

**PEMBELAJARAN APRESIASI SENI RUPA MELALUI MEDIA
SOSIAL *FACEBOOK* PADA SISWA KELAS X.3
SMA NEGERI 1 MANIANGPAJO
KABUPATEN WAJO**



Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh :

**RIDWAN
10541 00418 11**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2017**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259, Tlp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **RIDWAN**, NIM 10541 00418 11 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor : 107/ Tahun 1438 H/ 2017 M pada Tanggal 23 Mei 2017 M/ 26 Sya'ban 1438 H, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu 26 Juli 2017.

Makassar, 15 Zulhidah 1438 H
7 Agustus 2017 M

Panitia Ujian:

- 1. Pengawas Umum : Dr. H. Muhammad Ridwan Rahim, S.E., M.M
- 2. Ketua : E. Wahid, M.Pd., Ph.D
- 3. Sekretaris : Waherudin, S.Pd., M.Pd
- 4. Penguji :
 - 1. Melsay Ashari, S.Pd., M.Sn
 - 2. Drs. Yabu M, M.Sn
 - 3. Drs. Ali Ahmad Mufdy, M.Pd
 - 4. Drs. Tangsi, M.Sn

Disahkan oleh :

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

E. Wahid, M.Pd., Ph.D
NIM : 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259, Tlp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **RIDWAN**
NIM : 105410041811
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa melalui Media Sosial Facebook pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Maniangpajo Kabupaten Wajo

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian skripsi.

Makassar, 7 Agustus 2017

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Muhammad Fani, M.Pd
NIP: 195212311976021006

Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn
NBM. 431.879

Mengetahui:

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM. 860.934

Ketua Program Studi
Pendidikan Seni Rupa

Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn
NBM. 431.879



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ridwan
Tempat, Tgl Lahir : Anabanua, 12 September 1992
Stambuk : 10541 00418 11
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Judulskripsi : Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa melalui Media Sosial Facebook pada Siswa Kelas X.3 SMA Negeri 1 Munnangpajo, Kabupaten Wajo.
Pembimbing : 1. Dr. Muh. Rafi, M.Pd.
 2. Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn.

Konsultasi Pembimbing I

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	24-04-17	Revisi	
2	27-04-17	Revisi	

Catatan : Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian SKRIPSI jika sudah konsultasi ke masing-masing dosen pembimbing minimal 3 kali.

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Seni Rupa



Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn.
 NIP. 431 879



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ridwan
 Tempat, Tgl Lahir : Anabanua, 12 September 1992
 Stambuk : 10541 00418 11
 Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
 Judulskripsi : Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa melalui Media Sosial Facebook pada Siswa kelas X.3 SMA Negeri 1 Muliangpaio, Kabupaten Wajo
 Pembimbing : 1. Dr. Muh. Rafi, M.Pd.
 2. Andi Baetul Mukaddas, S.Pd., M.Sn.

Konsultasi Pembimbing II

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1)	20/9/17	Menyempurnakan format dan isi skripsi, terutama pada bab II dan III, serta memperbaiki format penulisan.	
2)	22/4/12	Menyempurnakan isi dan format skripsi, terutama pada bab II dan III, serta memperbaiki format penulisan.	

Catatan : Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian SKRIPSI jika sudah konsultasi ke masing-masing dosen pembimbing minimal 3 kali.

Mengetahui,
 Ketua Jurusan
 Pendidikan Seni Rupa



Andi Baetul Mukaddas, S.Pd., M.Sn.
 N.M. 431/879



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ridwan
 Tempat, Tgl Lahir : Anabuanua, 12 September 1992
 NIM / NPM : 10541 00418 11
 Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
 Judulskripsi : Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa melalui Media Sosial Facebook pada Siswa Kelas X.3 SMA Negeri 1 Mantangpajo, Kabupaten Wajo
 Pembimbing :
 1. Dr. Muh. Rafi, M.Pd
 2. Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn.

Konsultasi Pembimbing II

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	22/9/17	ditulis oleh Andi Baetal Mukaddas	
2	26/10/17	ditulis oleh Andi Baetal Mukaddas	

Catatan : Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian SKRIPSI jika sudah konsultasi ke masing-masing dosen pembimbing minimal 3 kali.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa



Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn.
 NIM. 431 879



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ridwan
 Tempat, Tgl Lahir : Anabanua, 12 September 1992
 Stambuk : 10541 00418 11
 Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
 Judulskripsi : Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa melalui Media Sosial Facebook pada Siswa kelas X.3 SMA Negeri 1 Marangpajo, Kabupaten Wajo.
 Pembimbing : 1. Dr. Muh. Rafi, M.Pd
 2. Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn.

Konsultasi Pembimbing II

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	3/7/17	Revisi & ajak	[Signature]

Catatan : Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian SKRIPSI jika sudah konsultasi ke masing-masing dosen pembimbing minimal 3 kali.

Mengetahui,
 Ketua Jurusan
 Pendidikan Seni Rupa



[Signature]
 Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn.
 BNI. 431 879



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **RIDWAN**

Stambuk : 1054100 418 11

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Judul Skripsi : Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa melalui Media Sosial Facebook pada Siswa Kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo Kabupaten Wajo

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 23 April 2017
Yang Membuat Pernyataan



RIDWAN
NIM : 1054100 418 11



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

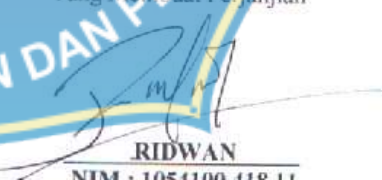
Nama : **RIDWAN**
Stambuk : 1054100 418 11
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal penelitian sampai selesainya skripsi ini. Saya yang menyusunnya sendiri (tidak dibuat oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini, saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak melakukan penjiplakan (plagiar) dalam penyusunan skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti yang tertera pada butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian surat perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 28 April 2017
Yang Membuat Perjanjian


RIDWAN
NIM : 1054100 418 11

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“MASA DEPAN MENUNGGU, MASA LALU MERINDUKANKU
SELESAIKAN YANG SUDAH SEHARUSNYA DISELESAIKAN”

Persembahan :



KATA PENGANTAR



Assalamu 'Alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuu

Allah Maha Pemurah dan Penayang, demikianlah kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan pernah berhenti bersyukur atas anugrah yang telah diberikan sampai detik ini sehingga memberikan salahsatu bagian kecil dari berkah-Mu adalah menyelesaikan skripsi ini

Dalam berkarya setiap orang selalu mencari dan menggali kemampuan, namun terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang, Kesempurnaan diibaratkan fatamorgana yang semakin didekati semakin menjauh dari pandangan, bagaikan bulan terlihat indah dari kejauhan tapi tak mungkin dinikmati keindahannya dari dekat. Demikian juga tulisan ini, hati ini ingin menggapai kesempurnaan dalam menulis, tetapi kapasitas bagi penulis dalam membuat tulisan ini memiliki keterbatasan. Segala usaha dan upaya telah dikerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bisa bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam merampungkan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua ayahanda tercinta H. Ambo Tuwo dan Ibunda tersayang Hj. Dulu, yang telah berjuang dengan begitu kerasnya, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada Kakanda Wahidah, S.E dan Adinda Arianto beserta

seluruh keluarga besar, atas bantuan materi dan motivasi yang tak hentinya memberikan semangat dan selalu menemani dengan canda. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada bapak Dr. Muhammad Rapi, M.Pd dan bapak Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn pembimbing I dan pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada;

1. Bapak Dr. H. Rahman Rahim, SE., MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Bapak Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Bapak Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.sn Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa.
4. Bapak Muhammad Thahir, S.Pd. Sekertaris Program Studi Pendidikan Seni Rupa serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada teman-teman angkatan 2011 dan teman-teman satu asrama yang selalu menemani dalam suka dan duka, seluruh rekan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar dan masih banyak lagi yang tidak dapat

dituliskan satu persatu. Terima kasih atas semangat, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidup.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senangtiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin

Billahi Fisabilil Haq Fastabiqul Khaerat

Assalamu Alikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, April 2017

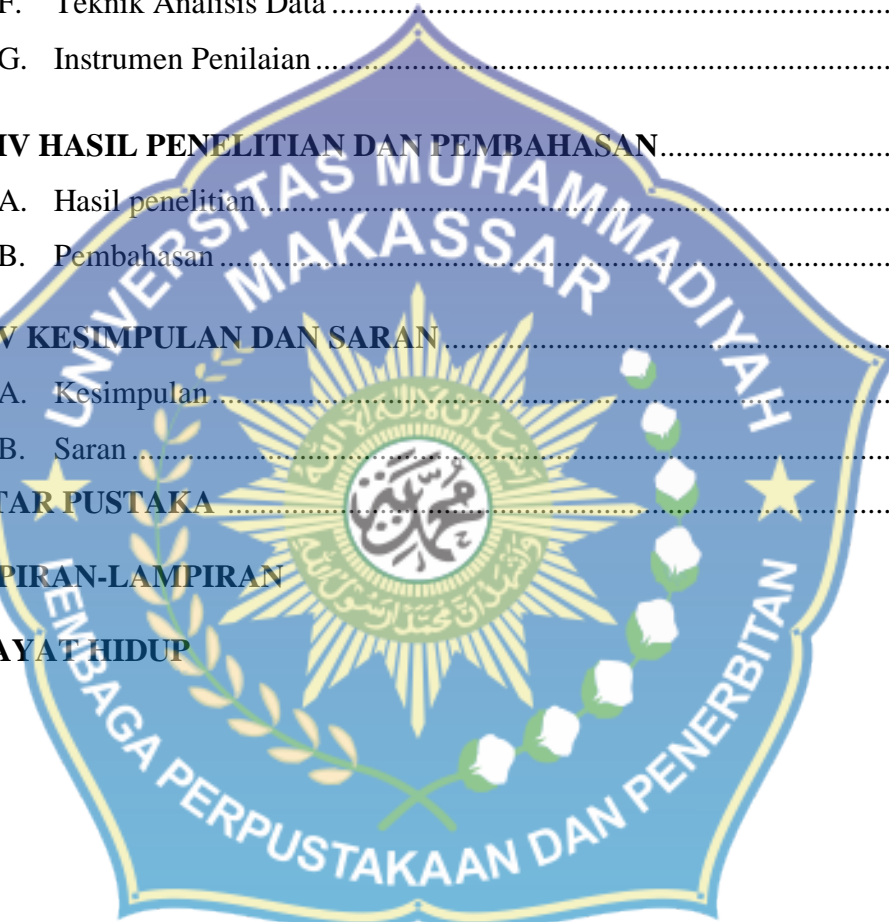
Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN	viii
SURAT PERJANJIAN	ix
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	x
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
B. Kerangka Pikir	28

BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	29
B. Fokus Penelitian	31
C. Variabel dan Desain Penelitian.....	32
D. Definisi Operasional Variabel	34
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Teknik Analisis Data	38
G. Instrumen Penilaian	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil penelitian.....	40
B. Pembahasan	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Indikator kemampuan apresiasi	39
4.1 Daftar pemabagian kelompok belajar siswa.....	46
4.2 Rekapitulasi skor kemampuan apresiasi.....	68
4.3 Keterangan aspek indikator	68
4.4 Keterangan rentang skor.....	69
4.5 Nilai rata-rata aspek kemampuan apresiasi siswa	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Tampilan halaman depan <i>facebook</i>	21
2.2 Tampilan membuat <i>group</i> dalam <i>facebook</i>	25
2.3 Tampilan <i>group facebook</i>	26
2.4 Skema kerangka pikir	28
3.1 Lokasi penelitian	30
3.2 Skema desain penelitian	33
3.3 Skema teknik analisis data	38
4.1 Media elektronik komputer/ <i>laptop</i>	44
4.2 Ponsel <i>android/smartphone</i>	45
4.3 Beranda grup “Apresiasi Seni Rupa Nusantara”	51
4.4 Menu daftar anggota grup	51
4.5 Daftar menu album foto grup	52
4.6 Daftar menu dokumen grup	53
4.7 Hasil tugas kelompok 1	55
4.8 Hasil tugas kelompok 2	55
4.9 Hasil tugas kelompok 3	56
4.1 Hasil tugas kelompok 4	56
4.11 Hasil tugas kelompok 5	57
4.12 Diskusi materi kelompok 1	58
4.13 Diskusi materi kelompok 2	58
4.14 Diskusi materi kelompok 3	59
4.15 Diskusi materi kelompok 4	59
4.16 Diskusi materi kelompok 5	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Format Observasi
2. Format Angket
3. Foto Dokumentasi

Persuratan



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara umum apresiasi adalah kesadaran terhadap nilai-nilai seni dan budaya sehingga dapat mengadakan penilaian atau penghargaan terhadapnya (Setiawan, 2007: 17). Apresiasi sangat penting peranannya bagi masyarakat terutama untuk pelajar tingkat siswa sebagai sarana untuk memacu semangat mereka dalam menumbuhkan kepekaan estetis, kreativitas, menghargai karya seni, serta melatih mereka untuk membangun rasa kecintaan terhadap hasil karya seni budaya dan motivasi untuk turut aktif dalam berbagai macam kegiatan seni.

Fenomena rendahnya tingkat apresiasi masyarakat terhadap karya seni rupa disebabkan masalah kekurangtahuan masyarakat terhadap keragaman produk seni rupa dikarenakan fasilitas untuk mensosialisasikan karya seni rupa pada umumnya jauh dari mencukupi, di samping kurangnya wacana apresiasi di kalangan masyarakat itu sendiri. Kemampuan masyarakat dalam mengapresiasi karya seni pada umumnya masih berada pada tahap penerimaan (mengamati dan menyenangi karya), sangat sedikit yang mampu memberikan tanggapan secara rasional terhadap karya seni.

Tujuan pembelajaran apresiasi seni adalah memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengungkapkan ide gagasan dari pengalaman estetis yang dialami setelah melihat gejala keindahan melalui karya seni. Dengan mengajak siswa untuk memberikan tanggapan terhadap karya seni, menjadikan siswa mampu berpikir kritis dan kreatif. Di samping itu, adanya komunikasi dengan

siswa menjadikan guru dapat memperhatikan karakteristik siswa serta perkembangan siswa di Sekolah.

Melalui pendidikan seni diharapkan siswa dapat dibantu perkembangan fisik dan psikisnya secara seimbang. Selain itu, diharapkan masyarakat, khususnya generasi muda, tumbuh sikap apresiatif terhadap segala sesuatu yang berkaitan dengan seni dan budaya Indonesia. Persoalan Pendidikan Seni terletak pada kurangnya sumber daya manusia yang berwawasan luas mengenai seni dan pendidikan. Selain itu, mata pelajaran ini hanya dianggap sebagai pelengkap saja. Padahal tanpa kita sadari bahwa dalam praktik kehidupan, kita tidak bisa lepas dari aspek kesenian.

Pendekatan strategi pembelajaran dan metode pembelajaran terus dikembangkan untuk memilih yang cocok dengan kurikulum di Sekolah, karena strategi pembelajaran tidak mesti bisa diterapkan di setiap Sekolah. Kunci pokok dari berlangsungnya dan keberhasilan proses belajar mengajar tetap ditentukan oleh seorang pendidik atau guru, tetapi dengan pusatnya siswa yang aktif dan strategi pembelajaran yang cocok dan mudah dipahami dan diterapkan di Sekolah.

Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Maniangpajo ialah berdasarkan hasil observasi yang menunjukkan bahwa SMA Negeri 1 Maniangpajo merupakan salah satu SMA yang mempunyai lulusan yang cukup baik dibandingkan dengan Sekolah lainnya ditingkat Kabupaten Wajo. Selain itu dalam proses pembelajaran Seni Rupa di SMA Negeri 1 Maniangpajo kebanyakan siswa lebih menyukai kegiatan belajar yang bersifat praktik atau berkreasi dari pada yang bersifat apresiatif. Hal ini diperkuat adanya bukti di lapangan, bahwa

pendidikan seni rupa kita di Sekolah selalu didominasi oleh kegiatan praktik seperti menggambar, melukis, mencetak, dan berbagai bentuk desain tiga dimensional, akibatnya siswa sekarang lebih terpaku terhadap pelajaran praktik.

