

PENGEMBANGAN MODUL GAMBAR NARATIF UNTUK SISWA KELAS XI SMA NEGERI 6 SURABAYA

Achmad Naufal Bintara¹, Asidigisianti Surya Patria²

¹Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: achmad.22079@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan Siswa SMA dalam membuat karya gambar naratif untuk portofolio seleksi masuk perguruan tinggi program studi seni rupa, desain, dan kriya. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan e-book modul gambar naratif yang layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa di sekolah serta mengujicobakannya pada siswa kelas XI SMA Negeri 6 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) model 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Keabsahan data diperoleh dari teknik triangulasi sumber wawancara guru, hasil wawancara siswa, dan kurikulum merdeka, khususnya tujuan pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket validasi ahli, angket respon siswa, dan tes pemahaman siswa. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Objek penelitian yaitu e-book modul gambar naratif, sedangkan subjek penelitian terdiri atas guru seni budaya, ahli materi, ahli media, dan siswa kelas XI-1 SMA Negeri 6 Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-book modul pembelajaran gambar naratif memperoleh kategori sangat sesuai berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media dengan memperoleh rata-rata 3,74. Selain itu, respon siswa terhadap modul berada pada kategori sesuai dengan memperoleh rata-rata 98,27 dan hasil praktek menggambar naratif menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi gambar naratif dengan memperoleh nilai rata-rata 66 dengan kategori cukup.

Keywords: e-book, modul, Gambar Naratif, seni rupa, Desain.

Abstract

This study was motivated by the limited ability of senior high school students to create narrative drawings for portfolio requirements in the admission process to undergraduate programs in Fine Arts, Design, and Crafts. The purpose of this study was to develop an e-book-based narrative drawing module that is feasible for use as instructional media in schools and to implement it with eleventh-grade students at SMA Negeri 6 Surabaya. This study employed the Research and Development (R&D) method using the 4D model, which consists of the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The credibility of the data was established through source triangulation by comparing information obtained from interviews with the art teacher, interviews with students, and the Merdeka Curriculum, particularly the Learning Objectives. Data were collected through interviews, expert validation questionnaires, student response questionnaires, and students' comprehension tests. The data were analyzed using descriptive quantitative analysis. The object of this study was an e-book-based narrative drawing module, while the research subjects consisted of an art teacher, a subject matter expert, a media expert, and students of Class XI-1 at SMA Negeri 6 Surabaya. The results showed that the developed e-book-based narrative drawing module was categorized as highly appropriate based on the validation results of the subject matter expert and the media expert, with an average validation score of 3.74. In addition, students' responses to the module were categorized as appropriate, with an average score of 98.27. The results of the narrative drawing practice also indicated an improvement in students' understanding of narrative drawing concepts, with an average score of 66, which was categorized as fair.

Keywords: e-book, module, narrative drawing, Fine Arts, Design.

PENDAHULUAN

Portofolio karya seni menjadi salah satu komponen utama seleksi mahasiswa baru perguruan tinggi jurusan seni rupa, desain, dan kriya pada jalur Seleksi Nasional Berdasarkan Prestasi (SNBP), Seleksi Nasional Berdasarkan Test (SNBT) maupun seleksi mandiri (SNPMB, 2026). Portofolio dinilai sebagai fundamental pengukuran kemampuan teknis, kreativitas, dan karakter calon mahasiswa sehingga kualitas dan arah isi portofolio sangat menentukan peluang kelulusan seleksi calon mahasiswa (Hasnawati & Nurdin Evawani, 2025). Namun, pada kondisi kenyataannya masi banyak siswa lulusan SMA mengalami kesulitan dalam mencari arahan cara penyusunan portofolio karya dan strategi pembuatan karya gambar naratif yang baik dan benar (Maulana, 2025). Bimbel menggambar di luar sekolah untuk persiapan portofolio program studi seni rupa, desain, dan kriya tidak semua siswa dapat mendaftar dikarenakan keterbatasan biaya pendaftaran yang cukup mahal.

Menunjukkan bahwa kesalahan umum yang sering terjadi dalam pembuatan gambar naratif yaitu, observasi konsep gambar naratif, gambar tidak menunjukkan identitas pembuat secara pribadi, dokumentasi karya yang kurang maksimal dan komposisi dalam gambar naratif yang kurang merata (Lieu, 2013). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan portofolio yang diharapkan tim seleksi perguruan tinggi nasional dengan kesiapan nyata siswa lulusan SMA yang sebagian besar baru mengenal format portofolio karya saat memasuki masa pendaftaran seleksi. Beberapa jurnal ilmiah pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa strategi penyusunan portofolio karya yang terarah mampu meningkatkan kesiapan dan kualitas portofolio calon mahasiswa seni (Makawi et al., 2024). Sedangkan menurut Nova & Desy (2020), kegiatan sosialisasi pembuatan portofolio karya seleksi masuk perguruan tinggi seni dan olahraga, berfokus pada pemahaman mengenai portofolio karya, sesi tanya jawab kriteria penilaian portofolio serta diskusi teknis pengembangan karya sehingga siswa lebih terinformasi dalam memilih dan menghasilkan karya yang relevan dengan seleksi. Meskipun demikian, intervensi yang ada umumnya berupa sosialisasi satu kali atau pelatihan singkat, belum berkembang

