



**PEMANFAATAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA  
APRESIASI TOKOH WAYANG PANDAWA  
PADA SISWA KELAS VIII A  
SMP NEGERI 2 KALIWUNGU SEMARANG**

**Skripsi**

Diajukan dalam Rangka Menyelesaikan Studi Strata I  
Sarjana Pendidikan

Oleh:

Kristiawan Bagus Novianto  
2401410032

**JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2015**

## PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 23 April 2015

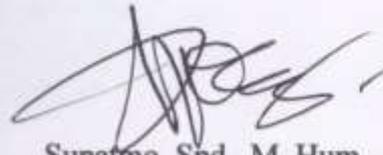
### Panitia Ujian Skripsi

Ketua,



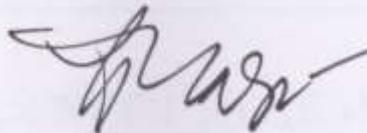
Drs. Agus Yuwono, M. Si, M. Pd.  
NIP. 1968042131993031003

Sekretaris,



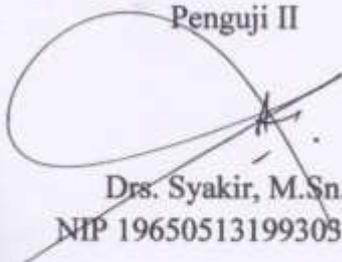
Supatmo, Spd., M. Hum  
NIP. 19680307199903001

Penguji I



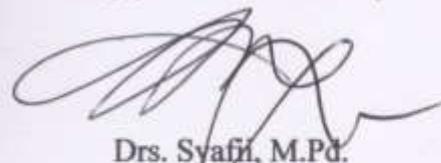
Drs. Aryo Sunaryo, M.Pd.  
NIP 195008311975011001

Penguji II



Drs. Syakir, M.Sn.  
NIP 196505131993031003

Penguji III / Pembimbing



Drs. Syafii, M.Pd.  
NIP 195908231985031001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 23 April 2015



Kristiawan Bagus Novianto  
2401410032

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

“Kesalahan terbesar yang dilakukan seseorang adalah tidak berusaha mencapai kesuksesan dengan cara mengerjakan yang benar-benar ia senangi”.

(Kristiawan B.N)

Secara khusus skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu saya yang telah berkorban dengan memeras keringat, hanya untuk bermimpi agar anaknya sukses.
2. Saudara saya yang selalu memberi semangat.
3. Teman-teman sejawat
4. Almamaterku

## **PRAKATA**

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang telah melindungi serta membimbing penulis, karena dapat melalui segala proses penyusunan skripsi ini, baik mulai proses bimbingan, penelitian maupun penulisan.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Komik Strip sebagai Media Berapresiasi Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu pada Tokoh Wayang Pandawa” ini dapat diselesaikan berkat dorongan dan arahan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan kemudahan.

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kemudahan perkuliahan.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberi kemudahan izin penelitian.
3. Ketua Jurusan Seni Rupa, Drs. Syafi'i, M.Pd. sekaligus dosen pembimbing yang telah membantu memberikan pengarahan kepada penulis selama bimbingan untuk menyelesaikan skripsi.
4. Dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan seniselama kuliah.
5. Joko Purwadi, S.Pd. M.Pd., selaku Kepala SMP N 2 Kaliwungu yang telah memberi kemudahan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.

6. Wahyu Purnomo selaku guru Seni Budaya SMP 2 Kaliwungu sekaligus kolaborator peneliti yang telah membantu dalam pengambilan data.

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah memberi bantuan kepada penulis dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini namun tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Harapan penulis, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran apresiasi dan memperkaya alternatif penggunaan media pembelajaran apresiasi.

Semarang, 23 April 2015

Kristiawan B.N

## SARI

Bagus, kristiawan. 2015. *Pemanfaatan Komik Strip sebagai Media Apresiasi Tokoh Wayang Pandawa pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu Semarang*. Skripsi. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Syafii, M.Pd.

Kata kunci: Komik strip, Media Pembelajaran, Apresiasi, Wayang.

Pada era globalisasi sekarang ini generasi muda sangat mudah terpengaruh budaya dari luar sehingga melupakan budaya bangsa sendiri. Oleh karena itu, warisan budaya (wayang) harus dijaga dan dilestarikan. Salah satu cara dengan kegiatan apresiasi yang dilakukan pada pembelajaran seni rupa pada jenjang pendidikan SMP dengan memanfaatkan komik strip sebagai media pembelajaran.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah : (1) bagaimana bentuk komik strip yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran apresiasi tokoh wayang Pandawa pada siswa VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu? (2) bagaimana peningkatan kemampuan apresiasi tokoh wayang Pandawa pada siswa kelas VIII A SMP N 2 Kaliwungu menggunakan media komik strip ?.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan pengamatan terkendali. Prosedur pengembangannya : (1) survei pendahuluan ke sekolah, (2) pengamatan sebelum perlakuan, (3) pengamatan terkendali 1, (4) evaluasi dan rekomendasi, (5) pengamatan terkendali 2, (6) evaluasi dan rekomendasi. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk komik strip yang efektif sebagai media pembelajaran apresiasi pada tokoh wayang kulit Pandawa menggunakan pendekatan kartunal dengan tokoh yang menunjang cerita komik, memuat materi apresiasi mengenai tokoh wayang Pandawa. Penggunaan komik strip dilakukan dengan tahapan: perencanaan yaitu guru dan peneliti melakukan kolaborasi dalam penyusunan RPP. Pelaksanaan pembelajaran berisi kegiatan pendahuluan yaitu ucapan salam, pengkondisian kelas, apersepsi, dan motivasi. Kegiatan inti berupa apresiasi tokoh wayang Pandawa menggunakan media komik strip melalui diskusi kelompok, setiap kelompok mendapat komik strip yang sudah dicetak. Kegiatan penutup berupa penguatan, dan salam. Hasil pencapaian kompetensi siswa dilakukan dengan menilai hasil belajar siswa pada tiap aspek yang diapresiasi yaitu, identitas tokoh wayang, dasanama, bentuk fisik, nama pusaka, dan karakter tokoh wayang Pandawa. Hasil belajar siswa pada pengamatan terkendali 1 nilai rata-rata kelas 66,53 (kategori baik) dan terdapat 19 siswa (67,86%) belum mencapai KKM, pada pengamatan terkendali 2 mengalami peningkatan menjadi 88,07 (kategori sangat baik) dan semua siswa (100%) sudah mencapai KKM.

Saran yang dapat diajukan adalah: (1) guru seni rupa dapat menggunakan komik strip sebagai media alternatif dalam pembelajaran, (2) guru dapat

melakukan pengembangan materi dan metode yang lebih bervariasi yang baik dan benar, (3) memberikan referensi pembelajaran yang lebih lengkap. Saran bagi sekolah agar memberikan perhatian penuh terhadap pengembangan media pembelajaran.

## DAFTAR ISI

|  |          |
|--|----------|
| Halaman Judul.....                           | i        |
| Halaman Pengesahan.....                      | ii       |
| Pernyataan.....                              | iii      |
| Motto dan Persembahan.....                   | iv       |
| Prakata.....                                 | v        |
| Sari .....                                   | vii      |
| Daftar Isi.....                              | ix       |
| Daftar Tabel .....                           | xiv      |
| Daftar Bagan.....                            | xvi      |
| Daftar Gambar.....                           | xvii     |
| Daftar Lampiran .....                        | xx       |
| <br>   |          |
| <b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>                | <b>1</b> |
| 1.1 Latar Belakang.....                      | 1        |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                     | 5        |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....                   | 5        |
| 1.4 Manfaat Penelitian.....                  | 6        |
| 1.5 Sistematika Penelitian.....              | 7        |
| <b>BAB 2 LANDASAN TEORI.....</b>             | <b>8</b> |
| 2.1 Komik.....                               | 8        |
| 2.1.1 Pengertian Komik.....                  | 8        |
| 2.1.2 Komik Strip.....                       | 9        |
| 2.2 Wayang.....                              | 9        |
| 2.3 Pembelajaran Apresiasi.....              | 11       |
| 2.3.1 Konsep Pembelajaran.....               | 11       |
| 2.3.2 Pembelajaran Seni Rupa.....            | 12       |
| 2.3.2.1 Tujuan Pembelajaran Seni Rupa.....   | 14       |
| 2.3.2.2 Bahan Ajar.....                      | 16       |
| 2.3.2.3 Strategi Pembelajaran Seni Rupa..... | 20       |

|  |           |
|--|-----------|
| 2.3.2.4 Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa.....               | 21        |
| 2.3.3 Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa di SMP.....       | 23        |
| 2.3.3.1 Perencanaan Pembelajaran Apresiasi.....            | 23        |
| 2.3.3.2 Proses Apresiasi dalam Pembelajaran Seni Rupa..... | 24        |
| 2.3.3.3 Apresiasi Wayang.....                              | 27        |
| 2.4 Media Pembelajaran.....                                | 28        |
| 2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran.....                   | 28        |
| 2.4.2 Manfaat Media Pembelajaran.....                      | 31        |
| 2.4.3 Penggunaan Media Gambar.....                         | 33        |
| <b>BAB 3 METODE PENELITIAN.....</b>                        | <b>38</b> |
| 3.1 Pendekatan Penelitian.....                             | 38        |
| 3.2 Desain Penelitian.....                                 | 39        |
| 3.2.1 Survei Pendahuluan.....                              | 39        |
| 3.2.2 Pengamatan Sebelum Perlakuan.....                    | 40        |
| 3.2.2.1 Perencanaan.....                                   | 40        |
| 3.2.2.2 Pelaksanaan Pembelajaran.....                      | 40        |
| 3.2.2.3 Evaluasi dan Rekomendasi.....                      | 41        |
| 3.2.3 Media yang Dikembangkan dan Validasi Produk.....     | 14        |
| 3.2.4 Pengamatan Terkendali 1.....                         | 42        |
| 3.2.4.1 Perencanaan.....                                   | 43        |
| 3.2.4.2 Pelaksanaan Pembelajaran.....                      | 43        |
| 3.2.4.3 Evaluasi dan Rekomendasi.....                      | 44        |
| 3.2.5 Revisi Media dan Valdasi Produk.....                 | 45        |
| 3.2.6 Pengamatan Terkendali 2.....                         | 45        |
| 3.2.6.1 Perencanaan.....                                   | 46        |
| 3.2.6.2. Pelaksanaan Pembelajaran.....                     | 46        |
| 3.2.6.3 Evaluasi dan Rekomendasi.....                      | 46        |
| 3.3 Lokasi dan Sasaran.....                                | 47        |
| 3.4 Teknik Pengumpulan Data.....                           | 47        |
| 3.4.1 Teknik Tes.....                                      | 47        |

|  |           |
|--|-----------|
| 3.4.1.1 Instrumen Tes.....   | 48        |
| 3.4.2 Teknik Nontes.....   | 52        |
| 3.5 Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data.....  | 53        |
| 3.5.1 Teknik Kuantitatif.....  | 53        |
| 3.5.2 Teknik Kualitatif.....   | 54        |
| <b>BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>  | <b>55</b> |
| 4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....   | 55        |
| 4.1.1 Letak dan Keadaan Umum Sekolah.....  | 55        |
| 4.1.2 Kondisi Sosial Geografis dan Lingkungan Sosial Budaya.....   | 62        |
| 4.1.3 Sarana dan Prasarana Sekolah.....  | 64        |
| 4.1.4 Keadaan Guru dan Tenaga Pengajar.....  | 66        |
| 4.1.5 Keadaan Siswa Secara Umum di SMP Negeri 2 Kaliwungu.....   | 66        |
| 4.1.6 Keadaan Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu.....   | 67        |
| 4.2 Pembelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 2 Kaliwungu.....  | 68        |
| 4.2.1 Kondisi Pembelajaran Seni Rupa secara Umum.....  | 68        |
| 4.2.2 Kondisi Pembelajaran Seni Rupa Sebelum Perlakuan.....  | 71        |
| 4.2.2.1 Perencanaan.....   | 72        |
| 4.2.2.2 Pelaksanaan Pembelajaran.....  | 73        |
| 4.2.2.3 Evaluasi dan Rekomendasi.....  | 75        |
| 4.3 Bentuk Komik Strip sebagai Media Apresiasi Siswa Kelas VIII<br>A SMP Negeri 2 Kaliwungu terhadap Tokoh Wayang Pandawa..... | 77        |
| 4.3.1 Pengamatan Terkendali 1.....   | 77        |
| 4.3.1.1 Perencanaan.....   | 77        |
| 4.3.1.2 Pembuatan Komik Strip.....   | 78        |
| 4.3.1.3 Pelaksanaan Pembelajaran.....  | 83        |
| 4.3.1.3.1 Pengamatan terhadap Aktivitas Guru dan<br>Siswa.....   | 84        |
| 4.3.1.4 Evaluasi dan Rekomendasi.....  | 89        |
| 4.3.1.4.1 Evaluasi.....  | 89        |
| 4.3.1.4.2 Rekomendasi.....   | 91        |
| 4.3.2 Pengamatan Terkendali 2.....   | 93        |

|           |  |     |
|-----------|--|-----|
| 4.3.2.1   | Perencanaan.....   | 94  |
| 4.3.2.2   | Revisi Komik Strip.....  | 94  |
| 4.3.2.3   | Pelaksanaan Pembelajaran.....  | 95  |
| 4.3.2.3.1 | Pengamatan terhadap Aktivitas Guru dan Siswa.....  | 95  |
| 4.3.2.4   | Evaluasi dan Rekomendasi.....  | 97  |
| 4.3.2.4.1 | Evaluasi.....  | 97  |
| 4.3.2.4.2 | Rekomendasi.....   | 99  |
| 4.4       | Peningkatan Kemampuan Apresiasi Tokoh Wayang Pandawa Menggunakan Media Komik Strip.....  | 100 |
| 4.4.1     | Kemampuan Apresiasi Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu terhadap Tokoh Wayang Pandawa Menggunakan Media Komik Strip: Pengamatan Terkendali 1.....        | 101 |
| 4.4.1.1   | Kemampuan Identifikasi Identitas wayang.....   | 105 |
| 4.4.1.2   | Kemampuan Identifikasi Dasanama wayang.....  | 106 |
| 4.4.1.3   | Kemampuan Identifikasi Bentuk Fisik wayang.....  | 108 |
| 4.4.1.4   | Kemampuan Identifikasi Nama Pusaka wayang.....   | 109 |
| 4.4.1.5   | Kemampuan Identifikasi Karakter wayang.....  | 110 |
| 4.4.2     | Kemampuan Apresiasi Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu terhadap Tokoh Wayang Pandawa Menggunakan Media Komik Strip: Pengamatan Terkendali 2.....        | 111 |
| 4.4.2.1   | Kemampuan Identifikasi Identitas wayang.....   | 115 |
| 4.4.2.2   | Kemampuan Identifikasi Dasanama wayang.....  | 116 |
| 4.4.2.3   | Kemampuan Identifikasi Bentuk Fisik wayang.....  | 118 |
| 4.4.2.4   | Kemampuan Identifikasi Nama Pusaka wayang.....   | 119 |
| 4.4.2.5   | Kemampuan Identifikasi Karakter wayang.....  | 120 |
| 4.4.3     | Deskripsi Analisis Pengembangan Komik Strip sebagai Media Apresiasi Tokoh Wayang Pandawa Berdasarkan Evaluasi dan Wawancara Pengamatan Terkendali 1 dan 2..... | 121 |
| 4.4.3.1   | Berdasarkan Pengamatan Terkendali 1 dan terkendali 2.....  | 121 |
| 4.4.3.1.1 | Perbandingan Kemampuan Identifikasi Identitas Wayang Terkendali 1 dan 2.....   | 126 |

|  |            |
|--|------------|
| 4.4.3.1.2 Perbandingan Kemampuan Identifikasi Dasanama<br>Wayang Terkendali 1 dan 2.....     | 127        |
| 4.4.3.1.3 Perbandingan Kemampuan Identifikasi Bentuk<br>Fisik Wayang Terkendali 1 dan 2..... | 128        |
| 4.4.3.1.4 Perbandingan Kemampuan Identifikasi Nama<br>Pusaka Wayang Terkendali 1 dan 2.....  | 129        |
| 4.4.3.1.5 Perbandingan Kemampuan Identifikasi Karakter<br>Wayang Terkendali 1 dan 2.....     | 131        |
| 4.4.3.2 Berdasarkan Hasil Angket siswa Kelas VIII A SMP Negeri<br>2 Kaliwungu.....           | 132        |
| 4.4.3.3 Berdasarkan Hasil Wawancara di Kelas VIII A SMP<br>Negeri 2 Kaliwungu.....           | 138        |
| 4.4.3.3.1 Wawancara Siswa Kelas VIII A.....  | 138        |
| 4.4.3.3.2 Wawancara Guru Seni Rupa.....  | 143        |
| <b>BAB 5 PENUTUP.....</b>  | <b>147</b> |
| 5.1 Simpulan.....  | 147        |
| 5.2 Saran .....  | 148        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>   | <b>150</b> |

## DAFTAR TABEL

|  |     |
|--|-----|
| Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Kemampuan Apresiasi Wayang.....                            | 49  |
| Tabel 3.2 Kriteria Poin Penilaian Apresiasi Wayang.....                                | 49  |
| Tabel 3.3 Skala Poin Penilaian Apresiasi Wayang.....                                   | 52  |
| Tabel 3.4 Pedoman Penilaian Kemampuan Apresiasi Wayang.....                            | 52  |
| Tabel 4.1 Data Ruang dan Kondisi.....  | 65  |
| Tabel 4.2 Pedoman Rentangan Nilai Tes.....   | 101 |
| Tabel 4.3 Kemampuan Apresiasi Siswa Kelas VIII A pada<br>Pengamatan Terkendali 1.....  | 102 |
| Tabel 4.4 Hasil Evaluasi Pengamatan Terkendali 1.....                                  | 103 |
| Tabel 4.5 Rekapitulasi Nilai Pengamatan Terkendali 1<br>Berdasarkan 5 Aspek.....       | 104 |
| Tabel 4.6 Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Identitas Wayang .....                      | 105 |
| Tabel 4.7 Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Dasanama Wayang.....                        | 107 |
| Tabel 4.8 Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Bentuk Fisik wayang.....                    | 108 |
| Tabel 4.9 Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Nama Pusaka.....                            | 109 |
| Tabel 4.10 Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Karakter Wayang.....                       | 110 |
| Tabel 4.11 Kemampuan Apresiasi Siswa Kelas VIII A pada Pengamatan<br>Terkendali 2..... | 112 |
| Tabel 4.12 Hasil Evaluasi Pengamatan Terkendali 2.....                                 | 113 |
| Tabel 4.13 Rekapitulasi Nilai Pengamatan Terkendali 2<br>Berdasarkan 5 Aspek.....      | 114 |

|   |     |
|---|-----|
| Tabel 4.14 Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Identitas Wayang.....   | 115 |
| Tabel 4.15 Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Dasanama Wayang.....  | 117 |
| Tabel 4.16 Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Bentuk Fisik wayang.....  | 118 |
| Tabel 4.17 Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Nama Pusaka Wayang.....   | 119 |
| Tabel 4.18 Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Karakter Wayang.....  | 120 |
| Tabel 4.19 Perbandingan Kemampuan Apresiasi Siswa Kelas VIII A<br>pada Wayang Berdasarkan Pengamatan<br>Terkendali 1 dan 2..... | 122 |
| Tabel 4.20 Perbandingan Evaluasi Pengamatan Terkendali 1 dan 2.....   | 124 |
| Tabel 4.21 Perbandingan Kemampuan Identifikasi Identitas<br>Wayang pada Pengamatan Terkendali 1 dan 2.....                      | 126 |
| Tabel 4.22 Perbandingan Kemampuan Identifikasi Dasanama<br>Wayang pada Pengamatan Terkendali 1 dan 2.....                       | 128 |
| Tabel 4.23 Perbandingan Kemampuan Identifikasi Bentuk Fisik<br>Wayang pada Pengamatan Terkendali 1 dan 2.....                   | 129 |
| Tabel 4.24 Perbandingan Kemampuan Identifikasi Nama Pusaka<br>Wayang pada Pengamatan Terkendali 1 dan 2.....                    | 130 |
| Tabel 4.25 Perbandingan Kemampuan Identifikasi Karakter<br>Wayang pada Pengamatan Terkendali 1 dan 2.....                       | 131 |
| Tabel 4.26 Hasil Angket Siswa Kelas VIII A.....   | 133 |

