



PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI BERBASIS APLIKASI *IBIS PAINT X* UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 KARANGANYAR

Aprilia Esti Candra[✉], Ratih Ayu Pratiwinindya

Jurusan Pendidikan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Maret 2023

Disetujui April 2023

Dipublikasikan Mei 2023

Keywords:

E-Modul,

Pembelajaran

Menggambar

Ilustrasi,

aplikasi Ibis Paint

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengidentifikasi kondisi dan kebutuhan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Karanganyar terhadap pengembangan e-Modul pembelajaran menggambar ilustrasi; 2) menjelaskan prosedur pengembangan media e-Modul pembelajaran menggambar ilustrasi berbasis Aplikasi *Ibis Paint X*; 3) menganalisis keberhasilan pembelajaran implementasi e-Modul pembelajaran menggambar ilustrasi berbasis Aplikasi *Ibis Paint X*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada adaptasi model Reseach & Development oleh Sugiono dengan beberapa langkah yang dilakukan yaitu studi pendahuluan, pembuatan sumber belajar, uji coba terbatas, revisi produk sumber belajar, implementasi sumber belajar dan evaluasi pembelajaran. Angket serta hasil karya siswa merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dianalisis dengan teknik deskriptif, dikumpulkan berupa uraian dari data validator. Elektronik modul melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil uji validasi media 3,5 dan hasil validasi ahli materi sebesar 3,7 dan masuk dalam kategori sangat layak. Pada uji coba terbatas pada kelas 8E mendapatkan jumlah presentase 93% yang termasuk dalam kriteria sangat tertarik, sedangkan pada tahap uji coba skala besar pada kelas 8B dan 8C mendapatkan hasil presentase yang mengalami peningkatan dengan jumlah 96% dengan kriteria sangat tertarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sumber belajar ini efektif ditunjukkan dari hasil respon siswa yang sangat tertarik, aktivitas di dalam kelas dinilai sangat tampak dan keberhasilan belajar siswa dalam materi menggambar ilustrasi berbasis aplikasi *Ibis Paint X* tuntas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Abstract

This study aims to: 1) Identify the conditions and needs of class VIII students of SMP Negeri 2 Karanganyar regarding the development of the e-Module for learning to draw illustrations; 2) explain the procedure for developing the e-Module learning media to draw an Application-based illustration Ibis Paint X; 3) analyze the success of learning the implementation of the e-Module learning to draw an application-based illustration Ibis Paint X. This research is a development research that refers to the adaptation of the Research & Development model by Sugiono with several steps taken, namely preliminary studies, making learning resources, limited trials, revising learning resources products, implementing learning resources and learning evaluation. Questionnaires and students' work are the instruments used in this study which are analyzed using descriptive techniques, collected in the form of descriptions of the validator data. The electronic module went through the validation stage by media experts and material experts with media validation test results of 3.5 and material expert validation results of 3.7 and included in the very feasible category. In the limited trial in class 8E, a percentage of 93% was included in the very interested criteria, while in the large-scale trial stage in class 8B and 8C, the percentage results increased by 96% with very interested criteria. The results showed that this learning resource was effective as indicated by the results of student responses that were very interested, activities in class were considered very visible and student learning success in application-based illustration drawing material Ibis Paint X complete in accordance with the learning objectives that have been formulated.

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: nawang@unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang berperan penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, khususnya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salam (2001) menyatakan bahwa konsep pendidikan seni dikelompokkan dalam tiga orientasi utama antara lain berorientasi pada *subject matter* atau isi pelajaran seni, berorientasi pada peserta didik, dan seni yang berbasis pada kebutuhan masyarakat. Konsep pendidikan seni berorientasi pada *subject matter* atau isi pelajaran seni mengarahkan peserta didik untuk mempelajari bidang secara intensif yang mengutamakan pada materi seni seperti pengetahuan seni, kreasi seni, apresiasi dan kritik seni. Konsep pendidikan seni berorientasi pada peserta didik bertujuan memenuhi kebutuhan aktualisasi diri pada anak untuk mengembangkan potensi atau bakat yang diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas (Pratiwinindya, 2019).

Menggambar merupakan salah satu kegiatan pembelajaran seni rupa yang terdapat dalam kurikulum seni budaya edisi revisi 2017 yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk tingkat pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada kurikulum seni budaya kelas VIII memuat empat bidang seni yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater (Sugiarto, 2020). Materi ajar pada yang akan ditempuh dalam kegiatan pembelajaran seni rupa salah satunya yaitu menggambar ilustrasi. Kegiatan menggambar dengan memperhatikan prosedur terdapat pada kompetensi dasar 3.2 memahami prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital dan kompetensi dasar 4.2 menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 2 Karanganyar siswa sudah memiliki smartphone. Peraturan sekolah melarang siswa membawa *smartphone* ke sekolah akan tetapi masih dapat dijumpai banyak siswa yang bermain *smartphone* di sekolah pada jam istirahat. Hal ini amat disayangkan karena *smartphone* hanya digunakan sebagai sarana hiburan seperti bermain *game*, interaksi media sosial maupun selfie. Melihat kondisi tersebut tentunya lebih tepat apabila penggunaan *smartphone* dialih fungsi menjadi fasilitas pendukung sumber belajar terutama *smartphone* berbasis android yang menyediakan banyak aplikasi pendukung yang juga dapat dijadikan penunjang proses pembelajaran. Smartphone android dapat dimanfaatkan untuk menampilkan modul berbasis digital atau lebih sering disebut e-modul.

E-modul merupakan bahan ajar digital non cetak

yang dirancang dengan dilengkapi petunjuk untuk dapat dipelajari siswa secara mandiri. Menurut pendapat Sugianto dkk (2016:12) modul elektronik diartikan sebagai media pembelajaran yang disusun secara sistematis, berbasis media elektronik dapat dijadikan sebagai acuan dalam pembelajaran mandiri dengan memperhatikan tujuan pembelajaran.

Aplikasi *Ibis Paint X* merupakan salah satu aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan menggambar atau mendesain (Farkhatun, 2021). Aplikasi *Ibis Paint X* dapat diakses melalui komputer ataupun *smartphone*, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar meskipun kurangnya fasilitas komputer di sekolah ataupun di rumah. E-modul pemanfaatan aplikasi *Ibis Paint X* belum banyak digunakan dalam pembelajaran khususnya menggambar ilustrasi, sehingga masih berpotensi untuk dikembangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka tujuan dari penelitian ini berguna untuk 1) mengidentifikasi kondisi dan kebutuhan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Karanganyar terhadap pengembangan e-Modul pembelajaran menggambar ilustrasi, 2) menjelaskan prosedur pengembangan e-Modul pembelajaran menggambar ilustrasi berbasis Aplikasi *Ibis Paint X* bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Karanganyar, 3) menganalisis keberhasilan pembelajaran pembelajaran menggambar ilustrasi berbasis Aplikasi *Ibis Paint X* dengan implementasi e-Modul bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Karanganyar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada adaptasi dari model *Reseach & Development* Sugiono. Metode penelitian dan pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2013). Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan sumber belajar elektronik modul dalam pembelajaran berbasis aplikasi *Ibis Paint X* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran memahami prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital. Pengembangan elektronik modul ini dapat menjadi inovasi bagi guru dalam mengembangkan sumber belajar.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Karanganyar pada tanggal 9 Januari hingga 28 Januari 2023 dengan siswa kelas VII sebagai objek penelitian pengembangan media elektronik modul pembelajaran. Bentuk data dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh tanpa melalui perantara atau diperoleh

peneliti.

