

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR FAUNA UNTUK MATA PELAJARAN GAMBAR DI SMK

THE DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA OF FAUNA DRAWING FOR STUDY OF DRAWING IN VOCATIONAL SCHOOL

Oleh: Diesta Noor Shinta, 15206241045, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta,
diestans15@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik edukasi dan menghasilkan komik edukasi yang layak pada materi gambar fauna di mata pelajaran gambar untuk peserta didik Kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual SMK Koperasi Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) adaptasi Borg dan Gall yang telah disesuaikan dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang meliputi tahapan-tahapan: (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Perbaikan desain produk. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran gambar fauna berbasis komik edukasi untuk peserta didik kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual. Hasil Akhir validasi ahli materi sebesar 100%. Hasil Akhir validasi ahli media sebesar 80,2%. Hasil Akhir validasi ahli komik sebesar 92,5%. Media komik edukasi “Panduan Menggambar Fauna (Elang, Harimau, dan Kuda) dengan Pensil” sangat layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Media komik edukasi ini mampu menarik minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi gambar fauna sehingga menjadi proses pembelajaran yang menyenangkan, serta menambah variasi media pembelajaran gambar di kelas.

Kata kunci: komik edukasi, gambar fauna, pembelajaran gambar

Abstract

This study aims to develop a media for educational comics and produce appropriate educational comics on fauna drawing lesson in drawing subjects for Grade X students of the Visual Communication Design Major at SMK Koperasi Yogyakarta. This research is a Research and Development (R & D) adaptation of Borg and Gall that has been adapted to the research and development of learning media which includes stages: (1) Potential and problems; (2) Data collection; (3) Product design; (4) Design validation; (5) Improve product design. This development research produced a comic education based fauna picture learning media for class X students of the Department of Visual Communication Design. The Final Result of material expert validation is 100%. The Final Result media expert validation is 80.2%. The Final Result of expert comic validation is 92.5%. Media for educational comics "Guide to Drawing Fauna (Eagle, Tiger and Horse) with Pencil" is very feasible to be applied in the learning process. This media of educational comics is able to attract the interest and motivation of students in learning fauna drawing material so that it becomes a fun learning process, as well as increasing the variety of learning media in the classroom.

Keywords: education comic, fauna drawing, drawing lesson

PENDAHULUAN

Perkembangan media pembelajaran saat ini sudah mengalami kemajuan pesat baik dari macam media pembelajaran yang makin bervariasi maupun dari pemanfaatan teknologi yang semakin maju. Banyak media yang semula hanya bertujuan sebagai penghibur seperti komik, sudah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, bahkan banyak diminati dan diduga efektif dalam suatu pembelajaran baik itu di sekolah maupun di luar sekolah. Media pembelajaran yang inovatif selain dapat menarik siswa mempelajari suatu materi pelajaran, juga dapat menambah pemahaman siswa. Adanya pengembangan media pembelajaran memudahkan guru menyampaikan ilmunya kepada siswa dengan baik dan pembelajaran pun tidak berkesan satu arah.

Media pembelajaran di SMK pada umumnya masih berupa text book, sehingga kurang menarik minat siswa untuk mempelajari materi pelajaran. Minimnya variasi media pembelajaran juga menyulitkan guru untuk menyampaikan ilmunya dan kesulitan mendapatkan perhatian siswa, sehingga siswa kurang menguasai materi yang diajarkan. Sekolah yang kurang menyediakan media pembelajaran dapat berimbas pada belajar siswa dan bahan ajar untuk guru, karena hanya dapat mengandalkan internet dan sumber seadanya. Hal ini terjadi di salah satu SMK jurusan Desain Komunikasi Visual di Yogyakarta, yaitu SMK Koperasi Yogyakarta yang beralamatkan di Jalan Kapas I No.5, Semaki, Umbulharjo, Semaki,

Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sekolah tersebut masih belum menyediakan fasilitas belajar mengenai mata pelajaran Gambar, terutama pelajaran gambar fauna, sehingga siswa mengalami kesulitan mempelajari mata pelajaran tersebut. Meskipun siswa sudah mendapatkan pelajaran menggambar fauna dari guru Mata Pelajaran Gambar dan bantuan internet, banyak siswa tidak memiliki media pembelajaran lain seperti buku pegangan yang berhubungan dengan Mata Pelajaran Gambar, padahal mereka membutuhkan buku pegangan tersebut. Minimnya variasi media pembelajaran untuk Mata Pelajaran Gambar, menyulitkan guru Mata Pelajaran Gambar untuk menyampaikan materinya kepada siswa. Beberapa siswa juga merasa bosan karena kurangnya variasi media belajar menggambar fauna. Media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah adalah powerpoint dan kertas handout dari guru, sehingga kurangnya minat membaca membuat materi Mata Pelajaran Gambar kurang dikuasai beberapa siswa.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut diatas, penulis berinisiatif untuk membuat media pembelajaran Gambar Fauna berupa komik. Komik hingga saat ini masih banyak digemari oleh berbagai kalangan, baik itu anak-anak hingga dewasa karena dapat memberikan hiburan. Kelebihan komik yang dapat menarik minat pembaca dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran sebagai media pembelajaran, sehingga dapat membuat materi pembelajaran terlihat menarik dan tidak monoton hanya berisi

tulisan saja. Melalui media ini, diharapkan dapat menjadi media alternatif guru sebagai media pembelajaran menggambar fauna untuk Mata Pelajaran Gambar. Peserta juga dapat menambah wawasan tentang menggambar fauna baik itu di sekolah maupun di rumah, serta lebih tertarik untuk mempelajari materi tersebut, yang nantinya menambah perbendaharaan buku menggambar fauna.

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Fauna Untuk Mata Pelajaran Gambar Di SMK” ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R & D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018:297).

Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015: 298), menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (research and development), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

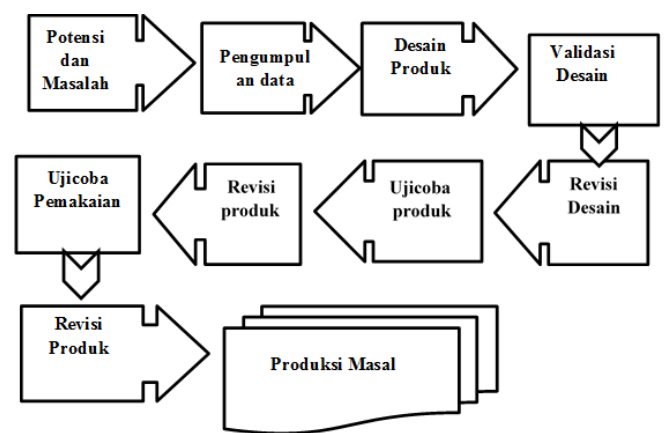
B. Tempat dan Waktu Penelitian

Peneliti mengambil tempat penelitian di SMK Koperasi Yogyakarta yang beralamat di jalan Kapas I No.5, Semaki, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2019.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Metode pengembangan menurut Borg and Gall dalam buku yang ditulis Sugiyono (2018: 298), digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1: Langkah – langkah pengembangan metode R & D

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang terlibat adalah ahli media, ahli materi gambar fauna, dan ahli komik. Siswa yang menjadi subjek penelitian yaitu siswa kelas X SMK Koperasi Yogyakarta dan guru Gambar SMK Koperasi Yogyakarta. Objek penelitiannya adalah kualitas dan kelayakan media pembelajaran menggambar fauna dengan komik kelas X SMK.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara pada guru mata pelajaran

gambar dan siswa Kelas X SMK Jurusan Desain Komunikasi Visual.

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, data-data yang dikumpulkan bersumber dari observasi, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi.

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2018:142). Angket penilaian produk meliputi beberapa aspek dengan indikatornya masing-masing. Indikator tiap aspek memiliki jumlah yang berbeda.

Instrumen kelayakan media pembelajaran pada umumnya menggunakan skala Likert dengan 5 alternatif jawaban (Sugiyono, 2018:93): sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Pada penelitian ini menggunakan 4 alternatif jawaban, yaitu sangat baik, baik, kurang, dan sangat kurang. Maka dapat disimpulkan bahwa angket yang akan digunakan untuk ahli materi, ahli komik, dan ahli media menggunakan skala Likert. Jika dalam angket itu terdapat saran atau masukan yang dapat dilakukan untuk memperbaiki produk, maka saran tersebut akan dipertimbangkan kembali untuk membuat produk lebih baik lagi.

G. Metode Analisis Data

Data awal merupakan data yang memuat proses pembelajaran menggambar fauna kelas X dan kendala yang ada, data tersebut didapat dari hasil wawancara dan observasi dengan guru

pengampu mata pelajaran Gambar, Ibu Mela yang kemudian data tersebut dianalisis dengan analisis deskriptif. Analisis ini dilakukan dengan menjabarkan data yang diperoleh sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan secara pribadi.