## **DAFTAR BAGAN**

|           |  |    |
|-----------|--|----|
| Bagan 2.1 | Model dasar Proses Komunikasi Laswell..... | 29 |
| Bagan 3.1 | Alur Penelitian Pengembangan .....         | 39 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Belajar.....            | 32 |
| Gambar 3.1 Desain Komik Strip.....                    | 42 |
| Gambar 4.1 Halaman SMP Negeri 2 Kaliwungu.....        | 56 |
| Gambar 4.2 Ruang Guru.....                            | 56 |
| Gambar 4.3 Ruang Kepala Sekolah.....                  | 57 |
| Gambar 4.4 Ruang TU.....                              | 57 |
| Gambar 4.5 Ruang Kelas.....                           | 58 |
| Gambar 4.6 Lapangan SMP Negeri 2 Kaliwungu.....       | 58 |
| Gambar 4.7 Mushola SMP Negeri 2 Kaliwungu.....        | 59 |
| Gambar 4.8 Perpustakaan dan Laboraturium IPA.....     | 59 |
| Gambar 4.9 Aula.....                                  | 60 |
| Gambar 4.10 Perpustakaan.....                         | 60 |
| Gambar 4.11 Ruang BK.....                             | 61 |
| Gambar 4.12 Tempat Parkir.....                        | 61 |
| Gambar 4.13 Gerbang SMP Negeri 2 Kaliwungu.....       | 62 |
| Gambar 4.14 Ruang Pameran.....                        | 66 |
| Gambar 4.15 Guru Memberi Penjelasan kepada Siswa..... | 70 |
| Gambar 4.16 Sket Komik Strip.....                     | 80 |
| Gambar 4.17 Pewarnaan Komik Strip.....                | 80 |
| Gambar 4.18 Pengolahan Komik Strip .....              | 81 |
| Gambar 4.19 Pemberian Dialog pada Komik.....          | 81 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 4.20 Hasil Akhir Komik Strip.....   | 83  |
| Gambar 4.21 Kegiatan Awal Pembelajaran.....  | 84  |
| Gambar 4.22 Kegiatan Siswa dalam Mengapresiasi wayang.....   | 86  |
| Gambar 4.23 Interaksi Siswa dengan Guru.....   | 87  |
| Gambar 4.24 Siswa Mengerjakan Tes.....   | 89  |
| Gambar 4.25 Histogram Pengamatan Terkendali 1.....   | 103 |
| Gambar 4.26 Histogram Kemampuan Mengidentifikasi Identitas<br>Wayang Pengamatan Terkendali 1.....    | 106 |
| Gambar 4.27 Histogram Kemampuan Mengidentifikasi Dasanama<br>Wayang Pengamatan Terkendali 1.....     | 107 |
| Gambar 4.28 Histogram Kemampuan Mengidentifikasi Bentuk Fisik<br>Wayang Pengamatan Terkendali 1..... | 108 |
| Gambar 4.29 Histogram Kemampuan Mengidentifikasi Nama Pusaka<br>Wayang Pengamatan Terkendali 1.....  | 109 |
| Gambar 4.30 Histogram Kemampuan Mengidentifikasi Karakter<br>Wayang Pengamatan Terkendali 1.....     | 111 |
| Gambar 4.31 Histogram Pengamatan Terkendali 2.....   | 113 |
| Gambar 4.32 Histogram Kemampuan Mengidentifikasi Identitas<br>Wayang Pengamatan Terkendali 2.....    | 116 |
| Gambar 4.33 Histogram Kemampuan Mengidentifikasi Dasanama<br>Wayang Pengamatan Terkendali 2.....     | 117 |
| Gambar 4.34 Histogram Kemampuan Mengidentifikasi Bentuk Fisik<br>Wayang Pengamatan Terkendali 2..... | 118 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 4.35 Histogram Kemampuan Mengidentifikasi Nama Pusaka |     |
| Wayang Pengamatan Terkendali 2.....                          | 119 |
| Gambar 4.36 Histogram Kemampuan Mengidentifikasi Karakter    |     |
| Wayang Pengamatan Terkendali 2.....                          | 121 |
| Gambar 4.37 Histogram Perbandingan Evaluasi Pengamatan       |     |
| Terkendali 1 dan 2.....                                      | 125 |
| Gambar 4.38 Histogram Perbandingan Kemampuan Identifikasi    |     |
| IdentitasWayang Terkendali 1 dan 2.....                      | 127 |
| Gambar 4.39 Histogram Perbandingan Kemampuan Identifikasi    |     |
| Dasanama Wayang Terkendali 1 dan 2.....                      | 128 |
| Gambar 4.40 Histogram Perbandingan Kemampuan Identifikasi    |     |
| Bentuk Fisik Wayang Terkendali 1 dan 2.....                  | 129 |
| Gambar 4.41 Histogram Perbandingan Kemampuan Identifikasi    |     |
| Nama Pusaka Wayang Terkendali 1 dan 2.....                   | 130 |
| Gambar 4.42 Histogram Perbandingan Kemampuan Identifikasi    |     |
| Karakter Wayang Terkendali 1 dan 2.....                      | 132 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

|             |  |
|-------------|--|
| Lampiran 1. | Surat Keterangan Pengangkatan Dosen Pembimbing ..... |
| Lampiran 2. | Surat Permohonan Izin Penelitian .....               |
| Lampiran 3. | Instrumen Penelitian .....                           |
| Lampiran 4. | RPP Pengamatan Terkendali 1 .....                    |
| Lampiran 5. | RPP Pengamatan Terkendali 2 .....                    |
| Lampiran 6. | Komik Strip .....                                    |
| Lampiran 7. | Data Siswa Kelas VIII A .....                        |
| Lampiran 8. | Biodata Penulis .....                                |

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era globalisasi yang syarat dengan kemajuan teknologi sangat maju sangat berpengaruh terhadap cara pandang seseorang. Sebagai contoh cara pandang generasi muda dalam kesenian wayang. Generasi muda saat ini sangat terpengaruh terhadap budaya barat sampai melupakan budaya sendiri, sebagai contoh kecil, mereka lebih suka melihat pertunjukan seni dari luar negeri dibandingkan melihat pertunjukan wayang yang berasal dari negeri sendiri. Hal ini juga terjadi pada kebanyakan pelajar di sekolah, dalam pembelajaran seni di sekolah pun mereka lebih tertarik dengan seni yang mendapat pengaruh dari gaya barat. Sebagai contoh, mereka lebih suka membaca komik kartun asal luar negeri dari pada komik pewayangan, yang ceritanya tidak kalah seru dengan komik dari luar negeri.

Menurunnya sikap apresiasi terhadap budaya pewayangan di atas selaras dengan pernyataan Sudjarwo, dkk (2010) selama satu abad terakhir terjadi kondisi menurunnya perhatian dan minat pada seni pewayangan, terutama masyarakat semakin larut dalam arus globalisasi. Generasi muda bangsa semakin lupa akan budaya bangsanya sendiri, mereka lebih mengandalkan teknologi dan melupakan akar budaya bangsa. Kebudayaan asli seakan-akan hampir punah karena tidak dilestarikan dan semakin tergerus arus perubahan zaman. Oleh karena itu warisan

sejarah budaya perlu dipelihara dan dilestarikan (kesenian wayang) agar tidak tergerus oleh perkembangan zaman maupun kebudayaan asing yang masuk.

Salah satu upaya melestarikan kebudayaan wayang dapat dilakukan melalui kegiatan apresiasi wayang dalam standar kompetensi apresiasi. Pembelajaran apresiasi dapat dilakukan guru seni rupa dalam memilih, menggunakan, serta memanfaatkan media pembelajaran untuk menyalurkan informasi, pesan atau materi ajar wayang kepada peserta didik.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa fungsi pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang - Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kurikulum yang digunakan di Indonesia sekarang ini merupakan sebuah kurikulum operasional pendidikan yang disusun dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Penyusunan Kurikulum oleh sekolah mengacu pada Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) untuk pendidikan dasar dan menengah.

Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dalam bentuk Standar

Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). Dalam Kegiatan apresiasi dan kreasi merupakan Standar Kompetensi seni budaya yang dapat dijadikan acuan pemilihan dan pengembangan jenis atau bentuk pembelajaran seni rupa, sehingga dapat diaplikasikan dalam pembelajaran di seluruh kelas.

Dalam pembelajaran apresiasi seni rupa di kelas bertujuan untuk melatih kepekaan siswa terhadap suatu karya seni, sebagai contoh dalam mengapresiasi wayang. Wayang dapat digunakan sebagai materi pembelajaran apresiasi dikarenakan wayang merupakan salah satu aset hasil budaya dari kesenian tradisional bangsa yang memiliki keanekaragaman bentuk dan berbagai macam karakter. Dalam penelitian ini jenis wayang difokuskan pada wayang kulit purwa gaya Surakarta. Wayang purwa gaya Surakarta dipilih dengan pertimbangan bahwa daerah sekolah SMP Negeri 2 Kaliwungu yang cenderung dekat dengan kota Surakarta dibandingkan dengan Yogyakarta. Siswa dapat mengidentifikasi hal - hal yang terdapat pada wayang, hal ini sesuai dengan standar kompetensi pada SMP kelas VIII, yakni mengapresiasi karya seni rupa yang di dalamnya terdapat kompetensi dasar di dalamnya menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik karya seni rupa nusantara. Melalui kegiatan menampilkan sikap apresiatif pada wayang, secara tidak langsung siswa memperoleh pengetahuan dan wawasan mengenai wayang yang merupakan bagian dari kegiatan apresiasi.

Penulis tertarik memilih SMP Negeri 2 Kaliwungu sebagai subyek penelitian, karena sekolah ini belum pernah dilakukan penelitian mengenai apresiasi terhadap tokoh wayang menggunakan media komik strip dalam

pembelajaran seni rupa. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 2 Kaliwungu, bahan pembelajaran apresiasi pada wayang belum pernah dilakukan. Pembelajaran apresiasi pada umumnya menggunakan metode-metode konvensional serta media pembelajaran yang digunakan tidak menarik. Oleh karena itu, penulis mempunyai pemikiran baru untuk melakukan suatu penelitian mengenai pembelajaran apresiasi menggunakan media komik strip dalam meningkatkan kemampuan apresiasi pada karakter tokoh wayang.

Dalam pembelajaran ini perlu dipikirkan dengan tepat bagaimana bentuk media pembelajaran yang digunakan guna meningkatkan kemampuan apresiasi siswa agar siswa termotivasi untuk mengenal karakter tokoh wayang, menghargai dan menafsirkan makna yang terkandung di dalam suatu cerita pewayangan.

Penulis memilih komik strip sebagai media pembelajaran apresiasi dengan pertimbangan sebagai berikut. Pertama, komik strip merupakan salah satu bentuk media visual 2 (dua) dimensi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran apresiasi sebagai pengganti pengalaman nyata, mengingat bahwa semua objek apresiasi tidak dapat dihadirkan di kelas. Komik strip sebagai media visual diduga menarik untuk diterapkan sebagai alat pembelajaran apresiasi.

Kedua, melalui media komik strip diharap siswa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengapresiasi karya seni rupa, memberikan alternatif media apresiasi dalam pembelajaran seni rupa yang dipandu langsung oleh guru. Selain itu, media komik strip dipandang dapat memberikan pengalaman baru dalam kegiatan apresiasi,

mempermudah siswa mengapresiasi karya seni rupa, serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kegiatan apresiasi.

Dalam penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru seni rupa SMP Negeri 2 Kaliwungu dalam upaya meningkatkan kemampuan apresiasi siswa pada tokoh wayang Pandawa. Peneliti mengambil langkah berkolaborasi dengan guru, dengan alasan bahwa guru mempunyai peranan penting dalam pengelolaan di kelas, mengetahui keadaan dan kondisi siswa, sehingga diharapkan dapat membantu kelancaran dalam kegiatan penelitian.

Hasil penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Komik Strip sebagai Media Berapresiasi Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu pada Tokoh Wayang Pandawa” diharapkan memberi sumbangan pemikiran untuk menunjang keberhasilan pembelajaran apresiasi siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu pada tokoh wayang Pandawa.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana bentuk komik strip yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran apresiasi tokoh wayang Purwa Pandawa pada siswa VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu Semarang?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan apresiasi tokoh wayang Purwa Pandawa pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu Semarang dengan menggunakan media komik strip ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan bentuk media komik strip sebagai media berapresiasi siswa VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu pada tokoh wayang Pandawa

2. Mendeskripsikan kemampuan apresiasi siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu pada tokoh wayang Pandawa dengan pemanfaatan media komik strip.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara praktis maupun teoretis. Manfaat secara praktis adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru
  - a. Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran seni rupa dalam konteks berapresiasi.
  - b. Hasil penelitian ini memberikan informasi tentang alternatif media berkarya sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran di sekolah.
2. Meningkatkan kreativitas guru dalam memilih model dan strategi pembelajaran yang tepat dan menarik.
3. Bagi sekolah, diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran dalam perbaikan pembelajaran seni rupa khususnya apresiasi pada wayang.
4. Bagi peneliti, diharapkan memberikan masukan untuk kajian lanjutan bagi peneliti sendiri, maupun penelitian lain khususnya di dunia pendidikan.
5. Bagi orang tua, memberikan pengetahuan kepada orang tua betapa pentingnya dalam pembelajaran seni rupa khususnya apresiasi pada wayang.

## **1.5 Sistematika Penulisan Skripsi**

Penelitian ini dilakukan dan disusun secara sistematis. Sistematika penulisan skripsi terdiri dari lima bab, yaitu:

1. Bab 1 Pendahuluan
2. Bab 2 Landasan Teori
3. Bab 3 Metode Penelitian
4. Bab 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan
5. Bab 5 Penutup

Bab pertama merupakan pendahuluan yang terdiri dari: latar belakang permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian. Bab kedua adalah landasan teori. Dalam bab ini berisi landasan teoretis tentang variabel yang ada pada penelitian ini. Landasan teori ini diperoleh dari sumber pustaka berupa buku-buku literatur maupun penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Bab ketiga adalah metode penelitian yang berisi: (a) pendekatan penelitian, (b) desain penelitian, (c) lokasi dan sasaran penelitian, (d) subjek penelitian, (e) teknik pengumpulan data, dan (f) teknik analisis data. Pada bab empat berisi hasil penelitian dan pembahasan. Bab empat ini menjelaskan data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dibahas secara tuntas. Sedangkan pada bagian terakhir penelitian ini yakni bab lima adalah penutup yang berisi simpulan penelitian yang menjawab permasalahan di atas serta saran (rekomendasi) yang diberikan.

## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Komik**

##### **2.1.1 Pengertian Komik**

Komik berisi cerita yang disampaikan dengan ilustrasi gambar, dalam pembuatannya komik menggabungkan gambar dan tulisan dalam kesatuan yang berkesinambungan, bertujuan untuk menghasilkan sebuah informasi.

Menurut Waluyanto (2005) Komik sebagai salah satu media visual diyakini merupakan media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa. Komik merupakan media yang tepat untuk menyampaikan informasi pada anak-anak. Selain karena keunikannya, komik juga menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Komik sebagai media visual punya kelebihan yaitu mempermudah anak dalam menangkap ide yang abstrak, mengembangkan minat baca, mudah diterima, memberi hiburan, imajinasi yang menyenangkan dan siswa akan lebih mudah mencerna sebuah alur.

Sudjana dan Rivai (2010 : 69) mengemukakan bahwa media komik adalah media visual yang membentuk suatu cerita dalam urutan gambar yang berhubungan erat, dirancang untuk menghibur pembaca. Komik mempunyai nilai edukatif yang tidak diragukan, pemakaian yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita dengan ringkas dengan perwatakan orang yang realistis menarik semua anak dari berbagai tingkat usia.

Berdasarkan data di atas disimpulkan bahwa komik merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pihak dengan tingkatan usia yang berbeda-beda, dikarenakan tampilan yang menarik dan kesederhanaan alur cerita yang mempermudah pembaca memahami isi dari sebuah bacaan.

### **2.1.2 Komik Strip**

Menurut Indra Maharsi (2011) komik strip adalah rangkaian gambar yang berisi cerita. Komik strip ditulis dan digambar oleh seorang komikus dan diterbitkan secara teratur di surat kabar maupun di internet. Biasanya terdiri dari 3 sampai 6 panel, penyajian isi cerita juga dapat berupa humor atau cerita yang serius dan menarik untuk disimak setiap periodenya hingga tamat. Contoh komik strip yang populer di Indonesia di antaranya Panji Koming, yang terbit setiap minggu di harian Kompas.

## **2.2 Wayang Kulit Purwa**

Asal usul perkembangan wayang tidak tercatat secara akurat seperti sejarah. Terkait dengan hal tersebut, Sunaryo (2010: 56) menyebutkan bahwa sekalipun tidak dapat dipastikan sejak kapan kemunculannya sebagai sebuah pertunjukan, wayang telah berkembang selama berabad-abad dan menyebar kesejumlah daerah di kawasan Nusantara. Karena itu muncul banyak jenis pertunjukan wayang. Antara lain ialah wayang kulit purwa atau parwa (di Bali dinamakan wayang parwa), wayang golek, wayang beber, wayang gedog, wayang klitik, dan wayang wong. Pasha (2011: 18) menambahkan bahwa wayang memiliki beberapa versi, ada wayang yang dimainkan oleh orang dengan

memakai kostum, yang dikenal sebagai wayang orang, dan ada pula wayang yang berupa sekumpulan gambar atau boneka yang dimainkan oleh dalang. Wayang yang dimainkan oleh dalang diantaranya berupa wayang kulit dan wayang golek. Adapun cerita yang dikisahkan dalam pagelaran wayang, biasanya berasal dari Mahabharata dan Ramayana.

Bharatayuda adalah istilah yang dipakai di Indonesia, secara singkat, mahabarata menceritakan kisah konflik para Pandawa lima dengan saudara 11 sepupu mereka seratus Kurawa mengenai sengketa hak pemerintahan tanah negara Astina. Perang antara kebaikan dengan keburukan, yang akhirnya dimenangkan oleh kebaikan.

