

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAGAM HIAS FLORA DAN FAUNA BERBASIS KOMIK EDUKASI UNTUK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

THE DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA OF FLORA AND FAUNA ORNAMENTS ON EDUCATION COMICS FOR JUNIOR HIGH SCHOOL

Oleh: Dessy Dwi Annisa Setyawati, 14206241045, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta,
dessy.desu@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik edukasi dan menghasilkan komik edukasi yang layak pada mata pelajaran ragam hias flora dan fauna untuk peserta didik Kelas VII di SMP N 3 Depok Sleman. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) adaptasi Borg dan Gall yang telah disesuaikan dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran ragam hias berbasis komik edukasi untuk peserta didik Kelas VII. Pembuatan media menggunakan aplikasi *Paint Tool SAI* dan *CorelDraw X7*. Sampul dan lembar kerja praktik peserta didik dicetak dengan kertas *ivory* 190 dilaminasi *glossy* dan isi komik dicetak dengan *Art Paper* 120. Hasil akhir validasi ahli materi sebesar 97,6%. Hasil akhir validasi ahli media sebesar 96,3%. Respon peserta didik pada uji coba terbatas menunjukkan respon yang positif, dengan penilaian rata-rata 97,76%. Hasil akhir uji lapangan lebih luas juga mendapat respon yang positif dengan penilaian rata-rata 89,38%. Media komik edukasi “Petualangan di Dunia Ragam Hias Flora dan Fauna” sangat layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Media komik edukasi ini mampu menarik minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi ragam hias flora dan fauna sehingga menjadi proses pembelajaran yang menyenangkan, serta menambah variasi media pembelajaran Seni Budaya di kelas.

Kata kunci: komik edukasi, ragam hias, pembelajaran seni budaya

Abstract

This study aims to develop educational comic media and produce appropriate learning media of flora and fauna ornaments on education comics for Grade VII students in SMP N 3 Depok Sleman. This research is a research and development (R & D) adaptation of Borg and Gall that has been adapted to research and development of learning media. The result of this research is learning media of flora and fauna ornaments on education comics for junior high school uses the Paint Tool SAI and CorelDraw X7 applications. The cover of worksheets were printed with ivory paper 190 in glossy laminated and the content were printed with Art Paper 120. The final results of material expert validation is 97.6%. The final results of media expert validation was 96.3%. The response of students in limited trials showed a positive response, with an procentage rating of 97.76%. The final results of a wider field test also received a positive response with an procentage rating of 89.38%. The educational comic media "Adventure in the World Variety of Flora and Fauna Ornaments" is very feasible to be applied to the learning process. This educational comic media is able to attract the interest and motivate the students in learning the material of flora and fauna decoration so that it becomes a fun learning process, as well as adding variations in the learning media of Cultural Arts in the classroom.

Keywords: educational comics, ornamental variety, learning arts and culture

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi kemajuan suatu bangsa. Sampai saat ini semakin banyak orang yang sadar akan pentingnya pendidikan. Generasi yang semakin canggih akan teknologi membuat guru harus pandai membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Guru merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam mempengaruhi kualitas pendidikan. Cara penyampaian materi yang dilakukan guru pada saat kegiatan belajar mengajar dapat mempengaruhi peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diberikan. Cara mengajar yang monoton, dan menggunakan metode ceramah dapat membuat peserta didik jenuh saat pelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang kurang menarik membuat peserta didik menjadi tidak fokus dan malas memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru. Adanya kepentingan pendidik di luar aktivitas pembelajaran dapat mengakibatkan proses pembelajaran terhambat sehingga materi yang seharusnya tersampaikan menjadi tertunda. Idealnya tuntutan untuk mencapai tujuan pendidikan, seorang pendidik harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang dapat merangsang perkembangan peserta didik baik afektif, kognitif maupun psikomotor.

Tidak hanya guru saja yang berperan masih ada aspek lain yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan, seperti misalnya lingkungan, baik lingkungan masyarakat ataupun lingkungan yang paling dekat yaitu keluarga, kelengkapan sarana dan prasarana juga akan mempengaruhi. Selain itu ada media pendukung proses pembelajaran yang saat ini semakin berkembang dan beragam jenisnya.