menjadi modul pembelajaran sistematis yang dapat digunakan siswa dan guru belajar secara mandiri dan fleksibel, khususnya untuk siswa SMA yang mengalami kesulitan dalam pembuatan gambar naratif dan sedang berada pada fase krusial persiapan pembuatan portofolio karya seleksi masuk program studi seni rupa, desain, dan Kriya.

Mata pelajaran seni rupa masuk pada kategori mata pelajaran umum berdasarkan informasi dari guru seni rupa SMA Negeri 6 Surabaya mata pelajaran seni rupa dalam alur tujuan pembelajaran kelas XII semester 2 mempunyai topik penciptaan seni ilustrasi dengan fokus pembelajaran memahami ilustrasi naratif dan pembuatan karya ilustrasi komik. Pada saat wawancara berlangsung dengan guru seni rupa memberikan penuturan bahwasannya setiap tahun diadakan sosialisasi mengenai tata cara penyusunan portofolio karya seleksi masuk program studi seni rupa, desain, dan kriya. Guru seni rupa juga mejelaskan dari survei keseluruhan kelas XII pada tahun 2025 terdapat 5 siswa dan 2026 terdapat 6 siswa yang minat untuk melanjutkan pendidikan perguruan tinggi jurusan seni rupa, desain, dan kriya. Urgensi pengembangan modul gambar naratif semakin kuat dengan adanya kebijakan melampirkan portofolio karya seni rupa, desain, dan kriya sebagai salah satu instrumen penilaian bersama nilai rapor dan komponen lain ketika memilih program studi seni rupa, desain dan kriya. Adanya sosialisasi yang tidak berkelanjutan atau pelatihan singkat, siswa berpotensi menyusun portofolio sekadar sebagai kumpulan tugas seni budaya atau karya bebas, bukan sebagai media terstruktur untuk menampilkan kompetensi visual, proses kreatif, dan konsistensi gaya yang menjadi fokus penilaian program studi seni rupa, desain, dan kriya. Bertambahnya minat siswa yang ingin melanjutkan pendidikan tinggi dengan jurusan seni rupa, desain, dan kriya sehingga perlu dikembangkan materi pendukung yang mudah diakses efektif dan terintegrasi dengan pembelajaran seni budaya di sekolah. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan “Perancangan Modul Gambar Naratif Untuk Siswa Kelas XI SMAN 6 Surabaya” yang secara khusus mengarahkan siswa dalam merencanakan, menghasilkan, memilih, dan menyusun karya sesuai standar

seleksi penerimaan mahasiswa baru program studi seni rupa, desain, dan kriya.

Berdasarkan uraian latar belakang dan masalah di atas maka rumusan masalah sebagai berikut : 1). Bagaimana proses pengembangan modul gambar naratif sesuai dengan seleksi nasional penerimaan mahasiswa baru program studi seni rupa, desain, dan kriya dengan memperhatikan kebutuhan siswa kelas XI SMAN 6 Surabaya? 2). Bagaimana proses penerapan modul gambar naratif pada siswa kelas XI SMAN 6 Surabaya?

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode Research and Development model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) dalam Mulyatiningsih (2019). Metode Research and Development model 4D meliputi define, design, development and dissemination. Menurut Mulyatiningsih (2019), model 4D tidak mencantumkan implementasi dan evaluasi karena menurut pertimbangan rasional mereka dalam proses development sudah menerapkan implementasi, evaluasi dan revisi pada produk. Peneliti menggunakan metode Research and Development untuk menghasilkan produk dari hasil analisis kondisi kenyataan terdapat potensi lebih baik pada kegiatan sosialisasi jika menciptakan suatu produk modul ajar. Dalam penelitian ini berusaha menghasilkan produk modul pembelajaran gambar naratif sebagai pembekalan siswa kelas XI SMA Negeri 6 Surabaya dalam pembuatan portofolio karya seleksi penerimaan mahasiswa baru jurusan seni rupa, desain, dan kriya. Berikut langkah-langkah metode 4D:



Gambar 1. R&D Model 4D

(Sumber: Thiagarajan (1974) dalam Mulyatiningsih (2019))

Define (pendefinisian) pada tahap define, melakukan analisis terkait kondisi, standar pembelajaran setelah itu dilakukan penentuan dan penetapan. Tahap analisis meliputi analisis tujuan

pembelajaran mata pelajaran seni budaya, analisis minat siswa, analisis prosedur pembuatan portofolio karya seleksi penerimaan mahasiswa baru, analisis materi dan analisis pengembangan tujuan pembelajaran. Tujuan pada tahap ini yakni menetapkan dan menentukan persyaratan untuk pengembangan bahan ajar modul. *Design* (perancangan) tahap design, pada tahap ini peneliti merancang konsep pembuatan modul yaitu merancang kerangka materi, struktur isi modul gambar naratif, menentukan grafik standar manual desain, dan menentukan media pembelajaran menggunakan, *Elektrinic Book*. Perancangan didasarkan pada teori-teori studi literatur *Development* (pengembangan) pada tahap ini mencakup beberapa proses sebagai berikut: proses visualisasi modul ajar, validasi materi dan media modul, revisi berdasarkan saran komentar dari validator, dan menerapkan ujicoba modul pada siswa atau sosialisasi modul kepada siswa. *Dessiminate* (penyebaran) pada tahap ini peneliti telah berhasil menciptakan produk *e-book* modul ajar dan diterapkan kepada siswa kelas XI SMA Negeri 6 Surabaya untuk mengukur efektivitas produk yang dikembangkan. Penyebaran modul ini hanya disebarakan pada SMA Negeri 6 Surabaya sebagai media pembelajaran siswa kelas XI dalam penyusunan gambar naratif.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 6 Surabaya, yang beralamat di Jl. Gubernur Suryo No.11, Embong Kaliasin, Kec. Genteng, Surabaya, Jawa Timur 60271. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 yaitu pada bulan Mei 2026, meliputi tahap persiapan, pengumpulan data, perancangan modul, hingga evaluasi penelitian. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 6 Surabaya. Sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Mulyatiningsih (2019), *Purposive sampling* mempunyai karakteristik tertentu yang sebelumnya telah ditetapkan oleh peneliti dalam suatu populasi. Berikut penetapan karakteristik sampel pada penelitian ini 1). Populasi peserta didik kelas XI SMAN 6 Surabaya. 2). Sampel peserta didik kelas XI-1 SMAN 6 Surabaya. Pemilihan populasi dan sampel tersebut berdasarkan arahan dari guru seni budaya SMA Negeri 6 Surabaya karena pada kelas XI-1 siswa-

siswa memiliki kemampuan gambar lebih baik dari kelas yang lainya.

Pada penelitian ini menggunakan teknik Non Test. Teknik pengumpulan data Non Test mempunyai pengertian tidak ada jawaban yang benar atau salah, digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, motivasi, kinerja. Respon dari subjek penelitian dikategorikan pada skala positif atau negatif, kemudian nilai positif akan diberi skor yang lebih tinggi dari respon negatif (Mulyatiningsih, 2019). Berikut instrumen pengumpulan data Non Test : 1). Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan pada subjek penelitian. Teknik observasi digunakan peneliti pada tahap define atau pendefinisian untuk mengamati hasil dari wawancara dan studi literatur. 2). Wawancara digunakan pada siswa kelas XI SMAN 6 Surabaya dan guru mata pelajaran seni budaya SMAN 6 Surabaya, Wawancara digunakan untuk mengetahui serta menganalisis permasalahan antara kondisi kenyataan dengan kondisi ideal dalam sistem belajar mengajar yang ada di sekolah. 3). Pada penelitian perancangan modul gambar naratif ini menggunakan kuisisioner *Skala Likert* untuk identifikasi data validasi materi dan media modul gambar naratif. Kuisisioner *Skala Guttman* untuk identifikasi data respon siswa, sedangkan untuk menguji efektifitas modul menggunakan rubrik penilaian dengan pendekatan prinsip dan unsur seni rupa sebagai instrumen penilaian karya gambar naratif. *Skala Likert* sering digunakan dalam teknik pengumpulan data kuesioner untuk mengetahui jawaban dari responden mengenai suatu peristiwa, jawaban dari responden ditentukan dalam bentuk rentang jawaban mulai dari tidak tepat, cukup tepat, tepat, dan sangat tepat, sedangkan *Skala Guttman* perbedaannya terletak pada skala jawaban yang lebih sedikit antara YA atau TIDAK (Mulyatiningsih, 2019).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli dianalisis menggunakan rata-rata (mean) berdasarkan *Skala likert*. Data respon siswa dianalisis menggunakan rata-rata persentase berdasarkan skala Guttman. Data hasil praktik menggambar dianalisis menggunakan skor rubrik penilaian, kemudian diubah ke dalam bentuk persentase dan dihitung nilai rata-rata untuk

mengetahui tingkat pemahaman siswa. Sementara itu, data hasil wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif sebagai tahap define pendefinisian (Sugiono, 2013). Berikut analisis data validasi modul:

