



KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN APRESIASI  
KARAKTER TOKOH WAYANG PANDAWA LIMA BAGI SISWA  
KELAS VIII SMP NUSAPUTERA SEMARANG

SKRIPSI

Diajukan dalam Rangka Menyelesaikan Studi Strata 1

Sarjana Pendidikan Seni Rupa

Oleh

Kristian Sugiarto

2401410025



JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

## PENGESAHAN

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

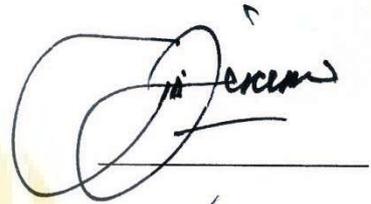
hari : Senin

tanggal : 11 September 2017

### Panitia Ujian Skripsi

**Ketua**

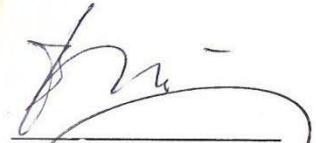
Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.  
NIP 196202211989012001

**Sekretaris**

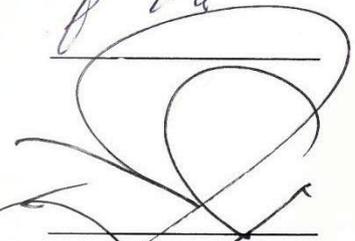
Rahina Nugrahani, S.Sn.,M.Ds.  
NIP 198302272006042001

**Penguji 1**

Drs. Moh. Rondhi, M.A.  
NIP 195310031979031002

**Penguji 2/Pembimbing 2**

Gunadi, S.Pd.,M.Pd.  
NIP 198107012006041001

**Penguji 3/Pembimbing 1**

Dr. Syakir, M.Sn  
NIP 196505131993031003



Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum  
NIP 196008031989011001



## PERNYATAAN

Nama : Kristian Sugiarto

NIM : 2401410025

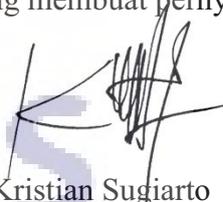
Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

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

Semarang, Jumat 23 Juni 2017  
Yang membuat pernyataan

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

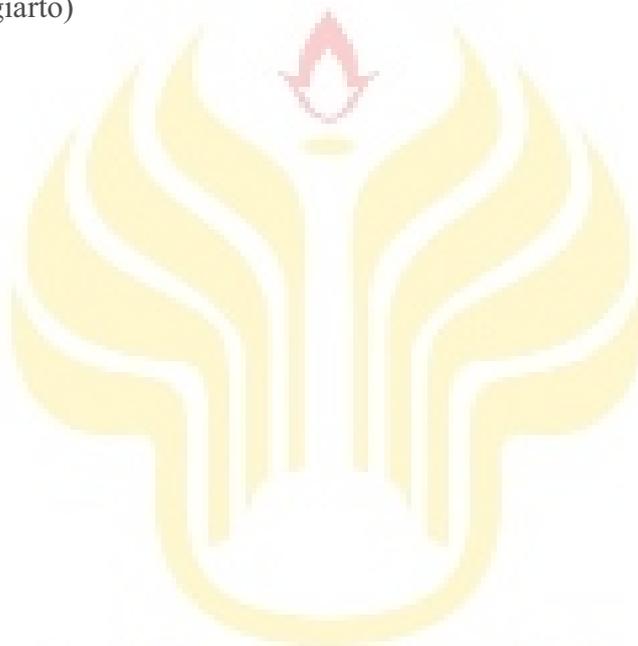


Kristian Sugiarto  
NIM 2401410025

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Berubahlah, sebelum keadaan merubah Anda”.

(Kristian Sugiarto)



Secara khusus skripsi ini saya persembahkan kepada:  
**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1. Bapak dan Ibu saya yang selalu mendoakan dan menyemangati agar anaknya bisa sukses.
2. Saudara saya yang selalu memberi nasihat dan dukungan.
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.

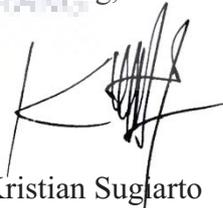
Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Komik Strip sebagai Media Berapresiasi Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu pada Tokoh Wayang Pandawa” ini dapat diselesaikan berkat dorongan dan arahan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada pihak-pihak 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. Dr. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa sekaligus dosen pembimbing 1 yang telah membantu memberikan pengarahan kepada penulis selama bimbingan untuk menyelesaikan skripsi.
4. Gunadi, S.Pd, M.Pd, dosen pembimbing 2 yang telah memberi bimbingan, petunjuk, dan saran dalam penulisan skripsi
5. Dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan seniselama kuliah.

6. Joko Purwadi, S.Pd. M.Pd., selaku Kepala SMP Nusaputera Semarang yang telah memberi kemudahan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
7. Harryman selaku guru Seni Budaya SMP Nusaputera Semarang sekaligus kolaborator peneliti yang telah membantu dalam pengambilan data.
8. Kedua orang tua saya dan keluarga yang tidak pernah berhenti selalu memberi semangat dan doa
9. Siswa-siswi kelas VIII A SMP Nusaputera yang menjadi subjek penelitian yang telah meluangkan waktunya untuk pengambilan data selama penelitian
10. Dwi Yuliani Adnan, S.Tr, keb yang selalu memberi semangat dalam menyelesaikan studi Strata 1, teman-teman Seni Rupa angkatan 2010.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini .

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 Juni 2017



Kristian Sugarto

## SARI

Sugiarto, Kristian. 2017. *Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Apresiasi Tokoh Wayang Pandawa Lima pada Siswa Kelas VIII A SMP Nusaputera Semarang*. Skripsi. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Syakir, M.Sn., Pembimbing 2 Gunadi, S.Pd.,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. 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 Nusaputera Semarang? (2) bagaimana peningkatan kemampuan apresiasi tokoh wayang Pandawa pada siswa kelas VIII A SMP Nusaputera Semarang menggunakan media komik strip ?

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengamatan terfokus. Prosedur pengembangannya : (1) survei pendahuluan ke sekolah, (2) pengamatan sebelum perlakuan, (3) pengamatan terfokus 1, (4) evaluasi dan rekomendasi, (5) pengamatan terfokus 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. 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 terfokus 1 nilai rata-rata kelas 66,53 (kategori baik) dan terdapat 19 siswa (67,86%) belum mencapai KKM, pada pengamatan terfokus 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.....	viii
Daftar Tabel .....	xiv
Daftar Bagan.....	xvi
Daftar Gambar.....	xvii
Daftar Lampiran .....	xix
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Sistematika Penelitian.....	9
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
2.1 Komik.....	11
2.1.1 Pengertian Komik.....	11
2.1.2 Jenis-jenis Komik.....	12
2.1.3 Sistematika Membuat Komik.....	14

2.2 Wayang.....	16.
2.2.1 Sejarah Wayang.....	16
2.2.2 Jenis-jenis Wayang.....	18
2.3 Pembelajaran Apresiasi.....	19
2.3.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran.....	19
2.3.2 Komponen-komponen Pembelajaran.....	21
2.3.3 Pembelajaran Seni Rupa.....	23
2.3.3.1 Tujuan Pembelajaran Seni Rupa.....	25
2.3.4 Bahan Ajar Seni Rupa.....	26
2.3.5 Strategi Pembelajaran.....	28
2.4 Media Pembelajaran.....	29
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	29
2.4.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	31
2.4.3 Macam Media Pembelajaran.....	33
2.4.3.1 Penggunaan Media Gambar.....	35
2.5 Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa.....	37
2.5.1 Pengertian Apresiasi.....	37
2.5.2 Pelaksanaan Pembelajaran Apresiasi.....	38
2.5.3 Proses Apresiasi dalam Pembelajaran Seni Rupa.....	39
2.5.3.1 Pendekatan Metode Kritik.....	39
2.5.3.2 Apresiasi pada Wayang.....	43
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN.....</b>	<b>46</b>
3.1 Pendekatan Penelitian.....	46
3.2 Desain Penelitian.....	47
3.3 Prosedur Penelitian.....	48
3.3.1 Pengamatan Terfokus 1.....	45
3.3.1.1 Perencanaan.....	45
3.3.1.2 Pelaksanaan Pembelajaran.....	45

