

Pengembangan *E-comic* Materi Menggambar Ilustrasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII

Developing *E-comic* as A Learning Material for Illustration Drawing to Improve the Learning Interest of 8th Grade Students

Tata Sabritama, Iriaji*, Swastika Dhesti Anggriani

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: iriaji.fs@um.ac.id

Paper received: 09-12-2022; revised: 01-02-2023; accepted: 27-02-2023

Abstrak

Menurunnya minat belajar peserta didik kelas VIII dapat disebabkan berbagai faktor, salah satunya media pembelajaran yang digunakan. Terlebih lagi media pembelajaran konvensional yang tidak beradaptasi ke bentuk digital semakin menurunkan minat belajar peserta didik kelas VIII. Tidak terkecuali juga pada mata pelajaran Seni Budaya. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan *e-comic* materi Menggambar ilustrasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIII terhadap mata pelajaran Seni Budaya. Sasaran dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII secara luas. Metode penelitian yang digunakan diadaptasikan dari *R & D* Borg dan Gall. Mulai dari penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi ahli, revisi produk, uji coba kelompok kecil, revisi produk, uji coba kelompok besar, serta revisi & penyempurnaan produk. Hasil penelitian menunjukkan persentase 100 persen untuk validasi materi, 96,42 persen untuk validasi media, 97,57 persen untuk uji coba kelompok kecil, dan 95,41 persen untuk uji coba kelompok besar. Berdasarkan hasil tersebut *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi dikategorikan sangat layak. Hasil uji efektivitas menunjukkan indeks *N-Gain* mencapai 0,46 yang dikategorikan masuk kategori sedang. Jadi berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan tersebut *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi sangat layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIII terhadap mata pelajaran Seni Budaya.

Kata kunci: *e-comic*; menggambar ilustrasi; minat belajar

Abstract

Various factors contribute to low learning interest of 8th grade students, including improper selection of learning media, The use of conventional learning media that was irrelevant to the digital era lowered students' learning interest. This issue also occurred in the teaching and learning activities of Cultural Arts subject. This study was conducted to develop *e-comic* as a learning media of illustration drawing to increase the learning interest of 8th grade students in Cultural Arts class. The development of the product was carried out using an adapted *R & D* model proposed by Borg and Gall. The stages of the product development were data collection, planning, initial product development, expert validation, product revisions, small-scale product try out, product revisions, large-scale product try out, and final product revision & improvement. The material validation resulted in a percentage of 100 percent, 96.42 percent for media validation, 97.57 percent for small scale product tryout and 95.41 percent for large scale product tryout. Based on those results, the *e-comic* Illustration Drawing media developed in this study is categorized highly feasible. The effectiveness test showed *N-Gain* index of 0.46 (moderate). It can be taken into conclusion that the *e-comic* Illustration Drawing material is highly appropriate and fairly effective in increasing the learning interest of 8th grade students in Cultural Arts subject.

Keywords: *e-comic*; illustration drawing; learning interest

1. Pendahuluan

Pada era pandemi proses pembelajaran di SMP banyak mengalami perubahan dan penyesuaian terhadap situasi yang tengah melanda. Dampak yang langsung dirasakan pada peserta didik adalah turunnya minat belajar yang mempengaruhi hasil belajarnya di sekolah (Yunitasari & Hanifah, 2020). Turunnya rasa minat belajar ditandai dengan tidak adanya ketertarikan dan partisipasi peserta didik ketika aktivitas pembelajaran berlangsung (Riamin, 2016). Terdapat tiga faktor yang menentukan minat belajar, meliputi pendekatan belajar, internal, serta eksternal. Pada faktor eksternal penggunaan media pembelajaran turut mempengaruhi menurunnya keinginan belajar peserta didik (Syah, 2003). Dapat dikatakan menurunnya minat belajar pada peserta didik disebabkan tidak adanya ketertarikan terhadap faktor luar yang menjadi penunjang belajarnya.

Peserta didik kelas VIII tergolong anak remaja yang mengalami proses perubahan dari kanak-kanak beralih ke dewasa ditandai perubahan secara sosial, fisik, sampai dengan kejiwaan (Sofia & Adiyanti, 2014). Perubahan tersebut mempengaruhi minat mereka terutama terhadap dunia digital, dan seharusnya media pembelajaran bisa diadaptasikan ke bentuk digital juga. Media pembelajaran dalam bentuk digital menghasilkan sebuah citra digital yang diolah, diakses, dan didistribusikan dengan perangkat digital, seperti komputer, tablet, *smartphone*, dan lain-lain (Batubara, 2021). Dengan penggunaan media pembelajaran berbentuk digital interaksi guru dengan para peserta didik akan terjalin dengan baik (Habibah, Ratnawati, Sutrisno, 2022). Media pembelajaran yang tidak mengikuti perkembangan zaman akan sulit diterima oleh peserta didik, sehingga imbasnya dapat menurunkan minat belajar.

Sama dengan mata pelajaran lainnya, buku paket terbitan Kemendikbud, Kurikulum 2013 edisi revisi tahun 2017 menjadi media belajar untuk peserta didik SMP kelas VIII pada pembelajaran Seni Budaya. Berdasarkan temuan yang peneliti dapat pada Asistensi Mengajar program Merdeka Belajar Kampus Mengajar (MBKM) 2021, buku tersebut masih berbentuk konvensional. Hal tersebut bertolak belakang dengan digitalisasi yang berusaha diupayakan kemendikbud pada dunia pendidikan. Adapun kekurangan pada buku paket Seni Budaya Kelas VIII, Kurikulum 2013 revisi tahun 2017 banyak terdapat gambar yang buram dan jumlah atau variasi gambar karya seni juga masih tergolong sedikit. Terlebih lagi untuk pembelajaran Seni Rupa materi Menggambar Ilustrasi.

Secara empiris peserta didik lebih menggemari buku berisi gambar dan warna dibandingkan dengan buku yang dipenuhi teks hitam dalam satu halaman (Daryanto, 2016). Penyajian materi buku paket Seni Budaya kelas VIII yang kurang begitu menarik bahkan terkesan monoton mengakibatkan banyak peserta didik merasa bosan dalam belajar. Hal ini berdampak pada kesulitan mereka dalam memahami setiap materi pelajaran. Padahal manfaat belajar Seni Budaya dapat mewujudkan imajinasi akan benda maupun suasana, mengekspresikan ide dan pemikiran estetika, serta mampu menumbuhkan rasa indah (Sulistianto, 2010). Maka diperlukan media pembelajaran yang bisa menumbuhkan rasa minat peserta didik kelas VIII untuk belajar pelajaran Seni Budaya.

