

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Pada bab ini akan diuraikan beberapa hal yang berkenaan dengan telaah pustaka sebagai landasan teori dalam penelitian pengembangan modul elektronik nilai motif tradisional tenun sutra Sengkang pada pembelajaran apresiasi dalam kritik seni rupa.

1. Modul Pembelajaran

Pada prinsipnya pembelajaran akan lebih maksimal jika didukung dengan sumber belajar seperti bahan ajar atau modul. Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar atau modul yang disajikan dalam bentuk multimedia *flipbook*. Menurut Daryanto (2013:9) modul merupakan salah satu bentuk dari bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis serta dalamnya memuat pengalaman belajar untuk membantu siswa menguasai tujuan pembelajaran. Sedangkan pendapat dari Prastowo (2015:106) mengatakan bahwa modul merupakan bahan ajar yang disusun sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa dapat mempelajari materi sendiri maupun dengan bimbingan dari pendidik. Pendapat lain mengenai modul menurut Purwanto, Rahadi, & Lasmono (2007:9) menjelaskan bahwa modul merupakan bahan belajar yang didesain secara sistematis berdasarkan kurikulum dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil yang dapat dipelajari dalam waktu tertentu. Maka

pendapat tersebut dapat dijadikan acuan bahwa modul merupakan perangkat pembelajaran yang disusun secara sistematis berdasarkan kurikulum yang punya peranan penting dalam menunjang proses pembelajaran bagi guru maupun siswa.

Kegunaan modul menurut Adriani (Prastowo, 2015:109) bahwa modul sebagai penyedia informasi dasar yang dapat dikembangkan, karena modul dilengkapi dengan ilustrasi foto untuk lebih menjelaskan materi yang diterapkan. Sementara mengenai teknik yang digunakan dalam penyusunan modul ada 3 menurut Sungkono, dkk.,(2003:10) yaitu:

a. Menulis Sendiri (*Starting from Scratch*)

Penulis/guru dapat menulis sendiri modul yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Asumsi yang mendasari cara ini adalah bahwa guru adalah pakar yang berkompeten dalam bidang ilmunya, mempunyai kemampuan menulis, dan mengetahui kebutuhan siswa dalam bidang ilmu tersebut. Untuk menulis modul sendiri, di samping penguasaan bidang ilmu, juga diperlukan kemampuan menulis modul sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran, yaitu selalu berlandaskan kebutuhan peserta belajar, yang meliputi pengetahuan, keterampilan, bimbingan, latihan, dan umpan balik. Pengetahuan itu dapat diperoleh melalui analisis pembelajaran, dan silabus. Jadi, materi yang disajikan dalam modul adalah pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang tercantum dalam silabus.

b. Pengemasan Kembali Informasi (*Information Repackaging*)

Penulis/guru tidak menulis modul sendiri, tetapi memanfaatkan buku-buku teks dan informasi yang telah ada di pasaran untuk dikemas kembali menjadi modul yang memenuhi karakteristik modul yang baik. Modul atau informasi yang sudah ada dikumpulkan berdasarkan kebutuhan (sesuai dengan kompetensi, silabus dan RPP/SAP), kemudian disusun kembali dengan gaya bahasa yang sesuai. Selain itu juga diberi tambahan keterampilan atau kompetensi yang akan dicapai, latihan, tes formatif, dan umpan balik.

c. Penataan Informasi (*Compilation*)

Cara ini mirip dengan cara kedua, tetapi dalam penataan informasi tidak ada perubahan yang dilakukan terhadap modul yang diambil dari buku teks, jurnal ilmiah, artikel, dan lain-lain. Dengan kata lain, materi-materi tersebut dikumpulkan, digandakan dan digunakan secara langsung. Materi-materi tersebut dipilih, dipilah dan disusun berdasarkan kompetensi yang akan dicapai dan silabus yang hendak digunakan.

Selain teknik penyusunan modul, ada juga unsur-unsur modul yang perlu diperhatikan. Menurut Prastowo (2015:112-113) mengatakan bahwa modul paling tidak memiliki unsur yaitu:

- a. Judul
- b. Petunjuk belajar
- c. Kompetensi
- d. Informasi pendukung

- e. Latihan-latihan
- f. Lembar kerja
- g. Evaluasi

Dalam proses pembuatan modul unsur-unsur tersebut harus terstruktur. Menurut Surahman (Prastowo, 2015:113-114) mengatakan bahwa struktur dalam pembuatan dan penyusunan modul, meliputi:

1. Judul modul, bagian judul modul berisi nama modul.
2. Petunjuk umum, bagian ini berisi penjelasan langkah-langkah yang akan ditempuh dalam pembelajaran seperti kompetensi dasar, pokok bahasan, indikator, dan lainnya.
3. Materi modul, bagian ini berisi materi secara rinci yang akan diberikan.
4. Evaluasi Semester, evaluasi ini untuk mengukur kompetensi yang dikuasai siswa.

Menurut Depdiknas (2008:12-16) terdapat beberapa prosedur yang harus dilakukan dalam penyusunan modul. Prosedur penulisan modul tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan Modul

Tahap ini adalah menentukan kompetensi, tujuan, dan judul modul.

Langkah analisis kebutuhan modul dapat dilakukan dengan:

1. Menetapkan kompetensi berdasarkan garis besar program pembelajaran.
2. Mengidentifikasi ruang lingkup kompetensi.

3. Mengidentifikasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan dikembangkan.
4. Menentukan judul modul sesuai materi.
5. Kegiatan analisis dilakukan pada awal pengembangan modul.

b. Penyusunan *Draft*

Proses ini merupakan pengorganisasian materi pembelajaran menjadi satu kesatuan yang utuh dan sistematis. Proses ini dapat dilaksanakan melalui langkah sebagai berikut.

1. Menetapkan judul modul.
2. Menetapkan kemampuan yang harus dicapai siswa.
3. Menetapkan kemampuan spesifik yang menunjang tujuan akhir.
4. Menentukan garis-garis besar (*outline*) modul.
5. Mengembangkan materi berdasarkan garis-garis besar.
6. Memeriksa ulang *draft* yang telah dihasilkan.

Dalam penyusunan *draft* modul minimal dapat mencakup:

1. Judul modul.
2. Kompetensi yang akan dicapai.
3. Tujuan yang akan dicapai siswa.
4. Materi pelatihan yang berisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
5. Prosedur atau kegiatan pelatihan untuk mempelajari modul.
6. Soal-soal latihan atau tugas yang harus dikerjakan siswa.
7. Evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa.

8. Kunci jawaban dari soal, latihan, atau evaluasi.

c. Uji Coba

Uji coba *draft* modul merupakan penggunaan modul pada siswa dalam jumlah terbatas. Hal ini untuk mengetahui keterlaksanaan dan manfaat modul dalam pembelajaran. Langkah-langkah yang dapat dilakukan adalah:

1. Menggandakan jumlah modul sebanyak peserta yang akan mengikuti uji coba.
2. Menyusun instrumen untuk uji coba.
3. Mendistribusikan instrumen dan *draft* modul pada peserta uji coba.
4. Menginformasikan kepada peserta tentang tujuan uji coba dan kegiatan yang harus dilakukan peserta.
5. Mengumpulkan kembali *draft* modul dan instrumen uji coba.
6. Memproses dan menyimpulkan hasil pengumpulan masukan melalui instrumen uji coba.

Dalam uji coba, terdapat dua jenis yaitu uji coba dalam kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 2-4 siswa, sedangkan uji coba lapangan dilakukan pada 20-29 siswa.

d. Validasi

Validasi dilakukan untuk mendapat persetujuan atau pengesahan kesesuaian modul dengan kebutuhan. Validasi dilakukan dengan

melibatkan ahli ataupun praktisi sesuai bidang yang terkait dalam modul. Validasi dapat dimintakan dari beberapa pihak seperti ahli materi, ahli bahasa, dan ahli metode. Langkah-langkah yang dapat dilakukan adalah:

1. Menyiapkan dan menggandakan *draft* modul sesuai jumlah validator.
2. Menyusun instrumen pendukung validasi.
3. Mendistribusikan *draft* modul dan instrumen kepada peserta validator.
4. Mengumpulkan kembali *draft* modul dan instrumen yang telah diisi validator.
5. Memproses dan menyimpulkan hasil masukan dari para validator.

e. Revisi

Revisi adalah proses menyempurnakan modul setelah mendapat masukan dari kegiatan uji coba dan validasi. Dengan tujuan untuk melakukan finalisasi atau penyempurnaan akhir modul. Perbaikan modul harus mencakup aspek antara lain:

1. Pengorganisasian materi pelajaran.
2. Penggunaan metode instruksional.
3. Penggunaan bahasa
4. Pengorganisasian tata tulis dan *layout*.

Modul yang telah dibuat harus dinilai oleh ahli. Review atau penilaian modul menurut Purwanto, Rahadi, & Lasmono (2007:178-181)

meliputi menilai isi materi, bahasa dan ilustrasi. Aspek bahasa, modul hendaknya menggunakan dialog sehingga terjadi komunikasi dengan pembacanya, modul dikemas dengan bahasa yang sederhana, jelas, dan komunikatif sehingga materi mudah dipahami siswa. Bahasa dalam modul disesuaikan dengan perkembangan siswa. Ilustrasi yang digunakan dalam modul hendaknya disesuaikan dengan uraian materi.

Kriteria menilai modul menurut Purwanto, Rahadi, & Lasmono (2007:181-183) meliputi isi, penyajian, ilustrasi, bahan pelengkap, kualitas teknis, efektifitas, dan daya tarik secara menyeluruh. Beberapa aspek tersebut sesuai dengan aspek penilaian buku teks menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 dan Depdiknas (2008:28) yaitu kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Purwanto, Rahadi, & Lasmono (2007:182) menjelaskan bahwa isi modul setidaknya harus akurat, sesuai perkembangan zaman, sesuai dengan tujuan instruksional. Penilaian penyajian seperti *cover*, judul, ilustrasi, susunan teks sistematis, contoh, ilustrasi, bahasa disesuaikan dengan perkembangan siswa.

Kriteria ilustrasi meliputi ilustrasi dapat memperjelas materi, keseimbangan garis, warna, dan proporsi. Kriteria bahan pelengkap meliputi apakah dalam modul telah ada bimbingan belajar, pertanyaan untuk keluasan cakupan materi, pemberian penguatan. Kriteria kualitas teknis meliputi ukuran kertas, cetakan, dan penjilidan. Kriteria efektifitas meliputi respon siswa, seberapa baik siswa telah belajar yang seharusnya dipelajari. Kriteria daya tarik secara keseluruhan meliputi penilaian ahli mengenai modul secara

keseluruhan. Seorang penilai diberikan kesempatan untuk berkomentar dalam bentuk opini.