Menurut Emzir (2012) bahan ajar merujuk pada segala sesuatu yang digunakan guru atau peserta didik untuk memudahkan belajar, untuk meningkatkan pengetahuan dan/atau pengalaman. Bahan ajar yang tepat untuk peserta didik dapat memberikan manfaat dan kemudahan dalam mempelajari suatu materi yang akan diajarkan oleh guru. Tentu saja pemilihan media harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bahan ajar yang benar-benar efektif dan efisien, isi, serta tujuannya pun juga harus sesuai.

Bahan ajar yang sesuai bagi peserta didik harus dipertimbangkan juga dari segi siapa yang akan menggunakannya. Karena bahan ajar untuk anak TK dengan SMP tentu akan sangat jauh berbeda sesuai dengan tingkatan umurnya, karena cara berpikirnya pun tentu juga akan sangat berbeda. Sebagaimana diungkapkan Pamadhi (2007) cara berpikir anak usia 11 – 15 tahun sudah realistis, sehingga posisi dirinya tidak mau dikatakan usia anak, sedangkan dilihat dari usia mental masih belum dewasa sepenuhnya. Hal tersebut tidak hanya berlaku pada mata pelajaran seni budaya, seluruh mata pelajaran pun juga akan berbeda-beda kebutuhan bahan ajar yang digunakan.

Dalam pendidikan seni rupa, komik merupakan salah satu bentuk bahan ajar. Komik diartikan sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu (biasanya terdapat di majalah surat kabar atau dibuat berbentuk buku). Secara umum komik dapat diartikan sebagai salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita melalui ilustrasi gambar untuk pendeskripsian cerita. Selain itu, komik juga dapat diartikan sebagai karya sastra

berbentuk cerita yang ditampilkan berupa gambar yang di dalam kisah ceritanya terdapat satu tokoh yang diunggulkan. Komik pada umumnya berisi tentang cerita fiksi, sama seperti dengan karya sastra yang lain.

Sesuai dengan observasi yang telah dilakukan tanggal 18-22 September 2017 di SMP Negeri 3 Depok dan observasi kembali pada tanggal 15 Maret 2018, dalam proses belajar mengajar di kelas VII ataupun VIII guru Seni Budaya menggunakan media yang monoton seperti hanya menggunakan video yang diputar di layar LCD. Jarangnya buku materi yang digunakan, bahkan setiap masuk kelas peserta didik langsung melakukan praktik membuat karya. Penyampaian materi dan cara mengajar yang kurang efektif membuat peserta didik menjadi kurang senang saat pelajaran seni budaya berlangsung. Oleh karena itu komik edukasi flora dan fauna sangat dibutuhkan oleh peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Depok sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik edukasi.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis komik edukasi berwarna yang diharapkan dapat berguna untuk meningkatkan prestasi peserta didik dalam mata pelajaran seni rupa, selain itu juga dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi bahan ajar dalam proses pembelajaran, sistem pengajaran guru lebih bervariasi, sehingga komik edukasi ini nantinya akan dikemas dengan tampilan yang menarik dan jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian RnD (*Research and Development*). Penelitian RnD ini menggunakan langkah-langkah Borg dan Gall dalam Emzir (2012) sebagai berikut.

Tabel 1. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Adaptasi dari Borg & Gall dalam Emzir (2012)

Langkah Utama Borg & Gall	10 Langkah Borg & Gall
Penelitian dan pengumpulan informasi (<i>research and information collecting</i>)	1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi
Perencanaan (<i>Planning</i>)	2. Perencanaan
Pengembangan Bentuk Awal Produk (<i>Develop Preliminary Form of Product</i>)	3. Pengembangan Bentuk Awal Produk
Uji Lapangan dan Revisi Produk (<i>Field Testing and Product Revision</i>)	4. Uji Lapangan Awal
	5. Revisi Produk
	6. Uji Lapangan Utama
	7. Revisi Produk Operasional
	8. Uji Lapangan Operasional
Revisi Produk Akhir (<i>Final Product Revision</i>)	9. Revisi Produk Akhir
Desiminasi dan Implementasi (<i>Dessimination ang Implementation</i>)	10. Desiminasi dan Implementasi