3.3.1.3 Evaluasi dan Rekomendasi.....	47
3.3.2 Revisi Media yang Dikembangkan dan Validasi Produk.....	47.
3.3.3 Pengamatan Terfokus 2.....	48
3.3.3.1 Perencanaan.....	48
3.3.3.2 Pelaksanaan Pembelajaran.....	48
3.3.3.3 Evaluasi dan Rekomendasi.....	49
3.4 Lokasi dan Sasaran Penelitian.....	49
3.4.1 Lokasi Penelitian.....	49
3.4.2 Sasaran Penelitian.....	50
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	50
3.5.1 Teknik Tes.....	50
3.5.1.1 Instrumen Penelitian.....	51
3.5.2 Instrumen Non Tes.....	54
3.5.2.1 Wawancara.....	55
3.5.2.2 Dokumentasi.....	56
3.6 Teknik Analisis Data dan Pengolahan Data.....	57
3.6.1 Teknik Kuantitatif.....	57
3.6.2 Teknik Kualitatif.....	58
3.6.3 Verifikasi (Pengarikan Simpulan).....	58
<b>BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>64</b>
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	64
4.1.1 Letak dan Keadaan Umum Sekolah.....	64
4.1.2 Sarana dan Prasarana Sekolah.....	65
4.1.2.1 Prasarana Sekolah.....	65



4.3.1.4.1 Evaluasi.....	95
4.3.1.4.2 Rekomendasi.....	97
4.3.2 Pengamatan Terfokus 2.....	99
4.3.2.1 Perencanaan.....	99
4.3.2.2 Revisi Komik Strip.....	100
4.3.2.3 Pelaksanaan Pembelajaran.....	100
4.3.2.3.1 Pengamatan terhadap Aktivitas Guru dan Siswa.....	101
4.3.2.4 Evaluasi dan Rekomendasi.....	102
4.3.2.4.1 Evaluasi.....	102
4.3.2.4.2 Rekomendasi.....	104
4.4 Peningkatan Kemampuan Apresiasi Tokoh Wayang Pandawa Menggunakan Media Komik Strip.....	105
4.4.1 Kemampuan Apresiasi Siswa Kelas VIII A SMP Nusaputera terhadap Tokoh Wayang Pandawa Menggunakan Media Komik Strip: Pengamatan Terfokus 1.....	106
4.4.1.1 Kemampuan Identifikasi Identitas wayang.....	110
4.4.1.2 Kemampuan Identifikasi Dasanama wayang.....	111
4.4.1.3 Kemampuan Identifikasi Bentuk Fisik wayang.....	113
4.4.1.4 Kemampuan Identifikasi Nama Pusaka wayang.....	114
4.4.1.5 Kemampuan Identifikasi Karakter wayang.....	115
4.4.2 Kemampuan Apresiasi Siswa Kelas VIII A SMP Nusaputera terhadap Tokoh Wayang Pandawa Menggunakan Media Komik Strip: Pengamatan Terfokus 2.....	117
4.4.2.1 Kemampuan Identifikasi Identitas wayang.....	120
4.4.2.2 Kemampuan Identifikasi Dasanama wayang.....	122

4.4.2.3 Kemampuan Identifikasi Bentuk Fisik wayang.....	123
4.4.2.4 Kemampuan Identifikasi Nama Pusaka wayang.....	124
4.4.2.5 Kemampuan Identifikasi Karakter wayang.....	126
4.4.3 Deskripsi Analisis Pengembangan Komik Strip sebagai Media Apresiasi Tokoh Wayang Pandawa Berdasarkan Evaluasi dan Wawancara Pengamatan Terfokus 1 dan 2.....	127
4.4.3.1 Berdasarkan Pengamatan Terfokus 1 dan terfokus 2.....	127
4.4.3.1.1 Perbandingan Kemampuan Identifikasi Identitas Wayang Terfokus 1 dan 2.....	131
4.4.3.1.2 Perbandingan Kemampuan Identifikasi Dasanama Wayang Terfokus 1 dan 2.....	132
4.4.3.1.3 Perbandingan Kemampuan Identifikasi Bentuk Fisik Wayang Terfokus 1 dan 2.....	134
4.4.3.1.4 Perbandingan Kemampuan Identifikasi Nama Pusaka Wayang Terfokus 1 dan 2.....	135
4.4.3.1.5 Perbandingan Kemampuan Identifikasi Karakter Wayang Terfokus 1 dan 2.....	136
4.4.3.2 Berdasarkan Hasil Angket siswa Kelas VIII A SMP Nusaputera.....	138
4.4.3.3 Berdasarkan Hasil Wawancara di Kelas VIII A SMP Nusaputera.....	144
4.4.3.3.1 Wawancara Siswa Kelas VIII A.....	144
4.4.3.3.2 Wawancara Guru Seni Rupa.....	147
<b>BAB 5 PENUTUP.....</b>	<b>150</b>
5.1 Simpulan.....	150
5.2 Saran .....	151
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>153</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Kemampuan Apresiasi Wayang.....	52
Tabel 3.2 Kriteria Poin Penilaian Apresiasi Wayang.....	54.
Tabel 3.3 Skala Poin Penilaian Apresiasi Wayang.....	54
Tabel 3.4 Pedoman Penilaian Kemampuan Apresiasi Wayang.....	54
Tabel 4.1 Kondisi Sarana SMP Nusaputera.....	69
Tabel 4.2 Pedoman Rentangan Nilai Tes.....	102
Tabel 4.3 Kemampuan Apresiasi Siswa Kelas VIII A pada Pengamatan Terfokus 1.....	103.
Tabel 4.4 Hasil Evaluasi Pengamatan Terfokus 1.....	104
Tabel 4.5 Rekapitulasi Nilai Pengamatan Terfokus 1 Berdasarkan 5 Aspek.....	105
Tabel 4.6 Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Identitas Wayang .....	106
Tabel 4.7 Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Dasanama Wayang.....	108

Tabel 4.8 Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Bentuk Fisik wayang.....	109
Tabel 4.9 Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Nama Pusaka.....	110
Tabel 4.10 Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Karakter Wayang.....	112
Tabel 4.11 Kemampuan Apresiasi Siswa Kelas VIII A pada Pengamatan Terfokus 2.....	113
Tabel 4.12 Hasil Evaluasi Pengamatan Terfokus 2.....	114
Tabel 4.13 Rekapitulasi Nilai Pengamatan Terfokus 2 Berdasarkan 5 Aspek.....	113
Tabel 4.14 Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Identitas Wayang.....	117
Tabel 4.15 Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Dasanama Wayang.....	118
Tabel 4.16 Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Bentuk Fisik wayang.....	119
Tabel 4.17 Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Nama Pusaka Wayang.....	121
Tabel 4.18 Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Karakter Wayang.....	122
Tabel 4.19 Perbandingan Kemampuan Apresiasi Siswa Kelas VIII A pada Wayang Berdasarkan Pengamatan Terfokus 1 dan 2.....	124
Tabel 4.20 Perbandingan Evaluasi Pengamatan Terfokus 1 dan 2.....	126