Alasan peneliti memilih siswa kelas X SMA sebagai subjek penelitian adalah karena pada jenjang tersebut siswa kelas satu pada umumnya berada pada tingkatan realis, mencoba-coba untuk mencari dan menemukan identitas dirinya. Siswa terlihat lebih tertarik dengan metode pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Dengan kondisi seperti itu maka pembelajaran apresiasi seni rupa perlu dilakukan dengan suatu pendekatan untuk mendukung strategi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SMA Negeri 1 Maniangpajo.

Menurut Fauzi (2013: 3), dalam upaya mencapai standar kompetensi apresiasi dalam bidang seni rupa maka para guru perlu menciptakan proses pembelajaran yang kondusif dalam membekali dan melatih siswa sehingga memiliki kemampuan apresiatif. Suasana pembelajaran yang memberikan peluang dan kesempatan bagi siswa untuk dapat menyampaikan pendapatnya mengenai keindahan karya seni baik secara lisan maupun tulisan dari hasil pengamatannya. Demikian pula halnya dengan pendekatan strategi pembelajaran dan metode pembelajaran.

Adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat di kalangan masyarakat Kecamatan Maniangpajo khususnya siswa SMA Negeri 1 Maniangpajo dapat mempengaruhi perkembangan media pembelajaran yang lebih menarik. Penggabungan jenis media seperti media grafis, media audio, dan media video membuat media pembelajaran apresiasi seni rupa lebih menarik

dan komunikatif, sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa karena siswa dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Serta dengan adanya jaringan internet guru dan siswa dapat memperoleh informasi dengan cepat serta dapat berbagi informasi dengan menggunakan media sosial.

Alasan peneliti menggunakan media sosial *facebook* sebagai media pembelajaran apresiasi Seni Rupa karena, perkembangan teknologi internet yang paling menonjol saat ini adalah fenomena situs jejaring sosial seperti *facebook*, *twittwe*, *line*, *BBM*, *whats app*, dan lain-lain. Situs jejaring sosial *facebook* kini merupakan salah satu situs yang paling sering diakses dan merupakan situs yang nomor satu yang paling sering diakses di antara situs-situs jejaring sosial lainnya. Kelebihan yang dimiliki situs jejaring sosial *facebook* di antaranya: (1) *facebook* lebih informatif, (2) *facebook* memiliki kemudahan dalam pengecekan komunikasi dengan orang lain, (3) *facebook* dapat menampilkan foto, video atau tautan dari *website* internet sesuai yang bisa dimanfaatkan untuk memperluas cakrawala berfikir siswa tentang materi yang disampaikan, (4) sebagai media promosi dan membangun komunitas, hal ini sangat penting sebagai syarat terciptanya media pembelajaran yang efektif, dan (5) *facebook* memiliki mekanisme pencegahan terhadap pengambilan akun *facebook* secara ilegal dengan kata lain sistem keamanan *facebook* cukup baik (Ariani, 2010: 3).

Berdasarkan dari ulasan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka penulis tertarik untuk meneliti dan membahas skripsi dengan judul “Pembelajaran

Apresiasi Seni Rupa melalui Media Sosial *Facebook* pada Siswa Kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo, Kabupaten Wajo”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses belajar siswa dalam pembelajaran apresiasi Seni Rupa melalui media sosial *Facebook* pada kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran apresiasi Seni Rupa melalui media sosial *Facebook* pada kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh gambaran tentang bagaimana proses belajar siswa dalam pembelajaran apresiasi Seni Rupa melalui media sosial *Facebook* pada kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo.
2. Memperoleh gambaran tentang bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran apresiasi Seni Rupa melalui media sosial *Facebook* pada kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo.

D. Manfaat Penelitian

Jika penelitian ini dapat dicapai, maka hasil penelitian diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Dapat mengetahui proses belajar siswa dalam pembelajaran apresiasi Seni Rupa melalui media sosial *Facebook* pada kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo.
2. Dapat mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran apresiasi Seni Rupa melalui media sosial *Facebook* pada kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo.
3. Sebagai referensi akademik bagi dosen, mahasiswa, dan sebagai sumber informasi tentang proses dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran apresiasi Seni Rupa melalui media sosial *Facebook* pada kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo.
4. Tenaga pengajar, diharapkan dapat memberi bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran apresiasi Seni Rupa.
5. Siswa, dapat mengetahui proses mengapresiasi karya Seni Rupa melalui media sosial *Facebook*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka yang akan diuraikan dalam penelitian ini adalah hal-hal yang berhubungan dengan proses dan hasil dari rumusan masalah penelitian yang berjudul “Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa melalui Media Sosial *Facebook* pada Siswa Kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangepajo, Kabupaten Wajo”.

Tinjauan pustaka ini dibuat untuk mengetahui sasaran penelitian secara teoretis mengingat pentingnya hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, untuk dijadikan sebagai landasan teori yang dapat menjadi kerangka acuan dalam melakukan penelitian. Landasan yang dimaksud adalah teori yang merupakan kajian kepustakaan dari berbagai literatur yang relevan dengan masalah yang akan diteliti oleh penulis.

1. Pengertian proses belajar

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Dari proses pembelajaran itu akan terjadi sebuah kegiatan timbal balik antara guru dengan siswa untuk menuju tujuan yang lebih baik. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran seni rupa khususnya apresiasi karya seni rupa diperlukan metode atau tahap-tahap untuk menghasilkan hasil penghargaan atau apresiasi yang objektif. Untuk memulai sebuah proses pembelajaran terlebih dahulu harus dipahami pengertian dari kata proses.

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dengan siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, dalam Zaekhirin, 2012: 9). Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Pengertian proses pembelajaran antara lain menurut (Rooijackers dalam Prasasti, 2013: 14):

“Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar menyangkut kegiatan tenaga pendidik, kegiatan siswa, pola dan proses interaksi tenaga pendidik dan siswa dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar dalam kerangka keterlaksanaan program pendidikan”

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah gejala upaya bersama antara guru dan siswa untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan pengetahuan yang diberikan bermanfaat dalam diri siswa dan menjadi landasan belajar yang berkelanjutan, serta diharapkan adanya perubahan-perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu tujuan yang positif. Sebuah proses pembelajaran yang baik akan membentuk kemampuan intelektual, berfikir kritis dan munculnya kreatifitas serta perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.

2. Pengertian hasil belajar

Keberhasilan dari proses pembelajaran dapat diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dialami pembelajar setelah melalui proses pembelajaran. Menurut Suprijono (dalam Zaekhirin, 2012: 11), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Hasil belajar siswa akan terlihat adanya perubahan perilaku setelah melakukan aktivitas belajar

berupa nilai, pengertian, sikap, apresiasi, keterampilan dan perbuatan. Dari hasil belajar siswa itulah dapat diketahui seberapa jauh tujuan pembelajaran telah dicapai.

Menurut Warsono (2013: 15), apresiasi pada dasarnya bertujuan untuk menanamkan sikap penghargaan terhadap karya seni. Kaitannya dengan pembelajaran seni rupa di sekolah, kemampuan berapresiasi sangat penting bagi siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada muatan Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP) pada sub Mata Pelajaran Seni Rupa dalam kompetensi pada tingkat dasar yakni: mengidentifikasi keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan di wilayah Nusantara dan menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik karya seni rupa terapan di wilayah Nusantara.

Berdasarkan kutipan di atas, maka hasil belajar apresiasi siswa dalam konteks penelitian ini, dapat diukur melalui kemampuan siswa dalam melakukan identifikasi dan menunjukkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan di wilayah Nusantara. Kemampuan mengidentifikasi keunikan dan gagasan seni rupa terapan dapat dilihat melalui tahap mengidentifikasi subjek, unsur karya, media dan teknik berkarya, serta jenis corak atau motif karya. Sementara itu, kemampuan menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik karya seni rupa dapat dilihat melalui tahap menemukan nilai fungsi dan kegunaan karya, menilai dan menghargai karya dengan memberikan pernyataan bagus atau tidak bagus disertai alasan yang objektif berdasarkan tahap identifikasi yang telah dilaksanakan.

Untuk melakukan kegiatan apresiasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah melalui kegiatan *browsing* di Internet dengan membuka media sosial dan mencari gambar karya seni rupa. Media sosial dapat digunakan sebagai media apresiasi karena di dalamnya dapat menampilkan foto dan video berbagai jenis hasil karya seni rupa. Hal tersebut dapat memberikan pengetahuan siswa tentang berbagai corak, gaya, dan teknik karya seni rupa yang ditampilkan dalam media sosial.

3. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran merupakan istilah baru yang digunakan untuk menunjukkan kegiatan guru dan siswa. Kegiatan tersebut merupakan perubahan tingkah laku pada individu yang terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan individu, individu dengan individu yang lain, dan antara individu dengan lingkungannya atau tempat tinggal.

Terdapat beberapa komponen dalam pembelajaran. Pelaksanaan proses belajar mengajar yang dilakukan di Sekolah merupakan sistem dengan komponen-komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya. Djamarah (dalam Ilmiyati 2013: 15-16) mengemukakan bahwa kegiatan belajar mengandung sejumlah komponen yang meliputi tujuan, penampilan guru, aktivitas siswa, materi atau bahan, kegiatan belajar mengajar, metode, alat dan sumber, dan evaluasi.

a. Tujuan pembelajaran

Tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan. Tidak ada suatu kegiatan yang diprogramkan tanpa tujuan, karena hal

itu adalah suatu hal yang tidak memiliki kepastian dalam menentukan ke arah mana kegiatan itu dibawa (Djamarah, dalam Ilmiyati 2013: 15). Dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai oleh siswa setelah menyelesaikan serangkaian kegiatan belajar.

Tujuan pembelajaran seni rupa menurut Warsono (2013: 29) adalah meningkatkan sensitivitas, kemampuan mengekspresikan dan kemampuan mengapresiasi keindahan dan harmoni. Kemampuan mengapresiasi dan mengekspresikan keindahan serta harmoni mencakupi apresiasi dan ekspresi, sehingga mampu menikmati dan mensyukuri hidup, maupun dalam kehidupan kemasyarakatan sehingga mampu menciptakan kebersamaan yang harmonis

b. Alat/media pembelajaran

Penyampaian sumber belajar maupun bahan ajar, guru memerlukan media pembelajaran. (Djamarah, dalam Ilmiyati 2013: 15) mengemukakan bahwa yang dimaksud alat atau media adalah segala sesuatu yang digunakan dalam rangka mencapai tujuan. Artinya media pembelajaran adalah segala macam bentuk perangsang dan alat/wahana yang digunakan oleh guru untuk membantu penyampaian pesan dan sekaligus mendorong siswa untuk belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Metode pembelajaran

Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif jika pembelajaran menggunakan cara-cara yang tepat. Cara yang digunakan dalam pembelajaran disebut metode. Menurut (Djamarah, dalam Ilmiyati 2013: 15) metode adalah

suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan pemilihan metode dapat dikatakan sebagai salah satu kiat atau keterampilan yang dilakukan oleh guru. Dengan pemilihan metode yang tepat maka pembelajaran akan lebih menarik.

d. Bahan dan materi pembelajaran

Bahan pelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar (Djamarah, dalam Ilmiyati 2013: 16). Senada dengan pernyataan tersebut, (Slameto, dalam Ilmiyati 2013: 16) menjelaskan bahwa materi pembelajaran yaitu bahan yang disajikan dalam pembelajaran. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan materi pembelajaran adalah bahan pelajaran yang dipilih dan disampaikan oleh guru kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu.

e. Kegiatan belajar mengajar

Kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan inti dari proses pembelajaran. Hal ini artinya bahwa dalam kegiatan belajar mengajar akan melibatkan semua komponen pembelajaran seperti bahan, kegiatan, metode, media, serta evaluasi pembelajaran yang menjadi tolok ukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Seperti halnya yang diungkapkan oleh (Djamarah, dalam Ilmiyati 2013: 16), dalam kegiatan belajar mengajar akan melibatkan semua komponen pengajaran, kegiatan belajar mengajar akan menentukan sejauh mana arah tujuan yang telah ditetapkan akan dicapai.

f. Sumber pembelajaran

Sumber-sumber pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai tempat di mana bahan pengajaran terdapat. Sumber belajar sesungguhnya banyak sekali terdapat di mana-mana yaitu di Sekolah, di halaman, di pusat Kota, di Pedesaan, dan sebagainya. Pemanfaatan sumber-sumber pengajaran tersebut tergantung pada kreativitas guru, waktu, biaya, serta kebijakan-kebijakan lainnya (Sudirman, dalam Ilmiyati, 2013: 16).

g. Evaluasi pembelajaran

Kegiatan evaluasi akan menghasilkan data berupa biji (*score*) dan nilai (*grade*). Menurut (Soehardjo dalam Warsono, 2013: 31) dijelaskan bahwa tindakan evaluasi yang akan menghasilkan biji disebut pembijian (*scoring*) dan tindakan evaluasi yang akan menghasilkan nilai disebut penilaian (*grading*). Pembijian berfungsi untuk menentukan jenjang kuantitas kompetensi hasil belajar yang dicapai oleh siswa, sedangkan penilaian berfungsi untuk menentukan jenjang kualitas kompetensi. Guna mendapatkan hasil evaluasi yang lebih objektif, maka digunakan teknik evaluasi gabungan dengan cara pembijian yang diikuti oleh penilaian. Teknik evaluasi gabungan tersebut dilakukan dengan cara konversi yakni perubahan biji (*score*) menjadi nilai (*grade*). Hasil yang diperoleh dari pembijian berwujud simbol kuantitas yang berupa angka berubah menjadi simbol kualitas yang berupa huruf (A, B, C, D, dan E) atau menjadi pernyataan kualitas (Baik Sekali, Baik, Sedang, Kurang, Kurang Sekali).

4. Pengertian apresiasi seni

Apresiasi pada umumnya merupakan 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 dalam Setiawan, 2007: 17).

Pernyataan lain juga dikemukakan oleh Bahari (dalam Zaekhirin, 2012: 17) yang mengemukakan bahwa apresiasi merupakan proses sadar yang dilakukan oleh seseorang dalam menghadapi dan memahami karya seni. dalam memahami karya seni sebaiknya terlebih dahulu mengenal struktur bentuk karya seni, pengorganisasian elemen seni rupa atau dasar-dasar penyusunan dari karya seni yang sedang diapresiasi.

Kegiatan apresiasi pada seni adalah suatu proses penghayatan pada seni, kemudian diikuti dengan penghargaan pada seni itu serta pada senimannya. Proses penghayatan melalui tahapan: Pegamatan → pemahaman → tanggapan → evaluasi. Sampai pada tahap ini pengamat mencapai kenikmatan pesona kemudian diiringi dengan penghargaan (Fauzi, 2013: 14). Penilaian dan penghargaan merupakan pengambilan keputusan dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu yang bernilai atau berharga. Dalam proses inilah apresiator mulai menentukan keputusan

apakah suka/tidak suka, indah/tidak indah, cocok/tidak cocok dengan suasana hatinya (Prasasti, 2013: 22).

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. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa apresiasi merupakan proses pengenalan nilai-nilai seni untuk menghargai dan menafsirkan makna (arti) yang terkandung di dalam karya seni rupa melalui kegiatan pengamatan yang menimbulkan respon terhadap stimulus yang berasal dari karya seni, sehingga menimbulkan rasa keterpesonaan yang diikuti dengan penikmatan serta pemahaman bagi pengamatnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa proses apresiasi seni rupa merupakan tahapan-tahapan kegiatan untuk menghargai karya yang diawali dengan melihat sepenuhnya karya seni dengan mengamati secara seksama suatu karya, kemudian mencermati bagaimana proses pembuatan karya, kemudian menghayati maksud yang terkandung dalam karya, dan yang terakhir menilai atau memberi keputusan penghargaan terhadap karya berdasarkan tahap-tahap yang dilalui sebelumnya.

5. Pengertian Seni Rupa

Kamaril (dalam Zaekhirin, 2012: 14) Seni adalah estetika, estetika adalah keindahan. Menurut Bahari (dalam Prasasti, 2013: 18) menjelaskan seni merupakan suatu keterampilan yang diperoleh dari pengalaman, belajar, atau

pengamatan-pengamatan. Bahari menambahkan, seni juga berarti suatu perencanaan yang mahir dan menyatakan kualitasnya dengan baik, serta merupakan unsur-unsur yang ilustratif atau menghias dalam barang cetakan. Sedangkan Pamadhi (dalam Zaekhirin, 2012: 15) menyatakan pula bahwa seni adalah ekspresi jiwa manusia yang tertuang dalam berbagai bentuk karya seni. Karya seni merupakan perwujudan terselubung dari keinginan bawah sadar itu.