Sumber data diperoleh dari 1 validator ahli materi, 1 validator ahli media, 1 guru mata pelajaran seni budaya, 22 siswa kelas VIII E dalam uji coba terbatas, 55 siswa kelas VIII B dan VIII C dalam uji coba skala besar. Data diambil dari angket uji validitas, angket repon guru seni budaya, angket respon siswa, dan hasil karya siswa terhadap pengembangan media pembelajaran e-Modul Ibis Paint X dalam pembelajaran menggambar ilustrasi siswa kelas VIII.

Penelitian ini merupakan usaha dalam meningkatkan sumber belajar dengan memanfaatkan teknologi digital pada pembelajaran menggambar ilustrasi yang terdiri dari 6 langkah yaitu 1) studi pendahuluan, 2) pembuatan media, 3) uji coba terbatas, 4) revisi produk sumber belajar, 5) implementasi sumber belajar, dan 6) evaluasi pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kondisi dan Kebutuhan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karanganyar Terhadap Pengembangan E-Modul Pembelajaran Menggambar Ilustrasi

Kegiatan penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan data yang diperoleh peneliti dari hasil pencarian permasalahan yang sedang terjadi. Permasalahan diperoleh melalui kegiatan observasi di sekolah dan hasil wawancara guru seni budaya di SMP Negeri 2 Karanganyar. Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara guru seni budaya didapatkan beberapa permasalahan yang terjadi yakni perubahan sistem pembelajaran yang mulanya *hybrid* menjadi luring, serta kurang termanfaatkannya *smartphone* sebagai salah satu sumber belajar siswa.

Kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 2 Karanganyar pada masa pasca pandemi Covid-19 dilaksanakan secara luring. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui tatap muka secara langsung di dalam ruang kelas antara guru dan siswa dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan yang dianjurkan. Siswa melakukan pertemuan pembelajaran Seni Budaya 1 kali dalam satu minggu dengan waktu 3 jam mata pelajaran. Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SMP Negeri 2 Karanganyar meliputi 3 cabang seni yaitu seni tari, seni rupa dan seni musik dengan masing-masing dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan. Materi pembelajaran khususnya KD. 3.2 memahami prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital dan KD. 4.2 menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital yang dilaksanakan dengan pembelajaran luring dimana

guru menyampaikan materi secara langsung kepada siswa di dalam kelas. Sumber belajar siswa diperoleh melalui buku paket seni budaya kelas VIII, video pembelajaran maupun artikel yang diperoleh dari internet. Guna mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran, maka guru memberikan lembar kerja siswa yang merupakan tugas siswa pada kegiatan belajar mandiri di rumah.

Pembelajaran Seni Budaya di masa pasca pandemi Covid-19 memerlukan adaptasi akibat perubahan kegiatan pembelajaran yang tadinya dilaksanakan secara *hybrid* menjadi luring. Dalam pembelajaran luring yang dilaksanakan di sekolah, hanya sebagian kecil guru yang mengizinkan pemanfaatan *smartphone* sebagai sumber belajar siswa. Padahal pada kenyataannya sebagian besar siswa tetap membawa *smartphone* ke sekolah meskipun terdapat peraturan dilarang membawa *smartphone*. *Smartphone* digunakan siswa pada saat jam istirahat digunakan sebagai sarana hiburan seperti bermain *game*, interaksi media sosial maupun selfie. Hal ini menjadikan kurang maksimalnya kebermanfaatan *smartphone* sebagai sumber belajar. Melihat kondisi tersebut tentunya lebih tepat apabila penggunaan *smartphone* dialih fungsi menjadi fasilitas pendukung sumber belajar terutama *smartphone* berbasis android yang menyediakan banyak aplikasi pendukung yang juga dapat dijadikan penunjang proses pembelajaran. Oleh sebab itu diperlukan sumber belajar yang mendukung kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone* yang relevan dan menarik. Elektronik modul berisi materi baik pengetahuan maupun materi keterampilan yang dijelaskan secara detail yang menunjang pembelajaran gambar ilustrasi digital dengan memanfaatkan aplikasi *Ibis Paint X* dalam kegiatan berkarya gambar ilustrasi

Prosedur Pengembangan E-Modul Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Berbasis Aplikasi Ibis Paint X bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karanganyar

1. Studi Pendahuluan

Pelaksanaan pembelajaran di SMP Negeri 2 Karanganyar mengalami beberapa kendala yang disebabkan perubahan sistem pembelajaran *hybrid* menjadi luring yaitu kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Pada pembelajaran yang dilakukan secara *hybrid*, siswa terbiasa menggunakan *hand phone* sebagai media pembelajaran sedangkan dalam pembelajaran luring, sebagian besar guru mlarang siswa untuk menggunakan *hand phone* sebagai media dan sumber belajar menjadikan siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran. Pada

pelaksanaan pembelajaran seni budaya kelas VIII sudah terlaksana dengan baik, guru mengizinkan siswa dalam pemanfaatan *hand phone* dalam pembelajaran namun kurang dimanfaatkan secara optimal. Guru dalam pembelajaran menggunakan berbagai media pembelajaran berupa buku seni budaya, video pembelajaran, serta modul pembelajaran. Beberapa media yang digunakan, penggunaan modul pembelajaran masih kurang dikembangkan secara maksimal, berbanding terbalik dengan buku paket seni budaya dan video pembelajaran yang lebih banyak digunakan pada pembelajaran.

Pandemi Covid-19 mengharuskan kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah. Siswa harus beradaptasi kembali dengan kondisi pembelajaran secara luring. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran seni budaya tentunya berbeda-beda terlebih dengan adanya perubahan sistem pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi serta intensitas siswa yang lebih tinggi terhadap penggunaan *handphone* menjadikan siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran secara langsung. Terlebih, kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan media menyebabkan siswa kurang memahami materi pembelajaran dengan baik. Dari permasalahan di atas dapat diketahui bahwa diperlukan optimalisasi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sehingga dapat menambah motivasi belajar siswa, minat siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran seni budaya.

Setelah dilakukan wawancara kepada guru seni budaya, dapat diketahui masalah dan potensi yang dapat dikembangkan mengenai media yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Karanganyar. Berdasarkan data kondisi sekolah dapat diketahui bahwa siswa SMP Negeri 2 Karanganyar menggunakan beberapa media pembelajaran seperti buku paket seni budaya, video pembelajaran, elektronik modul pembelajaran, serta lembar kerja siswa. Dari berbagai media yang digunakan tersebut intensitas penggunaan media berupa buku paket seni budaya, video pembelajaran serta lembar kerja siswa lebih banyak digunakan dibandingkan dengan penggunaan elektronik modul pembelajaran yang kurang dikembangkan.

Pengembangan media pembelajaran berupa elektronik modul pembelajaran dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar mandiri dirumah, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengulang materi pembelajaran tanpa hambatan

ruang dan waktu dengan pemanfaatan aplikasi menggambar yang menarik yaitu aplikasi *Ibis Paint X* pada pembelajaran seni budaya.

Perancangan yang dilakukan pertama adalah memilih salah satu materi pembelajaran seni budaya dengan dua kompetensi dasar yang terdiri dari kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan yaitu Kompetensi Dasar 3.2 memahami prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital dan Kompetensi Dasar 4.2 Menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital. Langkah yang dilakukan selanjutnya adalah merumuskan tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran.

