

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI-SENI BERBASIS GOOGLE ART AND CULTURE UNTUK SISWA SMA

Anisa Melianti, Eko Sugiarto

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Email: anisamelianti038@students.unnes.ac.id, ekosugiarto@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Pembelajaran apresiasi belum berlangsung secara maksimal dengan penyampaiannya yang lebih berfokus pada pemahaman teori, kurang melibatkan partisipasi aktif siswa dan menggunakan sumber belajar yang masih terbatas. Berdasarkan kondisi tersebut, dianggap perlu adanya pengembangan model pembelajaran apresiasi, terutama apresiasi karya seni lukis menggunakan model pembelajaran yang lebih efektif. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran inkuiri-seni berbasis Google Arts and Culture. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian Research and Development (RnD). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA di Kabupaten Kebumen. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan menggunakan angket. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan perpaduan kualitatif dan kuantitatif. Produk yang dihasilkan berupa rencana pelaksanaan pembelajaran, sintak model pembelajaran, dan lembar kegiatan siswa. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran yang diterapkan pada siswa kelas XI SMA menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Kemampuan siswa dalam memberikan respon dalam kegiatan diskusi serta melalui lembar kerja apresiasi karya seni lukis terbukti baik, sehingga model pembelajaran inkuiri-seni berbasis Google Arts and Culture layak untuk diterapkan dalam pembelajaran apresiasi di sekolah.

Kata kunci: model pembelajaran, inkuiri, apresiasi, Google Arts and Culture

Abstract

Appreciation learning has not taken place optimally with its delivery focusing more on understanding theory, involving less active student participation and using limited learning resources. Based on these conditions, it is considered necessary to develop an appreciation learning model, especially the appreciation of painting works using a more effective learning model. This development research aims to produce an inquiry-art learning model based on Google Arts and Culture. This research uses Research and Development (RnD) research approach. The subjects of this study were grade XI high school students in Kebumen Regency. Data collection techniques are carried out by observation, interviews and using questionnaires. The collected data was analyzed with a combination of qualitative

How to cite:	Anisa Melianti, Eko Sugiarto (2023) Pengembangan Model Inkuiri-Seni Berbasis Google Art and Culture Pembelajaran Untuk Siswa SMA, Volume 8 Issue 6, Juni 2023
E-ISSN:	2548-1398
Published by:	Ridwan Institute

and quantitative. The resulting product is in the form of a learning implementation plan, learning model syntax, and student activity sheets. The results of the study obtained showed that the development of learning models applied to grade XI high school students showed that students were more enthusiastic and actively involved in the learning process, compared to previous learning. The ability of students to respond in discussion activities and through painting appreciation worksheets is proven to be good, so that the Google Arts and Culture-based inquiry-art learning model is feasible to be applied in appreciation learning in schools.

Keywords: *Misdemeanors, Restorative Justice, Criminality*

Pendahuluan

Pendidikan seni disebut sebagai sebuah usaha yang dilakukan secara sadar untuk menyiapkan kemampuan berkesenian siswa sesuai dengan peran yang harus dimainkan, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau melalui latihan (Soehardjo & Seni, 2012) Dalam pendidikan seni terdapat tiga konten pembelajaran seni, yaitu pengetahuan, apresiasi dan kreasi. Sejalan dengan penjelasan (Rondhi, 2017) bahwa pendidikan seni, terutama di sekolah bukan hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dari segi pengetahuan maupun untuk berkarya seni, tetapi juga untuk melatih kepekaan estetik siswa (Husen, 2017). Kepekaan estetik tersebut dapat dilatih melalui kegiatan menghargai dan memahami tentang nilai, kejadian atau peristiwa yang terekam dalam karya seni melalui kegiatan apresiasi. (Wahyuningtyas, 2020) Karena itu apresiasi selayaknya mendapat perhatian serta ruang yang cukup dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh (Suprayitno & Wahyudi, 2020) menyebutkan bahwa proses pembelajaran apresiasi seni masih dilakukan dengan sangat terbatas, dimana guru hanya berpedoman pada buku ajar dan kurang mengeksplorasi penggunaan media, bahan ajar serta sumber belajar yang digunakan. Hal ini berdampak pada penurunan minat belajar dan kurangnya pengalaman siswa dalam kegiatan pembelajaran apresiasi (Maulida & Pranajaya, 2018). Selain penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar yang terbatas, pembelajaran apresiasi di tingkat SMA masih didominasi dengan model pembelajaran ceramah yang berpusat pada guru (Erffani, 2016). Dampak dari penggunaan model pembelajaran ceramah yang hanya berpusat kepada guru adalah kurangnya keterlibatan siswa yang membuat siswa cenderung menjadi pasif dalam proses pembelajaran, baik dari segi berpikir maupun dari segi tindakan. Padahal, Gregory dalam (Cowin, 2020) mengungkapkan bahwa salah satu fungsi pendidikan adalah memperluas dan memperdalam minat siswa dalam aktivitas belajar itu sendiri. Karena itu, penggunaan model pembelajaran yang dapat memaksimalkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat dan pengalaman siswa.

