

Pengembangan Buku Ajar Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa Berbasis Inkuiri Yang Valid untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Fase F

Sulfahri*, Muhammad Fuadi
STKIP Taman Siswa Bima, Bima, Indonesia

*Corresponding Author: sulfahriadiwanhar@gmail.com
Dikirim: 13-09-2024; Direvisi: 27-09-2024; Diterima: 28-09-2024

Abstrak: Salah satu keterampilan yang dibutuhkan di abad 21 yaitu kreativitas (*creativity*). Namun di lapangan masih ditemukan permasalahan belum maksimalnya kreativitas siswa, salah satu faktornya adalah kurangnya bahan ajar yang mendukung. Bahan ajar yang tersedia disekolah sangat terbatas. Padahal dalam pembelajaran apresiasi seni rupa berpotensi mengembangkan kreativitas siswa. Pembelajaran seni memiliki peran membentuk kreativitas peserta didik. Sehingga solusi yang diambil melalui penelitian ini adalah mengembangkan buku ajar berbasis inkuiri. Tujuan Penelitian adalah mengembangkan buku ajar pembelajaran apresiasi seni rupa berbasis inkuiri yang valid untuk meningkatkan kreativitas siswa fase F di SMA Negeri 1 Palibelo Bima yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka. Metode penelitian adalah metode pengembangan yang mengacu pada model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli I, II, III untuk aspek cakupan materi berturut-turut dengan persentase 96%, 94% , 94% berkategori sangat baik. Penilaian ahli I, II, II untuk aspek kebahasaan dengan persentase 90%, 90%, 95% berkategori sangat baik. Penilaian ahli I, II, III Aspek Kontruk/tampilan dengan persentase 83% berkategori sangat baik dan 80%,81% berkategori baik. Jadi Buku ajar yang dikembangkan valid digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Kata Kunci: buku ajar; apresiasi seni; pembelajaran inkuiri; kreativitas siswa

Abstract: One of the essential skills needed in the 21st century is creativity. However, in the field, it is still found that students' creativity has not been maximized, and one of the contributing factors is the lack of supportive teaching materials. The available teaching materials in schools are very limited. Meanwhile, art appreciation learning has the potential to develop students' creativity. Art education plays a role in shaping students' creativity. Therefore, the solution proposed through this research is to develop inquiry-based teaching materials. The objective of the research is to develop valid inquiry-based art appreciation teaching materials to enhance the creativity of students in Phase F at SMA Negeri 1 Palibelo Bima, in accordance with the "Merdeka" curriculum. The research method used is the ADDIE development model. The results show that the evaluations of experts I, II, and III for the material coverage aspect were respectively 96%, 94%, and 94%, categorized as excellent. The evaluations of experts I, II, and III for the language aspect were 90%, 90%, and 95%, categorized as excellent. The evaluations of experts I, II, and III for the construction/appearance aspect were 83%, categorized as excellent, and 80% and 81%, categorized as good. Therefore, the developed teaching materials are valid for enhancing students' creativity.

Keywords: textbook; art appreciation; inquiry learning; student creativity

PENDAHULUAN

Pendidikan seni rupa memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam konteks pembelajaran seni rupa di Fase F, yang mencakup siswa pada tingkat akhir pendidikan dasar, pembelajaran apresiasi seni rupa sering kali belum optimal dalam menggali potensi kreatif siswa. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan bahan ajar yang relevan dan metode pembelajaran yang belum sepenuhnya melibatkan siswa dalam proses berpikir kritis dan kreatif.