Tujuan pembelajaran dirumuskan agar siswa mampu menjelaskan pengertian ilustrasi, jenis ilustrasi komik, genre/aliran komik, komponen komik, prosedur dan berkarya ilustrasi komik dengan teknik digital berbasis aplikasi *Ibis Paint X*. Indikator pembelajaran dapat dirumuskan dengan empat indikator yaitu 1) siswa mampu menjelaskan pengertian menggambar ilustrasi, 2) Siswa mampu mengidentifikasi jenis, aliran, komponen ilustrasi komik, 3) Siswa mampu menjelaskan prosedur menggambar ilustrasi komik dengan teknik digital, 4) Siswa mampu berkarya menggambar ilustrasi komik dengan teknik digital.

2. Pembuatan Media Pembelajaran

Berdasarkan kondisi yang telah dijabarkan dalam sub bab sebelumnya, maka dilakukan perancangan media pembelajaran berupa elektronik modul berbasis aplikasi *Ibis Paint X*. Materi yang dikembangkan yaitu Kompetensi Dasar 3.2 Memahami prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital dan Kompetensi Dasar 4.2 Menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital. Tahapan perancangan yang dilakukan berupa dua tahap yang terdiri dari pemilihan format dan rancangan awal.

Tahap perancangan yang pertama dilakukan yaitu pemilihan format media yang dilakukan untuk menyusun materi yang telah dipilih sebelumnya. Penyusunan materi dilakukan dengan penyusunan elektronik modul yang di dalamnya terdapat bahan ajar mengenai pokok materi yang berfungsi untuk memudahkan validator dalam melakukan penilaian mengenai kesesuaian isi materi pada elektronik modul. Tahap selanjutnya yaitu perancangan isi dan pemilihan tampilan dengan menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*.

Rancangan awal yang dilakukan adalah membuat rencana pembelajaran berupa rancangan proses pembelajaran di dalam kelas dengan jangka waktu dua kali pertemuan dan penyusunan instrumen penilaian. Proses pembelajaran yang dilakukan pasca pandemi Covid-19 adalah pembelajaran luring. Kegiatan

pembelajaran pada pertemuan pertama dimulai dengan menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai Kompetensi Dasar 3.2 memahami prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital. Siswa diberikan tautan link elektronik modul yang telah dikembangkan oleh peneliti melalui *Whatsapp Group* kelas sehingga masing-masing siswa dapat mengaksesnya secara mandiri menggunakan *hand phone*, selain itu bagi siswa yang tidak membawa *hand phone* atau elektronik modul juga ditampilkan di depan kelas dengan media proyektor.

Setelah membaca, memahami materi, melihat video tutorial yang terdapat pada elektronik modul maka dilakukan kegiatan tanya jawab pada bagian evaluasi pembelajaran guna mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Kemudian siswa secara mandiri mempraktekkan apabila terdapat siswa yang tidak membawa *hand phone* maka diantisipasi dengan pembentukan grup dengan teman satu bangku sehingga secara bergantian mempraktekkan sesuai dengan yang terdapat pada video tutorial dengan memanfaatkan aplikasi *Ibis Paint X*. Di akhir pertemuan, guru memberikan tugas mandiri kepada siswa menggambar ilustrasi komik dengan media aplikasi *Ibis Paint X* dikumpulkan dengan format JPG dengan waktu pengerjaan 1 minggu tepatnya pada pertemuan kedua (pengumpulan dapat melalui *Google Drive*).

Pertemuan kedua dimulai dengan menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai Kompetensi Dasar 4.2 menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital. Guru memberikan tautan link *Google Drive* untuk pengumpulan tugas siswa melalui *Whatsapp Group* kelas. Pada pertemuan ini, guru mempersilahkan siswa untuk menyelesaikan berkarya ilustrasi dengan memanfaatkan aplikasi *Ibis Paint X*. Bagi siswa yang belum selesai, pengerjaan dilanjut di rumah sedangkan bagi siswa yang telah menyelesaikan tugas dapat mengumpulkannya melalui tautan link *Google Drive* yang telah dibagikan dalam format gambar/JPG. Pada akhir pertemuan ditutup dengan penyebaran angket minat siswa berkaitan dengan elektronik modul pemanfaatan aplikasi *Ibis Paint X* yang dapat diisi melalui *Google Form*.

Selain rancangan awal dan pemilihan format juga dilakukan pembuatan instrumen penilaian yang terdiri dari instrumen validasi ahli media, instrumen validasi ahli materi serta instrumen minat belajar siswa. Instrumen validasi ahli berfungsi untuk mengetahui kelayakan dari bentuk awal elektronik modul yang telah dirancang dengan adanya saran dari ahli media dan ahli materi sehingga dapat menjadi

standar minimal guna memperbaiki kualitas elektronik modul sebelum diterapkan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Instrumen minat belajar siswa memiliki fungsi untuk mengetahui tingkat antusiasme siswa dan respon siswa terhadap elektronik modul pembelajaran.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang berupa elektronik modul berbasis aplikasi *Ibis Paint X* dengan materi Kompetensi Dasar 3.2 Memahami prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital dan 4.2 Menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital. Elektronik modul ini terdiri dari halaman awal (Halaman Cover, Daftar Isi, Daftar Gambar, Pendahuluan), Halaman Isi (Kegiatan Belajar I, Kegiatan Belajar II, Kegiatan Belajar III, Kegiatan Belajar IV) dan Halaman Evaluasi (Kegiatan Belajar V). Untuk melihat elektronik modul pembelajaran dapat dilakukan dengan scan pada kode QR di bawah ini.



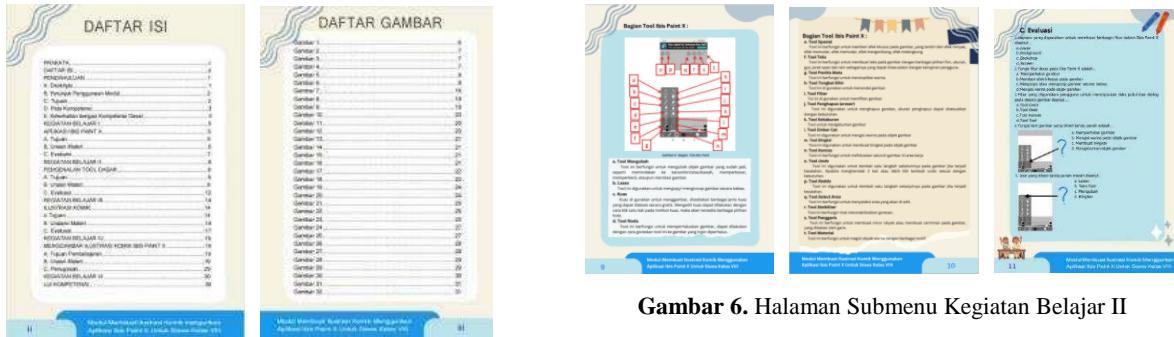
(<https://online.anyflip.com/nydj/ckqc/mobile/index.html>)



Gambar 1. Halaman Cover
Sumber: dokumentasi penulis



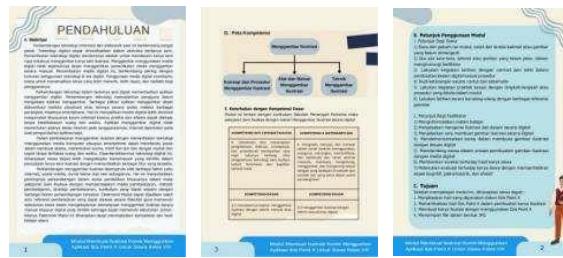
Gambar 2. Halaman Submenu Prakata
Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 3. Halaman Submenu Daftar Isi dan Daftar