Dalam hal ini, yang dibahas adalah wayang kulit purwa. Konsep tentang wayang diutarakan oleh banyak ahli, dari ([http://id.wikipedia.org/wiki/wayang kulit](http://id.wikipedia.org/wiki/wayang_kulit)) disebutkan bahwa wayang kulit merupakan wayang yang dibuat dari kulit kerbau yang sudah diproses menjadi kulit lembaran, tiap-tiap wayang membutuhkan sekitar ukuran 50 cm x 30 cm kulit lembaran yang kemudian dipahat. Peralatan yang digunakan untuk memahat adalah besi berujung runcing berbahan dari baja yang berkualitas baik. Selanjutnya dilakukan pemasangan bagian-bagian tubuh seperti tangan, pada tangan ada dua sambungan, lengan bagian atas dan siku, cara menyambunginya dengan sekrup kecil yang terbuat dari tanduk kerbau atau sapi. Kemudian dilakukan pewarnaan yang pada umumnya menggunakan prada yaitu kertas warna emas yang ditempel atau bisa juga dengan dibron, dicat dengan bubuk yang dicairkan.

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Sunaryo (2010: 56) disebutkan bahwa wayang purwa merupakan wayang yang peraga-peraganya terbuat dari kulit kerbau yang ditatah tembus, diwarnai, dan diberi tangkai. Peraga-peraga melukiskan tokoh dalam wiracerita Ramayana dan Mahabharata; ada raja, kastia, punggawa, pendeta, bahkan para dewa dan juga raksasa serta manusia kera. Seorang dalang memainkan tokoh cerita di depan layar (kelir), menceritakannya, menggerak-gerakannya atau menarik, dan menyuarakannya, seolah tokoh yang dimainkan berbicara dan bertingkah laku.

## **2.3 Pembelajaran Apresiasi**

### **2.3.1 Konsep Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata *intruction*, yang berarti proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang belajar. Pembelajaran menurut Briggs (Ani, dkk, 2006) adalah seperangkat *events* (peristiwa) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Pendapat lain diungkapkan oleh Gagne, (Ani, dkk, 2006) yang berpendapat bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Peristiwa belajar dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang ditetapkan.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, atau antar peserta didik. Dalam proses komunikasi itu dapat dilakukan secara verbal (lisan), dapat pula secara nonverbal seperti penggunaan media pembelajaran. Namun demikian apapun media yang digunakan dalam

pembelajaran itu, esensi pembelajaran adalah ditandai dengan serangkaian kegiatan proses komunikasi (Ani dan Rifa'i, 2010: 193).

Pembelajaran mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan, yaitu mengajar dan belajar. Mengajar pada hakikatnya adalah usaha untuk menciptakan situasi dan kondisi (sistem lingkungan) yang kondusif atau mendukung dan memungkinkan berlangsungnya proses belajar bagi peserta didik (Ismiyanto: 2009). Sedangkan belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia. Gagne dan Berliner (dalam Ani, dkk, 2006) menyatakan bahwa belajar merupakan proses di mana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman.

Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Gerlach dan Ely, (Ani, dkk, 2006) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi.

Berdasarkan beberapa pengertian yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa dalam upaya nyata mempengaruhi perubahan perilaku guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

### **2.3.2 Pembelajaran Seni Rupa**

Pembelajaran merupakan salah satu unsur penentu baik tidaknya lulusan yang dihasilkan oleh suatu sistem pendidikan (Asmani, 2012:17). Sehingga pembelajaran merupakan salah satu hal yang terpenting dalam pendidikan untuk mengukur di mana lulusan yang dihasilkan dapat dikategorikan baik atau tidak.

Pembelajaran seni rupa di sekolah berlangsung sesuai kurikulum pada tiap jenjangnya. Jadi pembelajaran di sekolah berjalan sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan.

Dunia pendidikan di Indonesia sampai sekarang ini sudah mengalami pembaharuan kurikulum. Dari kurikulum 1975 sampai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 dan sekarang kurikulum 2013. Pembaharuan kurikulum dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan seni. Menurut Sobandi (2008:35), kurikulum yang sedang dilaksanakan senantiasa dievaluasi dan disempurnakan setiap periode tertentu untuk menghadapi perkembangan masyarakat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan dinamika kebudayaan secara keseluruhan. Jadi dengan adanya perubahan kurikulum, maka pembelajaran seni rupa di sekolah mengalami sedikit perubahan. Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pembelajaran seni rupa di jenjang SMP menggunakan nama Seni Budaya.

Pembelajaran Seni Budaya terdiri dari submata pelajaran seni rupa, seni musik, seni tari dan seni drama. Dalam KTSP alokasi waktu untuk mata pelajaran seni budaya yaitu dua jam pelajaran (2x40 menit) dalam satu minggu untuk masing-masing kelas VII, VIII dan IX. Dalam standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) seni budaya pada KTSP 2006, dijelaskan bahwa mata pelajaran seni budaya bertujuan mengembangkan apresiasi seni, daya kreasi, dan kecintaan pada seni budaya nasional. Dari uraian tersebut, maka secara garis besar pembelajaran seni budaya di SMP mengharap agar siswa mampu mengapresiasi, berkreasi serta menampilkan sesuatu hasil karya seni.

Di dalam KTSP seni rupa SMP terdapat dua standar kompetensi, yaitu apresiasi dan ekspresi. Apresiasi berarti mengerti dan menyadari sepenuhnya seluk beluk dari suatu hasil seni serta menjadi sensitif terhadap segi-segi estetikanya sehingga mampu menikmati dan menilai karya tersebut dengan semestinya (Soedarso dalam Arifin, 2002:20). Jadi pembelajaran apresiasi dilakukan melalui proses mengetahui, memahami, dan akhirnya siswa mampu menghargai beragam unsur estetik karya seni rupa. Isi dari standar kompetensi apresiasi SMP yaitu mengidentifikasi serta menampilkan sikap apresiasi karya seni.

Jadi menurut uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni rupa di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan kegiatan yang sangat baik dalam proses pengembangan individu menjadi dewasa, siswa akan lebih sensitif dan peka dalam menilai karya seni melalui pembelajaran apresiasi yang tercantum di dalam KTSP, sehingga siswa juga dapat melatih cara mereka dalam menyikapi suatu karya seni rupa melalui pembelajaran apresiasi. Seperti pemanfaatan komik strip sebagai media apresiasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran apresiasi pada kelas VIII.

#### 2.3.2.1 Tujuan Pembelajaran Seni Rupa

Tujuan atau sasaran adalah pangkal tolak, acuan pemilihan, penetapan, dan pengembangan komponen-komponen lainnya dalam rangka mencapai tujuan pendidikan (Ismiyanto, 2008). Smith, Stainley, dan Shores (Ismiyanto, 2008) mengemukakan bahwa dalam penetapan tujuan hendaknya dipertimbangkan

kebutuhan dasar anak dan kebutuhan masyarakat serta memperhatikan saran para pakar mata pelajaran.

Menurut Tyler (Miller dan Seller, dalam Syafii, 2006) tujuan merupakan komponen utama dan pertama dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan arahan atau acuan yang hendak dicapai. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran lazim juga disebut sasaran pembelajaran. Sebagai bagian dari pendidikan secara umum atau bagian dari sistem pendidikan nasional, maka pembelajaran seni rupa memiliki tugas dan tanggung jawab sejajar dengan mata pelajaran lain. Tujuan pendidikan atau pembelajaran dirumuskan sebagai kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Kompetensi dirumuskan sebagai kemampuan untuk bertindak secara cerdas dan bertanggung jawab. Syafii (2006: 29) mengemukakan bahwa kompetensi dapat juga diterjemahkan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak.

Dalam Kurikulum 2006 mata pelajaran pendidikan seni memiliki fungsi dan tujuan menumbuhkembangkan sikap toleransi, demokrasi, beradab, serta mampu hidup rukun dalam masyarakat yang majemuk, mengembangkan kemampuan imajinatif intelektual, ekspresi melalui seni, mengembangkan kepekaan rasa, keterampilan, serta mampu menerapkan teknologi dalam berkreasi, memamerkan dan mempergelarkan karya seni (Syafi'i, 2006: 31).

Tujuan pembelajaran Seni Budaya dirumuskan dalam kurikulum 2006 agar peserta didik memiliki kemampuan (1) memahami konsep dan pentingnya seni budaya, (2) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya, (3)

menampilkan kreativitas melalui seni budaya, dan (4) menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Lebih lanjut lagi, Rohidi (dalam Sunaryo, 2010: 2) mengemukakan bahwa secara singkat tujuan pendidikan seni adalah: (1) memupuk dan mengembangkan sensitivitas dan kreativitas, (2) menunjang perkembangan pribadi anak ke arah pembentukan pribadi yang menyeluruh dan (3) memberi peluang seluas-luasnya kepada anak untuk berekspresi.

Hal itu sejalan dengan konsep pendidikan seni yang ditegaskan oleh Depdiknas, 2003: 5 (dalam Sobandi, 2008: 6) bahwa pendidikan seni di sekolah umum pada dasarnya diarahkan untuk menumbuhkan sensitivitas dan kreativitas, sehingga terbentuk sikap apresiatif, kritis, dan kreatif pada diri siswa secara menyeluruh. Kemampuan ini hanya mungkin tumbuh jika dilakukan serangkaian kegiatan meliputi pengamatan, analisis, penilaian, serta kreasi dalam setiap aktivitas seni baik di dalam maupun di luar kelas.

#### 2.3.2.2 Bahan Ajar

Sunaryo (2010: 3) menjelaskan bahwa bahan ajar atau lebih dikenal dengan materi pelajaran, merupakan *subject content*, yaitu isi pelajaran yang terorganisasi dalam suatu proses pembelajaran yang dipilih dan disampaikan guru kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ketepatan pemilihan dan pengembangan bahan ajar termasuk di dalamnya dari mana memperoleh sumber dan bagaimana cara mengorganisasikannya, penting dikuasai guru dalam rangka merancang dan mengaplikasikan program pembelajaran guna tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan.

Bahan ajar menurut J. Riberu dalam Roijakkers (dalam Sunaryo, 2010: 3) memiliki fungsi ganda, yakni pertama sebagai sarana memperkenalkan pelajar kepada harta budaya bangsa dan umat manusia dalam bentuk ilmu, keterampilan, dan nilai, dan kedua, sebagai rangsangan yang harus dapat mengasyikkan kegiatan pelajar dalam melatih kemampuan pribadinya. Guru hendaknya sanggup menyeleksi dan mengorganisasikan bahan ajar agar dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan pola pikir dan meningkatkan potensi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Terkait dengan pembelajaran seni rupa, menurut Garha (dalam Sunaryo, 2010: 3) materi pelajaran ialah satuan pelajaran terkecil yang dapat disampaikan kepada anak-anak (siswa) dalam satu kali pertemuan yang paling banyak memakan waktu dua jam pelajaran. Dalam hubungan ini, Garha menekankan pada sajian yang dibatasi oleh waktu. Hasibuan dan Moedjiono, (dalam Sunaryo, 2010: 4) dalam kaitannya dengan implikasi sistem penyampaian, bahan ajar atau isi pelajaran yang dipilih merupakan faktor penentu kegiatan belajar siswa. Materi pelajaran yang komprehensif, terorganisasi secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh juga terhadap intensitas proses pembelajaran (Ani dan Rifa'i, 2011: 195).

Kemp dan Merrill (dalam Ani dan Rifa'i, 2011) mengemukakan bahwa lingkup bahan ajar meliputi (a) pengetahuan, yang berupa fakta dan informasi terinci, (b) keterampilan, yang berisi langkah-langkah, prosedur, keadaan, dan syarat-syarat, serta (c) sikap. Bahan ajar merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang dibuat berdasarkan topik dan tujuan pembelajaran, yang

selanjutnya ditetapkan dalam strategi atau metode pembelajaran serta evaluasi. Dalam KTSP bahan ajar atau materi pengajaran disesuaikan dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD), kemudian dikembangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang di dalamnya mencakup Standar Kompetensi dengan salah satu Kompetensi Dasar (KD) kegiatan kreasi maupun apresiasi. Bahan ajar dalam dunia seni rupa terdapat dua kegiatan seni yang utama, yakni kegiatan kreasi dan kegiatan apresiasi (lihat Sahman, (dalam sunaryo, 2010: 5).

Bahan ajar atau materi ajar kegiatan kreasi bertalian dengan proses produksi dan proses berkarya, di dalamnya terkandung kegiatan bermain, bereksplorasi, bereksperimen, berimajinasi, serta ekspresi yang dituang baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Misalnya bereksperimen dengan membuat sketsa menggunakan berbagai media pensil, berkarya seni keramik dengan membuat benda hias menggunakan tanah liat, dan lain sebagainya.

Sedangkan bahan ajar dalam kegiatan apresiasi secara khusus memberikan pengalaman belajar untuk kegiatan apresiasi seni rupa. Penyampaian ulasan atau penulisan kritik seni merupakan isi pembelajaran apresiasi yang penting (Sunaryo, 2010: 12). Hal tersebut merupakan pengalaman belajar yang memberi pengalaman estetis, penajaman persepsi, serta kepekaan menanggapi lingkungan yang dapat dikembangkan melalui pengamatan, penghayatan, maupun penghargaan terhadap karya seni. Misalnya apresiasi terhadap gambar ilustrasi teman, apresiasi karya seni lukis melalui kegiatan pameran kelas, pemutaran video atau CD apresiasi, maupun apresiasi pembuatan gerabah melalui kunjungan langsung.

Bahan atau materi ajar hendaknya dipilih dan disampaikan guru sesuai dengan SK dan KD kurikulum. Standar Kompetensi (SK) mengapresiasi karya seni rupa dalam jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) terdiri dari Kompetensi Dasar (KD), yaitu: (1) kelas VII meliputi: mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan daerah setempat, menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik karya seni rupa terapan daerah setempat, dan menunjukkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik karya seni rupa terapan daerah setempat, (2) kelas VIII meliputi: mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan nusantara dan menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik karya seni rupa terapan Nusantara, dan (3) kelas IX meliputi: mengidentifikasi seni rupa murni yang diciptakan di mancanegara, menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik karya seni rupa murni daerah setempat, mengidentifikasi seni rupa murni yang diciptakan di Indonesia, menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik karya seni rupa murni Indonesia.

Kompetensi Dasar (KD) mengidentifikasi karya seni rupa dalam Standar Kompetensi (SK) apresiasi, penjabarannya sesuai KTSP yakni terdiri dari (1) mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan daerah setempat, pada Kelas VII, (2) mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan daerah Nusantara, pada Kelas VIII, (3) mengidentifikasi jenis karya seni rupa murni yang diciptakan di daerah setempat dan di Indonesia, pada Kelas IX.

### 2.3.2.3 Strategi Pembelajaran

Pendidikan seni rupa sebagai sarana memberi kesempatan berekspresi dan mengapresiasi kepada setiap individu untuk mengembangkan segenap potensinya kearah dewasa, dewasa kearah rohani berarti berkembang sikap sosialnya, tanggung rasanya, tanggung jawabnya kepada masyarakat di mana ia tinggal dan dewasa secara fisik berarti telah berkembang aspek-aspek ketrampilan yang tentu akan berguna dalam kehidupan kelak. Untuk mencapai tujuan pengembangan secara optimal sangat diperlukan strategi pembelajaran yang tepat guna.

Dalam pelaksanaan pembelajaran seni rupa, strategi pembelajaran dapat dilakukan dengan mengorganisasi kelas, materi dan waktu, memilih metode, memanfaatkan media dan sumber belajar (Syafii, 2006: 33). Oleh karena itu dalam kegiatan ini guru memerlukan kiat-kiat khusus untuk mencapai sasaran pembelajaran. Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan pola dan urutan umum dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Strategi pembelajaran mata pelajaran seni rupa dalam kegiatan apresiasi pengajar diharapkan memilih model pembelajaran, metode, dan media mengajar yang sesuai dan tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pemilihan model, metode, teknik, dan media mengajar dalam hal ini tentunya disesuaikan dengan kurikulum, SK dan KD yang digunakan dalam sekolah tersebut, serta kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran apresiasi seni rupa yakni media visual. Sebagai seorang guru pesan bisa disampaikan melalui media visual, materi visual bisa meningkatkan

ketertarikan pada sebuah mata pelajaran (Sharon, dkk, 2011: 73). Melalui visual materi-materi pembelajaran apresiasi dapat disajikan di antaranya gambar, film, poster, dan lain sebagainya.

#### 2.3.2.4 Evaluasi Pembelajaran

Syafi'i (2010: 3) mengemukakan evaluasi merupakan bagian integral proses pembelajaran, oleh karenanya kegiatan ini merupakan keniscayaan yang harus dilakukan guru. Hal tersebut dibangun oleh kebutuhan untuk memenuhi sistem institusional, dalam arti kebutuhan untuk memberikan nilai dalam setiap mata pelajaran, menentukan kenaikan kelas, dan kelulusan siswa dalam mengakhiri suatu program studi. Dalam konteks yang lebih khusus evaluasi dikenal dengan istilah penilaian.

Dalam buku yang sama, Syafi'i (2010: 3) mengemukakan bahwa evaluasi merupakan kegiatan atau proses yang sistematis untuk menentukan nilai bagi siswa yang telah mengalami proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan seni rupa, salah satu tugas guru adalah melakukan evaluasi untuk menentukan atau memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Aspek Taksonomi Bloom dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran seni rupa yang berkaitan dengan pengetahuan (kognitif), apresiatif (afektif), dan kreatif (psikomotor). Selaras dengan hal tersebut Syafii (2006: 35) menyatakan bahwa ketiga hal inilah akhirnya yang dijadikan objek sasaran evaluasi hasil pembelajaran seni rupa.

Proses kreasi atau produktif berkenaan dengan aspek keterampilan atau proses berkarya seni rupa (Syafii, 2006: 36). Berkenaan dengan itu, perilaku siswa

pada waktu memproduksi karya seni dan hasil karya dapat dijadikan sebagai fokus atau objek amatan dalam evaluasi. Dalam proses produktif ini ada dua hal yang perlu dievaluasi, yakni aspek proses dan hasil.

Selain itu, respon siswa terhadap karya seni rupa juga merupakan objek sasaran evaluasi yang amat penting dalam pembelajaran seni rupa. Respons siswa yang diperoleh melalui pengamatan, penghayatan, penilaian dan penghargaan terhadap karya seni rupa ini lazim disebut sebagai proses evaluasi. Evaluasi yang dilakukan adalah sejauhmana siswa mampu mengamati, menghayati, menilai, dan menghargai karya seni rupa yang dihasilkan terutama orang lain. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan stimulus kepada siswa berupa karya seni rupa (gambar, lukisan, patung, atau karya seni rupa lainnya) (Syafii, 2006: 35).

Beberapa uraian di atas, dapat dipetik pemahaman bahwa evaluasi dalam dunia pendidikan atau pembelajaran seni rupa dipandang sebagai sebuah program yang dilaksanakan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran atau kompetensi siswa yang telah dirumuskan. Pemilihan yang tepat mengenai prosedur, teknik, serta instrumen dalam evaluasi pembelajaran seni rupa diperlukan agar kelemahan serta kelebihan pembelajaran dapat diketahui dalam rangka tercapainya tujuan. Karena pembelajaran sebagai suatu sistem, sudah barang tentu mengarah pada kompetensi yang diharapkan. Dalam KTSP mata pelajaran seni budaya (seni rupa) baik SMP maupun SMA terdapat Standar Kompetensi kreasi dan Standar Kompetensi apresiasi, oleh karenanya evaluasi

pembelajaran seharusnya mencakup komponen evaluasi kegiatan kreasi dan apresiasi.