Model pembelajaran, sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan seluruh kegiatan pembelajaran, (Hendracipta, 2021) harus mampu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Dalam memilih penggunaan model pembelajaran yang efektif, harus mempertimbangkan capaian akademik dan paedagogik siswa. Apresiasi adalah sebuah

kegiatan pengamatan, penghayatan, penilaian dan penghargaan atas karya seni lukis yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh kenikmatan pengalaman estetis, menghargai dan memahami kejadian atau peristiwa dalam sebuah karya seni. Metode mengapresiasi karya seni sebagaimana yang diungkapkan Brent G. Wilson dalam bukunya "Evaluating of Learning in Art Education" bahwa apresiasi memiliki 3 konteks utama, salah satunya adalah apresiasi estetis yang dapat dilakukan dengan menilai atau menghargai suatu karya seni dengan melibatkan pengamatan dan penghayatan yang mendalam. Dalam prosesnya, kegiatan menganalisis tak bisa terlepas dari aktivitas apresiasi estetis. Menganalisis sendiri memiliki arti sebagai sebuah tindakan menguraikan suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan. Dalam kegiatan menganalisis, siswa bukan hanya bertujuan untuk memahami, tetapi harus bisa menemukan sesuatu dari objek yang dianalisis dengan menyertakan pembuktian dari apa yang mereka temukan. Kegiatan mencari dan menemukan menjadi salah satu poin penting dalam kegiatan menganalisis. Karena itulah, model pembelajaran inkuiri dianggap cocok untuk digunakan dalam materi apresiasi. Wardoyo (2013) menjelaskan bahwa model pembelajaran inkuiri merupakan sebuah aktivitas pembelajaran yang mengaitkan segala kemampuan siswa dalam mencari dan menyelidiki suatu hal secara sistematis, logis, kritis dan analitis dengan menggunakan berbagai sumber informasi yang mendukung, sehingga siswa dapat merumuskan sendiri apa yang mereka temukan. Tujuan dari model pembelajaran inkuiri menurut Hamdayama (2016: 132) adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis serta mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dalam penelitiannya, Purnomo (2019) membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam memilih penggunaan model pembelajaran yang efektif, juga diperlukan pemahaman tentang karakteristik siswa. Siswa SMA saat ini didominasi oleh generasi Z, yaitu generasi yang lahir di antara tahun 1997 sampai 2012. David dan Jonah (2017) dalam artikelnya menyebutkan bahwa salah satu sifat dari siswa generasi Z adalah 'figital', yang berarti siswa suka memadukan sisi fisik dan digital dalam berinteraksi, hidup dan belajar. Selain itu, generasi Z juga disebut sebagai Fear of Missing Out (FOMO) yang artinya mereka cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang berbagai hal baru yang memicu mereka untuk mencari dari berbagai sumber informasi yang tersebar dan mudah untuk diakses. Hal tersebut juga membuktikan bahwa penggunaan sumber belajar yang terbatas dan model pembelajaran yang berpusat kepada guru tidak relevan lagi untuk digunakan kepada siswa generasi Z. Seiring dengan berkembangnya teknologi dan banyaknya sumber belajar yang bisa diakses, guru juga harus semakin inovatif dalam memanfaatkan penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Karena itu, teknologi pembelajaran juga berperan penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal. Teknologi pembelajaran merupakan hasil dari revolusi industri yang semakin berkembang, sehingga banyak pendidik merekonstruksi proses pembelajaran yang berbasis teacher center learning

menjadi sistem pembelajaran berbasis teknologi sebagai usaha untuk mendapatkan solusi yang bisa diimplementasikan dalam permasalahan proses belajar mengajar dari siswa (Warsita, 2014). Maka dengan hadirnya teknologi pembelajaran dapat memberikan potensi yang besar bagi guru maupun siswa untuk mengoptimalkan peningkatan pendidikan dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang mampuni.

Dalam pembelajaran apresiasi untuk bisa mengamati dan memahami kejadian atau peristiwa yang terekam dalam karya, diperlukan sumber belajar yang mencakup data estetis dari karya seni yang akan diapresiasi. (Cowin, 2020) dalam artikel ilmiahnya menjabarkan beberapa media pembelajaran digital transformatif yang dapat menstimulasi lingkungan pembelajaran yang bisa mendukung kemampuan yang harus dimiliki siswa generasi Z. Salah satu media yang ia jelaskan adalah Google Arts and Culture. Google Arts and Culture merupakan aplikasi dan website online penyedia kumpulan gambar digital dari museum serta layanan kunjungan ke berbagai tempat seni dan budaya berbasis virtual yang dapat diakses secara gratis dan berada dibawah naungan Google (Sood, 2011) Khadafi (2021) menyatakan bahwa Google Arts and Culture dapat meningkatkan penyampaian substansi pembelajaran, meningkatkan indra visual siswa dengan kunjungan virtual, menghayati kondisi aktual karya, dan melakukan observasi dalam mengapresiasi karya untuk penulisan puisi. Namun, model pembelajaran dengan memanfaatkan Google Arts and Culture belum pernah digunakan untuk berfokus pada kegiatan apresiasi itu sendiri.

Berdasarkan persoalan telah diungkapkan sebelumnya, maka penting bagi pendidik untuk mengembangkan pembelajaran yang berorientasi kepada masa depan dengan penerapan pembelajaran yang lebih terbuka dan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital sebagai sumber belajar yang lebih luas. Namun, dari beberapa penelitian yang telah diungkapkan, belum ada yang membahas tentang pengembangan model pembelajaran inkuiri-seni dengan penelusuran data estetis menggunakan Google Arts and Culture. Karena itu, model pembelajaran inkuiri-seni berbasis Google Arts and Culture untuk siswa SMA memiliki peluang besar untuk dikembangkan secara lebih lanjut.

Persoalan yang muncul kemudian adalah, bagaimana bentuk dari pengembangan model pembelajaran inkuiri-seni berbasis Google Arts and Culture yang dapat meningkatkan apresiasi siswa terhadap karya seni serta memberikan kebiasaan belajar yang aktif bagi siswa. Karena itu, penelitian ini bermaksud untuk menjabarkan konstruksi model pembelajaran inkuiri-seni berbasis Google Arts and Culture untuk siswa SMA dan juga menjelaskan kelayakan model pembelajaran inkuiri-seni berbasis Google Arts and Culture.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (1989: 784-785) dan disederhanakan oleh Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan, Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Penelitian ini

bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran inkuiri-seni berbasis Google Arts and Culture.