Perlu adanya suatu media yang menggabungkan unsur-unsur seperti gambar, audio maupun video untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memperbaharui pembelajaran konvensional agar lebih menarik minat belajar para peserta didik. (Pratiwi, Iriaji, & Prasetyo, 2022). Terlebih jika produk tersebut terlihat eksklusif, karena masyarakat kini lebih menyukai produk yang tidak pasaran (Sudarmanto, 2021). Hal tersebut dapat dimanfaatkan

untuk memperbaiki kekurangan buku paket Seni Budaya Kelas VIII Kurikulum 2013. Media berbasis visual yang bisa dikembangkan menjadi media pembelajaran yakni buku komik. Karena komik tersusun dari beberapa gambar yang durutkan sesuai cerita dan tujuan penulisnya (Gumelar, 2010). Komik juga dapat digunakan sebagai media mengajar karena dapat menyederhanakan proses pembelajaran, menghasilkan minat belajar, dan hasil belajar pada peserta didik (Sudjana & Rivai, 2013). Seiring perkembangan teknologi digital, komik tidak hanya berbentuk cetak saja tetapi juga mengalami penyesuaian ke bentuk digital yang sangat cocok untuk perkembangan zaman di abad ke-21 saat ini (Eva, Sumantri, & Winarsih, 2020). Dibandingkan dengan komik cetak, komik digital mempunyai beberapa keunggulan diantaranya tidak membutuhkan biaya yang banyak, mudah didapatkan, serta gambar dan warnanya lebih jelas (Izzah & Ma'sum, 2021). Komik digital tersebut lebih dikenal dengan nama *e-comic/electronic comic* yang mulai digemari oleh masyarakat.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *e-comic* dapat digunakan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Pada hasil penelitian yang membahas tentang Pengembangan Media Komik Digital *Echt Spaß* dengan Tema *Schule* untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X, menunjukkan hasil penelitian yang menyatakan 97% peserta didik kelas X SMAN 1 Gondanglegi tertarik dengan komik digital *Echt Spaß* sehingga media layak untuk digunakan (Lestari & Afifah 2021). Pada penelitian lain yang membahas Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab *Maharah Qira'ah* untuk Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari juga menunjukkan hasil yang sama. Hasil validasi produk menyeluruh memperoleh persentase hingga 83,9%. Maka disimpulkan bahwa komik digital berbahasa Arab dikategorikan sangat valid serta layak untuk dipergunakan (Izzah and Ma'sum 2021). Demikian juga dengan jurnal penelitian yang membahas tentang Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *E-comic* Aritmatika Sosial Di Masa Pandemi COVID-19, yang diuji cobakan ke 15 peserta didik SMP kelas VII secara acak. Hasil dari penelitian membuktikan penggunaan *e-comic* efektif untuk menumbuhkan rasa minat untuk belajar dari peserta didik terhadap mata pelajaran matematika di situasi pandemi COVID-19 dengan capaian persentase 80,67% (Batubara, Dahlia, & Effendi, 2021).

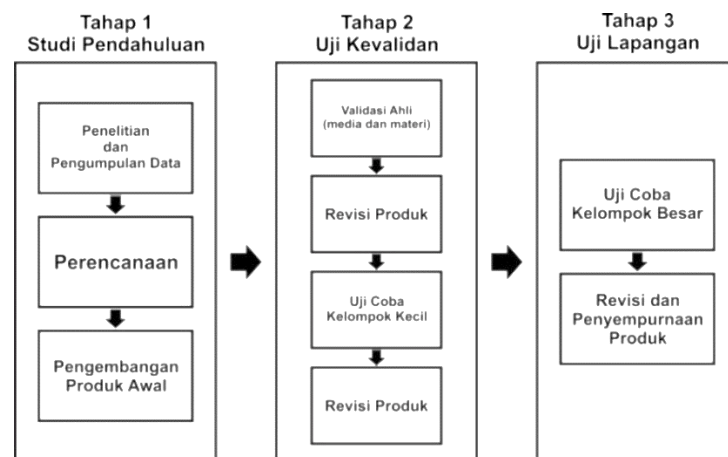
Keterkaitan dengan penelitian ini adalah menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran komik digital/*e-comic* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Perbedaan dari penelitian ini terletak pada permasalahannya, dimana kekurangan pada media pembelajaran buku paket Seni Budaya Kelas VIII Kurikulum 2013 mengakibatkan menurunnya minat belajar peserta didik. Penelitian dan pengembangan ini penting untuk dilakukan karena terlalu sedikit media pembelajaran digital yang diterapkan pada pembelajaran Seni Budaya. Terlebih penggunaan media pembelajaran konvensional dapat berpotensi menurunkan minat belajar peserta didik.

Substansi dan penyusunan isi dari *e-comic* ini berdasarkan standar pada buku paket Seni Budaya SMP Kelas VIII Kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Materi yang dimuat pada *e-comic* ini adalah Menggambar Ilustrasi. Bentuk penyajian *e-comic* tersebut dengan format *PDF (Portable Document Format)*. Format *PDF* dapat digunakan untuk membuat serta menyimpan teks beserta gambar dalam bentuk dokumen dengan kualitas yang bagus. Cukup tepat jika digunakan untuk format *file* media komik digital. Selain itu format *PDF* juga terdapat fitur untuk mengunci gambar dan teks. Sehingga teks dan gambar yang telah disusun tidak dapat diubah isinya (Prawiro, 2018). Format ini juga memungkinkan untuk digunakan pada perangkat komputer secara mudah, termasuk gawai peserta didik.

Penelitian dan pengembangan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Pagerwojo, Tulungagung dengan peserta didik kelas VIII sebagai subjeknya. *E-comic* tidak dikhususkan untuk pembelajaran Seni Budaya di sekolah tertentu melainkan pembelajaran Seni Budaya secara luas. Dikarenakan *e-comic* Materi Menggambar Ilustrasi ini masih mengacu pada buku paket Seni Budaya SMP Kelas VIII Kurikulum 2013 yang digunakan secara menyeluruh di Indonesia. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini untuk mengembangkan produk *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi sebagai media pembelajaran serta untuk mengukur efektivitas dan kelayakan produk *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi dapat meningkatkan rasa minat belajar peserta didik kelas VIII terhadap mata pelajaran Seni Budaya.

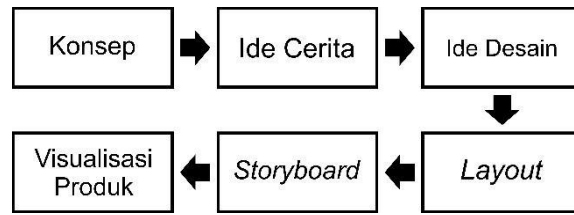
2. Metode

Metode yang digunakan peneliti yakni metode *Research and Development (R & D)* yang diadaptasikan dari Brog dan Gall. Metode tersebut digunakan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas produk tertentu (Sugiyono, 2017). Dalam dunia pendidikan, *R & D* Brog dan Gall merupakan model pengembangan yang berbasis industri sebagaimana setiap hasil penelitiannya dipergunakan untuk perancangan suatu produk, yang diujikan di lapangan serta dievaluasi dengan cara sistematis hingga disempurnakan sampai memenuhi kriteria efektif dan berkualitas (Setyosari, 2016). Adapun tahap-tahap pelaksanaan *R & D* Borg & Gall yang diadaptasi peneliti sebagai berikut:



Gambar 1. *R & D* Adaptasi Model Brog dan Gall

Pada Tahap 1 Studi Pendahuluan terdiri dari tiga langkah: (1) penelitian dan pengumpulan data analisis kebutuhan terkait kekurangan buku paket Seni Budaya SMP Kelas VIII Kurikulum 2013 dan pengaruhnya terhadap minat belajar peserta didik. Data dikumpulkan melalui wawancara kepada guru mata pelajaran Seni Budaya serta melalui angket yang dibagikan ke beberapa peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Pagerwojo; (2) perencanaan pembuatan produk *e-comic*. Pada langkah ini peneliti meninjau aspek-aspek struktur buku pelajaran, mengkaji proses pembuatan komik berdasarkan kaidah-kaidah terkait, dan pembuatan instrumen penilaian kelayakan *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII; (3) pengembangan produk awal *e-comic* berdasarkan rancangan yang telah dibuat dilangkah sebelumnya. Pada langkah ini pembuatan *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi diadaptasi dari langkah-langkah membuat komik pada buku *Comic Making* (Gumelar, 2010).