Data proses pengembangan produk merupakan data deskriptif, yaitu data proses pengembangan produk yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media berupa koreksi serta masukan. Hasil koreksi dan masukan tersebut digunakan sebagai acuan perbaikan buku panduan menggambar fauna.

Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media dan ahli materi gambar fauna, kemudian perhitungan presentase hasilnya dengan menggunakan Likert Scale menurut Sugiyono (2016:132) dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Skor Ideal}} = 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Presentase;

Skor Ideal = (Skor jawaban tertinggi) x Jumlah Keseluruhan Butir Instrumen x (Jumlah Responden)

Tabel 1: Skala Presentase Kelayakan Menurut Arikunto (2010)

| Presentase Pencapaian | Skala Nilai | Interpretasi |
|-----------------------|-------------|--------------------|
| 0% < 25% | 4 | Sangat Tidak Layak |
| 26% - 49% | 3 | Tidak Layak |
| 50% - 75% | 2 | Layak |
| 76% - 100% | 1 | Sangat Layak |

Tabel 2: Kriteria Prosentase Likert Scale Instrumen Penelitian

| No. | Angka | Presentase Pencapaian | Kriteria Kelayakan |
|-----|---------|-----------------------|--------------------|
| 1. | <1,1 | 0% < 25% | Sangat Tidak Baik |
| 2. | 1,1 – 2 | 26% - 49% | Tidak Baik |
| 3. | 2,1 – 3 | 50% - 75% | Baik |
| 4. | 3,1 – 4 | 76% - 100% | Sangat Baik |

Kriteria yang akan menjadi pedoman kelayakan buku pedoman menggambar fauna tertera pada tabel 1 dan 2. Kelayakan buku pedoman ditentukan dari hasil penilaian uji coba lapangan dengan hasil minimal termasuk dalam kategori baik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Produk Hasil Pengembangan

1. Potensi dan Masalah

Komik sebagai media pembelajaran sudah terbukti efektif. Hal ini dibuktikan dengan *Dual-Coding Theory of Cognition* yang dikemukakan oleh Allan Paivio dalam Manno (2014), bahwa seseorang akan belajar lebih baik ketika media belajar yang digunakan merupakan perpaduan yang tepat dari channel verbal dan nonverbal. Melalui komik, siswa tidak hanya mempelajari materi lebih cepat, mereka juga mempelajarinya dengan lebih baik.

Berdasarkan wawancara dan observasi, materi gambar fauna di SMK Koperasi Yogyakarta memiliki waktu yang terbatas. Siswa hanya mendapatkan materi pelajaran dari guru berupa handout tercetak dan powerpoint yang bersumber dari buku pegangan guru, serta sumber dari internet. Hal tersebut menyebabkan

siswa yang kurang terampil dalam menggambar fauna dengan prosedur atau cara yang efektif.

Oleh karena itu, perlu adanya media yang mampu menunjang keterampilan siswa yaitu dengan memberikan suplemen pembelajaran yang menarik berupa komik berkaitan dengan gambar fauna.

2. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan cara analisis studi pustaka untuk pengembangan buku panduan menggambar fauna dengan komik, yaitu mengenai Kurikulum, Silabus, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran materi gambar fauna. Kemudian menganalisis materi melalui perundingan dengan guru mata pelajaran gambar mengenai materi apa saja yang diperlukan.

Tabel 3: Kompetensi Dasar dan Indikator

| Kompetensi Dasar | Indikator |
|--|---|
| 3.5 Menerapkan prosedur menggambar fauna | 3.5.1 Menggunakan prosedur menggambar fauna |
| 4.7 Menggambar fauna. | 4.7.1 Membuat gambar fauna. |

Tahap selanjutnya yaitu meninjau materi yang diajarkan guru, sesuai sub tema materi yang berkaitan dengan media yang dikembangkan. Sub materi pokok dari buku panduan sebagai berikut:

- a. Alat dan Media
- b. Sketsa
- c. Anatomi
- d. Arsir
- e. Proses menggambar fauna

3. Pengembangan Desain Produk

a. Perencanaan

1) Analisis Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai melalui media pembelajaran dikembangkan yaitu untuk menarik siswa mempelajari materi menggambar fauna dan meningkatkan keterampilan menggambar fauna.