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas XI SMA di Kabupaten Kebumen. Lokasi penelitian dilaksanakan di dua sekolah yang ada di Kabupaten Kebumen, diantaranya SMA Negeri 1 Prembun dan SMA Negeri 1 Mirit. Penetapan sekolah tersebut dilakukan dengan teknik purposive random sampling. Teknik tersebut digunakan karena peneliti memiliki pertimbangan dalam meneapkan sampel sesuai dengan tujuan penelitian (Sudjana dan Ibrahim, 1989). Pertimbangan yang digunakan adalah (1) kesediaan dan motivasi yang tinggi dari pihak sekolah, khususnya guru seni rupa untuk bekerjasama dengan peneliti dalam melakukan pengembangan model pembelajaran; (2) ketersediaan fasilitas sekolah yang memenuhi kebutuhan minimal untuk pengembangan model pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya dengan observasi, wawancara, angket, dan tes uji coba model pembelajaran dengan analisis deskriptif. Uji coba terbatas produk dilakukan kepada guru seni rupa dan siswa kelas XI. Sasaran penelitian adalah siswa kelas XI SMA di Kebumen, 33 siswa kelas XI IPS 4 sebagai sasaran uji coba terbatas dan 69 siswa dari kelas XI IPS 1 dan XI IPS 5 sebagai sasaran penerapan model pembelajaran.

Penelitian didahului dengan observasi, pembuatan desain model pembelajaran, dan uji coba terbatas. Setelah didapatkan hasil uji coba terbatas kemudian dilakukan penerapan model pembelajaran dalam skala yang lebih besar dalam pembelajaran apresiasi. Hasil penerapan model pembelajaran kemudian dilakukan penilaian kelayakan model pembelajaran dengan menggunakan angket respon siswa. dan lembar observasi guru.

Hasil dan Pembahasan Pembelajaran Apresiasi di Sekolah

Pembelajaran Seni Budaya, termasuk seni rupa di XI SMA yang ada di Kabupaten Kebumen masih dilaksanakan dengan kurikulum 2013. Berdasarkan pengamatan dan observasi, pembelajaran seni rupa khususnya materi apresiasi seni lukis belum berjalan maksimal di beberapa SMA yang ada di Kabupaten Kebumen. Belum maksimalnya kegiatan pembelajaran tersebut mempengaruhi pencapaian kompetensi dan pengalaman yang didapatkan siswa. Dimana dalam kurikulum 2013, kompetensi dasar mengenai materi apresiasi berbunyi “Menganalisis konsep, prosedur, fungsi, tokoh, dan nilai estetis dalam karya seni rupa”. Jelas tertulis bahwa kompetensi yang diharapkan adalah untuk menganalisis, tetapi yang terjadi di lapangan adalah guru belum mengarahkan hasil belajar siswa sampai kepada tahap analisis. Pembelajaran seni rupa masih menitikberatkan pada pengetahuan, sedangkan kegiatan apresiasi sangat jarang dilakukan. Pembelajaran apresiasi yang dilaksanakan juga hanya sebatas pemahaman teori dan mengenali karya seni rupa melalui gambar. Dalam menerapkan kegiatan pembelajaran, guru juga kurang inisiatif dalam mengkreasikan kegiatan pembelajaran karena terlalu terpaku dengan implementasi model pembelajaran yang sudah ada. Masih banyaknya guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional juga tidak mendorong siswa untuk bisa berpikir kritis dan berperan aktif dalam kegiatan

pembelajaran. Disamping itu penggunaan media pembelajaran monoton dan sumber belajar yang terbatas dianggap kurang sesuai dengan siswa yang mayoritas merupakan generasi Z yang memiliki karakter menyukai pembelajaran yang terbuka dan berorientasi pada masa depan, serta memanfaatkan media berbasis teknologi digital. Pemahaman tentang karakteristik generasi menjadi penting dalam konteks pendidikan, untuk menentukan bagaimana strategi pendidikan yang efektif untuk diterapkan kepada siswa. Tujuannya bukan hanya untuk capaian akademik serta paedagogik siswa, tetapi juga bagaimana membuat proses pendidikan dapat menumbuhkan karakter dan kecintaan siswa akan belajar.

Rancangan Pengembangan Model Pembelajaran

Melihat keadaan yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti merancang model pembelajaran berbasis media online yang dapat mendukung kegiatan berapresiasi dengan materi apresiasi seni lukis. Pembelajaran apresiasi seni lukis menggunakan pengembangan model pembelajaran inkuiri-seni berbasis Google Arts and Culture sebagai sumber penelusuran data estetik. Model pembelajaran inkuiri-seni ini merupakan suatu bentuk pembelajaran apresiasi yang dilaksanakan dengan memberikan pengalaman belajar berapresiasi karya seni lukis melalui proses mencari dan menemukan yang dilakukan siswa dan mengedepankan prinsip terbuka namun jawaban yang diungkapkan siswa harus empiris.

Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran inkuiri-seni yang memberi penekanan pada pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa untuk menemukan konsep, prosedur, fungsi, tokoh dan nilai estetis dalam karya seni lukis melalui pencarian yang sistematis, logis kritis dan analitis sehingga siswa dapat merumuskan sendiri apa yang mereka temukan dengan penuh rasa percaya diri. Kegiatan mencari dan menemukan menjadi salah satu poin penting dalam kegiatan menganalisis. Karena itulah, model pembelajaran inkuiri-seni dianggap cocok untuk digunakan dalam materi apresiasi seni lukis. Dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri-seni kegiatan pembelajaran apresiasi seni lukis dapat dilakukan dengan bentuk kegiatan apresiasi aktif, yaitu dengan melakukan kegiatan diskusi terarah serta pengembangan wacana penelitian dan ulasan.