Seni rupa adalah suatu wujud hasil karya manusia yang diterima dengan indera penglihatan, dan secara garis besar dibagi menjadi seni murni dan seni terapan (Bahari dalam Prasasti, 2013: 19). Sedangkan menurut Kamaril (dalam Zaekhirin, 2012: 15) menjelaskan bahwa seni rupa adalah bentuk ungkapan yang dinyatakan melalui media rupa. Dapat dikatakan bahwa seni rupa adalah bentuk ungkapan yang dicurahkan melalui media rupa (visual) menjadi karya dwimatra dan trimatra.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa seni rupa merupakan suatu hasil karya yang dicurahkan dalam wujud karya visual yang memiliki nilai estetis.

Kamaril (dalam Zaekhirin, 2012: 15) menjabarkan jenis karya seni rupa antara lain, gambar/lukisan, seni grafis, seni patung, keramik, dan seni rupa terapan. Gambar/lukisan merupakan jenis karya seni rupa dwimatra. Menggambar merupakan proses perekaman objek ke dalam bidang dua dimensi. Sedangkan seni lukis cenderung mengekspresikan konseptual seniman melalui media ungkap dan teknik berdasarkan prinsip-prinsip seni rupa.

Seni grafis adalah salah satu bagian seni rupa dwimatra yang berusaha menghasilkan karya seni rupa yang bersifat dapat diperbanyak. Seni patung adalah

bagian seni rupa yang merupakan pernyataan pengalaman artistik manusia melalui bentuk-bentuk trimatra. Keramik sering diidentikkan dengan seni terapan, karena pada umumnya karya-karya keramik tampil dengan bentuk guci dan perlengkapan rumah tangga.

Seni rupa terapan dapat dibedakan menjadi dua bagian, yakni seni kriya dan desain. Seni kriya biasanya dibuat dengan tujuan untuk melestarikan tradisi di suatu daerah atau suatu bangsa. Sedangkan desain diciptakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan konsumen akan produk-produk seni. Metode pembelajaran

6. Konsep pembelajaran apresiasi seni rupa

Konsep pendidikan seni untuk apresiasi dipelopori oleh Alfred Lichtwark dan Konrad Lange dengan pemikiran bahwa “apresiasi” siswa terhadap seni dan keindahan perlu dikembangkan melalui penghayatan langsung, baik melalui kegiatan menggambar maupun kegiatan observasi, dengan mengunjungi objek-objek seni seperti museum, sanggar seniman, pameran, dan sebagainya (Prasasti, 2013: 18). Karena objek seni sangat terbatas, kemudian lahirlah “Picture Study”, yaitu kegiatan apresiasi dengan menggunakan gambar-gambar karya melalui foto. Tujuannya adalah mengembangkan kepekaan apresiasi pada siswa terhadap karya seni agar cita rasa anak terpengaruh oleh unsur-unsur isi dari karya tersebut dan menyenangi hasil karya seni.

Apresiasi termasuk dalam materi pendidikan seni diantara dua materi seni lainnya. Hal ini sebagaimana yang disebutkan oleh (Soebandi dalam Zaekhirin, 2013: 16) bahwa ada 3 (tiga) cakupan substansi materi yang dipelajari dari pendidikan seni, yaitu konsepsi, kreasi, dan apresiasi. Pembelajaran konsepsi dilakukan untuk membekali siswa mengetahui materi ilmu seni, kegiatan berolah

seni dilakukan untuk memberikan pengalaman dan kemahiran mencipta seni, dan berapresiasi seni dilakukan untuk memberi pengalaman dalam proses menghargai karya seni.

Pendidikan seni rupa dapat mencakup kognisi, apresiasi dan berkreasi. Kegiatan kognisi dan apresiasi memberi bekal kepada siswa untuk mengenal dan memahami pengetahuan kesenirupaan, seperti mengenal unsur-unsur dasar seni, prinsip-prinsip seni, fungsi seni, serta hubungan seni dengan kehidupan masyarakat. Menurut Osborn (dalam Prasasti, 2013: 21) membagi apresiasi menjadi dua dimensi yaitu, apresiasi sebagai sikap (*attitudes*) dan apresiasi sebagai suatu aksi (*actions*).

Apresiasi sebagai sikap (*attitudes*) diartikan sebagai suatu kebiasaan (*habits*) dan keahlian (*skill*), tetapi apresiasi seharusnya mengandung suatu sikap atau perasaan tentang seni yang membawa individu kepada suatu pengalaman tentang seni. Apresiasi dapat mengembangkan kebiasaan mental berupa perhatian (*attentions*) dan ketertarikan (*interest*) secara bersama-sama membawanya dengan keahlian dan kemampuan yang tumbuh dari pengulangan dan perhatian dari pengalaman. Jadi dapat dikatakan bahwa apresiasi sebagai suatu sikap dapat tumbuh dari pengulangan dan perhatian dari pengalaman yang dapat diperdalam melalui studi secara formal. Sedangkan apresiasi sebagai suatu aksi (*actions*) dapat dilatih melalui kegiatan apresiasi. Kegiatan ini meliputi bagaimana seorang apresiator melakukan pengamatan dengan memusatkan perhatian, mengenal perbedaan meningkatkan pemahaman kontekstual dan penilaian. Apresiator harus

terlibat aktif dalam kegiatan apresiasi seni dalam kehidupan sehari-hari (Osborn dalam Prasasti, 2013: 21).

Pembelajaran apresiasi seni rupa dapat dilakukan dengan memberikan stimulus berupa karya melalui penyajian karya nyata di dalam kelas, pemutaran slide atau film melalui media elektronik, mengamati pajangan karya atau mengunjungi acara pameran, atau *browsing* melalui media internet dengan situs sosial media.

Pembelajaran apresiasi bertujuan pembinaan aspek afektif yaitu meliputi aspek rasa yang implementasinya dalam bentuk sikap. Pendidikan seni rupa agar dapat berhasil secara baik maka pembelajaran apresiasi ini seharusnya cukup mendapatkan porsi yang cukup. Dalam apresiasi siswa diharapkan agar mampu menggunakan rasa estetika dalam mempersepsi, memahami, menanggapi, merefleksikan menganalisis, dan mengevaluasi karya seni rupa (Setiawan, 2007: 15).

Pada umumnya aktivitas apresiasi dapat dilakukan secara langsung berhadapan dengan karya seni rupa yang ada pada pameran, museum, studio, galeri, dan pusat-pusat seni/kerajinan itu dibuat. Dalam konteks penelitian ini, penulis sebagai guru mengajak siswa melihat karya melalui media teknologi internet sebagai media pembelajaran berbasis *facebook*. Dengan metode tersebut Siswa dapat mengamati foto dan video mengenai wujud karya, proses penggarapan karya, serta profil data diri seniman dalam proses apresiasinya.

7. Pengertian media pembelajaran

Media berperan penting dalam proses pembelajaran. Media adalah sarana menyalurkan informasi atau pengetahuan bagi siswa. Siswa seringkali dapat lebih

memahami penjelasan guru dengan adanya penggunaan media pembelajaran. Pengetahuan dasar masing-masing siswa itu berbeda-beda. Penggunaan media dapat dijadikan sebagai wahana guru dalam menjelaskan materi, sehingga pengetahuan yang masih bersifat abstrak bagi siswa seperti simbol-simbol atau objek materi pelajaran tertentu dapat diperjelas dengan menggunakan media pembelajaran (Prasasti, 2013: 27).

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media berbasis teknologi. Pengertian teknologi sendiri merupakan perpaduan yang kompleks dari manusia dengan mesin, ide, prosedur, dan pengelolaan (Hoban dalam Ariyani, 2010: 10). Kata teknologi seolah tidak lepas dari ilmu pengetahuan karena pada hakikatnya teknologi adalah penerapan ilmu atau pengetahuan lain yang terorganisir ke tugas-tugas praktis. Teknologi adalah penerapan sistemik dan sistematis dari konsep ilmu sosial dan ilmu sains serta pengetahuan lain untuk memecahkan suatu masalah.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (*Information and Communication Technology/ICT*) merupakan tulang punggung aplikasi Web 2.0. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang fenomenal dan menjadi awal munculnya aplikasi web adalah Internet. Internet merupakan jaringan global komputer dunia yang besar dan sangat luas sekali di mana setiap komputer saling terhubung satu sama lainnya dari negara ke negara lainnya di seluruh dunia dan berisi berbagai macam informasi, mulai dari teks, gambar, audio, video, dan lainnya. Internet itu sendiri berasal dari kata *interconnection networking*, yang

berarti hubungan dari banyak jaringan komputer dengan berbagai tipe jenis, dengan menggunakan tipe komunikasi seperti telepon, satelit, dan lainnya.

8. Pengertian media sosial *facebook*

Facebook menurut Ariani (2010: 14), adalah *website* jaringan sosial media dimana para pengguna dapat bergabung dalam komunitas seperti kota, kerja, sekolah, dan daerah untuk melakukan koneksi dan berinteraksi dengan orang lain. Orang juga dapat menambahkan teman-teman mereka, mengirim pesan, dan memperbaharui profil pribadi agar orang lain dapat melihat tentang dirinya. Berikut ini merupakan tampilan halaman depan dari *facebook* :



Gambar 2.1 : Tampilan halaman depan *facebook*
(Sumber: <https://web.facebook.com> : November 2016)

Facebook atau biasa disingkat FB dirilis pada tanggal 4 februari 2004. *Facebook* didirikan oleh Mark Zuckerberg seorang mahasiswa Harvard kelahiran 14 Mei 1984 dan alumni siswa *Ardley High School*. Keanggotaan situs web ini awalnya terbatas untuk mahasiswa Harvard saja, kemudian diperluas ke

Perguruan Tinggi lainnya seperti di Boston, Ivi League, dan Universitas Standford.

Selanjutnya, dikembangkan pula jaringan untuk Sekolah-Sekolah Tingkat Atas dan beberapa perusahaan besar. Sejak 11 September 2006, orang dengan alamat surat elektronik apapun dapat mendaftar di *facebook*. Hingga juli 2007, *facebook* memiliki jumlah pengguna terdaftar paling besar di antara situs-situs yang berfokus pada Sekolah dengan lebih dari 24 juta anggota aktif yang dimilikinya dari seluruh dunia. Dari September 2006 hingga September 2007, peringkatnya naik dari posisi ke-60 ke posisi ke-7 situs paling banyak dikunjungi, dan merupakan situs nomor satu untuk foto di Amerika Serikat, mengungguli situs publik lain seperti *flickr*, dengan 8,5 juta foto dimuat setiap harinya.

Facebook memiliki banyak kelebihan terkhusus dalam ruang lingkup kontekstual anak (siswa), di antaranya:

a. Keterampilan Sosial

Facebook memungkinkan anak untuk menjalin pertemanan dengan banyak orang. Media sosial dapat meningkatkan rasa percaya diri anak dan membantu mereka mengurangi perasaan kesepian, terisolasi, dan tidak memiliki teman.

b. Pernyataan Diri

Profil *facebook* memberikan anak “halaman rumah” di web, di mana mereka dapat mengekspresikan diri dan berbicara tentang minat dan kepentingan mereka. Mereka bisa bergabung dengan komunitas-komunitas tertentu, dan

mencari tahu banyak tentang bidang-bidang yang membuat mereka tertarik seperti seni, lingkungan, musik, dan lain-lain.

c. Kompetensi Digital

Mengelolah halaman *facebook* mengajarkan anak bagaimana menulis komentar dan mengunggah foto, atau bagaimana menavigasi web. Anak dapat menguasai keterampilan media sosial yang nantinya akan semakin penting ketika usia mereka bertambah.

d. Membantu menyelesaikan PR (Pekerjaan Rumah)

Sebagian besar anak menggunakan jejaring sosial untuk membahas pekerjaan sekolah. Diskusi bersama tentang tugas sekolah adalah salah satu alasan terbaik untuk memperbolehkan mereka mengakses ke jejaring sosial. Adapun manfaat *facebook* dalam dunia pendidikan di antaranya:

1. Bersifat sosial dan *mobile collaborative learning*, membangun ikatan sosial (antara teman sekelas/sekantor, dsb), dan bersifat *mobile* (bisa digunakan di mana saja)
2. Membuat kelompok atau grub untuk studi atau kerja, meningkatkan keterikatan antara pendidik dengan siswa, pendidik dengan pendidik, atau siswa dengan sesamanya siswa.
3. Menjadi media ajang belajar menulis untuk menuangkan ide.
4. Mengatasi keterbatasan waktu, tempat, dan materi dalam proses pembelajaran di dalam kelas.
5. Pengembangan proses pembelajaran lebih bervariasi.

Secara khusus, manfaat layanan aplikasi *facebook* bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan layanan aplikasi grup pada *facebook*. Layanan grup ini memiliki beberapa kelebihan yang tidak dimiliki situs web jejaring sosial sejenis diantaranya kemampuan membangun jaringan suatu kelompok tertentu lebih cepat dan informatif. Pada fitur ini juga tersedia forum diskusi yang membuat proses pengajaran menjadi lebih interaktif dalam bentuk komentar antara pendidik dengan siswa maupun antara sesama siswa dalam membahas materi pelajaran yang telah ditampilkan pada forum diskusi tersebut. Kelebihan lain dilayanan grup ini adalah pendidik bisa mengunggah materi tambahan yang diperoleh dari internet pada menu beranda grup, dengan bentuk tautan materi yang menarik seperti gambar-gambar bergerak dan penemuan terbaru mengenai materi yang diajarkan. Tentunya materi ini diunggah pendidik dengan harapan siswa mengunduh materi sebelum memasuki kelas pembelajaran.

Berikut ini merupakan langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam membuat *group* di dalam akun *facebook*:

1. Pastikan pengguna aktif/beranda di dalam beranda *facebook*.
2. Klik *Group* yang ada pada sisi sebelah kiri beranda.
3. Klik “*Buat Group*” yang tampil di layar *facebook*.
4. Di layar akan ada tampilan seperti berikut:



Gambar 2.2 : Tampilan membuat *group* dalam *facebook*
(Sumber: <https://web.facebook.com> : November 2016)

5. Pada tampilan di atas, nama grup, anggota grup, serta privasi harus dilengkapi.

6. Kemudian klik “Buat” yang terdapat pada sisi kanan bawah layar.

Setelah grup sudah dibuat, maka pengelola grup harus mengubah tampilan grup seperti mengubah *cover* grup dengan gambar yang menunjukkan bahwa grup tersebut adalah secara tertutup milik kelas X yang telah siap melakukan proses belajar apresiasi Seni Rupa dengan menggunakan media *facebook*.

Berikut ini merupakan contoh tampilan grup yang akan dibuat oleh peneliti:



Gambar 2.3 : Tampilan *Group Facebook*
(Sumber: <https://web.facebook.com/groups> : November 2016)

9. Langkah-langkah penggunaan media sosial *Facebook* sebagai media pembelajaran apresiasi Seni Rupa

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penggunaan media sosial *facebook* sebagai media pembelajaran Apresiasi Seni Rupa adalah sebagai berikut:

1. Setiap siswa harus memiliki akun *facebook*;
2. Siswa secara bersama-sama membuka halaman *facebook*nya masing-masing;
3. Setiap siswa diharuskan bergabung dalam grup baru yang telah dibuat oleh guru di dalam akun pribadinya.
4. Siswa mengunduh materi yang sebelumnya sudah diposting oleh guru;

5. Setelah mengunduh materi, siswa mempelajari dengan tertib di komputer/*laptop* masing-masing atau melalui *android*;
6. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya melalui *wall* atau dinding dalam grup *facebook*;
7. Guru bertanya seputar materi yang telah diunggah berkaitan dengan apresiasi seni rupa;
8. Siswa menjawab pertanyaan dari guru sehingga timbulah forum diskusi;
9. Pada tahap akhir, guru memberikan tes akhir (*posttest*) kepada siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *facebook* yang hasilnya akan langsung terlihat setelah siswa selesai mengerjakan *posttest* dari guru.



