelasan ekspresi visual	
Peserta didik dapat menyampaikan menjelaskan ekspresi visual mengenai emosi dan ekspresi sangat kuat, mudah di pahami orang lain sebagai cerminan Sifat diri	
Refleksi dan penjelasan diri	
Peserta didik mampu menjelaskan dengan sangat baik makna/deskripsi karya sebagai cerminan diri.	

Terdapat presentase penilaian untuk mengkategorikan hasil penilaian LKPD peserta didik.

Tabel 2 Presentase Penilaian

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
0% - 40%	Tidak Baik

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi Reduksi data, Penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Mahardika & Putra, 2025). reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik uji validitas yang digunakan penelitian ini adalah teknik triangulasi sumber dan teknik terkait pengembangan LKPD Menggambar Karakter sebagai media pengenalan sifat diri dengan cara membandingkan data.

KERANGKA TEORETIK

a) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitas dalam kegiatan pembelajaran (Made et al., 2020). serta bahan ajar cetak yang berisi petunjuk kerja atau langkah-langkah kegiatan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Menurut Prastowo dalam Setyaningsih (2022: 2008) menjelaskan LKPD memiliki bagian-bagian atau unsur-unsur yang perlu ada dalam LKPD, diantaranya:

- 1) Judul
- 2) Petunjuk belajar
- 3) Kompetensi dasar/materi
- 4) Informasi pendukung
- 5) Tugas
- 6) Langkah kerja dan Penilaian

b) Jati Diri dari Sifat dalam Diri

Peserta didik yang sedang memasuki masa transisi dari anak-anak ke remaja berada pada rentan usia 12-18 tahun memiliki kecenderungan berperilaku rebel yang berarti sikap melawan atau menentang peraturan yang ditetapkan, para peserta didik tergolong masih labil dalam memahami dan mengenal karakter dirinya.

Menurut *Carl Rogers*, pemahaman diri adalah persepsi seseorang tentang dirinya yang terbentuk melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Nurannisa Sawitri & Ati Kusmawati, 2025). Dalam LKPD Menggambar karakter ini pengenalan diri di rancang lebih sederhana dengan dasar sifat diri peserta didik dengan karakter atau kepribadian seorang individu yang pasti memiliki sifat positif dan negatif, karena setiap individu pasti memiliki sifat dalam perjalanan waktunya menjadi dewasa.

c) *Manga Matrix*

Menggambar karakter atau pada umumnya disebut desain karakter merupakan gambar interperetatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sebuah pesan secara cepat dan ringkas (Rasyiq & Patria, 2023)

Columns

Rows

						
	•	•	•	•	•	•
	•	•	•	•	•	•
	•	•	•	•	•	•
	•	•	•	•	•	•
	•	•	•	•	•	•
	•	•	•	•	•	•
	•	•	•	•	•	•

All elements can be converted into symbols to create infinite characters.

Gambar 1. Tabel Manga Matrix

Sumber: *Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System*

Manga Matrix juga adalah pendekatan yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto yang digunakan untuk merancang karakter baru dengan cara yang sistematis (Putra, 2022). *Manga Matrix* adalah teknik lain untuk penciptaan karakter, seperti pengurangan, pembagian, perkalian, menggunakan atribut alam, personifikasi, dan teknik 1-2-3-4-7. Terdapat 3 tahapan dalam *Manga Matrix* diantaranya:

1) Matrik Bentuk (*Form Matrix*)

Desain bentuk tubuh didasari pada elemen pembentuk karakter yang digabungkan untuk menghasilkan jenis karakter baru, mengacu pada karakter yang memiliki tampilan atau atribut fisik yang konsisten dan tidak berubah-ubah. pengembangan tipe tubuh bisa menggunakan berbagai parameter berikut: Bentuk tetap (bentuk tidak berubah), Bentuk tidak tetap (bentuk dapat berubah bentuk), Bentuk kolektif (memanusiakan benda alam atau bagian-bagian yang disatukan) , dan kombinasi (gabungan dari 2 atau 3 bentuk).