Evaluasi bahan ajar ataupun modul menurut Depdiknas (2008:28) mencakup kelayakan isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafikan. Kelayakan isi mencakup kesesuaian dengan SK, KD, perkembangan anak, kebutuhan bahan ajar, kebenaran substansi materi. Komponen kebahasaan mencakup keterbacaan, kejelasan informasi, kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, bahasa efektif dan efisien. Komponen penyajian mencakup kejelasan tujuan, urutan sajian, daya tarik, interaksi, dan kelengkapan informasi. Komponen kegrafikan mencakup penggunaan huruf (jenis dan ukuran), tata letak (*lay out*), ilustrasi, gambar, foto, dan desain tampilan.

2. Modul Elektronik

Modul elektronik dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik. (Ristanto. 2014:14).

Proses pembuatan modul pembelajaran awalnya menggunakan media cetak yang dikemas dalam bentuk buku, saat ini telah beralih menggunakan media elektronik disebabkan karena tuntutan perkembangan teknologi saat ini. Modul elektronik pada dasarnya mempunyai kesamaan pada isi dengan modul cetak, namun dalam hal ini yang membedakan hanya format penyajiannya yang harus dibantu menggunakan media elektronik apabila ingin

membuka. Menurut Dony Sugianto dkk., (2013:102) bahwa modul elektronik adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang ditampilkan dengan format elektronik yang di dalamnya meliputi *animasi, audio, navigasi* yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program. Penggunaan modul elektronik yang melibatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran juga didukung oleh teori Pamela B. & Hennessy S., (2006:120) menyatakan bahwa:

“Digital technologies can extend the provision of a creative environment for the learners to develop their artistic knowledge, skills and attitude, to enable learners analyse their own creative processes and products. Learning thus occurs when learners create, revise and develop ideas either by engaging in compositional processes or reflecting through discussion”

“Teknologi digital dapat memperluas penyediaan lingkungan kreatif bagi peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan artistik, keterampilan, dan sikap mereka, sehingga memungkinkan peserta didik menganalisis proses dan produk kreatif mereka sendiri. Dengan demikian pembelajaran terjadi ketika peserta didik membuat, merevisi dan mengembangkan ide-ide baik dengan melibatkan diri dalam proses komposisi atau merefleksikan melalui diskusi”.

Pada prinsipnya pemanfaatan media elektronik dalam proses pembelajaran harus diperkenalkan kepada peserta didik sehingga menarik minat perhatian siswa dalam proses pembelajaran, selain itu siswa juga tidak tertinggal oleh perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat saat ini.

Berdasarkan uraian tentang pengertian modul dan modul elektronik tersebut, dapat memberikan gambaran bahwa secara mendasar modul tersebut

memiliki kesamaan dalam pengembangan. Namun yang membedakan hanya pada format penyajian secara fisik. Penyajian secara fisik modul elektronik berupa sebuah data, bila ingin membuka dan membaca harus menggunakan komputer atau laptop.

3. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan dalam komunikasi antara peserta didik dengan pendidik sehingga dapat mendorong proses belajar dan pembelajaran (Nurdin dan Adriantoni, 2016:120).

Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan sesuatu. elemen informasi yang dimaksud tersebut di antaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan video. Dalam penggunaannya multimedia terbagi menjadi 2 kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif (Rima, 2016:129).

Pandangan tersebut memberikan gambaran bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran sebagai penyaluran pesan dari guru kepada peserta didik sehingga dapat mempermudah penyampaian pesan. Menurut Rima (2016:130) bahwa multimedia sebagai gabungan berbagai media dikendalikan menggunakan program komputer dalam satu *software* digital, multimedia mempunyai

kemampuan interaktif sehingga menjadi salah satu alternative yang baik sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Materi pembelajaran yang disampaikan melalui multimedia berbentuk dokumen hidup yang dapat dilihat di layar monitor atau diproyeksikan ke layar lebar melalui *projector*, dapat didengar suaranya, dan dilihat gerakannya. Multimedia ditampilkan bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas (Rima, 2016:134).

b. Manfaat Multimedia Pembelajaran

Menurut Daryanto, (2016:70) bahwa apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran yang menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar juga dapat dikurangi, kualitas belajar siswa juga dapat ditingkatkan dan bahkan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja siswa mau belajar, serta sikap motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan.

c. Objek Produk Multimedia

Menurut pendapat Sutopo (2012:104) menjelaskan beberapa objek yang dapat digunakan dalam produk multimedia pembelajaran antaranya adalah text, grafik atau *image*, animasi, audio, video, dan link interaktif.

- Text

Text menjadi dasar pengolahan kata dan kalimat serta informasi berbasis multimedia. Text mampu menjelaskan dan menyajikan materi berupa tulisan.

- *Image* dan Grafik

Image dan grafik yang dimaksud adalah *still image* yang bisa berupa foto dan gambar. *Image* dan grafik ini memiliki orientasi visual dimana image mampu menyajikan fenomena yang tidak mampu dihadirkan secara langsung. *Image* dan grafik juga mampu menyajikan data-data sehingga mempermudah dalam membaca serta mampu juga menyajikan sesuatu yang abstrak hanya dapat dibayangkan menjadi sebuah sajian visual.

- Animasi

Animasi merupakan olahan gambar yang lebih lanjut dimana gambar tersebut dapat bergerak. Ilustrasi dasar dibuat kemudian ilustrasi dasar tersebut dibuat bergerak sesuai narasi yang telah direncanakan.

- Audio

Audio merupakan bentuk suara dalam penggunaan multimedia pembelajaran. Penggunaan audio terutama musik pada multimedia dapat menekankan sebuah gambar dan video kejadian tertentu, juga dapat digunakan sebagai *background sound effect*.

- Video

Video merupakan gambar yang bergerak, namun video kebanyakan berupa penggabungan hasil tangkapan kamera serta juga dapat menggunakan animasi yang digabungkan mengikuti narasi atau *storyboard*. Dapat juga berupa *slide* yang disusun sesuai urutan kemudian di *convert* atau di *export* menjadi video sehingga mampu menampilkan materi pelajaran yang dikehendaki.

- Link Interaktif

Link interaktif mampu menghubungkan satu objek atau tampilan layar dengan objek atau tampilan layar lainnya. Link interaktif juga mampu digunakan untuk menjalankan perintah tertentu sehingga produk multimedia dapat deprogram menjadi media pembelajaran interaktif dimana peserta didik mampu secara aktif berinteraksi dengan media pembelajaran berbasis multimedia tersebut.

Berdasarkan Hasil penelitian oleh Ida Rusmiyati, Joko Nurkamto, Samsi Haryanto (2014:182) mengenai penggunaan multimedia menunjukkan bahwa:

“(1) penggunaan multimedia dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dilakukan dengan perencanaan yang lengkap. Guru menyiapkan kurikulum seperti silabus, Rencana Pelajaran (RPP), instrumen penilaian, materi, media, LCD, dan juga laptop. Multimedia digunakan oleh guru sebagai media untuk memberi motivasi pada awal kegiatan di depan kelas. (2) Multimedia memiliki dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Kualitas peningkatan dapat dilihat dari peningkatan motivasi, antusiasme, dan juga pemahaman siswa. (3) Faktor pendukung multimedia penggunaan dalam bahasa Indonesia dan pembelajaran sastra

berasal dari sarana dan prasarana lengkap, kompetensi guru yang baik di menggunakan dan mengelola kelas, pemahaman siswa yang baik, dan ketersediaan sumber belajar”.

Pandangan tersebut memberikan gambaran dalam melakukan proses pengembangan pembelajaran dengan menggunakan multimedia sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran di sekolah.

d. *Flip Book*

Flipbook merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender dengan penyajian informasi dapat berupa gambar, huruf, diagram, alur, peta konsep, maupun angka-angka yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya, (Maghfirothi 2013:2). Menurut Dendik U. M., Sri W., Rif’ati D. H., (2016:297) media *flipbook* ini melengkapi buku elektronik yang sudah ada, sehingga mampu mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengarkan, membaca, menulis dan juga permainan, adapun kelemahannya yaitu membutuhkan jumlah Perangkat Komputer yang sesuai dengan jumlah siswa.

Berdasarkan uraian definisi di atas, istilah *flip book* dapat menampilkan teks, gambar, audio, atau animasi. Oleh karena itu, *flip book* dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran sehingga dapat diharapkan dapat menjadi daya tarik peserta didik dalam belajar. Asumsi tersebut didukung oleh hasil dari penelitian kelayakan media *flipbook* oleh Bagus P., Rina H, (2016:6) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam bentuk *flipbook* inovasi dan pembelajaran

menggunakan media konvensional diterima dan kriteria sangat valid, responden merespon baik pada media pembelajaran *flipbook* Inovasi pada mata pelajaran pemrograman web materi PHP. Selain penelitian tersebut ada juga hasil penelitian yang menyatakan bahwa:

“Penggunaan *media flash flipbook* hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Wijayanto (2014) menyatakan bahwa Pengembangan modul yang dikemas dalam elektronik memungkinkan siswa untuk dapat belajar mandiri karena dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik. Menurut Adika (2014) pembelajaran menggunakan Flipbook dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Menurut Rasiman (2014) Motivasi, Aktivitas, dan kreativitas siswa SMA yang pembelajarannya menggunakan Flipbook berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan menurut Gunawan (2010) modul elektronik yang bersifat interaktif akan melibatkan tampilan audio visual, sound, movie dan lain sebagainya serta program tersebut pemakaiannya mudah dipahami sehingga dapat dijadikan media pembelajaran yang baik (Dendik U. M., Sri W., Rif’ati D. H., 2016:300)”.

Pandangan tersebut memberikan rujukan untuk menggunakan modul elektronik *flipbook* sebagai salah satu alternatif dalam pengembangan modul pembelajaran apresiasi dan kritik seni rupa motif tenun sutra Sengkang.

4. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Schunk, Dale H., (2012:5) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan perubahan yang bertahan lama dalam perilaku, atau dalam kapasitas berperilaku dengan cara tertentu, yang dihasilkan dari praktik atau bentuk-bentuk pengalaman lainnya. Dari pengertian

tersebut Schunk, Dale H. (2012:5) menjelaskan 3 kriteria pembelajaran yaitu: (1) Kriteria pembelajaran melibatkan perubahan, (2) Kriteria pembelajaran bertahan lama seiring dengan waktu, (3) Kriteria pembelajaran terjadi melalui pengalaman. Sedangkan menurut Cahyo (2013:18) mendefinisikan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar guru untuk membantu siswa atau anak didik, agar mereka dapat belajar.

Dalam (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Permendikbud Nomor 22 (2016:3) menjelaskan bahwa sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan, sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan. Penjelasan tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

“Sikap diperoleh melalui aktivitas “menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan”. Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas “mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta”. Keterampilan diperoleh melalui aktivitas “mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. (Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016:3)”.

Proses pembelajaran juga merupakan proses komunikasi, artinya didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan), Kemp (dalam Susilana dan Riyana, 2009:2). Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik maka seorang pendidik dituntut untuk mampu

menerapkan berbagai macam pendekatan yang tepat, sebab pendekatan pembelajaran diperlukan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar yang optimal.

b. Kurikulum 2013

Setelah Pemerintah menetapkan penerapan kurikulum 2013 pada tahun ajaran 2013-2014 yang diberlakukan secara bertahap untuk Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas / Sekolah Menengah Kejuruan dalam upaya menunjang sektor pendidikan yang ada di Indonesia. Namun pemerintah sudah beberapa kali dilakukan perubahan kurikulum dengan tujuan memperbaiki stabilitas pendidikan yang ada di Indonesia. Menurut Dinn W, dkk, (2017:66) Kurikulum 2013 berbeda dengan kurikulum sebelumnya, namun kurikulum 2013 tetap berdasarkan landasan aturan yang berpijak pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 (Kemdikbud RI, 2014). Dalam implementasi kurikulum 2013 didasarkan pada Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang SNP (Standar Nasional Pendidikan). Menurut Anwar R. (2014: 98) bahwa titik berat kurikulum 2013 bertujuan untuk mendorong peserta didik atau siswa agar mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengomunikasikan (mempresentasikan) yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pembelajaran di sekolah. Objek belajar dalam penyempurnaan kurikulum 2013 ini lebih ditekankan pada

fenomena alam, fenomena sosial, fenomena seni, serta fenomena budaya. Pendekatan tersebut siswa diharapkan memiliki kompetensi sikap, keterampilan, serta pengetahuan yang jauh lebih baik. Anwar R. (2014: 100) menambahkan bahwa pengembangannya kurikulum 2013, selain untuk memberi jawaban terhadap beberapa permasalahan yang melekat pada kurikulum 2006, kurikulum 2013 juga bertujuan untuk mendorong peserta didik mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengomunikasikan (mempresentasikan) yang diperoleh atau diketahui setelah siswa menerima materi pembelajaran.

Pada dasarnya pelaksanaan kurikulum 2013 dalam bidang studi pembelajaran seni budaya sudah diterapkan saat ini. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Vedrus D. S. (2015: 117) bahwa Implementasi Kurikulum 2013 pada pembelajaran Seni Budaya sudah dikatakan baik, hal ini berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran berlangsung, akan tetapi masih perlu perbaikan dari segi ketepatan penggunaan metode, media, pemanfaatan waktu, dan mengkondisikan peserta didik. Pada dasarnya mata pelajaran Seni Budaya diharapkan mampu membantu terlaksananya tujuan pelaksanaan Kurikulum 2013 tersebut. Seni Budaya merupakan salah satu bidang studi yang diharapkan dapat menunjang terciptanya tujuan dari kurikulum 2013 yang memupuk aktivitas belajar siswa dalam menampilkan karya seni estetis, artistik, dan kreatif. Oleh sebab itu, diperlukan adanya penelitian yang dapat mendukung terciptanya tujuan kurikulum 2013, baik secara teknis maupun praktis

tentang pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya. Maka dari itu Kurikulum 2013 dalam pembelajaran seni budaya diharapkan dapat memberikan keseimbangan aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran diharapkan dapat berjalan dengan tiga aspek tersebut secara seimbang, maka penilaian pembelajaran dalam kurikulum 2013 harus didasarkan pada ketiga aspek tersebut yaitu harus menilai aspek kognitif, aspek afektif, serta aspek psikomotorik.

Berdasarkan Kompetensi mata pelajaran seni budaya di Sekolah Menengah Atas dalam kurikulum 2013 siswa diharapkan memiliki kemampuan menganalisis keberagaman keunikan dan keindahan serta mampu menerapkan dan memodifikasi konsep, teknik, prosedur, bahan, dan media berkarya seni yang bernilai estetis dengan memperhatikan etika dan norma. Dalam pelaksanaan pembelajaran seni budaya tingkat sekolah menengah atas maka diperlukan pengembangan materi ajar berdasarkan silabus yang menekankan pada kreativitas dan apresiasi siswa. Dalam kerangka mengembangkan silabus mata pelajaran seni budaya diharuskan mengikuti elemen pengorganisasian Kompetensi Dasar berdasarkan Kompetensi Inti. Dalam menunjang pelaksanaan kurikulum 2013 Menurut Pardomuan N. J. M, (2012:19) bahwa beberapa pendekatan yang harus dilakukan termasuk pendekatan saintifik yaitu memahami bagaimana menggunakan alat multimedia yaitu berbagai

peralatan teknologi pendidikan yang mampu mengorganisasikan siswa dalam belajarnya.

c. Pendekatan Saintifik

Menurut Komalasari (2013:54) pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mawadahi, menginspirasi, menguatkan dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan terotitis tertentu. Daryanto (2014:51) mengemukakan bahwa pendekatan saintifik merupakan dalam proses pembelajaran yang dirangcang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksikan konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mendefinisikan atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hokum atau prinsip yang ditemukan. Ditambahkan oleh Daryanto (2014:51) bahwa penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan.

Menurut Pardomuan N. J. M, (2012:20) Pendekatan saintifik juga merupakan pendekatan ilmiah. Kriteria dalam pendekatan ini menekankan beberapa aspek yaitu: 1) materi pembelajaran berbasis pada fakta atau

fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata, 2) penjelasan guru, respon siswa, dan interaksi edukatif guru-siswa terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis, 3) mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran, mendorong dan menginspirasi siswa mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan satu sama lain dari materi pembelajaran, 4) mendorong dan menginspirasi siswa mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon materi pembelajaran, 5) berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan, 6) tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem penyajiannya.

Menurut (Kemendikbud Tahun 2016) proses pembelajaran dalam pendekatan saintifik meliputi lima langkah yang dikenal dengan istilah 5M, yaitu: mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Selanjutnya dijelaskan dalam uraian oleh Nur (dalam Lulu A. R, 2017:68) sebagai berikut.

1) Mengamati

Kegiatan siswa mengidentifikasi melalui indera penglihat (membaca, menyimak), pembau, pendengar, pengecap dan peraba

pada waktu mengamati suatu objek dengan ataupun tanpa alat bantu. Alternatif kegiatan mengamati antara lain observasi lingkungan, mengamati gambar, video, tabel dan grafik data, menganalisis peta, membaca berbagai informasi yang tersedia di media masa dan internet maupun sumber lain. Bentuk hasil belajar dari kegiatan mengamati adalah siswa dapat mengidentifikasi masalah.

2) Menanya

Kegiatan siswa mengungkapkan apa yang ingin diketahuinya baik yang berkenaan dengan suatu objek, peristiwa, suatu proses tertentu. Dalam kegiatan menanya dalam proses pembelajaran, siswa membuat pertanyaan secara individu atau kelompok tentang apa yang belum ia ketahui. Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru, narasumber, siswa lainnya dan atau kepada diri sendiri dengan bimbingan guru hingga siswa dapat mandiri dan menjadi kebiasaan. Pertanyaan dapat diajukan secara lisan dan tulisan serta harus dapat membangkitkan motivasi siswa untuk tetap aktif dan gembira. Bentuknya dapat berupa kalimat pertanyaan dan kalimat hipotesis. Hasil belajar dari kegiatan menanya adalah siswa dapat merumuskan masalah dan merumuskan hipotesis.

3) Mengumpulkan Data

Kegiatan siswa mencari informasi sebagai bahan untuk dianalisis dan disimpulkan. Kegiatan mengumpulkan data dapat dilakukan

dengan cara membaca buku, mengumpulkan data sekunder, observasi lapangan, uji coba (eksperimen), wawancara, menyebarkan kuesioner, dan lain-lain. Hasil belajar dari kegiatan mengumpulkan data adalah siswa dapat menguji hipotesis.

4) Mengasosiasi

Kegiatan siswa mengolah data dalam bentuk serangkaian aktivitas fisik dan pikiran dengan bantuan peralatan tertentu. Bentuk kegiatan mengolah data antara lain melakukan klasifikasi, pengurutan (sorting), menghitung, membagi, dan menyusun data dalam bentuk yang lebih informatif, serta menentukan sumber data sehingga lebih bermakna. Kegiatan siswa dalam mengolah data misalnya membuat tabel, grafik, bagan, peta konsep, menghitung, dan pemodelan. Selanjutnya siswa menganalisis data untuk membandingkan ataupun menentukan hubungan antara data yang telah diolahnya dengan teori yang ada sehingga dapat ditarik simpulan dan atau ditemukannya prinsip dan konsep penting yang bermakna dalam menambah skema kognitif, meluaskan pengalaman, dan wawasan pengetahuannya. Hasil belajar dari kegiatan menalar/mengasosiasi adalah siswa dapat menyimpulkan hasil kajian dari hipotesis.

5) Mengomunikasikan

Kegiatan siswa mendeskripsikan dan menyampaikan hasil temuannya dari kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan dan mengolah data, serta mengasosiasi yang ditujukan kepada orang lain

baik secara lisan maupun tulisan dalam bentuk diagram, bagan, gambar, dan sejenisnya dengan bantuan perangkat teknologi sederhana dan atau teknologi informasi dan komunikasi. Hasil belajar dari kegiatan mengomunikasikan adalah siswa dapat memformulasikan dan mempertanggungjawabkan pembuktian hipotesis.

Pembelajaran dengan metode saintifik memiliki karakteristik menurut Daryanto (2014:53) sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa
- 2) Melibatkan keterampilan proses sains dalam mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip.
- 3) Melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berfikir tingkat tinggi siswa.
- 4) Dapat mengembangkan karakter siswa.

Tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik menurut Daryanto (2014:54) sebagai berikut:

- 1) Untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.
- 2) Untuk membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis.

- 3) Terciptanya kondisi pembelajaran dimana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu yang dibutuhkan.
- 4) Diperolehnya hasil belajar yang tinggi.
- 5) Untuk melatih siswa dalam mengomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis srtikel ilmiah.
- 6) Untuk mengembangkan karakter.