Dari kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan model Borg & Gall di atas, peneliti membatasi langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian. Sejalan dengan pendapat Emzir (2013) yang menyatakan bahwa peneliti dapat membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah-langkah

penelitian. Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Maka dari itu peneliti tidak memakai tahapan secara keseluruhan karena keterbatasan waktu, tenaga, biaya dalam melaksanakan penelitian dan penelitian ini hanya memfokuskan untuk menguji kelayakan komik edukasi yang akan dikembangkan oleh peneliti, sehingga tidak menyebarkan dan diterapkan secara massal.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 26-27 September 2018. Tempat penelitian di SMP N 3 Depok yang beralamat di Sopalan, Krodan, Maguwoharjo, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

3. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Depok Sleman, terdiri atas 2 bagian, yaitu pada uji coba kelompok kecil terdiri atas 10 peserta didik, dan uji coba kelompok besar terdiri atas 32 peserta didik.

Objek dalam penelitian ini berupa buku komik edukasi berjudul “Petualangan di Dunia Ragam Hias Flora dan Fauna”

4. Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan Borg dan Gall yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan. Tahap-tahap prosedur pengembangan dalam penelitian ini, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk produk awal, validasi produk, uji lapangan, dan produk akhir.

5. Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan data kuantitatif. Data yang diperoleh melalui angket yang sudah dikonsultasikan pada dosen pembimbing yang kemudian diajukan kepada ahli materi, ahli media, dan guru Seni Budaya. Hasil dari angket berupa angka untuk menentukan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Data kuantitatif dalam bentuk persentase tersebut kemudian di golongkan pada kriteria yang ada dan dijabarkan dengan menggunakan kalimat yang sesuai dengan perolehan di lapangan.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan pedoman observasi, pedoman wawancara, pedoman dokumentasi dan pedoman angket.

6. Teknik Analisis Data

a. Data Awal

Data awal merupakan data yang memuat proses pembelajaran seni budaya kelas VII termasuk kendala yang ada. Data didapat dari hasil wawancara dan observasi dengan guru Seni Budaya Bapak Suyono, S.Pd. yang kemudian data tersebut dianalisis dengan analisis deskriptif. Analisis ini dilakukan dengan menjabarkan data yang diperoleh sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan secara pribadi.

b. Data Uji Kelayakan

Uji kelayakan materi maupun media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan instrumen penelitian berupa angket. Validasi materi dilakukan oleh dosen pengampu mata

kuliah ornamen FBS UNY, validasi media dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah Desain Komunikasi Visual (DKV) FBS UNY dan guru Seni Budaya SMP N 3 Depok sebagai ahli materi dan ahli media. Data yang telah dikumpulkan pada angket uji coba oleh pengguna merupakan data kualitatif dengan kategori berbobot 1-4. Perhitungan prosentase dengan *Likert Scale* menurut Sugiyono (2012) bisa dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka prosentase;

Skor Ideal = (Skor Jawaban Tertinggi) x (Jumlah Keseluruhan Butir

Instrumen) x (Jumlah Responden).

Tabel 2. Skala Presentase Kelayakan menurut Arikunto (2010)

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

Tabel 3. Kriteria Prosentase *Likert Scale* Instrumen Penelitian

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

Pedoman pada tabel 2 dan 3 yang digunakan untuk menentukan kriteria layak

tidaknya produk yang dikembangkan. komik edukasi ragam hias flora dan fauna mata pelajaran seni rupa bagi peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Depok Sleman apabila hasil penilaian uji coba lapangan minimal termasuk dalam kriteria baik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Hasil wawancara dengan guru kelas VII SMPN 3 Depok, Bapak Suyono, mengungkapkan bahwa nilai yang diraih peserta didik untuk mata pelajaran Seni Budaya masih kurang memuaskan. Nilai yang kurang memuaskan tersebut mengidentifikasi bahwa materi dalam pembelajaran masih belum mampu diserap dengan baik oleh peserta didik. Peserta didik cenderung mendapatkan materi yang sedikit dari guru. Buku teks yang ada belum mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik karena penyajiannya yang biasa-biasa saja dan kurang menarik. Sementara itu pembelajaran masih terkendala masalah ketersediaan media yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran.