2) Analisis Sasaran

Sasaran atau pengguna dari produk yang dikembangkan adalah peserta didik yang duduk di bangku Kelas X SMK, Jurusan Desain Komunikasi Visual. Oleh karena itu, produk yang dikembangkan harus sesuai dengan minat dan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.

3) Analisis Komponen Produk dan Penggunaannya

Produk yang dikembangkan adalah media suplemen pembelajaran berupa buku panduan menggambar fauna dengan komik. Komponen dalam pembuatan produk buku panduan yaitu kerangka materi, model karya, isi materi, dan gambar pendukung. Teknik yang digunakan adalah teknik manual dengan kertas dan pensil untuk membuat sketsa komik dan materi menggambar fauna berupa gambar, Scanner untuk memindai sketsa komik dan materi menggambar fauna. Teknik digital dengan software Photoshop CC 2014 dan PenTab Wacom untuk finishing komik, sedangkan Corel Draw X7 untuk membuat desain buku. Bahan buku yang digunakan adalah ivory 210 dilaminasi sebagai kover buku dan kertas Art Paper 120gr sebagai isi dari buku, serta mesin

cetak digital printing untuk mencetak buku tersebut.

b. Pengembangan Bentuk Awal Produk

1) Pemilihan Media

Pemilihan media yang dikembangkan berdasarkan pada analisis yang sudah dilakukan adalah buku “Panduan Menggambar Fauna Elang, Harimau, dan Kuda dengan Pensil” sebagai suplemen pembelajaran gambar fauna.

2) Pemilihan Format

Buku disusun dalam dua baris sehingga lebih memudahkan proses penyusunan bagian materi dan gambar, serta menghindari adanya susunan yang acak atau yang bertentangan dengan gerakan mata. Gambar yang disajikan untuk mendukung isi materi dan dibuat berwarna agar terlihat lebih menarik.

c. Rancangan Awal

1) Penentuan tema

Tema dari buku panduan ini yang berkaitan dengan acuan dari kompetensi dan tujuan pembelajaran adalah memahami prosedur menggambar burung elang, harimau, dan kuda melalui komik, serta dapat menerapkan prosedur menggambar fauna saat membuat karya gambar fauna.

2) Pembuatan Prolog dan Epilog

Pembuatan komik dari prolog hingga epilog dibuat sesuai dengan teori sistematia pembuatan komik menurut Maharsi (Maharsi, 2011:125, yakni sebagai berikut:

a) Membuat Sinopsis cerita

BAB : Prolog

Jenis Komik : Komik Edukasi

Tokoh : Indra, Rina, dan Ayah

Sinopsis

Hari Sabtu, Indra mengerjakan tugas-tugas sekolahnya, salah satunya tugas menggambar fauna. Adiknya, Rina penasaran apa yang sedang dikerjakan kakaknya karena dari pagi tidak keluar dari kamarnya, kemudian Rina menghampiri kamar kakaknya. Setelah Indra bilang kalau dia sedang mengerjakan tugas menggambar fauna, yaitu menggambar elang, Rina ingin melihat gambar kakaknya. Indra mempersilahkan adiknya melihat gambarnya yang masih belum selesai dengan bangga, karena Indra membuatnya dengan susah payah dan lama. Bukan pujian yang keluar, tapi Rina justru tertawa terbahak-bahak dan mengatakan kalau gambar kakaknya itu bukan elang, melainkan seperti seekor burung pipit karena bentuknya mungil. Tiba-tiba Rina mengambil gambar kakaknya dan ingin memperlihatkannya pada ayahnya, kedua anak tersebut membuat keributan sehingga mengganggu ayahnya yang bekerja sedang bekerja.

....

b) Membuat Garis Besar Cerita (Storyline)

Tabel 4: Prolog

| Halaman 3 | | |
|-----------|---|--|
| Panel | Dialog | Deskripsi Adegan |
| 1 | Jreng (efek suara terkejut) Rina : "..." Indra : "Gimana, dek?" | Gambar Elang milik Indra yang terlihat seperti gambar Burung Pipit. Tampak Rina dari belakang belum memberi reaksi apapun. |
| 2 | Rina : "Pffft!" | <i>Extreme Close Up</i> : Rina mulai tertawa |
| 3 | Rina : "WOAHahaha HA!! Itu Burung Elang atau Burung Pipit??!" Indra : "APA??!" | <i>Medium Close Up</i> : Rina tertawa terbahak-bahak sambil berkacak pinggang dan Indra dengan wajah terkejut |

c) Membuat Karakter Tokoh Verbal

Indra
Umur : 15 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Karakter : Pelajar SMK Jurusan Desain Komunikasi Visual ini merupakan anak sulung dan memiliki sifat tidak sabaran, agak malas tetapi bersemangat untuk mencoba.