B. Kerangka Pikir

Dengan digunakannya media sosial *facebook* sebagai media pembelajaran Apresiasi Seni Rupa diharapkan mampu memberi gambaran tentang proses dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pada kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo sebagai data hasil penelitian ini. Adapun skema kerangka pikir dalam penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.4 : Skema Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis penelitian

Berdasarkan sifat dan permasalahan yang akan diteliti, maka jenis penelitian yang dianggap sesuai dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Pendekatan kualitatif dalam penelitian bertujuan untuk memahami informasi yang seluas-luasnya mengenai subjek penelitian (Fauzi, 2013: 43). Sementara Sugiyono (dalam Ilmiyati, 2013: 31) mengemukakan bahwa:

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowbaal*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan *makna* dari pada *generalisasi*".

Berdasarkan pandangan tersebut, maka secara garis besar dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk menyajikan suatu peristiwa, fenomena, fakta-fakta, perilaku, dan segala hal yang berkaitan dengan manusia dengan aktifitasnya. Dengan demikian, dalam penelitian kualitatif ini akan menghasilkan data deskriptif berupa proses serta hasil apresiasi siswa terhadap karya seni rupa dengan menggunakan media sosial berbasis *facebook*.

2. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Maniangepajo, yang beralamatkan di Desa Mattirowalie, Kecamatan Maniangepajo, Kabupaten Wajo, Provinsi Sulawesi Selatan. Alasan dipilihnya lokasi berdasarkan pertimbangan observasi awal yang menunjukkan bahwa SMA Negeri 1 Maniangepajo merupakan salah satu Sekolah tingkat Menengah Atas yang termasuk mempunyai kualitas *output* yang baik dibandingkan dengan sekolah lainnya di tingkat kecamatan sehingga Sekolah ini dapat digunakan sebagai acuan bagi sekolah lain.

Untuk lebih jelasnya, lokasi penelitian dapat dilihat pada peta map berikut ini:



Gambar 3.1 : Lokasi Penelitian

Sumber : (Desain Map Ridwan : November 2016)

Keterangan: C = Kelas Ls = Lab. IPA Lc = Lab. Komputer T = Panggung
 O = Kantor M = Masjid Lb = Perpustakaan L = Lapangan
 P = Parkiran K = Kanting S = Pos Satpam

3. Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah sesuatu yang diteliti baik orang, benda, ataupun lembaga (organisasi). Adapun subjek dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran apresiasi seni rupa di SMA Negeri 1 Maniangpajo. Komponen-komponen pembelajaran apresiasi pendidikan seni rupa meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi dalam kegiatan belajar mengajar (Setiawan, 2007: 29). Adapun siswa yang akan mengikuti proses pembelajaran apresiasi seni rupa adalah siswa kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo dengan jumlah 24 siswa dengan rincian 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

B. Fokus Penelitian

Adapun yang menjadi fokus penelitian ini adalah pembelajaran apresiasi seni rupa melalui media sosial *facebook* pada pelajaran seni budaya adalah:

1. Proses pembelajaran apresiasi seni rupa dengan menggunakan media sosial *facebook* pada kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo, Kabupaten Wajo.
2. Hasil kemampuan mengapresiasi siswa setelah menjalani proses pembelajaran apresiasi seni rupa melalui media sosial *facebook* pada kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo, Kabupaten Wajo.

C. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel penelitian

Variabel adalah permasalahan yang diamati dalam suatu penelitian. Berdasarkan fokus penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya di mana penelitian ini bersifat deskriptif, yakni berusaha menjelaskan dan mendeskripsikan fakta-fakta tentang proses dan hasil pembelajaran apresiasi seni rupa melalui media sosial *facebook*. Dalam hal ini, peneliti menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan terikat. Menurut Fauzi (2013: 42) bahwa “Variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang bersifat mempengaruhi variabel terikat (*dependent variable*), sedangkan variabel terikat (*deopendent variable*) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas (*independent variable*)”.

Berikut merupakan format variabel-variabel yang dipakai oleh peneliti antara lain:

a. Variabel bebas

Proses belajar siswa dalam pembelajaran apresiasi seni rupa melalui media sosial *facebook* pada kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo.

b. Variabel terikat

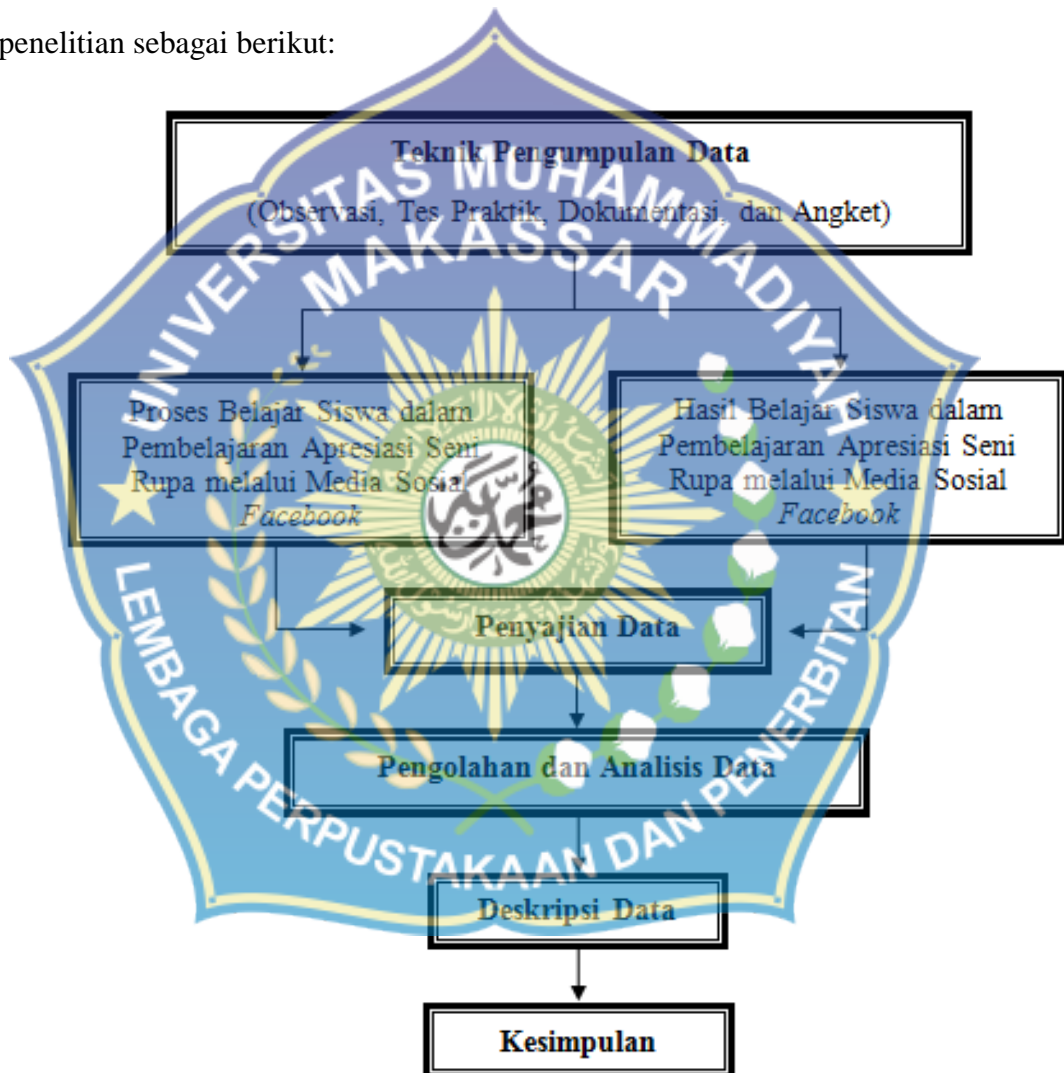
Hasil belajar siswa dalam pembelajaran apresiasi seni rupa melalui media sosial *facebook* pada kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo.

2. Desain penelitian

Desain penelitian pada hakikatnya merupakan strategi pengaturan penelitian dan dibuat sebagai kerangka acuan dalam melaksanakan penelitian.

Dalam proses penelitian ini, peneliti berupaya menyusun kerangka acuan yang meliputi perencanaan penelitian, pengumpulan data (observasi, tes praktik, dokumentasi, dan wawancara), penyajian data, pengolahan dan analisis data, deskripsi data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan kerangka acuan yang telah dibuat, maka disusunlah desain penelitian sebagai berikut:



Gambar 3.2 : Skema Desain Penelitian

D. Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugadji (dalam Marlina, 2013: 53). “Definisi operasional variabel adalah definisi yang diberikan kepada suatu variabel dan atau konstruk, dengan cara memberikan arti atau melakukan spesifikasi kegiatan maupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur konstruk atau variabel”.

Adapun definisi operasional masing-masing variabel adalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran apresiasi seni rupa melalui media sosial *facebook* pada siswa kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangepajo. Dalam variabel ini, peneliti mendeskripsikan tentang kegiatan pembelajaran apresiasi seni rupa melalui media sosial *facebook* berupa tahap-tahap pembelajaran yang diberlakukan oleh peneliti, antara lain : tahap persiapan media, pengaturan *setting* kelas, penyajian materi apresiasi, penggunaan media, pemberian tugas kelompok, diskusi kelompok, dan yang terakhir pengisian anket.
2. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran apresiasi seni rupa melalui media sosial *facebook* pada kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangepajo. Hasil yang dimaksud berupa penilaian tolak ukur kemampuan mengidentifikasi keunikan dan gagasan seni rupa dengan melalui tahap mengidentifikasi subjek, media, teknik berkarya, dan menampilkan sikap apresiatif terhadap karya seni rupa dengan

memberikan pernyataan bagus atau tidak bagus disertai alasan yang objektif berdasarkan tahap identifikasi yang telah dilaksanakan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data. Data dalam penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan proses dan hasil belajar siswa dalam mengapresiasi karya seni rupa melalui media sosial *facebook* pada kelas X 3. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes praktik pembelajaran, dokumentasi, dan pembagian angket.

1. Observasi

Menurut Arikunto (dalam Anisa, 2015: 43), “observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra”. Dalam hal ini, dengan lembar observasi peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa mengenai proses belajar apresiasi seni rupa di dalam kelas.

Lembar observasi yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas siswa. Lembar observasi proses kegiatan belajar mengajar yaitu untuk mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran apresiasi seni rupa melalui media sosial *facebook*.

2. Tes praktik pembelajaran

Tes praktik dilakukan dengan cara siswa menjalani proses pembelajaran di dalam kelas dengan materi mengapresiasi karya seni rupa Nusantara sesuai

dengan silabus yang ditetapkan di sekolah. Dalam hal ini, RPP yang biasa digunakan oleh guru seni budaya di sekolah, dirancang ulang oleh peneliti dengan mengganti media pembelajaran menjadi media sosial *facebook*.

Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran apresiasi seni rupa melalui media sosial *facebook* ialah:

1. Siswa diwajibkan bergabung dalam grup “Apresiasi Seni Rupa Nusantara” yang telah dibuat oleh penulis dalam media sosial *facebook*.
2. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok untuk ditugaskan mencari profil karya seni rupa Nusantara melalui media internet dan sumber lainnya.
3. Siswa mengirim hasil tugas kelompoknya di dalam grup *facebook* berupa teks dokumen dan album foto karya seni rupa Nusantara yang mereka temukan.
4. Setiap siswa diberi kesempatan untuk menanggapi profil karya yang ditemukan oleh kelompok lain dan melakukan diskusi Tanya jawab melalui kolom komentar dalam grup.
5. Setiap kelompok ditugaskan untuk membalas komentar pertanyaan yang merujuk pada dokumen profil karya tugas kelompoknya
6. Siswa merangkum hasil diskusi kelompoknya dalam bentuk dokumen dalam grup *facebook*.

3. Angket

Penggunaan angket bertujuan untuk efisiensi waktu dalam melakukan penelitian. Peneliti menggunakan angket yang berisi pertanyaan untuk menggali informasi tentang kemampuan apresiasi siswa berdasarkan aspek-aspek yang telah dipelajari selama proses pembelajaran mengapresiasi karya seni rupa Nusantara. Oleh karena itu, peneliti memerlukan adanya hasil kemampuan apresiasi siswa yang telah menjalani proses pembelajaran apresiasi seni rupa melalui media sosial *facebook*.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu metode untuk memperoleh data dengan mengambil data dari dokumen-dokumen yang ada. Menurut Arikunto (dalam Marlina, 2013: 54) mengatakan bahwa “dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, notulen rapat dan sebagainya”.

Dokumentasi dalam konteks penelitian ini, digunakan sebagai bukti pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian. Dokumentasi ini berupa foto-foto-foto aktivitas siswa dalam pembelajaran mengapresiasi karya seni rupa Nusantara melalui media sosial *facebook* di kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo. Dokumentasi berfungsi sebagai sarana untuk menjelaskan proses pembelajaran sehingga penelitian tersebut dapat dipertanggungjawabkan keasliannya.

F. Teknik Analisa Data

Analisi data yang dianggap tepat dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu dengan menggunakan fakta (menguraikan data) yang ada di lapangan, untuk memberikan gambaran tentang permasalahan yang dibahas dalam penelitian serta dikembangkan berdasarkan teori yang ada.

Setelah semua data terkumpul, maka langkah berikutnya adalah pengolahan data. Pengolahan data yang dimaksud pada penelitian ini adalah proses mencari dan menyusun sistematis data yang diperoleh dari hasil penelitian (observasi, tes praktik, dokumentasi, dan wawancara) dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, memilih mana yang penting dan akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh dirinya sendiri atau orang lain.



Gambar 3.3 : Skema Teknik analisis data

Sumber : (Miles and Huberman dalam Zaenal, 2016: 27)

G. Instrumen Penilaian

Tabel 3.1: Indikator kemampuan apresiasi :

No.	Indikator Kemampuan	Kategori Penilaian				
		Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Sangat Kurang
1.	Mengidentifikasi subjek karya					
2.	Mengidentifikasi media karya					
3.	Menemukan pesan dalam karya					
4.	Menilai karya					
Hasil Penilaian						



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini penulis akan menguraikan hasil penelitian yang didapatkan dari berbagai sumber data berupa observasi, tes praktik, angket, dan dokumentasi.

1. Proses pembelajaran apresiasi seni rupa melalui media sosial *facebook*

Berdasarkan hasil penelitian, siswa kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo telah terlibat langsung dalam proses pembelajaran apresiasi seni rupa melalui media sosial *facebook*. Di mana pada tahap awal siswa dan penulis menyiapkan media pembelajaran berupa alat elektronik yang bisa digunakan untuk mengakses internet khususnya media sosial *facebook*. Adapun alat elektronik yang disediakan oleh siswa berupa komputer genggam sejenis *laptop* dan *notebook* serta telepon genggam yang sudah dilengkapi dengan aplikasi internet sejenis *android* atau *smartphone*.

Tahap ke dua, penulis mengatur *setting* kelas dengan membentuk 5 kelompok belajar. Di mana setiap kelompok siswa disesuaikan dengan jumlah media yang tersedia untuk mengakses internet.

Tahap ke tiga, siswa menyimak materi tentang apresiasi seni rupa Nusantara yang dijelaskan oleh penulis dengan metode cerama. Kemudian penulis memberi kesempatan terhadap siswa untuk menanggapi materi yang dijelaskan oleh penulis dengan pertanyaan.

Tahap ke empat, penulis menjelaskan cara penggunaan media sosial *facebook* sebagai media pembelajaran apresiasi seni rupa. Di mana penulis mengarahkan siswa untuk membuka akun *facebook* masing-masing dan

bergabung dalam grup “Apresiasi Seni Rupa Nusantara” yang telah disediakan oleh penulis. Selanjutnya penulis menjelaskan jenis-jenis menu aplikasi yang akan digunakan di dalam grup sebagai media pembelajaran.

Tahap ke lima, pemberian tugas untuk setiap kelompok. Dimana setiap kelompok ditugaskan merangkum salah satu profil karya seni rupa Nusantara. Kemudian hasil rangkuman dikirim ke dalam grup dengan bentuk file dokumen disertai album foto karya ke dalam grup “Apresiasi Seni Rupa Nusantara”.