### **2.3.3 Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa**

#### **2.3.3.1 Perencanaan pembelajaran apresiasi**

Istilah apresiasi berasal dari kata Latin *appretiatus* yang merupakan bentuk *past participle*, yang artinya *to value at price* atau penilaian pada harga. Dalam Bahasa Inggris disebut *appreciation* yang artinya penghargaan dan pengertian. Apresiasi seni merupakan suatu proses sadar yang dilakukan seseorang dalam menghadapi dan memahami karya seni (Bahari, 2008: 148). Apresiasi bukanlah sebuah proses pasif, namun merupakan proses aktif dan kreatif, agar secara efektif mengerti nilai suatu karya seni, dan mendapatkan pengalaman estetik (Feldman, dalam Bahari: 2008).

Berdasarkan dua pernyataan yang dikemukakan di atas, maka dapat dipetik pemahaman bahwa yang dimaksud dengan penghayatan apresiasi adalah suatu aktivitas dalam rangka menikmati, merasakan, nilai-nilai yang ada pada suatu karya seni dengan terlebih dahulu dilandasi oleh minat estetik. Berakhirnya proses penghayatan semacam ini akan memberikan suatu pengalaman yang menyenangkan, pengalaman estetik (Bastomi, 2003: 28). Pengalaman estetik adalah kepuasan intuisi atau batin. Paper (dalam Bastomi, 2003: 28) berpendapat bahwa apresiasi dasarnya menyenangi suatu barang agar memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

Ruang lingkup kegiatan apresiasi berkaitan dengan respon siswa atas karya yang dirasakan oleh indera. Kegiatan apresiasi tidak hanya dapat dilakukan

di luar kelas namun dapat dilakukan di dalam kelas dengan berbagai kesempatan. Selain melalui kegiatan pameran, maupun kunjungan di galeri, kegiatan apresiasi juga dapat dilakukan melalui pemutaran film, video, atau menunjukkan pajangan atau gambar mengenai objek yang diapresiasi. Melalui alat bantu tersebut, kegiatan apresiasi relatif mudah dilakukan karena memungkinkan guru untuk menggunakannya sebagai media pembelajaran sehingga proses belajar dapat efektif dan efisien guna tercapainya tujuan pembelajaran.

### 2.3.3.2 Proses Apresiasi dalam Pembelajaran Seni Rupa

Proses apresiasi dalam pembelajaran seni rupa merupakan kegiatan atau proses pengenalan nilai-nilai seni, untuk menghargai dan atau menafsirkan makna. Kegiatan apresiasi mengacu pada SK dan KD yang terdapat dalam kurikulum (KTSP). Misalnya pada kelas VIII semester gasal SK “Mengapresiasi karya seni rupa” dengan KD “Mengidentifikasi jenis karya seni rupa murni Nusantara”. Dari SK dan KD tersebut dapat diterapkan media sebagai berikut: media gambar, media elektronik, dan papan tulis. Selanjutnya hal tersebut dikembangkan dalam RPP.

SK apresiasi dalam mata pelajaran Seni Rupa SMP Kelas VII terdapat dua KD yakni: (1) mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan daerah setempat, dan (2) menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan daerah setempat. Dengan demikian pemilihan dan pengembangan metode, media, serta materi ajar disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran peserta didik.

Metode yang dapat digunakan untuk menanggapi (mengkritisi) karya seni dalam mengapresiasi dalam kaitan mengidentifikasi jenis karya seni rupa yakni menggunakan pendekatan induktif, dengan mendeskripsikan ciri-ciri pokok hubungan antar unsur-unsur, mengamati kualitas secara total dan menafsirkan gagasan tema dalam karya seni. Hal tersebut selaras dengan (Chapman dalam Bahari, 2008: 160) yang membagi metode dalam menanggapi karya seni menjadi empat yakni pendekatan induktif, deduktif, empati dan interaktif.

Dalam kaitannya dengan proses pembelajaran apresiasi tokoh wayang menggunakan media komik strip ini pengajar diharapkan dapat memberikan pengetahuan dalam hal bagaimana sikap siswa dalam mengapresiasi karakter wayang yang dijadikan sebagai indikator tujuan pembelajaran di kelas. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pada hakikatnya, aktivitas kritik seni lebih bersifat induktif daripada deduktif (Sobandi, 2008:96). Tahapannya mulai dari hal yang khusus ke hal yang umum, fokusnya adalah fakta visual, kemudian menarik kesimpulan tentang nilai secara keseluruhan. Pembahasan karya seni rupa merupakan proses identifikasi menggunakan metode induktif (Chapman dalam Bahari, 2008:160) yakni deskripsi ciri-ciri pokok hubungan antara unsur-unsur seni rupa. Melalui kegiatan ini, siswa dapat mengasah keterampilan pengamatan visual.

Urutan pelaksanaan pembelajaran kritik yang disarankan Wachowiak dan Clements (dalam Sobandi 2008: 87) yang berdasar pada Fieldman terdiri dari enam tahapan yaitu:

Pertama identifikasi konten atau subjek utama karya seni. Tahap ini dirancang untuk memahami proses kerja seni. Pada tahap ini kita bisa menentukan figur apa yang digambar (orang, hewan, tumbuhan, dan sebagainya) dan tentang apa yang dilukiskan (pernikahan, keluarga, dan sebagainya).

Kedua pengenalan teknik atau media. Kegiatan ini sangat menantang siswa untuk mengenal teknik dan media yang digunakan dalam proses berkarya seni baik wujud dua dimensi maupun tiga dimensi.

Ketiga identifikasi terhadap faktor-faktor komposisi atau prinsip-prinsip desain dalam karya seni. Tahapan ini dimaksudkan agar siswa memiliki kemampuan dalam melakukan analisis formal berdasarkan elemen-elemen seni rupa seperti garis, komposisi, tema, ritme, keseimbangan, dan sebagainya.

Keempat pengenalan gaya, keunikan individu seniman. Pada tahap ini siswa akan mengenal keunikan dan gaya seniman yang merupakan bidang kajian dalam kritik sebagai sumber informasi. Guru berfungsi sebagai pembimbing siswa untuk melakukan dan melatih keterampilan dalam menggali informasi pribadi seniman.

Kelima pencarian makna (arti) karya seni dan penemuan terhadap maksud seniman. Pada bagian ini siswa memiliki peluang untuk melakukan penilaian dan pemaknaan karya seni berkaitan dengan apa yang dilihat dan dirasakan oleh siswa berkenaan karya seni yang ditafsirkannya. Meskipun makna analisis yang ditemukan siswa tidak seakurat yang ada, namun proses ini melatih siswa menggunakan metode deduktif.

Keenam pengidentifikasian konteks. Pada tahap ini siswa berlatih menafsirkan latar belakang seniman, apa yang dilakukan seniman dalam kehidupannya, darimana datangnya dominasi dari luar dirinya, dan bagaimana keadaan sosial, religi, dan ekonomi seniman.

#### 2.3.3.4 Apresiasi pada Wayang

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan beberapa batasan ataupun acuan yang digunakan dalam pembelajaran kaitannya dengan siswa mengapresiasi karakter tokoh wayang, dikarenakan ada banyak hal yang mungkin bisa dijadikan sebagai materi apresiasi dalam pembelajaran seni budaya, sebagai contoh hal yang bisa diapresiasi yaitu cerita pewayangan itu, karakter tokoh, dasanama bentuk fisik, dll. Berikut hal yang dijadikan batasan dalam penelitian :

##### a. Identitas wayang

Dalam identitas ini mencakup hal-hal yang berkaitan bagaimana karakter tokoh tersebut dikenali. Sebagai contoh karakter wayang Pandawa yang bernama Yudistira, dia merupakan saudara para Pandawa yang paling tua, ia merupakan penjelmaan dari Dewa Yama dan lahir dari Kunti, Sifatnya sangat bijaksana, tidak memiliki musuh, dan hampir tak pernah berdusta seumur hidupnya.

##### b. Dasanama

Dalam istilah pewayangan dasanama ini berkaitan dengan nama lain dari suatu karakter wayang atau pun suatu objek dalam seni pewayangan itu. Sebagai contoh dasanama dari karakter Yudistira memiliki dasanama Puntadewa. Werkudara nama lainnya Bima.

c. Bentuk fisik

Dalam bentuk fisik ini yang diapresiasi berupa bentuk tubuh, atribut yang digunakan, cara berpakaian, serta raut muka dari setiap tokoh. Karena setiap tokoh dalam pewayangan mempunyai karakteristik yang berbeda dengan tokoh yang lainnya.

d. Pusaka

Nama pusaka atau kesaktian juga dapat dijadikan aspek dalam acuan mengapresiasi karena nama pusaka ataupun aji antara tokoh yang satu dengan yang lainnya pastilah berbeda.

e. Karakter tokoh

Karakter tokoh ini menggambarkan perwatakan bagaimana tokoh tersebut diceritakan, karakter ini bisa berupa sifat ataupun kepribadian yang di miliki oleh setiap tokoh wayang.

## **2.4 Media Pembelajaran**

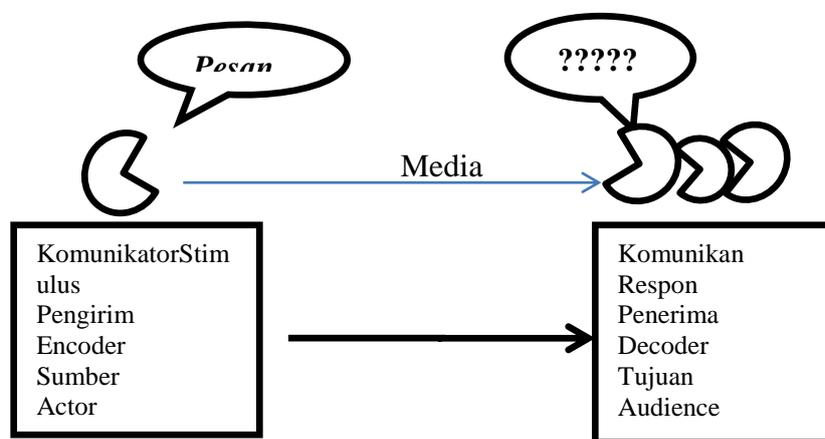
### **2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu baik aktual maupun potensial. Perubahan itu pada dasarnya berupa didaptkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu relatif lama. Perubahan itu terjadi karena usaha (Nasution, 1993: 3). Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut pengetahuan, ketrampilan dan sikap (Sadiman, 1993: 1) Mata pelajaran apresiasi seni atau pelajaran seni yang lain, media pembelajaran pada hakekatnya sangat diperlukan dan merupakan alat bantu komunikasi di

dalam proses kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar ditandai terjadinya proses komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa. Dalam hal ini terjadi proses interaksi pesan (informasi, pengetahuan, ide, perasaan, ketrampilan, melalui kata-kata (verbal), tulisan, gambar, bagan, atau simbol-simbol lain antara guru sebagai komunikator dan siswa sebagai komunikan.

Keefektifan suatu proses komunikasi bisa diidentifikasi dari seberapa besar pesan yang disampaikan oleh guru (komunikator) kepada siswa (komunikan). Guru dituntut untuk menjadi komunikator yang efektif sehingga pesan-pesan atau materi yang disampaikan di depan kelas dapat diterima oleh siswa secara aktif. Pesan-pesan yang disampaikan guru kepada siswa tidak cukup efektif hanya melalui kata-kata (verbal) atau tulisan di papan tulis saja. Proses komunikasi demikian itu sudah sangat konvensional dan semestinya sudah ditinggalkan karena dalam hal ini siswa cenderung pasif sehingga tidak dapat menerima pesan secara efektif. Dalam situasi dan kondisi demikian diperlukan media tertentu yang menarik sebagai perantaranya.

Secara mendasar proses komunikasi (kedudukan komunikator-media-komunikan) dapat digambarkan dengan bagan dibawah ini:



Model dasar proses komunikasi Laswell (1948) (dalam Supatmo, 2008: 4)

Istilah media pembelajaran sering disamakan dengan istilah media pengajaran atau media pendidikan. Kata “media” itu sendiri merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara, penengah, alat bantu. Kata pembelajaran sudah tidak asing lagi dalam dunia pendidikan, yang merupakan padanan dari kata ”instruksional” (*instructional*). Hal ini berbeda dengan istilah pengajaran (*teaching*) yang memiliki kecenderungan aktivitas berpusat pada guru, sedangkan istilah pembelajaran menekankan aktivitas pada kedua belah pihak, baik siswa maupun guru, bahkan cenderung menitikberatkan pada aktivitas siswa (Supatmo, 2008: 4).

Menurut Supatmo (2008: 4) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan (materi pelajaran). Pembelajaran merupakan proses komunikasi. Sebagai proses komunikasi maka ada sumber pesan (guru), penerima pesan (murid) dan pesan (materi pelajaran yang sesuai dengan kurikulum).

Pada mulanya media pembelajaran dianggap sebagai alat untuk membantu guru dalam kegiatan mengajar yang berupa alat bantu visual seperti gambar, model, grafis atau benda nyata lainnya (Iswidayati, 2010: 1). Alat-alat bantu tersebut bertujuan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar.

Anni & Rifa'i (2011: 196) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi

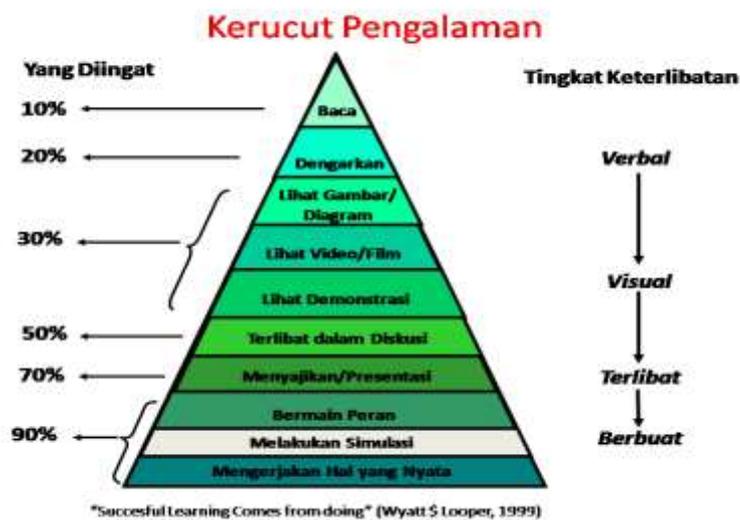
pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendukung strategi pembelajaran di samping komponen waktu dan metode mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media mempunyai pengertian segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memperjelas materi atau mencapai tujuan pembelajaran.

#### **2.4.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Guru dituntut untuk menggunakan beragam media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran digunakan antara guru dan siswa dalam rangka menyampaikan materi pembelajaran. Dalam komunikasi pembelajaran, media membantu siswa memahami bahan ajar dan memfasilitasi siswa melakukan kegiatan pembelajaran sehingga memperoleh pengalaman belajar dan hasil belajar yang diharapkan. Fungsi utama media pembelajaran adalah menambah pengalaman serta menanggulangi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa (Iswidayati, 2010: 10).

Berkaitan dengan hal tersebut, Dale (dalam Supatmo, 2008:10) merumuskan diagram kerucut pengalaman belajar yang secara jelas memberi penekanan terhadap pentingnya media dalam pembelajaran.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Belajar

Diagram di atas memberikan gambaran tentang derajat kekonkritan dan keabstrakan berbagai tingkatan pengalaman belajar. Semakin rendah presentasi cerapan terhadap pengalaman tersebut dan semakin nyata tingkat pengalaman, semakin besar tingkat cerapannya. Cerapan terkecil adalah pengalaman verbal (membaca (*reading*) atau mendengar kata-kata (*hearing word*)). Kemungkinan cerapan terhadap pesan yang disampaikan dengan kata (verbal) adalah 10%-20%, sedangkan pesan yang disampaikan melalui pengalaman langsung, pengalaman simulatif, atau pengalaman yang diperankan memiliki kemungkinan cerapan 90%. Dengan demikian dapat digambarkan besar persentase cerapan siswa terhadap pesan (materi) ketika seorang guru hanya mengandalkan penyampaian pesan secara verbal tanpa menggunakan media yang memadai dalam proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan fungsi media dalam pembelajaran, pendidik perlu memilih media yang sesuai. Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media

adalah bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai (Iswidayati, 2010: 35). Sifat-sifat yang biasanya dipakai untuk menentukan kesesuaian penggunaan atau pemilihan media antara lain: (a) jangkauan (karakter media sesuai jangkauan pengajaran), (b) keluwesan (praktis dibawa, digunakan kapan dan siapa saja), (c) ketergantungan media (beberapa media tergantung pemakaiannya pada sarana/fasilitas tertentu atau hadirnya penyaji/guru), (d) kendali atau kontrol (kontrol belajar pada peserta didik, guru, atau peralatan), (e) atribut (pemberian rangsangan suara, visual, warna, maupun gerak), (f) biaya (pengadaan biaya atau pembuatan terjangkau), dan (g) karakteristik dan kemampuan masing-masing media disesuaikan dengan kondisi, kebutuhan dan tujuan penyajian materi pembelajaran (Iswidayati, 2010: 33).

### **2.4.3 Macam Media Pembelajaran**

Ada beberapa macam media, Raharjo (dalam Iswidayati, 2010). Menyatakan bahwa ada jenis media yang dapat dimanfaatkan bila ada alat bantu untuk menyampaikannya. Dari berbagai ragam dan bentuk media pengajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar seni rupa, ditinjau dari jenisnya terdiri dari media audio, media visual, media audio visual dan media serba aneka (Iswidayati: 2010). Salah satu media yang dapat difungsikan sebagai media apresiasi yakni media visual. Dalam sebuah riset psikologi pendidikan disebutkan bahwa anak-anak lebih mudah memahami bahasa visual dibandingkan dengan bahasa verbal.

Menurut Djamarah dan Zain (dalam Sharon, dkk: 2011) media berbasis visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu yang mudah diterima (*acceptable*), guru dapat menggairahkan minat belajar siswa. Seringkali konten bisa dikomunikasikan lebih mudah dan efektif secara visual (Mayer & Moreno, 2003 dalam Sharon, dkk: 2011). Hal tersebut diperkuat Iswidayati (2010: 3) yang mengemukakan hasil penelitian telah menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah apabila dibantu dengan sarana visual, karena 11% dari yang dipelajari ditangkap melalui pendengaran, sedangkan 83% melalui penglihatan. Selain itu, manusia dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar. Visual memanfaatkan kepentingan personal para pembelajar untuk menjadikan pembelajaran relevan (Sharon, dkk: 2011).

Akhirnya media tidak lagi hanya dipandang sebagai alat bantu guru, melainkan mempunyai wewenang untuk membawa pesan belajar. Menurut Anderson (dalam Iswidayati, 2010) media dibedakan berdasarkan sifatnya yakni bersifat statis dan bersifat dinamis. Media pembelajaran yang bersifat statis yakni: OHP, peta, gambar, poster, model, bagan, benda sebenarnya dan lingkungan. Sedangkan media pembelajaran bersifat dinamis yakni televisi, film, modul, slide, program audio dan sebagainya. Selaras dengan Anderson, Iswidayati (2010: 16) mengemukakan bahwa media visual terbagi menjadi dua yakni media visual diam dan media visual gerak. Dalam hal ini, gambar merupakan salah satu media visual diam (*statis*).