Dalam proses pembelajaran guru bertugas sebagai fasilitator, konsultan, dan mediator yang akan menciptakan suasana pembelajaran seperti menguji pemahaman siswa melalui strategi heuristic, menyediakan sumber belajar yang memadai, membimbing siswa dalam mengorganisasikan tugas, memberikan bantuan kepada individu atau kelompok, dan memberikan umpan balik.

Metode pembelajaran inkuiri-seni memiliki beberapa ciri yang membedakannya dengan metode pembelajaran lain. Pertama, metode pembelajaran inkuiri-seni menekankan kepada aktivitas siswa untuk mencari dan menemukan secara maksimal. Kedua, semua tindakan yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu permasalahan yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (self belief) siswa. Ketiga, metode pembelajaran inkuiri-seni bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual siswa sebagai bagian dari proses mental.

Konstruksi Model Pembelajaran

Model pembelajaran inkuiri-seni berbasis Google Arts and Culture diawali dengan kajian teoritis mengenai teori-teori belajar sebagai teori pendukung model, kondusifitas pembelajaran dan kondisi siswa saat ini. Berdasarkan hasil kajian tersebut diperoleh desain awal komponen model yang kemudian disajikan dalam sintak. Sintak pembelajaran merupakan kegiatan yang diharapkan dilakukan oleh guru dan siswa pada setiap langkah pembelajaran.

Tabel 1 Komponen Sintak Model Pembelajaran Inkuiri-Seni

Sintak	Pembelajaran apresiasi karya seni lukis
Orientasi	Guru menyajikan sebuah video tentang apresiasi seni lukis. Siswa mengamati dan memberi tanggapan mengenai video tersebut.
Merumuskan masalah	Siswa diberi kesempatan untuk menetapkan permasalahan yang berhubungan dengan video. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan pertanyaan/masalah.
Merumuskan hipotesis	Siswa merumuskan hipotesis atau jawaban sementara dari masalah yang ada berdasarkan hasil pengamatan dan pemahamannya.
Mengumpulkan data	Guru memberikan instruksi agar siswa bisa menjawab permasalahan dengan observasi dan melakukan kegiatan apresiasi secara langsung, dalam kelompok dengan menjadikan <i>Google Arts and Culture</i> sumber penelusuran data estetika karya.
Menguji hipotesis	Siswa menyusun hasil apresiasi dalam lembar kerja yang telah disediakan dan mempresentasikan hasilnya. Guru memberikan tanggapan terhadap presentasi siswa. Siswa menganalisis apakah hipotesisnya bisa diterima.
Merumuskan kesimpulan	Siswa bersama guru menyimpulkan temuan yang diperoleh mengenai kegiatan apresiasi karya seni lukis.

**Tabel 2 Komponen Sintak Model Pembelajaran Inkuiri-Seni
Langkah-langkah Pembelajaran**

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
---------------	----------------

<p>Aktivitas pendahuluan: Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama, serta memeriksa kehadiran siswa sebagai sikap disiplin. Selanjutnya guru mengkondisikan siswa agar siap melaksanakan proses pembelajaran secara fisik maupun psikis dengan memotivasi dan mengaitkan pengalaman siswa dengan materi yang akan dipelajari, yaitu tentang apresiasi karya seni lukis. Guru juga memberitahu siswa mengenai kompetensi dasar, indikator, tujuan, serta manfaat yang dapat diperoleh dalam kehidupan sehari-hari setelah mempelajari materi apresiasi karya seni lukis.</p> <p>KD: Menganalisis konsep, prosedur, fungsi, tokoh, dan nilai estetis dalam karya seni rupa.</p> <p>Indikator: Menganalisis pengertian apresiasi karya seni lukis dan menganalisis proses apresiasi karya seni lukis.</p> <p>Tujuan: 1) Siswa mampu menguraikan pengertian apresiasi seni lukis sesuai dengan pengetahuannya setelah mencermati berbagai informasi, 2) siswa mampu mengidentifikasi proses apresiasi karya seni lukis yang baik dan benar setelah melakukan observasi dan diskusi kelompok, 3) Siswa mampu mengapresiasi karya seni lukis dengan baik setelah melakukan praktik.</p>	<p>Berdoa bersama dan menanggapi bagaimana pengalaman mereka yang berkaitan dengan apresiasi karya seni lukis. Siswa juga menyimak kompetensi dasar, indikator, tujuan dan manfaat pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan bertanya bila belum jelas.</p>
<p>Langkah 1: Guru menyajikan sebuah video tentang apresiasi seni lukis.</p> <p>Guru memfasilitasi siswa untuk menonton video yang berkaitan dengan apresiasi seni lukis yang ditampilkan dengan LCD proyektor agar seluruh siswa dapat melihat dengan jelas.</p> <p>Video: https://www.youtube.com/watch?v=SkIRvqej1eE</p> <p>Setelah menonton video, guru menanyakan apa yang disampaikan dalam video tersebut.</p>	<p>Mengamati dan memberi tanggapan mengenai video tersebut sesuai dengan pemahaman mereka.</p>
<p>Langkah 2: Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan pertanyaan/masalah.</p> <p>Berdasarkan video yang sebelumnya ditonton, siswa diberi kesempatan untuk menetapkan</p>	<p>Siswa diberi kesempatan untuk menetapkan permasalahan yang berhubungan dengan video.</p> <p>Siswa berpikir kritis dan bekerja sama untuk merumuskan masalah</p>