Tabel 4.21 Perbandingan Kemampuan Identifikasi Identitas

Wayang pada Pengamatan Terfokus 1 dan 2.....128

Tabel 4.22 Perbandingan Kemampuan Identifikasi Dasanama

Wayang pada Pengamatan Terfokus 1 dan 2.....129

Tabel 4.23 Perbandingan Kemampuan Identifikasi Bentuk Fisik

Wayang pada Pengamatan Terfokus 1 dan 2.....130

Tabel 4.24 Perbandingan Kemampuan Identifikasi Nama Pusaka

Wayang pada Pengamatan Terfokus 1 dan 2.....132

Tabel 4.25 Perbandingan Kemampuan Identifikasi Karakter

Wayang pada Pengamatan Terfokus 1 dan 2.....133

Tabel 4.26 Hasil Angket Siswa Kelas VIII A.....135



## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1	Alur Penelitian Pengembangan .....	47
-----------	------------------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Belajar.....	32
Gambar 3.1 Desain Komik Strip.....	41
Gambar 4.1 Ruang Kelas SMP Nusaputera.....	62
Gambar 4.2 Ruang Guru.....	63
Gambar 4.3 Ruang Kepala Sekolah.....	64
Gambar 4.4 Ruang Komputer.....	64
Gambar 4.5 Perpustakaan.....	65
Gambar 4.6 Lapangan Upacara dan Olahraga.....	66
Gambar 4.7 Mushola SMP Nusaputera.....	67
Gambar 4.8 Pembuatan Sket Komik Strip.....	82
Gambar 4.9 Pengolahan Komik Strip.....	83
Gambar 4.10 Pemberian Dialog pada Komik.....	83
Gambar 4.11 Hasil Akhir Komik Strip.....	85
Gambar 4.12 Kegiatan Awal Pembelajaran.....	86

Gambar 4.13 Kegiatan Siswa Mengapresiasi.....	88
Gambar 4.14 Interaksi Antara Guru dan Siswa.....	88
Gambar 4.15 Siswa Mengerjakan Tes.....	90
Gambar 4.16 Histogram Hasil Evaluasi Pengamatan Terfokus 1 .....	104
Gambar 4.17 Histogram Identifikasi Identitas Wayang.....	107
Gambar 4.18 Histogram Identifikasi Dasanama Wayang.....	108
Gambar 4.19 Histogram Identifikasi Bentuk Wayang.....	109
Gambar 4.20 Histogram Identifikasi Pusaka Wayang.....	111
Gambar 4.21 Histogram Identifikasi Karakter Wayang.....	112
Gambar 4.22 Histogram Hasil Evaluasi Pengamatan Terfokus 2.....	115
Gambar 4.23 Histogram Identifikasi Identitas Wayang Pengamatan Terfokus 2.....	117
Gambar 4.24 Histogram Identifikasi Dasanama Wayang (Terfokus 2).....	118
Gambar 4.25 Histogram Identifikasi bentuk Wayang ( Terfokus 2).....	120
Gambar 4.26 Histogram Identifikasi Nama Pusaka Wayang (Terfokus 2)....	121
Gambar 4.27 Histogram Identifikasi Karakter Wayang ( Terfokus 2).....	122
Gambar 4.28 Histogram Perbandingan Evaluasi ( Terfokus 1 dan 2 ).....	126

Gambar 4.29 Histogram Perbandingan Indentifikasi Identitas Wayang	
( Pengamatan Terfokus 1 dan 2 ).....	128
Gambar 4.30 Histogram Perbandingan Indentifikasi Dasanama Wayang	
( Pengamatan Terfokus 1 dan 2 ).....	129
Gambar 4.31 Histogram Perbandingan Indentifikasi Bentuk Wayang	
( Pengamatan Terfokus 1 dan 2 ).....	131
Gambar 4.32 Histogram Perbandingan Indentifikasi Nama Pusaka Wayang	
( Pengamatan Terfokus 1 dan 2 ).....	132
Gambar 4.33 Histogram Perbandingan Indentifikasi Karakter Wayang	
( Pengamatan Terfokus 1 dan 2 ).....	134



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Keterangan Pengangkatan Dosen Pembimbing .....	154
Lampiran 2.	Surat Permohonan Izin Penelitian .....	155
Lampiran 3.	Instrumen Penelitian.....	156
Lampiran 4	Instrumen Tes.....	167
Lampiran 4.	RPP Pengamatan Terfokus.....	175
Lampiran 5.	RPP Pengamatan Terfokus 2.....	179
Lampiran 6.	Komik Strip.....	183
Lampiran 7.	Biodata Penulis.....	192





**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era globalisasi yang syarat dengan kemajuan teknologi yang pesat, 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 dari negeri sendiri terutama pewayangan, yang ceritanya tidak kalah seru dengan komik dari luar negeri.

Ada banyak jenis kebudayaan dan kesenian yang asli dari budaya bangsa sendiri. Sebagai contoh adalah seni pertunjukan, seni pertunjukan yang dimiliki oleh bangsa kita pun juga tidak sedikit. Seperti tari tradisional misalnya, dari Sabang sampai Meraukepun memiliki tari tradisional masing-masing dan beragam pula gerakannya. Selain tarian tradisional ada juga pertunjukan wayang, pertunjukan wayang juga tidak hanya sebatas wayang kulit yang kita kenal, masih banyak jenis wayang yang dimiliki oleh bangsa kita selain wayang kulit seperti, wayang golek, wayang beber, wayang gedog, wayang klitik, dan wayang wong. Jenis-jenis wayang tersebutpun memiliki ciri dan karakteristik tersendiri.

Dengan masuknya budaya maupun kesenian dari barat, diperlukan adanya upaya untuk melestarikan kebudayaan dan kesenian bagi generasi muda agar mereka tidak lupa kebudayaan aslinya. Upaya yang dapat dilakukan agar kebudayaan asli tetap dikenal masyarakat bisa berupa mengadakan pertunjukan kesenian di daerah-daerah, selain itu bisa juga dengan cara menayangkan iklan layanan masyarakat yang menggambarkan tentang kebudayaan Indonesia atau bisa juga dengan menciptakan video game yang berkaitan dengan kebudayaan asli Indonesia dan lain sebagainya.

Melestarikan kebudayaan wayang di lingkungan sekolah 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. Tujuannya adalah agar anak-anak sekarang tidak melupakan budaya bangsa sendiri dan juga mampu melestarikannya.

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.

Dalam pembelajaran apresiasi tidak kalah penting dalam pembelajaran seni rupa di kelas, karena pembelajaran apresiasi ini 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 budaya hasil dari kesenian tradisional bangsa yang memiliki keanekaragaman bentuk dan berbagai macam karakter. Siswa dapat mengidentifikasi hal - hal yang terdapat pada wayang. Melalui kegiatan menampilkan sikap apresiatif pada wayang, secara tidak langsung siswa memperoleh pengetahuan dan wawasan mengenai wayang yang merupakan bagian dari kegiatan apresiasi.

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

Selanjutnya dalam melakukan penelitian ini khususnya penyampaian materi tentang apresiasi wayang, penulis menggunakan media pembelajaran berupa komik strip. Alasan penulis memilih komik strip sebagai media pembelajaran apresiasi dengan pertimbangan sebagai berikut. Pertama, komik strip merupakan salah satu bentuk media visual 2 (dua) dimensi, dan merupakan

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 dirasa menarik untuk diterapkan sebagai alat pembelajaran apresiasi.

Kedua, melalui media komik strip, siswa akan merasa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga diharapkan 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 belajar 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 Nusaputera dalam upaya meningkatkan kemampuan apresiasi siswa pada karakter wayang. 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.

Sekolah yang akan dijadikan objek penelitian penulis adalah SMP Nusaputera Semarang. Sekolah ini terletak di Jl. Karanganyar No. 574, Gabahan, Kota Semarang. SMP Nusaputera merupakan sekolah swasta yang mengedepankan pengembangan potensi peserta didiknya menjadi siswa yang berkarakter. Sesuai dengan visinya yaitu “Terwujudnya komunitas akademik untuk

mengembangkan potensi peserta didik menjadi pribadi yang berkualitas, berkarakter dan mandiri.

Penulis tertarik memilih SMP Nusaputera sebagai subyek penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut. Pertama karena penulis ingin memperkenalkan sebuah media pembelajaran yang baru yang diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mengingat pelajaran, sekaligus mengingatkan kembali kepada siswa tentang salah satu warisan budaya kita sendiri yaitu wayang, agar kebudayaan yang telah ada sejak lama ini tetap selalu dilestarikan dan tidak tergerus oleh globalisasi atau perkembangan zaman yang masuk.