Buku ajar merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran, namun pada kenyataannya, buku ajar yang ada masih bersifat umum dan kurang kontekstual dengan kebutuhan perkembangan kreativitas siswa. Penggunaan pendekatan inkuiri dalam pengembangan bahan ajar seni rupa dapat menjadi solusi inovatif dalam mendukung siswa untuk lebih aktif terlibat dalam eksplorasi, observasi, dan analisis karya seni, sehingga mendorong munculnya kreativitas (Arends, 2012). Pendekatan berbasis inkuiri mengarahkan siswa untuk lebih banyak bertanya, mengeksplorasi, dan menemukan konsep seni rupa melalui pengamatan langsung dan refleksi (Nuh, 2014). Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang mengedepankan kemampuan berpikir tingkat tinggi serta pengembangan profil pelajar Pancasila, khususnya dalam aspek kreativitas. Pengembangan buku ajar berbasis inkuiri yang valid dan relevan bagi siswa Fase F sangat diperlukan untuk menjawab tantangan tersebut. Dengan buku ajar yang valid, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran apresiasi seni rupa dan memberikan dampak positif terhadap kreativitas siswa dalam berkarya.

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan esensial yang perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan. Di era yang semakin kompleks dan dinamis, kemampuan berpikir kreatif tidak hanya dibutuhkan untuk bidang seni, tetapi juga di berbagai aspek kehidupan lainnya. Menurut Raft (2005) bahwa siswa yang memiliki kreativitas tinggi cenderung lebih mampu menghadapi tantangan, berpikir out-of-the-box, serta menemukan solusi inovatif terhadap permasalahan. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas dalam proses pembelajaran menjadi salah satu fokus utama pendidikan modern.

Dalam konteks pendidikan formal, kreativitas berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa untuk belajar. Proses pembelajaran yang hanya mengandalkan metode konvensional sering kali membuat siswa kurang aktif dan hanya menjadi penerima informasi secara pasif. Dengan mengembangkan kreativitas, siswa didorong untuk berpikir kritis, mengeksplorasi berbagai ide, serta terlibat lebih aktif dalam proses belajar. Ini dapat meningkatkan kemampuan problem-solving, inovasi, dan adaptabilitas siswa dalam menghadapi tantangan masa depan.

Selain itu, kreativitas berkaitan erat dengan pengembangan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital. Keterampilan ini penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan globalisasi dan perubahan teknologi yang cepat. Meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran juga dapat membantu siswa membangun kepercayaan diri dan keberanian untuk mencoba hal-hal baru, yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja yang terus berubah. Dengan demikian, pentingnya meningkatkan kreativitas belajar siswa tidak hanya untuk keberhasilan akademik, tetapi juga untuk pengembangan karakter dan keterampilan



hidup yang lebih luas. Pendidikan yang mendukung kreativitas akan menciptakan generasi yang mampu berinovasi dan berkontribusi lebih besar bagi masyarakat (Ajwar et al., 2021; Pantaleo, 2019). Bahwa kreativitas sebagai kemampuan mendasar yang penting untuk ditanamkan dan dikembangkan pada individu (Selvi, 2007; Fasko, 2001; Sawyer, 2017; Miller & Dumford, 2016).

Berbagai hasil penelitian terdahulu masih menemukan bahwa masih banyak siswa yang memiliki kreativitas yang masih belum maksimal (Zhou & Lee, 2012; Beghetto & Kaufman, 2007). Hal ini juga sejalan dengan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas 2 di SMA Negeri 1 Palibelo Bima bahwa siswa masih banyak yang kurang kreatif. Hal tersebut terlihat dari kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran serta ide-ide yang disampaikan kurang luas dan mendalam. Selain masalah tersebut, guru mata pelajaran apresiasi seni rupa masih kesulitan mendapatkan bahan ajar yang sesuai dengan daerah Bima. Buku ajar yang tersedia di sekolah sangat terbatas. Guru hanya mengakses bahan ajar yang tersedia di Platform Merdeka Mengajar (PMM) dan itu kurang relevan dengan apresiasi seni rupa yang sesuai dengan daerah Bima. Padahal dalam apresiasi seni rupa berpotensi dalam mengembangkan kreativitas siswa. Belajar seni rupa dapat memberikan kesempatan bagi setiap orang untuk mengekspresikan diri dan menemukan sesuatu yang unik. Pembelajaran seni rupa memiliki peran membentuk kreativitas peserta didik. Menurut Pantaleo (2019) bahwa Semakin tinggi pemahaman dan penghargaan yang kita berikan, maka akan dapat menimbulkan empati seni sebagai sebuah pelajaran terutama apresiasi seni rupa bagi siswa. Selain itu juga akan memungkinkan membuang sistesis kedalaman ekspresi, tingkat kreasi, tingkat pola kehidupan masyarakat spiritualitas, dan pesan-pesan simbolis yang ada (Sulfahri & Syafruddin, 2019).