Menurut Daryanto (2014:56) pendekatan saintifik bercirikan penonjolan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan, dan penjelasan tentang suatu kebenaran. Dengan demikian, proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan dipandu nilai-nilai, prinsip-prinsip, atau kriteria ilmiah. Proses pembelajaran tersebut ilmiah jika memenuhi kriteria seperti:

- 1) Substansi atau materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu. Bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata.
- 2) Proses pembelajaran harus terhindar dari sifat-sifat atau nilai-nilai non-ilmiah yang meliputi intuisi, prasangka, penemuan melalui coba-coba, dan asal berpikir kritis.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Lulu A. R., (2017:75)

berkesimpulan sebagai berikut:

“Pendekatan saintifik memiliki kelebihan yaitu proses pembelajaran lebih terpusat pada siswa sehingga memungkinkan siswa aktif dalam pembelajaran; langkah-langkah pembelajarannya sistematis sehingga memudahkan guru untuk memajemen pelaksanaan pembelajaran, memberi peluang guru untuk lebih kreatif, dan mengajak siswa untuk aktif dengan berbagai sumber belajar; langkah-langkah pembelajaran melibatkan keterampilan proses sains dalam mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip; proses pembelajarannya melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa; selain itu juga dapat mengembangkan karakter siswa.”

d. Karakteristik Siswa SMA

Pada umumnya Siswa yang memasuki sekolah tingkat menengah atas sering kali disebut dengan istilah SMA, pada umumnya siswa berumur sekitar 16 sampai 18 tahun. Bastomi (1978:30) menyatakan bahwa anak berumur 13 sampai 18 tahun yaitu semasa mereka menjadi siswa SMP sampai SMA. Pada rentangan usia tersebut, masuk dalam masa remaja. Hurlock (dalam Hartono dan Sunarto 2002:57) dinyatakan bahwa rentangan usia tingkat remaja antara 13 tahun sampai 21 tahun. Sedangkan menurut Sundari dan Rumini (2004:56) menyatakan proses perkembangan remaja dimulai dari usia 12 tahun sampai dengan 22 tahun. Siswa yang duduk dalam bangku SMA berada dalam masa peralihan dari anak-anak menjadi dewasa, sering kali ditemui siswa kadang-kadang bersikap kekanak-kanakan dan kadang-kadang bersikap seperti orang dewasa, siswa juga sering menentang peraturan yang dibuat orang tuanya

dan menuntut kebebasan untuk menentukan sikap, siswa lebih menghargai sikap yang tegas dari orang dewasa, siswa memiliki sikap simpatik yakni suka mengajak damai, siswa butuh teman dan siswa suka membentuk kelompok, siswa suka berfikir kritis pada obyektif yang terlihat, siswa memiliki fisik yang mudah tumbuh secara cepat, siswa belum mempunyai motif yang jelas dalam belajar, siswa memiliki keinginan untuk memperoleh hasil yang baik dalam berbagai hal, dan siswa memiliki keinginan untuk mengungkapkan apa yang menjadi tujuan hidupnya.

Penjelasan di atas mengenai siswa dapat dikatakan bahwa siswa merupakan subyek utama di samping guru dalam proses pembelajaran. Siswa sebagai subyek menempatkan kedudukan dan perannya yang amat penting. Siswa turut serta menjadi penentu bagi keberlangsungan proses pembelajaran yang dilakukan.

Mengenai karakteristik siswa dalam proses pembelajaran menurut Syafii (2006:20) mengatakan bahwa Secara fisik, siswa memiliki karakteristik yang membedakan kondisi di antara siswa meliputi: jenis kelamin, postur tubuh, berat dan tinggi badan, kesehatan dan kebugaran. Karakteristik psikologis anak yang meliputi: perhatian, minat, persepsi dan semangat belajar.

Berdasarkan uraian mengenai karakteristik siswa di atas, jika dikaitkan dengan pembelajaran seni budaya dapat memberikan gambaran sebagai berikut:

a. Karakteristik Pisiologis

Karakteristik fisik yang meliputi: jenis kelamin, postur tubuh, berat dan tinggi badan, kesehatan dan kebugaran sangat menentukan dalam proses pembelajaran seni budaya, siswa perlu dilakukan pengendalian diri. Dalam pembelajaran seni lukis misalnya, pada umumnya siswa laki-laki lebih unggul dibanding siswa perempuan. Untuk itu, guru dapat memberikan perlakuan khusus dengan pengayaan pembelajaran terhadap siswa kaum perempuan.

b. Karakteristik Psikologi Anak

Secara psikologi anak yaitu: perhatian, minat, persepsi, dan semangat belajar. Perkembangan psikologis dalam pembelajaran seni pada dasarnya guru perlu mempertimbangkan perkembangan sikap artistik dan apresiatif siswa. Faktor psikologis yang dapat mempengaruhi kualitas dan kuantitas siswa dalam belajar. Adapun faktor-faktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial diantaranya: (1) tingkat kecerdasan/inteligensi siswa, (2) sikap siswa, (3) bakat siswa, (4) minat siswa, serta (5) motivasi siswa (Syah, 2003:133).

Uraian di atas memberikan gambaran bahwa sesuai Kurikulum 2013 dalam pembelajaran seni budaya diharapkan dapat memberikan keseimbangan aspek kognitif termasuk meningkatkan kecerdasan/inteligensi siswa, aspek afektif termasuk sikap siswa, dan aspek psikomotor termasuk mengasah minat dan bakat siswa.

5. Pembelajaran Seni

Kegiatan belajar mencakup dua aspek, yaitu aspek kegiatannya (proses) dan hasilnya (produk). Sebagai proses, belajar merupakan upaya membentuk dan menyesuaikan tingkah laku sedangkan sebagai produk, belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh dari kegiatan belajar. Perubahan meliputi ranah kognisi, afeksi, dan psikomotor atau pengetahuan, sikap, keterampilan, dan aspirasi (Prawira dan Tarjo, 2018:149).

Belajar mempunyai tingkatan dari belajar yang sederhana kepada belajar yang kompleks. Ada belajar yang lebih menggunakan daya ingatan, ada yang memerlukan nalar, ada yang memerlukan tindakan nyata, ada yang memerlukan perhatian terpusat dan ada pula yang memerlukan perhatian yang terbagi-bagi.

Pada masa sekarang, keperluan belajar hafalan yang pada masa lalu sangat diutamakan, dapat dikurangi. Pada masa sekarang otak lebih efisien jika digunakan untuk berfikir dari pada menghafal, karena data bisa diperoleh di berbagai sumber belajar, baik tertulis maupun elektronika, khususnya CD dan internet. Yang lebih penting adalah bagaimana mengakses informasi secara cepat. Selanjutnya, bagaimana menggunakan nalar secara runut, sistematis serta mampu memanfaatkan media untuk mempermudah pemecahan masalah, bagaimana pula kita menindaklanjuti kilasan-kilasan pemikiran imajinatif-inspiratif menjadi hasil karya nyata dan produktif. (Prawira dan Tarjo 2018:150).

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tentu pendidikan seni rupa mempunyai peranan penting. Para pendidik seni harus menerapkan pembelajaran yang menarik perhatian siswa agar dapat menerima materi dari guru dengan senang hati.

Kaufman (dalam Setyaningrum, 2017:43) mengemukakan bahwa peranan seni rupa dalam pendidikan sebagai bagian kurikulum sekolah harus dipandang sebagai alat atau media bagi siswa untuk belajar dan tumbuh melalui kegiatan ekspresiestetik. Menurut Setyaningrum, (2017:43) bahwa Pendidikan seni mempunyai fungsi yang sangat penting sebagai media dan alat untuk mencapai tujuan pendidikan, yaitu untuk mengembangkan kesadaran atau kepekaan estetik, mengembangkan daya cipta (kreativitas) dan mengembangkan kesempatan bagi siswa untuk berekspresi. Kemudian ditambahkan Pamadhi (2012:65) bahwa pendidikan seni merupakan pendidikan yang melatih pengamatan indrawi dan mampu mencermati lingkungan sekitar dengan mata, telinga, serta sentuhan secara langsung terhadap alam. Pendapat lain tentang pendidikan seni dari seorang filsuf, ilmuwan politik, pendidik, pembaru sosial, dan pencinta seni yang luar biasa mengatakan:

“According to the Mill about art’s education, has to be teaching, examining and testing actions, activities, skills, ideas, concepts, knowledge and student’s experiences, in order for progression of the form-making, concept-making higher qualities of an art to shed light insightfully on human happiness” (Cannatella H., 2015:2)

“Menurut Mill tentang pendidikan seni, harus mengajar, memeriksa dan menguji tindakan, kegiatan, keterampilan, ide, konsep, pengetahuan dan pengalaman siswa, agar perkembangan pembuatan

bentuk, pembuatan konsep kualitas yang lebih tinggi dari seni untuk menjelaskan terang pada kebahagiaan manusia”.

Herawati (dalam Setyaningrum, 2017:43) juga menyatakan bahwa dengan belajar kreatif, akan membantu anak menjadi lebih berhasil guna jika orang tua atau guru tidak bersama mereka, belajar kreatif menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah yang tidak mampu diramalkan di masa depan, belajar kreatif dapat mempengaruhi bahkan dapat mengubah karir pribadi serta dapat menunjang kesehatan jiwa dan badan seseorang, belajar kreatif dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan yang besar bagi anak.

Menurut Jazuli (2008:20) Pendidikan seni merupakan upaya sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan pembelajaran agar siswa memiliki pengalaman dalam berapresiasi dan berkreasi seni. Tujuan pendidikan seni di sekolah umum adalah bukan mewariskan keterampilan, melainkan memberikan pengalaman pada siswa dalam rangka untuk membantu pengembangan potensi yang dimilikinya terutama potensi perasaan (kecerdasan emosional) agar seimbang dengan kecerdasan intelektual.

Proses pembelajaran seni mengupayakan terciptanya situasi dan kondisi yang kondusif bagi kegiatan belajar yang menyangkut ekspresi artistik dan menciptakan lingkungan yang dapat membantu perkembangan anak untuk menemukan sesuatu melalui eksplorasi dan eksperimentasi dalam belajar. Oleh karena itu ditegaskan bahwa situasi dan kondisi serta suasana

lingkungan menjadi hal yang sangat dominan dalam proses pembelajaran seni (Ismiyanto, 2010:22).

Fungsi pembelajaran seni rupa adalah untuk mendorong dan meningkatkan potensi pribadi siswa secara komprehensif meliputi kemampuan ekspresivitas, sensitivitas, dan kreativitas, serta berfungsi untuk mengkonservasi dan mengembangkan gagasan-gagasan nilai, pikiran tentang keindahan yang terdapat dalam masyarakat dan bangsa dari suatu generasi ke generasi berikutnya. Senada dengan hal tersebut, menurut Goldberg terdapat tiga cara mengintegrasikan seni dalam pembelajaran, yaitu *learning about the arts* (belajar tentang seni), *learning with the arts* (belajar dengan seni), dan *learning through the arts* (belajar melalui seni). (Arnita Tarsa, 2016:52).