Kedua, komik strip merupakan salah satu bentuk media visual 2 (dua) dimensi, dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran apresiasi sebagai pengganti pengalaman nyata, mengingat bahwa semua objek apresiasi tidak dapat dihadirkan di kelas. Komik strip sebagai media yang dirasa tepat untuk diterapkan sebagai alat pembelajaran apresiasi. Keunggulan komik strip disini adalah tidak hanya tulisan namun ada juga gambar visual yang menarik sehingga mempermudah siswa dalam mengingat pelajaran.

Ketiga, sesuai dengan salah satu misi SMP Nusaputera yaitu menyelenggarakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan maka dari itu melalui media komik strip, akan memberikan inovasi yang baru dalam pembelajaran khususnya media pembelajaran apresiasi. Selain itu, media komik strip dipandang dapat memberikan pengalaman belajar dalam kegiatan apresiasi, mempermudah siswa mengapresiasi karya seni rupa, hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara penulis dengan guru Seni Rupa SMP

Nusaputera bahwa para murid cenderung kesulitan mengingat pelajaran apresiasi jika hanya membaca dari buku pelajaran.

Dalam melakukan penelitian ini, penulis memilih kelas VIII SMP sebagai objek penelitian. Hal ini sesuai dengan Standar Kompetensi pada SMP kelas VIII, yakni mengapresiasi karya seni rupa yang di dalamnya terdapat Kompetensi Dasar menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik karya seni rupa daerah setempat. Melalui kegiatan menampilkan sikap apresiatif pada wayang, secara tidak langsung siswa memperoleh pengetahuan dan wawasan mengenai wayang yang merupakan bagian dari kegiatan apresiasi.

Dalam penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru seni rupa SMP Nusaputera dalam upaya meningkatkan kemampuan apresiasi siswa pada karakter wayang. Tindakan kolaborasi yang dilakukan antara peneliti dengan guru Seni Rupa SMP Nusaputera adalah dengan cara memperhatikan bagaimana guru menyampaikan materi kepada siswa dengan menggunakan media komik, sedangkan peneliti mengamati respon dari siswa. 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.

Berangkat dari alasan di atas, penelitian yang berjudul “Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Berapresiasi Karakter Tokoh Wayang Pandawa Lima bagi Siswa Kelas VIII SMP Nusaputera” dilakukan. Hasil penelitian ini diharapkan memberi alternatif pemikiran untuk menunjang keberhasilan

pembelajaran apresiasi siswa kelas VIII SMP Nusaputera pada karakter wayang Pandawa Lima.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dibahas antara lain :

1. Bagaimana bentuk komik strip yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berapresiasi karakter wayang Pandawa Lima bagi siswa kelas VIII SMP Nusaputera ?
2. Bagaimana hasil peningkatan pembelajaran apresiasi karakter tokoh wayang Pandawa Lima bagi siswa kelas VIII SMP Nusaputera dengan media komik strip ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bentuk komik strip yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berapresiasi siswa VIII SMP Nusaputera pada karakter wayang Pandawa Lima
2. Mengetahui hasil peningkatan pembelajaran apresiasi karakter tokoh wayang Pandawa Lima bagi siswa kelas VIII SMP Nusaputera dengan media komik strip

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara praktis maupun teoretis. Manfaat dari penulisan karya tulis ini 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 yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran di sekolah.
2. Bagi Siswa, diharapkan mampu memudahkan pemahaman dalam menerima materi yang guru ajarkan.
3. Bagi sekolah, diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran dalam perbaikan pembelajaran 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 memperhatikan lingkungan sosial dalam pembelajaran seni rupa khususnya apresiasi pada wayang

Sedangkan manfaat karya tulis ini secara teoritis adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru
  - a. Dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran, sehingga guru menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan pengajaran kepada siswa.

- b. Hasil penelitian ini memberikan informasi tentang alternatif media berkarya yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran di sekolah.
  - c. Meningkatkan kreativitas guru dalam memilih model dan strategi pembelajaran yang tepat, serta dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik.
2. Bagi siswa, diharapkan agar dapat menciptakan suasana belajar yang baru sehingga minat dan antusias siswa dalam kegiatan belajar mengajar meningkat.
  3. Bagi sekolah, diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan media pembelajaran yang baru.
  4. Bagi peneliti, dapat sebagai bahan pembelajaran atau pengalaman tersendiri bagi peneliti agar dapat melakukan penelitian lain dengan lebih baik lagi.
  5. Bagi orang tua, diharapkan mampu memberikan pengertian kepada anak-anaknya tentang pentingnya melestarikan kebudayaan khususnya kesenian wayang kulit

### **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**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Komik**

##### **2.1.1 Pengertian komik**

Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media komik. Komik berisi cerita yang disampaikan dengan ilustrasi gambar, penempatannya menggabungkan gambar dan tulisan dalam kesatuan yang berkesinambungan, bertujuan untuk menghasilkan sebuah informasi.

Menurut Will Eisner (dalam Indiria, 2011:3) komik adalah suatu susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide. Maksudnya bahwa komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang berdekatan dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Selain itu, komik lebih dari sekedar cerita bergambar yang menghibur atau bacaan murahan pengisi waktu luang seperti pandangan masyarakat. Lebih dari itu, komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dimengerti. Kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai alur cerita adalah kekuatan komik. Gambar-gambar yang berada di dalam panel komik membuat cerita lebih mudah diserap.

Kata *comic* (Bahasa Inggris) sebetulnya memiliki pengertian yang sama dengan kata komik dalam Bahasa Indonesia. Karena sifat dari bahasa Indonesia yang memang sering menyerap bahasa-bahasa lain seperti bahasa Inggris, bahasa

Jawa dan lain-lain. Penyerapan kata tersebut disesuaikan dengan lidah orang Indonesia. Sebagai contoh dalam bahasa Inggris disebut *comic strip* sedangkan dalam bahasa Indonesia menjadi komik strip dan keduanya pun memiliki pengertian yang sama.

Dalam perjalanan sejarah komik di Indonesia muncul pula istilah cergam yang merupakan kepanjangan dari ‘cerita bergambar’. Istilah ini mengekor penyebutan dalam ranah sastra yaitu cerpen (cerita pendek) atau cerbung (cerita bersambung). Berdasarkan penjelasan di atas, 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.

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 Jenis-jenis Komik**

Menurut Bonneff (dalam Indiria, 2011:15), komik dibedakan dalam 2 kategori, berdasarkan bentuknya yaitu komik strip dan buku komik. Namun dalam perkembangan selanjutnya ada pula novel grafis, komik kompilasi yang menggabungkan beberapa cerita yang berlainan dalam satu buku dan juga muncul pada web komik atau komik online.

#### a. Komik Strip

Salah satu jenis komik adalah komik strip. Komik strip adalah sebuah gambar atau 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.

#### b. Buku Komik

Buku komik adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya. Kemasan buku komik ini lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin. Buku Komik yang pertama kali muncul adalah *The Funnies* pada tahun 1929. Setelah itu bermunculan Komik Buku yang diterbitkan oleh DC Comics yang pada perkembangan selanjutnya menjadi pengembang komik terbesar di dunia selain Marvel Comics yang muncul belakangan dengan tokohnya yang terkenal yaitu *Spiderman* (Maharsi, 2001:17).

#### c. Novel Grafis

Novel Grafis pertama kali dikemukakan oleh Will Eisner. Nama ini dipakai untuk karyanya yang berjudul *A Contract With God* tahun 1978. Yang membedakan novel grafis dengan komik lainnya adalah tema-tema yang lebih serius dengan panjang cerita yang hampir sama dengan novel dan ditujukan bagi pembaca yang bukan anak-anak. Karya Novel Grafis ini bisa dilihat pada *Dark Night Return*, *Maus*, *Watchman*. Untuk di Indonesia ada Novel Grafis yang

berjudul 'Endaagsche Exprestreinen' kara Bondan Winarno, Dhian Prasetya dan Gede Juliantara (Maharsi, 2011:18)

#### d. Komik Kompilasi

Komik kompilasi merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dari beberapa komikus yang berbeda. Cerita yang terdapat dalam komik kompilasi ini bisa tidak berhubungan sama sekali, namun kadang ada juga penerbit yang memberikan tema yang sama walaupun dengan cerita yang berbeda.