Tabel 1. Kriteria Skor Skala Likert Validasi Modul

Skor	Skala Jawaban
1	Tidak Sesuai
2	Kurang Sesuai
3	Cukup Sesuai
4	Sangat Sesuai

(Sumber: Riduwan 2012 dalam Rozi & Zaini (2024))

Data nilai dari masing-masing validator akan dijumlahkan semua, setelah itu akan dibagi sesuai dengan jumlah validator pengisi instrumen dengan rumus perhitungan sebagai berikut:

Tabel 2. Rumus Kriteria rata-rata Validasi Modul

$$\text{Nilai Rata - rata Kriteria} = \frac{\sum(V)}{2}$$

(Sumber: Riduwan 2012 dalam Rozi & Zaini (2024))

Ket: V= Rata-rata nilai validator, 2= Jumlah Validator

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Berdasarkan Skala Likert Validasi Modul

Skor rata-rata	Kategori
1.00-1,50	Tidak Sesuai
1,50-2,50	Kurang Sesuai
2,51-3,51	Cukup Sesuai
3,51-4,00	Sangat Sesuai

(Sumber: Riduwan 2012 dalam Rozi & Zaini (2024))

Dalam tabel Kriteria interpretasi menunjukkan skor terendah 1,00-1,50 sedangkan skor tertinggi 3,51-4,00 pengembangan produk modul ajar gambar naratif pada siswa kelas XI SMA Negeri 6 Surabaya dinyatakan layak jika menyentuh skor >2,51.

Data respon siswa dianalisis menggunakan rata-rata persentase berdasarkan skala Guttman. Data hasil praktik menggambar dianalisis menggunakan skor rubrik penilaian, kemudian diubah ke dalam bentuk persentase dan dihitung nilai rata-rata untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Tabel 4. Rumus Kriteria rata-rata Respon Siswa

$$P = \frac{\sum \text{Jawaban YA} \times 100\%}{\sum \text{Maksimal Jawaban "YA"}}$$

(Sumber: Riduwan 2012 dalam Rozi & Zaini (2024))

Ket: p = Persentase kelayakan empiris (%)

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor Rata-rata Respon Siswa

Skor rata-rata	Pilihan Jawaban
0-50	Tidak
51-100	Ya

(Sumber: Bintara, 2026)

Setelah data respon siswa diperoleh dari angket *Skala Guttman*, data akan dihitung dengan rumus pada tabel diatas setelah itu hasil dari perhitungan rumus tersebut dapat menunjukkan pengembangan modul gambar naratif pada siswa kelas XI SMA Negeri 6 Surabaya dinyatakan berhasil jika menyentuh angka >51.

Data pemahaman siswa di nilai berdasarkan rubik instrumen penilaian setelah itu nilai akan diubah ke bentuk persentase dengan menggunakan rumus. Setelah itu akan diambil nilai rata-rata siswa dari 21 siswa XI-1. Hasil dari rata-rata satu kelas siswa XI-1 diinterpretasi kedalam kriteria nilai persentase. Berikut merupakan tabel rubik penilaian, rumus persentase, rumus rata-rata nilai, dan kriteria interpretasi nilai :

Tabel 4. Rubik Penilaian Praktek Gambar Naratif

No	Aspek
1	Ketepatan Bentuk dan Proporsi
2	Komposisi
3	Teknik Arsiran dan Gelap Terang
4	Detail Objek
5	Kerapihan dan Kebersihan

(Sumber: Bintara, 2026)

Tabel 2. Skor Nilai Maksimal yang didapat oleh Siswa

$$\text{Skor maksimal} = 5 (\text{aspek}) \times 4 (\text{nilai tiap aspek}) = 20$$

(Sumber: Bintara, 2026)

Tabel 8. Rumus Perhitungan Nilai Presentase

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total Skor}}{20} \times 100$$

(Sumber: Bintara, 2026)

Keterangan

Total skor : Jumlah skor yang dapat diperoleh siswa dari 5 aspek

20 : skor maksimal yang bisa diperoleh siswa dari 5 aspek

Tabel 9. Perhitungan Nilai Rata-rata Pemahaman Siswa

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

(Sumber: Bintara 2026)

Keterangan:

$\bar{x}$: Rata-rata nilai pemahaman siswa.

$\sum x$: Jumlah seluru nilai siswa.

N : jumlah siswa.

