

PENGUATAN KARAKTER POSITIF MELALUI MEDIA GAMBAR ILUSTRASI BERBASIS PROYEK PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA

Bambang Wahyono, S.Pd., Dr. Dewi Apriani Fr, M.M., Dr. Basukiyatno, M.Pd.
S2 Magister Pedagogi, Universitas Pancasakti Tegal
Email: bambangfitria.bw@email.com

Abstrak :

This study aims to develop a project-based instructional media in the form of illustrated images that focus on strengthening students' positive character within art education. The background of this study stems from the importance of character education emphasized in the Merdeka Curriculum and the continued lack of positive behaviors observed among students in schools. Weak character traits, such as lack of responsibility, poor collaboration, and low discipline, have been frequently observed among high school students, indicating a gap between curriculum intent and classroom reality.

The research employed a 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate) with both qualitative and quantitative approaches to ensure a comprehensive evaluation of the media's development and impact. The subjects were 11th-grade students at SMA Negeri 2 Tegal, selected purposively based on preliminary needs analysis. Data collection techniques included observation, questionnaires, interviews, and documentation, while data analysis was carried out descriptively to present both numeric trends and narrative insight.

The results indicate that the illustrated media developed was deemed feasible and effective in supporting art learning and in reinforcing values such as responsibility, cooperation, and discipline. Moreover, the project-based structure of the media enabled students to engage more actively, work collaboratively, and internalize character values through experiential learning. These findings suggest the need for the integration of project-based visual media into teaching strategies

to holistically nurture students' character development in various subjects, especially those in the creative and expressive domains.

Keywords: *illustrated image media, art education, positive character, project-based learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa gambar ilustrasi berbasis proyek yang berorientasi pada penguatan karakter positif peserta didik dalam pembelajaran seni rupa. Latar belakang penelitian ini berangkat dari pentingnya pendidikan karakter dalam Kurikulum Merdeka dan masih lemahnya sikap positif peserta didik di lingkungan sekolah. Penelitian menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Tegal. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar ilustrasi yang dikembangkan dinilai layak dan efektif untuk mendukung pembelajaran seni rupa serta mampu memperkuat nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, kerja sama, dan disiplin. Implikasi dari temuan ini adalah perlunya integrasi media visual berbasis proyek dalam strategi pembelajaran seni untuk membentuk karakter siswa secara menyeluruh.

Kata Kunci: media gambar ilustrasi, pembelajaran seni rupa, karakter positif, pembelajaran berbasis proyek

1. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan fondasi utama dalam membangun generasi yang tidak hanya unggul secara akademik tetapi juga berintegritas secara moral. Kurikulum

Merdeka menempatkan pendidikan karakter sebagai komponen penting yang terintegrasi dalam seluruh mata pelajaran, termasuk seni rupa. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, peserta didik dituntut untuk tidak

hanya menguasai kompetensi kognitif, tetapi juga mampu berperilaku secara etis, berpikir kritis, dan menjalin relasi sosial yang sehat. Oleh karena itu, pendidikan karakter bukan lagi menjadi program tambahan, melainkan menjadi ruh dari proses pendidikan itu sendiri.

Meskipun secara kebijakan telah diatur secara eksplisit, kenyataan di lapangan masih menunjukkan lemahnya perilaku positif siswa, seperti kurangnya tanggung jawab dan kerjasama dalam proses pembelajaran. Banyak siswa yang cenderung pasif, kurang menghargai pendapat teman, dan belum menunjukkan sikap disiplin dalam menyelesaikan tugas. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara idealisme kurikulum dan realitas pembelajaran yang berlangsung di kelas. Jika tidak segera diatasi, lemahnya karakter peserta didik ini dapat berimplikasi pada kualitas sumber daya manusia yang rendah, baik dalam konteks akademik maupun sosial

Sebagai upaya untuk mengatasi kondisi tersebut, dibutuhkan strategi

pembelajaran yang bersifat kontekstual, aplikatif, dan mampu menginternalisasikan nilai karakter melalui pengalaman langsung. Pendekatan semacam ini diyakini dapat memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengalami sendiri nilai-nilai yang ingin ditanamkan, bukan sekadar menerima secara teoritis

Seni rupa sebagai mata pelajaran tidak hanya mengajarkan aspek estetika, tetapi juga merupakan wahana yang efektif untuk membentuk karakter. Melalui kegiatan berkarya, siswa belajar mengekspresikan diri, bekerja sama dalam tim, dan menyelesaikan proyek dengan tanggung jawab. Salah satu strategi yang dinilai efektif adalah penggunaan media gambar ilustrasi berbasis proyek. Media ini dapat menarik minat siswa sekaligus melatih nilai-nilai karakter secara implisit dalam proses pengerjaannya.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model

pengembangan 4D menurut Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yang terdiri dari empat tahapan utama: Define, Design, Develop, dan Disseminate. Model ini dipilih karena memberikan pendekatan sistematis dan terstruktur untuk merancang serta mengimplementasikan media pembelajaran berbasis kebutuhan riil di lapangan. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Tegal dengan subjek siswa kelas XI, yang dipilih secara purposive karena memiliki karakteristik sesuai dengan tujuan pengembangan media.