Menurut Kamaril Sulfahri (2018) Seni rupa adalah cabang seni yang menghasilkan karya yang dapat dinikmati oleh indera penglihatan dan perabaan. Karya seni rupa diciptakan melalui pengolahan elemen visual seperti garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan cahaya, dengan tujuan menyampaikan ide, ekspresi, atau pesan tertentu. Seni rupa dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu seni rupa dua dimensi (2D), seperti lukisan dan gambar, yang hanya memiliki panjang dan lebar, serta seni rupa tiga dimensi (3D), seperti patung dan instalasi, yang memiliki panjang, lebar, dan kedalaman (Rosadi et al., 2021). Seni rupa mencakup berbagai jenis karya, termasuk seni murni (*fine art*) yang berfokus pada ekspresi artistik dan estetika, serta seni terapan (*applied art*) yang menggabungkan aspek fungsional dengan nilai estetika. Karya seni rupa sering kali merupakan refleksi budaya, sosial, dan emosional dari penciptanya, menjadikan seni rupa sebagai media yang penting dalam berkomunikasi dan memahami keberagaman manusia.

Dari paparan di atas diperlukan solusi Inovasi untuk dilakukan (Mariamah et al., 2023). Sehingga solusi yang diambil melalui penelitian ini adalah mengembangkan buku ajar berbasis inkuiri. Pembelajaran berbasis inkuiri adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses pencarian dan penemuan pengetahuan secara aktif oleh siswa melalui serangkaian pertanyaan, eksplorasi, investigasi, dan refleksi. Dalam pembelajaran ini, siswa didorong untuk berperan sebagai peneliti, di mana mereka terlibat langsung dalam mengajukan pertanyaan, mengumpulkan data, menganalisis informasi, serta menarik kesimpulan berdasarkan temuan mereka sendiri. Berbeda dengan pendekatan pembelajaran tradisional yang bersifat pasif, pembelajaran berbasis inkuiri menempatkan siswa sebagai pusat

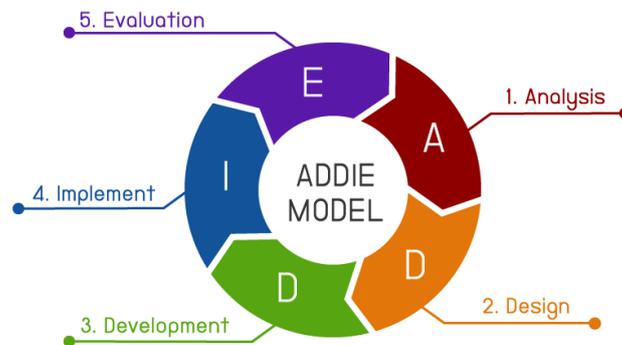


pembelajaran. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang memberikan panduan dan alat yang diperlukan untuk mendukung proses eksplorasi dan penemuan siswa, bukan sebagai sumber utama informasi. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan problem-solving siswa (Resnita & Abdullah, 2019; Brown, 2016; Dewi, 2019; Panjaitan & Siagian, 2020).

Dari masalah yang diuraikan di atas sehingga pendekatan pemecahan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah mengembangkan buku ajar pembelajaran seni rupa berbasis inkuiri yang valid, parkatis dan efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa di era merdeka belajar melalui *Research and development* (R & D) dengan mengacu model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan pengembangannya terdiri dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mengacu model ADDIE. Berikut gambar alur pengembangannya.



Gambar 1. Alur Pengembangan

Ahli yang akan memvalidasi produk buku ajar terdiri dari dua dosen dan satu guru seni rupa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Skor hasil penilaian angket yang diperoleh dari para ahli (media, bahasa dan materi untuk nilai rata-rata dihitung dengan rumus berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah Skor

N = Jumlah Penilai

Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan kriteria menjadi nilai kuantitatif.