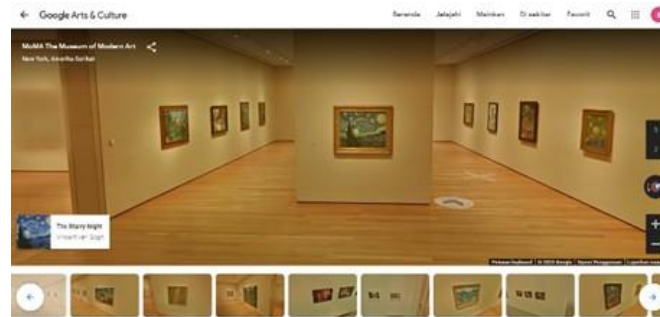
<p>permasalahan yang berhubungan dengan apresiasi seni lukis. <i>Contoh pertanyaan: Bagaimana proses menemukan makna seni lukis dalam kegiatan apresiasi?</i> Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan pertanyaan/masalah.</p>	<p>yang berkaitan dengan materi pembelajaran.</p>
<p>Langkah 3: Meminta siswa merumuskan hipotesis dari permasalahan yang telah mereka buat.</p>	<p>Merumuskan hipotesis atau jawaban sementara dari masalah yang ada berdasarkan hasil pengamatan dan pemahamannya.</p>
<p>Langkah 4: Guru memberikan instruksi agar siswa bisa menjawab permasalahan dengan observasi dan melakukan kegiatan apresiasi secara langsung, dalam kelompok dengan menjadikan <i>Google Arts and Culture</i> sumber informasi utama. Guru memberikan instruksi agar siswa bisa menjawab permasalahan dengan observasi dan melakukan kegiatan apresiasi secara langsung, dalam kelompok dengan menjadikan <i>Google Arts and Culture</i> sumber informasi utama. Guru memberikan lembar kerja yang berisi poin utama yang harus dicari dan dikembangkan siswa dari karya yang diamatinya. Informasi yang siswa dapatkan kemudian ditulis dalam Lembar Kerja Siswa (LKS). <i>Contoh instruksi:</i> <i>Untuk menjawab pertanyaan “Bagaimana proses menemukan makna seni lukis dalam kegiatan apresiasi?”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Buatlah kelompok yang terdiri dari 6-7 orang</i> • <i>Apresiasilah karya “The Starry Night” karya Vincent van Gogh</i> • <i>Kalian bisa mencai informasi tambahan tentang karya atau pelukisnya melalui Google Arts and Culture.</i> 	<p>Membentuk kelompok sesuai instruksi guru, melakukan kegiatan apresiasi dan mengisi lembar kerja.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • <i>Tuliskan hasil temuanmu dalam LKS yang telah disediakan guru.</i> • <i>Setelah selesai, perwakilan kelompok akan mempresentasikan hasil apresiasinya.</i> 	
<p>Langkah 5: Guru mengontrol jalannya presentasi, memberi kesempatan pada kelompok lain untuk mengkritisi dan menanggapi hasil kerja kelompok penyaji sambil menguji pemahaman siswa, serta memberikan tanggapan terhadap presentasi siswa.</p>	<p>Setelah melakukan observasi dan melakukan kegiatan apresiasi karya seni lukis secara langsung, siswa mempresentasikan hasil temuannya di depan kelas untuk menguji bahwa jawaban yang mereka buat bisa diterima.</p>
<p>Langkah 6: Mengajak siswa untuk menyimpulkan serta mendeskripsikan temuan yang diperoleh mengenai kegiatan apresiasikarya seni lukis.</p>	<p>Menyimpulkan serta mendeskripsikan temuan yang diperoleh mengenai kegiatan apresiasi karya seni lukis.</p>

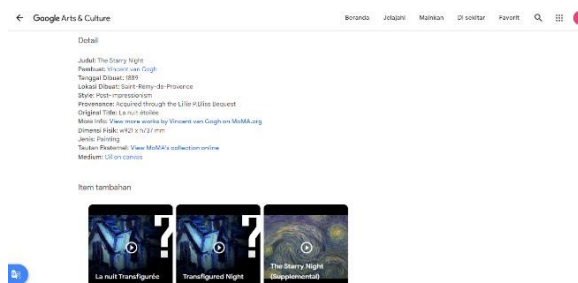
Penerapan Google Arts and Culture

Dalam penerapan model pembelajaran tersebut Google Arts and Culture sebagai media sekaligus sumber belajar yang dapat membantu memaksimalkan proses pembelajaran siswa. Google Arts and Culture sebagai aplikasi dan website online penyedia jutaan gambar digital beresolusi tinggi dari museum serta layanan kunjungan ke berbagai tempat seni dan budaya berbasis virtual yang dapat diakses secara gratis menjadi media yang memfasilitasi siswa dalam mempelajari apresiasi seni lukis (Sood, 2011). Bukan hanya menyediakan gambar digital dari karya seni yang ada di museum yang terkoneksi dengannya, tetapi Google Arts and Culture juga memiliki beberapa fitur lainnya, seperti virtual reality tour, virtual gallery tour, artwork view, fitur augmented reality, video 360°, art camera/education art selfie, street view, games, create an artwork collection, explore and discover, video and audio content, today's pick, dan masih banyak lagi. Google Arts and Culture dapat diakses melalui website (<https://artsandculture.google.com/>) dengan menggunakan desktop, laptop atau dengan smartphone. Selain melalui website, Google Arts and Culture juga dapat diakses melalui aplikasi mobile yang dapat diunduh gratis dari Google Play Store untuk perangkat android atau iTunes App Store untuk perangkat berbasis iOS (Stonhem, 2015). Dari banyaknya fitur Google Arts and Culture, beberapa diantaranya yang dapat digunakan dalam penerapan model pembelajaran inkuiri-seni dengan materi apresiasi seni lukis, yaitu:

