

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING PADA PRAKTIK
MENG GAMBAR ILUSTRASI KARTUN DI KELAS VII SMPN 4 DOMPU
NUSA TENGGARA BARAT**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

Ittakullah

NIM 105411103716

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

2023



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas Nama **ITTAKULLAH**, NIM 105411103716 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 346 Tahun 1445 H/2023 M, tanggal 3 September 2023 M. Sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada jurusan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari. Ahad 3 september 2023

Makassar,
18 Shafar 1445 H
3 September 2023 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.
2. Ketua : Dr. Erwin Alib, M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.
4. Dosen Penguji : 1. Meisar Ashari, S.Pd., M.Sn.
2. Dr. Muh. Faisal, S.Pd., M.Pd
3. Irsan Kadir, S.Pd., M.Pd
4. Seokarno B. Pasyah, S.Pd., M.Sn

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Disahkan Oleh :

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Dr. Erwin Alib, M.Pd., Ph.D
NBM. 860 973



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PESETUJUAN PEMBIMBING

Nama : **Ittakullah**
NIM : **105411103716**
Jurusan : **Pendidikan Seni Rupa S1**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar**
Dengan Judul : **Menggambar Ilustrasi Kartun Pada Kelas VII SMPN 4 Dompu
Nusa Tenggara Barat Melalui Pembelajaran Daring.**

Setelah diperiksa dan diteliti tentang Skripsi ini telah diujikan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 10 September 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Andi Baetal Muladdas, M.Sn.
NIDN. 0019056811

Makmur, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0930047503

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi
Pendidikan Seni Rupa

Dr. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 973

Meisar Ashari, S.Pd., M.Sn.
NBM. 4318790



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : **Ittakullah**
Stambuk : 105411103716
Program Studi : Strata Satu (S1)
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Judul Skripsi : Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik
Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4
Dompu Nusa Tenggara Barat.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuat oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan

Ittakullah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Ittakullah**
Stambuk : 105411103716
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh Pimpinan Fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penciplakan (*plagiat*) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2023
Yang Membuat Perjanjian

Ittakullah

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Tawakal adalah berserahdiri dan percaya penuh kepada rencana Allah, yakin bahwa Allah Swt akan menjaga dan melindungi mu, karena Allah adalah perencana yang terbaik.”

(ittakullah)

“Ketika kamu merasa sendirian, ingatkan diri bahwa Allah sedang menjauhkan mereka darimu, agar hanya ada kamu dan Allah.”

“Sesungguhnya bersama kesulitan pasti ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)”

(QS Al-Insyirah 6-7)

“dan ketahuilah, sesungguhnya kemenangan itu beriringan dengan kesabaran. Jalan keluar beriringan dengan kesabaran. Dan sesudah kesulitan pasti akan datang kemudahan (HR. Tirmidzi)”

PERSEMBAHAN

Dengan rasa bahagia karya sederhana ini saya persembahkan untuk :

Allah SWT Yang Maha Esa, karena atas izin dan karuniaNya lah maka skripsi ini dapat dibuat hingga selesai. Puji syukur tak terhingga pada Allah SWT penguasa alam yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a.

Bapak, ibu dan kakak ku tercinta : Bapak ahmad jafar, Ibu siti sarah, ulul albab, dadang yadi , dan lida puspita yanti yang telah banyak berkorban dan selalu memberikan do'a, dukungan, nasehat serta motivasi yang sangat tulus dalam hidupku.

ABSTRAK

ittakullah. 2021.” *Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMPN 4 Dompu Nusa Tenggara Barat*”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Bapak Dr. Andi Baetal Mukaddas, S.Pd, M.Sn. dan Pembimbing II Makmun, S.pd., M.pd.

Permasalahan dalam skripsi ini adalah bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat Adapun tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu dan bagaimana hasil karya siswa VII.

Objek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII C yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah : Observasi, Tes pratik, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Adapun hasil penelitiannya yakni terdapat beberapa tahapan dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII C

Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat berjalan dengan baik meskipun kurangnya minat pada pembelajaran daring, dan kemampuan teknologi pada peserta didik masih kurang, hal ini dikarenakan diakibatkan pembelajaran daring dan fokus siswa yang mudah teralihkan dengan hal-hal kecil pada pembelajaran daring sehingga pemahaman pada materi sangat kurang, karena bukanlah hal biasa bagi mereka melakukan pembelajaran daring dan Selain itu kualitas karya siswa memiliki tingkat kualitas yang 35% kategori baik karena dapat menentukan tema , ini dapat dilihat dari hasil karya siswa. Dimana indikator penilaian kualitas kesiapan peserta didik mengikuti pembelajaran daring,tema, ide/gagasan, kerapihan karya, dan pewarnaan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT dan juga berkah, rahmat serta hidayah-Nya yang senantiasa diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING PADA PRAKTIK MENGGAMBAR ILUSTRASI KARTUN DI KELAS VII SMPN 4 DOMPU NUSA TENGGARA BARAT ” sebagai syarat dalam menyelesaikan Program Sarjana (S1) dalam Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Dalam proses penulisan skripsi ini tentunya penulis mendapat bimbingan dan arahan dari banyak pihak yang sudah mendukung serta membimbing penulis. Kasih yang tulus, penghargaan, ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Bapak Erwin Akib, M.Pd.,Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
3. Bapak Meisar Ashari, S.Pd, M.Sn. Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar
4. Bapak Dr. Andi Baetal Mukaddas, S.Pd, M.Sn. selaku Pembimbing I
5. Bapak Makmun, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing II
6. Terkhusus, kedua orang tua dan saudara yang dengan tulus dan penuh kasih sayang mendukung dan tak henti berjuang serta memberi motivasi kepada penulis hingga mendapatkan gelar sarjana.

7. Segenap rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Seni Rupa angkatan 2016 (*Chameleon*) yang telah mendukung kelancaran dan penyelesaian skripsi ini.

Rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada semua pihak atas segala doa dan dukungannya semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala, membalas semua kebaikan yang sudah mereka berikan kepada penulis. Aamiin.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang penulis buat ini masih jauh dari sempurna hal ini karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan adanya saran dan masukan bahkan kritik membangun dari berbagai pihak.

Akhir kata, penulis mempunyai harapan besar skripsi ini memberikan manfaat kepada semua pembacanya dan semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala memberi perlindungan kepada kita semua.

Makassar, Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Permasalahan	4
C. Tujuan penelitian	5
D,. Manfaat penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR.....	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Kajian Relevan	6
2. belajar dan pembelajaran.....	7
a. proses belajar	8
b. tujuan belajar	8
c. penilaian hasil pembelajaran	10
d. perencanaan pembelajaran	11
e. langkah-langkah pembelajaran.....	14
f. pembelajaran daring.....	14
3. pengertian ilustrasi	15

a. peran ilustrasi	18
b. fungsi ilustrasi	18
4. pengertian kartun	19
a. jenis kartun	19
B. Kerangka Berpikir	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Dan Desain Penelitian.....	24
1. Jenis penelitian	24
2. Lokasi Penelitian	25
B. Variabel Penelitian Dan Desain Penelitian.....	26
a. variabel penelitian	26
b. Desain penelitian.....	27
C. Definisi Operasional Variabel.....	27
D. Subjek Penelitian	28
E. Tehnik Pengumpulan data.....	28
F. Tehnik Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Hasil Penelitian	31
B. Pembahasan.....	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh ilustrasi

Gambar 2. Gag kartun

Gambar 3. Kartun editorial

Gambar 4. Kartun karikatur

Gambar 5. Kartun animasi

Gambar 6. Kartun Komik

Gambar 7. Kerangka berpikir

Gambar 8. Peta lokasi

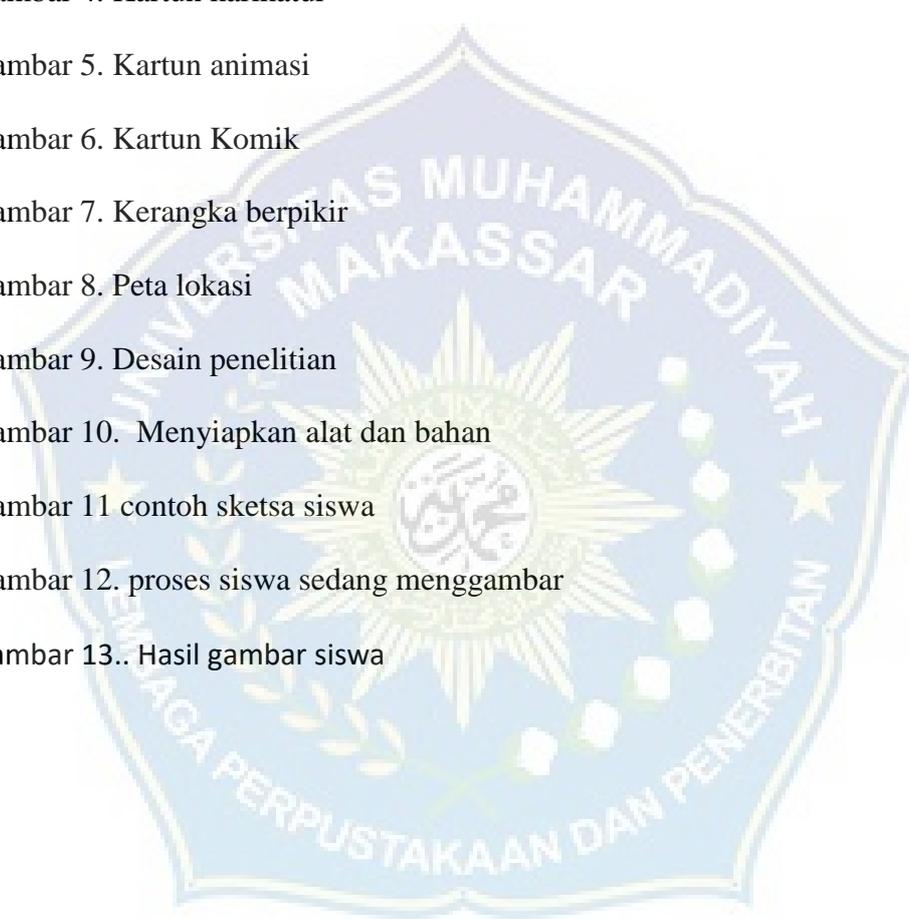
Gambar 9. Desain penelitian

Gambar 10. Menyiapkan alat dan bahan

Gambar 11 contoh sketsa siswa

Gambar 12. proses siswa sedang menggambar

Gambar 13.. Hasil gambar siswa



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bobot Nilai dan Kategori Tingkat Kemampuan Siswa