Tahap ke enam, penulis mengadakan diskusi kelompok melalui media sosial. Di mana setiap siswa secara mandiri mengamati dan mencermati keterangan karya tugas setiap kelompok. Selanjutnya, guru memberi kesempatan kepada setiap siswa menanggapi hasil tugas kelompok lain melalui kolom komentar berupa pertanyaan ataupun pernyataan.

Kemudian pada tahap akhir, penulis membagikan soal angket kepada semua siswa yang berisi pertanyaan yang bertujuan untuk mengukur kemampuan apresiasi siswa terhadap karya seni rupa Nusantara yang telah dirangkum oleh setiap kelompok di dalam grup media sosial *facebook*.

2. Hasil pembelajaran apresiasi seni rupa melalui media sosial *facebook*

Hasil pembelajaran apresiasi seni rupa Nusantara pada siswa kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangepajo dapat diukur dan diklasifikasikan dalam beberapa aspek penilaian kemampuan, yaitu terdiri atas empat penilaian aspek kemampuan di antaranya kemampuan mengidentifikasi subjek karya, kemampuan mengidentifikasi media karya, kemampuan menemukan pesan yang terkandung dalam karya, dan kemampuan memberi penilaian terhadap karya.

Rata-rata skor yang diperoleh siswa pada aspek kemampuan mengidentifikasi subjek karya seni rupa Nusantara adalah sebesar 94 dan berada pada kategori “Sangat Baik”. Kemudian perolehan skor rata-rata yang diperoleh siswa pada aspek kemampuan mengidentifikasi media karya seni rupa Nusantara melalui media sosial *facebook* sebesar 89 dan berada pada kategori sangat baik. Selanjutnya, skor rata-rata yang diperoleh siswa dalam menemukan pesan yang terkandung dalam karya adalah sebesar 95 dan berada pada kategori “Sangat Baik”. Terakhir, rata-rata skor yang diperoleh siswa pada aspek kemampuan memberi penilaian terhadap karya seni rupa Nusantara adalah sebesar 91 dan berada pada kategori “Sangat Baik”.

Sebagian besar siswa telah mampu mengidentifikasi subjek karya dengan sangat baik, mengidentifikasi media karya, mengidentifikasi teknik berkarya seni rupa Nusantara, serta memberikan penilaian terhadap karya seni rupa Nusantara. Secara keseluruhan, hasil skor yang dicapai siswa dalam mengapresiasi karya seni rupa Nusantara melalui media sosial *facebook* berada pada kategori “Sangat Baik”.

B. Pembahasan

Pada bagian ini peneliti menguraikan hasil penelitian yang telah dilakukan di lapangan dengan mengaitkan teori-teori yang telah dikemukakan terlebih dahulu berdasarkan kenyataan yang dihadapi atau ditemukan peneliti. Adapun hal pokok yang akan dibahas yaitu proses pembelajaran apresiasi seni

rupa melalui media sosial *facebook* dan hasil apresiasi siswa terhadap karya seni rupa Nusantara melalui media sosial *facebook*, adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran apresiasi seni rupa melalui media sosial *facebook* pada siswa kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangepajo

Proses pembelajaran merupakan seluruh kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama aktivitas pembelajaran berlangsung untuk mencapai tujuan belajar atau keberhasilan belajar. Aktivitas yang dimaksud disini penekanannya adalah terhadap siswa, karena dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, maka terciptalah belajar aktif. Keaktifan siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar.

Proses pembelajaran dalam penelitian ini, akan dideskripsikan secara rinci oleh penulis berdasarkan pengamatan melalui teknik observasi dan dokumentasi selama pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Dalam mengapresiasi karya seni rupa diperlukan suatu proses atau tahapan-tahapan untuk menilai atau menghargai suatu karya yang diawali dengan melihat atau mengamati sepenuhnya karya, mencermati proses penggarapan karya, menghayati bentuk serta corak yang dihasilkan, dan yang terakhir menilai dan menyatakan suatu penghargaan terhadap karya.

Ada pun beberapa kegiatan atau tahapan penting yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran apresiasi seni rupa melalui media sosial *facebook* dalam penelitian ini, antara lain:

a. Persiapan media pembelajaran

Media berperan penting dalam proses pembelajaran karena media adalah sarana untuk menyalurkan informasi atau pengetahuan bagi siswa. Berdasarkan konsep pembelajaran yang telah ditentukan dalam penelitian ini, maka penulis dan siswa harus menyiapkan media pembelajaran masing-masing berupa alat elektronik yang bisa digunakan untuk mengakses internet.

Alat elektronik yang bisa digunakan untuk mengakses internet dalam penelitian ini adalah komputer berupa *laptop* atau *notebook* dan telepon genggam yang sudah dilengkapi dengan perangkat internet sejenis *android* atau *smartphone*.



Gambar 4.1 : Media elektronik komputer/*laptop*
Sumber: (Foto Ridwan: Maret 2017)

Laptop merupakan salah satu alat elektronik yang biasa digunakan untuk mengakses internet termasuk situs-situs media sosial seperti *facebook*. Dengan laptop ini, penulis dan siswa dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran berupa teks tulisan, gambar, suara, dan video yang berkaitan dengan karya seni rupa yang akan diapresiasi. Selain itu, laptop juga dapat mempermudah

penulis dan siswa dalam mengetik atau mengerjakan tugas pembelajaran dan mengakses materi pembelajaran melalui situs media sosial *facebook* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran apresiasi seni rupa.



Gambar 4.2 : Ponsel *android/smartphone*
Sumber: (Foto Ridwan: Maret 2017)

Adapun hasil pengamatan yang diperoleh pada tahap ini. Dimana siswa terlihat cukup antusias dalam mempersiapkan alat elektronik berupa laptop dan android, berdasarkan data observasi, dari jumlah 24 siswa kelas X.3, terdapat 5 siswa yang turut aktif membawa laptop, dan siswa lainnya membawa ponsel berjenis *android/smartphone*. Selain itu, siswa juga menyediakan media pendukung lainnya berupa voucher wi-fi (kupon password wi-fi) serta kartu sim paket kuota data internet yang digunakan pada ponsel *android/smartphone* yang bisa tersambung langsung ke laptop melalui perangkat hotspot wi-fi pada android.

b. Pengaturan *setting* kelas

Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif jika pembelajaran menggunakan cara-cara yang tepat. Cara yang digunakan dalam pembelajaran

disebut metode. Adapun metode yang digunakan penulis, berupa model pembelajaran *koperatif* dimana siswa bekerja sama dalam suatu kelompok kecil yang dibentuk dari siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda untuk saling membantu menuntaskan materi pembelajaran. Selain itu, dengan model pembelajaran *koperatif* diharapkan dapat mengatasi masalah kelengkapan media pembelajaran yang disediakan oleh siswa.

Adapun proses *setting* kelas yang dilaksanakan oleh penulis dalam hal ini, siswa kelas X.3 dengan jumlah 24 siswa dibagi menjadi 5 kelompok belajar. Disesuaikan dengan media yang tersedia, siswa yang membawa laptop dipisahkan ke setiap kelompok. Kemudian setiap kelompok terdiri atas 4 – 5 anggota siswa dan siswa laki-laki dan siswa perempuan diatur secara acak di setiap kelompok. Berikut ini merupakan daftar nama siswa dalam tabel pembagian kelompok yang diatur oleh penulis:

Tabel 4.1 : Daftar pembagian kelompok belajar siswa:

No	Nama Siswa	L/P	Media	Kelompok
1	Ahmad Daniel	L	Laptop dan Android	Kelompok 1
2	Burhanuddin Usman	L	Android	
3	Cica Faradillah	P	Android	
4	Elsa Ahmadjaya	L	Android	
5	Ria Angriani	P	Android	
6	Mulyadi	L	Android	Kelompok 2
7	Nur Asia	P	Android	
8	Nurainun	P	Android	
9	Senal Abidin	L	Android	
10	Syamsuriani	P	Laptop dan Android	
11	Agung Setia Nugraha	L	Android	Kelompok 3
12	Harianto	L	Android	
13	Nurlia	P	Android	
14	Tenri Angka	P	Laptop dan Android	
15	Tri Multi	P	Android	
16	A. Baso Lome	L	Android	Kelompok 4
17	Alang	L	Android	
18	Anita Ramadhani	P	Laptop dan Android	

No	Nama Siswa	L/P	Media	Kelompok
19	Lilis Dayanti	P	Android	Kelompok 5
20	Siti Halijah	P	Android	
21	Andri Setiawan	L	Android	
22	Apriadi	L	Android	
23	Meliana	P	Android	
24	Nugi Andini	P	Laptop dan Android	

c. Penyajian materi apresiasi

Materi pembelajaran adalah bahan pelajaran yang dipilih dan disampaikan oleh guru kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Pada tahapan ini, penulis menjelaskan secara ringkas materi tentang metode apresiasi seni rupa. Di mana isi dari materi tersebut membahas tentang tahap-tahap dalam mengapresiasi karya seni rupa. Adapun rincian materi proses apresiasi seni rupa yang dijelaskan oleh penulis terhadap siswa antara lain, sebagai berikut

1. Tahap mengamati karya atau melihat wujud karya, tujuannya adalah untuk mendeskripsikan atau mengungkap objek-objek yang tampak pada karya. Proses melihat juga bertujuan untuk mendeskripsikan keterangan berupa identitas karya seni rupa yang diapresiasi. Identitas karya dapat berupa judul karya, nama pencipta karya seni rupa atau seniman, tahun pembuatan, dan lain sebagainya. Untuk mengungkap identitas karya dalam konteks apresiasi karya seni rupa Nusantara pada penelitian ini, siswa dituntun mengidentifikasi jenis karya, wilayah atau tempat pengembangan karya seni rupa tersebut, serta nama suku yang mengembangkan pembuatan karya.

2. Tahap mencermati karya. Setelah tahap mengamati karya yang akan diapresiasi, tahap apresiasi selanjutnya adalah proses mencermati karya. Proses mencermati karya bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembuatan karya dengan cara mengulas tentang alat dan bahan serta teknik yang digunakan dalam proses pembuatan karya hingga tahap *finising* karya.
3. Tahap apresiasi karya seni rupa yang ketiga adalah menghayati karya. Pada tahap menghayati karya, siswa harus membekali diri dengan pengetahuan tentang unsur dan prinsip komposisi seni rupa. Proses menghayati karya seni rupa merupakan tahapan apresiasi dengan tujuan mengungkap unsur seni rupa dan prinsip desain seni rupa yang terdapat dalam karya. Dalam konteks penelitian ini, khususnya dalam hal mengapresiasi karya seni rupa Nusantara. Siswa dituntun menghayati hasil karya dari segi unsur bentuk dan motif dan hal menarik lainnya. Selain unsur karya siswa juga dituntun mengidentifikasi fungsi karya dalam aktivitas sehari-hari suku atau wilayah Nusantara yang bersangkutan.
4. Tahap evaluasi karya merupakan tahap akhir dari proses mengapresiasi karya seni rupa. Menilai atau menghargai karya seni rupa merupakan tahapan dalam mengapresiasi yang paling sulit karena mempertimbangkan banyak hal. Memberikan penilaian dan penghargaan terhadap karya seni rupa merupakan wewenang dari siswa selaku apresiator yang sifatnya subjektif. Siswa berhak menilai atau memberikan penghargaan terhadap karya seni rupa atas dasar apa yang didapat dari tahapan apresiasi sebelumnya. Hal-hal yang terakumulasi dari proses mengamati, mencermati, dan menghayati karya seni

rupa dapat dijadikan sebagai referensi atau pedoman untuk menilai atau memberikan penghargaan terhadap karya seni rupa yang diapresiasi.

Selain materi tentang metode apresiasi, penulis juga menyajikan materi tentang seni rupa Nusantara. Adapun rincian materi seni rupa Nusantara yang disajikan oleh penulis sebagai berikut:

1. Seni rupa Nusantara adalah seni rupa yang tumbuh dan berkembang di berbagai wilayah kepulauan Indonesia yang beragam berdasarkan suku dan budaya pada masing-masing daerah. Karya seni rupa Nusantara merupakan perwujudan dari pola hidup, kepercayaan, dan nilai-nilai yang ada di masing-masing daerah (Sasrawan, 2015).
2. Secara umum, fungsi utama seni rupa Nusantara antara lain berupa fungsi praktis (kegunaan) dan fungsi estetik (keindahan). Fungsi praktis adalah fungsi yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan benda pakai atau yang biasa disebut seni rupa terapan. Sedang fungsi estetik adalah fungsi yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan akan benda hias atau yang biasa disebut seni rupa murni.
3. Karya seni rupa Nusantara dibuat dengan berbagai ragam teknik sesuai dengan keterampilan masyarakat di masing-masing daerah. Adapun beberapa teknik pembuatan karya yang dimaksud diantaranya, teknik mengayam, merajut, menenung, memahat, membutsir, dan lain-lainnya.

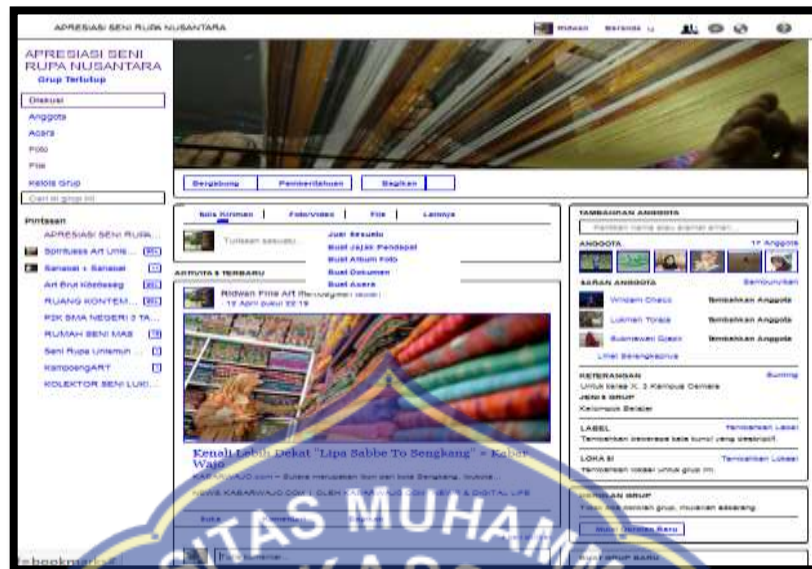
Setelah penulis selesai menyajikan materi pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan atau tanggapan terkait materi pembelajaran yang dijelaskan oleh penulis.

d. Penggunaan media pembelajaran

Pada tahap ini, penulis menjelaskan petunjuk-petunjuk penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran apresiasi seni rupa. Adapun aplikasi media sosial internet yang digunakan dalam proses pembelajaran ialah media sosial *facebook*. *Facebook* dalam hal ini, akan digunakan sebagai media untuk mengakses file tugas setiap kelompok. Selain itu, dengan adanya media sosial *facebook* diharapkan terjadi interaksi antara siswa dengan penulis dan siswa dengan siswa secara aktif terkait tentang pembahasan materi dan tugas pembelajaran ketika sedang berada di luar jam pelajaran.