Tabel 1. Kriteria Penilaian kevalidan produk

Rentang Skor	Kriteria
$X \geq M + SBi$	Sangat Layak
$M + SBi > X \geq M$	Layak
$M > X \geq M - 1 SBi$	Kurang Layak
$X < M - 1 SBi$	Sangat Kurang Layak



HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk mengembangkan buku ajar pembelajaran apresiasi seni rupa berbasis inkuiri. Adapun hasil penelitian yang sudah dilakukan sebagai berikut.

1. Analisis (Analysis)

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan terhadap materi pembelajaran apresiasi seni rupa yang relevan dengan siswa Fase F (SMA). Hasil analisis menunjukkan bahwa:

- a. Guru membutuhkan buku ajar yang mampu membimbing siswa memahami konsep apresiasi seni rupa sekaligus mendorong kreativitas.
- b. Siswa sering mengalami kesulitan dalam mengapresiasi karya seni karena materi yang kurang mendalam, serta keterbatasan sumber belajar yang mendorong eksplorasi kreativitas.
- c. Buku ajar dikembangkan dengan tujuan meningkatkan kemampuan apresiasi seni rupa dan kreativitas siswa melalui pendekatan berbasis inkuiri.

2. Desain (Design)

Pada tahap ini, disusun rancangan awal buku ajar berbasis inkuiri, termasuk struktur dan isi materi yang mendukung pembelajaran apresiasi seni rupa. Desain buku ajar ini mencakup:

- a. Buku ajar dirancang agar siswa aktif mengeksplorasi karya seni, menganalisis unsur-unsurnya, dan mengaitkan dengan aspek budaya dan sosial.
- b. Setiap bab memuat tugas-tugas berbasis proyek yang mendorong siswa untuk menciptakan karya seni sebagai respons terhadap apresiasi yang dilakukan.
- c. Buku ajar dilengkapi dengan contoh-contoh visual karya seni yang relevan dengan tema yang diajarkan.

3. Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan dilakukan dengan menyusun dan memproduksi buku ajar sesuai desain yang telah direncanakan. Hasil dari tahap ini meliputi: Buku ajar yang telah dikembangkan memuat bab-bab yang mendukung kegiatan apresiasi seni dan pengembangan kreativitas, dengan fokus pada keterlibatan siswa secara aktif. Berikut bentuk cover, kata pengantar dan sebagian bentuk isi buku yang dikembangkan.



Gambar 1. Cover Buku

UNIT 1

Pengenalan Seni Rupa di Sekitar Kita

A. Pengertian Seni Rupa

Sebelum menjelaskan definisi seni rupa, siswa dapat melakukan pengamatan terhadap lingkungan sekitar.

Apa yang kalian lihat di sekitar sekolah atau rumah yang menurut kalian merupakan karya seni rupa?

Bagaimana bentuk dan fungsi objek tersebut?



Setelah siswa berbagi pengamatan, guru memfasilitasi diskusi untuk mengarahkan pemahaman tentang seni rupa.

Setujukah kalian dengan pernyataan berikut.

Seni rupa adalah cabang seni yang menghasilkan karya yang dapat dilihat dan dirasakan secara fisik. Karya seni rupa terdiri dari unsur-unsur visual seperti garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan komposisi. Seni rupa sering kali dihasilkan dengan tujuan untuk mengekspresikan ide, emosi, atau memberikan pesan tertentu kepada pengamat.

Dalam kehidupan sehari-hari, seni rupa banyak hadir dalam berbagai bentuk, baik itu melalui objek-objek yang kita gunakan, arsitektur bangunan, desain pakaian, hingga dekorasi di ruang publik.

Gambar 2. Bagian isi buku

C. Fungsi dan Manfaat Seni Rupa

Aktivitas Inkuiri

Bagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Minta mereka mencari informasi tentang fungsi seni rupa, misalnya fungsi estetis, simbolis, dan edukatif.