Gambar

Sumber: dokumentasi penulis



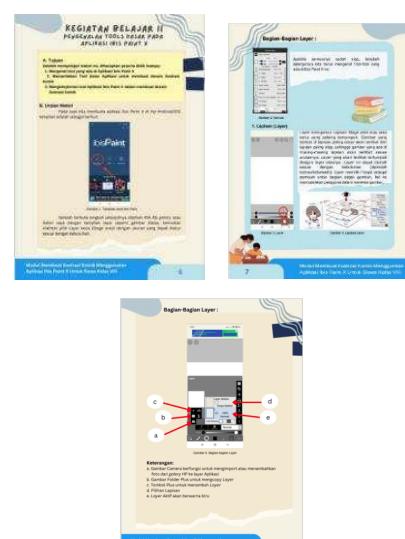
Gambar 4. Halaman Submenu Pendahuluan

Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 5. Halaman Submenu Kegiatan Belajar I

Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 6. Halaman Submenu Kegiatan Belajar II

Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 7. Halaman Submenu Kegiatan Belajar III

Sumber: dokumentasi penulis



**Gambar 8.** Halaman Submenu Kegiatan Belajar IV

Sumber: dokumentasi penulis

Elektronik Modul diawali dengan halaman cover (Gambar 1) berisikan tampilan awal dari elektronik modul yang berisi judul dari elektronik modul, jenjang sekolah, nama penulis, karya komik berupa sketsa dan hasil karya, dan logo seni rupa UNNES serta logo UNNES. Setelah itu dilanjut dengan halaman sub menu prakata (Gambar 2) berisi halaman pembuka, latar belakang penulisan elektronik modul, isi yang terdapat pada elektronik modul serta tujuan yang akan dicapai pada pembuatanya yang elektronik modul.

Selanjutnya adalah halaman sumbu daftar isi (Gambar 3) berisi urutan judul yang terdapat pada setiap bab yang disertai dengan nomor halaman guna memudahkan pembaca dalam mencari. Adapun daftar gambar berisi urutan gambar dan halaman pada elektronik modul.

Halaman selanjutnya menu pendahuluan (Gambar 4) berisi latar belakang penulisan elektronik modul, kompetensi dasar yang akan dicapai pada kegiatan pembelajaran dengan materi menggambar ilustrasi, petunjuk penggunaan modul, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kompetensi Dasar pada elektronik modul ini yaitu 3.2 Memahami prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital dan 4.2 Menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital.

Setelah itu, pada halaman sub menu kegiatan belajar I (Gambar 5) berisi tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa, uraian materi mengenai pengertian aplikasi *Ibis Paint X*, penjelasan berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi *Ibis Paint X* yang dapat dimanfaatkan dalam berkarya seni ilustrasi. Selanjutnya pada halaman submenu kegiatan belajar

II (Gambar 6). Berisi pengenalan tampilan awal aplikasi *Ibis Paint X*, berbagai ukuran kanvas yang dapat digunakan dalam berkarya, lapisan *Layer* untuk memisahkan bagian-bagian dari objek gambar, tampilan berbagai *tools* yang dapat digunakan dalam berkarya dengan disertai penjelasan kegunaan, dan evaluasi pembelajaran berisi soal materi pada kegiatan belajar II.

Dilanjutkan dengan halaman sub menu kegiatan belajar III (Gambar 7). Berisi tujuan pembelajaran yang akan dicapai, uraian materi mengenai pengertian ilustrasi secara umum maupun menurut beberapa ahli, pengertian komik, jenis-jenis komik, genre atau gaya komik, komponen-komponen pada komik dan evaluasi pembelajaran dengan materi yang ada pada kegiatan belajar III.

Selanjutnya pada halaman submenu kegiatan belajar IV berisi tujuan pembelajaran yang akan dicapai, langkah-langkah menggambar ilustrasi komik menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* yang meliputi menentukan tema serta narasi gambar ilustrasi komik, pembuatan sketsa komik secara manual, pembuatan sketsa komik dengan teknik digital memanfaatkan aplikasi *Ibis Paint X*. Berikut merupakan tahapan-tahapan menggambar ilustrasi komik menggunakan teknik digital secara runtut dimulai dengan membuka aplikasi *Ibis Paint X* pada *handphone*, memilih ukuran kanvas, membuat bingkai dengan memanfaatkan *tool* bingkai, membuat sketsa awal ilustrasi komik dengan memanfaatkan *tool* kuas, mewarnai objek gambar dengan memanfaatkan *tool* ember cat, membuat balon teks dengan memanfaatkan *tool* kuas atau menggunakan manga balon yang sudah tersedia gratis, menginput teks percakapan dengan memanfaatkan teks *tool* dan yang terakhir menyimpan karya gambar komik dengan berbagai format. Pada masing-masing tahapan telah disertai kode *QR* yang dapat di scan untuk melihat video tutorial di youtube.

Hasil pengujian kelayakan yang dilakukan dengan penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi yang telah diterima dengan syarat memenuhi kategori layak selanjutnya dilakukan uji coba pengembangan yang diterapkan pada siswa kelas 8E dengan jumlah 22 siswa dan implementasi media pembelajaran yang diterapkan dengan skala besar pada kelas 8C, 8B dengan jumlah 55 siswa. Validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dinyatakan layak apabila diperoleh interval $V \geq 2,5$. Penilaian media pada elektronik modul dilakukan oleh validator media selaku dosen Seni Rupa di Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES. Berikut adalah hasil analisis data dari penilaian dosen ahli media.

Tabel 1. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Jumlah soal	Skor yang diperoleh	Kriteria
Komponen Isi	2	8	$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$
Komponen Desain	7	24	$\bar{X} = \frac{35}{10}$
Komponen Kemudahan Penggunaan	1	3	= 3,5
Jumlah	10	35	Layak

Berdasarkan tabel hasil penilaian ahli media diatas maka pada komponen isi dengan jumlah 2 soal mendapatkan total skor sebanyak 8. Pada komponen desain dengan jumlah 7 soal mendapatkan total skor 24. Pada komponen kemudahan penggunaan dengan jumlah 1 soal mendapatkan total skor 3. Sehingga dapat disimpulkan bahwa total hasil penilaian yang diperoleh elektronik modul pembelajaran seni budaya berbasis aplikasi *Ibis Paint X* pada interval $V \geq 2,5$ dengan perolehan skor rata-rata 3,5 maka elektronik modul termasuk dalam kategori layak.

Kemudian penilaian ahli materi pda elektronik modul dilakukan oleh validator ahli materi selaku dosen Seni Rupa di Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa san Seni UNNES. Berikut adalah hasil analisis data dari penilaian dosen ahli materi.

Tabel 2. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Jumlah soal	Skor yang diperoleh	Kriteria
Komponen Materi	6	23	$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$
Komponen Kebahasaan	1	3	$\bar{X} = \frac{37}{10}$
Komponen Manfaat	3	11	= 3,7
Jumlah	10	37	Sangat Layak

Berdasarkan tabel hasil penilaian ahli media di atas maka pada komponen materi dengan jumlah 6 soal mendapatkan total skor sebanyak 23. Pada komponen desain dengan jumlah 1 soal mendapatkan total skor 3. Pada komponen kemudahan penggunaan dengan jumlah 3 soal mendapatkan total skor 11. Sehingga dapat disimpulkan bahwa total hasil penilaian yang diperoleh elektronik modul pembelajaran seni budaya berbasis aplikasi *Ibis Paint X* pada interval $V \geq 3,5$ dengan perolehan skor rata-rata 3,7 maka elektronik modul termasuk dalam kategori sangat layak.