Tabel 5. Kriteria Interpretasi Persentase Nilai Siswa

Rata-rata Nilai	Kategori
0-25	Sangat Rendah
26-50	Rendah
51-75	Sedang Cukup
76-100	Tinggi Sangat Baik

(Sumber: Bintara, 2026)

Teknik triangulasi sumber digunakan pada tahap *define* untuk memastikan keabsahan data. Triangulasi sumber digunakan untuk validasi hasil wawancara guru seni budaya, hasil wawancara siswa kelas XI-1 SMA Negeri 6 Surabaya dan analisis dokumen tujuan pembelajaran mata pelajaran seni budaya SMA Negeri 6 Surabaya.

KERANGKA TEORETIK

A. Modul Pembelajaran

Modul merupakan bahan ajar yang telah disusun secara sistematis untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa secara mandiri tanpa ketergantungan oleh guru dengan tujuan mencapai kompetensi tertentu. Dengan demikian, modul harus mencakup panduan penguasaan kompetensi, isi materi pembelajaran, soal latihan evaluasi, dan instruksi tugas terstruktur. Menurut Rozi & Zaini (2024), modul merupakan bahan

pembelajaran mandiri siswa yang disusun secara sistematis berdasarkan kurikulum pembelajaran minimal.

Modul memiliki karakteristik agar dapat memunculkan motivasi, ketertarikan dan pemahaman mendalam pada pembacanya. Karakteristik modul Menurut Daryanto (2013) dalam Rozi & Zaini (2024):

a). *Self Instruction*: karakteristik modul yang memungkinkan siswa dapat mempelajari materi dalam modul tanpa memerlukan guru sebagai pendamping pembelajaran. b). *Self Contained*: modul memiliki materi yang lengkap dari tujuan pembelajaran yang dipelajari. c). *Stand Alone*: modul memiliki sifat fungsionalitas yang tidak bergantung pada bahan ajar lain dalam penggunaannya. d). *User Friendly* modul memiliki sifat yang bersahabat dengan target pembacanya mulai dari tampilan visual, materi, penggunaan bahasa.

Menurut Ristanto (2014) dalam Rozi & Zaini (2024), penulisan modul pembelajaran mempunyai dua aspek yang harus diperhatikan yakni aspek verbal dan aspek visual:

a). Aspek verbal: menggunakan struktur bahasa dan kalimat yang umum dan dapat dipahami oleh penggunanya. b). Aspek visual: dalam perancangan visual modul harus dipikirkan secara detail dari mulai penyusunan grafik standar manual desain dan penyusunan tata letak struktur modul yang sesuai dengan kebutuhan. Hal ini merupakan upaya menyajikan produk agar penggunanya tertarik secara visual untuk membaca sekaligus mempelajari isi dari materi.

B. E-Book

Electronic book atau biasanya disingkat sebagai *e-book* merupakan buku dalam media digital. Pada era modern sekarang digitalisasi sudah merambat ke berbagai aspek bidang kehidupan salah satunya menjadikan buku yang biasanya berbentuk fisik kumpulan kertas yang tebal berubah menjadi file dengan format penyimpanan digital (pdf, jpg dll) yang didalamnya berisikan sekumpulan informasi gambar dan teks seperti buku pada umumnya. Untuk dapat menggunakan e-book pengguna harus melalui perangkat lunak seperti komputer, gawai, laptop, atau hp. Buku elektronik (e-book) mempunyai efisiensi dalam hal penyimpanan

dalam data storage perangkat lunak dan dapat digunakan dimana saja. Dalam penggunaannya juga ebook dapat bertahan lama jika dibandingkan dengan buku cetak fisik yang dalam menggunakan sering kali terkena kontak fisik yang dapat menyebabkan buku kotor dan rusak atau buku rusak karena umur waktu yang relatif lama (Widodo, 2016).

C. Gambar Naratif

Gambar naratif berasal dari cerita teks naratif yang divisualkan dan menampilkan sebuah peristiwa interaksi manusia dengan lingkungan sekitar, sesuai dengan inti dari cerita teks naratif yang akan divisualkan. Gambar naratif juga sering disebut sebagai gambar suasana karena menampilkan suatu peristiwa kejadian (Maharsi indiria, 2015).

D. Rumus 5W+1H

Dalam memvisualkan cerita naratif memerlukan konsep 5W+1H agar memudahkan dalam mengidentifikasi inti cerita dalam teks menjadi visual yang memiliki alur jelas sesuai dengan teks cerita naratif. Menurut Bimbel Gambar Villah Merah (2025), rumus 5W+1H merupakan istilah yang umum dalam dunia jurnalistik untuk menjamin tersampainya informasi dengan jelas dan baik. Berikut penjelasan rumus konsep 5W+1H: a). *What* (Apa), b). *Where* (Dimana), c). *When* (Kapan), d). *Who* (Siapa), e). *Why* (Mengapa), f). *How* (Bagaimana).