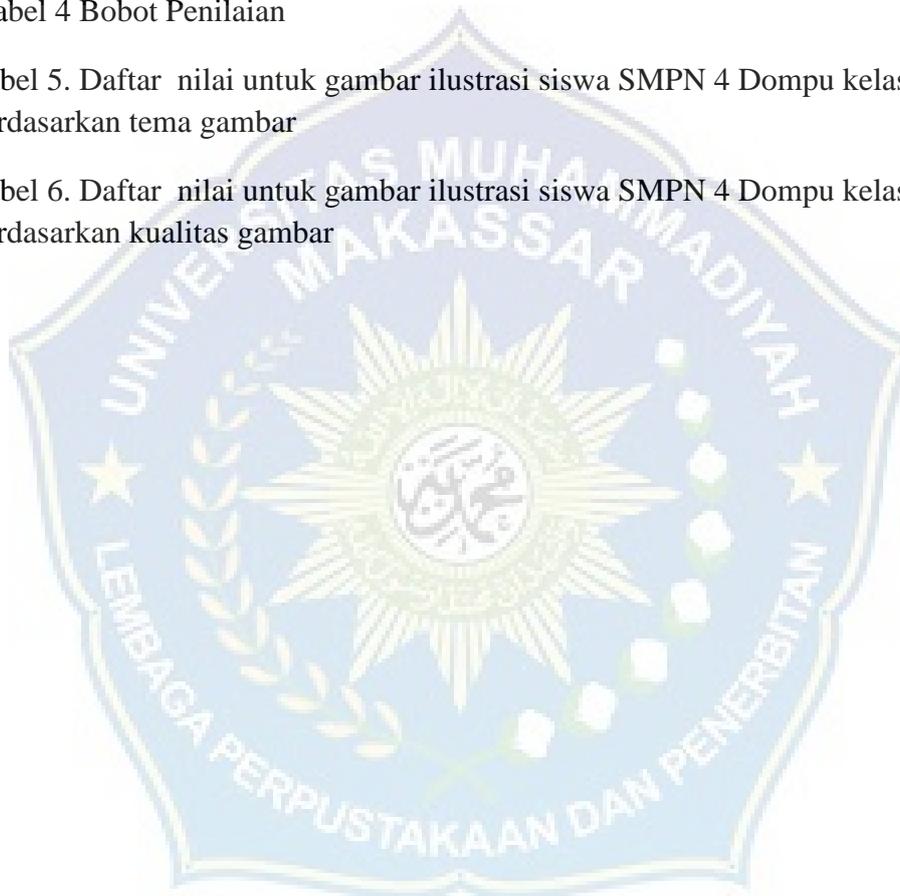
Tabel 2.: hasil tes kemampuan menggambar dilihat dari segi tema

Tabel 3: Nilai hasil menggambar ilustrasi kartun secara daring dilihat dari kualitas menggambar.

Tabel 4 Bobot Penilaian

Tabel 5. Daftar nilai untuk gambar ilustrasi siswa SMPN 4 Dompu kelas VII berdasarkan tema gambar

Tabel 6. Daftar nilai untuk gambar ilustrasi siswa SMPN 4 Dompu kelas VII berdasarkan kualitas gambar



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman dan pesatnya pertumbuhan ekonomi dan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang terjadi di dunia ini menuntut banyak hal, salah satunya adalah di dunia pendidikan. Di sini seorang guru dan tenaga pendidik lain harus mampu melahirkan atau mencetak generasi-generasi yang berkualitas sehingga mampu menghadapi tantangan hidup.

Pendidikan bagi bangsa yang sedang berkembang seperti bangsa Indonesia saat ini merupakan kebutuhan mutlak yang harus dikembangkan sejalan dengan tuntutan pembangunan secara tahap demi tahap. Pendidikan yang dikelola dengan tertib, teratur, efektif dan efisien (berdaya guna dan berhasil guna) akan mampu mempercepat jalannya proses pemberdayaan bangsa yang berdasarkan pada penciptaan kesejahteraan kehidupan bangsa kita, sesuai dengan tujuan nasional seperti yang tercantum dalam alinea IV, pembukaan Undang-Undang Dasar 1945.

Dalam pendidikan terdapat kegiatan belajar mengajar dalam hal ini yang melakukan adalah guru. Guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pada masa covid-19 banyak sekali kesulitan yang dihadapi serta memiliki dampak besar terhadap berbagai sistem kehidupan dampak yang paling nyata adalah pada bidang perekonomian dan bidang sosial, dampak yang terjadi pada bidang sosial ini salah satunya adalah dianjurkannya menjaga jarak dengan bekerja dari rumah. Bekerja dari rumah ini juga berpengaruh pada dunia

pendidikan dimana perubahan proses belajar mengajar juga terjadi secara signifikan. Dunia pendidikan pun mendapatkan dampak yang besar pada masa covid-19, perubahan tiba-tiba terjadi di lingkungan sekolah secara umum bahkan perubahan kurikulum terjadi untuk menyesuaikan keadaan di masa pandemi.

Sebagai upaya untuk mencegah pandemic Covid-19, Pemerintah mengeluarkan kebijakan agar sekolah-sekolah meminta siswanya untuk belajar dirumah sehingga sekolah menerapkan metode pembelajaran siswa secara daring.

Dengan adanya perubahan metode pembelajaran siswa secara daring, setiap mata pelajaran mendapatkan tantangan tersendiri dalam menyampaikan materi pembelajaran agar setiap tujuan pembelajaran dapat terpenuhi termasuk mata pelajaran Seni Budaya dimana salah satu materinya adalah menggambar ilustrasi.

Ilustrasi adalah sebuah kata yang berasal dari bahasa Belanda *illustrate* yang memiliki arti suatu hiasan dengan gambar. Secara terminologi ilustrasi merupakan suatu gambar yang memiliki fungsi sebagai sarana untuk menjelaskan suatu kejadian. Menurut martha thoma (1994:171), dalam hubungannya dengan lukisan berkembang sepanjang alur yang sama dalam sejarah dan dalam banyak hal, keduanya sama. Secara tradisional keduanya mengambil inspirasi dari karya kesusastraan; hanya saja lukisan dibuat untuk menghiasi dinding atau langit-langit, sedangkan ilustrasi dibuat untuk menghiasi naskah, untuk membantu menjelaskan cerita atau mencatat peristiwa. Ilustrasi tidak berdiri sendiri sebagaimana halnya dengan lukisan; ia senantiasa berhubungan dengan sesuatu

yang lain yaitu ide yang tertulis. Sebuah ilustrasi harus menampakkan secara visual sesuatu

yang telah dinyatakan dengan kata-kata; ini menuntut sebuah grafis, yaitu sifat menguraikan dari sebuah gambar, terlepas dari sifatnya sebagai hiasan (Biggs, 1952: 171).

Kartun adalah gambar dengan penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa. (wikipedia)

Menggambar merupakan salah satu aktivitas yang disukai anak, karena dalam menggambar sebenarnya anak melakukan kegiatan bermain dengan unsur-unsur seni rupa seperti garis, warna, dan bidang serta mengkomposisikan unsur-unsur tersebut. Pengertian tersebut sejalan dengan pendapat Garha (1975: 24) bahwa menggambar merupakan kegiatan yang paling populer di antara jenis kegiatan seni rupa. Selain itu, kegiatan menggambar sebagai media pengungkapan ide yang dilaksanakan secara alamiah berdampak positif bagi perkembangan intelektual, emosional, kreativitas, dan perkembangan sosial anak.

Salah satu pokok bahasan yang dipelajari dalam mata pelajaran seni budaya adalah seni rupa. Seni rupa yaitu mencakup materi mengenai seni visual (yang dapat dilihat). materi pembelajaran seni budaya dipelajari di kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP), menggambar ilustrasi yang salah satu jenisnya adalah kartun termasuk yang akan dipelajari oleh siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, Menggambar ilustrasi kartun membutuhkan kreativitas dan imajinasi yang luas. Karena di dalam menggambar ilustrasi kartun seorang pembuat kartun (kartunis) dituntut untuk berpikir lebih

kreatif agar menghasilkan gambar yang terkesan lebih hidup, lucu, unik, dan menarik. Dalam proses pembelajaran, pelajaran menggambar ilustrasi kartun dapat membantu daya kreativitas peserta didik dan dapat membangkitkan imajinasi berpikir kreatif peserta didik dalam berkarya. Ilustrasi kartun juga dapat merangsang kecerdasan peserta didik dalam berkegiatan saat menggambar. dan, siswa di harapkan dapat mengambil manfaat pada pembelajaran ini, karna menggambar akan membentuk ide-ide dan kreatifitas siswa agar menghasilkan karya seni ilustrasi indah, dan selain tujuan menggambar ilustrasi adalah agar siswa mampu mengenali lingkungan dengan baik, terampil menyatakan pesan-pesan lewat gambar yang indah untuk dipahami oleh orang lain.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti “Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat. “ dan salah satu alasan penulis tertarik untuk meneliti ini adalah karena penulis ingin mengetahui bagaimana kreatifitas siswa dalam mengembangkan sebuah ide, dan terampil menyatakan pesan-pesan dalam ilustrasi katun serta kurangnya penelitian tentang seni ilustrasi, salah satunya adalah ilustrasi kartun.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan di atas, maka di rumuskan permasalahan yakni :

1. Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat.?
2. Bagaimana Kualitas Hasil karya siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat.?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan di atas, maka tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat.
2. Untuk mengetahui kualitas hasil dari karya siswa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak yang terkait dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini secara teoritis di harapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan khususnya bagi siswa dan guru untuk terus berpikir kreatif dalam mencari ide dan gagasan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka adalah bentuk ulasan dan ungkapan pemikiran atau teori-teori yang akan melandasi penelitian. Dibawah ini di kemukakan beberapa teori dan pengertian yang berhubungan dengan judul penelitian yaitu “Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat ”.

Berikut ini adalah beberapa hal sehubungan judul penelitian dengan sebuah studi pustaka sebagai landasan teori, adapun hal-hal yang diuraikan dalam beberapa bentuk pengertian dan pemaparannya sebagai berikut.

1. Kajian Relevan

a. Penelitian Menggambar Ilustrasi Kartun Ini Pernah Dilakukan Oleh Anik Rahmawati, dengan judul “Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Kartun Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 1 Keling Kecamatan Keling Kabupaten Jepara” jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran yang diteliti dan dinilai berdasarkan prinsip dan unsur seni rupa yang telah ditentukan yaitu garis, bentuk, warna, gelap terang, proporsi dan karakter objek.

Jika dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, dengan judul “Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di

Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat” Memiliki perbedaan, yaitu pada rumusan masalah yang akan diteliti, serta proses pembelajaran yang berbeda karena pada penelitian ini penulis menggunakan pembelajaran melalui *Daring*.

- b. Penelitian tentang ilustrasi kartun juga pernah dilakukan oleh Muhammad Affifa Bahrin Dan Eko Sugiarto dengan judul “Gambar Kartun Wayang Punakawan Sebagai Media Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Pada Siswa Kelas V SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menelusuri, memahami, dan menjelaskan tentang gejala atau peristiwa yang ada terhadap objek yang di teliti

Jika dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, dengan judul “Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat” Memiliki perbedaan, yaitu pada jenis penelitian yang mereka lakukan pada sekolah SD, sedangkan penulis meneliti di SMP serta proses pembelajaran yang berbeda karena pada penelitian ini penulis menggunakan pembelajaran melalui *daring*.