3. Uji Coba Terbatas pada Kelas VIII E SMP Negeri 2 Karanganyar

Tahap uji coba terbatas dilaksanakan setelah tahap validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran pada skala kecil sebelum diterapkan pada skala yang lebih besar. Tahap uji coba terbatas dilakukan pada siswa kelas 8E dengan jumlah 22 siswa. Daftar nama siswa kelas 8E yang merupakan sasaran uji coba terbatas ini dapat dilihat pada Lampiran 6. Pembelajaran di SMP Negeri 2 Karanganyar pasca pandemi Covid-19 dilaksanakan secara luring sehingga peneliti melaksanakan kegiatan uji coba terbatas dengan mengambil sampel berjumlah 22 siswa dari kelas 8E yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan tatap muka. Pada pertemuan pertama dan kedua kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan koordinasi kelas yang dilaksanakan oleh guru melalui pertemuan tatap muka di kelas 8 E dengan memanfaatkan *Group Whatsapp* kelas. Selama kegiatan pembelajaran dipertemuan pertama berlangsung peneliti melakukan observasi dengan mengamati respon yang ditampilkan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung serta penyebaran angket melalui *Group Whatsapp* kelas yang dilakukan pada akhir pertemuan ke dua untuk mengetahui penilaian siswa terhadap elektronik modul.



Gambar 9. Pelaksanaan Uji Coba Terbatas Secara Luring pada Kelas 8E

Sumber: Dokumentasi Penulis

Proses pembelajaran pada pertemuan pertama dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kemudian guru memberikan link tautan elektronik modul pemanfaatan aplikasi *Ibis Paint X* melalui *Group Whatsapp* kelas 8E. Siswa mengakses link kemudian siswa diminta untuk mengamati dan memahami elektronik modul beserta video tutorial penggunaan aplikasi *Ibis Paint X* dalam berkarya ilustrasi komik yang dapat diakses dengan cara scan kode QR ataupun mengklik link youtube menggunakan *smartphone* masing-masing.

Guna mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, maka dilakukan kegiatan diskusi mengenai soal evaluasi yang terdapat

pada elektronik modul secara bersama-sama dengan bimbingan guru. Setelah menyimak video tutorial penggunaan aplikasi *Ibis Paint X*, siswa juga diajak untuk mempraktekkan pemanfaatan *tools* aplikasi *Ibis Paint X* pada menggambar ilustrasi komik dengan media digital menggunakan *handphone* masing-masing.

Kendala yang dihadapi pada pertemuan ini yaitu terdapat beberapa siswa yang tidak membawa *smartphone*, maka siswa dibuat berkelompok dengan teman sebangku dan tidak tersedianya LCD Proyektor di kelas. Hal ini menyebabkan beberapa siswa tidak bisa secara optimal dalam memahami elektronik modul serta mempraktekkan pemanfaatan *tools* yang ada pada aplikasi *Ibis Paint X* dalam berkarya ilustrasi komik.

Pertemuan kedua pembelajaran, dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Guru kemudian mengarahkan siswa untuk melanjutkan berkarya komik dengan memanfaatkan aplikasi *Ibis Paint X* secara mandiri. Siswa diminta untuk mempraktekkan prosedur atau langkah-langkah berkarya ilustrasi komik memanfaatkan *Ibis Paint X* aplikasi dengan ketentuan ukuran 100x100 mm, tema “kegiatan sehari-hari”, 2 tokoh, minimal 2 panel baik secara individu maupun kelompok yang beranggotakan 2 orang.

Guru bertugas mendampingi siswa dan memberi bantuan ketika siswa mengalami kendala pada saat kegiatan berkarya. Setelah menyelesaikan karya komik, selanjutnya guru memberikan link *Google Drive* untuk pengumpulan tugas siswa dengan format JPG/gambar. Pada akhir pertemuan ditutup dengan penyebaran angket minat siswa berkaitan dengan elektronik modul pemanfaatan aplikasi *Ibis Paint X* yang dapat diisi melalui *Google Form*.

Berdasarkan hasil penilaian siswa yang diperoleh dari data angket respon siswa, maka didapatkan hasil dengan persentase 93% sehingga kriteria respon siswa terhadap elektronik modul termasuk dalam kriteria sangat tertarik. Pada aspek minat siswa, aspek materi dan aspek kebermanfaatan masih dijumpai beberapa pertanyaan yang mendapatkan persentase kurang maksimal akan tetapi telah masuk dalam kategori kriteria penilaian respon siswa sangat tertarik akan tetapi pada aspek materi dapat dijumpai bahwa terdapat siswa yang berpendapat bahwa elektronik modul sulit untuk diakses. Berdasarkan hasil analisis dari data yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa siswa masih memiliki kendala pada minat serta kurangnya pemahaman siswa terhadap materi.

Hasil yang didapatkan dari pelaksanaan uji coba

terbatas ini masih ditemui beberapa kekurangan meskipun kegiatan pembelajaran sudah dapat terlaksana dengan baik dan kondusif. Beberapa siswa masih mengalami kendala dalam memahami materi pembelajaran sehingga menimbulkan kesan kurang tertariknya sebagian siswa terhadap pembelajaran. Pelaksanaan uji coba terbatas ini dilaksanakan secara luring sehingga kegiatan observasi dilakukan dengan pengamatan secara langsung.

Pada kegiatan evaluasi masih belum mendapatkan hasil yang maksimal dikarenakan beberapa kendala seperti siswa tidak semua membawa *smartphone* serta jaringan internet sehingga siswa kurang maksimal dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa perlu adanya perbaikan untuk tahap selanjutnya.

4. Revisi Produk Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi terhadap elektronik modul telah mendapatkan kriteria layak serta berdasarkan hasil uji coba terbatas juga telah mendapatkan persentase 93% yang termasuk dalam kriteria sangat tertarik. Akan tetapi masih terdapat beberapa kekurangan yang dapat diketahui dari hasil saran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, hasil observasi siswa selama pembelajaran dan angket siswa. Hal ini menunjukkan bahwa revisi diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian secara maksimal.

Beberapa saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi terhadap elektronik modul yaitu font yang masih terlalu kecil di beberapa bagian, sketsa gambar yang kurang jelas, gambar animasi yang kurang tepat untuk di tempatkan di beberapa tempat, susunan penomeran yang perlu diperbaiki serta desain cover yang kurang menarik. Hal ini menjadi bahan perbaikan elektronik modul oleh peneliti guna memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil pembelajaran.

Implementasi Media Pembelajaran Elektronik Modul pada Kelas VIII B, dan VIII C SMP Negeri 2 Karanganyar

Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap uji coba terbatas yang telah dilakukan sebelumnya dengan telah dilaksanakannya perbaikan sehingga dapat diterapkan dalam uji coba skala yang lebih besar. Penerapan dilakukan pada siswa kelas 8B dan 8C dengan jumlah 55 siswa. Kegiatan pembelajaran pasca pandemi Covid-19 dilaksanakan secara luring melalui pertemuan tatap muka secara langsung di kelas 8B dan 8C dengan dua kali pertemuan. Pada kegiatan pembelajaran guru berperan mendampingi serta

mengkoordinasikan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran sedangkan untuk pengambilan data dilakukan dengan observasi, evaluasi, hasil karya siswa dan angket. Kegiatan observasi dilaksanakan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap proses pembelajaran pada siswa kelas 8B dan 8C.