Rina
Umur : 12 Tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Karakter : Rina adalah adik Indra yang masih sekolah di bangku SMP, memiliki sifat yang ceria, jahil dan suka usil terhadap kakaknya.

d) Membuat Karakter Tokoh Visual



Gambar 1: Desain Karakter, Indra



Gambar 2: Desain Karakter, Rina



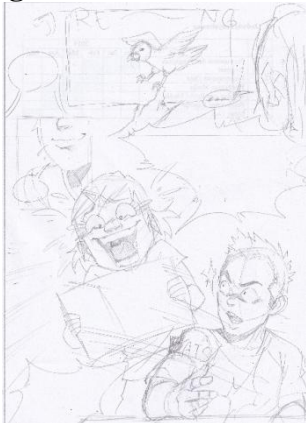
Gambar 3: Desain Karakter, Ayah

Gambar 4: Desain Karakter, Ibu

e) **Tahap Sket *Lay Out* Panel, Ilustrasi, dan Balon Teks.**

Tahap Sket *Lay Out* Panel, Ilustrasi, dan Balon Teks dilakukan secara manual dengan kertas dan pensil, kemudian di-*scan* menggunakan *Scanner*

Prolog



Gambar 5: Sketsa Halaman 2

f) **Tahap Penintaan**

Pada tahap penintaan dilakukan secara digital dengan menggunakan *software Photoshop CC 2014*.

Prolog



Gambar 6: Penintaan Halaman 2

g) **Tahap Pewarnaan**

Pada tahap penintaan dilakukan secara digital dengan menggunakan *software Photoshop CC 2014*.

Prolog



Gambar 7: Pewarnaan Halaman 2

h) **Tahap Pembuatan Balon Teks Beserta Isinya**
Pembuatan balon teks dan isinya dibuat dengan *software* yang sama, yaitu *Photoshop CC 2014*.

Prolog



Gambar 8: Balon Teks Halaman 2

i) Pembuatan Cover

Pembuatan *Cover* dirancang terlebih dahulu secara manual menggunakan pensil dan kertas, kemudian di-*scan* dan dilanjutkan secara digital dengan menggunakan *software Photoshop CC 2014*.



Gambar 9: Sketsa Cover Depan

Gambar 10: Cover Depan

j) Lay Out Buku Komik

Pada tahap Lay Out menggunakan *software Corel Draw X7* untuk menyusun urutan halaman komik.



Gambar 11: Lay Out Komik

k) Tahap Akhir (*Finishing*)

Tahap akhir dilakukan pemeriksaan seluruh teks dan ilustrasi dengan validasi dengan ahli materi, ahli komik, dan ahli media setelah buku komik dicetak.

3) Pembuatan Materi

Materi yang digunakan dalam buku "Panduan Menggambar Fauna Elang, Harimau, dan Kuda dengan Pensil" adalah sebagai berikut:

a) Alat dan Media

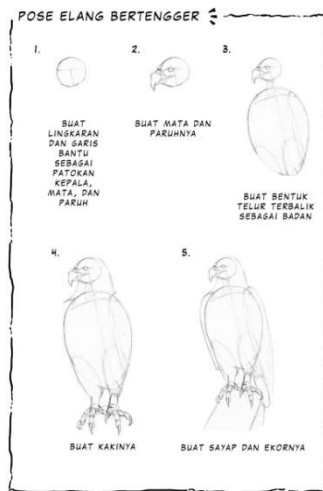
Penyampaian alat dan media yang dibutuhkan untuk menggambar fauna dibuat manual dengan kertas hvs 80gram dengan pensil mekanik 2B yang kemudian di-*scan*, lalu digambar ulang dan disusun dengan *Pentab Wacom Intuos Comic* menggunakan *software Photoshop CC 2014*.



Gambar 12: Alat dan Media

b) Sketsa

Sketsa merupakan rancangan awal dari suatu karya gambar, materi sketsa dalam buku panduan menggambar fauna elang, harimau, dan kuda disertai dengan langkah-langkah pembuatannya.