Materi pokok seni budaya meliputi aspek apresiasi, berkarya, kritik seni, dan penyajian seni. Apresiasi seni rupa berarti mengenal, memahami, dan memberikan penghargaan atau tanggapan estetis (respons estetis) terhadap karya seni rupa. Materi apresiasi seni pada dasarnya merupakan bentuk proses pengenalan konsep atau makna, bentuk, dan fungsi seni rupa. Materi pelajaran apresiasi seni meliputi pengenalan terhadap budaya lokal, budaya daerah lain, dan budaya mancanegara, baik yang bercorak primitif, tradisional, klasik, moderen, maupun kontemporer. Selain pengenalan bentuk-bentuk seni rupa, materi apresiasi juga meliputi pengenalan tentang latar belakang sosial, budaya, dan sejarah di mana karya seni rupa dihasilkan serta makna-makna dan nilai-nilai pada seni rupa tersebut (Arnita Tarsa, 2016:52).

6. Apresiasi dalam Kritik Seni Rupa

a. Pengertian Apresiasi Seni

Apresiasi berasal dari kata asing *appresiatie* (Belanda), *aprecier* (Prancis), *appreciation* (Inggris) yang asal katanya dari *apretiatius* kurang lebih berarti, lebih menghargai. Dalam kamur bahasa Inggris ada perkataan *to appreciate* bentuk kata kerja *appreciation* yang artinya memberi penilaian kepada sesuatu; mengerti atau menyadari sepenuhnya sehingga mampu menilai semestinya. Bila pengertian apresiasi dihubungkan dengan seni berarti mengerti atau menyadari sepenuhnya seluk bauk hasil karya seni dan mampu menangkap nilai-nilai estetikanya sehingga dapat menghargai secara semestinya (Wahid&Yunus, 2014:1).

Pada dasarnya apresiasi seni adalah suatu proses penghayatan pada seni, kemudian diiringi dengan penghargaan pada seni serta pada senimannya. Proses penghayatan tersebut berlangsung memulai tahapan pengamatan, pemahaman, tanggapan, evaluasi dan yang terakhir penghayatan. Setelah sampai tahap penghayatan pengamat mencapai kenikmatan pesona yang kemudian diiringi dengan penghargaan kepada penciptanya (Bustomi,1992:76).

Dari pengertian di atas dapat memberikan gambaran bahwa apresiasi seni adalah menikmati, menghayati, merasakan dan mencermati karya seni sehingga menyadari sepenuhnya seluk beluk karya seni serta menjadi sensitif terhadap gejala estetis dan artistik.

Pemahaman terhadap persoalan hidup manusia dalam segala dimensinya tidak akan membawa hasil yang memuaskan jika hanya terbatas pada pembentengan konsep-konsep saja. Ungkapan artistik yang keluar dari intuisi, yang bukan konseptual, ternyata lebih mampu menyampaikan pesan-pesan. Dalam hal seperti itu bukan berarti bahwa karya seni bersifat irasional, melainkan di dalam seni direalisasikan nilai-nilai yang tak mungkin diliputi oleh fungsi akal (Bakker dalam Bastomi, 1992:74).

Jika dikatakan oleh bakker bahwa di dalam seni direalisasikan nilai, maka, setiap seni mengandung nilai dan boleh dikatakan pula bahwa setiap seni mempunyai pesan tentang nilai atau sebagai *mission* untuk menyampaikan nilai pengalaman estetik seniman. Menurut Suryajaya M., (2016:1) bahwa etimologi, istilah “estetika” berasal dari kata sifat dalam bahasa Yunani, *aisthetikos*, yang artinya berkenaan dengan persepsi, sementara bentuk kata bendanya adalah *aisthetis*, yang artinya persepsi indrawi, pengertian indrawi disini sangat luas mencakup: penlihatan, pendengaran, sekaligus perasaan. Pada dasarnya estetika merupakan filsafat seni yang mengabstraksikan aspek-aspek partikular karya untuk sampai pada kesimpulan tentang masalah-masalah universal dalam kesenian (Suryajaya M. (2016:5).

Menurut Beardsley (dalam Bustomi, 1992:74) seorang dikatakan mempunyai pengalaman estetik jika seluruh waktu dan aktivitas mentalnya

yang terbesar dipusatkan untuk membuat pesona yang terlambat pada bentuk dan nilai objek yang inderawi atau imajinatif.

Karya seni yang dianggap memuaskan secara estetis, mengandung tanda pengenal dalam hal menyangkut tentang bendanya (objektif) dan pengalaman yang timbul pada pengamat seni (subyektif). Dalam hal ini, norma-norma untuk sebuah karya yang indah, yaitu: (1) mengungkap keselarasan antara bentuk dan isi, (sangat menarik menurut perasaan, perenungan terhadapnya diliputi dengan rasa puas), (2) menunjukkan kekayayaan akan hal yang penting yang menyangkut manusia dan memperbesar kehidupan perasaan kita, (3) membawa kita masuk ke dalam suatu dunia khayal yang dicita-citakan dan membebaskan kita dari ketegangan dan suasana realita sehari-hari, (4) menyajikan suatu kebulatan yang utuh serta mendorong pikiran pada perpaduan mental (The Liang Gie,1976:50).

b. Konsep Apresiasi Seni Supa

Menurut Sugiyanto, dkk, (2016:183) bahwa apresiasi pada dasarnya adalah bentuk jalinan komunikasi antara pembuat karya seni (seniman) dengan penikmat seni (apresiator). Dengan adanya komunikasi timbal-balik tersebut, kemampuan seniman dapat berkembang, semangat berkaryanya juga semakin tinggi, dan penikmat seni dapat menikmati karya-karya seni yang berkualitas.

Dalam apresiasi karya seni, terdapat dua aspek utama menurut Sugiyanto, dkk., (2016:183), yaitu:

1) Menilai

Menilai, berkaitan dengan sejauh mana karya seni yang dihasilkan memiliki nilai estetik tertentu dan memenuhi kriteria atau prinsip-prinsip seni, seperti komposisi warna, bahan, tekstur, teknik yang digunakan, ide, atau pesan yang ingin disampaikan. Ciri seperti inilah yang biasa digunakan oleh para kritikus seni untuk menilai, mengeritik, atau memberi masukan terhadap sebuah karya seni.

2) Menghargai

Menghargai, berkaitan dengan sejauh mana penikmat seni atau masyarakat memandang karya seni tersebut sebagai sesuatu yang penting, bernilai, berguna, dan bermanfaat. Ciri seseorang yang mengapresiasi karya seni adalah ketika ia menghormati pembuat/pencipta karya tersebut serta merawat dan menjaga hasil karya seni tersebut. Dalam mengapresiasi karya seni, yang menjadi sasaran tidak hanya wujud karya semata, tetapi juga nilai yang dikandungnya. Nilai adalah sesuatu yang paling berharga pada karya seni.

c. Pendekatan Apresiasi Seni Rupa

Secara umum, terdapat beberapa pendekatan yang biasa dilakukan ketika mengapresiasi karya seni rupa. Pendekatan tersebut menurut

Sugiyanto, dkk, (2016:187) adalah pendekatan kritik dan pendekatan analitik.

1) Pendekatan Kritik

Dalam pendekatan ini, apresiasi dilihat sebagai sebuah proses penilaian baik dan buruk, serta kelebihan dan kekurangan sebuah karya seni rupa berdasarkan prinsip-prinsip tertentu dalam bidang seni rupa. Penilaian ini dapat dilihat sebagai sebuah kritik yang melemahkan atau masukan positif yang mengembangkan. (Sugiyanto, dkk, 2016:187).

Pada dasarnya istilah kritik menurut Mamannoor (2002:39) istilah kritik dalam Bahasa Indonesia analog dengan istilah *criticism* dalam bahasa Inggris, yang berarti kecaman atau tinjauan. Dengan menggunakan kata “kecaman” bagi sebagian orang sering berkonotasi negatif. Maka istilah kritik seni disederhanakan defenisinya oleh Bahari. N, (2008:1) bahwa kritik seni sering diistilakan “ulas seni”, “kupas seni”, “bahas seni”, Pada umumnya, apa yang disebut dengan istilah kritik di dalamnya menyangkut pembicaraan langsung mengenai seni dalam rangka menganalisis, menginterpretasi, dan menilai karya seni.

Feldman (Mamannoor 2002:40) kritik seni rupa modern pada dasarnya adalah perbincangan mengenai seni rupa dengan tujuan untuk menciptakan iklim pemahaman yang berkaitan dengan mutu suatu karya seni rupa. Secara umum tujuan kritik seni rupa adalah menyusun beberapa pendapat objektif tentang nilai atau peringkat objek-objek seni rupa.

2) Pendekatan Analitik

Menurut Sugiyanto, dkk. (2016:190) bahwa dalam pendekatan analitik, apresiasi terhadap sebuah karya seni rupa dilakukan dengan cara menganalisis berdasarkan sudut pandang dan beberapa tahapan berikut:

- a) Mencari tahu informasi seputar seniman, baik identitas, latar belakang berkarya, keterampilan teknik, bahan yang digunakan, konsep penciptaan, dan tema yang ditampilkan. Informasi-informasi tersebut dapat digunakan sebagai deskripsi awal dari analisis yang akan diberikan oleh kritikus/pengamat.
- b) Menemukan kualitas estetika dari karya seniman. Analisis dilakukan terhadap hubungan antarunsur yang disusun, menyesuaikan unsur yang dipakai, kualitas garis, bentuk, warna, dan tekstur, dan cara unsur-unsur itu disusun sehingga menjadi kesatuan yang harmonis.
- c) Melakukan interpretasi dengan maksud mengungkap makna yang terkandung pada karya yang dihasilkan seniman baik secara konotasi maupun denotasi. Dalam tahap ini, informasi seputar seniman dan analisis estetika karyanya disatukan untuk mengungkapkan makna atau gagasan yang ingin ditularkan oleh seniman.

3) Penulisan Kritik Seni Rupa

Menurut Mamannoor (2002:54) penyajian tulisan dalam kritik seni rupa terdiri dari (1) deskripsi, (2) analisis formal, (3) interpretasi, (4) evaluasi.

a) Deskripsi

Deskripsi adalah tahap menyebutkan hal-hal yang terdapat pada sebuah karya seni rupa. Dalam deskripsi, kritikus tidak melibatkan kesan pribadi yang bersifat imajinatif, hanya memberikan keterangan sesuai fakta yang terlihat, dan menggunakan bahasa yang dapat dipahami secara umum.

b) Analisis Formal

Pada tahap ini, terjadi analisis terhadap unsur-unsur serta prinsip seni rupa yang terdapat sebuah karya.

c) Interpretasi

Interpretasi merupakan tahap menafsirkan sebuah karya seni rupa sesuai sudut pandang pengamat.

d) Evaluasi

Evaluasi adalah proses memberikan penilaian karya dengan cara menyimpulkan hasil deskripsi, analisis, dan interpretasi serta membandingkannya dengan karya sejenis.

7. Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Menurut Nyoman (2014:284) mengatakan bahwa secara garis besar baik kearifan lokal maupun pengetahuan lokal dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu: a) abstrak, tak terindra, dan b) konkret, terindra. Pembagian lain membedakannya menjadi tiga jenis fakta, yaitu: a) kearifan budaya sebagai

fakta mental (*mentifact*), b) kearifan budaya sebagai fakta sosial (*socifact*), c) kearifan budaya sebagai fakta benda-benda keras (*artifact*).

Menurut Nyoman (2014:285) menambahkan bahwa UNESCO sejak tahun 2001 membedakan sekaligus memberikan makna baru terhadap keseluruhan aspek yang dimaksud dengan istilah warisan budaya tangible (benda) dan intangible (tak benda). Budaya benda adalah warisan dalam wujud tetap dengan nilai historis, arkeologis, dan artefak, seperti monumen, sedangkan budaya tak benda adalah warisan dengan wujud tak tetap, berubah-ubah, sesuai dengan kreativitas, representasi, ekspresi, signifikasi komunitasnya masing-masing, diwariskan dan diciptakan kembali dari generasi ke generasi, seperti: seni batik, seni keris juga termasuk tenun.

Kearifan lokal melalui nilai-nilai sakral yang telah diwariskan secara turun temurun, berfungsi sebagai semen perekat, mempererat hubungan antarindividu, keluarga, dan kelompok-kelompok yang lebih besar seperti bangsa dan Negara. Oleh karena itulah timbul berbagai pendapat yang mengatakan bahwa rapuhnya kehidupan masyarakat modern lebih banyak diakibatkan oleh kurangnya penghargaan, berkurangnya kesadaran terhadap nilai-nilai tersebut (Nyoman (2014:484).

Karena nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat dalam motif tradisional *lipa' sabbe* sebagai sumber pembelajaran bisa menjadi acuan dalam menanamkan karakter moral dalam lingkup dunia pendidikan. Karena Kearifan lokal menurut Primadasa Juniarta, Susilo, dan Mimit Primyastanto, (dalam Agung Leo, 2015:52) adalah tatanan nilai kehidupan yang diwariskan

dari satu generasi ke generasi lain dalam bentuk agama, budaya atau adat istiadat yang biasa diucapkan di alam dalam sistem sosial masyarakat. Kemudian ditambahkan oleh Rapoport (dalam Dahliani, Sumarno & Setijanti 2015:157) bahwa salah satu bentuk kearifan lokal adalah lingkungan binaan sebagai tempat aktivitas manusia dalam merefleksikan ide-idenya. Lingkungan binaan terbentuk oleh dua faktor, faktor utama adalah budaya masyarakat; faktor kedua adalah faktor pendukung, yang meliputi iklim, kebutuhan pelindung, bahan bangunan, konstruksi dan teknologi, karakter situs, ekonomi, pertahanan, dan agama.

Namun kenyataan yang terjadi bahwa pelajaran muatan lokal hanya diisi dengan kegiatan menggambar dan kesenian secara umum tanpa ada batasan kriteria dan acuan baku seperti buku ajar khusus yang membahas tentang budaya. Asumsi inilah yang kemudian menawarkan pengembangan model pembelajaran seni budaya di dalam pendidikan formal berbasis Kearifan Lokal yang merupakan model pembelajaran kontekstual sarung tenun sebagai sumber belajar. Menurut Nurhadi (dalam Agung Leo, 2015:51) Pembelajaran kontekstual adalah konsep pembelajaran yang mendorong guru untuk menghubungkan materi ajar dengan situasi dunia nyata siswa.

Sejalan dengan pandangan tersebut Hicela Ivon & Dubravka, (2013:47) mengatakan dalam penelitiannya sebagai berikut.

“Bahwa Sekolah harus memperkenalkan siswa pada warisan budaya artistik sejak usia paling dini, dengan fokus pada penciptaan peluang bagi anak-anak untuk melihat nilai seni warisan sebagai budaya mereka. Murid harus dapat mengambil bagian dalam pengalaman sekolah yang melibatkan warisan dalam karya seni kreatif mereka dalam kerangka mengajar seni, agar mereka tahu bagaimana

menghargai, mengenali dan memahami pentingnya warisan budaya di masyarakat di mana mereka tinggal. Kegiatan artistik yang terinspirasi oleh konten warisan menawarkan siswa kesempatan untuk pengalaman yang mendalam, untuk tayangan yang mengilhami "keaktifan", ekspresi spontan, kemungkinan "memasuki" hubungan, dan bereksperimen dan bertukar kekayaan internal mereka dengan orang lain".

8. Sarung Sutra Tenun (*Lipa' Sabbe*) sebagai Wujud Kebudayaan

Secara etimologi, *lipa' sabbe* dalam bahasa lokal bugis terdiri dari dua kata, yakni *lipa'* dan *sabbe*. *Lipa'* berarti sarung, yaitu kain panjang yang salah satu sisinya dijahit sehingga berbentuk seperti tanung. *Sabbe* berarti Sutra, dalam kamus besar bahasa Indonesia sutra adalah benang halus dan lembut yang berasal dari kepompong ulat sutra. *Lipa' sabbe* dalam masyarakat Bugis adalah kain sarung yang ditenun secara konvensional dengan menggunakan benang sutra alam dengan menggunakan berbagai teknik sehingga menghasilkan beragam motif (Supratiwi, 2017:14).

Lipa' sabbe memiliki motif dan corak warna khas yang keindahannya dikenal oleh masyarakat pemiliknya dan para wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Wajo. Motif dan warna yang kontras dengan beragam warna menjadikannya berbeda dengan hasil tenun lain. Motif *lipa' sabbe* juga menarik perhatian dan dapat menimbulkan pengalasan estetik berbeda bagi siapa yang melihatnya dan memakainya. Djelantik menyatakan: Hal-hal yang diciptakan dan diwujudkan oleh manusia, yang dapat memberi rasa kesenangan dan kepuasan dengan pencapaian rasa indah, kita sebut dengan kata seni (Ing: Art). Termasuk dalam hal ini adalah barang-barang hasil kerajinan tangan (*handicraft*), (Djelantik dalam Supratiwi, 2017:15).

Merujuk pada pendapat Djelantik, bahwa *lipa' sabbe* yang dihasilkan dari proses menenun dalam masyarakat Bugis Wajo adalah karya seni tradisional sebagai objek estetis. Diciptakan dari sebuah ide atau gagasan yang mencerminkan sebuah nilai dalam masyarakat, maka *lipa' sabbe* merupakan hasil dari sebuah kebudayaan yang berwujud bendawi.

Geldem (dalam Kahdar, 2009) mengemukakan bahwa kebudayaan menenun bagi masyarakat Bugis sudah dijalankan sejak abad ke-13. Fenomena tersebut dibuktikan dengan adanya artefak bahan pakaian yang terbuat dari kulit kayu yang ditemukan sekitar abad ke-13 di wilayah Bugis. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Pelras (2006:289) bahwa penduduk Sulawesi selatan sangat terampil menenun kain, umumnya kain kapas bergaya kambai yang mereka ekspor ke seluruh Nusantara.

Kerajaan Wajo berdiri pada tahun 1436. Kegiatan menenun di Wajo yang sekarang dikenal ibu kotanya adalah Sengkang sudah ada sejak abad ke-13, proses menenun mulai berkembang pada abad ke-15. Menurut Jayadi K. (2016) dalam makalah seminar Songket ASEAN: Penyatuan dan kelestarian ASEAN Songket: Unity and Continuity) bahwa kota Sengkang dikenal sebagai penghasil utama sarung tenun sutra di Sulawesi selatan, tapi masyarakat Sengkang dan Kabupaten Wajo berhasil menjadikan sutra sebagai identitas utama wilayah ini karena dikerjakan secara masif dan ditekuni secara turun temurun. Bahan tenun awalnya diperoleh dari serat batang pisang dan serat nenas. Kemudian mereka mengenal kapas yang dipilih sendiri. Sementara benang sutera baru di kenal di Nusantara pada

abad ke 15-16, ketika pedagang-pedagang dari luar membawa benang sutera.

Pada dasar tradisi menenun sutra sudah tersebar diberbagai tempat bahkan tenun tradisional dianggap mempunyai nilai-nilai budaya dari setiap kelompok masyarakat. Salah satunya adalah negara Etiopia bagian selatan menurut Temesgen, A.G, Turşucular, O.F, Eren, R., and Ulcay, Y, (2018:66) bahwa dalam tradisi masyarakat Etiopia bagian selatan menganggap tenun tradisional memiliki berbagai nilai sosial-budaya dan agama, tenun tradisional merupakan simbol agama masyarakat, kebangsaan kelompok, umur, dan tingkat sosial ekonomi kelompok masyarakat, karena itu tenun tradisional dianggap pakaian budaya wajib untuk ritual yang dinggap suci.

Sementara tenun tradisional dalam masyarakat Sulawesi Selatan khususnya suku Bugis juga bukan hanya semata-mata hadir sebagai benda sandang. Keberadaan tenun tradisional dalam kepercayaan masyarakat Bugis memiliki simbol nilai budaya termasuk pesan dan nilai yang tergambar pada motif-motif sarung tersebut. Nilai dan pesan-pesan yang tersirat dalam motif sarung Sutera *lipa' sabbe* Sengkang tentunya terkait dengan pandangan (falsafah) hidup masyarakat setempat. Menurut Supratiwi (2017:91) *Lipa' sabbe* memiliki beragam bentuk motif. Diantaranya motif berbentuk geometris yang digolongkan sebagai motif tradisional, motif flora, dan motif fauna. Berkat keterampilan dan kreativitas parapenenun dan pengusaha tenun, maka daru itu motif sederhana bentuk geometris, 'lahir' motif-motif baru yang menambah keindahan dan keunikan *lipa' sabbe*.

Motif atau corak pada *lipa' sabbe* merupakan bagian dari ragam hias yang menambah nilai, yaitu nilai rasa indah. Bentuk motif *lipa' sabbe* produksi masyarakat Bugis Wajo tercipta di tangan para penenun yang mahir dalam memanfaatkan jalur benang lungsin dan pakan. Persialangan antara benang lungsin dan pakan menghasilkan bentuk-bentuk sederhana, seperti motif polos dan motif geometris. Motif ini akan terlihat sama pada kedua sisi kain sarung.