2) Matrik Kostum (*Costume Matrix*)

Kostum digunakan sebagai pelengkap dalam memperkuat identitas karakter baru dengan mempertimbangkan daftar para meter dalam sistem matrik. Metode ini berfokus pada

pengembangan kostum yang berfungsi untuk memperkuat kekhasan karakter.

3) Matrik Kepribadian

Sejak karakter terbantuk, ia belum memiliki kepribadian. Metode ini berfokus pada sifat dari desain karakter (Maliyyaa, 2024). Parameter yang digunakan untuk menggambar kepribadian karakter terdapat 6 parameter yakni perilaku, Status, Profesi dan posisi, Lingkungan, Atribut khusus, Keinginan, Kelemahan.

d) Makna Warna dalam Karakter

Warna adalah pelengkap dalam gambar agar gambar terasa lebih hidup dan terlihat lebih nyata. Dalam pengertian ilmiah warna merupakan kesan yang ditangkap oleh mata terhadap cahaya yang dipantulkan suatu objek yang menyerap dan memantulkan panjang gelombang cahaya tertentu. Secara umum warna dibagi menjadi 3 macam yang pertama adalah warna primer, yaitu warna utama yang tidak bisa dihasilkan dari warna lain tetapi warna lain bisa dihasilkan dari percampuran warna primer tersebut. Warna sekunder adalah warna yang di hasilkan dari percampuran 2 sampai 3 warna yang berbeda. Warna tersier yaitu warna turunan dari warna sekunder yang tercipta dari percampuran 2 sampai 3 warna atau lebih untuk menciptakan warna baru (Zulkifli, 2023). Setiap warna memiliki makna yang melambangkan sifat dan kesan suatu objek ataupun subjek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Proses Pengembangan Menggambar Karakter **LKPD**

Pada proses pengembangan LKPD dilakukan dengan menggunakan metode RnD model ADDIE meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada **Tahap Analisis** diperoleh informasi berdasarkan hasil observasi dan angket kebutuhan yang diberikan kepada peserta didik kelas X-8 di SMAN 18 Surabaya melalui google form, peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan menggambar karakter sebagai sarana mengekspresikan diri serta peserta didik memiliki ketertarikan juga dalam mempelajari pengenalan Sifat diri melalui kegiatan menggambar karakter ini. Selain itu, hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Seni Rupa juga menunjukkan bahwa

media pembelajaran yang mengaitkan kegiatan menggambar dengan pengenalan Sifat diri masih jarang digunakan. Pada **Tahap Desain**, disusun capaian dan tujuan pembelajaran kemudian menyusun materi mengenai sifat diri dan *Manga Matrix*. LKPD Menggambar Karakter dirancang menggunakan aplikasi perangkat lunak yakni *Canva Pro* dengan ukuran A4 dan di cetak. Kemudian terdapat kerangka LKPD Menggambar Karakter, sebagai berikut:

Tabel 3 Kerangka LKPD Menggambar Karakter

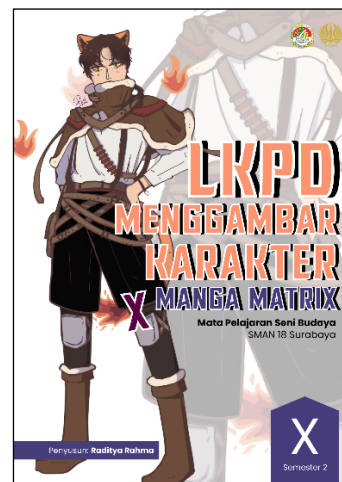
Bagian LKPD	Isi
Cover depan	
Cover belakang	
Halaman asesmen	Berisi pertanyaan untuk mengetahui kompetensi awal
Profil	Halaman pengisian nama kelas dan absen
Halaman LKPD	Identitas LKPD, Capain pembelajaran, Tujuan pembelajaran, Petunjuk penggunaan
Peta konsep	Alur pembelajaran
Materi	Sifat diri, Menggambar karakter dengan <i>Manga Matrix</i>
Contoh	Tahapan pembuatan desain karakter dari awal hingga akhir
Penugasan	Merancang Karakter
Halaman pengumpulan	Barcode link drive pengumpulan

Dirancang juga alur pembelajaran dalam LKPD, agar peserta didik mengetahui kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, yakni sebagai berikut:



Gambar 2 Alur Pembelajaran
Sumber : Dokumen Raditya Rahma, 2026

Tahap Development dilanjutkan dengan validasi oleh ahli media dan ahli materi dan media, hasil akhir validasi ahli media memperoleh presentase kelayakan sebesar 96% dan validasi ahli materi memperoleh presentase kelayakan sebesar 96%, dari kedua hasil tersebut dinyatakan sangat layak untuk diujikan kepada peserta didik.



Gambar 2. Tampilan LKPD Menggambar Karakter
Sumber : Dokumen Raditya Rahma, 2026

b. Pelaksanaan Penerapan LKPD Menggambar Karakter

Pada tahap implementasi dilaksanakan penerapan LKPD Menggambar Karakter kepada peserta didik kelas X-8 sebanyak 3 kali pertemuan, diantaranya sebagai berikut:



Gambar 3. Pertemuan 1

Sumber : Dokumentasi Raditya Rahma, 2026

Pertemuan pertama hari Selasa dilaksanakan pada jam 11 siang, total terdapat 2 jam pelajaran yang terpotong istirahat. Pada jam pertama peneliti mengenalkan diri serta memberitahukan tujuan kedatangan. Setelah itu peneliti mencoba untuk mereshuffle kembali pikiran peserta didik dengan memberikan pertanyaan pemantik, pada jam ke 2 dijelaskannya sedikit mengenai LKPD dan materi mengenal sifat diri dan manga matrik. Di akhir jam pembelajaran diinformasikan kepada peserta didik untuk menyiapkan alat menggambar seperti pensil, drawing pen, penghapus, dan pensil warna.

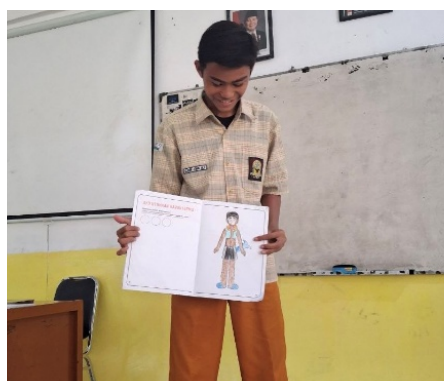
Pada pertemuan ke-2 dilaksanakan pergantian jadwal dari awalnya pada hari Selasa berganti jadi hari Rabu pada pukul 11. Memasuki kegiatan pembelajaran peneliti membagikan LKPD Menggambar Karakter ke seluruh peserta didik, sebelum masuk materi lebih dalam peneliti mengarahkan peserta didik untuk mengisi asesmen pada halaman awal LKPD yang kemudian di potong lalu di kumpulkan ke meja guru di depan kelas. Kemudian menjelaskan bagian-bagian dari LKPD Menggambar Karakter.

Peserta didik diinstruksikan untuk mengerjakan penugasan yang ada dalam LKPD Menggambar Karakter yaitu merancang karakter sesuai dengan Sifat diri mereka masing-masing.

Peserta didik mengerjakan penugasan dengan mengisi tahap awal merancang karakter dari menganalisis 4 sifat positif dan negatif dalam diri peserta didik di tabel yang sudah di sediakan kemudian 4 sifat itu di jabarkan dalam peta konsep matrik kepribadian dan merubahnya dalam visual hewan dengan cara mencari cocoklogi di internet. Setelah itu dilanjut memecah bagian tubuh dari hewan untuk di gabungkan dalam satu kesatuan yang utuh sebagai dasar karakter. Setelah itu peserta didik lanjut merancang matrik bentuk dari

kepala, badan dan tangan, serta kaki. Setelah matrik bentuk tahap selanjutnya adalah membuat matrik kostum dari kepala hingga kaki sesuai kekhasan diri peserta didik. Setelah semua tahapan dikerjakan lanjut mengisi 3 warna kesukaan peserta didik dalam lingkaran yang telah di sediakan sebagai palet warna karakter, setelah itu peserta didik menyusun atau menyatukan bagian-bagian karakter sesuai dengan matrik bentuk dan matrik kostum sebelumnya pada templet yang sudah ada dalam LKPD Menggambar Karakter.

Pada pertemuan ke 3 peserta didik melanjutkan progres LKPD dan mempresentasikan hasil karya karakter yang telah di rancang di depan kelas. Peserta didik menjelaskan deskripsi karakter diri mereka di depan teman-teman secara percaya diri sambil menunjukkan karya mereka, setelahnya peneliti memberikan apresiasi mengenai karya peserta didik satu-persatu. Kemudian, peneliti menyampaikan apresiasi untuk seluruh peserta didik dan memberikan sedikit reward kepada mereka sebagai bentuk rasa terimakasih.



Gambar 4. Presentasi Hasil Karya

Sumber : Dokumentasi Raditya Rahma, 2026

Hasil implementasi menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengikuti instruksi dalam LKPD Menggambar Karakter dengan baik. Sebagian besar peserta didik menunjukkan peningkatan dalam memahami konsep desain karakter. Selain itu respon yang di tunjukkan tergolong positif, terlihat dari keaktifan dan hasil karya yang di dihasilkan.

Berdasarkan hasil asesmen awal yang dilakukan terhadap peserta didik, diperoleh data bahwa sebagian besar peserta didik masih belum pernah menggambar dirinya dalam bentuk

gambar dan sebagian kecil lainnya pernah menggambarkan dirinya sebagai karakter lain seperti tokoh kartun atau karakter yang pernah mereka lihat. Pada pertanyaan kedua mengenai hal yang membuat setiap orang unik, mayoritas peserta didik menjawab keunikan seseorang terletak pada sifat, pengalaman hidup, cara berfikir, hobi, dan penampilan yang berbeda antara satu individu dengan individu lainnya.

Dari 33 peserta didik terdapat 26 peserta didik yang mengumpulkan sesuai dengan batas pengumpulan. Penilaian dilakukan oleh peneliti dengan didasarkan pada kriteria penilaian serta kelengkapan pengisian tahapan pada LKPD Menggambar Karakter. Didapati hasil karya kategori nilai sangat baik terdapat 19 orang (100), baik 4 orang (80) dan cukup baik 3 orang (60). Berdasarkan hasil penilaian, dipilih 4 karya peserta didik sebagai sampel analisis, yang terdiri dari 2 karya dengan nilai tertinggi atau dengan kategori baik dan 2 karya dengan nilai terendah atau dengan kategori kurang baik.

Tabel 4 Penilaian Peserta Didik

Penilaian Peserta Didik	Nilai
Total nilai	2182
Rata-rata	83,8
Nilai maksimal	100
Nilai Minimal	50
StanDev	14,48

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian peserta didik menunjukkan bahwa total nilai yang diperoleh dari seluruh peserta didik adalah 2.182. Nilai rata-rata peserta didik mencapai 83,8, yang menunjukkan bahwa secara umum hasil belajar

peserta didik berada pada kategori baik. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 50, sehingga terdapat rentang nilai yang cukup beragam di antara peserta didik. Selain itu, nilai standar deviasi sebesar 14,48 menunjukkan bahwa penyebaran nilai peserta didik tergolong sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar nilai peserta didik berada di sekitar nilai rata-rata, meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang memperoleh nilai jauh di bawah maupun di atas rata-rata. Secara keseluruhan, hasil penilaian ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD yang dikembangkan mampu menghasilkan capaian belajar yang baik pada peserta didik.

c. Respon Peserta Didik Setelah Menggunakan LKPD Menggambar Karakter

Pada tahap evaluasi dilaksanakan setelah penelitian selesai melakukan pengembangan media LKPD Menggambar Karakter. Tahap evaluasi meliputi mengambil respon peserta didik, yaitu tanggapan mereka mengenai LKPD Menggambar Karakter yang di berikan serta dampak yang di hasilkan setelah mengerjakan LKPD yang di berikan. Untuk mengetahui respon peserta didik, dibagikannya angket respon berupa google form pada peserta didik. Diketahui dari 33 peserta didik respon yang terjawab di dapati hanya 21 peserta didik yang menjawab. Walaupun demikian 21 peserta didik tersebut memberikan respon yang sangat positif mengenai LKPD Menggambar Karakter yang di ujikan kepada mereka.

Tabel 5 Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Pertanyaan	Presentase Respon
	LKPD	
1	Tampilan LKPD Menggambar Karakter menarik dan enak dilihat.	96%
2	Ilustrasi pada LKPD Menggambar Karakter membantu saya memahami materi	93%
3	Desain tata letak dan warna yang di pakai pada LKPD Menggambar Karakter nyaman untuk di lihat	95%
4	Bahasa yang di gunakan dalam LKPD Menggambar Karakter jelas, mudah dipahami dan tidak membingungkan	96%

5	Langkah-langkah menggambar karakter dengan <i>Manga Matrix</i> dijelaskan dengan runtut dan jelas	95%
6	Saya dapat mengikuti kegiatan dalam LKPD Menggambar Karakter secara mandiri	94%
7	LKPD Menggambar Karakter menarik dan membantu sebagai media pembelajaran seni rupa	98%
SIFAT DIRI		
8	Setelah mengerjakan LKPD Menggambar Karakter membantu saya memahami konsep desain karakter	92%
9	LKPD Menggambar Karakter membantu saya lebih mengenali dan mengekspresikan Sifat diri melalui gambar karakter	96%
10	Saya merasa setelah mengerjakan LKPD Menggambar Karakter kreativitas saya meningkat.	94%
11	Setelah mengerjakan LKPD Menggambar Karakter saya jadi lebih mengenal serta memahami Sifat diri dan kepribadian dalam diri saya	94%
MOTIVASI DIRI		
12	LKPD Menggambar Karakter membuat saya lebih tertarik belajar menggambar dan mengenali diri sendiri	90%

Dari hasil angket respon peserta didik menyatakan sangat baik. Respon peserta didik terhadap LKPD menyatakan bahwa LKPD mudah di pahami dan sudah sangat jelas serta mudah untuk dikerjakan khususnya pada peserta didik yang tidak memiliki kemampuan menggambar yang baik, dan mereka juga terbantu untuk mengeksplor berbagai macam karakter dalam diri mereka. Selain itu respon guru terhadap LKPD dan hasil karya peserta didik juga sangat positif dan mendukung pengembangan LKPD Menggambar Karakter untuk diberikan kepada semua kelas agar merata dan sebagai inovasi media dalam pembelajaran di kelas.

SIMPULAN DAN SARAN

Pada penelitian ini diawali dengan proses analisis dengan hasil data dari observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran seni yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran belum pernah menggunakan media seperti LKPD yang memuat materi tentang pengenalan sifat diri, serta hasil angket kebutuhan peserta didik yang menyatakan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan mempelajari pengenalan sifat diri melalui kegiatan menggambar karakter. Kemudian tahapan design yaitu merancang LKPD

Menggambar Karakter dengan menggunakan aplikasi Canva yang memuat rancangan seluruh isi LKPD Menggambar Karakter Memasuki tahap Development, LKPD Menggambar Karakter diberikan pada validator ahli media menggunakan validasi ahli media didapati presentase akhir sebesar 96% dan validasi ahli materi didapati presentase akhir sebesar 96%, maka dinyatakan LKPD Menggambar Karakter ini layak untuk diujikan. Pelaksanaan implementasi dilakukan dalam 3 kali pertemuan, Pertemuan pertama pengenalan materi, pertemuan kedua membagikan dan mengerjakan LKPD, pada pertemuan ketiga menyelesaikan serta mempresentasikan hasil karya karakter di depan kelas dan memberikan angket respon. Setelah itu masuk pada tahap evaluasi yang menunjukkan hasil karya peserta didik, terdapat nilai sangat baik sesuai dengan kriteria penilaian didapatkan hasil karya kategori nilai sangat baik 19 orang (100), baik 4 orang (80) dan cukup baik 3 orang (60). Dari respon peserta didik setelah menggunakan LKPD Menggambar Karakter menyatakan bahwa LKPD menggambar karakter sangat menarik dan LKPD mudah dipahami dan sudah sangat jelas serta mudah untuk dikerjakan khususnya pada peserta didik yang tidak memiliki kemampuan menggambar

yang baik, dan mereka juga terbantu untuk mengeksplor berbagai macam karakter dalam diri mereka. Selain itu respon guru terhadap LKPD dan hasil karya peserta didik juga sangat positif dan mendukung pengembangan LKPD Menggambar Karakter untuk diberikan kepada semua kelas agar merata dan sebagai inovasi media dalam pembelajaran di kelas.

Penelitian ini memberikan implikasi yang positif dalam pembelajaran seni rupa. LKPD yang dikembangkan dapat membantu peserta didik untuk memahami, mengenali, dan mengekspresikan kepribadian dan Sifat diri mereka melalui proses merancang karakter dengan metode Manga Matrix serta mendorong kreatifitas, refleksi diri, dan imajinasi dalam mengomunikasikan identitas pribadi melalui karya seni. Saran untuk peneliti selanjutnya di harapkan bisa mengembangkan LKPD Menggambar Karakter dengan cakupan materi yang lebih luas serta bisa dalam bentuk digital atau mengintegrasikan dengan teknologi pembelajaran yang lebih interaktif.

REFERENSI

- Arruum Listiyandini, R., Kumalasari, D., Psikologi, F., & Yarsi, U. (2021). Pengembangan Pengenalan Diri Dan Karakter Bagi Remaja Melalui Program SADARI (Sadar Dan Kenali Diri). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(4), 634–639.
- Yase (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Inkuiri Pada Materi Sistem Sirkulasi Di Sma Negeri 5 Palangka Raya. *Bioscienced: Journal Of Biological Science And Education*, 1(1), 2746–9786.
- Mahardika & Putra (2025). Implementasi Media Seni Mural Untuk Mengembangkan Ekspresi Dan Komunikasi Siswa Di Tumbuh High School (Vol. 4, Number 2).
- Maliyyaa, H., Fami, A., Galuh Paramita, A., & Divia Valentina, S. (2024). Analisis Desain Karakter Dalam Ebook Desa Sambeng Menggunakan Metode Manga Matrix (Vol. 1).
- Rasyiq & Patria (2023). E-Book Panduan Desain Karakter Kartun Untuk Siswa Ekstrakurikuler Seni Lukis Di Smp Negeri 1 Waru Sidoarjo. In *Jurnal Seni Rupa* (Vol. 11, Number 4).
- Nurannisa Sawitri, & Ati Kusmawati. (2025). Pembentukan Konsep Diri Dan Tindakan Labeling Pada Remaja. *SOSIAL : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 3(1), 117–125.
- Putra, R. W. (2022). Manga Matrix’s Approach To Creating Indonesian Ghost Game Visual Characters On Dreadeye VR. *International Journal Of Visual And Performing Arts*, 4(1), 39–46.