#### 2.4.3.1 Penggunaan Media Gambar

Gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya; lukisan (KBBI: 2008). Gambar merupakan media visual dwimatra yang tidak memerlukan alat penampil untuk penyajiannya, biasanya gambar dibuat di atas benda tidak transparan yang berupa kertas, karton, atau bahan lain yang tipis dan ringan. Gambar sebagai media pembelajaran dapat berupa gambar tulisan atau manual, hasil cetakan, atau berupa foto. Gambar yang dimaksud dalam media pembelajaran yakni *visual image* yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran yang mengandung pesan atau materi ajar.

Iswidayati (2010: 59) dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Budaya menyatakan bahwa manfaat gambar sebagai media pembelajaran adalah; gambar dapat:

1. Menampilkan sesuatu yang sulit diamati realitasnya misalnya proses peredaran darah.
2. Menampilkan secara visual peristiwa-peristiwa aktual yang terjadi di seluruh dunia misalnya melalui foto di televisi, surat kabar maupun internet.
3. Kenyataan benda-benda yang jauh dari kelas dengan benda visualisasi benda pengganti yang mirip aslinya, misalnya benda ruang angkasa atau satelit.
4. Menampilkan benda dengan skala sesungguhnya, misalnya foto udara dan peta wilayah.

5. Memvisualisasikan benda-benda mikropolis, hasil foto rontgen, CT Scan, yang berupa foto atau hasil gambar melalui alat pemindah.
6. Memvisualisasikan berbagai hasil budaya dari berbagai daerah di Indonesia atau karya terkenal di dunia.
7. Menampilkan ide, konsep, simbol, dan seterusnya.

Lebih lanjut Susanto (2002: 34) menyatakan bahwa gambar ternyata berdiri sebagai fakta kasat mata yang memperlihatkan pikiran dan rencana seniman di setiap wilayah kreativitasnya. Gambar pada garis besarnya memiliki tiga kegunaan yakni:

1. Pertama gambar merupakan notasi (catatan) tentang benda atau situasi pada saat tertentu yang dianggap menarik oleh si penggambar. Catatan, notasi maupun sketsa sebagai hasil gambar umumnya bermuatan garis yang sekaligus gambaran sekilas dan dikerjakan dalam tempo cepat, acapkali dilanjutkan pada tahap berikutnya.
2. Gambar hadir dan membuktikan dirinya sebagai karya seni yang utuh dan berdiri sendiri. Pada fungsi ini gambar telah memperlihatkan kelengkapan pernyataan seniman, relatif tidak butuh tahapan berikutnya. Perlakuan gambar dalam fungsi ini kadang kerap pula dipadu dengan inovasi teknik lainnya, ketika gambar berpadu dengan cerita atau sastra menjadi komik, *drawing* dengan sastra dan teknologi menjadi animasi, maupun menjadi ilustrasi (baik sebagai gambaran cerita sampai “pengganjal” tulisan) serta berfungsi meramaikan demonstrasi-demonstrasi di jalan.

3. Gambar berfungsi sebagai media studi yang melandasi pekerjaan berikutnya seperti lukis, patung, arsitektur, ilmu pengetahuan, atau lainnya. Pengaruh gambar pada fungsi ini sampai pula sebagai pembuka cakrawala ilmu pengetahuan. Pengembangan ilmu tersebut salah satunya adalah seniman, pemikir Leonardo Da Vinci.
4. Gambar merupakan salah satu cara manusia mengekspresikan pikiran dan atau perasaan. Dapat disimpulkan bahwa gambar adalah sebuah hasil ekspresi manusia berupa visual bentuk dua dimensi yang memiliki nilai keindahan.

## **BAB 3**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan berasal dari Bahasa Inggris, yaitu *research and development*, yang mempunyai arti yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 407).

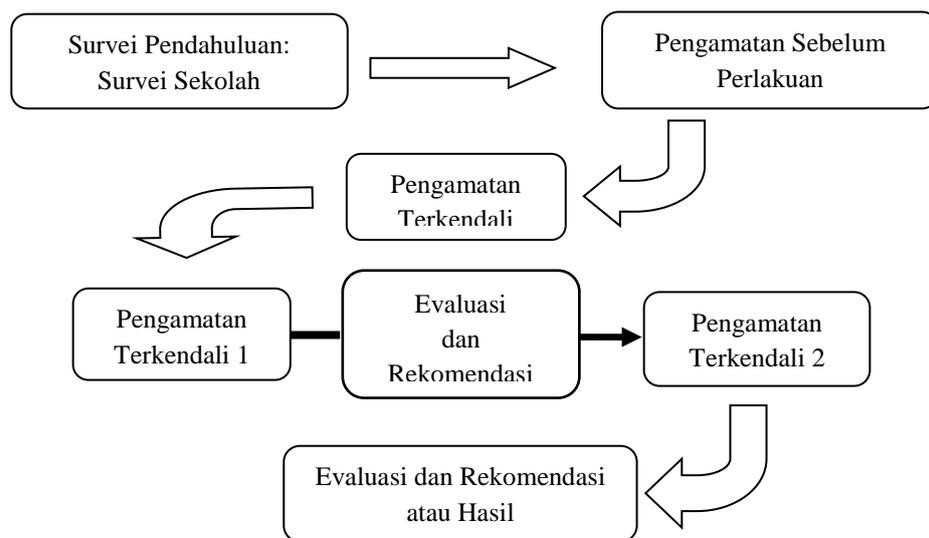
Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan penggarapan dengan pengamatan terkendali. Pengamatan terkendali adalah sebuah cara pengamatan yang dikembangkan untuk meningkatkan ketepatan dalam melaporkan hasil pengamatan, Koentjaraningrat (1985: 118). Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara guru seni budaya sub mata pelajaran seni rupa yaitu guru seni rupa SMP Negeri 2 Kaliwungu dan juga peneliti itu sendiri.

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan penggarapan dengan pengamatan terkendali. Penelitian dilakukan secara kolaboratif antara praktisi pendidik (guru kelas VIII SMP N 2 Kaliwungu) dan peneliti. Dalam pelaksanaan penelitian, yang melakukan tindakan adalah guru kelas, sedangkan peneliti melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan di dalam kelas.

### 3.2 Desain Penelitian

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media komik strip sebagai media berapresiasi seni rupa yang menyenangkan. Pengembangan produk ini berupa pengembangan materi ajar, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), bagaimana berapresiasi dengan menggunakan media komik strip, serta evaluasi melalui pendekatan pengembangan komik strip sebagai media berapresiasi terhadap wayang.

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan, seperti tertera dalam bagan berikut :



Bagan 3.1 Alur Penelitian Pengembangan

#### 3.2.1 Survei Pendahuluan: Survei Sekolah

Survei sekolah dilakukan orientasi bagaimana keadaan SMP Negeri 2 Kaliwungu yaitu dengan cara mendatangi secara langsung dan melakukan observasi tentang keadaan sekolah. Wawancara dilakukan terhadap beberapa narasumber.

### **3.2.2 Pengamatan Sebelum Perlakuan**

Pengamatan sebelum perlakuan dilakukan dengan cara mengamati perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran berapresiasi sebelum dilakukannya penelitian pada kelas VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu.

#### **3.2.2.1 Perencanaan**

Tahap persiapan meliputi persiapan guru dalam merencanakan pembelajaran apresiasi. Hal-hal yang menjadi objek pengamatan terdiri atas prota, promes, RPP dan silabus.

#### **3.2.2.2 Pelaksanaan Pembelajaran**

Tahap pelaksanaan pembelajaran, peneliti mengamati proses kegiatan belajar mengajar guru dalam menyampaikan materi apresiasi di kelas. Fokus pengamatan peneliti adalah kegiatan selama pembelajaran dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan akhir atau penutup. Hal yang perlu diamati pada kegiatan awal terdiri dari beberapa jenis, di antaranya kedisiplinan guru ketika memasuki kelas, cara guru mengkondisikan kelas, keterampilan membuka pelajaran, serta kemampuan guru melakukan apersepsi.

Kegiatan inti merupakan kegiatan guru dalam menyampaikan materi. Dalam hal ini bagaimana cara guru menyampaikan materi apresiasi kepada siswa kelas VIII . Selain hal itu, yang menjadi fokus pengamatan adalah metode yang digunakan guru dalam mengajar. Karena materi apresiasi merupakan kegiatan yang sifatnya berisikan materi pengetahuan dan sikap, maka peneliti perlu mengamati bagaimana guru melakukan pengajaran di dalam kelas serta jenis

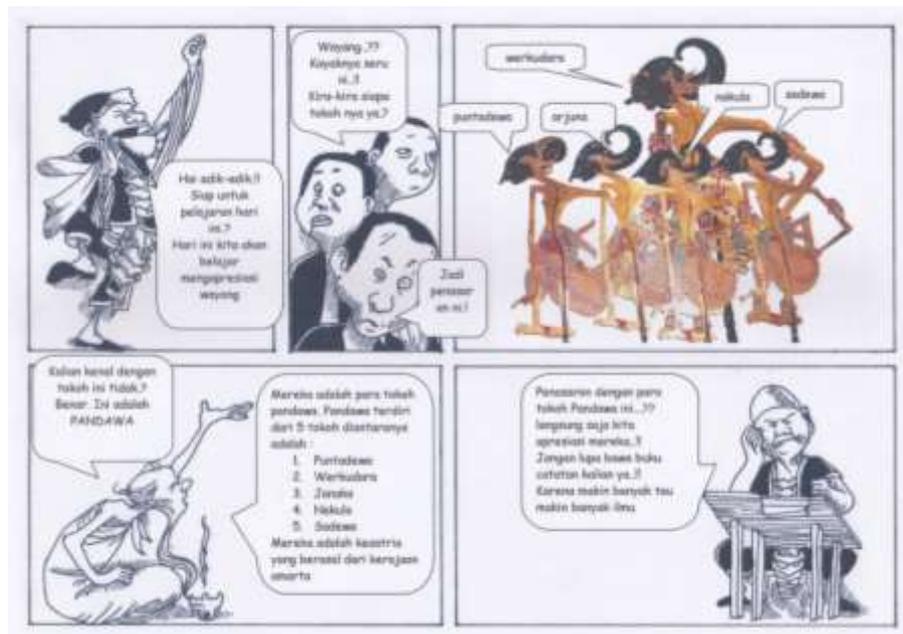
penugasan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan akhir terdiri atas kegiatan penutup. Fokus dari pengamatan adalah keterampilan guru menutup pembelajaran apresiasi.

#### 3.2.2.3 Evaluasi dan Rekomendasi

Evaluasi dilakukan sebagai bentuk penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Fokus pengamatan adalah cara guru memberikan penilaian kepada siswa, terutama setelah melaksanakan pembelajaran apresiasi.

### **3.2.3 Media yang Dikembangkan dan Validasi Produk**

Pengembangan media pembelajaran berupa Komik Strip. Komik strip ini adalah dibuat oleh peneliti, dari tahap pembuatan dan pemilahan karakter komik, pendesainan melalui komputer hingga pada tahap pembuatan Komik strip selesai. Sedangkan guru mempunyai peranan untuk memberikan alternatif pilihan tokoh wayang yang dijadikan subjek apresiasi. Pada pemilihan tokoh wayang, peneliti melakukan perundingan dengan guru seni budaya dan juga guru bahasa Jawa. Komik strip ini merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berupa gambar 2 dimensi berbahan kertas gambar dengan ukuran A4. Subjek gambar yang digunakan adalah tokoh wayang Pandawa. Dalam Komik Strip ini terdapat beberapa aspek yang dijadikan acuan siswa dalam mengapresiasi, keterangan meliputi: (1) identitas wayang, (2) dasanama wayang, (3) bentuk fisik wayang, (4) pusaka wayang, dan (5) karakter tokoh wayang. Berikut adalah gambaran dari komik strip yang dikembangkan sebagai sarana apresiasi siswa terhadap karakter wayang.



Gambar 3.1 Desain Komik Strip  
(sumber: Dokumentasi peneliti)

Setelah produk berupa komik strip dibuat oleh peneliti, maka perlu adanya validasi dari pihak dosen pembimbing. Dalam hal ini pemvalidasinya adalah dosen pembimbing yaitu Drs. Syafi'i, M.Pd.

### 3.2.4 Pengamatan Terkendali 1

Tahap ini berupa rencana kegiatan menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam pelaksanaan pengembangan media komik strip sebagai media pembelajaran apresiasi seni rupa yang disusun dalam bentuk desain pembelajaran. Pelaksanaan pengembangan tersebut meliputi beberapa tahap, antara lain: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan pembelajaran, (3) evaluasi pembelajaran, dan (4) rekomendasi pengamatan terkendali.

#### 3.2.4.1 Perencanaan

Sebelum pelaksanaan pembelajaran apresiasi dilakukan, peneliti terlebih dahulu telah membuat rancangan pembelajaran apresiasi, antara lain: (1) panduan RPP, (2) panduan evaluasi, dan (3) panduan observasi terkendali yang berupa data lembar observasi.

Dalam tahap perencanaan ini peneliti juga membuat media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran apresiasi. Media yang digunakan adalah komik strip, komik strip ini digunakan sebagai media siswa dalam mengapresiasi karakter tokoh wayang, objek yang diapresiasi berupa tokoh wayang pandawa. Dalam mengapresiasi terdapat beberapa aspek yang harus diidentifikasi diantara lain adalah (1) identitas tokoh, (2) dasanama tokoh, (3) bentuk fisik, (4) nama pusaka wayang (5) karakter tokoh.

#### 3.2.4.2 Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran pada pengamatan terkendali 1 dilaksanakan setelah diberikan *treatment*. Selama kegiatan pembelajaran apresiasi berlangsung peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa. Aspek yang diamati terhadap siswa meliputi: (1) perhatian siswa penuh terhadap penjelasan peneliti, (2) antusias siswa terhadap penjelasan peneliti mengenai materi, (3) antusias siswa dalam menggunakan media komik strip sebagai media pembelajaran, (4) siswa aktif dan bersemangat dalam kegiatan apresiasi wayang menggunakan komik strip sebagai media pembelajaran apresiasi.

Pengamatan ini berupa lembar observasi yang berisi pertanyaan mengenai aktivitas siswa pada saat kegiatan pembelajaran berapresiasi wayang dengan

menggunakan media komik strip berlangsung. Melalui kegiatan observasi ini, dapat diketahui bagaimana sikap siswa, baik yang positif maupun negatif selama pembelajaran. Selain itu guru Seni Rupa juga turut mengawasi kegiatan peneliti pada saat pembelajaran berlangsung. Berkaitan dengan proses pengamatan terkendali ini peneliti juga menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi foto sebagai teknik pendukung sehingga diharapkan hasil pengamatan akan lebih jelas. Dokumentasi foto peneliti gunakan untuk mendokumentasikan aktivitas peneliti dan siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung serta aktivitas siswa saat menggunakan media komik strip sebagai media apresiasi terhadap tokoh wayang.

Aspek yang diwawancarai terhadap guru seni budaya kelas VIII A SMP N 2 Kaliwungu antara lain: (1) perilaku siswa kelas VIII A, (2) perangkat pembelajaran seni rupa, (3) pembelajaran seni rupa di SMP N 2 Kaliwungu, (4) pembelajaran apresiasi terhadap tokoh wayang dengan media komik strip, saat pengamatan terkendali I. Selanjutnya hal-hal yang diwawancarai terhadap siswa kelas VIII A SMP N 2 Kaliwungu antara lain: (1) pendapat siswa mengenai pembelajaran apresiasi terhadap wayang menggunakan media komik strip, (2) perilaku peneliti saat pembelajaran berapresiasi.

#### 3.2.4.3 Evaluasi dan Rekomendasi

Evaluasi dalam penelitian ini, merupakan langkah peneliti untuk mengkaji dan menilai data mengenai aktivitas siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dan hasil penilaian siswa melalui tes setelah pengamatan terkendali 1 yang peneliti peroleh dari hasil penilaian yang dilakukan oleh guru dan peneliti. Sedangkan rekomendasi dalam penelitian ini merupakan langkah yang berupa

saran dan anjuran untuk melakukan pengamatan terkendali 2 dari hasil diskusi antara peneliti dan guru berdasarkan kelemahan dan kelebihan pada pengamatan terkendali 1.

### **3.2.5 Revisi Media yang Dikembangkan dan Validasi Produk**

Pada tahap ini, kekurangan komik strip sebagai media pembelajaran pada wayang yang digunakan pada pengamatan terkendali 1 akan diperbaiki dan dikembangkan pada tahap pengamatan terkendali 2. Revisi media tersebut dibuat oleh peneliti dan didasarkan pada rekomendasi yang diberikan pada penelitian sebelumnya (terkendali 1) sehingga pemanfaatan komik strip sebagai media pembelajaran apresiasi dapat digunakan dengan maksimal.

Setelah produk berupa perbaikan desain komik strip dibuat oleh peneliti, maka perlu adanya validasi dari pihak dosen pembimbing. Dalam hal ini pemvalidasinya adalah dosen pembimbing yaitu Drs. Syafi'i, M.Pd.

### **3.2.6 Pengamatan Terkendali 2**

Pengamatan terkendali 2 merupakan tahap peneliti dan guru memberikan perlakuan baru berdasarkan hasil rekomendasi pengamatan terkendali I. Kekurangan dan kelebihan pengamatan terkendali 1 akan diperbaiki dan dikembangkan pada tahap pengamatan terkendali 2 sehingga perencanaan akan lebih matang. Proses pengamatan terkendali 2 yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, observasi, evaluasi, dan rekomendasi.

### 3.2.6.1 Perencanaan

Perencanaan dalam pengamatan terkendali 2 merupakan rencana baru yang dilakukan berdasarkan hasil rekomendasi pengamatan terkendali I. Pertimbangan dan pemilihan upaya - upaya pemecahan masalah pada pengamatan terkendali 1 diterangkan dalam perencanaan pengamatan terkendali 2.

### 3.2.6.2 Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran pada pengamatan terkendali 2 dilaksanakan setelah diberikan perlakuan berdasarkan hasil pengamatan terkendali 1. Selama kegiatan pembelajaran berapresiasi terhadap wayang dengan media komik strip berlangsung peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa. Aspek-aspek yang diamati terhadap aktivitas siswa pada prinsipnya sama seperti pengamatan terkendali 1. Pengamatan pada pelaksanaan pembelajaran tersebut merupakan upaya untuk memaksimalkan hal-hal yang perlu diperbaiki dan dikembangkan berdasarkan hasil pengamatan terkendali 1, sehingga diharapkan dapat ditemukan pembelajaran dengan media komik strip yang efektif.

### 3.2.6.3 Evaluasi dan Rekomendasi

Evaluasi pembelajaran dalam penelitian ini pada prinsipnya sama seperti pada pengamatan terkendali 1, yang merupakan langkah peneliti untuk menilai dan mempelajari data mengenai aktivitas siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung, serta penilaian hasil tes setelah pengamatan terkendali 2 yang peneliti peroleh dari hasil penilaian yang dilakukan oleh guru dan peneliti. Tahap rekomendasi dalam pengamatan terkendali 2 merupakan tahap pengambilan

keputusan berupa saran dan anjuran setelah diadakan diskusi antara peneliti dan guru berdasarkan hasil evaluasi yang berupa kelemahan dan kelebihan pengamatan terkendali 2 serta menentukan langkah selanjutnya, dan menentukan langkah-langkah serta upaya-upaya baru dalam memanfaatkan komik strip sebagai media berkarya seni rupa, sehingga diharapkan dapat ditemukan pembelajaran seni rupa yang efektif dan inovatif.