Beberapa motif dibuat dengan penggambaran benang pakan dengan teknik colet dan teknik ikat dan beberapa lainnya dibuat dengan menyisipkan benang pakan tambahan (*sobbi'* atau *cucuk*). Motif yang dibuat dengan menyisipkan benang pakan tambahan hanya akan nampak pada salah satu sisi sarung saja, sedangkan motif hasil tenun benang *colet* dan ikat akan terlihat pada kedua sisi *lipa' sabbe* (Supratiwi, 2017:92).

a. Motif Tradisional

Motif tradisional, yaitu motif yang terbentuk karena struktur benang pakan dan lungsin yang bersilangan, sehingga motifnya cenderung berbentuk geometris hanya terlihat pengulangan garis vertikal dan horizontal. Motif ini sering digunakan sebagai motif dasar sehingga masih diproduksi hingga kini. Motif tradisional *lipa' sabbe*, diantaranya adalah *balo tettong* (motif bergaris tegak), *balo makkalu'* (motif garis melingkar), dan motif kotak-kotak. Motif kotak-kotak terbagi dalam beberapa bentuk yaitu *balo lobang* atau motif kotak kosong atau berlubang dan *balo renni* atau motif kotak-kotak kecil, selain itu motif

berbentuk zig-zag yaitu *balo cobo*, *balo bombang*, dan *balo pucuk*.berikut ini merupakan contoh dari setiap motif yang disebutkan diatas.



Gambar 1. Motif *Tettong*
(Foto Supratiwi A., 2015)



Gambar 2. Motif *Makkalu*
(Foto Supratiwi A., 2016)



Gambar 3. Motif *Lobang* (Foto Supratiwi A., 2015)



Gambar 4. Motif *Renni* (Foto Supratiwi A., 2015)



Gambar 5. Motif *Cobo* (Foto Supratiwi A., 2015)



Gambar 6. Motif *Bombang* (Foto Supratiwi A., 2015)



Gambar 7. Motif *Pucu'* (Foto Supratiwi A., 2016)

b. Motif Semi Tradisional

Motif semi tradisional merupakan bentuk motif tradisional yang dipadukan dengan teknik tenun penambahan benang pakan, yakni *genggang* atau benang pakan warna berbeda, sehingga terdapat motif bertekstur timbul pada permukaan kain. Penamaan bentuk motif tidak terlepas dari motif tradisional. Pengembangan motif tradisional mendaji motif semi tradisional merupakan upaya penenun dan masyarakat Bugis Wajo untuk bersain secara global sebagai komoditi. Namun penenun dan para pengusaha tetap menjaga dan melestarikan bentuk-bentuk tradisional yang mengandung filosofi dalam kehidupan masyarakat. Berikut ini motif semi tradisional *lipa sabbe* Sengkang.



Gambar 8. Motif *Tettong Sobbi' Pucuk* (Foto Supratiwi A., 2016)

Dengan berbagai jenis bentuk motif *lipa sabbe* memberikan ciri khas tertentu yang dijadikan sebagai simbol pandangan hidup bagi masyarakat Bugis Kabupaten Wajo. Dalam penelitian (Supratiwi, 2017:135) menyimpulkan mengenai motif tenun sutra Sengkang (*lipa' sabbe*) bahwa:

“(1) *lipa' sabbe* adalah wujud budaya dan seni tradisi/ritual dalam masyarakat Bugis Wajo, *lipa' sabbe* merupakan alat untuk memenuhi

kebutuhan hidup masyarakat pemiliknya, (2) *lipa' sabbe* memiliki beragam makna, *lipa' sabbe* merupakan karya seni yang memmanifestasikan konsep *sulapa' eppa* sebagai bentuk kosmos, kepercayaan masyarakat Bugis Wajo, (3) estetika *lipa' sabbe* dalam masyarakat bugis terletak pada eksistensi bentuk estetis, baik itu simbol dalam bentuk wujud ataupun motifnya yang menggambarkan pandangan hidup masyarakat Bugis Wajo”.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

- 1. Penelitian Li-Hsun PENG & Yi-Pei Wu Tahun 2016 dengan judul *Research of Youth Community Education and Development of Local Cultural Industries*. Dalam Jurnal Science Direct: penelitian ini dilakukan di Taiwan.**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan dan desain partisipatif, melalui simposium budaya pendidikan masyarakat, pemuda dapat secara praktis berpartisipasi dalam merancang dan menghidupkan kembali bangunan-bangunan tua di masyarakat. Relevansinya dengan penelitian yang dilakukan adalah dalam penelitian tersebut menggambarkan secara luas pentingnya kearifan lokal dalam menunjang masa depan generasi muda yang ada di Taiwan yang dapat dijadikan landasan teori dalam penelitian penulis.

- 2. Penelitian Chusorn, Pornpimon & Ariratana, Wallapha & Chusorn, Prayuth. Thailand Tahun 2014 dengan judul *Strategy challenges the local wisdom applications sustainability in schools*. Jurnal Internasional Science Direct: Procedia - Social and Behavioral Sciences 112 (2014) 626 – 634. International Conference on Education & Educational Psychology 2013 (ICEEPSY 2013)**

Penelitian ini merekomendasikan perlunya mendorong pengembangan pendidikan dan proses belajar di sekolah dan masyarakat

menggunakan sumber daya dan pengetahuan lokal termasuk kearifan lokal. Kerena pada dasarnya kearifan lokal dapat diabaikan karena kemajuan dalam industri dan teknologi baru diperlukan untuk mengumpulkan informasi tentang kearifan lokal. Tidak hanya itu, pemerintah dan sektor swasta harus terlibat dalam promosi dan pengembangan kearifan lokal masyarakat pada wilayah pendidikan. Relevansinya dengan penelitian yang dilakukan adalah dalam penelitian tersebut gambaran secara luas pentingnya kearifan lokal diterapkan dalam pembelajaran sekolah di Thailand. Tidak hanya itu, perlunya berbagai pihak untuk bekerjasama untuk melestarikan kembali kearifan lokal yang ada.

3. Penelitian Andi Kristanto, Mustaji & Andi Mariono, (2017) judul *The Development of Instructional Materials E-Learning Based On Blended Learning*. Jurnal: *International Education Studies*; Vol. 10, No. 7; 2017 ISSN 1913-9020 E-ISSN 1913-9039 Published by Canadian Center of Science and Education.

Latar belakang penelitian tersebut adalah pengalaman para mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan naskah media audio/radio. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu dosen harus menjelaskan materi penulisan naskah, dan lamanya siswa harus menulis naskah audio/radio, sehingga berdampak pada kurangnya pemahaman siswa tentang materi pelajaran juga terhadap hasil penulisan naskah siswa yang tidak layak untuk diproduksi. Penelitian tersebut bertujuan untuk menguji kelayakan dan keefektifan pengembangan bahan ajar *e-learning* berdasarkan *blended learning* dalam kursus pengembangan media

audio/radio. Penelitian tersebut mengimplementasikan metodologi penelitian dan pengembangan dengan langkah-langkah yang mengacu pada pendapat Borg dan Gall. Dalam penelitian tersebut, langkah-langkah R&D dilakukan dengan dimodifikasi untuk menyederhanakannya menjadi tiga tahap utama, yaitu pendahuluan, pengembangan, dan pengujian. Hasil dari penelitian ini adalah model bahan ajar pembelajaran blended untuk pengembangan media audio/radio yang telah dikembangkan dapat menjadi solusi dari pertanyaan penelitian yang menyatakan bahwa model pembelajaran blended dari bahan ajar yang telah berkembang praktis untuk digunakan dalam belajar kegiatan pembelajaran. Relevansinya dengan penelitian yang dilakukan adalah dalam penelitian tersebut menggunakan metode penelitian yang sama. Dalam proses pengembangan produk menggunakan teori yang sama dengan mengacu pada teori Borg dan Gall. Namun masing-masing peneliti menggunakan tahapan yang berbeda berdasarkan kebutuhan produk yang dikembangkan.

4. Penelitian Dahliani, Sumarno & Setijanti Tahun 2015, yang berjudul *Local Wisdom in Built Environment in Globalization Era. Department of Architecture: International Journal of Education and Research.*

Penelitian ini bertujuan untuk menilai kearifan lokal di lingkungan binaan di era globalisasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif melalui studi pustaka yang terkait dengan konteks kearifan lokal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kearifan lokal pada lingkungan binaan di era globalisasi, berubah seiring dengan perkembangan teknologi dan komunikasi. Perubahan terjadi pada pola

ruang dan elemen bangunan, tetapi makna yang terkandung dalam bangunan sebagai bentuk kearifan lokal dipertahankan. Di era globalisasi, perpaduan budaya akan terjadi. Dalam hal ini, kearifan lokal dapat mengikuti teknologi dengan cara memperhitungkan karakter lokal. Relevansinya dengan penelitian yang dilakukan adalah memberikan berbagai pandangan teori dalam mempertahankan dan melestarikan nilai-nilai kearifan lokal dari pengaruh perkembangan globalisasi. Termasuk menjadikan landasan teori dalam penelitian yang dilakukan.

5. Penelitian Hicela Ivon & Dubravka, Tahun 2013, dengan judul *School and the Cultural-Heritage Environment: Pedagogical, Creative and Artistic Aspects.*Ceps_ Journal.

Penelitian ini mengeksplorasi gagasan bahwa belajar, baik di dalam maupun di luar sekolah, adalah tindakan budaya, dan sekolah itu serta lingkungan warisan budayanya menandai karakteristik mereka sendiri pada siswa. Ini menyiratkan bahwa murid secara bertahap, dengan bantuan guru dan orang dewasa lain yang relevan dari lingkungan sosial mereka yang dekat, mengembangkan dan menyesuaikan perilaku dan gaya hidup mereka dengan lingkungan budaya dan peradaban mereka. Relevansinya dengan penelitian yang dilakukan adalah ada beberapa teori yang disebutkan dalam penelitian tersebut yang dapat memperkuat kajian teori mengangkat warisan budaya termasuk kesenian lokal (nilai motif sarung tenun sutra Sengkang) dalam pembelajaran seni di dalam Pendidikan formal.

6. Penelitian Agung Leo, Tahun 2015, *The Development of Local Wisdom-Based Social Science Learning Model with Bengawan Solo as the Learning Source. Department of Teacher Training and Education Faculty of Surakarta Sebelas Maret University: American International Journal of Social Science*

Penelitian ini bertujuan: (1) Mengetahui tujuan, materi, metode, media, evaluasi pembelajaran IPS di SMP, (2) untuk memanfaatkan persepsi guru Ilmu Sosial di SMP pada model pembelajaran inovatif, dan (3) untuk mengembangkan model pembelajaran Ilmu Sosial berbasis kearifan lokal. Relevansinya dengan penelitian yang dilakukan adalah dalam penelitian tersebut menawarkan beberapa teori pentingnya kearifan lokal diterapkan dalam pembelajaran sekolah. beberapa teori tersebut yang kutipan untuk dijadikan sebagai sumber kajian dalam penerapan pembelajaran yang berbasis kearifan lokal di dalam penelitian yang lakukan.