Pertama, fitur virtual gallery tour. Melalui fitur ini siswa bisa menjelajah situs, museum atau galeri seni melalui kunjungan virtual dengan menggunakan Google Street View atau dengan mengklik denah galeri. Melalui kunjungan virtual di museum atau galeri seni, siswa dapat mengamati bagaimana karya seni lukis disajikan dalam ruangan museum atau galeri. Gambar 1. Tampilan *Street View* Museum of Modern Art dalam *Google Arts and Culture*



Kedua, fitur artwork view. Fitur ini menyediakan informasi umum terkait dengan karya (yang meliputi deskripsi, nama pembuat, tahun dan tempat pembuatan karya, gerakan seni, ukuran, dan medium)(GUSTAM, 2016). Selain informasi umum terkait karya, terdapat pula item tambahan yang meliputi pembahasan lebih dalam mengenai karya yang disajikan dalam bentuk video. Dalam penerapan model pembelajaran apresiasi seni lukis, siswa akan terbantu dalam proses memahami karya seni dengan adanya video-video tersebut. Selain itu terdapat pula rekomendasi yang disajikan Google Arts and Culture terkait karya yang meliputi catatan,(Paraslatin, 2023) sejarah karya seni, informasi mengenai pelukis, dan gerakan seni yang digunakan pelukis dalam karyanya sehingga siswa dapat membandingkan karya lukisan tersebut dengan karya lukis lain yang dibuat seniman, atau karya yang dibuat seiman lain dalam gerakan seni yang sama. Google Arts and Culture juga menyertakan tautan eksternal yang dapat memudahkan siswa dalam menjelajahi informasi tambahan tentang karya tersebut(Syakila, 2022).



Gambar 2. Tampilan *artwork view* dari karya “*The Starry Night*” dalam *Google Arts and Culture*

Ketiga, fitur zoom in. Fitur zoom in yang terdapat dalam artwork view ini dapat membantu siswa memperbesar karya seni tertentu yang dapat membantu siswa dalam



menganalisisnya secara lebih detail. Dalam menganalisis karya seni lukis menggunakan zoom in, siswa akan terbantu dalam mengamati detail tekstur dan objek yang digambarkan pada lukisan.

Gambar 3. Tampilan *zoom in* dari lukisan “*The Starry Night*” dalam *Google Arts and Culture*

Selain tiga fitur tersebut, siswa juga bisa mengeksplorasi lebih banyak fitur dalam Google Arts and Culture yang dapat meningkatkan kosa kata mereka terkait karya seni, seperti dengan mengakses fitur art camera/education art selfie, games, create an artwork collection atau dengan menampilkan karya menggunakan fitur augmented reality dengan menggunakan perangkat yang mendukung.

Kelayakan Model Pembelajaran

Untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas model pembelajaran dilakukan dengan uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan pada satu kelas (Trisnarningsih, Suyanto, & Rahayu, 2016), yaitu kelas XI IPS 4 dari SMA Negeri 1 Prembun dengan jumlah 33 siswa. Proses pembelajaran pada uji coba terbatas dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Apresiasi seni lukis dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri-seni berbasis Google Arts and Culture yang telah dikembangkan. Dari hasil pengamatan, selama proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat antusias dalam mengikuti setiap tahap pembelajaran. Siswa menjalankan setiap perintah dan aktif menanggapi topik yang diberikan oleh guru. Dalam kegiatan diskusi, siswa juga dapat mengungkapkan hipotesisnya dengan percaya diri. Namun berdasarkan pengamatan, siswa masih kesulitan untuk merumuskan permasalahan karena belum terbiasa menggunakan model pembelajaran yang mengharuskannya untuk merumuskan masalah, sehingga guru harus membantu siswa dalam merumuskan masalah. Meski begitu siswa tetap melakukan apresiasi dengan baik berdasarkan angket dan pengamatan.

Setelah melalui uji coba terbatas, model pembelajaran apresiasi seni lukis berbasis Google Arts and Culture ini kemudian diterapkan dalam skala yang lebih besar, yaitu pada dua kelas dari dua sekolah berbeda dengan jumlah total 69 siswa. Selama proses pembelajaran siswa tampak antusias dalam berdiskusi, mengemukakan pendapat, mencari informasi sesuai instruksi guru. Sebagai bentuk evaluasi dan untuk mengetahui kemampuan berapresiasi siswa, dilakukan tes lisan dan tes tertulis. Tes tertulis berupa

lembar apresiasi siswa yang berisi pertanyaan mengenai material, subjek, unsur intrinsik, unsur ekstrinsik dan nilai estetis yang terdapat dalam karya seni lukis yang diapresiasi siswa. Siswa mengerjakan lembar kerja dalam kelompok yang terdiri dari 6-7 siswa. Hasil dari lembar kerja yang telah diisi kemudian akan dipresentasikan oleh perwakilan kelompok sebagai bentuk tes lisan siswa.