2. Belajar dan pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

a. Proses belajar

Belajar merupakan suatu “proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan” Moh. Surya (1981: 32).

Menurut Hilgard dan Bower (dalam Fathurrohman, 2007:5-6) didalam bukunya *Theoris of Learning* (1975) mengatakan bahwa:

“Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan ataudasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan atau keadaan-keadaan sesaat seseorang misalnya kelelahan, pengaruh obat dan sebagainya.”

b. Tujuan belajar

Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru yang diharapkan oleh siswa. Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar. Tujuan belajar merupakan cara akurat untuk menentukan hasil pembelajaran. Tujuan pembelajaran (*Instructional goals*) dan tujuan belajar (*learning objective*) berbeda, namun berhubungan erat antara satu dengan lainnya.

Standar (ukuran) perilaku, komponen ini merupakan suatu pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku siswa. Suatu ukuran menentukan tingkat minimal perilaku yang dapat diterima sebagai bukti, bahwa siswa telah mencapai tujuan pembelajaran.

Robert M. Gagne dalam (Alimuddin Caco 2011: 14) mengelompokkan kondisi-kondisi belajar: (sistem lingkungan belajar) sesuai dengan tujuan-tujuan belajar yang ingin dicapai. Gagne mengemukakan manusia yang merupakan hasil belajar, sehingga pada gilirannya membutuhkan sekian macam kondisi belajar untuk mencapainya. Adapun macam-macam kemampuan hasil belajar tersebut diantaranya:

- a. Keterampilan intelektual (yang merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingkungan skolastik).
- b. *Strategis kognitif*, mengatur “cara belajar” dan berpikir seseorang dalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah.
- c. Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta (kemampuan ini umumnya dikenal).
- d. Kemampuan motorik yang diperoleh di Sekolah, antara lain keterampilan menulis, kemampuan menggambar, dan sebagainya.
- e. Sikap dan nilai, berhubungan dengan arah serta intensitas emosional yang dimiliki seseorang, sebagaimana dapat disimpulkan.

c. Penilaian hasil pembelajaran

Pada bagian ini proses belajar mengajar dievaluasi untuk mengetahui sejauhmana penguasaan bahan pelajaran oleh siswa dan untuk mengetahui efektifitas dan efesiensi pembelajaran yang telah dilaksanakan, menurut Nana Sudjana, inti penilaian adalah “proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kreativitas tertentu”, sedangkan menurut (Suharsismi Arikanto. 1997: 9) “penilaian berfungsi sebagai pengukur keberhasilan.

Penilaian hasil belajar menurut Rahmawati (2016), penilaian adalah suatu proses yang sistematis dan mencakup kegiatan mengumpulkan, menganalisis, serta menginterpretasikan informasi untuk menentukan seberapa jauh seorang atau sekelompok peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, baik dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik, sedangkan menurut Yayat (2014), “penilaian merupakan alat ukur yang dilakukan oleh seseorang untuk melihat apakah sesuatu yang dilakukan sudah sesuai dengan yang diharapkan”.

Adapun macam-macam penilaian yang dilakukan dalam proses belajar mengajar yaitu penilaian sikap, pengetahuan dan penilaian keterampilan. Namun penilaian yang digunakan dalam penelitian proses belajar menggambar ilustrasi secara daring yaitu penilaian keterampilan atau psikomotorik.

d. Perencanaan pembelajaran

Perencanaan pembelajaran merupakan suatu pemikiran tentang penerapan prinsip-prinsip umum mengajar, di dalam pelaksanaan tugas mengajar dalam situasi interaksi guru dan murid, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, karena dengan perencanaan itu, maka seorang guru akan bisa memberikan pengajaran dengan baik, karena itu ia dapat menghadapi situasi di dalam kelas secara tegas, mantap dan fleksibel.

Kemudian menurut Majid (2015: 38) tentang Perencanaan proses pembelajaran yaitu:

Meliputi silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, SK, KD, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar diantaranya yaitu:

1. Silabus

Silabus merupakan acuan untuk pengembangan RPP. Pengembangan silabus dapat dilakukan mandiri atau kelompok oleh guru dalam sebuah sekolah atau beberapa sekolah, kelompok MGMP, PKG, dan Dinas Pendidikan.

2. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan penjabaran dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya pencapaian Kompetensi Dasar. RPP disusun untuk setiap KD yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang RPP untuk setiap

pertemuan dengan penjadwalan satuan pendidikan. Ada beberapa komponen RPP sebagai berikut: identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaiannya kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar. Dalam penyusunan RPP memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut: memperhatikan perbedaan individu peserta didik, mendorong partisipasi aktif, mengembangkan budaya membaca dan menulis, memberikan umpan balik dan tindak lanjut, keterkaitan dan keterpaduan, serta menerapkan teknologi, informasi, dan komunikasi..

Menurut Sanjaya (2013: 37-40) menyatakan bahwa, ada beberapa nilai perencanaan yang dapat dijadikan sebagai kriteria penyusunan perencanaan diantaranya:

a. Signifikansi

Dapat diartikan sebagai kebermaknaan. Nilai signifikansi artinya adalah bahwa perencanaan pembelajaran hendaknya bermakna agar proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien.

b. Relevan

Artinya sesuai. Nilai relevansi dalam perencanaan adalah bahwa perencanaan yang kita susun memiliki nilai kesesuaian baik internal maupun eksternal. Kesesuaian internal adalah perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Sedangkan kesesuaian eksternal mengandung arti bahwa perencanaan pembelajaran yang disusun harus sesuai dengan kebutuhan siswa.

c. Kepastian

Nilai kepastian bermakna bahwa dalam perencanaan pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, tidak lagi memuat alternatif alternatif yang bisa di pilih akan tetapi berisi langkah langkah pasti yang dapat dilakukan secara sistematis.

d. Adaptabilitas

Perencanaan pembelajaran hendaknya disusun hendaknya bersifat lentur atau tidak kaku. Misalnya, perencanaan pembelajaran ini dapat diimplementasikan manakala memiliki syarat syarat tertentu, manakala syarat tersebut tidak dipenuhi maka perencanaan pembelajaran tidak dapat digunakan. Sebaiknya perencanaan pembelajaran disusun untuk dapat diimplementasikan dalam berbagai keadaan dan berbagai kondisi.

e. Kesederhanaan

Perencanaan pembelajaran harus bersifat sederhana artinya mudah diterjemahkan dan mudah diimplementasikan. Perencanaan yang rumit dan sulit untuk diimplementasikan tidak akan berfungsi sebagai pedoman untuk guru dalam pengelolaan pembelajaran.

f. Prediktif

Perencanaan pembelajaran yang baik harus memiliki daya ramal yang kuat, artinya perencanaan dapat menggambarkan “apa yang akan terjadi, seandainya”. Daya ramal ini sangat penting untuk mengantisipasi berbagai

kemungkinan yang akan terjadi, dengan demikian akan mudah bagi guru untuk mengantisipasinya.

Dalam hal ini istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa, perencanaan juga disebut sebagai suatu sistem, dimana terdapat sumber-sumber dan prosedur-prosedur untuk menggerakkan pembelajaran, tujuan, dalam kenyataannya, ada beberapa komponen tambahan yang perlu mendapat perhatian dan yang membentuk suatu model rancangan pengajaran.

e. Langkah-langkah pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran merupakan hal yang sangat menentukan dalam keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi dasar, dengan kegiatan pembelajaran yang disusun dengan tepat siswa akan lebih mudah menguasai materi ajar yang diberikan, dalam merencanakan kegiatan pembelajaran, harus diperkirakan bagaimana indikator keberhasilan belajar, apakah langkah-langkah yang disusun dalam kegiatan itu dapat mencakup setiap indikator yang telah dirumuskan, menurut Icha “jika semua indikator sudah dapat ternaungi oleh kegiatan pembelajaran yang disusun, maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai dan ketuntasan siswa dalam menguasai kompetensi dasar akan sangat baik”

f. Pembelajaran Daring

Daring memiliki makna tersambung dalam jaringan. Menurut Thome

dalam (Kuntarto, 2017) pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online. Pembelajaran daring dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang pelaksanaannya menggunakan jaringan internet, intranet dan ekstranet atau komputer yang terhubung langsung dan cakupannya luas.

Setijadi, (2005) menyebutkan sebenarnya pendidikan daring adalah pendidikan dimana peserta didik mempunyai jarak yang jauh dari pendidik, sehingga pendidikan tidak dapat dilakukan secara tatap muka dan penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik harus dilakukan melalui media. Karena pesan disampaikan melalui media, maka peserta didik diharapkan mampu belajar secara mandiri.

Rusman (2012) juga menyebutkan penggunaan dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran jarak jauh disebut dengan daring. Pembelajaran daring adalah kegiatan komunikasi yang dialihkan menggunakan multimedia : interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, pengayaan. Kemudian Wirastawan (2005) menambahkan pembelajaran daring sebagai wujud perkembangan teknologi informasi yang diaplikasikan dalam pendidikan disekolah “maya”. Penggunaan teknologi informasi ini dapat digabungkan dengan proses pembelajaran secara langsung atau tatap muka di kelas. Hampir semua lembaga pendidikan telah menerapkan metode daring sebagai alternatif pembelajaran di masa pandemi covid 19.

Membahas mengenai dunia pendidikan, memasuki era normal baru (*new*

normal) di masa pandemi Covid-19 ini, berbagai kebijakan terkait dunia pendidikan telah dilaksanakan. Salah satunya ialah implementasi pembelajaran daring (*online*) pada setiap jenis pendidikan formal, dengan kata lain pembelajaran konvensional dengan tatap muka belum diperkenankan untuk dilaksanakan di masa pandemi Covid-19 ini.

Adapun aplikasi yang digunakan dalam media pembelajaran daring yaitu; google class, google meet, zoom, telegram, whatsapp, dan aplikasi media sosial lainnya.

3. Pengertian ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah kata yang berasal dari bahasa Belanda *illustratie* yang memiliki arti suatu hiasan dengan gambar. Secara terminologi ilustrasi merupakan suatu gambar yang memiliki fungsi sebagai sarana untuk menjelaskan suatu kejadian. Menurut para ahli (Soedarso,1990) menyatakan bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang melukiskan tujuan tertentu.

Menurut para ahli lainnya juga berpendapat bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan seni rupa. Ilustrasi ini dapat menjelaskan tentang makna dari sebuah tulisan sehingga membantu pembaca untuk memahami makna dari tulisan tersebut (Rohidi, 1984).