Evaluasi yang berisi soal mengenai materi pembelajaran diberikan kepada siswa guna mengetahui tingkat pemahaman siswa. Hasil karya siswa diberikan guna mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap penerapan aplikasi *Ibis Paint X* pada kegiatan berkarya gambar ilustrasi komik. Angket digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran elektronik modul.



Gambar 12. Implementasi Media Pembelajaran secara Luring pada Kelas 8B SMP Negeri 2 Karanganyar

Sumber: Dokumentasi Penulis

Kegiatan awal yang dilaksanakan pada pertemuan pertama di kelas 8B serta 8C yang dilaksanakan pada hari yang berbeda adalah menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa yaitu mengenai kompetensi dasar 3.2 Memahami prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital. Pada pertemuan pertama tahap selanjutnya yaitu guru memberikan gambaran kepada siswa mengenai garis besar cakupan materi pengertian menggambar ilustrasi serta mengaitkan materi dengan kehidupan nyata dilakukan dengan kegiatan tanya jawab dengan siswa berupa pertanyaan mengenai pengamatan siswa terhadap beberapa contoh gambar ilustrasi dan penerapan gambar ilustrasi yang dapat dijumpai oleh siswa serta ditampilkan contoh hasil karya ilustrasi. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan mengamati serta memahami elektronik modul.

Elektronik modul dapat diakses oleh siswa secara mandiri menggunakan link tautan yang telah diberikan guru melalui *smartphone* masing-masing siswa, selain itu elektronik modul juga ditampilkan didepan kelas dengan memanfaatkan LCD Proyektor untuk memudahkan bagi siswa yang tidak membawa *smartphone*. LCD Proyektor juga dimanfaatkan dalam memutar video tutorial pemanfaatan aplikasi *Ibis*

Paint X yang pada kegiatan menggambar ilustrasi komik agar dapat terlihat dengan jelas serta menanggulangi penggunaan kuota internet pada siswa karena beberapa siswa mengalami kendala kuota internet. Kegiatan selanjutnya yaitu siswa mencoba secara mandiri dalam mengaplikasikan aplikasi *Ibis Paint X* pada kegiatan menggambar ilustrasi komik menggunakan handphone dengan didampingi oleh guru.

Pada kegiatan evaluasi dilakukan dengan kegiatan menjawab pertanyaan yang ada pada lembar evaluasi yang terdapat pada elektronik modul dilakukan dengan mencermati penyelesaian dari masalah tersebut secara bersama-sama. Guru memberikan penegasan dari hasil diskusi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila masih ada yang belum dipahami. Peneliti melakukan kegiatan pengamatan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung dengan mengisi lembar observasi. Diakhir pertemuan guru memberikan informasi mengenai materi di pertemuan selanjutnya.



Gambar 13. Implementasi Media Pembelajaran secara Luring pada Kelas 8C SMP Negeri 2 Karanganyar

Sumber: Dokumentasi Penulis

Pertemuan kedua kegiatan dibuka dengan menyampaikan tujuan pembelajaran kompetensi dasar 4.2 Menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital, selanjutnya guru memberikan gambaran kepada siswa mengenai garis besar cakupan materi pengertian menggambar ilustrasi serta mengaitkan materi dengan kehidupan nyata yaitu memberikan contoh karya komik baik berupa buku komik maupun gambar digital disertai dengan beberapa kreator komik.

Guru mengarahkan siswa untuk berkarya ilustrasi komik dengan mengikuti prosedur atau langkah-langkah pada e-modul yang sudah dipelajari dipertemuan sebelumnya. Guru memberikan tugas peserta didik menggambar ilustrasi komik dengan memanfaatkan aplikasi *Ibis Paint X* dikumpulkan dengan format JPG, ukuran kanvas 100 x 100 mm, minimal 2 panel. Jika terdapat siswa yang mengalami masalah, guru mempersilahkan siswa untuk bertanya dan guru akan memberikan bantuan kepada peserta

didik yang mengalami kendala.

Pada tahap evaluasi guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk mengumpulkan karya gambar ilustrasi komik dengan memanfaatkan aplikasi *Ibis Paint X* dikumpulkan melalui *Google Drive* dalam format JPG. Peneliti melakukan kegiatan pengamatan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung dengan mengisi lembar observasi dan pada kegiatan penutup peneliti memberikan angket respon siswa terhadap implementasi elektronik modul pembelajaran melalui link *Google Form*.

Berdasarkan hasil respon siswa pada tabel diatas maka diperoleh data dengan hasil presentase 96% yang termasuk dalam kriteria respon siswa sangat tertarik. Penilaian yang dilakukan pada tahap uji coba skala besar ini mengalami peningkatan dibandingkan dengan tahap uji coba terbatas. Berdasarkan hasil pengisian lembar observasi yang dilakukan penulis selama penerapan elektronik modul pada kegiatan pembelajaran maka diperoleh hasil bahwa siswa dapat mengakses elektronik modul dengan mudah, kegiatan pembelajaran berlangsung secara lebih terkontrol, siswa dapat mengaplikasikan aplikasi *Ibis Paint X* dalam kegiatan berkarya gambar ilustrasi komik dengan baik, siswa aktif dalam kegiatan tanya jawab dengan memberikan respon yang baik terhadap pertanyaan yang diberikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa elektronik modul yang dikembangkan berpengaruh terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran terutama pada materi menggambar ilustrasi.

Evaluasi Pembelajaran

Berdasarkan data hasil respon siswa melalui angket dapat disimpulkan bahwa e-Modul pembelajaran pada tahap uji coba terbatas maupun implementasi pada uji coba skala besar mendapatkan presentase 93% dan 96% termasuk dalam kriteria sangat tertarik. E-modul dapat menjadi salah satu sumber belajar tambahan dalam kegiatan pembelajaran seni budaya dengan kelebihan penyusunan materi yang runtut dan terperinci sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta mengikuti langkah atau prosedur pembelajaran dalam berkarya gambar ilustrasi.

E-Modul juga memiliki kelebihan yaitu terintegrasi dengan teknologi digital sehingga dapat menambah pengalaman belajar siswa dalam memanfaatkan media digital dalam berkarya gambar ilustrasi dengan memanfaatkan berbagai aplikasi pengolah gambar salah satunya aplikasi *Ibis Paint X*. E-Modul juga memiliki kekurangan yaitu bagi

beberapa siswa kesulitan untuk mengakses dikarenakan tidak memiliki kuota internet. Pengembangan sumber belajar salah satunya e-modul dengan inovatif dan kreatif bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Keberhasilan Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Berbasis Aplikasi *Ibis Paint X* dengan Implementasi E-Modul bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karanganyar

Hasil Karya Siswa Sebelum Implementasi Elektronik Modul *Ibis Paint X*



Gambar14. Karya Eva Dwi Aryani 8B
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar15. Karya Rosmawati 8B
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar16. Karya Renita Faradila 8C
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 17. Karya Naura Cahyaningsih 8E
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 18. Karya Adi Sulistio 8E
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 19. Karya Bayu Saputra 8E
Sumber: Dokumentasi Penulis

Hasil karya di atas merupakan hasil karya siswa kelas 8 B, 8C dan 8E pada materi menggambar model dengan teknik manual. Berdasarkan hasil karya diatas siswa telah mampu berkarya gambar model dengan baik, siswa telah mampu menerapkan berbagai unsur rupa seperti titik, garis, warna, gelap terang meskipun objek gambar masih merupakan objek tunggal yang belum digambarkan secara detail.