Setiap kelompok bisa fokus pada satu fungsi seni rupa dan menyajikan temuan mereka kepada kelas.

Setiap kelompok dapat menyampaikan hasil diskusi masing-masing



Pahami Informasi Mengenai Fungsi Seni Rupa berikut

Seni rupa memiliki banyak fungsi dalam kehidupan manusia, baik secara personal maupun sosial. Beberapa fungsi seni rupa adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Ekspresi

Seni rupa merupakan media bagi seniman untuk mengekspresikan perasaan, pikiran, dan ide mereka.

Gambar 3. Bagian isi Buku

2. **Fungsi Estetika**

Karya seni rupa diciptakan untuk memberikan keindahan dan memperkaya kehidupan manusia secara visual.

3. **Fungsi Sosial**

Seni rupa bisa menjadi media komunikasi dan pemersatu masyarakat melalui simbol-simbol yang dikandungnya. Misalnya, desain mural yang mengangkat tema-tema sosial atau isu-isu yang sedang dihadapi masyarakat.

4. **Fungsi Edukasi**

Seni rupa juga digunakan sebagai media pendidikan, terutama dalam mengajarkan nilai-nilai moral dan budaya. Sebagai contoh, ilustrasi dalam buku pelajaran atau media publikasi.



Eksplorasi Melalui Observasi

Tujuan: Membantu siswa memahami seni rupa dari berbagai sudut pandang.

Siswa dapat ke galeri seni, atau guru menunjukkan berbagai karya seni rupa secara visual (baik dalam bentuk digital maupun fisik).

Diskusikan Bagaimana karya seni ini memberikan nilai estetika? Apa pesan yang ingin disampaikan seniman?"

Gambar 4. Bagian isi Buku

D. Pengaruh Lingkungan terhadap Karya Seni Rupa

Refleksi dan Analisis

Tujuan: Memfasilitasi pemahaman kritis tentang manfaat seni rupa dalam masyarakat.

Aktivitas Inkuiri: Setelah observasi, ajak siswa untuk berdiskusi mengenai dampak seni rupa terhadap masyarakat.

Pertanyaan Pemandu: "Bagaimana seni rupa berperan dalam melestarikan budaya?" atau "Bagaimana seni rupa dapat berfungsi sebagai media edukasi?"



Guru menyampaikan poin-poin sebagai berikut di akhir sesi diskusi:

Lingkungan sekitar kita memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap karya seni rupa. Faktor-faktor seperti budaya lokal, kondisi geografis, teknologi, dan kondisi sosial-ekonomi dapat mempengaruhi gaya, bahan, dan tema karya seni yang dihasilkan. Misalnya, di daerah pesisir, seniman cenderung menggunakan bahan-bahan alami seperti kerang atau pasir dalam karya mereka, sementara seniman di daerah perkotaan mungkin lebih terinspirasi oleh arsitektur dan kehidupan modern.

Gambar 5. Bagian isi Buku

Buku ajar divalidasi oleh ahli pendidikan seni dan pengembangan kurikulum. Hasil validasi menunjukkan bahwa:

- a. Isi buku ajar relevan dengan standar kurikulum.

- b. Pendekatan inkuiri yang digunakan sesuai untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa.
- c. Penyajian visual dan aktivitas kreatif dinilai mampu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran apresiasi seni.

Produk buku ajar setelah dilakukan pengembangan, Langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi oleh tiga ahli. Validasi produk penelitian dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dengan cara diperikan oleh tiga dosen/ahli.

