

ABSTRAK

Fajri Esti Nur Amalia. 2012. *Pemanfaatan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengapresiasi Karya Seni Batik di Kelas VIII C SMP N 1 Ungaran.* Skripsi Jurusan Seni Rupa Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Aryo Sunaryo, M.Pd., pembimbing II: Drs. PC. S. Ismiyanto, M.Pd.

Kata Kunci : **pembelajaran seni rupa, apresiasi batik, puzzle**

Kesenian sebagai bagian dari kehidupan dalam proses dan sistem pendidikan masih dipandang sebelah mata dan kurang penting. Ada beberapa faktor penyebab rendahnya apresiasi seni, dapat berasal dari faktor internal maupun faktor eksternal. Hasil orientasi di SMP N 1 Ungaran diperoleh informasi bahwa pada Kelas VIII C SMP N 1 Ungaran diperoleh data bahwa sejumlah 50% siswa memiliki nilai kemampuan mengapresiasi di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata kelas 77, nilai minimum 65. Walaupun sudah memenuhi KKM, namun kemampuan apresiasi siswa tergolong rendah sehingga perlu ditingkatkan. Salah satu upayanya dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam rangka meningkatkan kemampuan mengapresiasi siswa. Dalam mengapresiasi batik sebagai karya seni rupa terapan Nusantara dapat dikembangkan melalui media gambar *puzzle*. Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yang diangkat: (1) bagaimana media pembelajaran *puzzle* dan pengimplementasiannya dalam meningkatkan kemampuan mengapresiasi karya seni batik di Kelas VIII C SMP N 1 Ungaran?, (2) bagaimana peningkatan kemampuan mengapresiasi karya seni batik yang dicapai siswa dengan menggunakan pemanfaatan media pembelajaran *puzzle* di Kelas VIII C SMP N 1 Ungaran?.

Pendekatan penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan kolaboratif antara guru dan peneliti dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Subjek penelitian adalah siswa Kelas VIII C SMP N 1 Ungaran. Tiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pengambilan data dilakukan dengan tes dan nontes. Instrumen tes yang digunakan adalah soal tipe jawaban singkat dan soal tipe pilihan ganda, sedangkan nontes melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* yang efektif dalam pembelajaran apresiasi batik di Kelas VIII C SMP N 1 Ungaran adalah potongan-potongan berisikan gambar batik untuk kegiatan apresiasi siswa terhadap karya seni rupa terapan. Motif gambar batik media *puzzle* pada tiap siklus diambil dari motif batik pesisiran koleksi Hartono Sumarsono karena memiliki nilai edukatif, terdapat *isen-isen* dan motif yang relevan dengan kebutuhan peserta didik, dan sesuai dengan SK KD kurikulum. Jumlah potongan gambar batik pada siklus I adalah 21, dipotong dengan bentuk raut bersudut banyak, sedangkan jumlah potongan *puzzle* pada siklus II yakni 16 potong gambar dengan bentuk raut geometris yakni segi empat. Potongan *puzzle* yang banyak berdampak pada penyelenggaraan pembelajaran yang lebih banyak menekankan kegiatan bermain *puzzle* sehingga alokasi waktu kegiatan apresiasi sedikit. Semakin sedikit jumlah potongan *puzzle*, waktu untuk kegiatan apresiasi batik semakin banyak dan alokasi waktu pembelajaran seni rupa berlangsung efektif dan efisien. Batik dikemas dalam gambar yang *discan* dan dicetak pada bahan yang cocok untuk media *puzzle* yaitu dengan menggunakan kardus plastik pada siklus I dan *soft board*

(*polystyrene*) pada siklus II. Implementasi *puzzle* sebagai media pembelajaran apresiasi karya seni rupa memberi peluang bagi siswa memasuki kegiatan apresiasi dalam rangka identifikasi dan mencermati berbagai unsur rupa yang terdapat dalam batik. Berdasarkan analisis data hasil penelitian terhadap 24 siswa Kelas VIII C SMP N 1 Ungaran diungkapkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam mengapresiasi karya seni rupa melalui media *puzzle*. Peningkatan tersebut berdasarkan enam aspek kemampuan, yaitu: (1) identifikasi nama motif batik, (2) identifikasi asal daerah, (3) identifikasi motif utama, (4) identifikasi unsur garis, (5) identifikasi jenis *isen-isen*, (6) identifikasi unsur warna. Hasilnya, dari nilai rata-rata tes siswa pada kondisi awal prasiklus sebesar 61,25 dengan 23 siswa tidak tuntas KKM, setelah dilakukan siklus I mengalami peningkatan nilai rata-rata tes siswa menjadi 73,54 tetapi masih ada 14 siswa yang belum tuntas KKM, sehingga perlu rekomendasi untuk dilakukan dalam siklus II yakni terkait dengan segi tampilan fisik media *puzzle*, persiapan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, instrumen soal, dan teknik penggunaan media. Hasil tes pembelajaran siklus II mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 73,54 menjadi 87,85. Dengan demikian, hasil tes pembelajaran prasiklus dibandingkan siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yaitu dari rata-rata nilai 61,25 menjadi 87,85. Hasil tes pembelajaran siklus II tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa telah tuntas belajar dengan perolehan nilai tes ≥ 77 .

Saran yang diberikan peneliti: (1) media *puzzle* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran apresiasi karya seni batik dua dimensi, (2) *puzzle* dapat diaplikasikan sebagai media pembelajaran apresiasi dua dimensi dalam dunia pendidikan di sekolah-sekolah lain, sesuai dengan pilihan materi ajar dan karakteristik subjek belajar, (3) para pakar atau praktisi pendidikan seni perlu melakukan penelitian serupa dengan mengembangkan media *puzzle*, untuk memperkaya inovasi dalam pembelajaran.