### **3.3 Lokasi dan Sasaran Penelitian**

Lokasi penelitian di SMP N 2 Kaliwungu bertepatan di desa Papringan, jalan Boyolali – Simo Km 7, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Semarang. Sasaran penelitian ini berkaitan dengan pembelajaran apresiasi seni rupa di SMP Negeri 2 Kaliwungu. Adapun siswa yang mengikuti pembelajaran apresiasi seni rupa yang digunakan sebagai sasaran dalam penelitian ini adalah siswa SMP N 2 Kaliwungu kelas VIII A.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam mengumpulkan informasi sebagai data yang akan diolah dalam pengembangan bentuk pembelajaran komik sebagai media pembelajaran apresiasi pada karakter wayang di kelas VIII A SMP N 2 Kaliwungu, peneliti menggunakan teknik tes dan nontes. Paparannya adalah sebagai berikut.

#### **3.4.1 Teknik Tes**

Teknik pengumpulan data tes yang digunakan dengan menggunakan instrumen tes berupa tugas untuk mengetahui kemampuan siswa dalam

berapresiasi karakter tokoh wayang melalui komik strip sebagai media pembelajaran. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada pengamatan terkendali 1 dan pada pengamatan terkendali 2. Tiap-tiap hasil dari pengamatan terkendali 1 dan 2, dilakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan siswa dalam mengapresiasi karakter tokoh wayang menggunakan komik strip sebagai media pembelajaran.

Pedoman penilaian berisi tentang aspek penilaian dengan sistem penskorannya. Melalui sistem penskoran yang telah ditentukan, peneliti memberikan skor pada setiap aspek penilaian. Terdapat lima aspek penilaian, tiap - tiap aspek dijabarkan dalam satu buah soal yang skor maksimalnya mencapai 35.

Setelah penskoran selesai, semua aspek dijumlahkan dan kemudian menjadi nilai akhir. Berikut disajikan pedoman penilaian berisi tentang aspek penilaian dengan sistem penskorannya dalam bentuk tabel. Lebih lanjut pula, pedoman penilaian berisi tentang aspek penilaian kemampuan siswa dalam mengapresiasi tokoh wayang Pandawa.

#### 3.4.1.1 Instrumen Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian, yaitu mengenai pengembangan kemampuan apresiasi karakter tokoh wayang menggunakan media komik strip, maka dibutuhkan data mengenai hasil kemampuan apresiatif pengamatan terkendali 1 dan 2 dalam pembelajaran apresiasi. Untuk memperoleh data tersebut, dilakukan tes kemampuan berapresiasi wayang.

Pedoman penilaian berisi tentang aspek penilaian berikut dengan sistem penskorannya. Melalui sistem penskoran yang telah ditentukan, peneliti memberikan skor pada setiap aspek penilaian. Terdapat lima aspek penilaian, masing-masing aspek dijabarkan dalam satu buah soal yang skor maksimalnya mencapai 35. Setelah penskoran selesai, semua aspek dijumlahkan dan kemudian menjadi nilai akhir.

Bentuk instrumen yang berupa tes yaitu berupa perintah kepada siswa untuk memahami cerita yang telah diberikan, dan mengisi jawaban soal berdasarkan instrumen yang telah diberikan oleh guru. Instrumen tes berbentuk esai terbuka. Tes yang berupa soal esai dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami dan mencermati tokoh wayang Pandawa.

Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Kemampuan Apresiasi Wayang

| No | Aspek yang diidentifikasi          | Skor |
|----|------------------------------------|------|
| 1. | Identifikasi identitas wayang      | 35   |
| 2. | Identifikasi dasanama wayang       | 17   |
| 3. | Identifikasi bentuk fisik wayang   | 20   |
| 4. | Identifikasi karakter tokoh wayang | 16   |
| 5. | Identifikasi pusaka wayang         | 12   |
|    | Jumlah                             | 100  |

Tabel 3.2 Kriteria Poin Penilaian Apresiasi Wayang

| No. | Aspek Penilaian               | Kategori    | Keterangan  |
|-----|-------------------------------|-------------|---|
| (1) | (2)                           | (3)         | (4)   |
| 1.  | Identifikasi identitas wayang | Sangat Baik | Sangat baik dalam mengidentifikasi identitas wayang |
|     |                               | Baik        | Baik dalam mengidentifikasi identitas wayang        |
|     |                               | Cukup       | Cukup baik dalam mengidentifikasi identitas wayang  |
|     |                               | Kurang      | Kurang baik dalam mengidentifikasi identitas wayang |

|    |                                    |               |  |
|----|------------------------------------|---------------|--|
|    |                                    | Sangat kurang | Sangat kurang dalam mengidentifikasi identitas wayang      |
| 2. | Identifikasi dasanama wayang       | Sangat Baik   | Sangat baik dalam mengidentifikasi dasanama wayang.        |
|    |                                    | Baik          | Baik dalam mengidentifikasi dasanama wayang.               |
|    |                                    | Cukup         | Cukup baik dalam mengidentifikasi dasanama wayang.         |
|    |                                    | Kurang        | Kurang baik dalam mengidentifikasi dasanama wayang.        |
|    |                                    | Sangat kurang | Sangat kurang dalam mengidentifikasi dasanama wayang.      |
| 3  | Identifikasi bentuk fisik wayang   | Sangat Baik   | Sangat baik dalam mengidentifikasi bentuk fisik wayang     |
|    |                                    | Baik          | Baik dalam mengidentifikasi bentuk fisik wayang            |
|    |                                    | Cukup         | Cukup baik dalam mengidentifikasi bentuk fisik wayang      |
|    |                                    | Kurang        | Kurang baik dalam mengidentifikasi bentuk fisik wayang     |
|    |                                    | Sangat kurang | Sangat kurang dalam mengidentifikasi bentuk fisik wayang   |
| 4. | Identifikasi karakter tokoh wayang | Sangat Baik   | Sangat baik dalam mengidentifikasi karakter tokoh wayang.  |
|    |                                    | Baik          | Baik dalam mengidentifikasi karakter tokoh wayang.         |
|    |                                    | Cukup         | Cukup dalam mengidentifikasi karakter tokoh wayang.        |
|    |                                    | Kurang        | Kurang mampu dalam mengidentifikasi karakter tokoh wayang. |

|    |                                 |               |   |
|----|---------------------------------|---------------|---|
|    |                                 | Sangat kurang | Sangat kurang dalam mengidentifikasi karakter tokoh wayang. |
| 5. | Identifikasi nama pusaka wayang | Sangat Baik   | Sangat baik dalam mengidentifikasi nama pusaka wayang       |
|    |                                 | Baik          | Baik dalam mengidentifikasi nama pusaka wayang              |
|    |                                 | Cukup         | Cukup dalam mengidentifikasi nama pusaka wayang             |
|    |                                 | Kurang        | Kurang dalam mengidentifikasi nama pusaka wayang            |
|    |                                 | Sangat kurang | Sangat dalam mengidentifikasi nama pusaka wayang            |

Berdasarkan kriteria pada tabel, akan dapat diketahui siswa yang berhasil mencapai kategori nilai sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik dalam mangapresiasi lukisan dengan pendekatan kritik. Kateogori nilai tersebut memiliki rentangan nilai tertentu. Kategori dan rentang nilai berdasarkan aspek-aspek kemampuan apresiasi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.3 Daftar Skala Poin Penilaian Apresiasi Wayang

| No. | Aspek Penilaian                    | Skala Skor |       |       |      |     |
|-----|------------------------------------|------------|-------|-------|------|-----|
|     |                                    | SB         | B     | CB    | KB   | SK  |
| 1.  | Identifikasi identitas wayang      | 28-35      | 21-27 | 14-20 | 7-13 | 0-6 |
| 2.  | Identifikasi dasanama wayang       | 14-17      | 11-13 | 7-10  | 4-6  | 0-3 |
| 3.  | Identifikasi bentuk fisik wayang   | 17-20      | 13-16 | 9-12  | 5-8  | 0-4 |
| 4.  | Identifikasi karakter tokoh wayang | 14-16      | 11-13 | 7-10  | 4-6  | 0-3 |
| 5.  | Identifikasi pusaka wayang         | 11-12      | 9-10  | 6-8   | 3-5  | 0-2 |

Keterangan:

- SB : Sangat Baik
- B : Baik
- CB : Cukup Baik
- KB : Kurang Baik
- SK : Sangat Kurang

Adapun penggolongan pedoman kategori penilaian kemampuan apresiasi secara komprehensif dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 3.4 Pedoman penilaian kemampuan apresiasi

| No | Kategori      | Skala nilai |
|----|---------------|-------------|
| 1. | Sangat Baik   | 81-100      |
| 2. | Baik          | 61-80       |
| 3. | Cukup         | 41-60       |
| 4. | Kurang        | 21-40       |
| 5  | Sangat Kurang | 0-20        |

### 3.4.2 Instrumen Nontes

Instrumen non tes yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data kualitatif, yaitu berupa: (a) lembar observasi untuk mengetahui kegiatan siswa, (b) wawancara dan angket untuk mengetahui tanggapan siswa atau guru, dan (c)

dokumentasi untuk mengetahui kondisi subjek penelitian dan lingkungannya berdasarkan dokumen / data konkret dari sekolah.

### 3.5 Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik kuantitatif dan kualitatif. Menurut Arikunto (1997 : 245) analisis data riset deskriptif dibagi menjadi dua kelompok data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif dijelaskan menggunakan kata-kata dengan kategori-kategori untuk memperoleh simpulan. Sedangkan data kuantitatif berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dengan cara dijumlahkan, dibandingkan, dan diperoleh persentase.

#### 3.5.1 Teknik Kuantitatif

Teknik kuantitatif dipakai untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes pada akhir siklus I dan siklus II. Nilai dari masing-masing siklus dihitung jumlahnya dalam satu kelas, selanjutnya jumlah tersebut dihitung dalam persentase dengan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{NK}{R} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : Nilai Persentase    NK : Nilai Komulatif

R : Jumlah Responden

Sedangkan untuk menghitung rata-rata nilai kemampuan apresiasi dari siklus I dan siklus II menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Rata-rata : } \frac{\text{Jumlah nilai keseluruhan}}{\text{Jumlah siswa}}$$

Dari hasil penghitungan persentase kemampuan siswa dari masing-masing tes ini kemudian dibandingkan, yaitu antara hasil tes siklus I dan siklus II. Hasil perbandingan ini akan memberikan gambaran mengenai persentase peningkatan kemampuan mengapresiasi karakter tokoh wayang dengan media komik strip.

### **3.5.2 Teknik Kualitatif**

Teknik kualitatif dipakai untuk menganalisis data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi, dan wawancara, dan dokumentasi. Adapun langkah penganalisisan data kualitatif adalah dengan menganalisis lembar observasi yang telah diisi saat pembelajaran dan mengklarifikasikannya dengan guru / teman penelitian yang membantu dalam penelitian. Data wawancara dianalisis dengan cara membaca lagi catatan wawancara, dan apabila kurang jelas dapat memutar kembali kaset rekaman wawancara. Hasil analisis tersebut untuk mengetahui siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran apresiasi, dan untuk mengetahui perubahan tingkah laku siswa dalam pembelajaran apresiasi karakter tokoh wayang menggunakan media komik strip.

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

##### **5.1.1 Bentuk Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Apresiasi Tokoh Wayang Pandawa pada Siswa VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu**

Bentuk komik strip yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran apresiasi tokoh wayang Pandawa pada siswa VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu sebagai media apresiasi pada tokoh wayang Pandawa, dibuat pada kertas berukuran HVS memiliki ukuran panjang 28 cm dan lebar 22 cm. Visualisasinya ditampilkan dengan pendekatan kartunal, terdapat tokoh bernama Mbah Bejo dan beberapa tokoh pendukung, tokoh Mbah Bejo ini berperan sebagai tokoh utama yang memberikan penjelasan mengenai tokoh-tokoh wayang Pandawa. Komik strip berisikan panel-panel yang berisi keterangan meliputi: (1) identitas tokoh wayang, (2) dasanama tokoh wayang, (3) bentuk fisik tokoh wayang, (4) pusaka tokoh wayang, dan (5) karakter tokoh wayang. Informasi yang dituliskan pada dialog disesuaikan dengan muatan kurikulum dan SKKD yang digunakan.

##### **5.1.2 Peningkatan Kemampuan Apresiasi Tokoh Wayang Pandawa pada Siswa VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu**

Penggunaan komik strip sebagai media pembelajaran apresiasi dapat meningkatkan kemampuan apresiasi siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu

pada tokoh wayang Pandawa. Peningkatan tersebut berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran pada pengamatan terkendali 1 ke pengamatan terkendali 2 yang mengalami peningkatan, hanya terdapat 1 siswa yang mengalami penurunan nilai. Diketahui terdapat 28 siswa atau 100% pada pengamatan terkendali 2 dengan indikator nilai meningkat. Peningkatan tersebut dapat diketahui, bahwa jumlah nilai rata-rata pada pengamatan terkendali 1 sebesar 66,53 meningkat menjadi 88,07 pada pengamatan terkendali 2. Adapun besarnya peningkatan dari pengamatan terkendali 1 ke pengamatan terkendali 2 sebesar 21,54. Pada pengamatan terkendali 1 dari 28 siswa yang mengikuti tes, terdapat 0 siswa atau 0% yang masuk dalam kategori sangat kurang dan kategori kurang, 9 siswa atau 32,14% yang masuk kategori cukup, 17 siswa atau 60,72% yang masuk kategori baik, 2 siswa atau 7,14% yang masuk kategori sangat baik,. Siswa yang belum mencapai KKM ada 19 siswa atau sebanyak 67,86% sedangkan sisanya ada 9 siswa atau 32,14% yang telah mencapai KKM. Sedangkan pada pengamatan terkendali 2 dari 28 siswa yang mengikuti tes, tidak terdapat siswa atau 0% yang masuk dalam kategori sangat kurang, kurang dan cukup, 5 siswa atau 17,85% yang masuk kategori baik, 23 siswa atau 82,15% yang masuk kategori sangat baik. Siswa yang sudah mencapai KKM ada 28 siswa atau sebanyak 100% sedangkan tidak siswa yang ada di bawah KKM.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan penulis adalah sebagai berikut.

- 5.2.1 Guru dapat menggunakan komik strip sebagai media pembelajaran apresiasi pada tokoh wayang Pandawa, dan melakukan pengembangan terhadap penciptaan media pembelajaran secara mandiri sehingga tidak tergantung pada instansi atau pihak lain dalam kebutuhan media pembelajaran.
- 5.2.2 Guru harus lebih kreatif dalam menggunakan media komik strip, karena peran guru sangat berpengaruh terhadap pengembangan materi maupun metode dalam menggunakan komik strip sebagai media pembelajaran.
- 5.2.3 Masih kurangnya pengetahuan yang dimiliki siswa dalam hal kesenirupaan terutama dalam kegiatan mengapresiasi karya seni rupa, hal ini harus mendapat perhatian khusus dari guru maupun pihak sekolah. Guru harus mampu membuat suatu kondisi pembelajaran yang nyaman sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran apresiasi dengan baik, sedangkan dari pihak sekolah dapat berperan sebagai fasilitator dalam menyediakan buku-buku tentang kesenirupaan di perpustakaan sehingga siswa sumber belajar siswa lebih bervariasi tidak hanya terfokus pada buku pegangan yang dimiliki oleh siswa saja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Chartarina Tri dan RC, Achmad Rifa'i. 2010. *Psikologi pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Anni, Chatharina Tri. dkk. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang : UPT Unnes Press.
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas Nomor 22/2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdikbud. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ismiyanto, PC S. 2003. "Metode Penelitian". *Buku Ajar Jurusan Seni Rupa FBS Unnes*. Jurusan Seni Rupa.
- Ismiyanto, PC S. 2008. "Kurikulum dan Buku Teks Pendidikan Seni Rupa". *GBPP-Silabus, RPP, dan Handout Jurusan Seni Rupa FBS Unnes*. Jurusan Seni Rupa
- Ismiyanto, PC S. 2009. "Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa". *GBPP-Silabus, RPP, dan Handout Mata Kuliah Jurusan Seni Rupa FBS Unnes*. Jurusan Seni Rupa.
- Ismiyanto, PC S. 2010. "Strategi dan Model Pembelajaran Seni Rupa". *Hand out mata kuliah Jurusan Seni Rupa FBS Unnes*. Jurusan Seni Rupa.
- Iswidayati, Sri. 2010. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Budaya". *Bahan ajar PPG-LPPP Pendidikan Seni Rupa FBS Unnes*. Jurusan Seni Rupa.
- Kustandi, Cecep. 2011. "Media Pembelajaran Manual dan Digital". Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Maharsi, Indra. 2011." *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*". Yogyakarta: Kata Buku.
- Munib, Achmad, dkk. 2011." *Pengantar Ilmu Pendidikan* ". Semarang: Unnes Press.
- Pasha, Lukman.2011. *Buku Pintar Wayang*. Yogyakarta: In Azna Books

- Sadiman, Arief S., dkk. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Smaldino, Sharon, dkk. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning*. (Terjemah Arif Rahman). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjarwo, HS. dkk. 2010. *Rupa dan Karakter Wayang Purwa*. Jakarta: Kaki Kencana
- Sobandi, Bandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBBSR UPI*. Solo: DIKTI Maulana Offset.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo, Aryo. 2009. *Handout Media Pembelajaran Bahan Ajar Seni Rupa I*. Semarang: FBS UNNES.
- Sunaryo, Aryo. 2010. "Bahan Ajar Seni Rupa I". *GBPP/Silabus-Handou-Media Pembelajaran Program Studi Pendidikan seni Rupa S1 Jurusan Seni Rupa FBS Unnes*. Jurusan Seni Rupa.
- Supatmo. 2010. "Pengembangan Media Pembelajaran Seni Rupa" *Hand Out Perkuliahan Mahasiswa Jurusan Seni Rupa FBS Unnes*. Jurusan Seni Rupa.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Syafi'i. 2006. "Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa". *Bahan Ajar Tertulis Jurusan Seni Rupa FBS Unnes*. Jurusan Seni Rupa.
- Syafi'i. 2008. "Penelitian Pengajaran Seni Rupa". *Handout Mata Kuliah Jurusan Seni Rupa FBS Unnes*. Jurusan Seni Rupa.
- Waluyanto, Heru Dwi. 2005. "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran". *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*. Jurusan Desain Komunikasi Visual. Universitas Kristen Petra.

# LAMPIRAN



**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Nomor: 123/FBS/2014**

**Tentang  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER  
GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Tanggal 15 Januari 2014

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan** :  
**PERTAMA** :

Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama : Drs. Syafii, M.Pd.  
NIP : 195908231985031001  
Pangkat/Golongan : IV/C  
Jabatan Akademik : Lektor Kepala  
Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : KRISTIAWAN BAGUS NOVIANTO  
NIM : 2401410032  
Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Pend. Seni Rupa  
Topik : PEMANFAATAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA BERAPRESIASI SISWA KELAS VII SMP KERABAT KALIWUNGU PADA WAYANG

**KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

**Tembusan**  
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik  
2. Ketua Jurusan  
3. Petinggal



**DITETAPKAN DI : SEMARANG  
PADA TANGGAL : 16 Januari 2014**

**DEKAN**

Agus Nuryatin  
NIP 196008031989011001

2401410032

... FM-03-AKD-24/Rev. 00 ...



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

Telepon/Fax : (024) 8508010, email : fbs@unnes.ac.id

Laman : <http://fbs.unnes.ac.id>

Nomor : 3219/UN37.1.2/LT/2014

21 Agustus 2014

Lamp. :-

Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SMP N 2 Kaliwungu  
di Kabupaten Semarang

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa kami,

nama : Kristiawan Bagus Novianto  
nim : 2401410032  
jurusan : Seni Rupa  
jenjang program : S1  
tahun akademik : 2014-2015  
judul : **MEDIA KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA APRESIASI SISWA  
KELAS VIII**

akan mengadakan penelitian di: Lembaga / Instansi yang Saudara pimpin.

Waktu pelaksanaan : bulan Agustus 2014 s.d selesai.

Kami mohon Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa di atas untuk keperluan yang dimaksud.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara kami sampaikan terima kasih.



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

NIP. 1960080319890011001

Tembusan Yth.:

1. Ketjur. Seni Rupa
2. Ybs.



SEMARANG

**PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SMP NEGERI 2 KALIWUNGU**

Alamat : Ds. Papringan, Kec. Kaliwungu, Kab. Semarang 50778

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 423.3 / 025 / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : JOKO PURWADI, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 19640726 198803 1 004  
Pangkat / Gol Ruang : Pembina, IV/A  
Jabatan : Kepala SMP Negeri 2 Kaliwungu

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya , bahwa :

Nama : KRISTIAWAN BAGUS NOVIANTO  
NIM : 2401410032  
Akademi / Universitas : Universitas Negeri Semarang  
Jenjang / Jurusan : S1 / Seni Rupa  
Alamat : Sumberejo, Rt.01/Rw.03, Kiringan, Boyolali

Benar-benar telah mengadakan penelitian tentang :

**" PEMANFAATAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA APRESIASI SISWA  
KELAS VIII SMP NEGERI 2 KALIWUNGU PADA TOKOH WAYANG".**

Waktu Penelitian : bulan Oktober 2014 s.d Januari 2015

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui

Kepala sekolah



**JOKO PURWADI, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19640726 198803 1004

Kaliwungu, 30 Januari 2015

Guru Pembimbing

**WAHYU PURNOMO**  
NIP. 19590805 198703 1 011

## **INSTRUMEN PENELITIAN**

### **“PEDOMAN OBSERVASI”**

Dalam kegiatan ini, observasi diarahkan untuk mengumpulkan data mengenai gambaran umum SMP Negeri 2 Kaliwungu, secara khusus aspek-aspek yang diobservasi antara lain meliputi:

1. Kondisi Fisik Sekolah: observasi mengenai kondisi sekolah meliputi bangunan, gedung sekolah, serta ruang sekolah.
2. Kondisi Lingkungan: berkaitan dengan keadaan atau kondisi lingkungan SMP Negeri 2 Kaliwungu (kebersihan sekolah, kenyamanan lingkungan sekolah untuk konsentrasi belajar siswa, lingkungan dan kondisi masyarakat di sekitar).
3. Fasilitas atau sarana dan prasarana penunjang pembelajaran: observasi mengenai sarana dan prasarana meliputi fasilitas yang ada di area sekolah sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar, seperti ruang-ruang, laboratorium, kantin dan lain-lain
4. Interaksi Sosial: Hubungan antara komponen warga sekolah.
5. Pembelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 2 Kaliwungu.
6. Fasilitas pembelajaran Seni Rupa di Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu meliputi alat bantu mengajar, dan sumber belajar.

## **INSTRUMEN PENELITIAN**

### **"PEDOMAN PENGUMPULAN DOKUMEN"**

Aspek-aspek yang dikumpulkan dengan melalui kegiatan ini adalah studi dokumentasi, meliputi catatan-catatan tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya yang berkaitan dengan keadaan umum sekolah, yakni meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

1. Profil sekolah: obserfasi mengenai profil sekolah meliputi nama sekolah, No. statistik sekolah, alamat sekolah serta letak geografis sekolah.
2. Visi dan misi
3. Sarana dan prasarana sekolah
4. Keadaan guru dan tenaga Tata Usaha (TU) meliputi: (1) jumlah, dan (2) masa kerja berdasarkan TMT CPNS
5. Keadaan siswa

## **INSTRUMEN PENELITIAN**

### **“PEDOMAN WAWANCARA”**

Teknik wawancara dalam penelitian ditujukan ke beberapa sumber data yang meliputi:

#### **1) Wawancara dengan kepala sekolah SMP Negeri 2 Kaliwungu.**

1. Bagaimana dukungan dari pihak sekolah dalam pembelajaran seni rupa di SMP Negeri 2 Kaliwungu?
2. Apa kebijakan bapak terhadap alokasi waktu dalam pembelajaran seni budaya khususnya seni rupa?
3. Mengapa bapak memberikan kebijakan seperti itu?
4. Bagaimana program jangka panjang terhadap pembelajaran seni rupa?
5. Terkait dengan pretasi siswa, Bagaimana bapak menanggapi kemajuan prestasi yang mempunyai minat pada seni rupa?

#### **2) Wawancara dengan guru seni budaya dan keterampilan (seni rupa)**

❖ Kegiatan pembelajaran apresiasi karya seni rupa di kelas VIII A SM Negeri 2 Kaliwungu. Wawancara yang dilakukan berkaitan dengan aktivitas guru dalam pembelajaran dapat dilihat pada saat persiapan guru sebelum mengajar, saat guru mengajar, strategi dan metode pembelajaran yang digunakan, berinteraksi dengan siswa, peranan guru dalam kegiatan pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelola kelas, evaluasi dan standar penilaian hasil karya siswa.

1. Bagaimana proses pembelajaran seni rupa di kelas VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu?
2. Bagaimana proses pembelajaran apresiasi karya seni rupa di kelas VIII A di SMP Negeri 2 Kaliwungu?
3. Berapa lama alokasi waktu pelaksanaan pembelajaran apresiasi karya seni rupa di kelas VIII A di SMP Negeri 2 Kaliwungu?
4. Mengapa alokasi waktu pelaksanaan pembelajaran apresiasi diterapkan demikian?

5. Bagaimana minat siswa terhadap pembelajaran apresiasi karya seni rupa di kelas VIII A di SMP Negeri 2 Kaliwungu?
6. Apa saja sarana dan prasarana pembelajaran apresiasi karya seni rupa di kelas VIII A ?
7. Bagaimana perilaku peserta didik pada saat pembelajaran apresiasi?
8. Bagaimana kemampuan peserta didik dalam mengapresiasi?

❖ **Perencanaan**

1. Bagaimana perangkat pembelajaran yang meliputi: silabus, prota, promes, RPP yang bapak kembangkan dalam pembelajaran apresiasi karya seni rupa?
2. Siapa yang membuat perangkat pembelajaran seni rupa?
3. Seberapa jauh implementasi RPP Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) dengan SK dan KD?
4. Bagaimana sumber pembelajaran dalam pembuatan perencanaan terkait RPP?

❖ **Pelaksanaan**

1. Bagaimana cara yang digunakan untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran apresiasi?
2. Bagaimana menciptakan iklim belajar yang ideal di kelas?
3. Apa saja kegiatan apersepsi yang dilakukan dalam pembelajaran apresiasi?
4. Media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran?
5. Bagaimana kelebihan dan kekurangan media apresiasi tersebut?
6. Sumber pembelajaran apa yang ibu gunakan dalam pembelajaran apresiasi? Apakah buku, internet, jurnal, atau sumber belajar yang lainnya?
7. Bagaimanakah materi yang ibu kembangkan untuk pembelajaran apresiasi?

❖ **Evaluasi**

1. Jenis evaluasi apa yang ibu gunakan dalam pembelajaran apresiasi (uji tulis, uji produk, uji praktik, unjuk kerja)? Mengapa memilih menggunakan jenis evaluasi tersebut?

2. Apakah alokasi waktu yang disediakan cukup?
3. Bagaimana keterkaitan tujuan dengan hasil yang dicapai dalam pembelajaran apresiasi?
4. Bagaimana aplikasi pembelajaran apresiasi?
5. Bagaimana hasil pembelajaran apresiasi?
6. Kendala apa saja yang dihadapi?
7. Bagaimana refleksi bapak terhadap pembelajaran apresiasi?

**3) Wawancara dengan siswa kelas VIII A sebagai sampel penelitian**

1. Nama siswa
2. Bagaimana cara mengajar guru?
3. Bagaimana pembelajaran yang diinginkan oleh siswa?
4. Bagaimana pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media komik strip?
5. Bagaimana hambatan/ kesulitan yang dialami siswa ketika menggunakan media komik strip?

**4) Wawancara dengan guru seni rupa SMP Negeri 2 Kaliwungu**

1. Bagaimana persiapan guru dalam pembelajaran apresiasi tokoh wayang Pandawa menggunakan media komik strip?
2. Bagaimana respon siswa ketika mengikuti pembelajaran apresiasi wayang Pandawa menggunakan media komik strip?
3. Bagaimana kendala siswa dalam menggunakan media komik strip?
4. Bagaimana kesesuaian materi pembelajaran apresiasi wayang Pandawa menggunakan media komik strip?
5. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan media komik strip?

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA  
PADA SAAT KBM**

Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)  
 Pada Sekolah : SMP Negeri 2 Kaliwungu  
 Kelas : VIII A  
 Hari dan Tanggal : .....  
 Pengamatan : Terkendali 1

| No | Kegiatan/Aspek yang diamati  | Keterangan |
|----|--|------------|
| 1. | Keaktifan siswa pada saat bertanya dalam proses pembelajaran apresiasi wayang Pandawa menggunakan komik strip sebagai media apresiasi  |            |
| 2. | Keaktifan siswa dalam mempersiapkan diri dalam pembelajaran apresiasi pada wayang Pandawa  |            |
| 3. | Interaksi antar siswa dalam kelompok pada saat pembelajaran apresiasi karakter wayang Pandawa menggunakan komik strip sebagai media apresiasi  |            |
| 4. | Keaktifan siswa pada saat pembelajaran apresiasi wayang menggunakan komik sebagai media apresiasi. Respon (senang) siswa terhadap kegiatan pembelajaran apresiasi wayang Pandawa menggunakan komik strip sebagai media apresiasi |            |

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU  
PADA SAAT KBM**

Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)  
 Pada Sekolah : SMP Negeri 2 Kaliwungu  
 Kelas : VIII A  
 Hari dan Tanggal : .....  
 Pengamatan : Terkendali 1

| No | Kegiatan/Aspek yang diamati  | Keterangan |
|----|--|------------|
| 1. | Aktivitas guru saat melakukan apresepsi untuk menarik perhatian siswa dengan alat peraga yang telah dibawa pada kegiatan awal pembelajaran |            |
| 2. | Aktivitas guru saat menyampaikan materi penggunaan media komik strip sebagai media apresiasi pada kegiatan inti awal pembelajaran          |            |
| 3. | Tanya jawab  |            |
| 4. | Aktivitas guru pada saat memberikan arahan pada waktu penugasan atau kegiatan inti pembelajaran  |            |

**LEMBAR WAWANCARA SISWA KELAS VIII A**  
**PENELITIAN PENGEMBANGAN**

Nama :

No absen:

Kelas :

1. Menurut kalian bagaimana cara guru dalam mengajar di kelas ?

Jawab:

---

---

---

---

2. Menurut kalian bagaimana cara pembelajaran yang menarik minat belajar sehingga kalian tertarik untuk mengikuti pembelajaran?

Jawab:

---

---

---

---

3. Apakah kalian paham dengan materi apresiasi yang dijelaskan oleh guru saat pelajaran sebelum menggunakan komik strip sebagai media apresiasi?

Jawab:

---

---

---

---

4. Apakah kalian paham dengan materi yang dijelaskan oleh guru saat pelajaran menggunakan komik strip?

Jawab:

---

---

---

---

5. Bagaimana pendapat kalian setelah mengikuti pelajaran seni rupa dengan menggunakan komik strip?

Jawab:

---

---

---

---

6. Apa saja kesulitan kalian saat belajar dengan menggunakan komik strip?

Jawab:

---

---

---

---

**LEMBAR WAWANCARA**  
**GURU SENI RUPA KELAS VIII A G**  
**SETELAH PENGAMATAN TERKENDALI 2**

Sekolah : SMP Negeri 2 Kaliwungu

Kelas : VIII A

Hari dan Tanggal : .....

A. Pembelajaran apresiasi menggunakan komik strip sebagai media apresiasi terhadap tokoh wayang

1. Menurut bapak, bagaimana persiapan yang peneliti lakukan sebelum kegiatan pembelajaran apresiasi menggunakan komik strip sebagai media apresiasi pada tokoh wayang Pandawa?

**Jawab:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. Bagaimana respon siswa pada saat proses pembelajaran apresiasi yang dilakukan oleh bapak menggunakan komik strip sebagai media apresiasi pada tokoh wayang Pandawa?

**Jawab:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Menurut pengamatan Ibu, kesulitan apa yang dialami siswa pada waktu mengikuti pembelajaran apresiasi dengan menggunakan komik strip sebagai media apresiasi pada tokoh wayang Pandawa?

**Jawab :** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. Bagaimana pendapat bapak, bagaimanakah materi apresiasi yang tersaji dalam komik strip sebagai media apresiasi pada tokoh wayang Pandawa?

**Jawab:** \_\_\_\_\_

---

---

---

5. Menurut bapak, bagaimanakah hasil belajar apresiasi siswa dengan menggunakan komik strip sebagai media apresiasi pada tokoh wayang Pandawa?

**Jawab:** \_\_\_\_\_

---

---

---

6. Bagaimana menurut bapak, bagaimanakah hasil belajar siswa terkait dengan kesesuaian dengan kriteria dari tujuan pembelajaran apresiasi yang telah dilakukan dengan menggunakan komik strip sebagai media apresiasi pada tokoh wayang Pandawa?

**Jawab:** \_\_\_\_\_

---

---

---

**LEMBAR ANGKET SISWA**  
**SETELAH MENGIKUTI PEMBELAJARAN APRESIASI TOKOH**  
**WAYANG MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK STRIP**

Nama : .....

Tanggal : .....

No. Absen : .....

Kelas : .....

**Petunjuk:**

Bacalah dengan cermat setiap item pada angket berikut, kemudian berikan tanda centang (√) ada *option* yang tepat!

4= Sangat baik/ sangat setuju

2= Cukup baik/ cukup setuju

3= Baik/ setuju

1= Kurang baik/ kurang setuju

| No | Aspek  | Respon |   |   |   |
|----|--|--------|---|---|---|
|    |  | 4      | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Bagaimana pendapatmu tentang media Komik strip.?   |        |   |   |   |
| 2. | Apakah kamu lebih mudah mengapresiasi wayang dengan menggunakan komik strip dibandingkan sebelumnya? |        |   |   |   |
| 3. | Apakah kamu senang menggunakan Komik strip dalam mengapresiasi?                                      |        |   |   |   |
| 4. | Apakah komik strip cocok digunakan pada pembelajaran apresiasi selanjutnya?                          |        |   |   |   |
| 5. | Apakah komik strip mudah digunakan untuk belajar?  |        |   |   |   |
| 6. | Apakah kamu setuju bila media komik strip digunakan secara kelompok?                                 |        |   |   |   |
| 7. | Apakah kamu setuju bila media komik strip digunakan secara individu?                                 |        |   |   |   |
| 8. | Bagaimanakah gambar wayang yang tersaji pada media komik strip?                                      |        |   |   |   |
| 9. | Bagaimana kegiatan belajar dengan Menggunakan media komik strip?                                     |        |   |   |   |

## INSTRUMEN TES

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Kaliwungu  
Mata Pelajaran : Seni budaya ( seni rupa)  
Kelas : VIII A  
Hari dan Tanggal Pelaksanaan : .....  
Alokasi Waktu : 1 x 40 Menit

Ketentuan mengerjakan

1. Bacalah do'a terlebih dahulu!
2. Cermatilah tiap-tiap soal yang anda baca, soal yang diberikan merupakan ulasan materi yang terdapat pada cerita komik strip !
3. Jawablah soaldi bawah ini dengan benar !
4. Tanyakan kepada guru atau peneliti jika ada soal atau gambar yang kurang jelas !
5. Tidak boleh kerjasama, dikerjakan secara individu.

### SOAL

1. Cermatilah gambar di bawah ini !



(1)



(2)



(3)



(4)

Berdasarkan gambar di atas

- a) Nomor berapakah tokoh wayang yang termasuk tokoh Pandawa?
  - b) Coba sebutkan dasa nama dari tokoh pandawa tersebut !
  - c) Sebutkan pula saudaranya!
2. Sebutkan minimal 5 ciri-ciri bentuk fisik tokoh wayang pandawa yang membedakan antara tokoh Yudistira dan tokoh Werkudara!
  3. Sebutkan identitas yang dari tokoh Pandawa dilihat dari kesatrian, orang tua, istri dan anak !
  4. Berdasarkan komik yang telah kalian apresiasi, sebutkah nama pusaka yang dimiliki oleh para tokoh pandawa !
  5. Perhatikan gambar di bawah ini !



(1)



(2)

- a. Sebutkan minimal 3 karakter dari tokoh wayang di atas !
- b. Menurut kalian apakah kedua tokoh di atas dapat di jadikan teladan ?  
Jelaskan menurut pendapat kalian!

## Kunci jawaban dan penilaian

| No | Kunci jawaban   | Nilai     |
|----|---|-----------|
| 1. | A. Nomor 1( Yudistira) dan 4 (werkudara)  | 4         |
|    | B. Yudistira : Puntadewa, Darmakusuma, Darmaputra, Ajatasatru, Samiaji<br>Werkudara : Bratasena, Arya Jodipati, Kusumadilaga, Jagal abilawa, Aryasena   | 10        |
|    | C. Arjuna, Nakula, Sadewa   | 3         |
|    | <b>Jumlah</b>   | <b>17</b> |
| 2. | A. Yudistira : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bermata jaitan</li> <li>• Hidung mancung</li> <li>• Roman muka tenang</li> <li>• Bergelung keling</li> <li>• Bersumping waderan</li> <li>• Bentuk bokongan putran</li> <li>• Berwanda :<br/>manuksma, putut, jimat, deres</li> </ul>                    | 10        |
|    | B. Werkudara <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hidung dampak</li> <li>• Bermata telengan</li> <li>• Berkumis</li> <li>• Berjenggot</li> <li>• Bentuk sanggul sepit udang</li> <li>• Pakaian poleng bang bintulu</li> <li>• Bersumping waderan</li> <li>• Berwanda :<br/>Lintang, mimis, Lindu</li> </ul> | 10        |
|    | <b>Jumlah</b>   | <b>20</b> |
| 3. | A. Yudistira :<br>Kesatrian : Amarta<br>Orang tua :Pandu Dewanata dan Dewi Kunti<br>Istri :Drupadi<br>Anak :Pancawala   | 5         |

|    |   |           |
|----|---|-----------|
|    | B. Werkudara :<br>Kesatrian : Jodipati<br>Orang tua :Pandu Dewanata dan Dewi Kunti<br>Istri : Nagagini, Arimbi, Urangayu<br>Anak :Antareja, Antasena, Gatotkaca                     | 9         |
|    | C. Arjuna :<br>Kesatrian : Madukara<br>Orang tua : Pandu Dewanata dan Dewi Kunti<br>Istri :Sembadra, Wara Srikandi, Niken Larasati<br>Anak : Abimanyu, Bambang irawan, Praba Kusuma | 9         |
|    | D. Nakula :<br>Kesatrian : Sawojajar<br>Orang tua : Pandu Dewanata dan madrim.<br>Istri : Soka<br>Anak : Pramati dan Bambang Pramusinta   | 6         |
|    | E. Sadewa :<br>Kesatrian : Bumiratawa<br>Orang tua : Pandu Dewanata dan madrim.<br>Istri : Padapa<br>Anak : Sabekti dan Dewakusuma  | 6         |
|    | <b>Jumlah</b>   | <b>35</b> |
| 4. | A. Yudistira : Jamus kalimasada dan Braja bagastra  | 2         |
|    | B. Werkudara : kuku Pancanaka, Gada rujak polo, ajian Bandung bandawasa   | 3         |
|    | C. Arjuna : Keris kyai pulnggeni, Panah pasopati, Panah arya dedali, Panah arya sengkali, Ajian malayabumi  | 5         |
|    | D. Nakula : Pranawajati   | 1         |
|    | E. Sadewa : Purnama jati  | 1         |
|    | <b>Jumlah</b>   | <b>12</b> |
| 5. | A. Arjuna : Suka menolong, Berbudi luhur, Sederhana, suka menuntut ilmu, tekun.   | 5         |
|    | Nakula sadewa : itu Berjiwa kesatria, Berpendirian teguh, Tidak suka mencampuri urusan orang lain   | 3         |
|    | B. Jawaban benar<br>Alasan benar<br>Kerapian  | 8         |
|    | <b>Jumlah</b>   | <b>16</b> |

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Sekolah : SMP Negeri 2 Kaliwungu  
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan / Seni Rupa  
Kelas / Semester : VIII (delapan)/ 1 (satu)  
Alokasi waktu : 2 x 40 Menit  
Standar kompetensi : 1. Mengapresiasi Karya Seni Rupa  
Kompetensi Dasar : 1.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik karya seni rupa nusantara

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

Setelah menyimak cerita komik strip yang telah dipaparkan guru, siswa dapat :

1. Membuat ulasan tertulis tentang keunikan gagasan, teknik, fungsi dan makna karya seni rupa murni nusantara (wayang).
2. Membuat kliping gambar karya seni rupa murni nusantara (wayang).