4. Validasi Produk buku ajar

Secara umum, angket penilaian ahli terdiri dari 3 cakupan yang dinilai yaitu cakupan materi, cakupan kebahasaan dan cakupan konstruk/tampilan untuk menilai kevalidan produk buku ajar. Angket terdiri dari lima pilihan yang akan dipilih oleh ahli berdasarkan hasil penilaian yang terdiri dari pilihan Sangat Kurang (SK), Kurang (K), Cukup (C), Baik (B), Sangat Baik (SB). Masing-masing aspek validasi ahli dijelaskan pada tabel-tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Angket Validator Aspek Materi

No .	Cakupan Materi	Respon Ahli		
		I	III	III
1.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	5	5	5
2.	Kesesuaian isi buku ajar dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	5	5	5
3.	Kesesuaian materi dengan indikator capaian	5	5	5
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5	5
5.	Kesesuaian materi dengan peta konsep	5	4	5
6.	Keakuratan konsep, gambar, dan ilustrasi	4	4	4
7.	Penyajian materi sesuai dengan konsep inkuiri	5	5	5
8.	Penyajian latihan soal , contoh dan uji kompetensi sesuai dengan konsep inkuiri	5	5	4
9.	Aktivitas dalam contoh soal dan latihan memberikan dukungan untuk mengembangkan kreativitas siswa	4	4	4
10	Uraian materi memberikan dukungan untuk mengembangkan kreativitas siswa	5	5	5
Total		48	47	47
Persentase		96	94%	94%
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa penilaian ahli I untuk aspek cakupan materi dengan persentase 96% dengan kategori sangat baik, penilaian ahli II dan III dengan persentase 94% berkategori sangat baik. Berikut hasil penilaian aspek kebahasaan.

Tabel 3. Hasil Angket Validasi Aspek Kebahasaan

No	Cakupan Kebahasaan	Respon Ahli		
		I	III	III
1	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat perkembangan intelektual siswa	4	5	5
2	Tata bahasa dan ejaan EYD	5	5	5
3	Konsistensi penggunaan istilah, notasi dan simbol	5	5	4



4	Kalimat yang efektif, efektif dan mudah dipahami	4	4	4
Total		18	19	18
Persentase		90%	95%	90%
Kategori		Sangat Baik Sangat Baik Sangat Baik		

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa penilaian ahli I dan III untuk aspek kebahasaan dengan persentase 90% dengan kategori sangat baik, penilaian ahli II dengan persentase 95% berkategori sangat baik. Berikut hasil penilaian ahli untuk aspek konstruk/tampilan.

Tabel 4. Hasil Angket Validasi Ahli Aspek Konstruk/tampilan

No .	Cakupan Konstruk/Tampilan	Respon Ahli		
		I	II	III
1	Petunjuk penggunaan buku ajar diberikan secara rinci	0	0	0
2	Penyusunan materi sesuai dengan peta konsep	5	5	5
3	Ilustrasi gambar yang mendukung dalam memberikan penjelasan teks buku ajar	4	4	5
4	Desain dan tampilan bahan ajar menarik dan mudah dibaca	4	4	4
5	Konsistensi sistematika penyajian dalam setiap subbab	4	4	4
6	Rangkuman disajikan sesuai dengan materi yang disajikan	4	4	4
7	Penyusunan konsep disajikan secara runtut	4	4	4
8	Kejelasan judul Buku Ajar Etnomatematika	5	5	5
9	Keterbacaan susunan kalimat memudahkan siswa untuk belajar	4	4	5
10	Kesesuaian penggunaan proporsi warna	5	4	4
11	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	5	5	5
12	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	5	5	4
13	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4	4	4
14	Kejelasan dan kemenarikan tampilan gambar pendukung materi	4	4	4
15	Kemenarikan tampilan <i>cover</i>	5	5	4
16	Kesesuaian desain <i>cover</i> dengan materi	4	4	4
Total		66	65	65
Persentase		83%	81%	81%
Kategori		Baik	Baik	Baik

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa penilaian ahli I dengan persentase 83% kategori baik, penilaian ahli II dan III dengan persentase 81% berkategori baik. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa dari hasil Validasi 3 Ahli untuk Aspek Konstruk/tampilan berkategori Baik. Artinya produk yang dikembangkan layak digunakan

Pembahasan Hasil Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini adalah salah satu pendekatan yang efektif dalam pengembangan produk pendidikan karena menawarkan proses yang terstruktur untuk menghasilkan materi pembelajaran berkualitas.