Gambar 1. Contoh ilustrasi

(sumber: <https://www.semangatnews.com/catatan-ringan-mengamati-ilustrasi-sketsa-kartun-tokoh-publik-gubernur-dan-wakil-gubernur-karya-zardi-syahrir/>)

a. Peran ilustrasi

Ilustrasi sebagai sebuah seni rupa yang memiliki peran atau tujuan dalam menyampaikan suatu maksud tertentu untuk menerangkan peristiwa. Adapun peran ilustrasi sebagai berikut :

1. Menarik perhatian pembaca. Ilustrasi dapat digunakan untuk memberi gambaran lengkap mengenai isi sebuah karya. Salah satu contohnya adalah pada majalah atau buku. Sebuah ilustrasi sangatlah bagus untuk membuat para pembaca penasaran dan membuat mereka ketagihan untuk membacanya lebih lanjut.
2. Memudahkan dalam memahami suatu tulisan. Adanya ilustrasi membantu kita menemukan makna dari sebuah tulisan yang kita baca secara menyeluruh.
3. Sebagai sarana mengekspresikan ide atau pikiran melalui sebuah gambar. Banyak diantara mereka yang gemar menggambar untuk mengekspresikan

apa yang ia rasakan, menyalurkan hobi, mengungkapkan curahan hati dan lain – lain.

4. Menjelaskan secara singkat sebuah tulisan atau cerita.
5. Meningkatkan nilai estetika sebuah gambar atau tulisan. Adanya ilustrasi menjadikan seseorang lebih mudah dalam memaknai sebuah pesan yang ingin disampaikan.
6. Memberikan hiburan sehingga pembaca tidak bosan saat membaca sebuah tulisan.
7. Sebagai sarana untuk berkomunikasi. Pada umumnya sebuah gambar dapat mendeskripsikan sebuah tulisan.
8. Menjelaskan konsep melalui gambar.

b. fungsi ilustrasi

Selain ke delapan fungsi yang telah disebutkan di atas, berikut akan dikaji lebih dalam lagi mengenai fungsi ilustrasi:

1. Fungsi Deskriptif, yaitu digunakan untuk menjabarkan arti dari sebuah tulisan yang panjang melalui sebuah gambar.
2. Fungsi Ekspresif, yaitu mengekspresikan suatu ide atau gagasan melalui sebuah gambar.
3. Fungsi Analitis mengekspresikan secara detail bagian – bagian suatu benda.
4. Fungsi Kualitatif, yaitu pada umumnya digunakan dalam pembuatan tabel, grafik, foto, simbol, gambar dan lain – lain.

4. Pengertian kartun

Kartun adalah gambar dengan penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa. Beberapa jenis gambar kartun yang dikenal saat ini ialah kartun editorial, *gag cartoon*, dan strip komik. Kartun editorial atau kartun politis biasanya ditujukan untuk menyatakan pandangan politik atau sosial dengan cara menyindir. Sementara itu, *gag cartoon* dimaksudkan untuk melucu tanpa menyindir. Strip komik ialah gambar kartun dalam bentuk komik singkat. Kartun dapat pula digunakan sebagai ilustrasi, misalnya dalam buku, majalah, atau kartu ucapan. Selain itu, kartun juga berkembang dalam media lainnya, yaitu film, dan dikenal sebagai animasi. Gaya ini biasanya dipakai untuk cerita-cerita humor.

Kartun secara umum digunakan sebagai wadah untuk menciptakan suatu karya seni rupa yang bersifat menghibur, mengundang tawa dan ada berupa sindirian halus. Dalam pengertian kartun, Seno Gumira (2014:14) menyatakan bahwa “Kartun adalah anak resmi perkawinan seni gambar dan humor”. Kemampuan membuat gambar yang berisi muatan humor tentu menjadi suatu hal yang luar biasa sehingga membuat orang yang melihatnya tersenyum bahkan bisa tertawa. Gambar kartun dalam pengertian dasarnya dapat dibedakan atas dua, yaitu kartun humor dan karikatur atau kartun editorial.

a. Jenis kartun

Adapun jenis karun adalah sebagai berikut:

1. . Kartun gag

Kartun Gag adalah gambar kartun yang bertujuan hanya sekedar sebagai gambar lucu tanpa bermaksud membahas suatu permasalahan atau peristiwa aktual.



Gambar 2. Gag kartun

(sumber: <https://roikanssoekartun.com/2011/01/january-gag-cartoon.>)

2. Kartun editorial

Kartun Editorial adalah gambar kartun pada kolom gambar sindiran di surat kabar yang mengomentari berita dan isu yang sedang viral di kalangan masyarakat. kartun editorial juga sering disebut dengan kartun politik.



Gambar 3. Kartun editorial

(sumber: <https://www.pintererst.ch/pin/accounting-08.blogspot.com>)

3. Kartun karikatur

Kartun karikatur adalah gambar kartun yang telah di lukis dengan melakukan perubahan terhadap wajah atau bentuk seseorang yang dilukis.

Ciri-ciri Kartun Kariatur

1. Hidung besar, mata kecil, dsb.
2. Gambar Kartun lebih menonjolkan karakter seseorang melalui bentuknya.
3. Gambar Kartun memperlihatkan sifat atau kelemahan seseorang ataupun sebuah perkumpulan.
4. Gambar Kartun bertujuan untuk menimbulkan rasa kurang percaya masyarakat
5. Gambar Kartun ini digunakan untuk mengkritik secara lucu yang mempunyai maksud tertentu.



Gambar 4. Kartun karikatur

(sumber: <https://www.pintererst.ch/pin/5608389598359837176636/?send=true>)

4. Kartun animasi

Kartun animasi adalah kartun yang bisa bergerak atau hidup secara visual dan bersuara. Kartun ini tersusun dari gambar-gambar yang di lukis kemudian direkam dan di tayangkan dalam televisi atau film. Jenis kartun ini mengambil peran penting dalam industri perfilman pada saat ini.



Gambar 5 . Kartun animasi
(sumber: <https://www.republika.co.id>)

5. Komik

Komik adalah Pengabungan antara seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk dari rangkaian gambar keseluruhannya adalah rentetan cerita yang pada setiap gambarnya ada balon ucapan.

1. Komik digunakan sebagai narasi cerita dengan tokoh/karakter yang mudah di kenal.
2. Pada saat ini perkembangan komik buatan lokal tak sehebat komik buatan Jepang.

3. Tetapi Komik-komik buatan lokal masih tetap bertahan pada terbitan secara bersambung di koran-koran ataupun majalah.

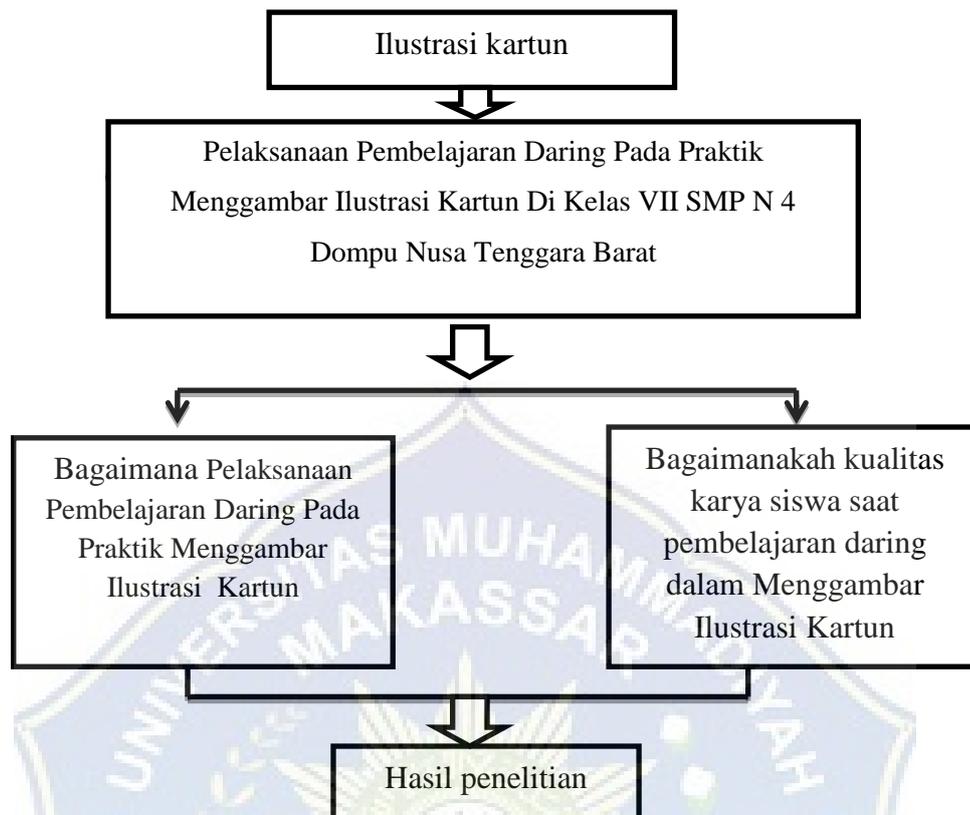


Gambar 6 . Kartun komik

(sumber: <https://www.broonet.com/gambar-ilustrasi/>)

B. Kerangka Pikir

Dengan melihat konsep atau teori yang telah diuraikan pada kajian pustaka, maka dapat dibuat kerangka atau skema yang dapat dijadikan sebagai acuan kerangka pikir tentang Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat Adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Kerangka berpikir

Berdasarkan kerangka pikir di atas maka dapat dijelaskan bahwa komponen tersebut saling berkaitan atau berhubungan, dalam proses pembelajaran menggambar ilustrasi kartun ini, yang perlu di perhatikan yaitu mulai dari, perolehan media dan alat yang akan digunakan, sampai faktor-faktor dan penghambat untuk menghasilkan suatu menggambar ilustrasi kartun yang terbaik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

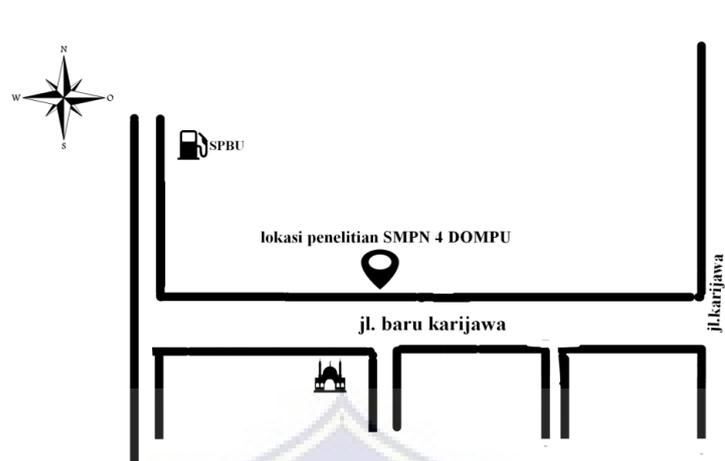
Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, yang dimaksud dengan penelitian deskripsi kualitatif adalah jenis penelitian yang berusaha mengungkapkan suatu atau memberi gambaran secara objektif sesuatu dengan kenyataan yang sesungguhnya. Peneliti kualitatif percaya bahwa “kebenaran adalah dinamis dan dapat ditemukan hanya melalui penelaan terhadap orang melalui interaksinya dengan situasi sosial mereka” (Danim, 2002).