Tahap Define diawali dengan analisis kebutuhan dan studi pendahuluan terhadap kondisi pembelajaran seni rupa di sekolah. Peneliti melakukan observasi langsung di kelas, wawancara dengan guru mata pelajaran, serta analisis terhadap perangkat ajar yang digunakan sebelumnya. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran cenderung masih konvensional dan belum memanfaatkan media visual yang

kontekstual. Selain itu, ditemukan pula lemahnya nilai-nilai karakter seperti disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab dalam interaksi siswa selama pembelajaran.

Tahap Design dilakukan dengan menyusun rancangan media gambar ilustrasi berbasis proyek, termasuk materi visual, perangkat ajar (RPP, LKS), dan strategi implementasinya. Perancangan mempertimbangkan prinsip desain grafis edukatif, unsur estetika, serta integrasi nilai karakter yang dirancang muncul secara implisit selama siswa mengerjakan proyek. Media yang dikembangkan memuat ilustrasi yang tematik dan relevan dengan kehidupan siswa, dengan misi mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Tahap Develop mencakup proses validasi oleh para ahli, uji coba terbatas, dan uji coba luas. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan media, dengan aspek penilaian mencakup relevansi isi, kualitas visual, keterbacaan, dan keterpakaian. Setelah dilakukan

perbaikan berdasarkan masukan ahli, media diujicobakan pada satu kelas secara terbatas, dilanjutkan dengan uji coba pada skala yang lebih luas untuk melihat efektivitasnya dalam konteks nyata pembelajaran.

Tahap Disseminate bertujuan menyebarluaskan media yang telah dikembangkan melalui forum guru, workshop internal, serta publikasi ilmiah. Penyebaran ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan produk, tetapi juga sebagai upaya membangun kesadaran akan pentingnya media berbasis karakter dalam pembelajaran seni rupa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media gambar ilustrasi berbasis proyek yang dikembangkan melalui model 4D dinyatakan layak dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa sekaligus memperkuat karakter positif siswa. Validasi ahli materi dan media menunjukkan bahwa media dinilai sangat baik dari aspek isi, tampilan visual, dan kesesuaian dengan tujuan

pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 89%, yang termasuk dalam kategori sangat layak digunakan.

Pada tahap uji coba terbatas, media diterapkan pada satu kelas kecil untuk melihat efektivitas awal dan respon peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, menunjukkan minat yang tinggi, serta lebih mudah memahami materi karena adanya daya tarik visual dari gambar ilustrasi. Nilai karakter seperti tanggung jawab mulai tampak ketika siswa menyelesaikan tugas tepat waktu, dan kerja sama terlihat saat mereka berdiskusi dan menyusun proyek secara berkelompok.

Pada uji coba luas, hasil angket yang dianalisis secara deskriptif menunjukkan peningkatan signifikan pada indikator karakter. Tanggung jawab meningkat dari 60% ke 85%, kerja sama dari 58% ke 83%, dan disiplin dari 62% ke 80%. Peningkatan ini memperkuat asumsi bahwa keterlibatan siswa dalam proyek berbasis visual tidak hanya berdampak pada pencapaian akademik, tetapi juga pada

pembentukan karakter. Temuan ini selaras dengan teori Lickona (2020), yang menyatakan bahwa karakter dapat terbentuk melalui pembelajaran yang melibatkan emosi, refleksi, dan pengalaman langsung.

Selain itu, pendekatan project-based learning yang digunakan dalam media ini memberikan ruang bagi siswa untuk merancang, mengeksekusi, dan mengevaluasi hasil karyanya. Dalam proses tersebut, nilai-nilai karakter ditanamkan secara alami, tidak menggurui, tetapi melalui proses belajar yang bermakna. Ini sejalan dengan temuan Astuti & Prasetyo (2023), yang menyatakan bahwa PjBL efektif membangun tanggung jawab dan kolaborasi siswa melalui kegiatan proyek.

Pembelajaran seni rupa dengan dukungan media ilustrasi tematik mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kondusif. Media ini membantu guru dalam memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan dekat dengan dunia siswa. Oleh karena itu, penggunaan media ilustrasi berbasis proyek dalam pembelajaran

seni rupa dapat dijadikan alternatif strategi penguatan karakter secara menyeluruh.

Tahap Define diawali dengan analisis kebutuhan dan studi pendahuluan terhadap kondisi pembelajaran seni rupa di sekolah. Peneliti melakukan observasi langsung di kelas, wawancara dengan guru mata pelajaran, serta analisis terhadap perangkat ajar yang digunakan sebelumnya. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran cenderung masih konvensional dan belum memanfaatkan media visual yang kontekstual. Selain itu, ditemukan pula lemahnya nilai-nilai karakter seperti disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab dalam interaksi siswa selama pembelajaran.

Tahap Design dilakukan dengan menyusun rancangan media gambar ilustrasi berbasis proyek, termasuk materi visual, perangkat ajar (RPP, LKS), dan strategi implementasinya. Perancangan mempertimbangkan prinsip desain grafis edukatif, unsur estetika, serta integrasi nilai karakter yang dirancang muncul secara implisit

selama siswa mengerjakan proyek. Media yang dikembangkan memuat ilustrasi yang tematik dan relevan dengan kehidupan siswa, dengan misi mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Tahap Develop mencakup proses validasi oleh para ahli, uji coba terbatas, dan uji coba luas. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan media, dengan aspek penilaian mencakup relevansi isi, kualitas visual, keterbacaan, dan keterpakaian. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan ahli, media diujicobakan pada satu kelas secara terbatas, dilanjutkan dengan uji coba pada skala yang lebih luas untuk melihat efektivitasnya dalam konteks nyata pembelajaran.

Tahap Disseminate bertujuan menyebarluaskan media yang telah dikembangkan melalui forum guru, workshop internal, serta publikasi ilmiah. Penyebaran ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan produk, tetapi juga sebagai upaya membangun kesadaran akan pentingnya media berbasis karakter dalam pembelajaran seni rupa.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan Media gambar ilustrasi berbasis proyek yang dikembangkan melalui tahapan model 4D terbukti layak dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran seni rupa serta berkontribusi positif terhadap penguatan karakter siswa. Proses validasi menunjukkan media memenuhi kriteria kualitas isi, visual, dan keberfungsian dalam konteks kelas. Implementasi media ini memberikan dampak nyata terhadap perkembangan karakter siswa, khususnya dalam aspek tanggung jawab, kerja sama, dan disiplin. Melalui keterlibatan aktif dalam proyek, siswa mengalami proses internalisasi nilai secara alami, menyenangkan, dan bermakna.

Saran Guru seni rupa disarankan untuk mengadopsi dan mengembangkan media pembelajaran berbasis ilustrasi proyek sebagai bagian dari strategi pembelajaran aktif yang mendukung penguatan karakter. Selain itu, pihak sekolah dapat mendorong inovasi

pembelajaran serupa di berbagai mata pelajaran lain agar pembentukan karakter menjadi lebih terintegrasi dan kontekstual. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menguji efektivitas media ini pada jenjang dan konteks pembelajaran yang berbeda, serta menambahkan elemen digital atau teknologi interaktif untuk memperluas jangkauan dan daya tarik media.

E. DAFTAR PUSTAKA

(Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Astuti, D., & Prasetyo, A. (2023). Implementasi Project-Based Learning dalam pembelajaran seni untuk pembentukan karakter. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 18(2), 89–98.
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v18i2.55678>

Fitriyani, N., & Wulandari, R. (2023). Pengaruh media ilustrasi terhadap karakter empati siswa dalam pembelajaran seni. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 7(3), 77–85.

Hasanah, U., & Nurhayati, S. (2022). Penguatan karakter peserta didik melalui media seni visual berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 23–34.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v12i1.45678>

Hidayat, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran seni rupa berbasis digital. *Jurnal Seni dan Desain Indonesia*, 9(2), 112–120.
<https://doi.org/10.25077/jsdi.9.2.2021.112-120>

Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Lickona, T. (2020). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.

Munandar, A. (2024). Peran ilustrasi dalam menumbuhkan nilai karakter di era digital. *Jurnal Media Pendidikan Visual*, 10(1), 55–63.

Ningsih, L., & Permana, A. (2023). Project-Based Learning untuk meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(2), 120–130.

Nugroho, R., & Yuliana, T. (2020). Penerapan media gambar ilustrasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni rupa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Seni Rupa*, 5(1), 44–52.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yulianti, S. (2021). Pembelajaran seni berbasis karakter di sekolah menengah. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(3), 301–310.