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan terkait materi pembelajaran apresiasi seni rupa bagi siswa Fase F (SMA). Hasil analisis menunjukkan bahwa guru dan siswa menghadapi tantangan dalam pemahaman konsep apresiasi seni rupa serta pengembangan kreativitas. Teori belajar konstruktivis seperti yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky menekankan pentingnya



pemahaman mendalam dan eksplorasi aktif oleh siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan berbasis inkuiri berakar pada teori konstruktivisme, di mana siswa diharapkan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui proses investigasi dan analisis terhadap karya seni. Dalam konteks apresiasi seni rupa, siswa harus terlibat secara aktif dalam memahami dan mengkritisi karya seni untuk mendorong kreativitas mereka.

Pada tahap ini, dirancang buku ajar yang berfokus pada pendekatan inkuiri. Desain buku ajar mencakup struktur dan konten yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi karya seni dan mengaitkannya dengan konteks sosial dan budaya. Tugas berbasis proyek disertakan untuk mendorong siswa menciptakan karya seni sebagai respons terhadap proses apresiasi. Pendekatan berbasis proyek (*project-based learning*) yang dikembangkan oleh John Dewey (Dewey, 1938) memberikan kerangka bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Tugas-tugas proyek dalam buku ajar ini memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam eksplorasi dan penciptaan karya seni, yang mendukung teori Dewey tentang pentingnya keterlibatan praktis dalam proses belajar.

Proses pengembangan buku ajar dilakukan berdasarkan desain yang telah dirancang. Produk akhir divalidasi oleh ahli, yang mencakup validasi terhadap relevansi materi dengan kurikulum, pendekatan inkuiri, serta visual dan aktivitas kreatif yang disajikan. Teori motivasi belajar, seperti yang disampaikan oleh Bandura (Bandura, 1997) melalui konsep *self-efficacy*, menunjukkan bahwa pengalaman yang relevan dan interaktif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar. Buku ajar yang dikembangkan menggunakan visual menarik dan aktivitas berbasis inkuiri dapat memperkuat motivasi intrinsik siswa untuk mengapresiasi seni dan mengembangkan kreativitas mereka.

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli, buku ajar dinilai memiliki kualitas yang sangat baik dalam aspek cakupan materi dan kebahasaan, serta kategori baik dalam aspek konstruk/tampilan. Hasil ini menunjukkan bahwa buku ajar layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam apresiasi seni rupa. Pendekatan inkuiri yang diterapkan dalam buku ajar ini sejalan dengan Bloom's Taxonomy Revised (Bloom, 1956), di mana aktivitas yang dirancang dalam buku ajar mencakup level kognitif mulai dari analisis hingga evaluasi dan kreasi, yang relevan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Validasi ahli menunjukkan bahwa produk buku ajar ini valid untuk digunakan, terutama dalam hal relevansi dengan kurikulum, kualitas penyajian visual, serta kontribusi terhadap keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa buku ajar yang dikembangkan dinilai valid digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran apresiasi seni rupa pada siswa fase F. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli I, II, III untuk aspek cakupan materi berturut-turut dengan persentase 96%, 94% , 94% berkategori sangat baik. Penilaian ahli I, II, II untuk aspek kebahasaan dengan persentase 90%, 90%, 95% berkategori sangat baik. Penilaian ahli I, II, III Aspek Kontruk/tampilan dengan persentase 83% berkategori sangat baik dan 80%,81% berkategori baik. Hasil penilaian ahli untuk aspek cakupan