Berdasarkan pernyataan tersebut, penulis menggunakan pendekatan ini karena ingin mencoba menelusuri, memahami dan menjelaskan tentang gejala atau fenomena yang ada atau terjadi terhadap objek yang diteliti. Dalam penelitian ini akan dianalisis bagaimana Proses Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Kartun pada kelas VII SMP N 4 Dompu Kabupaten Dompu Nusa Tenggara Barat Melalui Pembelajaran Daring.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP NEGERI 4 DOMPU, yaitu terletak di jalan Baru Karijawa, Kelurahan Karijawa, Kecamatan Dompu, Kabupaten Dompu Nusa Tenggara Barat.

Penentuan lokasi penelitian berdasarkan daerah tersebut, hal ini dianggap cocok dengan sasaran penelitian sehingga memudahkan peneliti dalam mengenali data dari subjek penelitian.



Gambar 7. Peta Lokasi

B. Variable Penelitian dan Desain Penelitian

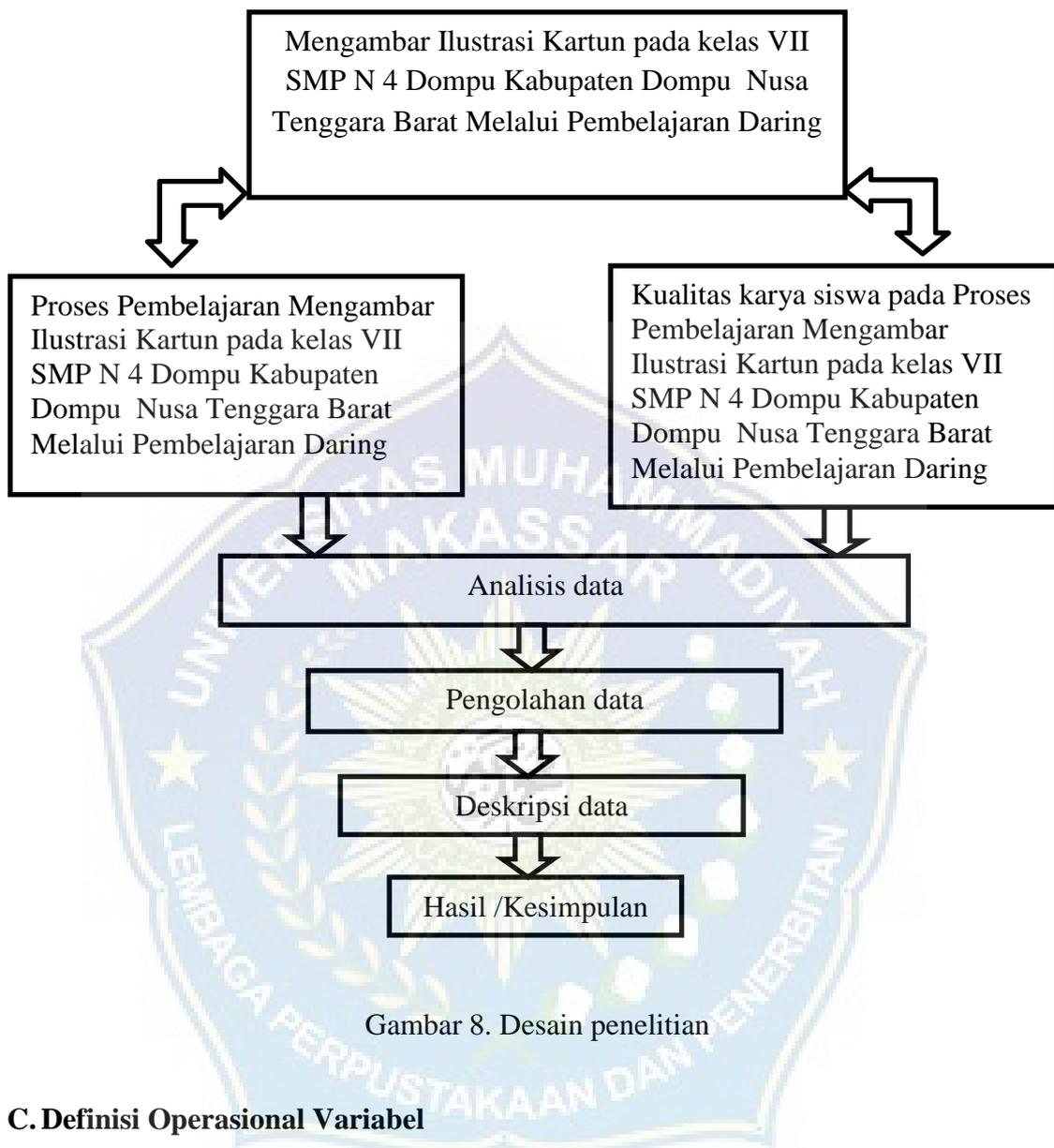
a. Variable Penelitian

Variabel merupakan sasaran yang akan diteliti pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data yang akurat dalam pelaksanaan Proses Pembelajaran Daring Dengan Menggambar Ilustrasi Kartun Pada Kelas VII Smp N 4 Dompu Kabupaten Dompu Nusa Tenggara Barat.

1. Proses Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Kartun pada kelas VII SMP N 4 Dompu Kabupaten Dompu Nusa Tenggara Barat Melalui Pembelajaran Daring.
2. Kualitas karya siswa pada Proses Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Kartun pada kelas VII SMP N 4 Dompu Kabupaten Dompu Nusa Tenggara Barat Melalui Pembelajaran Daring.

b. Desain penelitian

Desain penelitian ini digambarkan dalam bentuk skema sebagai berikut:



Gambar 8. Desain penelitian

C. Definisi Operasional Variabel

Berdasarkan variabel di atas maka perlu dilakukan pendefinisian operasional variabel guna memperjelas dan menghindari dari terjadinya suatu kesalahan. Serta memudahkan sasaran penelitian hingga berjalan dengan baik.

Adapun devinisi operasional variabel penelitian adalah sebagai berikut:

1. Proses Pembelajaran Daring Dengan Menggambar Ilustrasi Kartun adalah proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan baik dalam

bidang kognitif afektif dan psikomotorik. dalam setiap langkah-langkah pembelajaran merupakan hal yang sangat menentukan dalam keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi dasar, dengan kegiatan pembelajaran yang disusun dengan tepat siswa akan lebih mudah menguasai materi ajar yang diberikan.

2. Penilaian merupakan alat ukur yang dilakukan oleh seseorang untuk melihat apakah sesuatu yang dilakukan sudah sesuai dengan yang diharapkan. Adapun kriteria penilaian yang digunakan untuk menilai kualitas sebuah karya siswa antara lain: 1) kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran daring, 2) tema, 3) ide/gagasan, 4) kebersihan/kerapihan karya, dan 5) pewarnaan.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sesuatu yang akan menjadikan orang, benda ataupun lembaga (organisasi) sebagai sumber penelitian atau sumber informasi. Di dalam subjek inilah terdapat objek penelitian yaitu proses. Maka yang akan menjadi subjek dalam penelitian ini adalah Subjek yang akan menjadi sasaran penelitian adalah guru seni budaya, sedangkan objek penelitian adalah proses pembelajaran guru di depan siswa kelas VII SMP N 4 DOMPU Nusa Tenggara Barat.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Penelitian pustaka

Penelitian pustaka akan dilakukan untuk memperoleh data sekunder berupa asumsi dan teori yang berhubungan erat dengan menggambar ilustrasi

kartun, sehingga hasil penelitian lapangan dapat akurat dengan adanya penelitian pustaka. Hal ini sangat penting dilakukan sebagai upaya untuk landasan teori yang digunakan dalam penelitian selanjutnya.

a. Observasi

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung dimana proses pembelajaran menggambar ilustrasi kartun, oleh guru bidang studi seni budaya (seni rupa). Adapun penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pembelajaran daring melalui media sosial. Pembelajaran daring dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang memanfaatkan media-media pembelajaran yang dapat diakses menggunakan internet seperti whatsapp, telegram, atau instragram.

1. Memberi referensi sesuai tema yang telah diangkat.
 2. Meminta siswa menggambar apa yang telah disepakati terlebih dahulu.
 3. Mengevaluasi karya yang dibuat oleh siswa.
 4. Memberikan penilaian gambar yang telah diselesaikan oleh siswa dengan kriteria yang telah ditentukan yaitu ekspresi, kreativitas dan keaslian gambar.
- b. Wawancara.

Wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi atau teknik pengumpulan data yang digambarkan sebagai sebuah interaksi yang melibatkan pewawancara dengan yang diwawancarai, dengan maksud mendapatkan informasi yang sah dan dapat dipercaya. Wawancara dapat berlangsung dari percakapan biasa atau pertanyaan singkat, hingga yang bersifat formal atau interaksi yang lebih lama. Wawancara formal kadang-kadang

dibutuhkan dalam penelitian aspek terpenting dari pendekatan wawancara mendalam adalah bahwa informasi partisipan dapat diterima dan dipandang sangat penting. dilakukan melalui wawancara baik via whatsapp dan direct messenger instagram

- 1) Wawancara terstruktur yaitu dimana peneliti melakukan wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan terlebih dahulu, atau pewawancara menetapkan sendiri pertanyaan-pertanyaan sebelum diajukan.
- 2) Wawancara tidak terstruktur yaitu dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan secara bebas dan leluasa tetapi tetap fokus pada masalah sehingga memperoleh suatu informasi yang lebih kaya dan mendalam.

Yang akan di wawancarai dalam penelitian ini adalah guru dan siswa.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara pengambilan data dari dokumen yang ada serta pengambilan gambar melalui kamera atau foto pada karya sebagai salah satu objek peneliti.

Adapun dokumentasi yang dilakukan sebagai berikut:

1. Screenshot atau foto kegiatan daring menggunakan Hp.
2. Pemotretan hasil tes dengan menggunakan kamera.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Patton (dalam Moleong, 2011: 247) merupakan proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Dalam proses menganalisis data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif, yaitu analisis yang menggambarkan keadaan atau status fenomena dengan kata atau kalimat, kemudian dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan secara deskripsi, maka analisis harus sesuai dan relevan dengan permasalahan yang terjadi dilapangan. berikut ini adalah langkah-langkah dalam menganalisis data sebagai berikut :

1. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan cara mengidentifikasi satuan (unit). Pada mulanya diidentifikasi adanya satuan bagian terkecil yang ditemukan dalam data yang memiliki makna bila dikaitkan dengan fokus dan masalah penelitian. Setelah satuan terkecil diperoleh langkah selanjutnya adalah membuat koding. Membuat koding berarti memberikan kode pada setiap 'satuan' agar tetap dapat ditelusuri data/satuannya berasal dari sumber mana (Moleong, 2011: 288).

Reduksi data dalam penelitian ini dilakukan pada hal-hal yang berhubungan dengan rumusan masalah penelitian yaitu mengenai Proses Pembelajaran Mengambar Ilustrasi Kartun pada kelas VII SMP N 4 Dompus Kabupaten Dompus Nusa Tenggara Barat Melalui Pembelajaran Daring. Proses reduksi data dengan menelaah hasil data yang akan diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data tersebut dirangkum, kemudian dikategorisasikan dalam satuan-satuan yang telah disusun. Data tersebut disusun dalam bentuk deskripsi yang terperinci, hal ini untuk menghindari makin menumpuknya data yang akan dianalisis.

2. Penyajian Data

Penyajian data diperoleh dari berbagai sumber, kemudian dideskripsikan dalam bentuk uraian kata-kata tau kalimat-kalimat sesuai dengan pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif. Penyajian data perlu dilakukan karena untuk memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan selanjutnya, menganalisis atau mengambil tindakan berdasarkan atas pemahaman yang diperoleh dari tempat penelitian. Penyajian data pada penelitian ini disusun berdasarkan observasi, wawancara, analisis dan deskripsi tentang Bagaimana Proses Pembelajaran Daring Dengan Menggambar Ilustrasi Kartun Pada Kelas VII Smp N 4 Dompu Kabupaten Dompu Nusa Tenggara Bara.

3. Menarik Kesimpulan atau Verifikasi

Menarik kesimpulan adalah Hasil atau perolehan data yang telah dikumpulkan dan didapatkan dari penelitian yang kemudian dibuat sebuah kesimpulan yang sesuai rumusan masalah dan tujuan yang ingin di capai. Jenis penelitian yang menggunakan metode kualitatif ini bertujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis, aktual serta akurat mengenai fakta-fakta yang terdapat dilapangan.

Dari ketiga teknik analisis yang telah diuraikan di atas, bahwa antara reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan merupakan sesuatu yang saling berhubungan dan menjalin satu sama lain pada saat sebelum, selama, dan setelah pengumpulan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dimaksudkan adalah untuk menguraikan secara objektif tentang hasil penelitian yang telah dilaksanakan dilapangan yaitu mengenai Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini tidak menggunakan data kuantitatif melainkan data kualitatif. Data yang di olah, dianalisis, dan disajikan dalam bentuk deskriptif yaitu penggambaran data berdasarkan kenyataan yang ada dilapangan, dan sesuai dengan indikator serta variabel penelitian.

1. Lokasi sekolah dan kegiatan Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun.

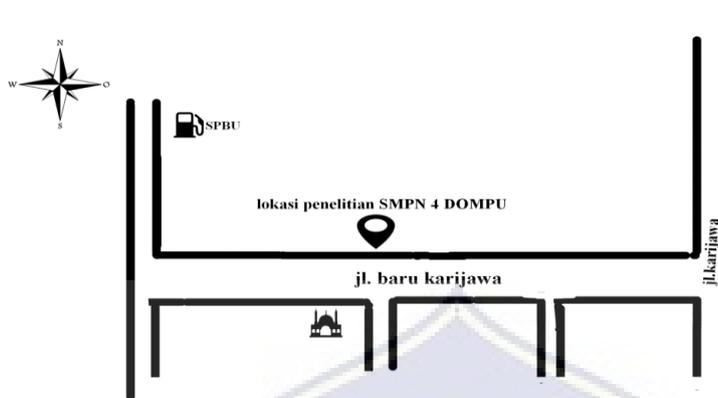
Lokasi penelitian adalah SMP N 4 dompu kecamatan dompu kabupaten dompu merupakan sekolah negeri yang didirikan pada tahun 2005 yang berlokasi di Jl. Baru Karijawa Selatan Kelurahan Karijawa Kecamatan Dompu Kabupaten Dompu. Saat ini yang menjabat sebagai kepala sekolah adalah bapak Abdul Kharis S.Pd. pembelajaran menggambar ilustrasi masuk pada materi mata pelajaran Seni Budaya. Proses pembelajaran dengan menggambar ilustrasi kartun

bertujuan untuk mengetahui kualitas dari hasil karya siswa sebagai bentuk dari mengekspresikan diri sesuai dengan kemampuan dari setiap peserta didik.

Tujuan dari kegiatan belajar mengajar pada lembaga pendidikan adalah untuk mengetahui kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik, agar dapat mengembangkan bakat dan minat peserta didik dalam upaya pembinaan pribadi menuju pembinaan manusia seutuhnya.

Pada proses pembelajaran daring seni budaya dengan materi menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas VII SMPN 4 Dompu kecamatan Dompu Kabupaten Dompu, siswa menunjukkan kurangnya minat dalam kegiatan pembelajaran yang diakibatkan oleh proses pembelajaran yang dilakukan secara daring, ini tampak dari hilangnya focus atau mudahnya konsentrasi belajar teralihkan oleh hal-hal kecil yang terjadi disekitar lingkungan rumah peserta didik sehingga penyampain materi tentang ilustrasi kartun tidak dapat ditangkap dengan baik sehingga menyebabkan pemahaman materi tentang ilustrasi masih kurang. Pembelajaran yang dilakukan secara daring bukanlah hal yang biasa dilakukan oleh peserta didik sehingga kemampuan siswa menangkap ataupun memahami materi ilustrasi masih sangat kurang.

Peta lokasi penelitian



Gambar 8. Peta Lokasi

2. Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat.

Pada pembahasan ini akan diuraikan tentang Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat. berdasarkan data yang telah di dapatkan oleh penulis. Menurut informasi dari guru dan fakta di lapangan , Dalam proses ini Pembelajaran daring ini dilakukan dengan cara membuat grup belajar khusus untuk mata pelajaran Seni Budaya dengan menggunakan media sosial Whatsapp (WA). Penggunaan Whatsapp dianggap lebih mudah dari aplikasi media sosial lainnya serta peserta didik lebih banyak menggunakan aplikasi media sosial Whatsapp dibandingkan dengan aplikasi media sosial lainnya. Sehingga Pemberian materi pembelajaran serta tugas dan pembahasannya diberikan melalui grup belajar sehingga mudah diakses oleh semua siswa.

ada hal penting lainnya yang harus di perhatikan dalam membuat karya ilustrasi, yaitu menentukan tema dan mempersiapkan alat dan bahan seperti : Kertas, Pensil, penghapus dan pensil warna. Alat dan bahan ini akan digunakan untuk membuat karya ilustrasi kartun siswa.

Pada proses ini penulis melakukan penelitian perindividu pada peserta didik kelas VII C yang berjumlah 20 orang, karena waktu pembelajaran lebih bebas mengingat proses belajar ini menggunakan daring, sehingga memiliki waktu lebih banyak dan lebih leluasa dalam mengerjakan karya ilustrasi. Adapun tahapan-tahapan dalam Proses Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Kartun pada kelas VII SMP N 4 Dompu Kabupaten Dompu Nusa Tenggara Barat Melalui Pembelajaran Daring adalah sebagai berikut :

a. Menentukan tema

Menentukan tema adalah proses siswa menentukan apa yang ingin mereka gambar. Dalam hal ini mempermudah peserta didik dalam menentukan objek dari gambar yang di inginkan, juga menentukan seperti apa gambar ilustrasi yang peserta didik buat. Peserta didik dapat mencari referensi ilustrasi kartun di google, deviantart, pinterest atau yang lainnya sumber referensi yang peserta didik ketahui. Sehingga peserta didik mendapatkan hasil karya yang diinginkan.

b. Mencari Referensi

Di tahap ini, guru mempersilahkan siswa untuk mencari referensi terlebih dahulu, baik itu dari google, pinterest, atau sumber manapun yang mereka ketahui.

c. Menyiapkan alat dan bahan

Dalam tahap ini siswa menyiapkan Alat dan bahan. Alat dan bahan yang digunakan adalah kertas A3, pensil gambar, pensil warna, penghapus, dan rautan pensil. Harus ada kualitas dalam proses menggambar, agar efeknya lebih memuaskan. Jenis kertas yang cocok untuk teknik ini adalah yang tidak licin, mengkilat, atau tipis. Selain itu, Anda harus menggunakan kertas dengan permukaan yang agak kasar atau bertekstur untuk goresan pensil dengan kualitas yang baik.



Gambar 9. Menyiapkan alat dan bahan
(sumber Foto: Ittakullah 13 februari, 2023)

d. Menggambar sketsa

Setelah menentukan tema dan mencari peserta didik dapat menentukan hal apa yang akan di gambar. peserta dipersilahkan mengekspresikan kreatifitasnya sebebass mungkin. Baik itu dari gambar, corak serta warnanya. sketsa adalah lukisan cepat (hanya garis-garis besarnya) gamobar rancangan. Menggambar sketsa adalah salah satu proses dalam mendesain suatu gambar

pada kertas dengan tema yang sudah ditentukan. Dengan tujuan untuk memudahkan peserta didik dalam membuat objek gambar yang diinginkan.



Gambar 10 sketsa siswa
(Foto: nurul fadilah,m yusuf Al Rizki, 15 Februari 2023)

e. Proses Pewarnaan

Pada proses ini sesuai dengan data yang di dapatkan penulis, siswa ada yang menggunakan pensil warna, spidol, dan lain sebagainya.



Gambar 10 Proses siswa yang sedang mewarnai
(Foto: Ainal qursyifa, 15 Februari 2023)



Gambar 11 hasil gambar siswa
(Foto: Ainal qursyifa, 15 Februari 2023)

2. Bagaimanakah Kualitas karya siswa pada Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat.

Untuk mengetahui kualitas karya siswa atau peserta didik kelas VII SMPN 4 Dompu maka diberikan tugas menggambar pada siswa sesuai dengan materi yang diberikan. Adapun nilai yang diberikan berdasarkan aturan Depdiknas Tahun 2004.

Pedoman penilaian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Bobot Nilai dan Kategori Tingkat Kemampuan Siswa

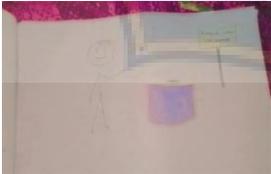
Bobot Nilai	Kategori
90-100	Sangat Baik
80-89	Baik
70-79	Cukup
60-69	Kurang
50-59	Sangat Kurang

(Sumber : Aturan Departemen Pendidikan Nasional, 2014)

Kriteria penilaian kualitas Proses Pembelajaran Mengambar Ilustrasi Kartun pada kelas VII SMP N 4 Dompu Kabupaten Dompu Nusa Tenggara Barat Melalui Pembelajaran Daring. akan dinilai dari beberapa aspek yang harus dipenuhi sebagai dasar penilaian yaitu, menentukan tema, ide/gagasan, warna dan kerapian.