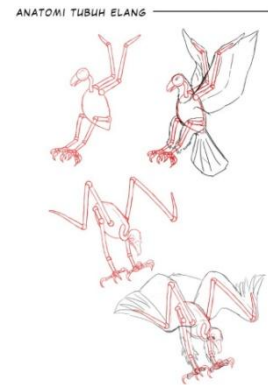


Gambar 13: Sketsa Elang Bertengger

c) Anatomi

Anatomi dibutuhkan agar proporsi dan sistem rangka tulang pada gambar fauna sesuai dengan keadaan objeknya. Materi anatomi dibuat

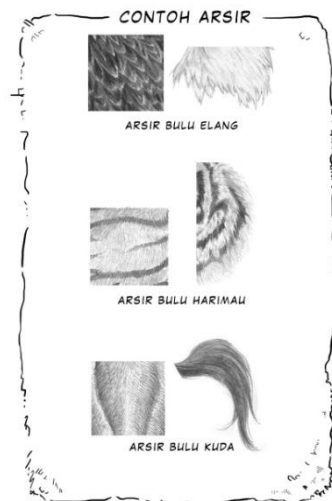
secara digital menggunakan *Pentab Wacom Intuos Comic* dan *software Photoshop CC 2014*.



Gambar 14: Anatomi Elang

d) Arsir

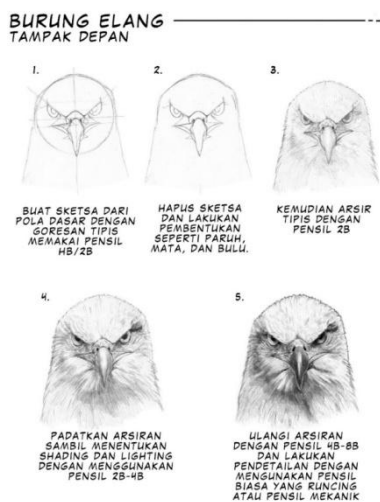
Arsir merupakan hal terpenting agar dapat menggambarkan tekstur, *shading* dan *lighting* pada gambar (Marga, 2015:6). Materi arsir dibuat secara manual dengan menggunakan pensil dan kertas yang kemudian *discan*. Materi-materi arsir yang dimuat dalam buku adalah macam-macam jenis arsir dan contoh-contoh arsir bulu pada tubuh dan leher elang, bulu harimau, dan bulu pada tubuh dan ekor kuda.



Gambar 15: Contoh Arsir

e) Proses Menggambar

Materi proses menggambar fauna dibuat dengan menggunakan kertas *sketchbook* dan pensil HB, 2B, 4B, 6B, 8B, pensil warna hitam, dan pensil mekanik yang kemudian di-*scan* secara bertahap sesuai dengan urutan langkah proses menggambar fauna. Materi-materi proses menggambar yang ada dalam buku panduan adalah proses menggambar burung elang bagian kepala tampak depan, samping, dan dua per tiga, serta pose bertengger dan dua pose terbang. Proses menggambar harimau bagian kepala tampak depan, samping, dan dua pertiga, serta pose jalan, melompat, dan tidur. Proses menggambar kuda bagian kepala tampak depan, samping, dan dua per tiga, serta pose diam, lari, dan berjingkrak. Berikut tahapan proses menggambar elang, harimau, dan kuda :



Gambar 16: Proses Menggambar Kepala Elang Tampak Depan

4. Validasi Produk

a. Validasi Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi yang dilakukan oleh Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si. selaku dosen pengampu mata kuliah anatomi di Universitas Negeri Yogyakarta, tahap

pertama mendapatkan rata-rata skor 4 dengan kriteria sangat baik. Dari hasil validasi tersebut diperoleh skor 72 dengan presentase 100% termasuk dalam skala 4 dikategorikan sangat layak tanpa revisi.

b. Validasi Komik

Berdasarkan penilaian ahli komik yang dilakukan oleh Drs. Toni Masdiono selaku komikus, tahap pertama mendapatkan rata-rata skor 3,7 dengan kriteria sangat baik. Dari hasil validasi tersebut diperoleh skor 37 dengan presentase 92,5% termasuk dalam skala 4 dikategorikan sangat layak dengan revisi.