#### e. Web Comic (Komik Online)

Sesuai dengan namanya maka komik ini menggunakan media internet dalam publikasinya. Dengan memakai situs web maka komik jenis ini hanya menghabiskan biaya yang relatif lebih murah dibanding media cetak dan jangkauannya tak terbatas.

### 2.1.3 Tahapan Membuat Komik

Ada beberapa tahapan dalam membuat komik, tahapan-tahapan ini sebetulnya menjadi aturan tak tertulis dari para komikus. Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah:

#### a. Membuat Sinopsis Cerita

Sinopsis cerita merupakan tahap awal dalam membuat komik . Sinopsis cerita berarti menentukan tema, naskah beserta plot dan setting yang akan diangkat dalam karya komik.

### b. Membuat *Storyline*

Setelah proses sinopsis selesai, yang dilanjutkan dengan pembagian halaman dalam plot atau alur cerita maka dimulailah mengerjakan *storyline*. *Storyline* pada dasarnya adalah membuat rancangan dalam bentuk tulisan tentang apa saja yang akan komikus buat, baik teks maupun ilustrasinya dalam tiap halaman komik. Dalam bahasa lain *storyline* juga berarti penataan adegan dalam panel-panel namun masih secara tekstual atau tulisan.

### c. Membuat Karakter Tokoh Verbal

Yang dimaksud dengan karakter tokoh verbal adalah bagaimana seorang komikus menjelaskan dalam bahasa tekstual tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita yang sedang dibuatnya. Dalam bagian ini dijelaskan deskripsi lengkap dari tokoh tersebut, mulai dari nama, jenis kelamin, usia, ciri fisik beserta sifat-sifatnya.

### d. Membuat Karakter Tokoh Visual

Setelah proses deskripsi tokoh secara verbal selesai maka kemudian melakukan sket model karakter berdasarkan deskripsi verbalnya. Bagaimana bentuk visual tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut, baik dilihat dari mimik muka dan karakter wajah, bentuk tubuh, jenis kelamin, usia dan sifat-sifatnya.

### e. Tahap Sket layout panel, Ilustrasi dan Balon Teks.

Tahap ini merupakan visualisasi dengan sket berdasarkan *storyline* yang sudah dibuat. Deskripsi verbal panel dalam tiap halaman divisualkan dengan sket pensil hitam putih lengkap dengan ilustrasi dan balon teksnya.

#### f. Tahap Penintaan

Bagian ini merupakan tahapan pemberian tinta hitam dengan menggunakan *drawing pen*, kuas ataupun media yang lain pada sket yang telah dibuat. Yang penting untuk ditinta adalah bagian ilustrasinya, sedangkan balon teks dibiarkan saja.

#### g. Tahap Pewarnaan

Tahap ini merupakan pewarnaan yang dilakukan dengan cat atau pewarna lainnya jika yang dibuat adalah komik dengan cara manual, sedangkan pewarnaan komik secara digital menggunakan *software* komputer seperti *photoshop* atau yang lainnya.

#### h. Tahap Pembuatan Balon Teks beserta Isinya

Setelah semua panel tersusun dengan baik, maka dibuatlah balon teks beserta kata-kata yang terdapat dalam balon teks tersebut. Pengisian teks ini bisa dilakukan dengan *software* seperti *photoshop*, *freehand*, *coreldraw* dan lain-lain.

## 2.2 Wayang

### 2.2.1 Sejarah Wayang

Asal usul perkembangan wayang tidak tercatat secara akurat seperti sejarah. Wayang akrab dengan masyarakat sejak dahulu hingga sekarang, karena wayang merupakan salah satu buah akal budi bangsa Indonesia. Wayang tampil sebagai seni budaya tradisional, dan merupakan puncak budaya daerah.

Periodesasi perkembangan budaya wayang bermula pada zaman kuno ketika nenek moyang bangsa Indonesia masih menganut kepercayaan animisme dan dinamisme. Dalam kepercayaan ini diyakini bahwa roh orang yang sudah meninggal tetap hidup dan semua benda dianggap memiliki kekuatan. Roh-roh tersebut bersemayam di kayu-kayu besar, batu, sungai, gunung dan lain-lain.

Pemujaan terhadap roh nenek moyang, selain melakukan ritual tertentu mereka mewujudkannya dalam bentuk gambar dan patung. Roh nenek moyang yang dipuja disebut "*hyang*" atau "*dahyang*". Manusia dapat berhubungan dengan hyang untuk meminta pertolongan dan perlindungan, melalui seorang medium yang dinamakan "*syaman*". Ritual pemujaan roh nenek moyang, *hyang* dan "*syaman*" merupakan asal mula pertunjukan wayang. "*Hyang*" menjadi wayang dan "*syaman*" menjadi dalang. Sedangkan ceritanya adalah petualangan dan pengalaman nenek moyang. Jadi, wayang berasal dari ritual kepercayaan nenek moyang bangsa Indonesia sekitar tahun 1500 SM.

Menurut Sunaryo (2009: 56) perkembangan bentuk wayang juga mengalami perkembangan ragamnya, yakni mulai dari rumput, kulit kayu, kulit binatang (wayang kulit), wayang lukisan kain (wayang beber) dan lain sebagainya. Pengkajian secara cermat dan mendalam menghasilkan kesimpulan bahwa semua cerita pewayangan mengandung makna filosofis yang sangat berarti bagi kehidupan manusia, yaitu menunjukkan laku yang baik dan benar mengenai kebenaran sejati. Cerita wayang banyak menghadirkan tokoh-tokoh yang memiliki berbagai macam karakter. Ada yang baik dan berkarakter luhur, ada pula yang tidak baik dan berkarakter buruk. Cerita yang disampaikan juga banyak

mengandung nilai-nilai kebaikan, karakter dan dapat dihayati serta dapat dikembangkan dalam kehidupan manusia. 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.

### **2.2.2 Jenis-jenis Wayang**

Sekalipun tidak dapat dipastikan sejak kapan kemunculannya sebagai sebuah pertunjukan, wayang telah berkembang selama berabad-abad dan menyebar ke sejumlah daerah di kawasan Nusantara. Karena itu kemudian muncul banyak jenis wayang. Antara lain adalah wayang purwa, wayang golek, wayang beber, wayang gedog, wayang klitik, dan wayang wong. (Sunaryo, 2010 : 56)

#### **a. Wayang Purwa**

Merupakan jenis wayang yang peraga-peraganya terbuat dari kulit kerbau yang ditatah tembus, diwarnai, dan diberi tangkai. Peraganya melukiskan tokoh dalam cerita Ramayana dan Mahabharata, ada raja, ksatria, punggawa, pendeta, bahkan para dewa dan juga raksasa serta manusia kera.

#### b. Wayang Golek

Merupakan jenis wayang yang juga mengambil cerita Ramayana dan Mahabarata, tetapi peraga-peraganya dalam bentuk boneka tiga dimensi yang terbuat dari kayu, dicat, dan dilengkapi dengan pakaian dan perhiasan. Bagian kepala sampai leher dan lengan dipotong untuk kemudian distukan dengan merangkainya agar bagian-bagian tersebut dapat digerakkan oleh dalang.

#### c. Wayang Beber

Merupakan jenis wayang yang tokoh-tokohnya dilukis pada bahan kertas yang terbuat dari kulit kayu yang kemudian disimpan dalam bentuk gulungan. Tiap gulungan terdiri atas beberapa adegan cerita, yang disebut penjagongan.