Agar peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam belajar dan meningkatkan motivasi, salah satu cara yang bisa digunakan adalah menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik bagi peserta didik. Melihat popularitas komik pada zaman ini, banyak anak-anak yang suka membaca komik, baik komik cetak ataupun komik online seperti *Webtoon* atau *Ciayo*.

2. Perencanaan

Tahap kedua dalam model pengembangan Borg dan Gall adalah perencanaan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut.

a. Analisis Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai melalui pengembangan media ini adalah untuk menarik minat dan menambah motivasi peserta didik agar lebih semangat dalam mempelajari materi seni budaya khususnya seni rupa bab ragam hias. Selain itu, tujuan yang lain yaitu untuk menambah variasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mata pelajaran Seni Budaya kelas VII terutama pada materi ragam hias flora dan fauna.

b. Analisis Sasaran

Sasaran atau pengguna dari produk media yang dikembangkan adalah peserta didik Kelas VII SMP. Maka dari itu, produk yang dikembangkan harus sesuai dengan minat dan tingkat perkembangan kognitif peserta didik Kelas VII.

c. Analisis Komponen Produk dan Penggunaanya

Produk media yang dikembangkan adalah media komik edukasi. Bentuk komik yang dipilih yaitu buku komik cetak. Komponen dalam pembuatan produk media komik edukasi yaitu kerangka cerita, kemudian naskah cerita, dan yang terakhir ilustrasi gambar.

3. Pengembangan Bentuk Awal Produk

a. Pemilihan media

Pemilihan media yang dikembangkan didasarkan pada analisis yang dilakukan sebelumnya. Berdasarkan analisis-analisis tersebut, media yang dikembangkan dalam

penelitian ini adalah komik edukasi “Petualangan di Dunia Ragam Hias Flora dan Fauna” sebagai media pembelajaran ragam hias flora dan fauna untuk kelas VII SMP/MTs.

b. Pemilihan format

Pemilihan format media komik edukasi “Petualangan di Dunia Ragam Hias Flora dan Fauna” dibuat sebagai berikut.

- 1) Ilustrasi gambar dibuat untuk membantu peserta didik membaca buku pelajaran terutama dalam menafsirkan isi materi dan teks yang menyertainya.
- 2) Setiap halaman terdapat setengah atau satu halaman penuh gambar disertai dengan petunjuk yang jelas.
- 3) Ilustrasi gambar dikaitkan dengan dunia fantasi.
- 4) Ilustrasi gambar ditata dengan baik agar tidak bertentangan dengan gerakan mata pembaca.
- 5) Gambar yang dibuat erat kaitannya dengan materi pelajaran dan ukurannya tepat.
- 6) Gambar dibuat berwarna agar menarik minat baca peserta didik.

c. Rancangan Awal

1) Penentuan tema

Tema komik edukasi ini adalah Memahami Materi Ragam Hias Flora dan Fauna Serta Mempraktikkannya.

2) Pembuatan Karakter Tokoh

Karakter tokoh dalam komik edukasi “Petualangan di Dunia Ragam Hias Flora dan Fauna” dibuat sesuai dengan perkembangan anak Terdapat empat tokoh dalam komik edukasi ini dengan karakter yang berbeda-beda. Empat tokoh dalam komik edukasi ini diantaranya yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Tokoh komik edukasi “Petualangan di Dunia Ragam Hias Flora dan Fauna”

3) Pembuatan *Story Board*

Cerita ini masuk kedalam cerita fantasi. *Story Board* dibuat dengan menentukan alur cerita terlebih dahulu. Alur cerita dalam komik edukasi ini adalah sebagai berikut.

Suatu hari setelah pulang sekolah, Keisha dan Evan diberi tugas oleh guru Seni Budaya untuk mencari materi mengenai ragam hias flora dan fauna. Setibanya di rumah Keisha, ia mencari buku tentang ragam hias flora fauna. Saat buku dibuka tiba-tiba mereka berdua masuk ke dalam dunia buku.