Dari hasil lembar kerja siswa dapat diketahui bahwa siswa telah benar-benar melakukan apresiasi dan telah terangsang sikap estesisnya, sehingga siswa mampu menghargai, memahami dan menjelaskan alasan mereka menyukai lukisan yang mereka apresiasi. Melalui lembar kerja, siswa juga mampu menilai baik atau buruk, memberi penilaian tentang warna, tekstur, keseimbangan dan karakteristik yang ada pada karya seni lukis. Di akhir pembelajaran siswa juga bisa menyimpulkan apa saja tahap yang baik dalam proses apresiasi karya seni lukis.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran apresiasi seni lukis berbasis Google Arts and Culture telah membantu siswa untuk berapresiasi dengan baik. Kegiatan apresiasi tidak lagi berlangsung dengan hanya tentang pengetahuan semata, tetapi siswa juga mengalami sendiri proses apresiasi karya dengan bantuan media pembelajaran dari Google Arts and Culture dan lembar kerja siswa yang mampu memberikan pembelajaran apresiasi yang telah menyentuh ranah sikap yang mampu menghargai, memahami, dan menilai karya seni lukis. Kondisi tersebut merupakan sebuah kemajuan mengingat sebelumnya siswa belum pernah melaksanakan pembelajaran apresiasi seperti yang dikembangkan penulis.

Hal tersebut menandakan keberhasilan pengembangan model pembelajaran apresiasi karya seni lukis berbasis Google Arts and Culture dalam mencapai tujuan pembelajaran apresiasi yang sesungguhnya, sehingga model pembelajaran dapat dikatakan efektif diterapkan dalam pembelajaran apresiasi seni lukis di kelas XI SMA.

Tanggapan siswa dan guru juga dapat dilihat dari angket yang disebarkan setelah penerapan model pembelajaran berlangsung. Hasil penilaian terhadap model pembelajaran memperoleh hasil yang baik. Dari hasil angket respon siswa didapatkan bahwa sebanyak (84%) siswa merasa senang dengan pembelajaran seni rupa materi apresiasi seni lukis dengan model pembelajaran inkuiri-seni berbasis Google Arts and Culture. Sebanyak (86,2%) siswa juga mengaku merasa lebih memahami apresiasi setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuiri-seni berbasis Google Arts and Culture. Dengan model pembelajaran yang dikembangkan peneliti, sebanyak (88,4%) siswa menganggap apresiasi menjadi lebih mudah untuk dipelajari setelah menggunakan model pembelajaran inkuiri-seni berbasis Google Arts and Culture. Dari hasil angket respon siswa didapat bahwa (88,7%) siswa merasa model pembelajaran yang dikembangkan penulis dapat menambah semangat belajar dan dapat membangkitkan keinginan untuk mempelajari lebih dalam tentang karya seni lukis. Sebanyak (98,5%) siswa menyatakan bahwa melalui model pembelajaran dan teknologi pembelajaran yang digunakan penulis, dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengamati, memahami dan menilai karya seni lukis dengan lebih mudah. Dari hasil angket respon siswa juga diketahui bahwa (88,7%) siswa menyukai pembelajaran yang

dapat memberikan banyak pengalaman dan pengetahuan melalui kegiatan diskusi, investigasi dan presentasi. Dengan penggunaan Google Arts and Culture (87,3%) siswa juga merasa semakin mudah dalam mengakses informasi terpercaya terkait pembelajaran apresiasi seni lukis. Penggunaan Google Arts and Culture sebagai sumber pencarian data estetis karya berbasis internet juga dianggap menarik oleh (91,3%) siswa. Siswa juga memberikan respon terkait lembar kerja yang diberikan dan dikerjakan siswa selama penerapan model pembelajaran yang dilakukan peneliti. Berdasarkan hasil angket respon siswa diketahui bahwa (96,4%) siswa menganggap bahwa lembar kerja tersebut mudah untuk dipahami dan dikerjakan. Selain itu tahap-tahap dalam lembar kerja juga mudah untuk diikuti bagi (80%) siswa yang mengisi angket respon siswa. Jika diligat dari rata-rata angket respon siswa yang menunjukkan persentase akhir dari repon positif yang diberikan siswa sebesar (88,6%), maka dapat disimpulkan bahwa siswa tertarik terhadap model pembelajaran inkuiri-seni berbasis Google Arts and Culture yang dikembangkan peneliti.

Selain menggunakan angket respon siswa, untuk menilai kelayakan model pembelajaran dari sudut pandang guru, digunakan lembar observasi guru.(Salfrika, 2016) Dari hasil lembar observasi tersebut diketahui bahwa penyusunan Rencana Pembelajaran dengan lengkap sudah konsisten terlihat dengan mendapat persentase sebesar (91,6%). Indikator, tujuan pembelajaran, dan instrument pembelajaran juga sudah dirumuskan dengan tepat dan konsisten terlihat dengan persentase (91,6%). Penyusunan materi pembelajaran yang disajikan dengan menarik dan lembar kerja berorientasi pada kegiatan investigasi mendapat presentase sejumlah (91,6%) yang menunjukkan bahwa hal tersebut sudah konsisten diterapkan. Untuk sikap positif dalam penerapan model pembelajaran di kelas mendapat (75%) yang berarti sudah mulai terlihat. Dalam memanfaatkan media berbasis TIK, menerapkan pembelajaran saintifik dengan model inkuiri-seni dan menerapkan diskusi dalam kegiatan pembelajaran mendapat (100%) yang menunjukkan bahwa hal tersebut sudah konsisten terlihat. Terkait penerapan model pembelajaran berbasis HOTS sudah mulai terlihat dengan persentase (66,6%). Serta terakhir, pelaksanaan penilaian yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan mendapat (91,6%) yang berarti hal tersebut sudah konsisten terlihat dalam penerapan model pembelajaran inkuiri-seni berbasis Google Arts and Culture dalam skala besar. Berdasarkan penilaian dari guru mata pelajaran Seni Budaya terhadap model pembelajaran yang dikembangkan melalui lembar observasi, diperoleh rata-rata total skor dengan persentasi (89,9%), dapat disimpulkan bahwa guru memberikan respon yang sangat baik terhadap model pembelajaran yang dikembangkan karena telah mampu mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Dari seluruh uji kelayakan yang telah dilakukan menghasilkan bahwa bahwa model pembelajaran inkuiri-seni berbasis Google Arts and Culture yang dikembangkan peneliti dinilai sangat baik dan layak oleh guru dan siswa sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran dan memaksimalkan kegiatan pembelajaran apresiasi seni lukis.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan beberapa hal, sebagai berikut. Sebagai bentuk pengembangan model pembelajaran, model pembelajaran inkuiri-seni berbasis Google Arts and Culture telah berhasil dirancang untuk membantu pembelajaran apresiasi karya seni lukis. Model pembelajaran inkuiri-seni berbasis Google Arts and Culture merupakan model pembelajaran inkuiri yang bersifat terbuka dan mengedepankan proses mencari dan menemukan yang dilakukan oleh siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa Google Arts and Culture. Google Arts and Culture merupakan media yang menampung beragam data digital berkaitan dengan seni dan budaya dari berbagai belahan dunia yang ditampilkan dalam bentuk gambar, video, video 360°, augmented reality dan deskripsi tekstual. Media tersebut dapat menjadi strategi yang tepat untuk menarik perhatian siswa, memudahkan siswa dalam mencari informasi karya dan memberikan pengalaman seperti apresiasi langsung.