#### d. Wayang Gedog

Merupakan jenis wayang yang penggambaran tokoh-tokohnya maupun pada ceritanya mirip dengan wayang beber, tetapi peraganya terbuat dari kulit seperti wayang purwa, busana dan riasan bagian kepala sangat khas sehingga membedakannya dengan wayang purwa

#### e. Wayang Klitik

Merupakan jenis wayang yang peraga-peraganya terbuat dari kayu yang diukir dan diwarnai, tetapi kesan yang diberikan tetap pipih seperti bentuk wayang purwa atau gedog.

#### f. Wayang Wong

Wayang wong atau wayang orang merupakan jenis wayang yang peraga-peraganya adalah orang dengan kostum yang meniru busana dan atribut pada wayang kulit.

## 2.3 Pembelajaran Apresiasi

### 2.3.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Menurut Sudjana (1988: 21) belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah lakuyang baru berkat pengalaman dan latihan. Tingkah laku baru ini misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Adanya perubahan baru dalam sikap, kebiasaan-kebiasaan, keterampilan, kesungguhan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani. Cara-cara mempelajari diawali dengan menirukan sesuatu yang dilakukan dengan kebiasaan atau cara lain yang berbeda-beda, tergantung pada hal-hal yang menguntungkan dan mampu dilakukan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa belajar mampu membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Adapun pengertian belajar seperti yang telah dikemukakan di atas, masih ada beberapa pendapat tentang pengertian belajar antara lain “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan” (Ibrahim dan Syaodih, 1996 :3).

Hakikat belajar adalah penemuan hubungan tingkah laku dari yang tidak tahu, dari tidak biasa menjadi biasa tergantung dari proses yang ditempuh guna mendapat respon lebih cepat atau lambat dari hasil pembelajaran itu juga biasa diakibatkan oleh besar atau tidaknya motivasi yang dimiliki masing-masing individu. Motivasi yang sehat perlu ditumbuhkan secara integral, dengan bantuan

dan pengarahan guru yang berpengalaman dengan menggunakan berbagai metode yang terprogram akan mencapai hasil yang maksimal.

Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serentetan perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Kegiatan pembelajaran dapatlah berjalan di sekolah apabila terjadi usaha menciptakan sistem kondisi dan lingkungan yang mampu memungkinkan tercapainya tujuan-tujuan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran terdapat sejumlah tujuan yang hendak dicapai. Pembelajaran dalam hal ini merupakan suatu kumpulan yang terdiri dari komponen-komponen pembelajaran yang saling berinteraksi, berintegrasi satu sama lainnya. Oleh karenanya jika salah satu komponen tidak dapat berinteraksi, maka proses dalam pembelajaran akan menghadapi banyak kendala yang mengaburkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Dengan demikian proses pembelajaran terjadi timbal-balik antara guru dan murid, guru memberi materi atau bahan sedangkan murid yang menerima. Bisa dikatakan dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara murid belajar dan guru mengajar. Faktor lingkungan sangat mempengaruhi dalam proses belajar. Perubahan tingkah laku seseorang terjadi akibat interaksi dengan orang lain. Proses belajar pada anak sangat dipengaruhi dari pihak keluarga, pergaulan sekolah, dan lingkungan masyarakat sekitarnya. Baik dan buruknya tingkah laku yang terjadi di keluarga akan membawa dampak dalam tingkah laku pergaulan sekolah dan lingkungan sekitarnya. Begitu pula sebaliknya, tingkah laku pergaulan

sekolah dan lingkungan masyarakat sekitarnya akan terbawadi kehidupan keluarganya.

### **2.3.2 Komponen-komponen Pembelajaran**

Seperti yang telah dijelaskan di atas mengenai pengertian pembelajaran, bila ditinjau dari pendekatan sistem, maka dalam prosesnya akan melibatkan berbagai komponen. Komponen-komponen tersebut adalah: tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi, media, evaluasi, dan penunjang.

#### a) Tujuan

Tujuan yang secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah instructional effect biasanya itu berupa pengetahuan dan ketrampilan yang dirumuskan secara eksplisit dalam TPK semakin spesifik dan operasional.

#### b) Subyek Belajar

Subyek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena peserta didik adalah individu yang melakukan proses belajar mengajar.

#### c) Materi Pembelajaran

Materi pelajaran juga merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pembelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran yang terorganisasi secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh juga terhadap intensitas proses pembelajaran.

#### d) Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran, untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat pendidik harus mempertimbangkan tujuan, karakteristik peserta didik, materi pelajaran dan sebagainya agar strategi pelajaran tersebut dapat berfungsi maksimal.

e) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran disamping komponen waktu dan metode mengajar.

f) Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan sebagainya. Komponen pembelajaran berfungsi memperlancar, melengkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

### 2.3.3 Pembelajaran Seni Rupa

Seni atau kesenian merupakan salah satu unsur kebudayaan yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan manusia atau masyarakat terhadap nilai-nilai keindahan (Rondhi dan Sumartono, 2002: 4). Seni rupa adalah seni yang menggunakan unsur-unsur rupa sebagai media ungkapannya (Rondhi dan Sumartono, 2002: 6). Unsur-unsur rupa yaitu unsur-unsur yang kasat mata atau unsur-unsur yang dapat dilihat dengan indera mata, seperti: garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur. Bentuk seni rupa merupakan susunan unsur-unsur rupa

dalam kesatuan yang utuh. Seni rupa adalah hasil interpretasi dan tanggapan pengalaman manusia dalam bentuk visual dan rabaan. Dalam pembelajaran, seni rupa berperan dalam memenuhi tujuan-tujuan tertentu dalam kehidupan manusia maupun semata-mata memenuhi kebutuhan estetik.

Konteks pembelajaran seni rupa berorientasi kepada proses belajar, tidak hanya pada hasil karyanya atau yang dikenal dengan pengembangan *feeling* dan *emotion seniman*. Dalam proses pembelajaran seni rupa, upaya menciptakan kondisi belajar yang kondusif sangat penting guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembelajaran seni rupa berkaitan dengan tujuan yang hendak dicapai. Oleh karena itu, seorang guru hendaknya membuat perencanaan pembelajaran sebagai konsep serta acuan pemilihan dan pengembangan jenis atau bentuk kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan. Linderman dan Linderman (Ismiyanto, 2009) mengemukakan bahwa pendidikan seni rupa sebagai pendidikan estetik dapat dilakukan dengan jalan memberikan pengalaman perseptual, kultural, dan artistik. Pengalaman perseptual diberikan melalui proses penggunaan indera ketika siswa melakukan pengamatan atau berkarya. Pengalaman kultural dapat dikembangkan melalui kegiatan mempelajari atau memahami bentuk-bentuk peninggalan masa lampau maupun saat ini, serta pengalaman artistik. Pengalaman artistik dapat dikembangkan melalui kegiatan apresiasi dan kegiatan kreasi.

Berbicara mengenai pendidikan seni rupa, tidak lepas dari kurikulum. Pendidikan seni rupa di Indonesia dikenal sejak tahun 1964, ketika pemerintah menyusun Kurikulum 1964. Perubahan kurikulum terjadi beberapa kali

sampai akhirnya pada tahun 2006, pemerintah kembali menyusun kurikulum yang sampai saat ini masih digunakan, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dalam pendidikan seni rupa memuat Standar Kompetensi (SK) kreasi dan apresiasi. Kegiatan pembelajaran kreasi dirancang agar anak berkembang sesuai tingkat kemampuan dan kreativitasnya. Kegiatan apresiasi melatih kepekaan anak dalam menilai, memahami, dan menghayati karya seni. Kegiatan apresiasi atau kreasi, apa yang diapresiasi dan kegiatan kreasi, misalnya menggambar, melukis, memotong, mencetak, dan sebagainya yang selanjutnya dapat dijadikan panduan pemilihan media apresiasi maupun media berkarya seni rupa (Ismiyanto: 2009).