Setelah mereka masuk ke dunia ragam hias, mereka bertemu dengan Peri Floret. Ia membantu mereka berdua untuk mengerjakan tugas Seni Budaya. Tetapi tiba-tiba Keisha teringat bagaimana mereka bisa keluar dari buku tersebut. Akhirnya Peri Floret memberitahu caranya yaitu dengan bertemu sang Putri di kerajaannya.

Saat perjalanan menuju kerajaan, terdengar suara teriakan. Suara itu berasal dari sang putri. Ternyata kekuatan sang putri menghilang. Keisha dan Evan meminta bantuan kepada para pembaca untuk menggambarkan motif ragam hias flora dan fauna dibaju sang putri. Mereka berdua pun berhasil keluar dari dalam buku dan buku catatan mereka masih ada.

4) Pembuatan Komik Edukasi

Pembuatan komik edukasi dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu:

- Pembuatan sketsa komik edukasi
- Digitalisasi komik edukasi
- Pewarnaan komik edukasi
- Penambahan balon kata dan halaman
- Ukuran dan jenis huruf yang digunakan
- Pembuatan desain sampul
- Pembuatan informasi tambahan
- Penataan gambar
- Pencetakan komik

4. Hasil Validasi

Validasi ahli ini dilakukan guna menjamin bahwa produk awal media komik pembelajaran yang dikembangkan layak untuk diujicobakan terhadap peserta didik. Selain itu, validasi ahli bertujuan untuk mengantisipasi kesalahan-kesalahan yang ada pada produk media baik kesalahan dalam segi materi maupun kesalahan dari segi media.

a. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi yang dilakukan oleh Bapak Dr. Drs. Hajar Pamadhi, MA (Hons) dan Bapak Suyono, S.Pd. selaku guru Seni Budaya di SMP N 3 Depok, untuk **tahap pertama validasi materi** oleh dosen ahli mendapatkan rata-rata skor 3,6 dengan kriteria sangat baik, dan validasi ahli materi oleh guru mendapatkan skor rata-rata 3,3 dengan kriteria sangat baik. Dari hasil kedua ahli tersebut diperoleh skor 111 dengan presentase **86,71%** termasuk dalam skala 4 dikategorikan **sangat layak** namun masih ada beberapa hal yang perlu direvisi. Kemudian pada **tahap validasi kedua**

diperoleh rata-rata skor 3,81 oleh dosen ahli materi, dan rata-rata skor 3,87 diperoleh dari validasi guru. Dari hasil kedua ahli tersebut diperoleh skor 125 dengan prosentase **97,6%** termasuk dalam skala 4 dikategorikan **sangat layak** namun masih ada beberapa hal yang perlu direvisi. Hal ini dapat diartikan bahwa komik edukasi sangat layak untuk digunakan sebagai suplemen tambahan/ media mengajar guna melengkapi materi pada buku teks.

Ada beberapa tambahan materi yang dimasukkan ke dalam komik edukasi, yaitu sebagai berikut.



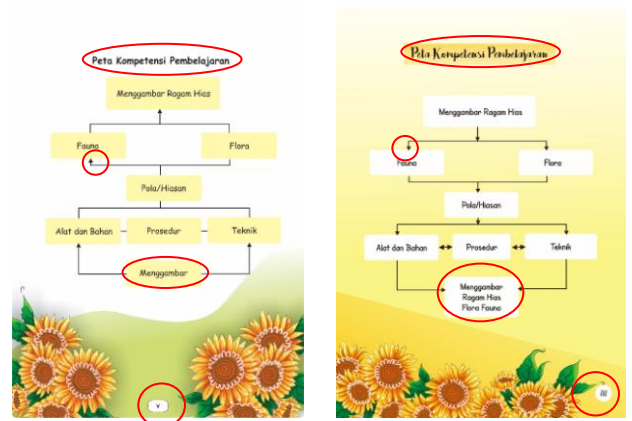
Gambar 2. Tambahan materi komik edukasi

Gambar diatas merupakan tambahan isi materi dalam komik edukasi. Penambahan materi meliputi contoh isian ragam hias flora dan fauna, contoh pola ulang pada ragam hias, contoh penerapan pola ulang pada ragam hias, dan satu halaman komik berisi penjelasan batik kawung dan batik klasik.