Adapun petunjuk dan tahapan penggunaan media sosial *facebook* sebagai media pembelajaran apresiasi seni rupa, antara lain sebagai berikut :

1. Guru mengarahkan setiap siswa mengaktifkan laptop atau ponsel androidnya untuk mengakses aplikasi media sosial *facebook* dengan membuka akun *facebook* masing-masing.
2. Guru membuat sebuah aplikasi grup di dalam *facebook* dengan nama grup “Apresiasi Seni Rupa Nusantara”. Berikut ini adalah gambar grup yang dibuat oleh penulis/guru :



Gambar 4.3 : Beranda grup “Apresiasi Seni Rupa Nusantara”
(Sumber: <https://web.facebook.com/groups/231620213970449> : April 2017)

- Guru mengarahkan setiap siswa untuk bergabung ke dalam grup “Apresiasi Seni Rupa Nusantara” yang kemudian dikonfirmasi langsung oleh guru sebagai operator grup. Berikut ini adalah foto daftar anggota grup :



Gambar 4.4 : menu daftar anggota grup
(Sumber: <https://web.facebook.com/groups/231620213970449> : April 2017)

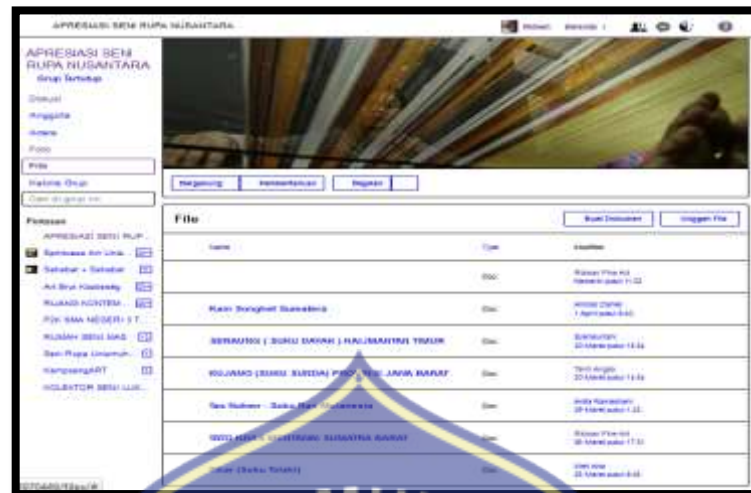
3. Setelah itu, guru menjelaskan dan menunjukkan kepada siswa menu aplikasi grup yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Menu aplikasi grup yang akan digunakan diantaranya menu album dan menu dokumen. Menu album grup difungsikan sebagai media untuk mengakses file berupa foto atau gambar. Dengan album ini, karya seni rupa Nusantara dapat dengan mudah diakses oleh setiap siswa secara berkelompok maupun individu. Berikut ini merupakan foto menu album dan daftar album foto kelompok siswa di dalam grup “Apresiasi Seni Rupa Nusantara” :



Gambar 4.5 : Daftar menu album foto grup

(Sumber: <https://web.facebook.com/groups/231620213970449> : April 2017)

Selain menu album grup, ada juga menu dokumen yang nantinya akan digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran sebagai media untuk mengakses file berupa teks atau tulisan berupa ulasan karya ataupun rangkuman tugas siswa. Untuk lebih jelasnya, perhatikan foto menu dokumen dan daftar dokumen siswa pada grup berikut ini.



Gambar 4.6 : Daftar menu dokumen grup
(Sumber: <https://web.facebook.com/groups/231620213970449> : April 2017)

e. Pemberian tugas kelompok

Pada tahap ini, penulis menugaskan setiap kelompok untuk membuat rangkuman tentang salah satu jenis karya seni rupa Nusantara. Adapun rincian tugas rangkuman setiap kelompok, antara lain sebagai berikut:

1. Profil karya berupa identitas, wilayah, suku, serta deskripsi singkat tentang bentuk karya.
2. Proses penggarapan karya berupa bahan, alat, dan teknik yang digunakan selama proses pembuatan karya.
3. Nilai-nilai pada karya antara lain nilai keindahan yang berkaitan dengan motif dan bentuk karya dan nilai terapan atau fungsi serta nilai-nilai yang berkaitan dengan aspek lainnya.

Kemudian, tugas rangkuman tersebut dikirim oleh setiap kelompok ke dalam grup *facebook* melalui menu dokumen grup “Apresiasi Seni Rupa Nusantara”. Selain tugas rangkuman, setiap kelompok juga ditugaskan untuk

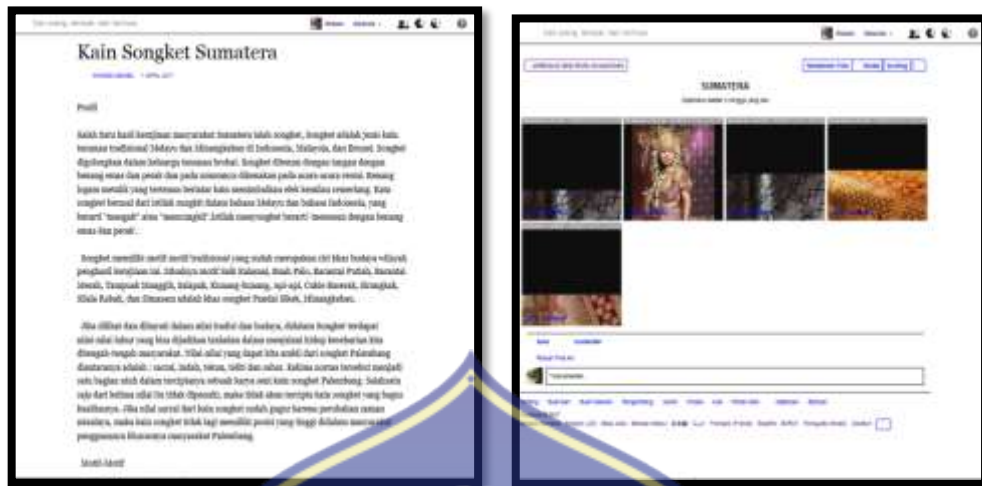
mencari foto-foto karya disertai foto alat dan bahan yang digunakan dalam mengarang karya dan foto proses dan teknik pembuatan karya.

Agar setiap kelompok tidak membahas karya yang sama, maka penulis membagi tugas setiap kelompok dengan cara membagi wilayah atau tempat untuk mencari profil karya di setiap kepulauan di wilayah Nusantara. Masing-masing kelompok membahas 1 profil karya seni rupa khas wilayah Nusantara yang telah dipilihkan oleh guru.

Adapun wilayah pencarian profil karya yang ditugaskan guru terhadap setiap kelompok diantaranya, kelompok 1 membahas profil karya seni rupa khas wilayah Sumatera, kelompok 2 membahas profil karya seni rupa khas Kalimantan, kelompok 3 membahas profil karya seni rupa khas wilayah Jawa, kemudian kelompok 4 membahas profil karya seni rupa khas wilayah sekitar Papua, dan yang terakhir kelompok 5 membahas profil karya seni rupa khas wilayah Sulawesi.

Masing-masing kelompok diberi waktu selama satu minggu untuk menyelesaikan tugas rangkuman profil karya seni rupa Nusantara. Melalui media sosial *facebook*, masing-masing kelompok menyeter hasil tugas rangkumannya sebelum pertemuan selanjutnya. Format tugas yang dikirim setiap kelompok berupa file dokumen disertai album foto karya ke dalam grup “Apresiasi Seni Rupa Nusantara”.

Adapun hasil tugas kelompok siswa yang telah dikerjakan pada saat penelitian, perhatikan foto layar media sosial *facebook* berikut ini:



Gambar 4.7 : Hasil tugas kelompok 1
(Sumber: <https://web.facebook.com/groups/231620213970449> : April 2017)

Hasil tugas rangkuman kelompok 1 membahas profil karya Seni Kerajinan Tenun Kain Kongket khas Suku Minang, Provinsi Sumatera Selatan.



Gambar 4.8 : Hasil tugas kelompok 2
(Sumber: <https://web.facebook.com/groups/231620213970449> : April 2017)

Hasil tugas rangkuman kelompok 2 membahas profil karya Seni Anyaman Topi Seraung khas Suku Dayak, Provinsi Kalimantan Timur.



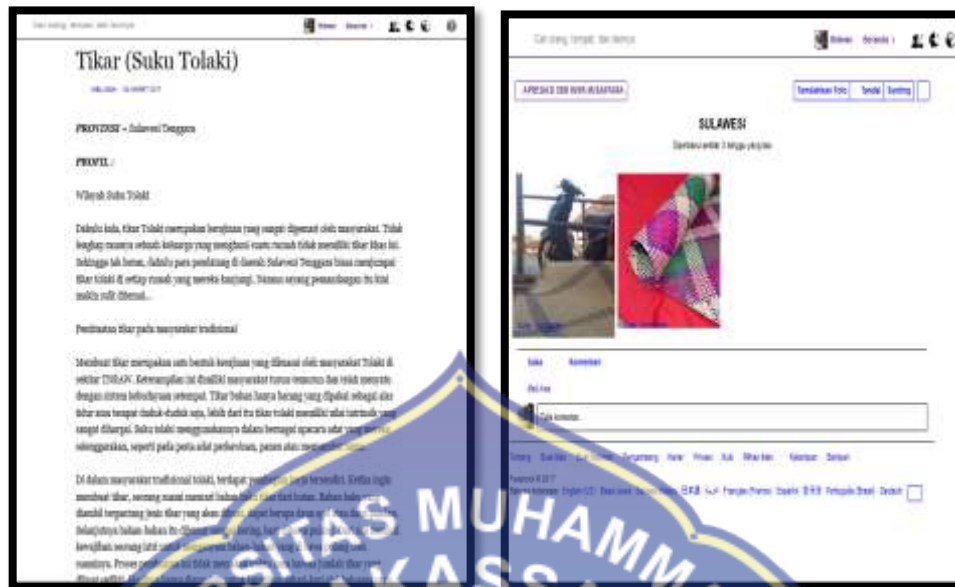
Gambar 4.9 : Hasil tugas kelompok 3
(Sumber: <https://web.facebook.com/groups/231620213970449> : April 2017)

Hasil tugas rangkuman kelompok 3 membahas profil karya Seni Kria
Senjata Tajam Kujang khas Suku Sunda, Provinsi Jawa Barat.



Gambar 4.10 : Hasil tugas kelompok 4
(Sumber: <https://web.facebook.com/groups/231620213970449> : April 2017)

Hasil tugas rangkuman kelompok 4 membahas profil karya Seni
Kerajinan Tas Noken dari Suku Ras Melanesia, Papua.



Gambar 4.11 : Hasil tugas kelompok 5
(Sumber: <https://web.facebook.com/groups/231620213970449> : April 2017)

Hasil tugas rangkuman kelompok 5 membahas profil karya Seni Anyaman Tikar khas Suku Tolaki, Provinsi Sulawesi Tenggara.

f. Diskusi kelompok

Tahapan ini dilaksanakan pada pertemuan ke dua, di mana setiap kelompok telah menyiapkan ulasan materinya di dalam aplikasi grup “Apresiasi Seni Rupa Nusantara”. Dalam hal ini, setiap siswa secara mandiri menyimak dan mencermati foto karya dan dokumen ulasan profil karya setiap kelompok. Selanjutnya, guru memberi kesempatan kepada setiap siswa menanggapi hasil tugas kelompok lain (diluar dari kelompoknya sendiri) melalui kolom komentar berupa pertanyaan ataupun pernyataan.

Perhatikan foto layar kolom komentar proses diskusi kelompok melalui media sosial *facebook*, berikut ini.



Gambar 4.12 : Diskusi kelompok 1

(Sumber: <https://web.facebook.com/groups/231620213970449> : April 2017)

Gambar 4.13 : Diskusi kelompok 2

(Sumber: <https://web.facebook.com/groups/231620213970449> : April 2017)



Gambar 4.14 : Diskusi kelompok 3
(Sumber: <https://web.facebook.com/groups/231620213970449> : April 2017)



Gambar 4.15 : Diskusi kelompok 4
(Sumber: <https://web.facebook.com/groups/231620213970449> : April 2017)



Gambar 4.16 : Diskusi kelompok 5

(Sumber: <https://web.facebook.com/groups/231620213970449> : April 2017)

Setelah sesi pertanyaan selesai dan ditutup oleh penulis, setiap kelompok ditugaskan membalas atau menjawab komentar pertanyaan atau tanggapan setiap siswa yang menyimak tugas kelompok masing-masing.

2. Hasil pembelajaran apresiasi seni rupa melalui media sosial *facebook* pada siswa kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo

Pembahasan hasil rekapitulasi dari angket yang diberikan peneliti pada siswa kelas X.3 merupakan deskripsi tentang kemampuan siswa kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo dalam melakukan apresiasi terhadap karya seni rupa Nusantara melalui media sosial *facebook*. Peneliti menggali informasi tentang kemampuan mengapresiasi siswa kelas X.3 dengan jumlah 24 siswa yang mengikuti proses pembelajaran.

Hasil pembelajaran merupakan suatu kemampuan atau tingkah laku yang diperoleh siswa setelah melaksanakan aktivitas pembelajaran. Dalam hal ini, Penulis menggunakan angket yang berisi 10 pertanyaan yang bertujuan untuk menggali empat aspek kemampuan dalam mengapresiasi karya seni rupa Nusantara. Setiap aspek kemampuan diwakili oleh beberapa pertanyaan. Empat

aspek kemampuan tersebut adalah : (1) kemampuan mengidentifikasi subjek karya, (2) kemampuan mengidentifikasi media karya, (3) kemampuan menemukan pesan yang terkandung dalam karya, dan (4) kemampuan memberi penilaian terhadap karya.

Hasil angket yang telah diisi oleh siswa dievaluasi oleh peneliti. Evaluasi angket dilakukan berdasarkan pedoman yang telah dibuat oleh peneliti. Teknik evaluasi menurut Soehardjo dalam Warsono (2013: 100) akan menghasilkan dua kemungkinan tampilan hasil berupa biji (*score*) dan nilai (*grade*). Guna mendapatkan hasil evaluasi yang lebih objektif maka digunakan teknik evaluasi gabungan dengan cara konversi yakni mengubah biji (*score*) menjadi nilai (*grade*).

a. Aspek kemampuan mengidentifikasi subjek karya

Mengidentifikasi subjek karya seni rupa bertujuan untuk mendeskripsikan keterangan karya seni rupa Nusantara berupa jenis karya, menjelaskan wujud atau hal-hal yang tampak dalam karya, serta identitas karya berupa data asal wilayah dan suku yang membuat karya. Kemampuan mengidentifikasi subjek karya seni rupa Nusantara dapat diukur berdasarkan perolehan skor pada hasil angket. Skor yang diperoleh siswa kemudian dikonversikan ke dalam bentuk pernyataan. Pernyataan tersebut dikelompokkan menjadi empat kategori berdasarkan besaran rentang skor yang diperoleh, yaitu kategori sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik.

1. Siswa dianggap mampu mengidentifikasi subjek karya seni rupa dengan kategori “Sangat Baik” apabila memperoleh skor dengan

- rentang 80-100, jika mampu mendeskripsikan bentuk dan perwujudan figur atau hal-hal yang tampak pada karya, nama suku serta asal daerah penrajin karya, dan nama/jenis karya.
2. Siswa dianggap mampu mengidentifikasi subjek karya dengan kategori “Baik” apabila memperoleh skor dengan rentang 70-79, jika mampu menyebutkan nama suku serta asal daerah penrajin karya dan nama/jenis karya namun masih kurang lengkap dalam mendiskripsikan bentuk dan perwujudan figur atau hal-hal yang tampak pada karya.
 3. Siswa dianggap mampu mengidentifikasi subjek karya dengan kategori “Cukup Baik” apabila memperoleh skor dengan rentang 60-69, jika mampu menyebutkan dengan benar nama suku serta asal daerah penrajin karya, nama/jenis karya, dan mendiskripsikan bentuk dan perwujudan figur atau hal-hal yang tampak pada karya akan tetapi tidak lengkap.
 4. Siswa dianggap mampu mengidentifikasi subjek karya dengan kategori “Kurang Baik” apabila memperoleh skor dengan rentang 45-59, jika mampu menyebutkan nama suku serta asal daerah penrajin karya dan nama/jenis karya namun salah dalam mendiskripsikan bentuk dan perwujudan figur atau hal-hal yang tampak pada karya.
 5. Siswa dianggap mampu megamati karya dengan kategori “Kurang Baik” apabila memperoleh skor dengan rentang 0-44. Jika tidak

mampu mendeskripsikan bentuk dan perwujudan figur atau hal-hal yang tampak pada karya, nama suku serta asal daerah penrajin karya, dan nama/jenis karya.

b. Aspek kemampuan mengidentifikasi media karya

Media berkarya meliputi penggunaan bahan, alat dan teknik pembuatan. Kemampuan mengidentifikasi media berkarya seni rupa, berarti kemampuan untuk menyebutkan bahan, alat, dan teknik pembuatan yang digunakan dalam pembuatan karya seni rupa. Kemampuan mengidentifikasi media karya seni rupa Nusantara dapat diukur berdasarkan penilaian skor pada hasil evaluasi angket. Berdasarkan skor yang diperoleh siswa dikonversikan ke dalam bentuk pernyataan yang dikelompokkan ke dalam empat kategori, antara lain adalah kategori sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik.