Pemanfaatan model pembelajaran inkuiri-seni dalam pembelajaran apresiasi seni lukis membuat siswa lebih antusias dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran serta mengungkapkan pendapatnya. Berdasarkan hasil observasi, siswa tidak kesulitan dalam mengikuti langkah-langkah pembelajaran dan menggunakan teknologi pembelajaran berupa Google Arts and Culture sebagai sumber pencarian data estetika yang diapresiasi. Respon siswa pada lembar kerja membuktikan bahwa siswa bisa mengapresiasi karya seni lukis secara baik dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri-seni berbasis Google Arts and Culture yang diterapkan pada siswa kelas XI SMA. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran inkuiri-seni berbasis Google Arts and Culture telah berhasil diterapkan dengan hasil yang baik.

Berdasarkan hasil angket yang disebarkan, siswa dan guru memberikan respon positif terhadap model pembelajaran yang dikembangkan. Dari kondisi tersebut, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan dapat diterima dengan baik untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran apresiasi karya seni lukis bagi siswa kelas XI SMA.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menginspirasi guru untuk mampu mengembangkan model pembelajaran yang lebih terbuka dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi Z yang menyukai pembelajaran berbasis teknologi digital, serta internet.

Bibliografi

- Cowin, Jasmin Bey. (2020). Digital Worlds and Transformative Learning: Google Expeditions, Google Arts and Culture, and the Merge Cube. *International Research and Review*, 10(1), 42–53.
- Erfani, Mistari. (2016). *PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS EDMODO TERHADAP MINAT, AKTIVITAS, DAN HASIL BELAJAR MENGAPRESIASI CERPEN PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 TAKENGON ACEH TENGAH*. UNIMED.
- GUSTAM, VERA AVRIANTI. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA PENYIMPANAN DAN PUBLIKASI KARYA DESAIN MULTIMEDIA PADA PRODI PENDIDIKAN*

*TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER DI UNIVERSITAS NEGERI
JAKARTA. UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA.*

- Hendracipta, Nana. (2021). *Model Model Pembelajaran SD*. Multikreasi Press.
- Husen, Wan Ridwan. (2017). Pengembangan Apresiasi Seni Rupa Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Kritik Seni Pedagogik. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 53–61.
- Maulida, Nur Chofifah, & Pranajaya, Syatria Adymas. (2018). Pengentasan degradasi minat belajar pada siswa remaja. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 7–16.
- Paraslatin, Pratna. (2023). *TA: Perancangan Buku Ilustrasi Alat Musik Gamelan Jawa sebagai Upaya Pengenalan Alat Musik Tradisional pada Anak Usia 7-12 Tahun*. Universitas Dinamika.
- Rondhi, Mohammad. (2017). Apresiasi seni dalam konteks pendidikan seni. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 11(1), 9–18.
- Salfrika, Trio. (2016). Pengembangan handout berbasis kontekstual pada materi faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi untuk sma/ma kelas XI IPA. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia*, 1(3).
- Soehardjo, A. J., & Seni, Pendidikan. (2012). dari Konsep sampai Program. *Malang: Universitas Negeri Malang Fakultas Sastra Jurusan Seni Dan Desain*.
- Sood, Amit. (2011). Building a museum of museums on the web. *Ted Talks*. URL: [https://www. Ted. Com/Talks/Amit_sood_building_a_museum_of_museums_on_the_web](https://www.ted.com/Talks/Amit_sood_building_a_museum_of_museums_on_the_web) (Retrieved 4 March 2020).
- Suprayitno, Adi, & Wahyudi, Wahid. (2020). *Pendidikan karakter di era milenial*. Deepublish.
- Syakila, Putro Cut. (2022). *Layanan Referensi Virtual Di Perpustakaan Perguruan Tinggi Negeri Di Aceh*. UIN Ar-Raniry Fakultas Adab dan Humaniora.
- Trisnaningsih, Sari, Suyanto, Slamet, & Rahayu, Tutiek. (2016). Pengembangan learning management system quipper school pada pembelajaran materi sistem pertahanan tubuh untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Yogyakarta. *Jurnal Edukasi Biologi*, 5(6).
- Wahyuningtyas, Dessy Putri. (2020). *Pembelajaran Tari dalam Kurikulum PAUD*. SPASI MEDIA.

Copyright holder:

Anisa Melianti, Eko
Sugiarto (2023)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