b. Validasi Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media yang dilakukan oleh Bapak Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn. dan Bapak Suyono, S.Pd. selaku guru Seni Budaya di SMP N 3 Depok, untuk **tahap pertama validasi media** oleh dosen ahli mendapatkan rata-rata skor 3,5 dengan kriteria sangat baik, dan validasi ahli materi oleh guru mendapatkan skor rata-rata 3,3 dengan kriteria sangat baik. Dari hasil kedua ahli tersebut diperoleh skor 213 dengan presentase **85,8%** termasuk dalam skala 4 dikategorikan **sangat layak** namun masih ada beberapa hal yang perlu direvisi. Kemudian pada **tahap validasi kedua** diperoleh rata-rata skor 3,87 oleh dosen ahli media, dan rata-rata skor 3,83 diperoleh dari validasi guru. Dari hasil kedua ahli tersebut diperoleh skor 239 dengan prosentase **96,3%** termasuk dalam skala 4 dikategorikan **sangat layak** namun masih ada beberapa hal yang perlu direvisi. Hal ini dapat diartikan bahwa komik edukasi sangat layak untuk digunakan sebagai suplemen tambahan/ media mengajar guna melengkapi materi pada buku teks.

Ada beberapa contoh revisi pada komik edukasi ini, yaitu sebagai berikut.



Gambar 3. Contoh bagian yang harus direvisi pada halaman peta kompetensi pembelajaran

Pada gambar di atas ada beberapa bagian yang direvisi, yaitu pada bagian *background* awal berwarna hijau dan putih diubah menjadi oren agar lebih nyambung dengan halaman sebelumnya. belakang judul “Peta Kompetensi Pembelajaran” diberi bidang dan diwarnai dengan warna oren. Anak panah pada awalnya tidak jelas arahnya kemudian direvisi. Kemudian bagan terakhir diperbaiki untuk tujuan akhir pembelajaran lalu halaman yang awalnya ada ditengah diubah menjadi rata kiri dan kanan.



Gambar 4. Contoh bagian yang harus direvisi pada halaman pertama

Pada gambar di atas, ada beberapa bagian yang perlu direvisi yaitu, mengganti kata “Ting Tong” menjadi “Teet Teet Teet Teet” untuk bel pulang sekolah pada panel pertama. Untuk panel kedua bagian bayangan orang lebih dkecilkan agar tepat perspektifnya. Pada panel ketiga ditambahkan jari kelingking saat menepuk pundak Evan, bayangan-bayangan orang dibelakang lebih disesuaikan perspektifnya, garis batas komik dihapus saja karena warnanya sudah bisa untuk membedakan panel, apabila ada panel didalam panel bari diberikan *lineart* berwarna hitam sebagai pembatas dan perbaiki dialog agar lebih komukikatif dan tepat.

c) Uji Lapangan Terbatas

Hasil uji lapangan terbatas melibatkan 10 siswa kelas VIIC SMPN 3 Depok. Penilaian komik edukasi meliputi tiga aspek penilaian yaitu materi, media, dan isi cerita. Hasil dari uji lapangan terbatas memperoleh rata-rata skor 3,67 dengan kriteria sangat baik. Dari hasil penilaian ketiga aspek tersebut diperoleh jumlah skor 624 dengan presentase **91,76% termasuk dalam skala 4 dikategorikan sangat layak.**

Selain penilaian, dalam angket peserta didik juga diminta untuk menuliskan saran dan komentar mereka mengenai komik edukasi yang digunakan. Berikut ini adalah beberapa pendapat peserta didik.

Tabel 4. Pendapat peserta didik

No.	Nama	Pendapat
1.	Kanthen Tego Prasetyo	Saya lebih cepat memahami materi dengan buku komik edukasi ini daripada buku paket.
2.	Safina Belinda Desvia	Saya suka belajar menggunakan komik ini karena gambar-gambarnya menarik dan isi materi mudah dimengerti.
3.	Innocentya Ash-Shabria Ar'abiy	Bagus dan sangat baik. Ceritanya menarik dan mudah dipahami. Materi lebih lengkap daripada buku paket.
4.	Hanan Nisrina Nardin	Komiknya menarik dan ilustrasinya bagus. Saya suka membaca komik ini.
5.	Rinata Alifsyia	Komik tersebut sangat menarik dikalangan anak-anak. Komik itu dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi para siswa.