1. Siswa dianggap mampu mengidentifikasi media berkarya dengan kategori “Sangat Baik” apabila memperoleh skor dengan rentang 80-100, jika mampu menyebutkan bahan dan alat berkarya dengan lengkap dan mampu menjelaskan teknik pembuatan karya.
2. Siswa dianggap mampu mengidentifikasi media berkarya dengan kategori “Baik” apabila memperoleh skor dengan rentang 70-79, jika mampu menyebutkan bahan dan alat berkarya dengan lengkap dan hanya menyebutkan teknik berkarya saja.
3. Siswa dianggap mampu mengidentifikasi media berkarya dengan kategori “Cukup Baik” apabila memperoleh skor dengan rentang 60-

69, jika mampu menyebutkan bahan dan alat secara tidak lengkap dan hanya menyebutkan teknik berkarya saja.

4. Siswa dianggap mampu mengidentifikasi media berkarya dengan kategori “Kurang Baik” apabila memperoleh skor dengan rentang 45-59, jika tidak lengkap dalam menyebutkan bahan, alat, dan teknik yang digunakan dalam berkarya.

5. Siswa dianggap mampu mengidentifikasi media berkarya dengan kategori “Kurang Baik” apabila memperoleh skor dengan rentang 0-44. Jika tidak mampu menyebutkan bahan dan alat berkarya dengan lengkap dan mampu menjelaskan teknik pembuatan karya.

c. Aspek kemampuan menemukan pesan yang terkandung dalam karya

Kemampuan menemukan pesan pada karya seni rupa merupakan proses yang mengantarkan siswa pada penjelajahan dalam rangka mengungkap hal di balik penciptaan karya atau disebut unsur ekstrinsik. Unsur ekstrinsik karya seni rupa dapat berupa latar belakang penciptaan karya dan atau pun pesan yang hendak disampaikan. Kemampuan siswa dalam Menemukan pesan yang terkandung dalam karya seni rupa Nusantara dapat diukur berdasarkan perolehan skor. Rentang skor yang diperoleh siswa kemudian dikonversikan ke dalam bentuk pernyataan yang dikelompokkan ke dalam empat kategori diantaranya kategori sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik.

1. Siswa dianggap mampu menemukan pesan yang terkandung dalam karya dengan kategori “Sangat Baik” apabila memperoleh skor dengan rentang 80-100, jika mampu menjelaskan latar belakang

- penciptaan karya dan mampu menjelaskan pesan yang disampaikan dalam karya dengan benar.
2. Siswa dianggap mampu menemukan pesan yang terkandung dalam karya dengan kategori “Baik” apabila memperoleh skor dengan rentang 70-79, jika hanya mendekati benar saat menjelaskan latar belakang penciptaan karya tetapi mampu menjelaskan pesan yang disampaikan dalam karya dengan benar.
 3. Siswa dianggap mampu menemukan pesan yang terkandung dalam karya dengan kategori “Cukup Baik” apabila memperoleh skor dengan rentang 60-69, jika mampu menjelaskan latar belakang penciptaan karya tetapi mendekati benar saat menjelaskan pesan yang disampaikan dalam karya.
 4. Siswa dianggap mampu menemukan pesan yang terkandung dalam karya dengan kategori “Kurang Baik” apabila memperoleh skor dengan rentang 45-59, jika hanya mampu menjelaskan latar belakang penciptaan karya atau sebaliknya hanya mampu menjelaskan pesan yang disampaikan dalam karya saja.
 5. Siswa dianggap mampu menemukan pesan yang terkandung dalam karya dengan kategori “Kurang Baik” apabila memperoleh skor dengan rentang 0-44. jika tidak mampu menjelaskan latar belakang penciptaan karya dan pesan yang disampaikan dalam karya.

d. Aspek kemampuan memberi penilaian terhadap karya

Tahapan akhir dari proses mengapresiasi karya adalah kemampuan memberi penilaian terhadap karya seni rupa berupa penilaian dan penghargaan terhadap karya seni rupa Nusantara. Siswa berhak menilai dan memberi penghargaan terhadap karya berdasarkan hal-hal yang diperoleh pada tahap apresiasi sebelumnya. Dalam hal ini, siswa dihadapkan pada pilihan bagus atau tidak bagus terhadap karya yang diapresiasi dengan alasan objektif yang dapat mendukung pernyataan tersebut. Siswa juga dituntut dapat memberikan penghargaan pada karya yang dihadapi dengan menyatakan suka atau tidak suka disertai alasannya. Aspek kemampuan memberikan penilaian terhadap karya seni rupa Nusantara diukur berdasarkan hasil evaluasi angket. Besar skor yang diperoleh siswa dari hasil mengapresiasi karya kemudian dikonversikan ke dalam bentuk pernyataan yang terbagi atas empat kategori, antara lain kategori sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik.

1. Siswa dianggap mampu memberikan penilaian terhadap karya dengan kategori “Sangat Baik” apabila memperoleh skor dengan rentang 80-100, jika siswa memberikan pernyataan bagus atau tidak bagus dan suka atau tidak suka dengan disertai alasan yang mendukung.
2. Siswa dianggap mampu memberikan penilaian terhadap karya dengan kategori “Baik” apabila memperoleh skor dengan rentang 70-79, jika siswa hanya mampu memberikan pernyataan bagus atau tidak bagus disertai alasan yang mendukung dan mampu menyatakan

suka atau tidak suka tetapi alasan yang disampaikan kurang mendukung.

3. Siswa dianggap mampu memberikan penilaian terhadap karya dengan kategori “Cukup Baik” apabila memperoleh skor dengan rentang 60-69, jika siswa mampu menyatakan bagus atau tidak bagus dan suka atau tidak suka, namun alasan yang disampaikan tidak mendukung.
4. Siswa dianggap mampu memberikan penilaian terhadap karya dengan kategori “Kurang Baik” apabila memperoleh skor dengan rentang 45-59, jika siswa hanya mampu menyatakan bagus atau tidak bagus disertai alasan yang mendukung, tetapi tidak mampu menyatakan bagus atau tidak bagus dengan alasannya.
5. Siswa dianggap mampu memberikan penilaian terhadap karya dengan kategori “Kurang Baik” apabila memperoleh skor dengan rentang 0-44. Jika tidak mengisi salah satu atau ke semua soal angket yang berkaitan dengan tahap evaluasi karya.

Secara keseluruhan, hasil skor yang dicapai siswa dalam mengapresiasi karya seni rupa melalui media sosial *facebook*. Sebagian siswa kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo, telah mampu mengapresiasi karya seni rupa berdasarkan tahapan-tahapannya antara lain mengidentifikasi subjek karya, mengidentifikasi media karya, menemukan pesan yang terkandung dalam karya, serta memberi penilaian terhadap karya. Berikut ini adalah tabel hasil rekapitulasi seluruh skor

yang diperoleh siswa dalam mengapresiasi karya seni rupa Nusantara melalui media sosial *facebook* yang diperoleh melalui angket:

Tabel 4.2 : Rekapitulasi skor kemampuan apresiasi karya

No	Nama Siswa	Indikator Kemampuan				Total Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1	Andi Baso Lome	100	100	68	50	79	Baik
2	Agung Setia .N	86	85	100	100	93	Sangat Baik
3	Ahmad Daniel	95	77	100	100	93	Sangat Baik
4	Alang	100	100	100	100	100	Sangat Baik
5	Andri Setiawan	100	100	95	95	97	Sangat Baik
6	Anita Ramadhani	100	100	100	100	100	Sangat Baik
7	Apriadi	90	87	95	93	91	Sangat Baik
8	Burhanuddin Usman	80	85	80	80	81	Sangat Baik
9	Cica Faradillah	100	50	100	68	79	Baik
10	Elsa Ahmadjaya	87	85	95	73	85	Sangat Baik
11	Harianto	100	93	95	100	97	Sangat Baik
12	Lilis Dayanti	100	100	100	93	98	Sangat Baik
13	Meliana	100	100	85	100	96	Sangat Baik
14	Mulyadi	90	85	100	93	92	Sangat Baik
15	Nugi Andini	100	85	95	100	95	Sangat Baik
16	Nur Asia	85	85	100	100	93	Sangat Baik
17	Nurainun	87	85	100	100	93	Sangat Baik
18	Nurlia	95	93	100	80	92	Sangat Baik
19	Ria Angriani	92	85	85	100	90	Sangat Baik
20	Senal Abidin	92	85	100	93	93	Sangat Baik
21	Siti Halijah	100	100	100	100	100	Sangat Baik
22	Syamsuriani	82	85	100	100	92	Sangat Baik
23	Tenri Angka	100	93	100	80	93	Sangat Baik
24	Tri Multi	100	100	100	80	95	Sangat Baik
Nilai Rata-rata		94	89	95	91	92	Sangat Baik

Tabel 4.3 : Keterangan aspek indikator kemampuan

No	Aspek-Aspek Indikator Kemampuan	Ket.
1	Mengidentifikasi subjek karya seni rupa Nusantara	1
2	Mengidentifikasi media karya seni rupa Nusantara	2
3	Menemukan pesan yang terkandung dalam karya seni rupa Nusantara	3
4	Memberi penilaian terhadap karya seni rupa Nusantara	4

Tabel 4.4 : Keterangan rentang skor

Kriteria Indikator Pencapaian Kompetensi	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
80 – 100	Sangat Baik	4
70 – 79	Baik	3
60 – 69	Cukup Baik	2
45 – 59	Kurang Baik	1
0 – 44	Sangat Kurang	0

Berdasarkan akumulasi hasil apresiasi siswa kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangepajo pada tabel 4.1, diperoleh nilai rata-rata dari ke empat aspek kemampuan apresiasi terhadap karya seni rupa Nusantara melalui media sosial *facebook* adalah sebagai berikut: nilai rata-rata pada aspek kemampuan Mengidentifikasi subjek karya adalah 94, Mengidentifikasi media karya adalah 89, Menemukan pesan yang terkandung dalam karya adalah 95, dan Memberi penilaian terhadap karya adalah 91. Berdasarkan hasil akumulasi tersebut, maka dapat diperoleh nilai rata-rata apresiasi siswa kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangepajo terhadap karya seni rupa Nusantara yakni sebesar 92, berada pada kategori “Sangat Baik”. Untuk lebih jelasnya, perhatikan tabel berikut ini:

Tabel 4.5 : Nilai rata-rata aspek kemampuan apresiasi siswa

No	Aspek Kemampuan Apresiasi	Nilai
1	Mengidentifikasi subjek karya	94
2	Mengidentifikasi media karya	89
3	Menemukan pesan yang terkandung dalam karya	95
4	Memberi penilaian terhadap karya	91
Nilai Rata-rata		92

Secara keseluruhan, hasil skor yang dicapai siswa dalam mengapresiasi karya seni rupa Nusantara melalui media sosial *facebook* sudah sangat baik. Sebagian besar siswa telah mampu Mengidentifikasi subjek karya dengan sangat

baik, Mengidentifikasi media karya, menghayati unsur dan prinsip dalam karya seni rupa Nusantara, serta memberikan penilaian terhadap karya seni rupa Nusantara. Hal tersebut dikarenakan siswa sebelumnya telah mendapatkan pengalaman estetis pada saat menjalani proses pembelajaran apresiasi seni rupa Nusantara melalui media sosial *facebook*. Pengalaman estetis yang diperoleh akan mendasari siswa untuk mampu mengkomunikasikan pengalamannya melalui bahasa lisan atau tulisan. Pada proses mengapresiasi, pengalaman estetis yang dimiliki siswa sangat menentukan hasil apresiasi.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah diuraikan hasil penelitian dan pembahasannya maka dapat ditarik beberapa kesimpulan penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran apresiasi seni rupa melalui media sosial *facebook* di kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo terdiri dari beberapa tahapan penting yaitu persiapan media, pengaturan *setting* kelas, penyajian materi apresiasi, penggunaan media, pemberian tugas kelompok, dan diskusi kelompok. Di mana proses pembelajaran apresiasi seni rupa melalui media sosial *facebook* sangat memerlukan keseriusan, keaktifan serta kerja sama yang baik di antara siswa.
2. Kemampuan mengapresiasi karya seni rupa Nusantara melalui media sosial *facebook* yang dihasilkan oleh siswa kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo dapat dikategorikan sangat baik, hal ini dapat dilihat dari hasil rekapitulasi nilai siswa dari hasil pengisian soal angket. Penilaiannya dapat diukur berdasarkan indikator penilaian kemampuan yang meliputi penilaian aspek kemampuan mengidentifikasi subjek karya, kemampuan mengidentifikasi media karya, kemampuan menemukan pesan yang terkandung dalam karya, dan aspek kemampuan memberi penilaian terhadap karya yang diapresiasi setiap siswa. Berdasarkan akumulasi nilai yang diperoleh melalui hasil pengisian angket, nilai rata-rata apresiasi yang diperoleh siswa kelas X.3 SMA

Negeri 1 Maniangpajo terhadap karya seni rupa Nusantara yakni sebesar 92, dan berada pada kategori “Sangat Baik”.

B. Saran

Setelah menguraikan tentang proses dan hasil pembelajaran apresiasi seni rupa melalui media sosial *facebook*, maka penulis menyarankan beberapa hal:

1. Kegiatan apresiasi terhadap karya seni rupa dapat melatih sensitivitas atau kepekaan siswa. Menurut hasil pengamatan, siswa kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo belum pernah diajarkan materi apresiasi, sehingga siswa mengaku belum pernah mengalami pengalaman mengapresiasi atau menilai karya. Siswa disarankan untuk tetap melakukan apresiasi karya seni rupa melalui media apa pun dan di mana pun berada walaupun di luar jam pelajaran. Melakukan kegiatan apresiasi dapat dilakukan di mana saja selama ada karya seni rupa.
2. Guru seyogyanya dapat menjadi fasilitator dan menjadi sumber pemecahan masalah yang baik di dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu guru harus lebih kreatif dan lebih membuka serta menerima ide serta gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran seni budaya.
3. Diharapkan kepada pemerintah maupun pihak sekolah untuk lebih memberikan perhatian terkhusus pada mata pelajaran seni budaya dimana mata pelajaran seni budaya memadukan antara teori dan praktek yang memerlukan beberapa fasilitas pendukung di dalam proses

pembelajarannya agar siswa dapat merasa aman dan lebih nyaman dalam mengapresiasi karya dan mengespresikan kreatifitas-kreatifitas mereka.



DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Fina. 2010. *Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Media Online Facebook terhadap Hasil Belajar Fisika pada Konsep Termodinamika*. (Online). (<http://repository.uinjkt.ac.id>, diakses 19 Oktober 2016, 18:53).
- Fauzi, Nanang Hanif. 2013. *Strategi Pembelajaran Kontekstual pada Proses Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa SMP Negeri 1 Playen Gunungkidul*. (Online). (<http://eprints.uny.ac.id>, diakses 31 Juli 2016, 23:16).
- Ilmiyati, Rephita. 2013. *Pemanfaatan Tinta dan Pastel (Mix Media) untuk Pembelajaran Seni Lukis di Kelas SMP Negeri 3 Doro Kabupaten Pekalongan*. (Online). (<http://lip.unnes.ac.id>, diakses 21 Mei 2016, 00:08).
- Marlina. 2013. *Hubungan Antara Minat Belajar Seni Rupa dengan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Kelas VIII-2 SMP Negeri 3 Palangka Raya Tahun Pelajaran 2013/2014*. (Online). (<http://eprints.uny.ac.id>, 25 Oktober 2016, 11:23).
- Prasasti, Asri. 2013. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Mengapresiasi Karya Seni Rupa Menggunakan Media Kartu Susun Anak Tangga pada Siswa Kelas IV SD Negeri Margadan 7 Kota Tegal*. (Online). (<http://lip.unnes.ac.id>, diakses 15 Oktober 2016, 16:31).
- Sasrawan, Hedi. 2015. *Seni Rupa Nusantara. Artikel Lengkap*, (Online), (<http://hedisasrawan.blogspot.co.id>, diakses 24 April 2017, 20:06).
- Setiawan, Deddy Harianto. 2007. *Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa di Sekolah Dasar Negeri II Mojorebo Wirosari Grobogan*. (Online). (<http://lib.unnes.ac.id>, diakses 13 Oktober 2016, 17:47).
- Tuti, Anisa. 2015. *Pengaruh Penggunaan E-learning Berbasis Facebook sebagai Media Pembelajaran IPS terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus: SMP N 10 Kota Tangerang Selatan)*. (Online). (<http://repository.uinjkt.ac.id>, diakses 13 Oktober 2016, 16:37).
- Warsono. 2013. *Kemampuan Berapresiasi Siswa Melalui Kegiatan Pameran Sekolah Di SMA Negeri 3 Slawi*. (Online). (<http://lib.unnes.ac.id>, diakses 11 April 2017, 00:15).