Gambar 17: Bagian Epilog halaman terakhir sebelum revisi (kiri) dan sesudah revisi (kanan)

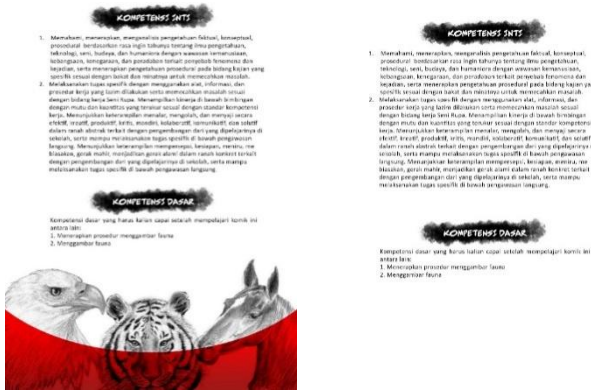
Kemudian pada tahap validasi komik tahap kedua diperoleh rata-rata skor yang sama, yaitu 3,7 dengan total skor 37 dan presentase 92,5% termasuk dalam skala 4 dikategorikan sangat layak tanpa revisi.

c. Validasi Media

Berdasarkan penilaian ahli media yang dilakukan oleh Aran Handoko S.Sn., M.Sn. selaku dosen pengampu mata kuliah desain komunikasi visual di Universitas Negeri

Yogyakarta, tahap pertama mendapatkan rata-rata skor 3,5 dengan kriteria sangat baik. Dari hasil validasi tersebut diperoleh skor 83 dengan presentase 86,5% termasuk dalam skala 4 dikategorikan sangat layak dengan revisi.

satu poin kelayakannya adalah buku panduan memiliki warna yang menarik serta ilustrasi memudahkan pembaca untuk memahami isi buku tutorial. Hal ini dapat diartikan bahwa buku panduan sangat layak digunakan sebagai buku suplemen pembelajaran siswa.



Gambar 18: Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sebelum revisi (kiri) dan sesudah revisi (kanan)

Kemudian pada tahap validasi media tahap kedua diperoleh rata-rata skor 3,2 dengan total skor 77 dan presentase 80,2% termasuk dalam skala 4 dikategorikan sangat layak tanpa revisi.

Dari ketiga hasil penilaian validasi oleh ahli dapat diketahui penilaian tertinggi terhadap aspek yang divalidasi dari angket yaitu, dalam aspek penilaian materi, salah satu poin kelayakannya adalah materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Pada aspek penilaian komik salah satu poin kelayakan dari segi komik adalah desain karakter sudah sesuai dengan *genre* cerita yang dibuat. Pada aspek penilaian media salah

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media komik edukasi ini dikembangkan dengan tahapan: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi produk (ahli materi, ahli komik, dan ahli media); (5) tahap revisi desain. Buku panduan ini berisikan materi alat dan media, sketsa, anatomi, arsir, dan proses menggambar fauna burung elang, harimau, dan kuda.
2. Hasil akhir buku panduan “Panduan Menggambar Fauna (Elang, Harimau, dan Kuda) dengan Pensil Edisi Komik” berukuran B5 (ISO) yang dicetak menggunakan Ivory 210gr dilaminasi *doff* sebagai cover dan kertas ArtPaper 120gr sebagai isi dari buku. Buku panduan memiliki hasil akhir validasi materi sebesar 100% dengan interpretasi “sangat layak”, hasil akhir validasi komik sebesar 92,5% dengan interpretasi “sangat layak”, dan hasil akhir validasi media sebesar 80,2% dengan interpretasi “sangat layak”.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Suplemen buku panduan “Panduan Menggambar Fauna (Elang, Harimau, dan Kuda) dengan Pensil Edisi Komik” ini dilakukan sebatas uji validasi kelayakan, oleh karena itu dapat dilakukan uji coba lagi melalui penelitian eksperimen untuk mengukur efektivitasnya.
2. Produk yang dihasilkan hanya berisikan materi menggambar fauna, untuk itu selanjutnya mahasiswa melakukan

pengembangan terhadap materi dengan teknik, media, atau jenis fauna yang lain.

3. Sebaiknya buku panduan disebarakan lebih luas agar dapat dimanfaatkan oleh masyarakat untuk mempelajari materi menggambar fauna.

DAFTAR PUSTAKA

- Indiria Marharsi. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Manno, Michelle. (2014). *Comics in the Classroom: Why Comics?.* [Online]. Tersedia: <https://teach.com/blog/why-comics/> . Diakses [5 Februari 2019].