d) Uji Lapangan Lebih Luas

Hasil uji lapangan lebih luas melibatkan 32 siswa kelas VIID SMPN 3 Depok. Penilaian komik edukasi meliputi tiga aspek penilaian yaitu materi, media, dan isi cerita. Hasil dari uji lapangan terbatas memperoleh rata-rata skor 3,66 dengan kriteria sangat baik. Dari hasil penilaian ketiga aspek tersebut diperoleh jumlah skor 1945 dengan presentase **89,38% termasuk dalam skala 4 dikategorikan sangat layak.**

Selain penilaian, dalam angket peserta didik juga diminta untuk menuliskan saran dan komentar mereka mengenai komik edukasi yang digunakan. Berikut ini adalah beberapa pendapat peserta didik.

Tabel 5. Pendapat peserta didik

No.	Nama	Pendapat
1.	Adila Wahyu Rachmawati	Komik ini sangat menarik dan mudah dipahami.
2.	Ahmad Fikri Ahsana	Sebaiknya komik yang bagus untuk belajar ini dikembangkan lebih banyak lagi.
3.	Aisyah Yasmine Kirana	Terima kasih karena sudah menginspirasi saya untuk lebih giat belajar Seni Budaya.
4.	Aletha Al Mu'immah Syahwira Chomji	Gambarnya jelas dan sangat menarik. Belajar dengan media komik edukasi jauh lebih menyenangkan dan mudah dipahami.
5.	Amanda Tetanie Faustika	Terima kasih karena sudah menginspirasi saya untuk lebih giat belajar Seni Budaya.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Hasil akhir komik edukasi “Petualangan di Dunia Ragam Hias Flora dan Fauna”

berukuran B5 (ISO). Media dicetak menggunakan kertas *ivory* 190 dilaminasi *glossy* pada bagian sampul dan lembar praktik peserta didik dan pada isi komik menggunakan kertas *Art Paper* 120. Buku komik edukasi ragam hias flora dan fauna memiliki hasil akhir validasi ahli materi sebesar 97,6% dengan interpretasi “sangat layak” dan validasi akhir ahli media sebesar 96,3% dengan interpretasi “sangat layak”. Hasil uji coba terbatas kepada 10 peserta didik Kelas VIIC memperoleh prosentase 91,76% dengan interpretasi “sangat layak” dan hasil uji coba lapangan lebih luas yang melibatkan 32 peserta didik Kelas VIID memperoleh prosentase sebesar 89,38% dengan interpretasi “sangat layak”. Dari hasil uji lapangan diperoleh pendapat-pendapat tentang media komik edukasi yang sudah diujikan, peserta didik merasa lebih tertarik belajar Seni Budaya bab ragam hias flora dan fauna, belajar menjadi tidak membosankan, proses pembelajaran di kelas bisa lebih terasa menyenangkan dan materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik karena tersedianya gambar-gambar pendukung isi materi yang ada di komik edukasi ini.

2. Saran

Media pembelajaran komik edukasi “Petualangan di Dunia Ragam Hias Flora dan Fauna” ini sebatas uji coba kelayakan, oleh karena itu dapat dilakukan uji coba lagi melalui penelitian eksperimen untuk mengukur efektivitasnya. Produk yang dihasilkan hanya untuk materi ragam hias flora dan fauna untuk itu selanjutnya diharapkan mahasiswa atau guru melakukan pengembangan terhadap materi yang lain misalnya ragam hias figuratif dan geometris. Sebaiknya komik edukasi perlu disebarakan lebih

luas agar dapat dimanfaatkan oleh masyarakat untuk mempermudah pembelajaran ragam hias khususnya ragam hias flora dan fauna. Guru sebaiknya menerapkan media komik sebagai variasi media dalam proses pembelajaran ragam hias khususnya ragam hias flora dan fauna.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Yogyakarta: Rineka Cipta.

Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.

_____. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.

Pamadhi, Hajar. 2007. *Konsep Pendidikan Seni Rupa*. Yogyakarta: UNY.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.