Zaekhirin. 2012. *Peningkatan Hasil Belajar Mengapresiasi Karya Seni Rupa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Appreciation Card pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kraton 2 Kota Tegal*. (Online). (<http://lip.unnes.ac.id>, diakses 15 Oktober 2016, 15:39).

Zaenal. 2016. *Pemanfaatan Lem Fox Putih dan Pigmen Warna dalam Pembelajaran Seni Lukis pada Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Mariso Makassar*. Skripsi. Makassar: Jurusan Seni Rupa. FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.

Sumber Internet:

<https://web.facebook.com/groups/231620213970449>





LAMPIRAN 1

Format Observasi

Teknik observasi dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek. Pada penelitian ini, objek yang akan diamati adalah proses pembelajar apresiasi seni rupa Nusantara melalui media sosial *facebook* pada siswa kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo, Kabupaten Wajo. Adapun hal-hal yang harus diamati terdiri atas:

No	Proses Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa Nusantara melalui Media Sosial Facebook	Deskripsi
1.	Persiapan media pembelajaran	Mempersiapkan media pembelajaran merupakan salah satu tahap awal dalam setiap kegiatan pembelajaran di sekolah yang harus dipersiapkan oleh guru maupun siswa. Untuk itu, dalam proses pembelajaran apresiasi seni rupa melalui media sosial <i>facebook</i> , guru dan siswa harus mempersiapkan media pembelajaran antara lain komputer/laptop, <i>android/smartphone</i> , dan media pendukung lainnya berupa kupon voucher wifi yang bisa terjangkau di wilayah sekolah dan kartu internet lainnya untuk mengantisipasi masalah sambungan wifi internet yang disediakan oleh sekolah.
2.	Pengaturan <i>setting</i> kelas	Pengaturan <i>setting</i> kelas berupa pembagian kelompok belajar siswa. Dalam hal ini, pembelajaran tes praktik apresiasi akan dilaksanakan oleh penulis dengan menggunakan metode belajar kelompok. Penulis mengadakan pembagian kelompok belajar dengan tujuan untuk menciptakan suatu kerja sama dan interaksi antar siswa yang aktif dan yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan dibentuknya kelompok belajar siswa diharapkan dapat mengatasi masalah kelengkapan media pembelajaran yang disediakan oleh siswa.
3.	Penyajian materi apresiasi	Pada tahapan ini, penulis menjelaskan secara ringkas materi tentang apresiasi seni rupa Nusantara. Seni rupa Nusantara dijadikan sebagai topik materi pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar (SK) yang dicantumkan dalam Silabus mata pelajaran Seni Budaya untuk kelas X SMA Negeri 1

		Maniangpajo. Dimana isi dari materi tersebut membahas tentang proses mengapresiasi atau tahapan-tahapan untuk memberi penilaian dan penghargaan terhadap karya seni rupa.
4.	Penggunaan media pembelajaran	Pada tahap ini, penulis menjelaskan petunjuk-petunjuk penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran apresiasi seni rupa Nusantara. Adapun aplikasi media sosial internet yang digunakan dalam proses pembelajaran ialah media sosial <i>facebook</i> . <i>Facebook</i> dalam hal ini, akan digunakan sebagai media untuk mengakses file tugas setiap kelompok. Selain itu, dengan adanya media sosial <i>facebook</i> diharapkan terjadi interaksi antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa secara aktif terkait tentang pembahasan materi dan tugas pembelajaran ketika sedang berada di luar jam sekolah.
5.	Pembagian tugas kelompok	Tahap pemberian tugas kelompok. Untuk tahap ini, siswa ditugaskan secara berkelompok mencari 1 profil karya seni rupa Nusantara. Setiap kelompok ditugaskan merangkum profil karya seni rupa khas wilayah Nusantara yang isinya berupa foto-foto karya beserta ulasannya dan kemudian dikirim ke dalam grup. Format tugasnya berupa album di dalam grup berisi foto hasil karya dan foto proses pengerjaannya. Selain album foto, setiap kelompok juga ditugaskan mengulas profil karya berupa teks dokumen di dalam grup yang berisi tentang identitas karya, proses penggarapan karya, serta hal-hal lain yang berkaitan dengan nilai karya.
6.	Diskusi kelompok	Tahapan ini dilakukan pada pertemuan ke dua, di mana setiap kelompok telah menyiapkan ulasan materinya dalam aplikasi grup "Apresiasi Seni Rupa Nusantara". Dalam hal ini, setiap siswa secara mandiri menyimak dan mencermati foto karya dan dokumen ulasan profil karya setiap kelompok. Selanjutnya, guru memberi kesempatan kepada setiap siswa menanggapi hasil tugas kelompok lain (diluar dari kelompoknya sendiri) melalui kolom komentar berupa pertanyaan ataupun pernyataan.

LAMPIRAN 2

Format Angket

Format angket dibagikan kepada siswa kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo untuk mengetahui hasil kemampuan apresiasi siswa terhadap karya seni rupa Nusantara. Setiap siswa ditugaskan menjawab soal-soal angket secara tertulis sambil mengamati karya seni rupa Nusantara melalui grup media sosial *facebook*. Dimana pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Sebutkan jenis karya seni rupa yang kamu pilih!
2. Jelaskan hal-hal yang kamu lihat pada karya seni rupa Nusantara yang kamu pilih!
3. Sebutkan nama suku dan asal daerah pembuat karya seni rupa Nusantara yang kamu pilih!
4. Sebutkan alat dan bahan pembuatan karya seni rupa Nusantara yang kamu pilih!
5. Jelaskan teknik pembuatan karya seni rupa Nusantara yang kamu pilih!
6. Jelaskan menurutmu latar belakang munculnya karya seni rupa Nusantara yang kamu pilih!
7. Apa pesan yang disampaikan dalam karya seni rupa Nusantara yang kamu pilih?
8. Apakah menurutmu itu karya bagus? Jelaskan alasanmu!
9. Apakah kamu menyukainya? Kemukakan alasanmu!

LAMPIRAN 3

Foto Dokumentasi

1. Foto media pembelajaran



Sumber : (Foto Ridwan, Maret 2017)

2. Foto proses pembelajaran



Sumber : (Foto Syamsir, Maret 2017)



Sumber : (Foto Syamsir, Maret 2017)

3. Foto grup “Apresiasi Seni Rupa Nusantara”

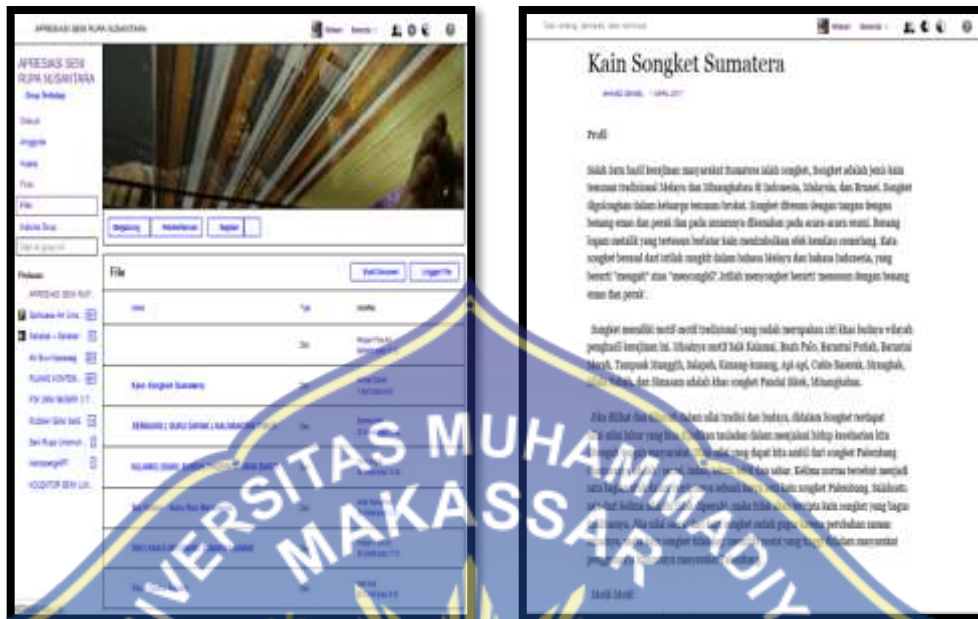


Sumber : (Foto Ridwan, Maret 2017)



(Sumber: <https://web.facebook.com/groups/231620213970449> : April 2017)

4. Foto daftar dokumen tugas kelompok di grup



(Sumber: <https://web.facebook.com/groups/231620213970449> : April 2017)

5. Foto daftar album foto tugas kelompok di grup



(Sumber: <https://web.facebook.com/groups/231620213970449> : April 2017)

6. Foto diskusi melalui facebook



(Sumber: <https://web.facebook.com/groups/231620213970449> : April 2017)



(Sumber: <https://web.facebook.com/groups/231620213970449> : April 2017)

7. Foto proses pengisian angket



Sumber : (Foto Ridwan, April 2017)



Sumber : (Foto Ridwan, April 2017)



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

Nomor : 136/FKIP/A.1-II/III/1438/2017
Lampiran : Proposal 1 (satu) Rangkap
Hal : Pengantar LP3M

Kepada Yang Terhormat,
Kepala LP3M Unismuh Makassar
Di
Makassar

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan dengan sebenarnya bahwa Mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Ridwan
Stambuk : 105410011811
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Alamat : Jl. Syech Yusuf Bundar, Kabupaten Gowa

Adalah yang bersangkutan akan melakukan penelitian dalam menyelesaikan skripsi

Dengan Judul : Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa melalui Media *E-learning* berbasis *Facebook* pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Maniangepajo, Kabupaten Wajo

Demikian disampaikan, atas kerja samanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Makassar, 9 Maret 2017

Dekan FKIP

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 866972 Fax (0411) 865588 Makassar 90221 E-mail: lp3munismuh@plmsa.com



Nomor : 235/Izn-5/C.4-VIII/III/37/2017

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

Hal : Permohonan Izin Penelitian

11 Jumadil akhir 1438 H

10 March 2017 M

Kepada Yth,

Bapak / Ibu Bupati Wajo

Cq. Ka. Badan Kesbang, Politik & Linmas

di -

Sengkang

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor 1364/KIP/A.1-II/III/1438/2017 tanggal 9 Maret 2017, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **RIDWAN**

No. Stambuk : **10541 00418 11**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Jurusan : **Pendidikan Seni Rupa**

Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa melalui Media E-Learning Berbasis Facebook pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Maniangpajo Kabupaten Wajo"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 4 Maret 2017 s/d 4 Mei 2017.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumulahu khaeran katziiraa.

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Ketua LP3M,

Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
NBM 101 7716



SRN CO 0000175

PEMERINTAH KABUPATEN WAJO
DINAS PENANAMAN MODAL & PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jend. Achmad Yani No. 33 Tlp/Fax (0485) 323549
www.bpptpmwajokab@gmail.com, Sengkang (90915), Kabupaten Wajo, Provinsi Sulawesi Selatan

IZIN PENELITIAN / SURVEY

Nomor : 0175/IP/DPMPTSP/2017

Membaca : Surat Permohonan **RIDWAN** Tanggal **14-03-2017**
Tentang Penerbitan Izin Penelitian / Survey

Mengingat : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri RI Nomor 7 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian
2. Peraturan Bupati Wajo Nomor 11 Tahun 2015 Tentang Pelimpahan Kewenangan Pelayanan Perizinan Kepada Badan Pelayanan Perizinan Terpadu dan Penanaman Modal Kabupaten Wajo

Memperhatikan : 1. Surat Ketua LP3H Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor : 235/LN-5/C.A-VIII/III/37/2017 Tanggal 10 Maret 2017 Perihal : Permohonan Izin Penelitian
2. Rekomendasi Tim Teknis Nomor **00175/IP/TIM-TEKNIS/III/2017** Tanggal **14-03-2017** Tentang Penerbitan Izin Penelitian / Survey

Mendatarikan : Memberikan IZIN PENELITIAN / SURVEY kepada :

Nama : **RIDWAN**
Tempat / Tgl Lahir : **ANABAMUA, 12 SEPTEMBER 1992**
Alamat : **ANABAMUA, KEC. MANANGPAJO**
Universitas / lembaga : **UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**
Judul Penelitian : **PEMBELAJARAN DAN RESTASI SENI RUPA MELALUI MEDIA E-LEARNING BERBASIS FACEBOOK PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 MANANGPAJO KAB. WAJO**
Lokasi Penelitian : **SMA NEGERI 1 MANANGPAJO**
Lama Penelitian : **01 Maret 2017 s.d 31 Mei 2017**

Untuk hal ini tidak merasa keberatan atas pelaksanaan Penelitian / Survey dimaksud dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sebelum dan sesudah pelaksanaan penelitian harus melaporkan diri kepada pemerintah setempat dan instansi yang bersangkutan
2. Penelitian tidak menyimpang dari masalah yang telah diizinkan, semata-mata untuk kepentingan ilmiah
3. Menaatikan Semua perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat

Ditandatangani di : **Sengkang**
Pada Tanggal : **14 Maret 2017**



KEPALA DINAS,

SYAMSU ALAM, S.Sos

Pangkat : **PEMBINA UTAMA MUDA**
NIP : **19570904 198501 1 001**

- Tembusan :
1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Wajo
 2. Kepala Instansi Tempat Penelitian
 3. Camat Setempat
 4. Peringgal

Retribusi : Rp. 0



PEMERINTAH KABUPATEN WAJO
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 MANIANGPAJO

Jalan Porepore Nomor 3 Anabau Kecamatan Manianga Kabupaten Wajo KodePos: 90952
Telepon: 0853 9701 0594 – Email: Website:

SURAT KETERANGAN

Nomor: 75/11.06/SMA.01.04/KD/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 1 Manianga Kabupaten Wajo:

Nama : HJ. ANDI FATMAWATI, S.Pd., M.Si.
NIP : 19890915 199401 2 001
Pangkat/Golongan : Pembina I/IIb

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa :

Nama : RIDWAN
Tempat/Tanggal Lahir : Anabau, 12 September 1992
Jenis Kelamin : Laki-laki
Instansi/Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
Alamat : Kelurahan Anabau Kab. Wajo

Benar telah melakukan kegiatan Penelitian di SMA Negeri 1 Manianga Kabupaten Wajo dalam rangka penyusunan Tugas Akhir dengan judul :

"PEMBELAJARAN APRESIASI SENI RUPA MELALUI MEDIA E-LEARNING BERBASIS FACEBOOK PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 MANIANGPAJO KAB. WAJO"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Anabau, 14 Maret 2017

KEPALA
DINAS

HJ. ANDI FATMAWATI, S.Pd., M.Si.
NIP. 19890915 199401 2 001

RIWAYAT HIDUP



RIDWAN, lahir pada tanggal 12 September 1992 di Anabanua, Kec. Maniangpajo, Kab. Wajo. Anak kedua dari tiga bersaudara pasangan Ayahanda H. Ambo Tuwo dan Ibunda Hj. Dulu. Jenjang pendidikan formal yang di tempuh, Sekolah Dasar di *SD Negeri 360 Anabanua*, Kabupaten Wajo, tamat pada tahun 2005,

kemudian Penulis melanjutkan Pendidikan di *SMP Negeri 1 Maniangpajo*, tamat pada tahun 2008. Kemudian melanjutkan Pendidikan di *SMA Negeri 1 Maniangpajo Kabupaten Wajo*, tamat pada tahun 2011. kemudian penulis melanjutkan pendidikan tinggi di *Universitas Muhammadiyah Makassar* pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Seni Rupa.

Di akhir studinya penulis menyusun skripsi dengan judul Studi Tentang **“Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa melalui Media Sosial Facebook pada Siswa Kelas X.3 SMA Negeri 1 Maniangpajo, Kabupaten Wajo”**.