#### 2.3.3.1. Tujuan Pembelajaran Seni Rupa

Menurut Tyler dalam Miller dan Sellar (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 bertanggungjawab. 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 menumbuh kembangkan 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” (Syafii, 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) dikemukakan 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.

#### 2.3.4. Bahan Ajar Seni Rupa

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.

Kemp dan Merrill (dalam Ani dan Rifa'i, 2011) dikemukakan 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 SK dan KD, kemudian dikembangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang di dalamnya mencakup Standar Kompetensi dengan salah satu Kompetensi Dasar (KD) kegiatan kreasi maupun apresiasi.

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.

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 VIII, (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.

#### 2.3.5. 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.

Djamarah dan Zain, 2006 (dalam Anni dan Rifa'i, 2011: 196) dalam konteks belajar-mengajar (pembelajaran), strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru-peserta didik yang merupakan perwujudan kegiatan belajar-mengajar, sehingga tercapai tujuan yang telah ditetapkan. Strategi pembelajaran merupakan pola umum untuk mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Anni dan Rifa'i, 2011: 196). Sementara itu, Raka Joni dalam Gulo 2002 (dalam Anni dan

Rifa'i, 2011: 196) mengemukakan strategi pembelajaran adalah pola dan urutan umum perbuatan guru-murid dalam mewujudkan kegiatan belajar-mengajar. Selaras dengan Raka Joni, Kemp dalam Sanjaya 2006 (dalam Anni dan Rifa'i, 2011: 196) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat pendidik mempertimbangkan tujuan, karakteristik peserta didik, serta materi pelajaran agar strategi pembelajaran dapat berfungsi maksimal.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, 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 perlu memilih model pembelajaran, metode, dan media mengajar yang sesuai dan tepat guna tercapainya tujuan. Pemilihan model, metode, teknik, dan media mengajar dalam hal ini tentunya disesuaikan dengan kurikulum SK, KD, serta kebutuhan 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.

## **2.4. 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 didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu relatif lama. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut pengetahuan, ketrampilan dan sikap (Sadiman, 2008: 1). Mata pelajaran apresiasi seni atau pelajaran seni yang lain, media pembelajaran pada hakikatnya 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.

Istilah media pembelajaran sering dipersamakan 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*).

Terkait media, Sunaryo (2009: 19) mengemukakan bahwa media adalah bahan dan alat, serta perlengkapan yang biasa digunakan untuk memproduksi karya seni rupa, termasuk cara menggunakannya. Media mempunyai pengertian segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memperjelas materi atau mencapai tujuan pembelajaran.

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 disamping komponen waktu dan metode mengajar.

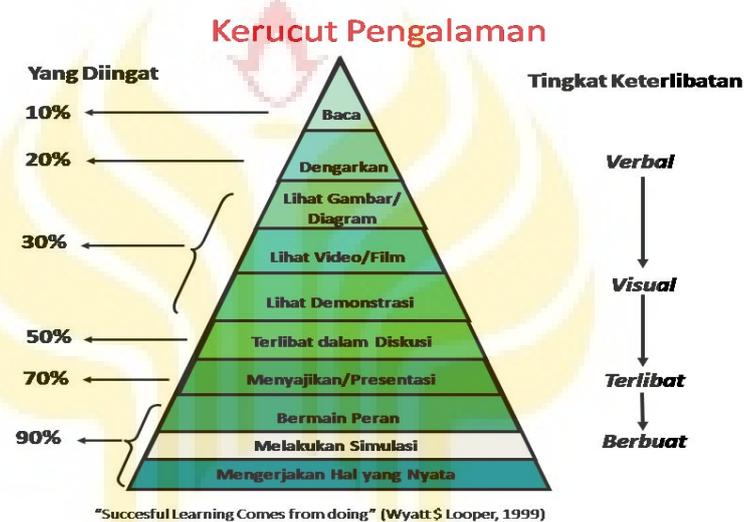
Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media mempunyai pengertian segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memperjelas materi atau mencapai tujuan pembelajaran.

#### **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 2.1. 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 menggalakan 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 (2011: 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.

## **2.5. Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa**

### **2.5.1 Pengertian Apresiasi**

Apresiasi Seni Rupa secara umum adalah kesadaran terhadap nilai-nilai seni dan budaya sehingga dapat mengadakan penilaian atau penghargaan terhadapnya. Di dalam mengapresiasi kurang lebih berarti : mengerti serta menyadari sepenuhnya sehingga mampu menilai semestinya; sedang dalam hubungannya dengan seni menjadi mengerti dan menyadari sepenuhnya seluk-beluk sesuatu hasil seni serta menjadi sensitif terhadap segi-segi estetikanya, sehingga mampu menikmati dan menilai karya tersebut dengan semestinya (Soedarso, 2006: 162). Pada dasarnya kegiatan apresiasi pada seni adalah suatu proses penghayatan pada seni, kemudian diikuti dengan penghargaan pada seni itu

serta pada senimannya. Proses penghayatan melalui tahapan : pengamatan – pemahaman – tanggapan – evaluasi.

Menurut Emmons dan McCullough (dalam Sobandi, 2008:106), apresiasi seni adalah suatu kegiatan menentukan kualitas berdasarkan nilainya, penghargaan, kepekaan yang disadari atau menikmati, dan menambah nilai. Pendapat tersebut dipertegas oleh Soeharjo (dalam Sobandi, 2003:106), bahwa apresiasi seni adalah menghargai seni lewat kegiatan pengamatan yang menimbulkan respons terhadap stimulus yang berasal dari karya seni, sehingga menimbulkan rasa keterpesonaan pada awalnya, diikuti dengan penikmatan serta pemahaman bagi pengamatnya. Apresiasi seni menurut Syafii (2002:2.73) adalah kegiatan yang dilakukan penikmat untuk merespons atas karya yang dihadapi.

Hal itu dapat dicapai apabila pengamat telah memiliki kemampuan mengapresiasi dengan benar. Pada saat berapresiasi yang berlangsung adalah proses penghayatan untuk perasaan yang tergetar sebagai dampak terhadap karya. Oleh karena itu persyaratan yang harus dikuasai adalah tidak hanya melihat obyeknya saja, tetapi diperlukan pemusatan perhatian, perasaan yang cukup tajam, daya fantasi yang cukup tinggi, peka menggapai obyek seni serta mampu menilainya. Pengamat setelah mampu menyerap muatan nilai pada seni maka ia akan mampu menghargainya.

Berdasarkan beberapa pengertian yang dikemukakan di atas, dapat digaris bawahi bahwa apresiasi seni pada dasarnya adalah kegiatan estetis apresiator dalam menghargai seni melalui proses pengamatan, penghayatan, pemahaman, penilaian dan akhirnya menimbulkan sikap penghargaan terhadap seni.

### **2.5.2 Pelaksanaan Pembelajaran Apresiasi**

Ruang lingkup kegiatan apresiasi berkaitan dengan respon siswa atas karya yang dirasakan oleh indera. Kegiatan apresiasi tidak hanya dapat dilakukan di luar kelas (out door) namun dapat dilakukan di dalam kelas (indoor) 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. Dengan hal-hal tersebut, kegiatan apresiasi relatif mudah dilakukan karena memungkinkan guru untuk menggunakannya sebagai media pembelajaran sehingga proses belajar dapat efektif dan efisien guna tercapainya tujuan yang diharapkan.

### **2.5.3 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 genap SK “Mengapresiasi karya seni rupa” dengan KD “Mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan Nusantara”. Dari SK KD tersebut dapat diterapkan media sebagai berikut: media gambar, media elektronik, dan papan tulis. Selanjutnya hal tersebut dikembangkan dalam RPP.

Metode yang dapat digunakan untuk menganggapi (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, 1978: 80 dalam Bahari, 2008:160) yang membagi metode dalam menganggapi karya seni menjadi empat yakni pendekatan induktif, deduktif, empati, dan interaktif.