**B. MATERI AJAR**

1. Nilai estetis karya seni rupa murni nusantara
2. Fungsi karya seni rupa murni nusantara
3. Makna karya seni rupa murni nusantara

**C. METODE PEMBELAJARAN**

Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan.

**D. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN**

1. Pendahuluan
  - a. Menyampaikan salam, informasi kompetensi dasar yang akan dicapai siswa
  - b. Memberikan apersepsi dan motivasi
2. Kegiatan Inti
  - Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi guru :

- Peserta didik membaca tentang nilai karya seni rupa nusantara.
  - Peserta didik melihat tayangan fungsi, dan makna karya seni rupa terapan nusantara.
  - Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/ tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip alam jadi guru belajar dari aneka sumber.
  - Menggunakan beragam pendekatan, media pembelajaran dan sumber belajar lain.
  - Memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya
  - Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran
- Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru :

- Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu.
- Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas , diskusi dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis.
- Diskusi keragaman jenis, bentuk, makna, fungsi karya seni rupa.
- Memberi kesempatan untuk berfikir, menganalisis, menyelesaikan masalah berkaitan dengan materi pembelajaran seni rupa yang sedang berlangsung.
- Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif.
- Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.

- Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik secara lisan atau tertulis secara individu atau kelompok.
- Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok.

- Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru :

- Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik.
- Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber.
- Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan.
- Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar :
  - Berfungsi sebagai nara sumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan dengan menggunakan bahasa baku dan benar.
  - Membantu menyelesaikan masalah.
  - Memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi.
  - Memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh.
  - Memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.

### 3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru :

- a. Bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman atau simpulan pelajaran.
- b. Melakukan penilaian dan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram.

- c. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- d. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan memberikan tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik.

**E. SUMBER BELAJAR**

Buku teks seni budaya untuk SMP kelas VIII

**F. PENILAIAN**

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran

| Indikator Pencapaian Kompetensi  | Penilaian   |                  |  |
|--|-------------|------------------|--|
|  | Teknik      | Bentuk Instrumen | Contoh Instrumen   |
| 1. Membuat kliping tentang karya seni rupa murni Nusantara (wayang)<br>2. Membuat tanggapan tertulis tentang keunikan gagasan dan makna karya seni rupa murni nusantara (wayang) | Tes Praktik | Tes identifikasi | 1. Membuat kliping hasil karya seni rupa murni nusantara dan berikan tanggapan mengenai keunikan gagasan dan maknanya<br>2. Mempresentasikan hasil kliping |

Mengetahui  
Guru Seni Budaya,

Kaliwungu,  
Peneliti,

.....  
NIP .....

Kristiawan B.N

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)

PENGAMATAN TERKENDALI 1

|                    |  |
|--------------------|--|
| Sekolah            | : SMP Negeri 2 Kaliwungu   |
| Mata               | : Seni Budaya dan Keterampilan / Seni Rupa   |
| Kelas / Semester   | : VIII (delapan)/ 1 (satu)   |
| Alokasi waktu      | : 2 x 40 Menit   |
| Standar kompetensi | : 1. Mengapresiasi Karya Seni Rupa   |
| Kompetensi Dasar   | : 1.2 Menampilkan Sikap Apresiatif terhadap Keunikan<br>Gagasan dan Teknik Karya Seni Rupa Nusantara |

G. INDIKATOR

1. Mengidentifikasi identitas tokoh wayang.
2. Mengidentifikasi dasanama tokoh wayang.
3. Mengidentifikasi bentuk fisik wayang.
4. Mengidentifikasi karakter tokoh wayang.
5. Mengidentifikasi nama kesaktian tokoh wayang.

H. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah menyimak cerita komik strip yang telah dipaparkan guru, siswa dapat :

3. Mengidentifikasi identitas tokoh wayang dengan tepat.
4. Mengidentifikasi dasanama tokoh wayang dengan benar.
5. Mengidentifikasi bentuk fisik wayang dengan baik.
6. Mengidentifikasi karakter tokoh wayang dengan benar.
7. Mengidentifikasi nama kesaktian tokoh wayang dengan baik.

I. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan, Kerja Kelompok.

## J. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

| NO | KEGIATAN GURU   | KEGIATAN SISWA  |
|----|---|---|
| A. | Pembukaan   |   |
| 1. | Melakukan apresepasi untuk menarik perhatian siswa dengan alat peraga yang telah dibawa agar terjadinya persepsi yang sama antara guru dan siswa, sehingga kelas dapat terkendalikan. | Memperhatikan alat peraga yang dibawa oleh guru dan memberikan anggapan sesuai dengan permintaan guru.    |
| 2. | Menyampaikan tujuan pembelajaran dan pokok bahan ajar mengenai apresiasi wayang menggunakan komik strip   | Memperhatikan guru memberikan penjelasan  |
| B. | Kegiatan Inti   |   |
| 1. | Membagi kelompok dengan jumlah satu kelompok 4 orang  | Berkelompok sesuai dengan ketentuan yang diberikan  |
| 2. | Mengarahkan siswa untuk mengkondisikan diri agar tercipta suasana kelas yang kondusif berkaitan dengan kegiatan apresiasi yang akan dilakukan   | Memperhatikan penjelasan guru yang disampaikan  |
| 3. | Siswa diminta memahami cerita komik strip yang dibagikan oleh guru  | Memahami cerita dari komik strip  |
| 4. | Memberikan waktu untuk perwakilan kelompok untuk membacakan hasil apresiasi   | Mendengarkan hasil dari apresiasi keolmok yang maju, serta memberikan tanggapan kepada hasil teman mereka |
| 5. | Mendorong siswa agar bertanya kepada guru   | Bertanya kepada guru bila ada kesusahan dalam mengapresiasi   |
| 6. | Memberikan instrumen test dan menjelaskan bagaimana melakukan apresiasi sesuai dengan instrument yang telah disiapkan   | Mengapresiasi karakter wayang dengan memperhatikan pertanyaan atau instrumen soal yang diberikan          |
| C. | Penutup   |   |

|    |  |   |
|----|--|---|
| 1. | Memberi intruksi untuk mengumpulkan hasil apresiasi  | Mengumpulkan hasil apresiasi                  |
| 2. | Melakukan evaluasi dengan dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran yang telah berlangsung | Menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru |

#### K. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Media : Papan tulis, media komik strip
2. Sumber Belajar :  
Pasha, Lukman, 2011. *Buku Pintar Wayang*. Jakarta: In Azna Books  
Moehanto, Budhy, 2000. *Apresiasi Wayang*. Sukoharjo: CV. Cendrawasih

#### L. PENILAIAN

1. Jenis tagihan : Tes
2. Bentuk instrumen : Tes essay dan pengamatan

Setelah siswa selesai mengapresiasi cerita komik strip sesesuai dengan instrumen yang diberikan, maka dilakukanlah penilaian yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa mengapresiasi tokoh wayang Pandawa.. Berikut merupakan indikator dan rentangan nilai yang akan di uji cobakan.

| Indikator Pencapaian Kompetensi                | Penilaian |                  |                  |
|--|-----------|------------------|------------------|
|  | Teknik    | Bentuk Instrumen | Contoh Instrumen |
| 3. Mengidentifikasi identitas wayang Pandawa   | Tes       | Lembar kerja     | Lampiran         |
| 4. Mengidentifikasi dasanama wayang Pandawa    |           |                  |                  |
| 5. Mengidentifikasi bentuk fisik wayang        |           |                  |                  |
| 6. Mengidentifikasi nama pusaka wayang Pandawa |           |                  |                  |
| 7. Mengidentifikasi karakter wayang Pandawa    |           |                  |                  |

Tabel Pedoman Penilaian Kemampuan Apresiasi

| No | Kategori      | Skala nilai |
|----|---------------|-------------|
| 1. | Sangat Baik   | 81-100      |
| 2. | Baik          | 61-80       |
| 3. | Cukup         | 41-60       |
| 4. | Kurang        | 21-40       |
| 5  | Sangat Kurang | 0-20        |

Mengetahui  
Guru Seni Budaya,

Kaliwungu,  
Peneliti,

.....  
NIP .....

Kristiawan B.N

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)

PENGAMATAN TERKENDALI 2

|                    |  |
|--------------------|--|
| Sekolah            | : SMP Negeri 2 Kaliwungu   |
| Mata               | : Seni Budaya dan Keterampilan / Seni Rupa   |
| Kelas / Semester   | : VIII (delapan)/ 1 (satu)   |
| Alokasi waktu      | : 2 x 40 Menit   |
| Standar kompetensi | : 1. Mengapresiasi Karya Seni Rupa   |
| Kompetensi Dasar   | : 1.2 Menampilkan Sikap Apresiatif terhadap Keunikan<br>Gagasan dan Teknik Karya Seni Rupa Nusantara |

M. INDIKATOR

6. Mengidentifikasi identitas tokoh wayang.
7. Mengidentifikasi dasanama tokoh wayang.
8. Mengidentifikasi bentuk fisik wayang.
9. Mengidentifikasi karakter tokoh wayang.
10. Mengidentifikasi nama kesaktian tokoh wayang.

N. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah menyimak cerita komik strip yang telah dipaparkan guru, siswa dapat :

8. Mengidentifikasi identitas tokoh wayang dengan tepat.
9. Mengidentifikasi dasanama tokoh wayang dengan benar.
10. Mengidentifikasi bentuk fisik wayang dengan baik.
11. Mengidentifikasi karakter tokoh wayang dengan benar.
12. Mengidentifikasi nama kesaktian tokoh wayang dengan baik.

O. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan, Kerja Kelompok, Role Playing

P. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

| NO | KEGIATAN GURU   | KEGIATAN SISWA   |
|----|---|--|
| A. | Pembukaan   |  |
| 1. | Melakukan apresepasi untuk menarik perhatian siswa dengan alat peraga yang telah dibawa agar terjadinya persepsi yang sama antara guru dan siswa, sehingga kelas dapat terkendalikan. | Memperhatikan alat peraga yang dibawa oleh guru dan memberikan anggapan sesuai dengan permintaan guru.     |
| 2. | Menyampaikan tujuan pembelajaran dan pokok bahan ajar mengenai apresiasi wayang menggunakan komik strip   | Memperhatikan guru memberikan penjelasan   |
| B. | Kegiatan Inti   |  |
| 1. | Membagi kelompok dengan jumlah satu kelompok 4 orang  | Berkelompok sesuai dengan ketentuan yang diberikan   |
| 2. | Mengarahkan siswa untuk mengkondisikan diri agar tercipta suasana kelas yang kondusif berkaitan dengan kegiatan apresiasi yang akan dilakukan   | Memperhatikan penjelasan guru yang disampaikan   |
| 3. | Guru membantu siswa ketika ada siswa yang kurang paham mengenai materi apresiasi  | Memahami cerita dari komik strip   |
| 4. | Meminta memahami cerita komik strip yang dibagikan oleh guru  | Bertanya kepada guru ketika ada informasi yang kurang jelas  |
| 5. | Memberikan waktu kepada kelompok untuk berdiskusi mengenai apresiasi yang telah dilakukan   | Berdiskusi dengan anggota kelompok berkaitan dengan hasil apresiasi yang kurang paham                      |
| 6. | Memberikan waktu untuk perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusi sehubungan dengan tokoh wayang Pandawa  | Mendengarkan hasil dari apresiasi kelompok yang maju, serta memberikan tanggapan kepada hasil teman mereka |
| 7. | Mendorong siswa agar bertanya   | Bertanya kepada guru bila ada  |

|    |   |  |
|----|---|--|
|    | kepada guru jika ada informasi yang kurang jelas  | kesusahan dalam mengapresiasi  |
| 8. | Mengkondisikan siswa agar duduk di meja masing-masing   | Siswa kembali ke tempat duduk masing-masing  |
| 9. | Memberikan instrumen test dan menjelaskan bagaimana melakukan apresiasi sesuai dengan instrument yang telah disiapkan | Mengapresiasi karakter wayang dengan memperhatikan pertanyaan atau instrumen soal yang diberikan |
| C. | Penutup   |  |
| 1. | Memberi intruksi untuk mengumpulkan hasil apresiasi   | Mengumpulkan hasil apresiasi   |
| 2. | Melakukan evaluasi dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran yang telah berlangsung             | Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru   |
| 3. | Guru menyimpulkan hasil pembelajaran apresiasi tokoh wayang menggunakan media komik strip                             | Siswa mendengarkan dengan seksama penjelasan yang disampaikan oleh guru                          |
| 4. | Guru menyampaikan rencana kegiatan pada pertemuan selanjutnya dan menutup pertemuan dengan mengucapkan salam          |  |

#### Q. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

3. Media : Papan tulis, media komik strip

4. Sumber Belajar :

Pasha, Lukman, 2011. *Buku Pintar Wayang*. Jakarta: In Azna Books

Moehanto, Budhy, 2000. *Apresiasi Wayang*. Sukoharjo: CV.

Cendrawasih

Sulardi, R.M, ..... *Printjening Gambar Ringgit Purwa.. ..*: Balai

Pustaka

R. PENILAIAN

3. Jenis tagihan : Tes
4. Bentuk instrumen : Tes essay dan pengamatan

Setelah siswa selesai mengapresiasi cerita komik strip sesuai dengan instrumen yang diberikan, maka dilakukanlah penilaian yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa mengapresiasi tokoh wayang Pandawa.. Berikut merupakan indikator dan rentangan nilai yang akan di uji cobakan.

| Indikator Pencapaian Kompetensi                 | Penilaian |                  |                  |
|---|-----------|------------------|------------------|
|   | Teknik    | Bentuk Instrumen | Contoh Instrumen |
| 8. Mengidentifikasi identitas wayang Pandawa    | Tes       | Lembar kerja     | Lampiran         |
| 9. Mengidentifikasi dasanama wayang Pandawa     |           |                  |                  |
| 10. Mengidentifikasi bentuk fisik wayang        |           |                  |                  |
| 11. Mengidentifikasi nama pusaka wayang Pandawa |           |                  |                  |
| 12. Mengidentifikasi karakter wayang Pandawa    |           |                  |                  |
|   |           |                  |                  |

Tabel Pedoman Penilaian Kemampuan Apresiasi

| No | Kategori      | Skala nilai |
|----|---------------|-------------|
| 1. | Sangat Baik   | 81-100      |
| 2. | Baik          | 61-80       |
| 3. | Cukup         | 41-60       |
| 4. | Kurang        | 21-40       |
| 5  | Sangat Kurang | 0-20        |

Mengetahui  
Guru Seni Budaya,

Kaliwungu,  
Peneliti,

.....  
NIP .....

Kristiawan B.N



**PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SMP NEGERI 2 KALIWUNGU**

Alamat : Ds. Papringan, Kec. Kaliwungu, Kab. Semarang 50778

BERKEMBANGAN SAMA SAMA PROGRES

**DAFTAR SISWA KELAS VIII A  
Tahun Pelajaran 2014/2015**

| No  | Nama Siswa              | L/P | Peringkat Paralel |
|-----|-------------------------|-----|-------------------|
| 1.  | Abdul rozid M           | L   |                   |
| 2.  | Aditya bayu wardana     | L   |                   |
| 3.  | Afif rachman            | L   |                   |
| 4.  | Agus prasetya           | L   |                   |
| 5.  | Anisa                   | P   |                   |
| 6.  | Arif budianto           | L   |                   |
| 7.  | Bagas wahyu S           | L   |                   |
| 8.  | Bagus pepbi dwi saputra | L   |                   |
| 9.  | Beni iskandar           | L   |                   |
| 10. | Desi perwita sari       | P   |                   |
| 11  | Dhony iskandar          | L   |                   |
| 12  | Fikri wahyu utomo       | L   |                   |
| 13  | Giyana A.N              | L   |                   |
| 14  | Heri cahyono            | L   |                   |
| 15  | Inakasnaeni             | P   |                   |
| 16  | Jefri tiyo N            | L   |                   |
| 17  | Lilik aprilia           | P   |                   |
| 18  | Maulana maliq ibrahim   | L   |                   |
| 19  | Novi wahyu ningsih      | P   |                   |
| 20  | Nurhidayat ahmadi       | L   |                   |
| 21  | Oktavia fajar A         | P   |                   |
| 22  | Qoriza ma'anyah         | P   |                   |
| 23  | Rindiani arum sari      | P   |                   |

|    |                 |   |  |
|----|-----------------|---|--|
| 24 | Riska wulansari | P |  |
| 25 | Sugiarti        | P |  |
| 26 | Ujang rahwana   | L |  |
| 27 | Umi rahmawati   | P |  |
| 28 | Wahyu jayanti   | P |  |

Keterangan :

Laki-laki : 11

Perempuan : 17

Mengetahui ,  
Kepala Sekolah,

JOKO PURWADI, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19640726 198803 1004

## BIODATA



1. Nama : Kristiawan Bagus Novianto
2. NIM : 2401410032
3. Prodi : Pend. Seni Rupa, S1
4. Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni (FBS)
5. Jenis Kelamin : Laki-laki
6. Golongan Darah : o
7. Tempat, Tanggal Lahir : Boyolali, 28 November 1991
8. Alamat Rumah : Sumberejo RT 01/ RW 03, Kiringan,  
Boyolali
9. Kode Pos :
10. Provinsi : Jawa Tengah
11. *Phone* : 085740445790
12. *E-mail* : skby@ymail.com
13. Pendidikan :
  - a. SD Negeri 5 Boyolali Lulus 2001
  - b. SMP Negeri 6 Boyolali Lulus 2007
  - c. SMA Negeri 3 Boyolali Lulus 2010