E. Unsur seni rupa dan Prinsip Seni Rupa

Unsur seni rupa merupakan elemen visual yang diterapkan dalam pembuatan karya seni rupa, terdapat 5 unsur visual yakni garis, bidang, warna, tekstur, dan volume. Dalam pembuatan karya seni rupa akan selalu menggunakan atau tidak lepas dari unsur seni rupa (Rustarmadi, 2005). Setelah unsur seni rupa terdapat prinsip seni rupa yang digunakan sebagai pedoman dalam penerapan berbagai unsur seni rupa pada gambar bentuk agar karya yang dihasilkan harmonis, estetika, dan komunikatif (Rustarmadi, 2005).

F. Bahan dan Alat

Pada pembuatan karya gambar naratif memerlukan bahan dan alat sebagai berikut

Pensil 2B, 6B, dan 8B, Penghapus, Rautan pensil, Kertas A4.

G. Teknik Menggambar

Teknik kering mengartikan menggambar dengan menggunakan bahan kering seperti pensil, arang, krayon, kapur dan bahan kering sebagainya, teknik kering sebenarnya dapat dibanding teknik arsir. Menurut Rustarmadi (2005), arsir adalah suatu teknik menggambar yang dilakukan dengan cara mengulangi garis baik secara teratur atau acak pada bidang gambar. Teknik dalam mengarsir dibedakan menjadi arsir garis, arsir titik, dan arsir dusel dengan cara digosok.

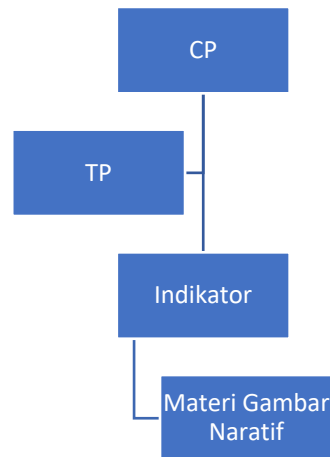
HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Buku Panduan Guru Seni Rupa Subarnas & Djanurlia (2021) pada halaman 16 menjelaskan fase F umumnya Capaian Pembelajaran untuk siswa kelas 11 dan 12 dengan kemampuan peserta didik dalam menganalisa dan mengevaluasi sebuah pesan, gagasan, medium dan penggunaan unsur-unsur rupa secara efektif, dari penjelasan tersebut dipandang masih sangat berhubungan jika mengembangkan modul gambar naratif yang seharusnya didapatkan peserta didik pada kelas XII tetapi akan diterapkan pada peserta didik kelas XI.

Berdasarkan wawancara salah satu siswa kelas XI-1 pada saat proses pembelajaran menggambar, guru menggunakan media menggambar di papan tulis maupun media presentasi menggunakan Powerpoint, belum sepenuhnya menggunakan media modul untuk spesifik ke dalam materi gambar pengajarannya. Berdasarkan wawancara dari Bu Ety Yuniandari S.Pd., diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap gambar naratif bermacam-macam, ada yg kesulitan mengartikan makna sehingga kesulitan menangkap pesan, ada juga yang kesulitan mengidentifikasi alur cerita yang terkandung didalamnya dan menurut penuturannya kendala siswa ketika membuat karya gambar naratif yaitu, keterbatasan kosakata, kurangnya pemahaman alur cerita, diperoleh informasi bahwa setiap tahun terdapat kegiatan sosialisasi dari instansi lain mengenai pembuatan portofolio gambar naratif untuk siswa yang memiliki minat melanjutkan pendidikan tinggi di fakultas seni

rupa dan desain, tetapi dalam pelaksanaannya kegiatan kurang berkelanjutan hanya pelatihan singkat. Bu Ety Yuniandari S.Pd., juga menjelaskan perlunya pengembangan modul pembelajaran gambar naratif yang lebih efektif dan fleksibel digunakan siswa.

Materi modul pembelajaran gambar naratif berlandaskan pada tujuan pembelajaran kelas XII yang akan disesuaikan penerapannya pada kelas XI: a). Peserta didik dapat memahami konsep dasar ilustrasi naratif, b). Peserta didik dapat merancang konsep ilustrasi yang dikolaborasikan dengan materi dari mata pelajaran lain, c). Peserta didik dapat merancang sketsa ilustrasi sesuai konsep, d). Peserta didik dapat merealisasikan konsep sketsa ilustrasi. Berlandaskan tujuan pembelajaran tersebut materi modul dirancang sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Materi Modul Gambar Naratif
(Sumber: Bintara, 2026)

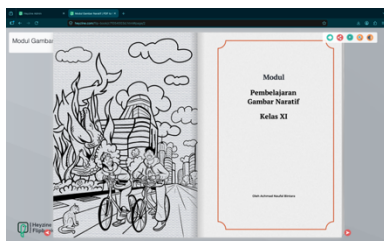
Modul akan menampilkan materi Pengertian Gambar Naratif, Penerapan Rumus 5W + 1H, Unsur Seni Rupa, Prinsip Seni Rupa, Alat bahan, Penugasan, hingga grafik standar manual desain yang akan ditampilkan secara lugas dan ekspresif disesuaikan dengan materi gambar naratif. Pemilihan media modul menggunakan e-book agar modul dapat digunakan siswa dengan fleksibel dan mudah dibaca dimana-mana.



Gambar 3 Grafik Standar Manual Desain
(Sumber, Bintara, 2026)

Pada tahap *Development* (Pengembangan) diawali dengan pembuatan *flowchart* dengan tujuan mengetahui urutan dan alur desain modul. Layout visual *wireframe* pembuatan *wireframe* merupakan langkah awal dalam proses pengembangan struktur modul menjadi layout visual sebelum ditambahkan elemen-elemen yang akan ditampilkan dalam modul. visualisasi desain pada tahap ini materi, materi gambar, dan grafik standar manual desain yang sudah dikembangkan dikemas menjadi suatu desain dengan menggunakan *software* AFFINITY.

Finalisasi desain modul pada tahap ini semua halaman modul akan disatukan dan disajikan sebagai file pdf *scrolling*, setelah itu modul melewati tahap implementasi file pdf scrolling modul menjadi *E-BOOK* pada website Heyzine.



Gambar 4. Tampilan E-book
(Sumber: Bintara 2026)

Dalam pengembangan modul gambar naratif ini peneliti telah diarahkan oleh prodi untuk melakukan validasi materi gambar naratif kepada validator Bapak Pungki Siregar, S.Pd., M.A. Pada validasi media prodi mengarahkan peneliti

melakukan validasi kepada Bapak Aqim Amral Hukmi. S.Pd., M.Pd. Berdasarkan hasil data skala likert validasi media dan materi pertama diambil rata-rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{2,88 + 2,14}{2} = 2,51$$

Berdasarkan data analisis tersebut modul sudah siap diterapkan kepada siswa dengan melakukan revisi dari saran validator.

Setelah mendapat validasi pertama dan komentar oleh ahli materi dan ahli media, peneliti melakukan revisi modul Gambar Naratif lalu melakukan validasi yang ke dua. Berdasarkan hasil data skala likert validasi media dan materi setelah revisi diambil rata-rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{3,77 + 3,71}{2} = 3,74$$

Berdasarkan perolehan skor rata-rata validasi media dan materi setelah revisi memperoleh skor 3,74 dan memperoleh pilihan jawaban "SANGAT SESUAI".

Ujicoba *e-book* modul gambar naratif melibatkan 10 siswa kelas XI khususnya kelas XI-1 yang telah dilakukan pada 13 Mei 2026, ujicoba dilakukan dengan tujuan untuk sosialisasi *e-book* modul gambar naratif.



Gambar 5. QRbarcode e-book
(Sumber: Bintara, 2026)

Penerapan melibatkan 21 siswa kelas XI khususnya kelas XI-1 yang telah dilakukan 2 kali pertemuan dimulai pada tanggal 20 Mei 2026, penerapan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas modul dari data respon siswa mengenai pemahaman materi, media pembelajaran *e-book*, motivasi, kesiapan serta

diakhir pembelajaran dilakukan praktek menggambar dengan tujuan untuk mengetahui hasil karya siswa yang telah menggunakan modul.



Gambar 6. Ujicoba Modul E-book Pada Siswa
(Sumber, Bintara, 2026)

Data hasil belajar siswa diperoleh dari praktek menggambar naratif setelah itu hasil karya siswa dinilai dengan menggunakan rubrik penilaian. Pada tahap selanjutnya data nilai setiap siswa dijumlahkan lalu diubah ke bentuk persentase dengan rumus nilai perhitungan persentase. Setelah nilai menjadi persentase keseluruhan nilai siswa dijumlahkan lalu dibagi sesuai dengan jumlah 21 siswa yang mengumpulkan karya naratif hal tersebut dilakukan untuk mengetahui data rata-rata nilai siswa, berikut lampirannya:

Dalam kriteria interpretasi persentase nilai siswa, data persentase nilai rata-rata 21 siswa memperoleh 66 dengan kategori “Sedang Cukup”. Berikut ini adalah deskripsi singkat mengenai karya-karya yang telah dihasilkan oleh siswa kelas XI-1 SMA Negeri 6 Surabaya. Peneliti menampilkan beberapa karya siswa terbaik didasarkan dengan mempertimbangkan beberapa hal yaitu: a). karya tersebut memperoleh nilai 90-70. b). Karya sesuai dengan soal yang diberikan dalam e-book modul gambar naratif. c). karya tersebut mengimplementasikan unsur dan prinsip seni rupa dengan baik dan benar.