materi, aspek kebahasaan berkategori sangat baik dan aspek Konstruk/tampilan berkategori Baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih disampaikan pada DRTPM Kemenristekdikti yang telah mendanai penelitian ini. Terimakasih disampaikan juga kepada Lembaga STKIP Taman Siswa Bima yang telah mendukung pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajwar, M., Faridah, F., Ratnah, Suratman, Sulfahri & Muniarti, P. (2021, February). The development of students creativity through the implementation of guided inquiry method on sciences. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1778, No. 1, p. 012020). IOP Publishing
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. New York: W.H. Freeman.
- Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (2007). Toward a Broader Conception of Creativity: A Case for “Mini-C” Creativity. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 1(2), 73-79. <https://doi.org/10.1037/1931-3896.1.2.73>
- Bloom, B. S. (Ed.). (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longmans.
- Brown, J. A. (2016). Evaluating the effectiveness of a practical inquiry-based learning bioinformatics module on undergraduate student engagement and applied skills. *Biochemistry and molecular biology education*, 44(3), 304-313.
- Dedy Rosadi, Mariamah, Sulfahri., dkk. (2021). *Inovasi Pembelajaran di Era 4.0*. Nuta Media: Yogyakarta
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.
- Dewi, C. A. (2019). Improving creativity of prospective chemistry teacher through chemoentrepreneurship oriented inquiry module on colloid topics. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1156, No. 1, p. 012017). IOP Publishing.
- Fasko, D. (2001). Education and creativity. *Creativity research journal*, 13(3-4), 317-327.
- Harlen, W. (2013). Inquiry-Based Learning in Science and Mathematics. *Journal of Science Education*, 32(4), 423-438.
- Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. (2006). Project-Based Learning. *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences*, 317-333.
- Mariamah; Muhamad Ajwar; Muhamad; Syafruddin; Sulfahri. Dkk. (2023). *Pembelajaran di Era merdeka Belajar*. Nuta Media: Yogyakarta
- Miller, A. L., & Dumford, A. D. (2016). Creative cognitive processes in higher education. *The Journal of Creative Behavior*, 50(4), 282-293.



- Nuh, M. (2014). *Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Pendidikan Seni Rupa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Panjaitan, M. B., & Siagian, A. (2020). The Effectiveness of Inquiry Based Learning Model to Improve Science Process Skills and Scientific Creativity of Junior High School Students. *Journal of Education and E-Learning Research*, 7(4), 380-386.
- Pantaleo, S. (2019). Creativity and elementary students' multimodal narrative representations. *The Australian Journal of Language and Literacy*, 42(1), 17-27.
- Resnita, L., & Abdullah, R. (2019, October). Preliminary analysis of students worksheet development using inquiry based learning models with scientific approach for physics learning of senior high school class X. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1317, No. 1, p. 012162). IOP Publishing.
- Santoso, A. (2019). *Efektivitas Pendekatan Berbasis Inkuiri dalam Pembelajaran Seni Rupa*. Disertasi. Universitas Negeri Jakarta.
- Sawyer, R. K. (2017). Teaching creativity in art and design studio classes: A systematic literature review. *Educational research review*, 22, 99-113.
- Selvi, K. (2007). Learning and creativity. In *Phenomenology of Life from the Animal Soul to the Human Mind: Book I In Search of Experience* (pp. 351-370). Dordrecht: Springer Netherlands.
- Setiawan, I. (2017). *Pengembangan Buku Ajar Seni Rupa untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMA*. Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sulfahri, S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Mengapresiasi Karya Seni Rupa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Appreciation Card Pada Mahasiswa Semester VIA, Mata Kuliah Pendidikan Keterampilan Seni Rupa Program PGSD di Stkip Taman Siswa Bima Tahun 2017. *Jurnal Pendidikan IPS*, 8(1), 1-10.
- Sulfahri, S., & Syafruddin, S. (2019). Studi Terhadap Ornament (Ragam Hias) Pada Situs Wadu Pa'a Candi Tebing Dengan Metode Karya Wisata Dalam Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa Di Kelas X SMA Negeri 1 Woha Kabupaten Bima. *Jurnal Pendidikan IPS*, 9(1), 8-15.
- Trnova, E., & Trna, J. (2015). The Implementation of Inquiry-Based Science Education in Relation to Constructivist Theories. *Journal of Educational Studies*, 41(3), 13-24.
- Zhou, C., & Lee, W. (2012). Creative Thinking and the Problem of Creativity in Education: A Comparative Study of Singapore and Taiwan. *Thinking Skills and Creativity*, 7(2), 155-166. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2012.05.002>