Hasil penelitian kriteria kualitas karya ilustrasi kartun pada indikator penilaian dapat dipaparkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2. Daftar Penilaian oleh guru mengenai hasil karya gambar ilustrasi siswa SMPN 4 Dompu kelas VII berdasarkan tema gambar. Penilaian ini sesuai dengan indicator penilaian

No	Nama Siswa	Nilai
1.	Sastra Nanda  tema : tokyo revenger	70 Tema: Mampu menentukan tema tapi tidak menyesuaikan alat dan bahannya yang disepakati
2.	Hesti Puspita Agustina  Tema: kebersihan lingkungan	80 Mampu menentukan tema tapi perwanaan nya kurang rapi
3	Ardi Putra Pratama	80 Mampu menentukan tema.perwanaan lumayan rapi.

		
	Tema: pantai	
4	M. Awan Taufikurrahman 	70 Mampu menentukan tema tapi tidak menyesuaikan alat dan bahannya
	Tema: spongebob	
5	Selvy Maharani 	70 Pewarnaannya tidak rapi tapi peserta didik mampu menentukan tema
	Tema: tata	
6	Rohyatun 	70 Pewarnaannya tidak rapi tapi peserta didik mampu menentukan tema
	Tema: ikan di laut	
7	Muhammad Yusuf Al Risqi 	80 Pewarnaannya tidak rapi tapi peserta didik mampu menentukan tema
	Tema: doraemon	
8	Khansa Aulia Maharani	70 Peserta didik mampu menentukan tema tapi

	 <p>Tema: Robot Baymax</p>	tidak menyesuaikan alat dan bahan
9	<p>Az Zahra Khumairah</p>  <p>Tema: bunga</p>	80 Peserta didik mampu menentukan tema tapi tidak menyesuaikan alat dan bahan
10	<p>Pricilia Maharani</p>  <p>Tema: kebun</p>	80 Peserta didik mampu menentukan tema tapi tidak menyesuaikan alat dan bahan
11	<p>Nadira Jumharani</p>  <p>Tema: pemandangan</p>	70 Peserta didik mampu menentukan tema tapi perwanaannya tidak rapi
12	<p>Nurfani</p>	80 Peserta didik mampu menentukan tema tapi perwanaannya tidak rapi

	 <p>Tema: ikan</p>	
13	<p>Nurul Fadilah</p>  <p>Tema: Burung bertenger</p>	<p>70</p> <p>Peserta didik mampu menentukan tema tapi perwanaannya tidak rapi</p>
14	<p>Yanda Putri Aulia</p>  <p>Tema: chimmy</p>	<p>90</p> <p>Peserta didik mampu menentukan tema dan perwanaannya rapi</p>
15	<p>Haerunnisyah</p>  <p>Tema: bunga</p>	<p>80</p> <p>Peserta didik mampu menentukan tema tapi tidak menyesuaikan alat dan bahan</p>
16	<p>Chelsy Zinuriska</p>	<p>80</p> <p>Peserta didik mampu menentukan tema tapi</p>

	 <p>Tema: bunga</p>	tidak menyesuaikan alat dan bahan
17	<p>Dinda Mawar Putri</p>  <p>Tema : mawar</p>	80 Peserta didik mampu menentukan tema tapi tidak menyesuaikan alat dan bahan
18	<p>Ainalqursyifa Al Qolbi</p>  <p>Tema: dunia bawah laut.</p>	80 Peserta didik mampu menentukan tema, perarnaan lumayan rapi tapi tidak menyesuaikan alat dan bahan
19	<p>Berlian Apriyani</p>  <p>Tema : doraemon</p>	80 Peserta didik mampu menentukan tema tapi tidak menyesuaikan alat dan bahan
20	<p>Nurul Asakiyah</p>  <p>Tema: siang dan malam</p>	90 Peserta didik mampu menentukan tema dan menggambar rapi

Tabel 3. Daftar penilain oleh guru untuk gambar ilustrasi siswa SMPN 4 Dompu kelas VII berdasarkan kualitas gambar

No	Nama Siswa	Nilai
1.	Sastra Nanda	80
2.	Hesti Puspita Agustina	70
3	Ardi Putra Pratama	80
4	M. Awan Taufikurrahman	70
5	Selvy Maharani	70
6	Rohyatun	60
7	Muhammad Yusuf Al Risqi	80
8	Khansa Aulia Maharani	70
9	Az Zahra Khumairah	70
10	Pricilia Maharani	70
11	Nadira Jumharani	60
12	Nurfani	70
13	Nurul Fadilah	80
14	Yanda Putri Aulia	90
15	Haerunnisyah	60
16	Chelsy Zinuriska	70
17	Dinda Mawar Putri	70
18	Ainalqursyifa Al Qolbi	80
19	Berlian Apriyani	70

20	Nurul Asakiyah	90
----	----------------	----

B. Pembahasan

Dalam pembahasan ini, penulis akan menguraikan hasil kegiatan penelitian sesuai dengan analisis data yakni tentang Proses Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat.

1. Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat

Dalam pembahasan tentang Proses Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Kartun pada kelas VII SMP N 4 Dompu Kabupaten Dompu Nusa Tenggara Barat Melalui Pembelajaran Daring, Dalam pembuatannya ada beberapa tahap awal sampai tahap akhir.

a. Proses menggambar ilustrasi

1) Menentukan tema

Menentukan tema mempermudah siswa dalam menentukan apa yang mereka gambar.

2) Mencari referensi

Referensi adalah informasi yang bisa di jadikan acuan untuk menciptakan atau mengembangkan sesuatu.

dalam tahap ini guru mempersilahkan siswa untuk mencari referensi gambar-gambar ilustrasi di google.

3) menyiapkan alat dan bahan

peserta didik menyiapkan alat dan bahan untuk seperti kertas gambar, pensil, pensil warna penghapus. dll

4) Proses Pewarnaan

Dalam tahap ini peserta didik di harapkan untuk mewarnai menggunakan, pensil warna, spidol dan lain-lain

2. Kualitas hasil karya siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat.

Sebuah karya seni diciptakan oleh manusia dengan menggunakan tangan kreatif mereka, selain itu panca indera juga ikut serta. Dimana dengan panca indera tersebut manusia dapat mampu memahami dan menelaah nilai-nilai yang ada, salah satunya nilai estetika yang dapat menjadi patokan dalam membuat sebuah karya. Berdasarkan hal tersebut munculah kata apresiasi yang dapat disimpulkan sebagai sebuah penilaian terhadap kualitas karya seni dengan sisi keindahan sebagai unsur utamanya. Akan tetapi sebuah penilaian tidak dapat di ukur hanya dari sisi kualitasnya saja tetapi dari segi beberapa aspek lainnya. Kualitas sendiri memiliki makna sebuah ukuran dalam tingkat baik buruknya suatu karya atau produk dengan kata lain sebagai kadar atau taraf dalam sebuah penilaian.

Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat berjalan dengan baik, Penilaian kualitas karya ilustrasi akan diuraikan

dalam bentuk penjabaran angka-angka yang berpatokan pada penilaian yang telah mereka dapatkan berdasarkan indikator penilaian kualitas yang terdiri atas penilaian keindahan bentuk menentukan tema, ide\gagasan, kerapihan, pewarnaan sebagai berikut :

- a. Kesiapan pembelajaran daring, Adapun kendala yang dihadapi siswa kelas VII di Sekolah SMPN 4 Dompus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran daring dengan menggambar ilustrasi kartun dapat dilihat dari beberapa pernyataan siswa, seperti yang dikatakan oleh ananda Muhammad Yusuf Al Rizki:” Saat daring sulit untuk mengerti materinya sangat berbeda dengan saat tatap muka”, seperti yang kita ketahui bahwa kegiatan belajar mengajar secara daring sangat baru bagi kita semua terutama para siswa kelas VII di SMPN 4 Dompus. Perubahan proses belajar mengajar yang tiba-tiba memaksa anak-anak atau para siswa beradaptasi dengan cepat, apalagi saat menyampaikan materi pembelajaran yang membutuhkan keahlian seperti menggambar ilustrasi kartun tidak bias ditangkap atau dipahami dengan baik oleh para siswa, seperti yang diungkapkan pula oleh Ananda Nurul Asakiyah bahwa paket kuota yang terbatas atau anak-anak biasa menyebutnya dengan internet yang terbatas. Kendala lain yang dihadapi siswa adalah rasa cepat bosan dan tidak bersemangat dalam menerima materi yang disampaikan secara daring sehingga para siswa mengerjakan tugasnya dengan setengah hati.

Menentukan tema, Pada tahap menentukan tema siswa sama sekali tidak memperlihatkan kesulitan, karena ada referensi yang mereka dapatkan. Dari

keseluruhan data yang didapat berdasarkan semua aspek yang dinilai bahwa siswa kelas VII di SMPN 4 Dompu mampu memilih tema menggambar ilustrasi kartun dengan baik akan tetapi kemampuan menggambar siswa masuk dalam kategori cukup.

- b. Ide gagasan, dalam tahap ini peserta didik mampu menentukan ide gagasan karya ilustrasi.
- c. Kerapian, setelah menguraikan beberapa aspek penilaian diatas sangat dapat mempengaruhi keberhasilan aspek ini. Dengan melihat dan mengamati hasil karya kurang itu bias dilihat dari hal ini dapat dilihat dari bagaimana siswa mewarnai gambar ilustrasi kartun terlihat tidak rapi. Banyak siswa yang mengungkapkan bahwa pembelajaran tatap muka lebih disukai dibandingkan dengan pembelajaran secara daring. Juga peserta didik kadang tidak menyukaikan alat dan bahannya
- d. Kualitas dapat dilihat dari pewarnaannya tidak rapi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berjudul “Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat.”

1. Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat berjalan dengan baik meskipun memiliki beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa, seperti kurangnya sarana dan prasarana yang tersedia di rumah peserta didik serta kemampuan menggunakan teknologi yang masih kurang, begitupun yang dialami oleh guru mata pelajaran, selain itu kurangnya semangat belajar siswa saat berada di rumah sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi guru mata pelajaran Seni Budaya.
2. Kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 4 Dompu dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat dilihat dari aspek pemilihan tema dapat disimpulkan mendapat nilai yang baik yakni 55% responden dan kemampuan siswa pada kualitas menggambar dianggap cukup yaitu sebanyak 50% dari jumlah responden dan memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dibidang menggambar ilustrasi kartun.

B. Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat yaitu:

1. Kepada kepala sekolah, tenaga pengajar dan pihak-pihak yang terkait dalam lingkungan SMP Negeri 4 Dompu Kecamatan Dompu Kabupaten Dompu. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan sangat perlu memperhatikan kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran secara daring.
2. Sebaiknya Pendidik dapat memberikan bimbingan khusus kepada siswayang dianggap mengalami kesulitan dalam menggambar dengan benar
3. Kepada Pendidik, agar hasil penelitian ini dijadikan referensi guna menemukan cara yang efektif dan berfariasi dalam usaha untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran secara daring, khususnya pembelajaran menggambar ilustrasi kartun.
4. Kepada peneliti yang akan mengadakan penelitian lanjutan, agar penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya guna meningkatkan kualitas Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompu Nusa Tenggara Barat .