#### 2.5.3.1 Pendekatan Metode Kritik

Aristoteles menyatakan bahwa apresiasi tertinggi adalah apresiasi kritis. Kalau kita ikuti proses apresiasi seni, maka tahap-tahapnya memang menuju ke arah kegiatan pemikiran. Pada tahap awal, seseorang apresiator mengalami keterlibatan panca indera dengan karya seni yang dihadapinya. Tahap selanjutnya merupakan peristiwa di mana apresiator mengalami keterlibatan psikis dengan karya seni itu. Akibat persinggungan dengan karya seni itu, dalam keadaan apresiator terjadi gerakan-gerakan pikiran, perasaan, dan daya khayal (imajinasi). Gerakan-gerakan psikis menuju ke arah penjernihan, pendalaman, dan perluasan (pengayaan) kesadaran itu. Pada tahap inilah, yaitu ketika kesadaran mencapai kemurnian yang lebih tinggi tentang pokok (tema) yang disajikan karya seni, sang apresiator mengalami rasa senang atau rasa puas bercampur rasa kagum kepada seniman. (Saini, 1997: 1 dalam Sobandi, 2008:10).

Hal tersebut selaras dengan pernyataan bahwa untuk memiliki kemampuan apresiasi dapat ditumbuhkan melalui kegiatan kritik. Hal ini perlu dilakukan atas pertimbangan bahwa tujuan dari kegiatan kritik seni ialah berkembangnya proses apresiasi menuju tingkat apresiasi kritis (Sobandi, 2008:10). Facus (Sutopo, 1996:2 dalam Sobandi, 2008:10) menyatakan bahwa: "...Seni memerlukan tanggapan apresiatif, dan kritik seni merupakan salah satu jawabannya...".

Darracot 1999:xi (dalam Sobandi, 2008:10). bahwa: "...*art criticism is made up of description, interpretation, and evaluation. Where these three elements art present, art criticism will be at its most helpfull for enhancing the enjoyment or apreciation of art...*".Pendapat yang senada diungkapkan Fieldman 1967:469 (dalam Sobandi, 2008:96),mengungkapkan penyajian kritik dalam teori kritik seni menurut para ahli dikenal beberapa tahap kegiatan kritik terdiri dari: Deskripsi (*Description*), Analisis Formal (*Formal Analysis*), Interpretasi (*Interprestation*), dan Evaluasi atau Penilaian (*Evaluation or Judgement*). Berikut uraiannya.

1. Deskripsi (*Description*)

Tahap ini dilakukan dengan menemukan dan mencatat apa saja yang terlihat pada suatu karya dan menjauhkan diri dari kecenderungan menarik kesimpulan (Sobandi, 2008: 97). Secara khusus pada bagian ini (seperti Feldman pada bagian analisis formal), Barrett membahas khusus unsur "informasi internal" dan "informasi eksternal".Informasi internal suatu karya berkaitan dengan aspek *subject matter*, *medium* dan *form*, sedangkan informasi eksternal berkaitan dengan kontek, fakta atau peristiwa dan waktu pembuatan karya (Barrett, 1994: 22 dalam Sobandi, 2008:96).

2. Analisis Formal (*Formal Analysis*)

Pada tahap ini kritikus mencoba menelusuri bagaimana yang kita temukan terorganisir menjadi tahapan bentuk, warna, kontur, tekstur, dan lokasi dalam ruang (Sobandi, 2008:98).

3. Interpretasi (*Interprestation*)

Tahapan menafsirkan makna suatu karya berkenaan dengan apa tema yang digarap, bagaimana menggarapnya, apa pula masalah yang dikedepankan dan seberapa jauh masalah tersebut dapat diselesaikan (Sobandi, 2008:98). Kritikus mulai menafsir, merenungkan, dan mengungkap makna karya yang sedang ditelaah. Makna dikaitkan dengan tema, atau dengan masalah yang dicoba atau telah dipecahkan kritikus. Interpretasi merupakan suatu proses penilaian (Bastomi, 2003:15). Menginterpretasi suatu karya akan melibatkan penemuan arti, juga relevansinya terhadap kehidupan serta keadaan manusia pada umumnya.

#### 4. Evaluasi atau Penilaian (*Evaluation or Judgement*).

Merupakan proses menetapkan derajat karya seni dengan karya seni lainnya yang sejenis (Sobandi, 2008: 100). Tingkatannya ditetapkan berdasarkan nilai estetik relatifnya. Proses penilaian dalam mengapresiasi seni berlangsung dalam pencarian nilai-nilai seni, memahami isi dan pesan dari karya seni, mengadakan perbandingan-perbandingan sehingga didapatkan suatu kesimpulan. Penilaian dapat dilakukan dengan berbagai kriteria.

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, 1978: 80 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 (1993:149) 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.

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.

#### 2.5.3.2. 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 ajian 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.

## **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 Lima bagi Kelas VIII SMP Nusaputera**

Bentuk komik strip yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran apresiasi tokoh wayang Pandawa pada siswa VIII A SMP Nusaputera sebagai media apresiasi pada tokoh wayang Pandawa, dibuat pada kertas ivory berukuran panjang 28 cm dan lebar 22 cm. Visualisasinya ditampilkan dengan pendekatan kartunal, terdapat tokoh bernama Kang Thole dan beberapa tokoh pendukung, tokoh Kang Thole 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 Nusaputera**

Penggunaan komik strip sebagai media pembelajaran apresiasi dapat meningkatkan kemampuan apresiasi siswa kelas VIII A SMP Nusaputera pada tokoh wayang Pandawa. Peningkatan tersebut berdasarkan hasil evaluasi

pembelajaran pada pengamatan terfokus 1 ke pengamatan terfokus 2 yang mengalami peningkatan, hanya terdapat 1 siswa yang mengalami penurunan nilai. Diketahui terdapat 28 siswa atau 100% pada pengamatan terfokus 2 dengan indikator nilai meningkat. Peningkatan tersebut dapat diketahui, bahwa jumlah nilai rata-rata pada pengamatan terfokus 1 sebesar 66,53 meningkat menjadi 88,07 pada pengamatan terfokus 2. Adapun besarnya peningkatan dari pengamatan terfokus 1 ke pengamatan terfokus 2 sebesar 21,54. Pada pengamatan terfokus 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 terfokus 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.

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.

2. Guru harus lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, karena peran guru sangat berpengaruh terhadap pengembangan materi maupun metode dalam menggunakan komik strip sebagai media pembelajaran.
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.

## 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.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- 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.
- Koentjaraningrat. 1985. "*Metode-metode Penelitian Masyarakat*". Jakarta: PT Gramedia
- Maharsi, Indra. 2011." *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*". Yogyakarta: Kata Buku.
- Margono, Edy Tri dan Abdul Aziz. 2010." *Mari Belajar Seni Rupa*". Surakarta: CV. Putra Nugraha
- Munib, Achmad, dkk. 2011." *Pengantar Ilmu Pendidikan*". Semarang: Unnes Press.

- Pasha, Lukman.2011. "*Buku Pintar Wayang*". Yogyakarta: In Azna Books
- Rondhi, Moh dan Anton Sumartono. 2002. "Tinjauan Seni Rupa 1". *Bahan Ajar*.  
Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri  
Semarang
- 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
- Sugiyono. 2010. "*Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif,  
Kualitatif, dan R&D*". Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. "*Metode Penelitian Pendidikan*". Bandung:  
Remaja Rosdakarya
- Sunaryo, Aryo. 2009. "*Handout Media Pembelajaran Bahan Ajar Seni Rupa I*".  
Semarang: FBS UNNES.
- Sunaryo, Aryo. 2010. "*Bahan Ajar Seni Rupa I*". GBPP/Silabus-Handout-Media  
*Pembelajaran Program Studi Pendidikan Seni Rupa S1 Jurusan Seni Rupa*  
FBS Unnes. Jurusan Seni Rupa.
- Susanto, Mikke.2011. "*Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*  
(edisi revisi)". Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House
- Syafii. 2006. "*Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa*". Semarang: Unnes  
Press.
- Sobandi, Bandi. 2008. "*Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*".  
Bandung: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi