

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Praktik pembelajaran seni rupa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memegang peran penting dalam menumbuhkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kepekaan estetis, serta kapasitas apresiatif siswa. Pendidikan seni memberikan pengalaman estetis yang mampu merangsang kreativitas dan imajinasi siswa serta membantu mereka mengembangkan pemahaman estetis yang lebih mendalam (Andini & Andaryani, 2025).

Dalam Kurikulum Nasional, pembelajaran seni rupa tidak hanya berfokus pada keterampilan berkarya, tetapi juga pada kemampuan mengapresiasi karya seni sebagai bagian dari warisan budaya dan identitas bangsa (Assapun & Thummaphan, 2023). Kemampuan apresiasi seni memungkinkan siswa memahami nilai, makna, fungsi, dan konteks sosial budaya yang melatarbelakangi suatu karya seni sehingga mereka mampu membangun sikap penghargaan terhadap keberagaman budaya dan perkembangan seni rupa Indonesia.

Meskipun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Siswa masih mengalami kesulitan memahami unsur-unsur seni, kurang terampil mengevaluasi karya, serta kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat saat kegiatan apresiasi berlangsung (Arnold, 2004; D'Alleva, 2005). Selain itu, guru cenderung lebih memfokuskan pembelajaran pada proses penciptaan karya dibandingkan pelaksanaan kegiatan apresiasi seni, sehingga kemampuan apresiasi siswa belum berkembang secara optimal (Ping & Ladin, 2019).

Menurut (Feldman, 1994) apresiasi seni merupakan proses yang dilakukan melalui empat tahapan, yaitu deskripsi (*description*), analisis (*analysis*), interpretasi (*interpretation*), dan penilaian (*judgment*). Keempat tahapan tersebut menunjukkan bahwa apresiasi tidak hanya berkaitan dengan menikmati keindahan karya seni, tetapi merupakan proses berpikir sistematis yang memungkinkan seseorang memahami karakter visual, makna, dan

kualitas suatu karya seni. Tahap interpretasi dan penilaian secara khusus menuntut pemahaman terhadap konteks historis, sosial, dan budaya yang melatarbelakangi penciptaan karya.

Pandangan tersebut sejalan dengan (Freedman, 2003) yang menjelaskan bahwa karya seni perlu dipahami sebagai bagian dari budaya visual yang merepresentasikan pengalaman sosial, budaya, dan historis masyarakat. Oleh karena itu, apresiasi seni tidak hanya bergantung pada kemampuan mengamati visual karya, tetapi juga memerlukan pemahaman terhadap konteks yang melatarbelakangi penciptaannya.

Pengetahuan mengenai tokoh, karya, aliran, periode, dan peristiwa penting dalam perkembangan seni rupa Indonesia membantu siswa memahami bahwa karya seni merupakan produk budaya yang lahir dari konteks sejarah tertentu. Dengan memahami konteks tersebut, siswa tidak hanya mengenali karakter visual karya, tetapi juga mampu menghubungkan karya dengan nilai budaya, perkembangan masyarakat, dan dinamika sejarah bangsa.

Urgensi tersebut selaras dengan arah Kurikulum Merdeka. Telaah terhadap Capaian Pembelajaran (CP) Seni Rupa Fase D berdasarkan Keputusan Kepala BSKAP Nomor 032/H/KR/2024 dan Nomor 046/H/KR/2025 menunjukkan bahwa siswa diharapkan mampu menganalisis unsur rupa dan prinsip desain, merefleksikan dan mengapresiasi karya seni, serta membandingkan karya menggunakan kosakata seni rupa yang tepat. Kompetensi tersebut menegaskan bahwa kemampuan apresiasi merupakan capaian penting dalam pembelajaran seni rupa di SMP.

Meskipun demikian, CP maupun Buku Panduan Guru Seni Rupa Fase D (BSKAP, 2025) belum memberikan ruang yang memadai terhadap pembelajaran sejarah seni rupa Indonesia sebagai konteks pengembangan kemampuan apresiasi. Mengingat guru cenderung menggunakan buku panduan sebagai acuan dalam menentukan materi dan aktivitas pembelajaran (Rahimah et al., 2024). Aktivitas pembelajaran masih lebih banyak berfokus pada observasi, eksplorasi media, eksperimen, penciptaan karya, dan refleksi, sedangkan materi mengenai perkembangan sejarah seni rupa Indonesia, tokoh, karya, aliran, serta peristiwa penting masih disajikan secara terbatas. Kondisi

tersebut berpotensi menyebabkan siswa memiliki pengalaman apresiasi yang belum didukung oleh pemahaman historis dan kultural yang memadai.

Dari perspektif kebijakan, kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang yang belum terakomodasi secara optimal dalam praktik pembelajaran seni rupa. Meskipun kurikulum telah memberikan perhatian besar terhadap pengembangan kreativitas dan proses artistik, penguatan pemahaman historis dan kontekstual terhadap seni rupa Indonesia belum memperoleh porsi yang memadai baik dari sisi materi maupun sumber belajar yang tersedia. Akibatnya, terdapat risiko bahwa pembelajaran seni rupa berkembang lebih kuat pada aspek produksi karya dibandingkan aspek pemahaman budaya dan apresiasi seni. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan persoalan pedagogis yang memengaruhi kualitas pengetahuan awal (*prior knowledge*) siswa dalam mengapresiasi karya seni.

Penguasaan pengetahuan sejarah seni rupa dan kemampuan apresiasi seni tidak akan berkembang secara optimal apabila siswa hanya menerima informasi secara pasif. Dalam perspektif konstruktivisme sosial, (Vygotsky, 1978) menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial, komunikasi, dan kolaborasi. Melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), siswa dapat mengembangkan pemahaman secara lebih optimal melalui dukungan teman sebaya maupun guru. Temuan (Raslan, 2024) juga menunjukkan bahwa interaksi sosial dan *scaffolding* berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah seni rupa Indonesia perlu dirancang dalam aktivitas kolaboratif yang memungkinkan siswa membangun pemahaman historis dan kemampuan apresiasi secara aktif.

Pembelajaran yang efektif tidak hanya menekankan penyampaian konten atau materi, tetapi juga mengutamakan proses belajar yang interaktif, kolaboratif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan siswa. Motivasi intrinsik muncul ketika siswa merasakan terpenuhinya kebutuhan psikologis dasar, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial (Puspitasari & Ary, 2024; Ryan & Deci, 2000). Pembelajaran berbasis permainan mendukung kondisi ini karena memberikan struktur yang memungkinkan siswa mengambil

keputusan, menyelesaikan tantangan, dan berinteraksi secara aktif dengan siswa lainnya.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat menyajikan materi sejarah seni rupa Indonesia secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Menurut (Arsyad, 2017) media pembelajaran tidak hanya memperjelas penyampaian materi, tetapi juga dapat melengkapi keterbatasan bahan ajar, termasuk menghadirkan materi yang belum dibahas secara memadai dalam kurikulum.

Dalam penelitian ini, *board game* dipilih sebagai media pembelajaran karena sesuai dengan karakteristik siswa SMP yang menyukai aktivitas belajar visual, interaktif, dan kolaboratif. Melalui pengamatan stimulus visual, diskusi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan bersama, siswa membangun pemahaman terhadap konteks sejarah karya seni sekaligus mengembangkan kemampuan apresiasi melalui tahapan deskripsi, analisis, interpretasi, dan penilaian sesuai model Feldman serta prinsip konstruktivisme sosial Vygotsky.

Board game sendiri merupakan salah satu bentuk permainan meja (*tabletop game*) yang dimainkan menggunakan papan fisik, bidak, kartu, atau komponen lainnya berdasarkan seperangkat aturan tertentu (Bayeck, 2020). Dalam konteks pendidikan, *board game* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan tujuan pembelajaran ke dalam aktivitas bermain sehingga siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman yang bermakna (Nautiyal et al., 2024).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media berbasis permainan berpotensi untuk meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan siswa dan kemampuan berpikir historis (DeSouto, 2020; Şahin et al., 2023; Santos et al., 2020). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa *board game* dapat digunakan sebagai media untuk memperkenalkan budaya dan sejarah kepada siswa (Maulana & Asmarani, 2021). Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada peningkatan pengetahuan dan pemahaman materi, serta belum secara khusus diarahkan untuk mengembangkan kemampuan apresiasi seni siswa.

Berdasarkan telaah terhadap penelitian terdahulu, belum ditemukan media pembelajaran berbentuk *board game* yang secara khusus mengintegrasikan pendekatan historiografi seni sebagai dasar penyusunan materi sejarah seni rupa Indonesia, model apresiasi seni Feldman sebagai landasan pengembangan kemampuan apresiasi seni, prinsip konstruktivisme sosial Vygotsky sebagai dasar aktivitas pembelajaran kolaboratif, serta Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase D Kurikulum Merdeka sebagai acuan penyusunan tujuan pembelajaran. Penelitian-penelitian sebelumnya masih berfokus pada peningkatan pengetahuan sejarah, pemahaman konsep, atau pengenalan budaya, sehingga belum memanfaatkan sejarah seni rupa Indonesia sebagai konteks pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan apresiasi seni secara sistematis.

Oleh karena itu, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan media Board Game Jelajah Rupa yang mengintegrasikan keempat komponen tersebut dalam satu rancangan pembelajaran. Integrasi tersebut diwujudkan melalui penyusunan materi berdasarkan pendekatan historiografi seni, penerapan tahapan apresiasi Feldman ke dalam mekanisme permainan dan aktivitas pembelajaran, penerapan prinsip konstruktivisme sosial Vygotsky melalui diskusi, kolaborasi, dan *scaffolding* antar pemain, serta penyelarasan seluruh komponen media dengan Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase D Kurikulum Merdeka.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah pengembangan dan pengujian media pembelajaran berupa board game sejarah seni rupa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan apresiasi seni siswa SMP dalam pembelajaran seni rupa pada Kurikulum Merdeka. Fokus penelitian dijabarkan ke dalam beberapa aspek sebagai berikut:

1. Pengembangan Produk Media Pembelajaran *Board Game*

Penelitian ini berfokus pada perancangan dan pengembangan media pembelajaran berupa *board game* sejarah seni rupa Indonesia yang disusun

berdasarkan kebutuhan pembelajaran seni rupa di SMP, karakteristik siswa, serta tuntutan Kurikulum Merdeka.

2. Peningkatan Kemampuan Apresiasi Seni Siswa.

Penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan apresiasi seni siswa melalui pembelajaran sejarah seni rupa Indonesia sebagai konteks pembelajaran. Kemampuan apresiasi dilakukan melalui tahapan mendeskripsikan, menganalisis, menginterpretasikan, dan memberikan penilaian terhadap karya seni berdasarkan teori apresiasi Feldman.

3. Kelayakan Produk

Penelitian ini berfokus pada penilaian kelayakan media pembelajaran *board game* sejarah seni rupa Indonesia melalui validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran seni rupa.

4. Keefektifan Produk

Penelitian ini berfokus pada pengujian efektivitas media pembelajaran *board game* sejarah seni rupa Indonesia terhadap peningkatan kemampuan apresiasi seni siswa SMP. Efektivitas media diukur berdasarkan perubahan kemampuan apresiasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. bagaimana kebutuhan pengembangan media pembelajaran *board game* sejarah seni rupa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan apresiasi seni siswa SMP?
2. bagaimana desain media pembelajaran *board game* sejarah seni rupa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan apresiasi seni siswa SMP?
3. bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran *board game* sejarah seni rupa Indonesia yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan apresiasi seni siswa SMP?
4. bagaimana efektivitas media pembelajaran *board game* sejarah seni rupa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan apresiasi seni siswa SMP.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran *board game* sejarah seni rupa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan apresiasi seni rupa siswa SMP.
2. Menghasilkan desain media pembelajaran *board game* sejarah seni rupa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan apresiasi seni rupa siswa SMP.
3. Menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran *board game* sejarah seni rupa Indonesia berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba terbatas.
4. Mengetahui efektivitas awal media pembelajaran *board game* sejarah seni rupa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan apresiasi seni rupa siswa SMP.

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pendidikan seni rupa, khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) untuk meningkatkan kemampuan apresiasi seni siswa. Penelitian ini juga memperkaya kajian mengenai integrasi materi sejarah seni rupa Indonesia dalam pembelajaran seni rupa sebagai konteks pengembangan kemampuan apresiasi seni melalui tahapan deskripsi, analisis, interpretasi, dan penilaian berdasarkan teori apresiasi seni Feldman.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian tentang penerapan teori konstruktivisme sosial Vygotsky dalam pengembangan media pembelajaran seni rupa yang menekankan interaksi sosial, kolaborasi, diskusi, dan *scaffolding* sebagai bagian dari proses belajar. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi pengembangan media pembelajaran berbasis *board game* dalam pendidikan seni rupa serta mendukung penguatan literasi budaya, apresiasi seni, dan pembelajaran mendalam (*deep learning*) dalam implementasi Kurikulum.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Media pembelajaran *Board Game* Sejarah Seni Rupa Indonesia yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa menggunakan pemahaman sejarah seni rupa sebagai konteks untuk mengembangkan kemampuan apresiasi seni.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pembelajaran seni rupa di SMP. Media *board game* yang dikembangkan dapat membantu guru mengintegrasikan sejarah seni rupa Indonesia sebagai konteks pembelajaran apresiasi seni secara lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa serta tuntutan Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase D.

c. Bagi Sekolah

Produk board game yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar yang mendukung pengembangan pembelajaran seni rupa yang berpusat pada siswa, kreatif, dan kolaboratif. Selain itu, media ini dapat memperkaya sarana pembelajaran yang mendukung penguatan hasil belajar, dan nilai-nilai Profil Lulusan dalam Kurikulum Merdeka dan mendukung implementasi pembelajaran mendalam (*deep learning*)

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran sejarah seni rupa, pengembangan kemampuan apresiasi seni, maupun implementasi *game-based learning* dalam pendidikan seni. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan media pembelajaran serupa pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, atau konteks pembelajaran yang berbeda.