LAMPIRAN

FORMAT WAWANCARA

Wawancara dilakukan dalam rangka mengumpulkan data dalam penelitian yang berjudul “MENGGAMBAR ILUSTRASI KARTUN PADA KELAS VII SMP N 4 DOMPU KABUPATEN DOMPU NUSA TENGGARA BARAT”. Wawancara dilakukan oleh peneliti pada guru dan siswa tentang proses Menggambar Ilustrasi Kartun Pada Kelas Vii Smp N 4 Dompus Kabupaten Dompus Nusa Tenggara Barat melalui daring. Adapun proses pertanyaan dalam format wawancara yang akan diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Apa yang perlu kamu persiapkan dalam proses pembelajaran ilustrasi kartun melalui daring?
2. Menurut anda bagaimana proses pembelajaran ilustrasi kartun melalui daring?
3. Menurut anda apa kendala yang dihadapi saat proses pembelajaran daring?
4. Menurut anda apa tantangan yang dihadapi saat pembelajaran daring daripada belajar mengajar tatap muka di masa pandemi ini?
5. Apa perbedaan signifikan yang dirasakan ketika belajar melalui daring dengan belajar tatap muka di sekolah?

DOKUMENTASI



Gambar 1: Gerbang depan SMP Negeri 4 Dompu

(Sumber gambar: ittakullah)



Gambar 2: Papan Nama SMP Negeri 4 Dompu

(Sumber gambar: ittakullah)



Gambar 5: Halaman sekolah SMPN 4 Dompu

(Sumber gambar: ittakullah)



Gambar 6: Halaman sekolah SMPN 4 Dompu

(Sumber gambar: ittakullah)

Gambar hasil karya siswa SMPN 4 Dompu kelas VII



Nama: Yanda Putri Aulia
Tema: chimmy



Nama: Ainalqursyifa al qolbi
Tema: bawah laut



Nama : Nurfani
Tema: ikan



Nama : Khanza aulia maharani
Tema: Robot Baymax



Nama: Chelsy Zinuriska
Tema: bunga



Nama : Nurul Fadilah
Tema: Burung bertenger



Nama : Hesti Puspita Agustina
Tema: kebersihan lingkungan



Nama: Nadira Jumharani
Tema: pemandangan



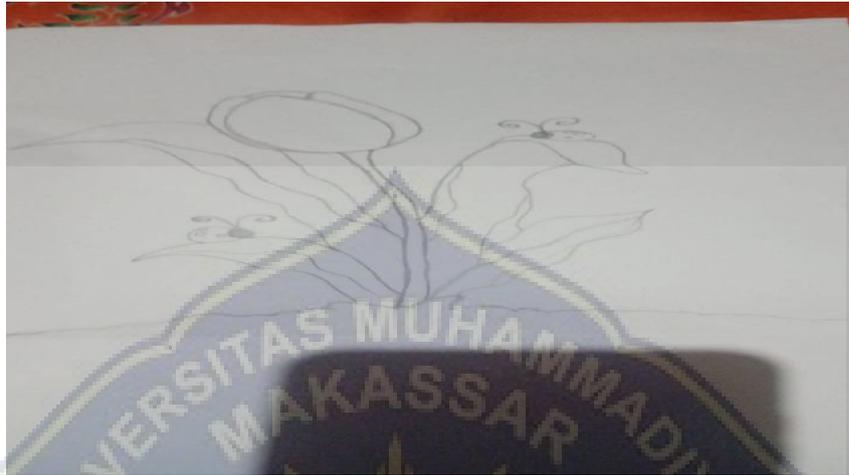
Nama: Selvy Maharani
Tema: tata



Nama: Rohyatun
Tema: ikan di laut



Nama: Haerunnisyah
Tema: bunga



Nama: Dinda Mawar Putri
Tema : mawar



Nama: Az Zahra Khumairah
Tema: bunga



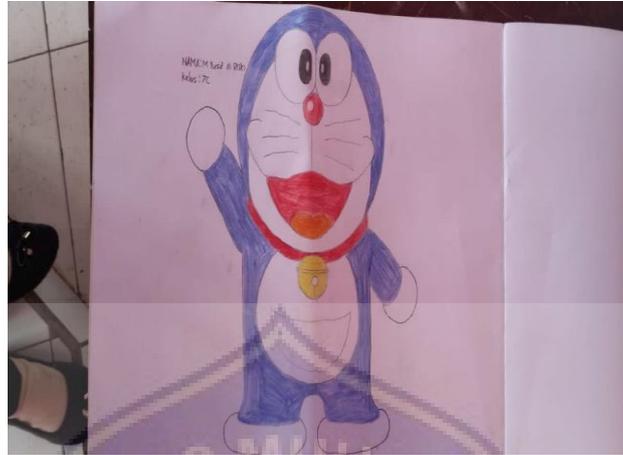
Nama: Nurul Asakiyah
Tema: siang dan malam



Nama: Ardi Putra Pratama
Tema: pantai



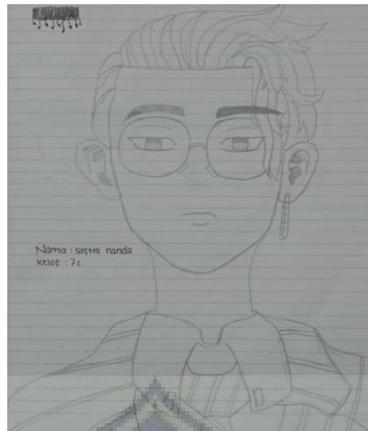
Nama: Berlian Apriyani
Tema : doraemon



Nama: M Yusuf Al Rizki
Tema: doraemon



Nama : Pricilia Maharani
Tema: kebun



Nama: Sastra Nanda
Tema: Tokyo revengers



Nama: M. Awan Taufikurrahman
Tema: spongebob

Tabel 5. Daftar nilai untuk gambar ilustrasi siswa SMPN 4 Dompu kelas VII berdasarkan tema gambar

No	Nama Siswa	Nilai
1.	Sastra Nanda	70
2.	Hesti Puspita Agustina	80
3	Ardi Putra Pratama	80
4	M. Awan Taufikurrahman	70
5	Selvy Maharani	70
6	Rohyatun	70

7	Muhammad Yusuf Al Risqi	80
8	Khansa Aulia Maharani	70
9	Az Zahra Khumairah	80
10	Pricilia Maharani	80
11	Nadira Jumharani	70
12	Nurfani	80
13	Nurul Fadilah	70
14	Yanda Putri Aulia	90
15	Haerunnisyah	80
16	Chelsy Zinuriska	80
17	Dinda Mawar Putri	80
18	Ainalqursyifa Al Qolbi	80
19	Berlian Apriyani	80
20	Nurul Asakiyah	90

Tabel Daftar nilai untuk gambar ilustrasi siswa SMPN 4 Dompu kelas VII berdasarkan kualitas gambar

No	Nama Siswa	Nilai
1.	Sastra Nanda	80
2.	Hesti Puspita Agustina	70
3	Ardi Putra Pratama	80
4	M. Awan Taufikurrahman	70
5	Selvy Maharani	70
6	Rohyatun	60
7	Muhammad Yusuf Al Risqi	80
8	Khansa Aulia Maharani	70
9	Az Zahra Khumairah	70
10	Pricilia Maharani	70
11	Nadira Jumharani	60
12	Nurfani	70
13	Nurul Fadilah	80
14	Yanda Putri Aulia	90
15	Haerunnisyah	60
16	Chelsy Zinuriska	70
17	Dinda Mawar Putri	70
18	Ainalqursyifa Al Qolbi	80
19	Berlian Apriyani	70
20	Nurul Asakiyah	90



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Ittakullah
Nim : 105411103716
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	8%	10 %
2	Bab 2	22 %	25 %
3	Bab 3	8 %	10 %
4	Bab 4	9 %	10 %
5	Bab 5	5%	5%

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 26 September 2023

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


Nursinah, S.Hum., M.I.P
NBM. 964 591

BAB I Ittakullah 105411103716

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.kompasiana.com

Internet Source

2%

2

repository.radenfatah.ac.id

Internet Source

2%

3

Submitted to Surabaya University

Student Paper

2%

4

qdoc.tips

Internet Source

2%

5

repository.unmuhjember.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%



ORIGINALITY REPORT

22%
SIMILARITY INDEX

22%
INTERNET SOURCES

8%
PUBLICATIONS

13%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	proceeding.unnes.ac.id Internet Source	8%
2	repository.usahidsolo.ac.id Internet Source	3%
3	n1co766.blogspot.com Internet Source	3%
4	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	3%
5	fandyisrawan.wordpress.com Internet Source	2%
6	ejurnal.ars.ac.id Internet Source	2%
7	hendrasofyanpaud.blogspot.com Internet Source	2%



Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

BAB V Ittakullah 105411103716

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

jurnal.unimed.ac.id

Internet Source



3%

2

pt.scribd.com

Internet Source



3%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches On



BAB IV Ittakullah 105411103716

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

[idseducation.com](https://www.idseducation.com)

Internet Source



2%

2

[brother-quiet.xyz](https://www.brother-quiet.xyz)

Internet Source



2%

3

Muh Azhar Ma'ru f, Muhammad Amri, Sitti Mania. "IMPLEMENTASI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER ROHANI ISLAM DALAM PEMBINAAN AKHLAK PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 17 KABUPATEN BONE", ISTIQRA, 2022

Publication

2%

4

[pakdosen.pengajar.co.id](https://www.pakdosen.pengajar.co.id)

Internet Source

2%

5

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

BAB III Ittakullah 105411103716

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repo.iain-tulungagung.ac.id

Internet Source

2%

2

text-id.123dok.com

Internet Source

2%

3

repository.metrouniv.ac.id

Internet Source

2%

4

IKAS B2042131021. "MANAJEMEN KINERJA KOPERASI MITRA PERKEBUNAN (Studi Kasus Koperasi Batangan Babatn, Kamasa Alur Sakadi dan Batukng Basule)", Equator Journal of Management and Entrepreneurship (EJME), 2019

Publication

2%



Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

RIWAYAT HIDUP



ittakullah, Dilahirkan di Kabupaten dompu tepatnya di Kecamatan woja pada tanggal 26 februari 1998. Penulis lahir dari pasangan ahmad jafar dan siti sarah dan merupakan anak bungsu dari enam bersaudara.

Penulis pertama kali masuk Pendidikan Formal di tahun 2004 penulis masuk di SDN 19 woja. Pada tahun 2010 penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 4 dompu dan tamat pada tahun 2013. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke SMK Negeri 1 dompu pada tahun 2016, dan pada tahun yang sama penulis tercatat sebagai mahasiswi Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, usaha disertai doa kedua orang tua, teman, keluarga dalam menjalani aktivitas akademik di Universitas Muhammadiyah Makassar, alhamdulillah penulis dapat menyusun tugas akhir dengan skripsi yang berjudul ” **Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Praktik Menggambar Ilustrasi Kartun Di Kelas VII SMP N 4 Dompus Nusa Tenggara Barat** ”. Yang diajukan guna mendapatkan gelar sarjana Pendidikan Seni Rupa (S.Pd).