7. Penelitian Supratiwi, Tahun 2017, dengan judul *Kajian Bentuk dan Makna Kain Tenun Lipa' Sabbe Sengkang Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan. Tesis: ISI Surakarta*

Penelitian tersebut bertujuan menunjukkan sarung tenun sutra Sengkang sebagai wujud budaya masyarakat Bugis Kabupaten Wajo, selain itu juga mengungkapkan keberadaan, bentuk nilai etetik ditinjau dari aspek desain, serta makna serta simbol pada motif sarung tenun sutra Sengkan (*lipa' sabbe*) dalam masyarakat Bugis Wajo di Sengkang. Relevansinya dengan penelitian yang dilakukan adalah menjadikan hasil penelitian tersebut sebagai sumber atau materi dalam pengembangan

modul pembelajaran apresiasi seni tradisi motif sarung tenun sutra Sengkang.

8. **Temesgen, A.G, Turşucular, O.F, Eren, R., and Ulcay, Y, (2018) *The Art of Hand Weaving Textiles and Crafting on Socio-Cultural Values in Ethiopian (Review)*. International Journal of Advanced Multidisciplinary Research. DOI: 10.22192/ijamr. Volume 5, Issue.**

Penelitian ini bertujuan untuk memeriksa perkembangan sektor pertenunan dan kerajinan tangan dengan nilai-nilai tradisional di Ethiopia. serta mengidentifikasi nilai-nilai tradisional dasar tenunan tangan dan membahas pengembangan industri tekstil yang kompetitif di dunia, dengan melihat tantangan dan peluang untuk menjadi lokasi baru untuk produksi pakaian tradisional. Penelitian ini membahas kontribusi kegiatan kerajinan tekstil dalam kehidupan sosial-budaya Ethiopia. Ditemukan bahwa penduduk lokal lebih suka produk penenun asli, mereka suka dan menghormatinya. Itu dipandang sebagai suci dan digunakan dalam perayaan ritual. Demikian pula keterampilan mengungkapkan kemampuan kreatif, identitas, budaya dan sejarah penenun dan pengguna. Selain itu memainkan peran besar dalam kegigihan warisan budaya, penciptaan lapangan kerja, objek wisata dan Tanggung Jawab Sosial Perusahaan (CSR) telah dimulai dan diperkenalkan di industri kerajinan tekstil Ethiopia. Relevansinya dengan penelitian yang dilakukan adalah memberikan gambaran secara luas kekayaan nilai budaya dari kain tenun tradisional. Maka dari itu kesimpulan dari penelitian tersebut dijadikan

sebagai landasarn teori bagi peneliti untuk merevitalisasi nilai-nilai tenun sutra Sengkang.

9. Penelitian Arnita Tarsa, (2016) *Apresiasi Seni: Imajinasi Dan Kontemplasi Dalam Karya Seni*. IICET Journal Publication, Jurnal Penelitian Guru Indonesia

Penelitian ini bertujuan mengungkapkan hasil apresiasi terhadap karya seni. penelitian ini berisi tentang paparan studi kepustakaan dan analisis deskriptif. Selain itu, studi kepustakaan tersebut ditinjau dari konsep-konsep mengenai hakikat seni, pembelajaran seni, estetika seni, dan proses imajinasi dan kontemplasi dalam seni. Relevansinya dengan penelitian yang dilakukan adalah menjadikan hasil tulisan tersebut sebagai landasan teori untuk mengajar proses apresiasi seni rupa serta sebagai sumber atau materi dalam pengembangan modul pembelajaran apresiasi seni rupa dengan pendekatan kritik termasuk seni tradisi motif sarung tenun sutra Sengkang.

10. Penelitian Dony Sugianto dkk, (2013) *Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital*. Jurnal INVOTEC: Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia.

Penelitian ini mengeksplorasi hasil perencanaan, pembuatan dan implementasi modul virtual pembelajaran dasar teknik digital. Tujuannya adalah untuk menguji validitas produk sehingga memenuhi kelayakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan penilaian modul virtual yang mendapatkan penilaian positif dari dikarenakan materi pembelajaran menjadi sangat mudah dipahami oleh

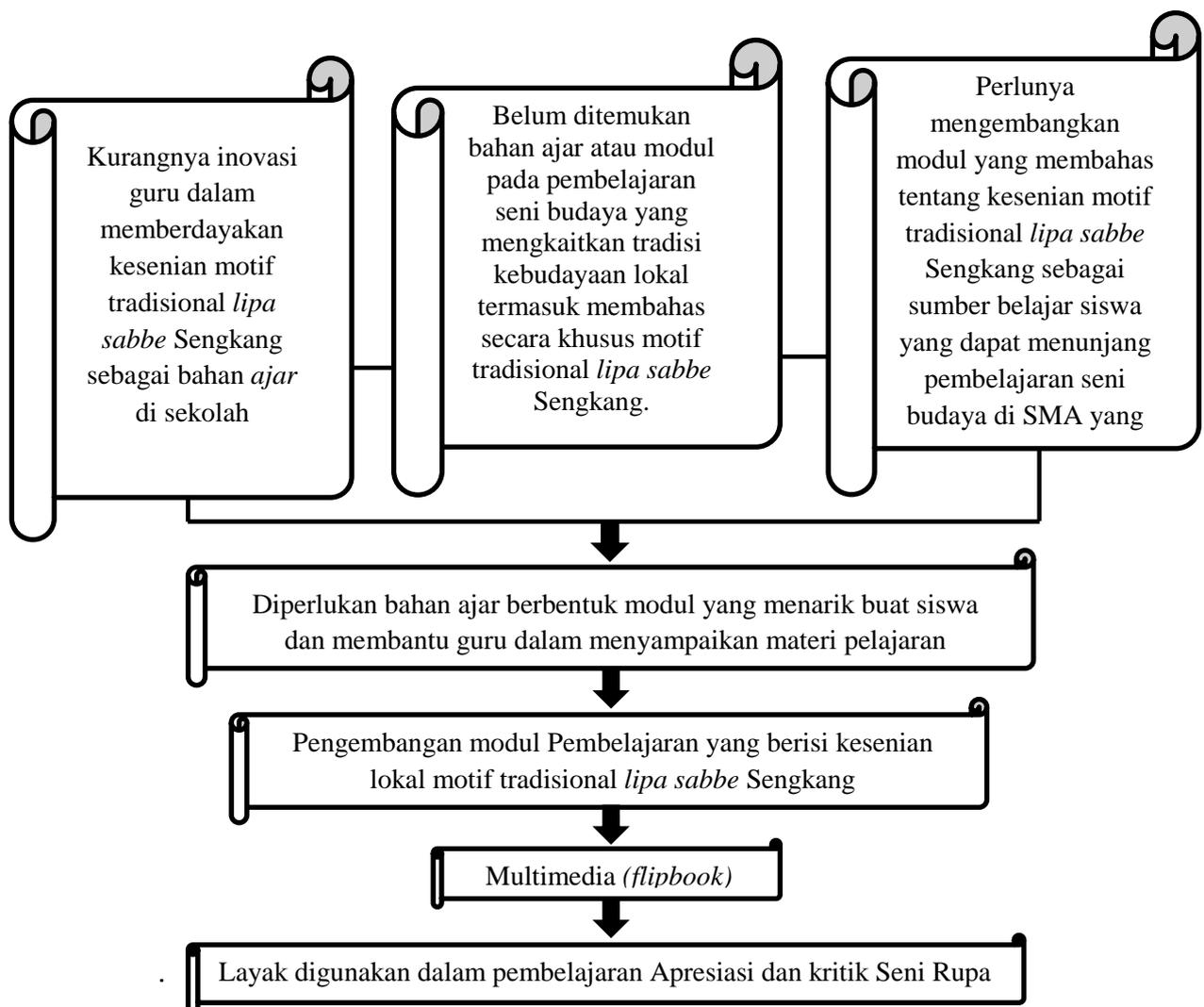
peserta didik. Selain itu, pengoperasian modul ini sangat mudah. Unsur musik dan animasi dinilai dapat meningkatkan motivasi, minat, dan aktivitas belajar para peserta didik. Relevansinya dengan penelitian yang dilakukan adalah menjadikan hasil penelitian tersebut sebagai sumber kajian dan landasan teori dalam menggunakan multimedia pada pengembangan modul elektronik khususnya *flipbook* nilai motif sarung tenun sutra Sengkang pada pembelajaran apresiasi seni rupa.

C. Kerangka Pikir

Pada dasarnya guru dapat mengembangkan materi ajar sesuai dengan karakteristik dan kondisi daerahnya. Namun, berdasarkan hasil observasi sekaligus wawancara dengan beberapa guru seni budaya yang ada di kabupaten Wajo didapatkan bahwa guru belum menggunakan bahan ajar pendukung yang dikaitkan dengan nilai-nilai kearifan lokal motif tradisional sarung tenun sutra Sengkang pada pembelajaran apresiasi dalam kritik seni rupa pada tingkat SMA yang ada di Kabupaten Wajo.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu upaya untuk memberikan suatu bahan ajar berbentuk modul elektronik yang memuat nilai-nilai motif tradisional sarung tenun sutra Sengkang Kabupaten Wajo pada pembelajaran apresiasi dalam kritik seni rupa tingkat SMA. Modul yang akan dibuat memuat nilai-nilai kearifan lokal motif sarung sutra yang ada di daerah tersebut. Modul yang nantinya disusun berdasarkan kurikulum yang digunakan sekolah yaitu kurikulum 2013 termasuk Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada pembelajaran seni budaya tingkat SMA kelas X.

Dengan harapan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Siswa juga diharapkan pengetahuan dan wawasannya bertambah mengenai kearifan lokal daerahnya khususnya motif tradisional tenun sutra Sengkang. Untuk memperjelas Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 9. Karangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Ada beberapa pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- d. Bagaimana potensi motif tradisional *lipa sabbe* yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa?
- e. Bagaimana mengembangkan modul elektronik motif tradisional tenun sutra Sengkang dalam pembelajaran apresiasi dan kritik seni rupa kelas X tingkat SMA?
- f. Bagaimana kelayakan modul elektronik motif tradisional tenun sutra Sengkang dalam pembelajaran apresiasi dan kritik seni rupa kelas X tingkat SMA?