Gambar 2. Tahapan dalam Pengembangan Produk Awal

Tahap 2 Uji Kevalidan dibagi menjadi 4 langkah yaitu: (1) uji validasi draf produk *e-comic* ke ahli validasi materi dan ahli validasi media. Pada uji validasi ini peneliti membagi angket kepada ahli validasi materi dan ahli validasi media selaku subjek yang menilai kevalidan dari *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi sebagai pengembangan media pembelajaran; (2) revisi draf produk awal berdasarkan hasil penilaian para ahli validasi sebelum diujikan ke kelompok kecil; (3) uji coba kelompok kecil untuk mengukur kelayakan draf *e-comic* setelah melalui revisi uji validasi. Di tahap ini peneliti membagikan draf *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi dan angket penilaian kepada 4 peserta didik kelas VIII yang dipilih secara acak. Untuk mengukur seberapa layak *e-comic* dapat meningkatkan minat belajar. Hasil uji coba tersebut akan dijadikan bahan revisi di langkah berikutnya; (4) revisi draf produk hasil dari uji coba kelompok kecil dengan berdasar pada hasil penilaian dari subjek kelompok kecil. Dan hasil revisi ini akan diuji cobakan ke kelompok besar pada Tahap 3 Pengujian.

Pada Tahap 3 Uji Lapangan, draf produk hasil dari revisi uji coba kelompok kecil akan diuji cobakan kepada kelompok besar yang terdiri dari 28 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Pagerwojo. Setelah peserta didik kelas VIII menggunakan *e-comic* tersebut, peneliti akan memberikan angket yang berisi aspek-aspek penilaian untuk mengukur seberapa layak *e-comic* dapat meningkatkan minat belajar. Aspek-aspek penilaiannya meliputi: (1) aspek pemahaman materi; (2) aspek ketertarikan media; dan (3) aspek motivasi belajar. Setiap aspek terdapat 5 indikator penilaian. Aspek-aspek tersebut disusun dengan berdasarkan ciri-ciri rasa minat belajar (Slameto 2015). Untuk mengukur efektivitas *e-comic* dalam hal meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIII, peneliti juga akan melaksanakan *pre-test* dan dilanjut *post-test* dengan cara mengerjakan soal uji kompetensi materi Menggambar Ilustrasi sebanyak 20 butir pertanyaan. Efektivitas akan diukur melalui nilai yang diperoleh sebelum menggunakan *e-comic* (*pre-test*) dan sesudah menggunakan *e-comic* (*post-test*).

Berdasarkan pembahasan tersebut bentuk instrumen penilaian *e-comic* ini berupa wawancara dan angket. Melalui wawancara, peneliti dapat mempelajari informan ketika menginterpretasikan fenomena dan kejadian yang tidak ditemukan dalam kegiatan observasi (Sugiyono, 2017). Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data analisis kebutuhan terkait kekurangan media pembelajaran buku paket Seni Budaya SMP Kelas VIII, Kurikulum 2013. Kemudian angket digunakan untuk mengumpulkan sejumlah data dengan pertanyaan atau juga pernyataan secara tertulis kepada para responden sebagai pemberi jawaban (Sugiyono, 2017). Responden dalam hal ini meliputi ahli media, ahli materi, kelompok kecil, dan kelompok besar. Di dalam angket tersebut terdapat beberapa indikator penilaian yang fungsi dan kegunaannya menyesuaikan dengan tahap penelitian yang tengah dilaksanakan. Setiap indikator tersebut akan diberikan skor untuk penilaian produk *e-comic*. Skor yang diperoleh dikalkulasi menggunakan rumus persentase dan diklasifikasikan berdasarkan skala Likert yang dinilai cocok digunakan untuk mengukur suatu persepsi, sikap, atau pendapat individu sampai dengan kelompok mengenai fenomena tertentu (Sugiyono, 2017).

Tabel 1. Kisi-kisi skor indikator angket adaptasi skala likert

Keterangan	Skor
Sangat baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Berikut ini rumus untuk mengolah hasil skor yang diperoleh dari angket menjadi bentuk persentase:

$$P = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : angka persentase data angket

$\sum F$: jumlah akhir skor yang diperoleh

$\sum N$: jumlah akhir skor maksimum

Hasil setiap persentase digolongkan berdasarkan skala Likert sehingga diperoleh kesimpulan kriteria interpretasi kevalidan atau kelayakan produk *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi yang dikembangkan dapat menarik minat belajar peserta didik kelas VIII terhadap mata pelajaran Seni Budaya.

Tabel 2. Kriteria interpretasi analisis data adaptasi skala likert

Penilaian	Kriteria Interpretasi
75% < <i>x</i> ≤ 100%	Sangat Valid, Sangat Layak
50% < <i>x</i> ≤ 75%	Valid, Layak
25% < <i>x</i> ≤ 50%	Kurang Valid, Kurang Layak
0% ≤ <i>x</i> ≤ 25%	Tidak Valid, Tidak Layak

Sedangkan untuk mengukur efektivitas *e-comic* sebagai media pembelajaran Seni Budaya dapat digunakan kriteria pencapaian nilai. Hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* dapat diukur menggunakan metode *N-Gain* menurut Meltzer (Latif, Rohmad, & Ningrum, 2014). Berikut ini rumusnya:

$$N-Gain = \frac{\text{Skor } post-test - \text{Skor } pre-test}{\text{Skor ideal} - \text{Skor } pre-test}$$

Tabel 3. Kriteria N-Gain

Indeks <i>N-Gain</i>	Kriteria
<i>g</i> < 0,3	Rendah
0,3 ≤ <i>g</i> ≤ 0,7	Sedang
0,7 > <i>g</i>	Tinggi

Jenis data pada pengembangan produk *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi berupa data kuantitatif deskriptif. Yang mana data yang dihasilkan berupa nominal dari perhitungan rata-rata persentase. Nominal tersebut diperoleh dari hasil penskoran angket oleh ahli validasi, kelompok kecil, dan kelompok besar. Sedangkan data kuantitatif tersebut akan dijabarkan secara deskriptif sesuai hasil persentase atau skor angket dari subjek uji coba (Sugiyono 2017).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Tahap 1 Studi Pendahuluan

3.1.1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian dan Pengumpulan Data bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait pengaruh media pembelajaran terhadap rasa minat belajar peserta didik kelas VIII. Data dikumpulkan pada saat peneliti melaksanakan program Asistensi Mengajar Kampus Merdeka Belajar 2021 dengan mewawancarai salah satu guru mata pelajaran Seni Budaya, khususnya pembelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 1 Pagerwojo, Tulungagung. Data ini berupa analisis kebutuhan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran yang selama ini digunakan.

Tabel 4. Data analisis kebutuhan

No.	Permasalahan	Kekurangan
1.	Buku paket Seni Budaya berbentuk konvensional.	Kertas mudah kotor, terlipat, dan sobek, karena terlalu tipis.
2.	Gambar yang buram atau kabur.	KD 3.2 dan 4.2 Bab Menggambar Ilustrasi paling banyak gambar yang buram. Total 10 gambar buram dari 25 gambar di buku paket tersebut. (materi Seni Budaya kelas VIII).
3.	Gambar karya seni rupa terlalu sedikit dan kurang bervariasi.	Pada Bab Menggambar Ilustrasi hanya terdapat 22 gambar yang berbeda. Untuk beberapa pembahasan perlu contoh gambar yang lebih banyak dan bervariasi.
4.	Penyajian teks bacaan materi kurang menarik.	Materi masih disampaikan dalam bentuk teks yang monoton dan kurang interaktif.

Data analisis yang didapatkan berupa kekurangan media pembelajaran sebelumnya yang menjadi asumsi penyebab menurunnya minat belajar terhadap mata pelajaran Seni Budaya dari peserta didik kelas VIII, terlebih pada materi Menggambar Ilustrasi. Maka diperlukan produk yang dapat memperbaiki kekurangan media pembelajaran sebelumnya agar rasa minat belajar peserta didik kelas VIII bisa meningkat. Maka dari itu peneliti mencoba membagikan angket melalui *link Google Forms* ke 56 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Pagerwojo. Tujuannya untuk mengukur seberapa minat peserta didik belajar mata pelajaran Seni Budaya jika menggunakan *e-comic* sebagai media pembelajaran.



Gambar 3. Grafik persentase hasil kuesioner data analisis kebutuhan

Adapun kesimpulan dari data yang diperoleh, yakni peserta didik kelas VIII merasa tidak berminat dalam belajar materi Menggambar Ilustrasi mata pelajaran Seni Budaya, dikarenakan media pembelajaran yang digunakan tidak menarik. Maka peserta didik membutuhkan pengembangan media pembelajaran *e-comic*.

3.1.2. Perencanaan

E-comic materi Menggambar Ilustrasi tidak terlepas dari buku paket Seni Budaya Kurikulum 2013 sebagai acuan. Maka diperlukan beberapa aspek penyusun sebuah buku pelajaran. Penyusunan buku teks pelajaran perlu mengacu ke aspek tertentu, meliputi tujuan pembelajaran, ilmu pengetahuan dan informasi, bahan pembelajaran, metode pembelajaran, dan bahasa. Semua itu beracuan pada kurikulum yang berlaku (Sitepu, 2014). Berdasarkan teori tersebut peneliti meninjau aspek-aspek penyusun buku paket Seni Budaya Kurikulum 2013, materi Menggambar Ilustrasi sebagai acuan penyusunan isi pada *e-comic*.

Tabel 5. Aspek Penyusun Buku

No.	Acuan pembuatan isi <i>e-comic</i>
1.	Kompetensi Dasar materi Menggambar Ilustrasi 3.2 memahami prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital. 4.2 menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital.
2.	Kompetensi Pembelajaran 1) Konsep dan Prosedur Menggambar Ilustrasi 2) Alat dan Bahan Menggambar Ilustrasi 3) Teknik Menggambar Ilustrasi
3.	Tujuan Pembelajaran: Setelah membaca <i>e-comic</i> peserta didik diharapkan mampu: 1) Menjelaskan pengertian gambar ilustrasi secara benar, 2) Mengidentifikasi jenis objek gambar ilustrasi dengan benar, 3) Mengidentifikasi karakter objek gambar ilustrasi dengan benar, dan 4) Menggambar model sesuai karakter objek ilustrasi dengan baik.
4.	Pembelajaran abad 21 1) Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (4C) salah satunya model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> . 2) Pendidikan karakter untuk peserta didik.
5.	Susunan naskah isi 1) Bab 2 Menggambar Ilustrasi, 2) Subbab-subbab Menggambar Ilustrasi, 3) Uraian dan contoh karya seni gambar ilustrasi yang relevan, 4) Rangkuman, 5) Uji Kompetensi, dan 6) Refleksi Pembelajaran.

Setelah meninjau aspek-aspek penyusun buku paket Seni Budaya Kelas VIII Kurikulum 2013, peneliti mengkaji teknik pembuatan *e-comic*. Proses pembuatan *e-comic* seluruhnya menggunakan teknik digital. Menggunakan aplikasi: 1) *Autodesk Sketchbook* untuk pembuatan gambar ilustrasi karakter, adegan, dan pewarnaan; 2) *Adobe Photoshop CS6* untuk mengatur *layout*, panel dan pembatas halaman (*margin*); dan 3) *Adobe Acrobat Reader DC* untuk menyimpan gambar-gambar *e-comic* menjadi satu *file* dengan format *PDF*.

3.1.3. Pengembangan Produk Awal

Konsep

Konsep merupakan cerminan dari ide abstrak yang digunakan untuk pengklasifikasian atau penggolongan yang dinyatakan dalam satu istilah. Dalam hal ini konsep *e-comic* harus mencerminkan komik berbasis buku pelajaran (Soedjadi, 2000). Maka diperlukan aspek-aspek penyusun sebuah komik edukasi. Berdasarkan data analisis kebutuhan yang dikumpulkan, diperlukan konsep untuk pembuatan *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi. Konsep tersebut berupa buku komik dengan isi kontennya berhubungan dengan materi Menggambar Ilustrasi,

Seni Budaya kelas VIII. Berikut ini tabel konten penyusun *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi:

Tabel 6. Konten Media

No.	Konten Penyusun <i>E-comic</i>
1.	Cover depan
2.	Identitas buku komik
3.	Kompetensi pembelajaran
4.	Daftar isi
5.	Pengenalan tokoh
6.	Tata cara penggunaan
7.	Gambar dan cerita untuk menyampaikan materi
8.	Rangkuman
9.	Uji kompetensi
10.	Refleksi Pembelajaran
11.	Daftar rujukan dan Profil
12.	Cover belakang

Sementara bentuk akhir dari produk *e-comic* ini berupa *file* perangkat lunak dengan format *PDF*. Format ini juga memungkinkan untuk digunakan pada perangkat komputer secara mudah, termasuk gawai peserta didik kelas VIII.

Ide Cerita

Sebuah komik tidak terlepas dari cerita sebagai salah satu penyusunnya selain tentunya gambar. Cerita termasuk dalam karya sastra yang terstruktur meliputi tema, penokohan, sudut pandang, latar, alur, gaya bahasa, dan amanat (Ratna, 2014). Berikut ini struktur cerita yang ada pada *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi:



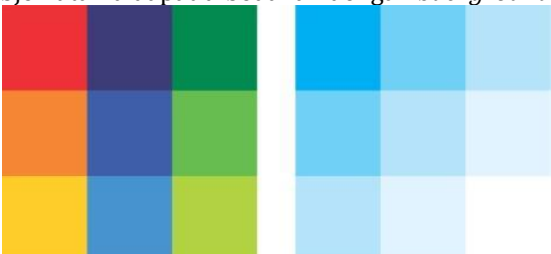
Tabel 7. Ide Cerita *E-comic*

No.	Unsur Cerita	Keterangan
1.	Tema	Merujuk juga pada pendidikan karakter dan hal yang dekat dengan peserta didik, Maka dipilihlah tema “Lingkungan Rumah”.
2.	Penokohan	Tokoh anak: Bernama Dimas. Merepresentasikan peserta didik kelas VIII yang memiliki rasa keingintahuan tinggi. Tokoh ayah dan Ibu: Bernama Pak Budi dan Ibu Ani. Merepresntasikan sosok guru yang selalu sabar menyampaikan ilmunya untuk menjawab rasa keingintahuan dari peserta didik.
3.	Sudut Padang	Sudut pandang orang pertama (agar peserta didik merasakan kesan terlibat langsung ke dalam cerita).
4.	Latar	Di dalam rumah milik keluarga Pak Budi.
5.	Alur	Alur yang digunakan yaitu maju, dengan rincian: (1) Tahap orientasi, yakni pengenalan tokoh dan situasi di sekitarnya (lingkungan rumah); (2) Tahap konflik yang mana pada tahap ini tokoh anak menemukan permasalahan (rasa penasaran terhadap gambar ilustrasi); dan (3) Diakhiri tahap resolusi, dengan ditandai permasalahan pada tokoh anak telah terselesaikan berkat bantuan tokoh ayah dan ibu (rasa penasaran terjawab). Alur cerita pada <i>e-comic</i> ini mengarahkan peserta didik untuk mempelajari materi Menggambar Ilustrasi.
6.	Bahasa	Bahasa Indonesia, tidak terlalu formal, sopan dan santun.
7.	Amanat	Pesan yang disampaikan agar peserta didik kelas VIII bisa meningkatkan minat belajarnya terhadap mata pelajaran Seni Budaya.


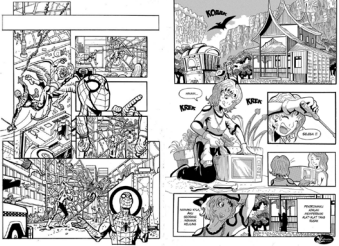
Ide Desain

Sebuah komik tidak terlepas dari desain dalam bentuk gambar dan teks. Maka tentu saja komik mempunyai elemen-elemen yang menjadi bagian desain komik (Gumelar, 2010). Berikut ini desain bagian-bagian *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi:

Tabel 8. Ide desain *e-comic*

No.	Bagian <i>e-comic</i>	Desain
1.	<i>Cover</i>	Anatomi sebuah <i>cover</i> buku terdiri dari judul, sub judul, gambar latar depan dan belakang, hiasan, logo, dan identitas instansi serta jenjang (Hendratman, 2017). Berikut ini referensi desain sampul <i>e-comic</i> : 
2.	<i>Style Ilustrasi</i>	Secara visual, <i>style</i> komik pada <i>e-comic</i> materi Menggambar Ilustrasi terinspirasi <i>style</i> kartun dari ilustrator sepak bola bernama Omar Momani. <i>Style</i> kartun Omar Momani terinspirasi dari bentuk kartun <i>Looney Tunes</i> , <i>Disney</i> , <i>Hanna Barbera</i> , <i>MAD Magazine</i> , dan <i>Asterix & Lucky Luke</i> (Sharp, 2018). <i>style</i> kartun-kartun tersebut termasuk dalam jenis kartun dari USA-Eropa yang memiliki bentuk terkesan sederhana dan lucu (Wakik, 2019). Selain itu kartun adalah penggambaran karikatur maupun lukisan tentang subjek, gagasan, dan situasi yang dirancang untuk menumbuhkan dan membentuk opini para penikmatnya (Anitah, 2012). Dalam hal ini cocok untuk perkembangan berpikir peserta didik kelas VIII. Berikut ini referensi <i>style</i> kartun <i>e-comic</i> : 
3.	Warna	Penerapan warna berfokus pada penyajian objek utama dengan menerapkan warna kontras atau warna yang serasi/harmonis (Nurseto 2012). Maka diterapkan warna analogus untuk objek utama dan warna monokrom untuk <i>background</i> , agar terlihat kontras. Sehingga objek utama dapat dibedakan dengan <i>background</i> . 

Tabel 8. Ide desain e-comic (Lanjutan)

No.	Bagian e-comic	Desain
4.	Font	<p>Font atau model huruf yang digunakan yaitu <i>Comic Sans MS</i>. font ini digolongkan ke dalam jenis tulisan tangan santai dan tidak bersambung. Model huruf ini terilhami oleh tulisan yang lazim digunakan dalam buku komik (Beaumont-Thomas, 2017). Font ini akan dipakai untuk teks dialog.</p> <p style="text-align: center;">A B C D E F G H I J K L M N</p> <p>Serta model font lainnya yang akan dijadikan pendukung yakni font model <i>Bangers</i>. Font Model <i>Bangers</i> didesain untuk penulisan buku komik, khususnya komik superhero. Font ini akan dipakai untuk teks judul dan efek reaksi pada adegan di e-comic (Dafont 2018).</p> <p style="text-align: center;">A B C D E F G H I K L M N</p>
5.	Balon dialog	<p>E-comic materi Menggambar Ilustrasi menggunakan referensi bentuk balon dialog untuk tempat penulisan teks dialog di bawah ini:</p> <div style="text-align: center;">  </div>
6.	Panel	<p>Berdasarkan penyusunannya, panel komik terbagi atas panel baris, kolom, diagonal, <i>inset</i>, <i>caption</i>, <i>overlapping</i>, <i>brokenframes</i>, dan kombinasi. Dan panel jenis kombinasi akan digunakan untuk e-comic materi Menggambar Ilustrasi (Andina 2021).</p> <div style="text-align: center;">  </div>

Layout

Menurut Rustan dalam buku *Layout 2020*, layout diartikan sebagai tata letak dari beberapa elemen desain pada sebuah bidang yang disusun dalam media tertentu berfungsi untuk menebalkan konsep dan pesan yang dibawakan (Lesmana and Asthararianty 2020). Seluruh proses pengaturan dan pembuatan layout dilakukan secara digital menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS6* dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 9. Rincian Layout E-comic

No.	Bagian	Keterangan
1.	Ukuran layer	A4 2100 × 2970pixel dengan resolusi 3000 pix/in.
2.	Background	Warna putih.
3.	Margin	0,022 in (bagian kanan, kiri, dan atas) dan 0,040 in (bagian bawah).
4.	Dialog dan gambar ilustrasi	Letaknya menyesuaikan.
5.	Nomor halaman	Letak di koordinat x: 0,350 in dan y: 0,970 in, dengan ukuran font 1,94 point.
6.	Garis panel	Tebal 0,5 pixels, dengan jarak antar panel 0,022 in.

Storyboard

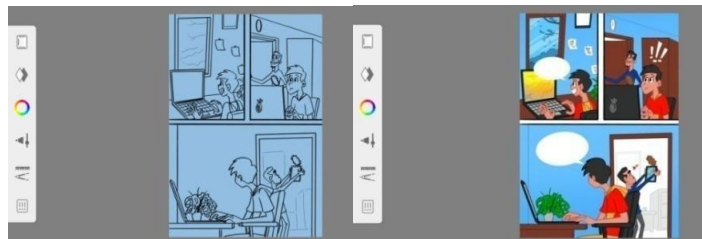
Storyboard merupakan bahan visual dari yang awal mulanya berbentuk tulisan menjadi gambar yang bersifat film, sehingga menggambarkan sebuah cerita (Soenyoto 2017). Pada *e-comic* ini storyboard dibuat untuk menggambarkan sketsa awal komik dengan mengacu pada *layout*, ide cerita dan desain yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar 4. Dokumentasi salah satu storyboard e-comic

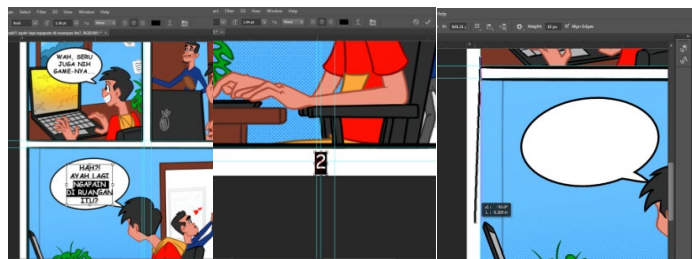
Visualisasi Produk

Di tahap ini peneliti mengubah bentuk *storyboard e-comic* materi Menggambar Ilustrasi menjadi sebuah gambar ilustrasi secara digital melalui 3 tahap. Tahap pertama yaitu menggambar ilustrasi adegan menggunakan aplikasi menggambar berbasis android, yang bernama *Autodesk Sketchbook*. Mulai dari membuat *outline* setiap objek gambar ilustrasi, pewarnaan, memberi balon dialog, dan beberapa efek-efek reaksi pada setiap adegan. Gambar Ilustrasi adegan yang sudah dibuat disimpan ke format *PSD (Photoshop Documents)*, agar dapat dilakukan proses pengaturan *layout* menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS6*.



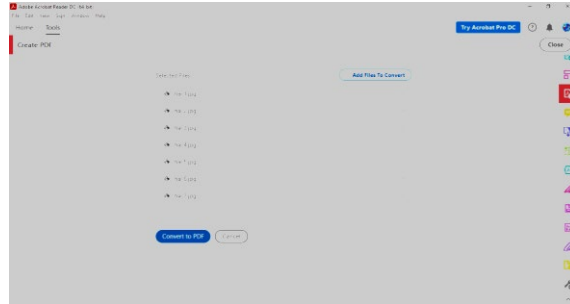
Gambar 5. Proses pembuatan outline dan pewarnaan e-comic

Tahap kedua yaitu pengaturan panel dan penulisan dialog menggunakan aplikasi mengedit berbasis komputer, yakni *Adobe Photoshop CS6*. Pada tahap ini acuan pengaturan panel dan penulisan berdasarkan desain *layout* yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Seluruh gambar disimpan ke format *JPEG (Joint Photographic Experts Group)* agar dapat dimasukkan ke aplikasi *Adobe Acrobat Reader DC* pada tahap pembuatan *output e-comic* materi Menggambar Ilustrasi.



Gambar 6. Penulisan Teks Dialog, Nomor Halaman dan Pembatas Panel

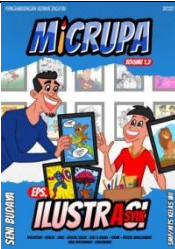



Yang ketiga pembuatan *output e-comic* menggunakan aplikasi mengedit dokumen berbasis komputer, yang bernama *Adobe Acrobat Reader DC*. Seluruh gambar komik yang sudah dibuat dan dikonversi ke format *PDF (Portable Document Format)*. Fitur pada format *PDF* ini bisa mengunci semua elemen-elemen yang ada pada *e-comic*, sehingga tidak dapat ditambah maupun dikurangi serta cara penggunaan juga bersifat fleksibel (Prawiro, 2018). Jadi bisa digunakan melalui gawai atau *smartphone* peserta didik kelas VIII.





Gambar 7. Proses mengonversi file format *JPG* menjadi *PDF*

Berikut ini visualisasi *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi secara keseluruhan:

Tabel 10. Beberapa tampilan *e-comic* materi menggambar ilustrasi

No.	Gambar <i>e-comic</i>	Keterangan
1.		Cover depan <i>e-comic</i> memuat: a. Judul (<i>MICRUPA</i> Volume 1.2) b. Sub-Judul (Ilustrasi Asyik) c. Mata pelajaran (Seni Budaya) d. Jenjang (SMP/MTs kelas VIII) e. Tahun pembuatan (2022) f. Nama penulis/kreator <i>e-comic</i> g. Gambar ilustrasi cover
2.		Salah satu dialog dan gambar adegan tokoh/karakter pada <i>e-comic</i> , yang memuat materi Menggambar Ilustrasi bagian jenis-jenis gambar ilustrasi.
3.		Rangkuman materi Menggambar ilustrasi yang disajikan dalam bentuk dialog antar karakter/tokoh pada <i>e-comic</i> .
4.		Uji kompetensi yang juga dikemas dalam bentuk dialog antar karakter/tokoh pada <i>e-comic</i> .

Tabel 10. Beberapa tampilan *e-comic* materi menggambar ilustrasi (Lanjutan)

No.	Gambar <i>e-comic</i>	Keterangan
5.		Refleksi pembelajaran yang disampaikan melalui dialog interaktif yang ditujukan ke peserta didik kelas VIII selaku pembaca.
6.		Cover belakang sebagai penutup <i>e-comic</i> terdapat epilog. Yang berisi kutipan tentang hubungan menggambar ilustrasi terhadap nilai-nilai kejujuran. Serta terdapat logo Departemen Seni dan Desain UM.

3.2. Hasil Tahap 2 Uji Kevalidan

3.2.1. Validasi ahli materi dan media

Peneliti membagikan angket sebagai instrumen penilaian. Angket tersebut memuat beberapa pernyataan yang dijadikan sebagai indikator penilaian *e-comic* apakah sudah valid untuk dijadikan pengembangan media pembelajaran. Kevalidan tersebut ditinjau dari segi materi dan media.

Tabel 11. Tabel Persentase Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi		
Aspek	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2
Konstruksi	100%	100%
Isi	100%	100%
Bahasa	100%	100%
Total	100%	100%
Rata-rata	100%	

Tabel 12. Tabel Persentase Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media		
Aspek	Ahli Media 1	Ahli Media 2
Gambar	100%	96,42%
Tulisan	100%	93,75%
Teknis	93,75%	100%
Fungsi	87,5%	100%
Total	95,31%	97,54%
Rata-rata	96,42%	

Kemudian hasil penilaian dari ahli validasi materi dan media diklasifikasikan berdasarkan skala Likert. Maka diperoleh data simpulan mengenai kelayakan dan kevalidan *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi. Skor rata-rata validasi materi menunjukkan persentase 100%, yang berarti dikategorikan sangat layak dan valid, serta dari validasi media menunjukkan persentase hingga 96,42%, yang juga dikategorikan sangat layak dan valid untuk diuji cobakan ke tahap berikutnya.

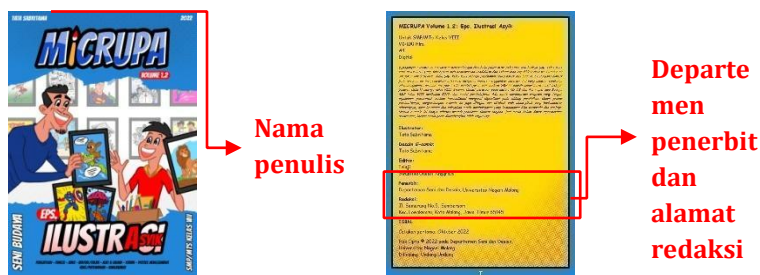
3.2.2. Revisi produk

Revisi *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi dilaksanakan berdasarkan hasil masukan atau saran dari ahli validasi materi dan media melalui angket yang penilaian. Berikut ini masukan atau saran yang ditulis ahli validasi materi dan ahli validasi media untuk *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi:

Tabel 13. Saran atau masukan ahli validasi

Validator	Masukan atau saran
Ahli Materi	Materi dikemas cukup baik Media pembelajaran layak untuk digunakan
Ahli Media	Perlu ditambahkan <i>backcover</i> berisi penerbit dan redaksi Pada <i>cover</i> depan harus ada nama penulis

Dari hasil masukan atau saran peneliti mendapatkan respon yang baik dari ahli materi. Tidak ada aspek yang perlu diperbaiki atau juga ditambahkan dari segi materi. Tetapi dari segi media perlu ditambahkan departemen penerbit dan alamat redaksi pada lembar identitas *e-comic* serta nama penulis pada *cover* depan. Berikut ini hasil revisi validasi media:



Gambar 9. Cover dan identitas *e-comic* hasil dari revisi validasi media

3.2.3. Uji coba kelompok kecil

Peneliti membagikan angket sebagai instrumen penilaian. Angket tersebut memuat beberapa pernyataan yang dijadikan sebagai indikator penilaian *e-comic* apakah sudah layak digunakan sebelum diuji cobakan ke kelompok besar. Subjek uji coba kelompok kecil terdiri dari 4 sampel. Pengambilan sampel menggunakan teknik Sampel Jenuh, karena hanya membutuhkan populasi dengan jumlah kecil (Sugiyono, 2017). Masing-masing adalah peserta didik kelas VIII SMPN 1 Pagerwojo, Tulungagung. Berikut merupakan hasil uji coba kelompok kecil:

Tabel 14. Hasil Uji Coba *E-comic* pada Kelompok Kecil

Aspek	Uji Coba Kelompok Kecil			
	Sampel 1	Sampel 2	Sampel 3	Sampel 4
Visual	20	19	20	19
Isi	18	20	20	19
Teknis	12	12	12	12
Skor Total	50	51	52	50
Skor Maksimal	52	52	52	52
Persentase	96,15%	98%	100%	96,15%
Rerata Persentase	97,57%			
Kriteria	Sangat Layak			

Berdasarkan hasil rata-rata persentase mencapai 97,57%. Maka dapat disimpulkan bahwa *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi masuk dalam kriteria sangat layak pada skala Likert.

3.2.4. Revisi produk

Berdasarkan hasil pengujian *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi pada kelompok kecil tidak terdapat masukan atau saran. Sehingga *e-comic* sudah layak untuk diuji cobakan ke kelompok besar.

3.3. Hasil Tahap 3 Uji Lapangan

3.2.5. Uji coba kelompok besar

Peneliti melaksanakan uji coba dengan melibatkan peserta didik kelas VIII SMPN 1 Pagerwojo. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *Systematic Sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan nomor urut dari populasi yang besar (Sugiyono 2017). Sebanyak 28 peserta didik kelas VIII akan dijadikan sampel uji coba kelompok besar. Pertama peneliti akan mengukur efektivitas *e-comic* sebagai media pembelajaran dengan mengadakan *pre-test* dan *post-test*. Ketika *pre-test* peneliti meminta sampel mengerjakan 20 butir soal tanpa menggunakan *e-comic* sebelumnya. Kemudian dilanjutkan *post-test* dengan meminta sampel membuka *e-comic* sebelum mengerjakan soal yang sama. Berikut merupakan hasil uji efektivitas *e-comic*:

Tabel 15. Hasil Uji Efektivitas pada *E-comic*

Hasil Uji Efektivitas						
Sampel	Test	Jumlah Nilai	Rerata	Skor ideal	Indeks N-Gain	Kriteria
(1-28)	<i>Pre-Test</i>	1990	65,89	2800	0,46	Sedang
	<i>Post-Test</i>	2370	99,64			
	Total	4635	165,53			

Berdasarkan hasil dari uji efektivitas menunjukkan hasil *post-test* meningkat dibandingkan *pre-test* dengan indeks *N-Gain* mencapai 0,46 sehingga masuk kriteria sedang yang artinya efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian peneliti juga telah membagikan instrumen penilaian berupa angket ke 28 peserta didik kelas VIII. Angket berguna untuk mengukur seberapa meningkatnya minat belajar subjek terhadap mata pelajaran Seni Budaya setelah menggunakan *e-comic*. Angket tersebut berisi 15 pernyataan yang dibagi menjadi 3 aspek kriteria minat belajar. Berikut ini hasil angket tersebut:

Tabel 16. Hasil Respon Rasa Minat Peserta Didik terhadap *E-comic*

Aspek	Peserta Didik Kelas VIII (ΣF)	ΣN
Pemahaman Materi	545	560
Kertarikan Media	536	560
Motivasi Belajar	538	560
Total	1619	1680
P	96,36%	
Kriteria	Sangat Layak	

Hasil angket respon rasa minat belajar peserta didik kelas VIII terhadap Seni Budaya setelah menggunakan *e-comic* menunjukkan rerata persentase 96,36% sehingga *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi masuk kriteria sangat layak.

3.3.1. Revisi dan penyempurnaan produk

Hasil dari uji coba kelompok besar tidak terdapat masukan maupun saran terkait *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi. Berdasarkan hasil uji efektivitas dan kelayakan produk juga menunjukkan kategori layak untuk digunakan. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi tidak terdapat revisi.

3.4 Pembahasan

Berdasarkan hasil tahap penelitian dan pengumpulan data diperlukan media pembelajaran digital berbasis gambar yang dapat memperbaiki media pembelajaran sebelumnya sehingga minat belajar peserta didik kelas VIII pada pelajaran Seni Budaya dapat meningkat. Komik termasuk media yang bisa dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran untuk memperbaiki kekurangan pada buku paket. Komik diartikan sebagai beberapa buku yang tersusun dari beberapa gambar yang diurutkan sesuai cerita dan tujuan penulisnya (Gumelar, 2010). Komik juga dapat digunakan sebagai media mengajar karena dapat menyederhanakan proses pembelajaran, menghasilkan minat belajar, dan hasil belajar pada peserta didik (Sudjana & Rivai, 2013). Menyesuaikan dengan perkembangan zaman, komik tidak hanya berbentuk cetak saja tetapi juga mengalami penyesuaian ke bentuk digital (Eva dkk. 2020). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa komik digital sangat diminati sebagai media pembelajaran (Izzah & Ma'sum, 2021). Pada penelitian lainnya juga menyebutkan bahwa penyajian media pembelajaran yang menarik, dengan berbasis visual mempermudah proses peserta didik ketika memahami materi yang dipelajari (Lestari & Afifah, 2021). Maka peneliti mencoba untuk mengembangkan *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi dengan tujuan meningkatkan minat peserta didik kelas VIII dalam kegiatan belajar.

Dalam proses pengembangan produk awal menghasilkan produk *e-comic* yang berintegrasi dengan buku pelajaran. Konten media pada *e-comic* meliputi KD 3.2 dan 4.2 materi Menggambar Ilustrasi, rangkuman materi, uji kompetensi, dan refleksi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita. Kemudian gambar pada *e-comic* berbentuk kartun, yang mana kartun diartikan sebagai penggambaran karikatur maupun lukisan tentang subjek, gagasan, dan situasi yang dirancang untuk menumbuhkan dan membentuk opini para penikmatnya, dalam hal ini cocok untuk perkembangan berpikir peserta didik kelas VIII (Anitah, 2012). Warna yang diterapkan pada *e-comic* dengan memadukan warna analogus pada objek utama dan monokrom pada *background* sehingga menciptakan kontras. Tujuannya agar menciptakan fokus pada pembaca agar tetap memperhatikan objek utama sebagai poros cerita (Nurseto 2012). Selain itu format pada *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi yakni berbentuk *PDF*. Berdasarkan penelitian terdahulu *e-comic* bentuk *PDF* dalam proses pembelajaran membuat rasa minat peserta didik untuk belajar lebih meningkat (Batu-Bara dkk. 2021). Format ini juga memungkinkan untuk digunakan pada berbagai perangkat komputer secara mudah, termasuk gawai peserta didik.

Pengembangan *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi tentunya juga diuji validasikan untuk mengukur kevalidan *e-comic* sebelum digunakan peserta didik kelas VIII. Pada validasi materi mulai dari aspek konstruksi, isi, dan bahasa menunjukkan persentase hingga 100%. Sementara validasi media mulai dari aspek gambar, tulisan, teknis, dan fungsi menunjukkan persentase mencapai 96,42%. Berdasarkan skala Likert, *e-comic* dikategorikan sangat valid dari segi materi dan pengembangan media pembelajaran Seni Budaya untuk diuji cobakan pada kelompok kecil (Sugiyono, 2017). Kemudian pada uji coba kelompok kecil dengan

melibatkan 4 sampel, difungsikan untuk mengukur kelayakan *e-comic* sebelum diuji cobakan dalam populasi lebih besar. Persentase yang dihasilkan uji coba kelompok kecil mencapai 97,57% yang diartikan sangat layak untuk diuji cobakan ke tahap uji coba kelompok besar, berdasarkan skala Likert (Sugiyono, 2017). Pada tahap terakhir yakni uji coba kelompok besar dengan sampel sebanyak 28 peserta didik kelas VIII, berguna untuk mengukur efektivitas dan kelayakan *e-comic* sebagai media pembelajaran. Hasil efektivitas didapatkan setelah dilaksanakan *pre-test* dan juga *post-test* dengan angka indeks *N-Gain* mencapai 0,46. Artinya efektif untuk dijadikan media pembelajaran karena hasil *post-test* yang terkumpul lebih tinggi dibandingkan *pre-test* dengan tingkat efektivitas sedang (Latif dkk. 2014). Lalu hasil uji kelayakan *e-comic* yang didasari rasa minat belajar peserta didik kelas VIII meliputi aspek pemahaman materi, ketertarikan terhadap media, dan motivasi belajar mencapai persentase hingga 96,36% yang tergolong sangat layak jika dikategorikan berdasarkan skala Likert (Sugiyono, 2017). Jadi dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji efektivitas dan kelayakan produk, *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi efektif dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemauan atau minat belajar peserta didik kelas VIII terhadap mata pelajaran Seni Budaya. Hasil kesimpulan tersebut juga berdasarkan hasil analisis, penelitian terdahulu, dan diperkuat dengan teori-teori terkait yang mendasari pengembangan *e-comic*.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan didapatkan sebuah produk berupa *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi. Produk tersebut dikembangkan menjadi media pembelajaran dikarenakan media pembelajaran sebelumnya, yakni buku paket Seni Budaya Kelas VIII Kurikulum 2013 terdapat beberapa permasalahan sehingga menurunkan minat atau kemauan belajar peserta didik terhadap pembelajaran Seni Budaya. Hasil uji validasi materi produk *e-comic* menunjukkan persentase rerata 100% baik dari segi konstruksi, isi, dan bahasa. Serta hasil uji validasi media menunjukkan rerata 96,42% baik dari segi gambar, tulisan, teknis, dan fungsi. Kemudian hasil uji coba kelompok kecil juga menunjukkan persentase mencapai rerata 97,57% dari segi visual, isi, dan teknis. Berdasarkan persentase tersebut *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi sangat layak untuk diuji cobakan ke lapangan. Di tahap uji coba kelompok besar yang melibatkan 28 peserta didik kelas VIII sebagai sampel, menghasilkan uji efektivitas dan kelayakan *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi sebagai media pembelajaran yang membuat minat belajar peserta didik kelas VIII terhadap mata pelajaran Seni Budaya bisa meningkat. Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai *post-test* lebih tinggi dari nilai *pre-test* dengan indeks *N-Gain* mencapai 0,46 yang dikategorikan tingkat sedang. Kemudian persentase rasa minat peserta didik kelas VIII setelah menggunakan *e-comic* menggambar Ilustrasi mencapai rerata 96,36% baik dari aspek pemahaman, ketertarikan, dan motivasi. Sehingga pengembangan *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi sebagai media pembelajaran dikategorikan sangat layak digunakan karena efektif digunakan peserta didik kelas VIII untuk meningkatkan minat belajarnya terhadap mata pelajaran Seni Budaya. Jika melihat respon meningkatnya rasa minat belajar peserta didik kelas VIII, *e-comic* materi Menggambar Ilustrasi dapat dijadikan alternatif media pembelajaran Seni Budaya SMP.

Daftar Rujukan

- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. PT Remaja Rosdakarya.
- Batu-Bara, Andreas, Y., Dahlia, A., & Effendi, L. A. (2021). "Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran E-comic Aritmatika Sosial di Masa Pandemi Covid-19." 8:10.

- Beaumont-Thomas, B. (2017). "How We Made the Typeface Comic Sans | Comic sans | The Guardian." Retrieved November 8, 2022 (<https://www.theguardian.com/artanddesign/2017/mar/28/how-we-made-font-comic-sans-typography>).
- Dafont. (2018). "Bangers Font." *Dafont Free*. Retrieved November 8, 2022 (<https://www.dafontfree.io/bangers-font/>).
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta; Gava Media.
- Eva, R, P, V., Bhakti, Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). "Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital untuk Siswa Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Gumelar, M. S. (2010). *Comic Making: Membuat Komik*. An1mage.
- Habibah, W. R. P., Ratnawati, I., & Sutrisno, A. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Membuat Patung Berbahan Clay Kelas IX Semester 1 SMP Negeri 11 Malang." *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 2(3):360–77. doi: 10.17977/um064v2i32022p360-377.
- Hendratman, H. (2017). *Computer Graphic Design: warna layout teks logo ilustrasi efek produksi WPAP*. Hendi Hendratman.
- Izzah, M. A., & Ma'sum, A. (2021). "Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah untuk Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari." *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 1(8):1081–94. doi: 10.17977/um064v1i82021p1081-1094.
- Latif, H., Rohmad, D., & Ningrum, E. (2014). "Pengaruh Pembelajaran Kontekstual terhadap Hasil Belajar." *Jurnal Geografi Gea* 14(1). doi: 10.17509/gea.v14i1.3358.
- Lesmana, F., & Asthararianty. (2020). "Studi Hermeneutik: Desain Layout Buku Biografi Merry Riana." 18(1):7.
- Lestari, P. I., & Afifah, L. (2021). "Pengembangan Media Komik Digital Echt Spass dengan Tema Schule untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X." *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 1(11):1532–46. doi: 10.17977/um064v1i112021p1532-1546.
- Nurseto, T. (2012). "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik." *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8(1). doi: 10.21831/jep.v8i1.706.
- Pratiwi, A. E., Iriaji, & Prasetyo, A. R. (2022). "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi 'Adobe Flash Professional Cs6' untuk Meningkatkan Ketertarikan Siswa SMP Negeri 1 Kalibaru terhadap Pembelajaran Seni Rupa | Pratiwi | JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)." Retrieved November 21, 2022 (<https://journal2.um.ac.id/index.php/dart/article/view/25013/9656>).
- Prawiro, M. (2018). "Pengertian PDF dan Fungsinya, Kegunaan, Contoh, Kelebihan PDF." *Pengertian dan Definisi Istilah*. Retrieved September 28, 2022 (<https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/mobile-app/pengertian-pdf.html>).
- Ratna, N. K. (2014). *Peranan karya sastra, seni, dan budaya dalam pendidikan karakter*. Pustaka Pelajar.
- Riamin. (2016). "Menumbuhkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran." *KOMPASIANA*. Retrieved September 26, 2022 (<https://www.kompasiana.com/riamin/570ec6323697738d1a3e38b6/menumbuhkan-minat-belajar-siswa-dalam-pembelajaran>).
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenada Media.
- Sharp, W. (2018). "Omar Momani Talks Cartoons, Football and Inspiration for The Gallery." *These Football Times*. Retrieved November 8, 2022 (<https://thesefootballtimes.co/2018/09/10/omar-momani-talks-cartoons-football-and-inspiration-for-the-gallery/>).
- Sitepu, B. P. (2014). *Penulisan Buku Teks Pelajaran / B.P. Sitepu*. Cet. ke-2. Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2015). "Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya / Slameto | OPAC Perpustakaan Nasional RI." Retrieved November 26, 2022 (<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1046779>).
- Soedjadi, R. (2000). *Kiat pendidikan matematika di Indonesia: konstataasi keadaan masa kini menuju harapan masa depan*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Elex Media Komputindo.

- Sofia, A., & Adiyanti, M. G. (2014). "Hubungan Pola Asuh Otoritatif Orang Tua dan Konformitas Teman Sebaya terhadap Kecerdasan Moral." 9.
- Sudarmanto, J. A. (2021). "Corpies: Bisnis Kreatif Pemanfaatan Sampah Kaleng dan Kertas Menggunakan Teknik Lukis Sebagai Usaha Meningkatkan Nilai Benda Bekas Pakai." *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 1(4):524–41. doi: 10.17977/um064v1i42021p524-541.
- Sudjana, Nana, & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV ALFABETA.
- Sulistianto, H. (2010). "Pengertian Seni Budaya: Macam Jenis, Fungsi dan Contoh Seni Budaya Indonesia." Retrieved September 27, 2022 (<https://www.pelajaran.co.id/seni-budaya/>).
- Sri, A. (2012). *Media Pembelajaran*. Yuma Pustaka.
- Syah, M. (2003). *Psikologi belajar*. Pt RajaGrafindo Persada.
- Wakik, A. (2019). "Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta 2019." 253.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). "Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19." *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(3):232–43. doi: 10.31004/edukatif.v2i3.142.
- Yurista, A. (2021). "Mau Bikin Komik? Kenali Jenis Susunan Panel Komik Berikut Ini!" Retrieved November 8, 2022 (<https://kreativv.com/panel-komik/>).