Gambar 7. Hasil Karya Siswa Devina Khelya
(Sumber: Bintara, 2026)



Gambar 8. Hasil Karya Abimanyu Setya Ramana
(Sumber: Bintara, 2026)

Respon siswa terhadap modul gambar naratif yang diberikan kepada 21 siswa kelas XI-1 SMA Negeri 6 Surabaya, berdasarkan hasil angket diperoleh jumlah jawaban “Ya” sebanyak 227 dari total skor maksimum 231 jawaban. Mengacu kepada kriteria interpretasi respon siswa data perolehan respon siswa mencapai 98,27 maka termasuk kategori “sesuai.”

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan *E-book* modul gambar naratif menunjukkan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami teori gambar naratif dan praktek menggambar naratif secara lebih terstruktur, sistematis, dan dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa tanpa adanya pendampingan oleh guru. Hasil uji coba menunjukkan respon yang baik dari siswa mengenai materi, media *e-book*, dan kesiapan motivasi siswa dalam mempelajari teori gambar naratif dengan hasil akhir berkarya gambar naratif. Guru dapat menggunakan media *E-book* pembelajaran gambar naratif yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran gambar naratif pada siswa kelas XI dan XII SMA Negeri 6 Surabaya. Siswa diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dasar dalam berkarya seni rupa dan dapat meningkatkan kualitas karya gambar naratif pada siswa SMA. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan sampel dan populasi yang lebih besar agar hasil penelitian lebih komprehensif.

REFERENSI

Bimbel Gambar Villah Merah. (2025, March 13).
Menenal Rumus $5w+1h$ Dalam
PEMBUATAN Gambar Naratif/Suasana.

- https://www.instagram.com/p/dhiirinsd-T/?img_index=1.
- Hasnawati, & Nurdin Evawani, A. (2025). Pendekatan Kreatif Melalui Strategi Penyusunan Portofolio Bagi Calon Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa. Seminar Nasional Hasil Penelitian 2025, 1–7.
- Maharsi Indiria. (2015). Opini Ilustrasi Dalam Bingkai Tipografi (Vol. 8, Number 1).
- Makawi, F. E., Djirong, A., Aswar, Cahyadi, D., & Aswan Dedy. (2024). Pelatihan Pembuatan Portofolio Dengan Ai Prodi Pendidikan Seni Rupa Dan Desain Komunikasi Visual Bagi Pelajar Sma Sidrap. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 01, 83–89. Journal.ininnawaparaedu.com
- Maulana, C. (2025, March 12). Kesalahan – Kesalahan Umum Dalam Proses Pembuatan Portofolio Gambar Naratif Pada Seleksi Ujian Masuk Ptn. <https://bimbelgambar.id/kesalahan-umum-dalam-pembuatan-portofolio-gambar-naratif-pada-seleksi-ujian-masuk-fsrd/>. <https://bimbelgambar.id/kesalahan-umum-dalam-pembuatan-portofolio-gambar-naratif-pada-seleksi-ujian-masuk-fsrd/>
- Mulyatiningsih, E. (2019). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan (A. Nuryanto, Ed.). Alfabeta.
- Nova, A., & Desy, R. (2020). Sosialisasi Penerimaan Mahasiswa Baru Jalur Snmptn, Sbmptn, Smptn Dan Sistem Portofolio Keterampilan Olahraga Dan Seni Tingkat Sma/Sederajat Di Kecamatan Seruway Kab. Aceh Tamiang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 47–54. <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/jpkm>
- Rozi, F., & Zaini, I. (2024). Pengembangan Modul Gambar Perspektif Untuk Siswa Kelas X Sma Negeri I Galis Pamekasan. In *Jurnal Seni Rupa* (Vol. 12, Number 1). <http://e/journal.unesa.ac.id/index.php/va>
- Rustarmadi. (2005). Gambar Bentuk (D. Doerjanto, Ed.). Unesa University Press - 2005.
- Snpmmb. (2026). Informasi Umum | Seleksi Nasional Penerimaan Mahasiswa Baru. <https://snpmmb.id/utbk-snbt/informasi-umum>. <https://snpmmb.id/utbk-snbt/informasi-umum>
- Subarnas, B., & Djanurlia, L. (2021). Buku Panduan Guru Seni Rupa Untuk Sma Kelas Xi (W. Widiyawati & Y. Aidil, Eds.). <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Sugiono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D). Alfabeta, Cv.
- Widodo. (2016). Pengantar E-Book. <https://library.uns.ac.id/wp-content/uploads/2016/04/Ebook.pdf>