Terdapat beberapa hasil karya siswa yang telah berusaha untuk menggambarkan detail akan tetapi belum dilaksanakan secara maksimal. Sebagian besar siswa masih cenderung menggunakan warna tunggal sehingga kurang menggambarkan unsur gelap terang pada objek gambar meskipun terdapat beberapa siswa yang sudah berusaha memberikan efek bayangan pada objek gambar.

Meskipun kegiatan berkarya sudah berjalan dengan baik, akan tetapi siswa masih perlu untuk mengeksplorasi kemampuannya secara lebih maksimal melalui stimulasi serta sumber belajar tambahan (selain buku paket seni budaya). Selain itu, pemanfaatan sumber belajar berbasis digital dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam kegiatan berkarya seni rupa.

Hasil Karya Siswa Terhadap Implementasi Elektronik Modul *Ibis Paint X*

Hasil karya komik yang terkumpul tidak sesuai dengan yang ditargetkan, hal ini dipengaruhi keterbatasan sarana berkarya yaitu *smartphone* pada sejumlah siswa. Hasil karya yang terkumpul dari kelas 8B, 8C dan 8E adalah 55 karya dari 77 siswa.



Gambar 20. Komik Karya Raditya Anggara 8B
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 21. Komik Karya Andri Setyono 8B
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 22. Komik Karya Dimas Baskoro Mukti 8B
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 23. Komik Karya Rosmawati 8B
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 24. Komik Karya Salma Oktaviana 8B
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 25. Komik Karya Farhan Abdillah 8C
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 26. Komik Karya Renita Faradila 8C
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 27. Komik Karya Adini Dea Puspita 8E
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 28. Komik Karya Bayu Saputra 8E
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 29. Komik Karya Naura Cahyaningsih 8E
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 30. Komik Karya Nindita Asmaya Delphie 8E
Sumber: Dokumentasi Penulis

Berdasarkan hasil karya siswa diatas dapat disimpulkan bahwa siswa dapat memahami isi materi, langkah-langkah pemanfaatan aplikasi *Ibis Paint X* dalam berkarya ilustrasi komik, pengaplikasian *tools* aplikasi *Ibis Paint X* dalam berkarya ilustrasi komik yang terdapat pada elektronik modul dengan baik dan dapat menyimpan hasil karya ilustrasi komik dalam berbagai format.

Siswa dapat memahami isi materi mengenai pengertian ilustrasi, pengertian komik, aliran komik serta komponen-komponen yang terdapat pada komik. Siswa dapat memahami dan mengaplikasikan beberapa langkah-langkah berkarya ilustrasi komik dengan memanfaatkan *tools* yang terdapat pada aplikasi *Ibis Paint X* terdiri dari langkah pertama yaitu pembuatan teks atau narasi dilakukan siswa secara manual dengan melibatkan dua tokoh dalam percakapan yang dibuat. Langkah kedua yaitu siswa menggambar sketsa secara manual. Langkah ketiga yaitu siswa memilih ukuran kanvas yaitu ukuran 100 mm x 100 mm. Langkah ketiga yaitu siswa membuat minimal 2 panel komik dengan memanfaatkan *tool* bingkai. Langkah keempat yaitu siswa membuat sketsa secara digital dengan memanfaatkan *tool* kuas. Langkah kelima yaitu siswa membuat balon kata yang dilakukan dengan memanfaatkan *tool* kuas ataupun menggunakan balon kata yang sudah tersedia. Langkah keenam yaitu siswa melakukan pewarnaan pada bidang objek gambar dengan memanfaatkan *tool* ember cat atau *tool* kuas.

Lagkah ketujuh yaitu siswa melakukan penginputan teks percakapan yang telah dirancang sebelumnya dengan memanfaatkan teks *tool*. Langkah yang terakhir adalah siswa menyimpan hasil karya ilustrasi komik dalam format JPG dan format lainnya.

Berdasarkan hasil analisa penulis karya gambar komik siswa kelas 8B, 8C, dan 8E SMP Negeri 2 Karanganyar di dalamnya terdapat unsur rupa, unsur cerita dan unsur komposisi yang telah diterapkan dengan baik. Pada karya komik siswa terdapat unsur rupa yang terdiri dari titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, gelap terang. Unsur cerita komik yang terdiri dari tokoh, tema, alur dan latar dimana siswa

telah menggambarkan cerita sesuai dengan tema yaitu kegiatan sehari-hari dengan dua tokoh dalam cerita dan dengan latar belakang tempat yang disesuaikan dengan isi cerita.

Unsur komposisi pada karya komik siswa terlihat dari kesatuan, keseimbangan, proporsi dan irama. Karya gambar komik siswa memiliki kelebihan dan kekurangan pada masing-masing karya. Hal tersebut di antaranya pengembangan tema yang telah terlaksana dengan baik. Siswa telah mampu menyampaikan isi pesan dengan baik. Siswa telah dapat membuat karya komik dengan baik dengan menerapkan unsur-unsur rupa dalam berkarya, akan tetapi masih terdapat siswa yang kurang mengeksplorasi cerita dan latar belakang karya komik.

Hasil Respon Guru Terhadap Implementasi e-Modul Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Berbasis Aplikasi *Ibis Paint X* bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karanganyar

Berdasarkan hasil respon guru terhadap siswa dalam pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan elektronik modul berbasis aplikasi *Ibis Paint X* memperoleh presentase 100 % yang menyatakan bahwa siswa dapat mengakses elektronik modul secara lancar, terlihat antusias serta senang dalam mempelajari elektronik modul, siswa dapat memahami materi dengan baik, mampu menjawab pertanyaan pada lembar evaluasi, dan mampu berkarya seni ilustrasi komik dengan memanfaatkan aplikasi *Ibis Paint X*.

Hasil Analisis Keberhasilan Menggambar Ilustrasi Berbasis Aplikasi *Ibis Paint X* dengan Implementasi e-Modul Pembelajaran bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karanganyar

Setelah peneliti menyelesaikan beberapa tahapan selanjutnya peneliti melakukan kegiatan analisis kelayakan sumber belajar elektronik modul. Dalam analisis tersebut dinyatakan dalam aktivitas siswa, respon siswa, respon guru, dan hasil belajar siswa. Hasil analisis yang diperoleh dari tahap uji coba terbatas kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang telah disusun oleh peneliti. Kegiatan uji coba terbatas dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Elektronik modul dibagikan oleh guru melalui tautan link melalui Whatsapp grup kelas 8E untuk dibaca dan dipahami oleh siswa.

Peserta didik diarahkan untuk melakukan kegiatan tanya jawab mengenai materi yang terdapat pada elektronik modul sesama peserta didik dengan didampingi guru. Selanjutnya peneliti melaksanakan kegiatan berkarya menggambar komik dengan ketentuan ukuran 100x100 mm, tema kegiatan sehari-hari, 2 tokoh, minimal 2 panel, dan waktu pengumpulan satu minggu tepatnya pada pertemuan tatap muka selanjutnya.

kegiatan berkarya menggambar komik dengan ketentuan ukuran 100x100 mm, tema kegiatan sehari-hari, 2 tokoh, minimal 2 panel, dan waktu pengumpulan satu minggu tepatnya pada pertemuan tatap muka selanjutnya.

Pada akhir pertemuan peneliti membagikan angket penilaian sumber belajar untuk diisi oleh siswa. Secara keseluruhan presentase yang diperoleh dari angket tersebut mendapatkan nilai 93% berdasarkan skor yang telah dideskripsikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap elektronik modul pembelajaran temasuk dalam kategori sangat tertarik.

Berdasarkan hasil validasi guru terhadap respon siswa memperoleh hasil presentase 100% sehingga dapat diketahui bahwa siswa senang, antusias dalam mempelajari elektronik modul, mampu mengakses dengan lancar, memahami isi elektronik modul, mampu menjawab pertanyaan pada lembar evaluasi dan dapat berkarya seni ilustrasi komik dengan memanfaatkan aplikasi *Ibis Paint X* sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Hasil analisis yang diperoleh dari tahap implementasi elektronik modul kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang telah disusun oleh peneliti. Elektronik modul dibagikan oleh guru melalui tautan link melalui Whatsapp grup kelas 8B dan 8C yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan waktu pembelajaran yang berbeda. Elektronik yang telah dibagikan untuk dibaca dan dipahami oleh peserta didik.

Siswa diarahkan untuk melakukan kegiatan tanya jawab mengenai materi yang terdapat pada elektronik modul sesama siswa dengan didampingi guru. Selanjutnya peneliti melaksanakan kegiatan berkarya menggambar komik dengan ketentuan ukuran 100x100 mm, tema kegiatan sehari-hari, 2 tokoh, minimal 2 panel, dan waktu pengumpulan satu minggu tepatnya pada pertemuan tatap muka selanjutnya. Pada akhir pertemuan peneliti membagikan angket penilaian sumber belajar untuk diisi oleh siswa. Secara keseluruhan presentase yang diperoleh dari angket tersebut mendapatkan nilai 96% mengalami kenaikan skor dari tahap uji coba terbatas disimpulkan bahwa respon siswa terhadap elektronik modul pembelajaran temasuk dalam kategori sangat tertarik. Berdasarkan hasil validasi guru terhadap respon siswa memperoleh hasil presentase 100% sehingga dapat diketahui bahwa siswa senang, antusias dalam mempelajari elektronik modul, mampu mengakses dengan lancar, memahami isi elektronik modul, mampu menjawab pertanyaan pada lembar evaluasi dan dapat berkarya seni ilustrasi komik dengan memanfaatkan aplikasi *Ibis Paint X*.

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran dan hasil karya siswa dapat disimpulkan bahwa siswa dapat memahami isi materi pada elektronik modul dengan baik dan dapat berkarya ilustrasi komik dengan mengikuti prosedur menggambar ilustrasi komik dengan memanfaatkan aplikasi *Ibis Paint X* dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan.

Hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa elektronik modul ini layak digunakan untuk pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri 2 Karanganyar. Hal tersebut dapat terjadi karena hasil dari respon siswa yang sangat tertarik, aktivitas di dalam kelas dinilai sangat tampak dan keberhasilan belajar siswa dalam materi menggambar ilustrasi berbasis aplikasi *Ibis Paint X* tuntas.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan elektronik modul pembelajaran seni rupa dengan materi menggambar ilustrasi berbasis aplikasi *Ibis Paint X* dapat disimpulkan sebagai berikut. Penelitian ini mengacu pada pengembangan model pembelajaran Research & Development yang dikembangkan oleh Sugiyono. Model pengembangan ini meliputi beberapa langkah yaitu studi pendahuluan, pembuatan media, uji coba terbatas, revisi produk media pembelajaran, implementasi media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Pengembangan model ini digunakan untuk menguji keefektifan dari suatu produk yang telah dibuat. Hasil dari penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan elektronik modul pembelajaran berbasis aplikasi *Ibis Paint X* yang diterapkan pada pembelajaran menggambar ilustrasi.

Kelayakan media pembelajaran elektronik modul berbasis aplikasi *Ibis Paint X* pada materi KD. 3.2 memahami prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital dan KD. 4.2 menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital. Mendapatkan hasil penilaian dari ahli media dengan jumlah rata-rata yang diperoleh 3,5 dari interval $V \geq 2,5$ maka elektronik modul termasuk dalam kategori layak. Penilaian ahli materi mendapatkan hasil dengan jumlah rata-rata yang diperoleh 3,7 dari interval $V \geq 2,5$ maka elektronik modul termasuk dalam kategori sangat layak.

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket, respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan elektronik modul berbasis aplikasi *Ibis Paint X* yang dilakukan melalui dua tahap uji coba yaitu uji coba terbatas dan uji coba skala besar, mengalami peningkatan. Pada uji coba terbatas,

diterapkan pada kelas 8E mendapatkan jumlah presentase 93% yang termasuk dalam kriteria sangat tertarik. Sedangkan pada tahap uji coba skala besar, dilakukan pada kelas 8B dan 8C mendapatkan hasil presentase yang mengalami peningkatan dengan jumlah 96% dengan kriteria sangat tertarik. Validasi guru terhadap respon siswa memperoleh presentase 100% yang menunjukkan aktivitas di dalam kelas dinilai sangat tampak dan keberhasilan belajar siswa dalam materi menggambar ilustrasi berbasis aplikasi *Ibis Paint X* sangat tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Handoko, R. N. & Zaini, I. (2021). Pengembangan E-Book Gambar Ilustrasi dalam Pembelajaran Seni Budaya Kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Genteng Banyuwangi. *Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 444-454.
- Eskawati, S. Y. & Sanjaya, I. G. M. (2012). Pengembangan E-Book Interaktif pada Materi Sifat Koligatif sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XII IPA. *Jurnal of Chemical Education*. 1(2). 46-53.
- Khanifah, S., Pukan, K. K., & Sukaesih, S. (2012). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal of Biology Education*. 1(1). 66-73.
- Anisah, A. & Azizah, E. N. (2016). Pengaruh Penggunaan Buku Teks Pelajaran dan Internet sebagai Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. *Jurrnal Logika*. 18(3). 1-18.
- Dayanti, Z. R., Respati, R., & Gyartini, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 4(5), 704-711.
- Dayanti, Z. R., Respati, R., & Gyartini, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 4(5), 704-711.
- Janah, S. H. L., Budhyani, I. D. A. M., & Sudirtha, I. G. (2021). Pengembangan Media Moodboard Berbantuan Aplikasi Pengolah Gambar pada Pembelajaran Desain Busana. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 12(1), 8–16.
- Khairuzzaman, M. Q. (2016). Perancangan Buku Ilustrasi Berkreasi dengan Tanaman Hias Sukulen untuk Lanjut Usia. 4(1), 64–75.

- M. D. Pane A., D. (2017). Belajar dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. *Fitrah*, 03(2), 333–352.
- Farkhatun (2021). Pengembangan Modul Aplikasi Ibis Paint X Untuk Pembuatan Desain Busana Pesta. *Jurnal Pendidikan*. 6(3), 1–14.
- Pratiwinindya, R. A. (2019). *Media Interaktif “Ayo Mengenal Motif Batik Klasik ” Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Bagi Siswa Sekolah*. *Jurnal Imaginasi*. 13(1), 35-46
- Rahmah, A. & Yusmerita (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Desain Busana Menggunakan Ibis Paint X untuk SMK N 3 Kota Solok. *Jurnal Pendidikan, Busana, Seni dan Teknologi*. 4(1), 155-160
- Rahmadika, D. N. & Pratiwinindya, R. A. (2020). Karya Gambar Komik Siswa Kelas VIII SMP Negeri 38 Semarang Selama Pembelajaran Daring. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 9(2), 70–80.
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabet.