

VII. SENI BUDAYA

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum adalah sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk membangun kehidupan masa kini dan masa akan datang bangsa, yang dikembangkan dari warisan nilai dan prestasi bangsa di masa lalu, serta kemudian diwariskan serta dikembangkan untuk kehidupan masa depan. Ketiga dimensi kehidupan bangsa, masa lalu, masa sekarang, masa yang akan datang, menjadi landasan filosofis pengembangan kurikulum. Pewarisan nilai dan prestasi bangsa di masa lampau memberikan dasar bagi kehidupan bangsa dan individu sebagai anggota masyarakat. Modal nilai dan prestasi yang digunakan dan dikembangkan untuk membangun kualitas kehidupan bangsa dan individu yang diperlukan bagi kehidupan masa kini, dan keberlanjutan kehidupan bangsa dan warganegara di masa mendatang. Kurikulum selalu menempatkan peserta didik dalam lingkungan sosial-budayanya, mengembangkan kehidupan individu peserta didik sebagai warganegara yang tidak kehilangan kepribadian dan kualitas untuk kehidupan masa kini yang lebih baik, dan membangun kehidupan masa depan yang lebih baik lagi.

Kurikulum disusun berdasarkan tujuan pendidikan nasional sebagaimana telah dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Secara singkatnya, undang-undang tersebut berharap pendidikan dapat membuat peserta didik menjadi kompeten dalam bidangnya. Di mana kompeten tersebut, sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang telah disampaikan di atas, yaitu harus

mencakup kompetensi dalam ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagaimana dijelaskan dalam penjelasan pasal 35 undang-undang tersebut.

Dengan demikian Kurikulum 2013 adalah dirancang dengan tujuan untuk mempersiapkan insan Indonesia supaya memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warganegara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia. Kurikulum adalah instrumen pendidikan untuk dapat membawa insan Indonesia memiliki kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sehingga dapat menjadi pribadi dan warga negara yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif.

Berdasarkan penjelasan di atas maka perlu dibuat buku pedoman yang dapat membantu mengimplementasikan kurikulum 2013. Buku Pedoman ini disiapkan untuk dapat digunakan para guru, kepala dinas, kepala sekolah, dan *stakeholders* dalam Implementasi Kurikulum 2013 sesuai dengan kelas, dan jenjang pendidikan pada mata pelajaran seni budaya. Buku pedoman ini memberi pedoman bagi para pengguna mengenai (1) Karakteristik mata pelajaran Seni Budaya ; (2) Ruang lingkup Kurikulum 2013; (3) desain pembelajaran; (4) model pembelajaran; (5) Media dan sumber belajar ; (6) Penilaian dan Evaluasi Pembelajaran; (7) Guru sebagai Pengembang Kultur Sekolah

B. Tujuan

Buku pedoman guru mata pelajaran bertujuan memberikan rambu-rambu yang teknis dan praktis pada pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya sesuai dengan kurikulum 2013. Sasaran pengguna buku panduan ini adalah guru mata pelajaran, pengawas sekolah, kepala sekolah, kepala dinas pendidikan dan *stakeholders* pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah/Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMA/MA/SMK/MAK).

C. Ruang Lingkup Buku Panduan Mata Pelajaran Seni Budaya

Ruang lingkup buku ini memuat tujuan, sasaran, karakteristik mata pelajaran seni budaya, lingkup kompetensi inti dan kompetensi dasar serta materi pada setiap kelas pada jenjang pendidikan, model pembelajaran,

desain pembelajaran, penilaian pembelajaran, media dan sumber pembelajaran, serta guru sebagai pengembang kultur sekolah.

D. Sasaran

Buku pedoman ini digunakan dalam rangka penyusunan dan pengelolaan KTSP oleh:

- 1) Dinas pendidikan atau kantor kementerian agama dan kabupaten/kota sebagai penentu materi muatan lokal dan pengembangan dan penyiapan tenaga pendidik serta sarana prasana,
- 2) Pengawas yang melakukan monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan kurikulum,
- 3) Kepala sekolah sebagai penentu langkah kebijakan pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya,
- 4) Guru bidang studi Seni Budaya sebagai pedoman pelaksanaan kurikulum ke dalam pembelajaran,
- 5) Orang tua yang dapat memberikan masukan terhadap jalannya pembelajaran seni Budaya dan memberikan pendampingan terhadap peserta didik
- 6) Pihak-pihak terkait yang dapat memberikan kontribusi dalam menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013

BAB II

KARAKTERISTIK MATA PELAJARAN SENI BUDAYA

A. Rasional

Mata pelajaran Seni Budaya merupakan aktivitas belajar yang menampilkan karya seni estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. Mata pelajaran ini bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni serta berperan dalam perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan, baik dalam tingkat lokal, nasional, regional, maupun global. Pembelajaran seni di tingkat pendidikan dasar dan menengah bertujuan mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif untuk pengembangan kepribadian peserta didik secara positif. Pendidikan Seni Budaya di sekolah tidak semata-mata dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi pelaku seni atau seniman namun lebih menitik beratkan pada sikap dan perilaku kreatif, etis dan estetis .

Pendidikan Seni Budaya secara konseptual bersifat (1) *multilingual*, yakni pengembangan kemampuan peserta didik mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media, dengan pemanfaatan bahasa rupa, bahasa kata, bahasa bunyi, bahasa gerak, bahasa peran, dan kemungkinan berbagai perpaduan di antaranya. Kemampuan mengekspresikan diri memerlukan pemahaman tentang konsep seni, teori ekspresi seni, proses kreasi seni, teknik artistik, dan nilai kreativitas. Pendidikan seni bersifat (2) *multidimensional*, yakni pengembangan beragam kompetensi peserta didik tentang konsep seni, termasuk pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, dan etika. Pendidikan seni bersifat (3) *multikultural*, yakni menumbuhkan kesadaran dan kemampuan peserta didik mengapresiasi beragam budaya nusantara dan mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan peserta didik hidup secara beradab dan toleran terhadap perbedaan nilai dalam kehidupan masyarakat yang pluralistik. Sikap ini diperlukan untuk membentuk

kesadaran peserta didik akan beragamnya nilai budaya yang hidup di tengah masyarakat. Pendidikan seni berperan mengembangkan (4) *multikecerdasan*, yakni peran seni membentuk pribadi yang harmonis sesuai dengan perkembangan psikologis peserta didik, termasuk kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual-spasial, verbal-linguistik, musikal, matematik-logik, jasmani-kinestetis, dan lain sebagainya.

B. Tujuan

Mata Pelajaran Seni Budaya bertujuan untuk menumbuhkembangkan kepekaan rasa estetik dan artistik, sikap kritis, apresiatif, dan kreatif pada diri setiap peserta didik secara menyeluruh. Sikap ini hanya mungkin tumbuh jika dilakukan serangkaian proses aktivitas berkesenian pada peserta didik. Mata pelajaran Seni Budaya memiliki tujuan khusus, yaitu;

1. Menumbuhkembangkan sikap toleransi,
2. Menciptakan demokrasi yang beradab,
3. Menumbuhkan hidup rukun dalam masyarakat majemuk,
4. Mengembangkan kepekaan rasa dan keterampilan
5. Menerapkan teknologi dalam berkreasi
6. Menumbuhkan rasa cinta budaya dan menghargai warisan budaya Indonesia
7. Membuat pertunjukan dan pameran karya seni.

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya memiliki 4 aspek seni, yaitu:

(1) Seni Rupa

Apresiasi seni rupa, Estetika seni rupa, Pengetahuan bahan dan alat seni rupa, Teknik penciptaan seni rupa, Pameran seni rupa, Evaluasi seni rupa, Portofolio seni rupa. Pada Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA) dan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK) seni rupa berisi kegiatan mengkreasi karya seni rupa dua dan tiga dimensi.

(2) Seni Musik

Apresiasi seni musik, Estetika seni musik, Pengetahuan bahan dan alat seni musik, Teknik penciptaan seni musik, Pertunjukan seni musik, Evaluasi seni musik, Portofolio seni musik. Pada Sekolah Menengah

Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA) dan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK) musik menampilkan pertunjukan karya musik.

(3) Seni Tari

Apresiasi seni tari, Estetika seni tari, Pengetahuan bahan dan alat seni tari, Teknik penciptaan seni tari, Pertunjukkan seni tari, Evaluasi seni tari, Portofolio seni tari.. Pada Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA) dan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK) seni tari melakukan dan mengkreasikan karya tari.

(4) Seni Teater

Apresiasi seni teater, Estetika seni teater, Pengetahuan bahan dan alat seni teater, Teknik penciptaan seni teater, Pertunjukkan seni teater, Evaluasi seni teater, Portofolio seni teater. Pada Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA) dan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK) teater menampilkan pentas karya teater.

Dari ke-4 aspek mata pelajaran Seni Budaya yang tersedia, sekolah wajib melaksanakan minimal 2 aspek seni.

D. Muatan Lokal

Sesuai dengan Kerangka dasar dan Struktur Kurikulum tahun 2013, muatan lokal dapat diajarkan secara terintegrasi dengan mata pelajaran Seni Budaya di SMA/SMK/MA atau diajarkan secara terpisah apabila daerah merasa perlu untuk memisahkannya. Muatan lokal merupakan bahan kajian pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap potensi di daerah tempat tinggalnya.

Muatan lokal sebagai bahan kajian yang membentuk pemahaman terhadap potensi di daerah tempat tinggalnya bermanfaat untuk memberikan bekal sikap, pengetahuan, dan keterampilan kepada peserta didik agar:

1. Mengenal dan menjadi lebih akrab dengan lingkungan alam, sosial, dan budayanya;

2. Memiliki bekal kemampuan dan keterampilan serta pengetahuan mengenai daerahnya yang berguna bagi dirinya maupun lingkungan masyarakat pada umumnya; dan
3. Memiliki sikap dan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai/aturan-aturan yang berlaku di daerahnya, serta melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai luhur budaya setempat dalam rangka menunjang pembangunan nasional.

Integrasi muatan lokal kedalam mata pelajaran seni budaya dapat memberi peluang bagi guru untuk mengenalkan potensi-potensi seni dan budaya lokal yang dekat dengan lingkungan pada peserta didik. Hal ini akan memudahkan guru dan sekolah dalam menentukan sumber belajar, maupun narasumber dari lokal. Peserta didik dapat di bawa ke kelompok, grup-grup seni, rumah atau tempat seniman lokal berkarya, yang ada diwilayah terdekat. Bahkan terlibat langsung pada peristiwa-peristiwa budaya lokal yang menjadi agenda budaya rutin didaerahnya.

Dengan karakteristik mata pelajaran seni budaya seperti demikian, dapat menjadi sarana konservasi dan pengembangan budaya lokal, sehingga budaya tersebut terjaga kelestarian dan peluang untuk pengembangannya tetap terbuka melalui lembaga pendidikan.

BAB III

KURIKULUM 2013 MATA PELAJARAN SENI BUDAYA

Kurikulum merupakan salah satu unsur yang memberikan kontribusi untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik tersebut. Kurikulum 2013 dikembangkan berbasis pada kompetensi sangat diperlukan sebagai instrumen untuk mengarahkan peserta didik menjadi: (1) manusia berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah; (2) manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri; dan (3) warga negara yang demokratis, bertanggung jawab. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Penyusunan kurikulum 2013 dimulai dengan menetapkan Standar Kompetensi Lulusan berdasarkan kesiapan peserta didik, tujuan pendidikan nasional, dan kebutuhan. Setelah kompetensi ditetapkan kemudian ditentukan kurikulumnya yang terdiri dari kerangka dasar kurikulum dan struktur kurikulum. Satuan pendidikan dan guru tidak diberikan kewenangan menyusun silabus, tetapi disusun pada tingkat nasional. Guru lebih diberikan kesempatan mengembangkan proses pembelajaran tanpa harus dibebani dengan tugas-tugas penyusunan silabus yang memakan waktu yang banyak dan memerlukan penguasaan teknis penyusunan yang sangat memberatkan guru.

Dalam usaha mencapai Standar Kompetensi Lulusan sebagaimana telah ditetapkan untuk setiap satuan dan jenjang pendidikan, penguasaan kompetensi lulusan dikelompokkan menjadi beberapa Tingkat Kompetensi. Tingkat kompetensi menunjukkan tahapan yang harus dilalui untuk mencapai kompetensi lulusan yang telah ditetapkan dalam Standar Kompetensi Lulusan. Tingkat Kompetensi merupakan kriteria capaian Kompetensi yang bersifat generik yang harus dipenuhi oleh peserta didik pada setiap tingkat kelas dalam rangka pencapaian Standar Kompetensi Lulusan. Tingkat Kompetensi terdiri atas 8 (delapan) jenjang yang harus dicapai oleh peserta didik secara bertahap dan berkesinambungan. Berdasarkan Tingkat Kompetensi tersebut ditetapkan Kompetensi yang bersifat generik yang selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan Kompetensi yang bersifat spesifik dan ruang lingkup materi untuk setiap muatan kurikulum. Secara hirarkis, kompetensi lulusan

digunakan sebagai acuan untuk menetapkan Kompetensi yang bersifat generik pada tiap Tingkat Kompetensi. Kompetensi yang bersifat generik ini kemudian digunakan untuk menentukan kompetensi yang bersifat spesifik untuk tiap muatan kurikulum. Selanjutnya, Kompetensi dan ruang lingkup materi digunakan untuk menentukan Kompetensi Dasar pada pengembangan kurikulum satuan dan jenjang pendidikan.

Kompetensi yang bersifat generik mencakup 3 (tiga) ranah yakni sikap, pengetahuan dan keterampilan. Ranah sikap dipilah menjadi sikap spiritual dan sikap sosial. Pemilahan ini diperlukan untuk menekankan pentingnya keseimbangan fungsi sebagai manusia seutuhnya yang mencakup aspek spiritual dan aspek sosial sebagaimana diamanatkan dalam tujuan pendidikan nasional. Dengan demikian, Kompetensi yang bersifat generik terdiri atas 4 (empat) dimensi yang merepresentasikan sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan.

Setiap Tingkat Kompetensi berimplikasi terhadap tuntutan proses pembelajaran dan penilaian. Hal ini bermakna bahwa pembelajaran dan penilaian pada tingkat yang sama memiliki karakteristik yang relatif sama dan memungkinkan terjadinya akselerasi belajar dalam 1 (satu) Tingkat Kompetensi. Selain itu, untuk Tingkat Kompetensi yang berbeda menuntut pembelajaran dan penilaian dengan fokus dan penekanan yang berbeda pula. Semakin tinggi Tingkat Kompetensi, semakin kompleks intensitas pengalaman belajar peserta didik dan proses pembelajaran serta penilaian.

Kompetensi dalam setiap tingkat kompetensi akan menjadi Kompetensi Inti pada setiap kelas atau program. Kompetensi Inti merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas atau program yang menjadi landasan pengembangan Kompetensi Dasar. Kompetensi inti dirancang seiring dengan meningkatnya usia peserta didik pada kelas tertentu. Melalui kompetensi inti, integrasi vertikal berbagai kompetensi dasar pada kelas yang berbeda dapat dijaga. Kompetensi Inti (KI) merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (kognitif dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Rumusan kompetensi inti menggunakan rumusan sebagai berikut:

1. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual;
2. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial;
3. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan; dan

4. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan

Kompetensi Dasar (KD) merupakan kompetensi yang dipelajari peserta didik untuk mata pelajaran di kelas tertentu untuk SMA/MA, SMK/MAK. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar di jenjang ini diutamakan pada kemampuan intelektual (kemampuan kognitif tinggi). Kompetensi Inti menjadi unsur organisatoris (*organizing elements*) Kompetensi Dasar yaitu semua KD dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi dalam Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar yang dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antarmata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal).

Rumusan kompetensi dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Kompetensi dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokan kompetensi inti sebagai berikut:

1. kelompok 1: kelompok kompetensi dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1;
2. kelompok 2: kelompok kompetensi dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2;
3. kelompok 3: kelompok kompetensi dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3; dan
4. kelompok 4: kelompok kompetensi dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

Pengorganisasi ruang lingkup materi Seni Budaya dikembangkan sesuai dengan prinsip mendalam dan meluas, mulai dari jenjang SD/MI sampai dengan jenjang SMA/MA/SMK. Prinsip mendalam berarti materi Seni Budaya dikembangkan dengan materi pokok sama, namun semakin tinggi tingkat kelas atau jenjang semakin mendalam pembahasan materi. Prinsip meluas berarti lingkungan materi dari keluarga, teman pergaulan, sekolah, masyarakat, bangsa dan negara, serta pergaulan dunia. Kedalaman dan keluasan materi dapat dilihat dari rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang merupakan gradasi setiap kompetensi, yaitu :

1. Pengembangan KI dan KD ranah sikap jenjang SMA/MA/SMK/MAK kemampuan menghayati dan mengamalkan.
2. Pengembangan KI dan KD ranah pengetahuan jenjang SMA/MA/SMK/MAK kemampuan memahami, menganalisa dan mengevaluasi.

3. Pengembangan KI dan KD ranah ketrampilan jenjang SMA/MA/SMK/MAK kemampuan menyaji.
4. Ruang lingkup pengetahuan Jenjang SMA/MA/SMK/MAK pengetahuan faktua, konsep, prosedur dan metakognitif (teori).
5. Lingkungan pengembangan pengetahuan pada jenjang SMA/MA/SMK/MAK pada bangsa dan negara serta pergaulan dunia

Adapun ruang lingkup kompetensi dan materi mata pelajaran seni budaya pada jenjang sekolah menengah atas dan madrasah aliyah dapat dirinci sebagai berikut :

Mata pelajaran Seni Budaya di SMA/ MA dan SMK/MAK, ditujukan untuk menumbuhkan kemampuan menghargai karya seni dan budaya nasional. Pada tingkat SMA/MA dan SMK/MAK terdapat tiga kompetensi lulusan, yakni (1) mengekspresikan diri melalui kegiatan seni dan budaya, (2) mengapresiasi karya seni dan budaya, dan (3) menghasilkan karya kreatif baik individual maupun kelompok.

LEVEL KOMPETENSI	KELAS	KOMPETENSI	RUANG LINGKUP MATERI
5	X - XI	<ul style="list-style-type: none"> • Menghayati keberagaman karya dan nilai seni budaya,yang di wujudkan dalam kepekaan dan rasa bangga terhadap karya dan nilai seni budaya • Membandingkan masing-masing karya seni dan nilai seni budaya untuk menemukan/merasakan keunikan/keindahan serta nilai estetis. • Menerapkan dan memodifikasi konsep, teknik, prosedur, bahan, media dalam proses 	<p>Seni Rupa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karya seni rupa • Rangkuman karya dan nilai seni rupa • Pameran seni rupa <p>Seni Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gubahan musik • Penampilan musik <p>Seni Tari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karya seni tari • Sinopsis karya dan nilai seni tari • Peragaan seni tari

LEVEL KOMPETENSI	KELAS	KOMPETENSI	RUANG LINGKUP MATERI
		berkarya seni budaya <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis tentang konsep, teknik, prosedur, bahan, media dalam proses berkarya seni • Menganalisis keberagaman dan keunikan karya seni • Menyajikan hasil analisis dalam bentuk karya dan telaah seni budaya yang bernilai estetis 	Seni Teater <ul style="list-style-type: none"> • Karya seni teater • Naskah drama • Penampilan penokohan teater
6	XII	<ul style="list-style-type: none"> • Menghayati keberagaman karya dan nilai seni budaya, yang di wujudkan dalam kepekaan dan rasa bangga terhadap karya dan nilai seni budaya • Membandingkan masing-masing karya dan nilai seni budaya untuk menemukenali/merasakan keunikan/keindahan serta nilai estetis • Mencipta karya seni budaya yang original • Mengevaluasi keberagaman dan keunikan kreasi karya seni • Menyajikan hasil evaluasi dalam bentuk karya dan telaah seni 	Seni Rupa <ul style="list-style-type: none"> • Kreasi karya seni rupa • Kritik karya dan nilai seni rupa • Pameran seni rupa Seni Musik <ul style="list-style-type: none"> • Kreasi karya seni musik • Kritik karya dan nilai seni musik • Pergelaran musik Seni Tari <ul style="list-style-type: none"> • Kreasi karya seni tari • Kritik karya dan nilai seni tari • Pergelaran seni tari

LEVEL KOMPETENSI	KELAS	KOMPETENSI	RUANG LINGKUP MATERI
		budaya original yang bernilai estetis	Seni Teater <ul style="list-style-type: none"> • Kreasi karya seni teater • Kritik karya dan nilai seni teater • Pergelaran seni teater

BAB IV DESAIN PEMBELAJARAN

A. Kerangka Pembelajaran

Kompetensi dasar pada Kurikulum 2013 merupakan penjabaran dari kompetensi inti. Kompetensi inti pertama berisi sikap religius, yang kedua berkenaan dengan sikap personal dan sosial, kompetensi inti ketiga berkenaan dengan muatan pengetahuan, fakta, konsep, prinsip sedangkan kompetensi inti keempat berkenaan dengan keterampilan.

Pembelajaran dilakukan dengan membahas kompetensi dasar dari kompetensi inti ketiga dan keempat sedangkan kompetensi dasar dari kompetensi inti pertama dan kedua selalu disertakan namun hanya dalam administrasi penulisan saja sedangkan pada pelaksanaan pembelajaran tidak dibahas.

Pencapaian kompetensi dilakukan melalui proses belajar aktif dengan aktivitas berkesenian seperti menggambar, membentuk, menyanyi, memainkan alat musik, membaca partitur, menari, dan bermain peran serta membuat naskah drama, mengubah lagu, membuat sinopsis tari dan membuat tulisan tentang apresiasi seni.

Pada bagan di bawah ini pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai dan sikap diramu dalam proses pembelajaran sehingga menghasilkan kompetensi yang dapat diamati dan nyata yaitu meliputi :

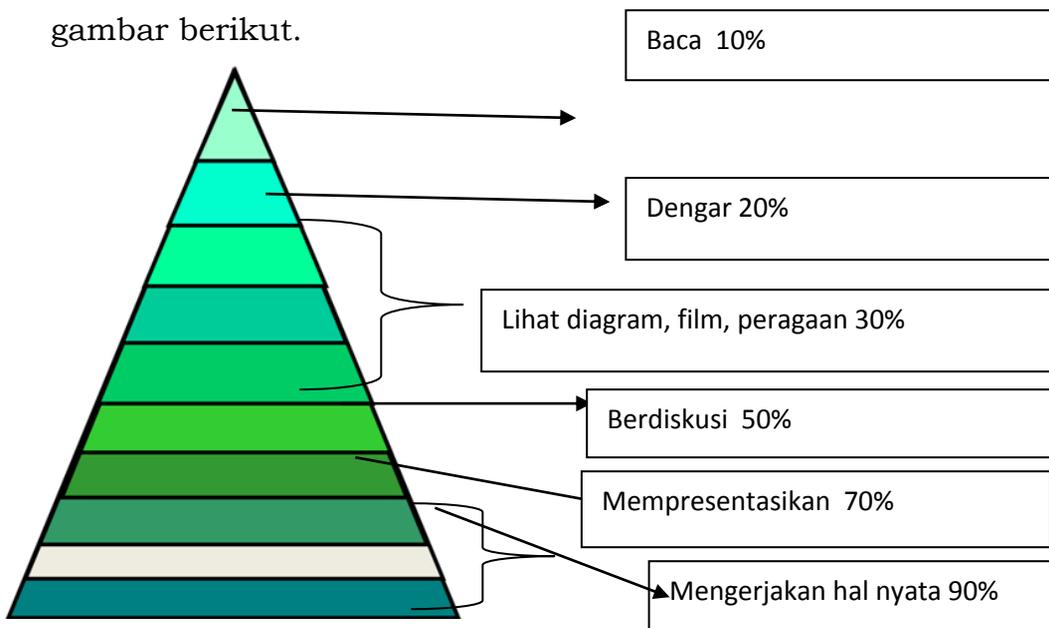
- Karya bidang datar (2 dimensi) seperti; gambar, desain, relief, motif hias
- Karya bentuk ruang (3 dimensi) seperti; rancangan karya, benda kerajinan, patung, ukiran, tekstil
- Karya tulisan seperti; tulisan kritik seni, partitur musik, sinopsis tari, naskah drama
- Unjuk kerja seperti; penampilan musik, tari, teater, pameran dan,
- Perilaku seperti; empati, toleransi, apresiatif



Gb Proses pembentukan kompetensi dalam seni budaya

B. Pendekatan Pembelajaran Seni Budaya

Pembelajaran Seni Budaya merupakan proses pendidikan olah rasa membentuk pribadi harmonis, dan menumbuhkan multikecerdasan. Pembelajaran dilakukan dengan aktivitas berkesenian sehingga dapat meningkatkan kemampuan sikap menghargai, memiliki pengetahuan, dan keterampilan dalam berkarya dan menampilkan seni dengan memperhatikan kebutuhan dan perkembangan peserta didik serta sesuai dengan konteks masyarakat dan budayanya. Falsafah lama dari Kong Fu Chu mengatakan bahwa pembelajaran harus dialami oleh peserta didik. Falsafah itu mengungkapkan bahwa saya dengar saya lupa, saya lihat saya ingat dan saya lakukan saya mengerti. Lebih lanjut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gb kerucut aktivitas belajar dengan perolehan pemahaman dan kompetensi yang dicapai (sumber bahan belajar aktif Balitbang dikbud 2007)

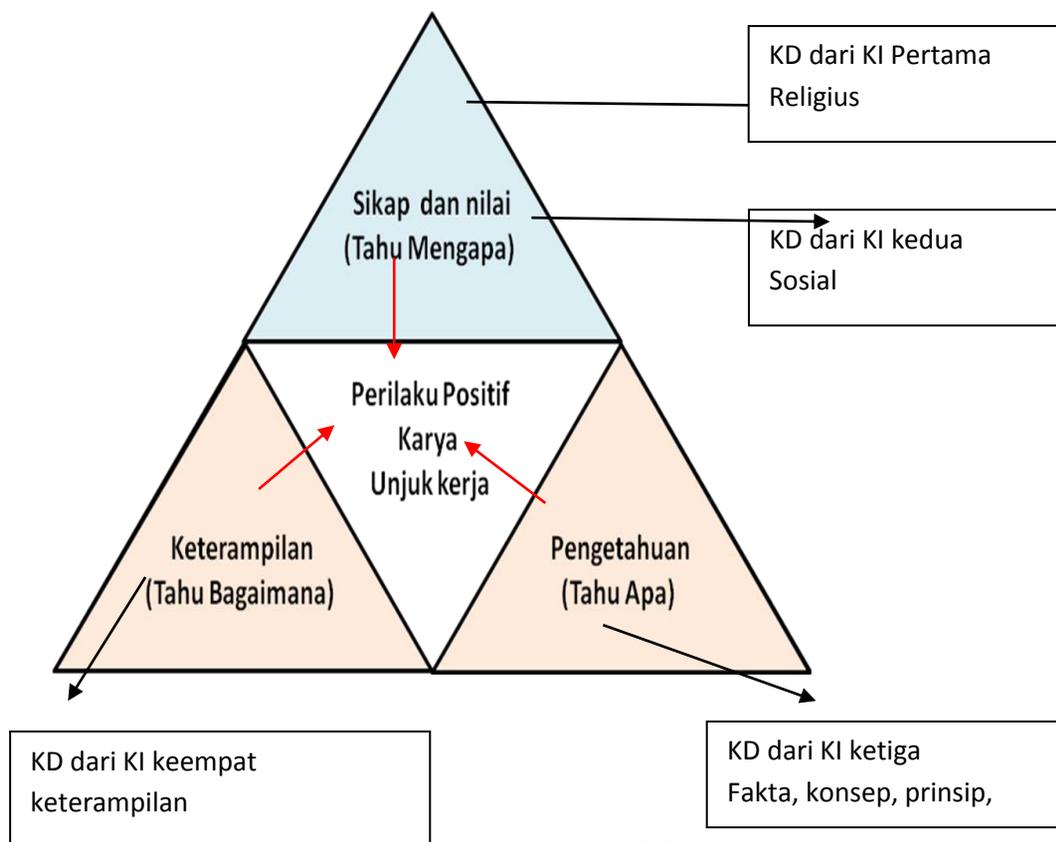
Aktivitas berkesenian merupakan kegiatan nyata dan konkret dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran seni budaya. Pada tingkat awal atau di sekolah dasar dan pendidikan anak usia dini, pembelajaran dilakukan dengan praktik dalam bentuk utuh, yaitu sebagai media untuk ekspresi komunikasi dan kreasi. Pengenalan unsur-unsur rupa dilakukan dengan kegiatan menggambar, membentuk, menggunting, menempel baru ditunjukkan dan ditemukan konsepnya, pengenalan elemen musik dilakukan dengan menggunakan lagu model yaitu lagu yang dikenal dan diminati peserta didik kemudian baru ditunjukkan elemen-elemen musiknya, pengenalan wiraga, wirama dan wirasa dalam tari ditingkat dasar dimulai

dengan gerak dan lagu, sedangkan tingkat lanjutan mulai dikenalkan tari bentuk.

Penjabaran lebih lanjut dalam rencana pembelajaran, aktivitas berkesenian muncul pada kompetensi dasar dari kompetensi inti keempat. Dengan demikian pembelajaran pada jenjang awal atau pada sekolah dasar dan pendidikan anak usia dini dimulai dengan kompetensi dasar yang ada pada kompetensi inti keempat, baru dikenalkan pengetahuan dan konsepnya. Hal ini dapat dilakukan karena aspek atau cabang seni yang ada pada seni budaya mencakup seni rupa, musik dan tari pada sekolah dasar dan ditambah teater pada sekolah menengah pertama dan menengah atas. Keempat cabang seni tersebut dapat dijadikan wahana kreativitas dan olah rasa walau belum mengerti aturan mainnya. Cabang-cabang seni tersebut dapat diajarkan secara terpadu atau berdiri sendiri. Pada jenjang sekolah lanjutan dapat dipilih dua cabang seni sesuai dengan kondisi yang ada.

Pembelajaran pada tingkat lanjut atau pada sekolah lanjutan pertama atau atas jika pemahaman mereka sudah baik pembelajaran dapat diberikan melalui pengetahuan (kompetensi dasar dari kompetensi inti yang ketiga) kemudian dipraktikkan dalam suatu karya seni.

Pembelajaran secara umum pada mata pelajaran seni budaya dilakukan dengan membahas kompetensi dasar dari kompetensi inti ke-3 dan ke-4 saja, sedangkan kompetensi dasar dari kompetensi inti ke-1 dan ke-2 selalu disertakan namun dalam administrasi penulisan pada rencana pelaksanaan pembelajaran tidak dibahas secara dalam.



Gb Kompetensi dasar berkenaan dengan sikap, ketrampilan dan pengetahuan merupakan input dalam proses pembelajaran

C. Strategi dan Metode Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran Seni Budaya menggunakan pendekatan belajar aktif dan menyenangkan yang dilakukan melalui aktivitas berkesenian. Hal ini sesuai dengan pendekatan saintifik yang dilakukan dengan aktivitas mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/mengasosiasi dan mengomunikasikan.

KEGIATAN	AKTIVITAS BELAJAR
MENGAMATI (OBSERVING)	MELIHAT, MENGAMATI, MEMBACA, MENDENGAR, MENYIMAK (TANPA DAN DENGAN ALAT)
MENANYA (QUESTIONING)	-MENGAJUKAN PERTANYAAN DARI YANG FAKTUAL SAMPAI KE YANG BERSIAT HIPOTESIS -DIAWALI DENGAN BIMBINGAN GURU SAMPAI DENGAN MANDIRI (MENJADI SUATU KEBIASAAN)
PENGUMPULAN DATA (EXPERIMENTING)	-MENENTUKAN DATA YANG DIPERLUKAN DARI PERTANYAAN YANG DIAJUKAN -MENENTUKAN SUMBER DATA (BENDA, DOKUMEN, BUKU, EKPERIMEN) -MENGUMPULKAN DATA
MENGASOSIASI (ASSOCIATING)	-MENGANALISIS DATA DALAM BENTUK MEMBUAT KATEGORI, MENENTUKAN HUBUNGAN DATA/KATEGORI -MENYIMPULKAN DARI HASIL ANALISIS DATA -DIMULAI DARI UNSTRUCTURED-UNI STRUCTURE-MULTI STRUCTURE-COMPLICATED STRUCTURE
MENGKOMUNIKASIKAN (COMMUNICATING)	-MENYAMPAIKAN HASIL KONEPTUALISASI -DALAM BENTUK LISAN, TULISAN, DIAGRAM, BAGAN, GAMBAR ATAU MEDIA LAINNYA

D. Rancangan Pembelajaran

Pembelajaran Seni Budaya dilakukan dengan memberikan pengalaman estetik mencakup konsepsi, apresiasi, kreasi dan koneksi. Keempat hal tersebut selaras dengan Kompetensi Inti yang ada pada kurikulum 2013, pertama tentang hubungannya dengan menjalankan ajaran agama yang dianutnya, kedua dengan menerapkan nilai-nilai dalam mengapresiasi karya seni, ketiga dengan memahami pengetahuan faktual berkaitan

tentang materi seni budaya dan keempat melakukan aktivitas berkesenian yang meliputi berekspresi, berkreasi dan berapresiasi “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.”

Lebih lanjut bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus. RPP mencakup:

1. Data sekolah, mata pelajaran, dan kelas/semester;
2. Materi pokok;
3. Alokasi waktu;
4. Tujuan pembelajaran, KD dan indikator pencapaian kompetensi;
5. Materi pembelajaran; metode pembelajaran;
6. Media, alat dan sumber belajar;
7. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran; dan
8. Penilaian.

BAB V

MODEL PEMBELAJARAN

A. Model-model Pembelajaran

Ada beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan guru pada pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya diantaranya;

1) Model Pembelajaran Kolaboratif

Pada model pembelajaran kolaboratif kewenangan dan fungsi guru lebih bersifat direktif atau manajer belajar, sebaliknya peserta didiklah yang harus lebih aktif.

a. Guru dan peserta didik saling berbagi informasi.

Dengan pembelajaran kolaboratif, peserta didik memiliki ruang gerak untuk menilai dan membina ilmu pengetahuan, pengalaman personal, bahasa komunikasi, strategi dan konsep pembelajaran sesuai dengan teori, serta mengaitkan kondisi sosiobudaya dengan situasi pembelajaran. Di sini, peran guru lebih banyak sebagai pembimbing dan manajer belajar ketimbang memberi instruksi dan mengawasi secara rigid. Pada mata pelajaran Seni Budaya guru dan peserta didik dapat saling bertukar pengalaman dalam berkreasi karya seni.

b. Berbagi tugas dan kewenangan.

Pada pembelajaran atau *kelas kolaboratif*, guru berbagi tugas dan kewenangan dengan peserta didik, khususnya untuk hal-hal tertentu. Cara ini memungkinkan peserta didik menimba pengalaman mereka sendiri, berbagi strategi dan informasi, menghormati antar peserta didik, mendorong tumbuhnya ide-ide cerdas, terlibat dalam pemikiran kreatif dan kritis serta memupuk dan menggalakkan mereka mengambil peran secara terbuka dan bermakna. Misalnya pada saat peserta didik merencanakan pertunjukan dan pameran karya seni.

c. Guru sebagai mediator.

Pada pembelajaran atau *kelas kolaboratif*, guru berperan sebagai mediator atau perantara. Guru berperan membantu menghubungkan informasi baru dengan pengalaman yang ada serta membantu peserta didik jika mereka mengalami kebuntuan dan bersedia

menunjukkan cara bagaimana mereka memiliki kesungguhan untuk belajar. Misalnya guru menginformasikan sumber belajar seperti taman budaya, museum, sanggar, galery, sentra industri seni kerajinan, sekaligus membimbing dalam memanfaatkan sumber belajar tersebut.

d. Kelompok peserta didik yang heterogen.

Sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik yang tumbuh dan berkembang sangat penting untuk memperkaya pembelajaran di kelas. Pada kelas kolaboratif peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dan keterampilan mereka, berbagi informasi serta mendengar atau membahas sumbangan informasi dari peserta didik lainnya. Dengan cara seperti ini akan muncul “keseragaman” di dalam heterogenitas peserta didik. Hal ini dapat dilakukan pada saat kegiatan diskusi, apresiasi dan berkarya seni.

2) Model Pembelajaran *Berbasis Project Based Learning*

Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning=PjBL*) adalah metoda pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya.

Melalui *PjBL*, proses *inquiry* dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Misalnya mata pelajaran Seni Budaya aspek Seni Rupa, proses *inquiry* dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun bagaimanakah sebuah karya

lukis diciptakan, kemudian guru membimbing peserta didik dalam mencari informasi tentang teknik membuat karya seni lukis.

Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka Pembelajaran Berbasis Proyek memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

Pembelajaran Berbasis Proyek dapat dikatakan sebagai operasionalisasi konsep “Pendidikan Berbasis Produksi” yang dikembangkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK sebagai institusi yang berfungsi untuk menyiapkan lulusan untuk bekerja di dunia usaha dan industri harus dapat membekali peserta didiknya dengan “kompetensi terstandar” yang dibutuhkan untuk bekerja dibidang masing-masing. Dengan pembelajaran “berbasis produksi” peserta didik di SMK diperkenalkan dengan suasana dan makna kerja yang sesungguhnya di dunia kerja. Dengan demikian model pembelajaran yang cocok untuk SMK adalah pembelajaran berbasis proyek.

Peran guru dalam Pembelajaran Berbasis Proyek sebaiknya sebagai fasilitator, pelatih, penasehat dan perantara untuk mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan daya imajinasi, kreasi dan inovasi dari siswa. Untuk itu disarankan menggunakan *team teaching* dalam proses pembelajaran, dan akan lebih menarik lagi jika suasana ruang belajar tidak monoton, beberapa contoh perubahan *lay-out* ruang kelas, seperti: *traditional class* (teori), *discussion group* (pembuatan konsep dan pembagian tugas kelompok), *lab tables* (saat mengerjakan tugas mandiri), *circle* (presentasi). Atau buatlah suasana belajar menyenangkan, bahkan saat diskusi dapat dilakukan di taman, artinya belajar tidak harus dilakukan di dalam ruang kelas.

Sebagai contoh dalam mempersiapkan pertunjukan tari atau musik,

sesama guru Seni Budaya dapat bekerja sama sesuai dengan perannya masing-masing. Misalnya guru Seni Rupa merancang dekorasi panggung, guru Seni Teater membuat naskah pertunjukan dan seterusnya.

a. *Problem Based Learning* (PBL) adalah kurikulum dan proses pembelajaran. Dalam kurikulumnya, dirancang masalah-masalah yang menuntut peserta didik mendapat pengetahuan penting, yang membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki model belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistemik untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang nanti diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran berbasis masalah dilakukan dengan adanya pemberian rangsangan berupa masalah-masalah yang kemudian dilakukan pemecahan masalah oleh peserta didik yang diharapkan dapat menambah keterampilan peserta didik dalam pencapaian materi pembelajaran.

Berikut ini 5 strategi dalam menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL).

- 1) Permasalahan sebagai kajian.
- 2) Permasalahan sebagai penjajakan pemahaman.
- 3) Permasalahan sebagai contoh.
- 4) Permasalahan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari proses.
- 5) Permasalahan sebagai stimulus aktivitas autentik.

Peran guru, peserta didik dan masalah dalam pembelajaran berbasis masalah dapat digambarkan berikut ini.

Guru sebagai Pelatih	Peserta Didik sebagai <i>Problem Solver</i>	Masalah sebagai Awal Tantangan dan Motivasi
<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Asking about thinking</i> (bertanya tentang pemikiran). 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Peserta yang aktif. ○ <i>Terlibat</i> langsung dalam 	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Menarik</i> untuk dipecahkan. ○ <i>Menyediakan</i> kebutuhan yang ada

Guru sebagai Pelatih	Peserta Didik sebagai <i>Problem Solver</i>	Masalah sebagai Awal Tantangan dan Motivasi
<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Memonitor</i> pembelajaran. ○ <i>Probbing</i> (menantang peserta didik untuk berpikir). ○ <i>Menjaga</i> agar peserta didik terlibat. ○ <i>Mengatur</i> dinamika kelompok. ○ Menjaga berlangsungnya <i>proses</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> pembelajaran. ○ <i>Membangun</i> pembelajaran. 	<p>hubungannya dengan pelajaran yang dipelajari.</p>

Tujuan dan hasil dari model pembelajaran berbasis masalah ini adalah:

- 1) Keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah
Pembelajaran berbasis masalah ini ditujukan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.
- 2) Pemodelan peranan orang dewasa.
Bentuk pembelajaran berbasis masalah penting menjembatani perbedaan/jarak antara pembelajaran sekolah formal dengan aktivitas mental yang lebih praktis yang dijumpai di luar sekolah. Berikut ini aktivitas-aktivitas mental di luar sekolah yang dapat dikembangkan.
 - PBL mendorong kerjasama dalam menyelesaikan tugas.
Hal ini dapat dilakukan melalui kegiatan pameran karya seni rupa atau pertunjukan karya seni musik, tari dan teater melalui kerjasama dengan seniman atau lembaga kesenian profesional.

- PBL memiliki elemen-elemen magang. Hal ini mendorong pengamatan dan dialog dengan yang lain sehingga peserta didik secara bertahap dapat memilih peran yang diamati tersebut. Untuk siswa SMK/MAK elemen magang dapat dilakukan melalui kerjasama dengan dunia usaha dan dunia industri.

3) Belajar Pengarahan Sendiri (*self directed learning*)

Pembelajaran berbasis masalah berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus dapat menentukan sendiri apa yang harus dipelajari, dan dari mana informasi harus diperoleh, di bawah bimbingan guru. Contoh dalam pembelajaran Seni Budaya peserta didik tidak harus menguasai semua bidang seni, melainkan sesuai dengan minat dan bakatnya.

3) Model Pembelajaran Discovery Learning

Model *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi pada peserta didik yang tidak begitu saja menerima materi pembelajaran secara final, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Sebagaimana pendapat Bruner, bahwa: “*Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it him self*” (Lefancois dalam Emetembun, 1986:103). Dasar ide Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas.

Problem Solving lebih memberi tekanan pada kemampuan menyelesaikan masalah. Akan tetapi prinsip belajar yang nampak jelas dalam *Discovery Learning* adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

Sebagai contoh : sebelum peserta didik membuat karya seni tari, diawali dengan langkah mengamati hal yang terkait dengan tema, selanjutnya peserta didik menemukan sesuatu yang baru untuk diaplikasikan dalam

sebuah karya melalui eksplorasi. Kemudian akan dibandingkan, dikaitkan antara karya yang baru dengan karya yang lain untuk menghasilkan karya yang dapat dipergelarkan.

Dengan mengaplikasikan metode *Discovery Learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Penggunaan metode *Discovery Learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Mengubah modus Ekspositori peserta didik hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *Discovery* kepada peserta didik menemukan informasi sendiri, sampai mengomunikasikan. Komunikasi dilakukan dengan menggunakan banyak simbol. Semakin matang seseorang dalam proses berpikirnya, semakin dominan sistem simbolnya.

Pada akhirnya yang menjadi tujuan dalam metode *Discovery Learning* adalah hendaklah guru memberikan kesempatan kepada peserta didiknya untuk menjadi seorang *problem solver*. Melalui kegiatan tersebut peserta didik akan menguasainya, menerapkan, serta menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya.

B. Pemilihan Model Pembelajaran

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam memilih model pembelajaran yaitu:

1. Keadaan murid yang mencakup tingkat kematangan dan perbedaan individu.
2. Tujuan yang hendak dicapai
3. Situasi yang mencakup hal yang umum, seperti situasi kelas, situasi lingkungan
4. Alat-alat yang tersedia
5. Kemampuan guru
6. Sifat bahan pengajaran

Contoh :

1. Dalam kelas yang heterogen, model pembelajaran kolaboratif dapat dilakukan misalnya dalam pembahasan materi estetika yang dibahas secara bersama-sama (kolaboratif) antara seni rupa, musik, tari dan teater.
2. Model pembelajaran Discovery dapat diterapkan misalnya dalam bidang Seni Tari melalui proses menirukan dan mengembangkan gerak untuk pengembangan kreativitas peserta didik.

C. Kaitan Materi dan Model Pembelajaran

Guru sebelum melakukan pembelajaran perlu melakukan analisis terhadap materi dan menentukan model yang sesuai. Hal ini disebabkan setiap materi memiliki karakteristik tertentu sehingga tidak semua model dapat digunakan. Berikut contoh model pembelajaran yang dapat digunakan dalam menerapkan pembelajaran Seni Budaya terkait dengan materi yang terdapat dalam KI 3 dan KI 4.

1. Model Pembelajaran Terkait Materi Seni Budaya (Aspek Seni Rupa)

Pada materi yang terkait dengan pengetahuan dan keterampilan, model pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya *problem based learning*, karena model ini dapat membantu peserta didik dalam memecahkan masalah yang belum diketahuinya atau dapat berbagi informasi antar peserta didik. Ketika model ini dilaksanakan di kelas, guru dapat menilai perilaku peserta didik dalam mengemukakan pendapatnya, sehingga sikap yang ditampilkan dapat memberikan informasi kepada guru tentang perilaku yang seharusnya dilakukan peserta didik saat kegiatan tanya jawab dan mengomunikasikan apa yang ingin disampaikan.

Khususnya pada KI 3 model ini sangat memungkinkan digunakan guru, karena pada KI ini berisi penguasaan secara konseptual, namun demikian dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan di KI 4 yang berisi keterampilan sebagai implementasi dari KI 3.

Contoh : Untuk memberikan pemahaman tentang prosedur berkarya dalam Seni Rupa dapat diawali dengan memberikan stimulus berupa teknik membuat karya lukis, kemudian peserta didik mempunyai informasi yang lebih luas tentang teknik membuat karya lukis tersebut.

2. Model Pembelajaran Terkait Materi Seni Budaya (Aspek Seni Musik)

Pada materi yang terkait dengan keterampilan, metode pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya *Proyek Based Learning (PjBL)*, karena model ini diwajibkan untuk membuat suatu karya seni yang dapat ditampilkan. Waktu yang diberikan guru untuk pementasan karya seni tersebut dibagi menjadi beberapa tahapan, sehingga peserta didik harus memiliki perencanaan agar karya seni yang akan ditampilkan sesuai dengan jadwal yang diberikan guru.

Contoh :

Pada pembelajaran Seni Musik, dalam mempersiapkan pementasan Seni Musik guru membuat jadwal yang dimulai dari perencanaan, proses latihan, dan pementasan. Peserta didik harus mentaati jadwal tersebut, agar pementasan dapat dilakukan tepat waktu, untuk itu peserta didik dapat berbagi tugas dan bekerjasama antar teman sejawat sesuai dengan kemampuan yang dimiliki peserta didik.

3. Model Pembelajaran Terkait Materi Seni Budaya (Aspek Seni Tari)

Materi Seni Tari yang terkait dengan pembelajaran berkarya seni tari, guru dapat menggunakan model *Discovery Learning*, karena model ini diharapkan agar peserta didik dapat menemukan suatu karya tari yang baru sesuai dengan kreativitas peserta didik. Kegiatan eksplorasi, improvisasi dan forming dalam membuat karya tari, peserta didik akan menemukan karya tari berdasarkan tema yang dipilih peserta didik

4. Model Pembelajaran Terkait Materi Seni Budaya (Aspek Teater)

Untuk materi teater, salah satu model yang dapat digunakan adalah *Kooperatif Learning*, karena model ini lebih menekankan kepada kerjasama antar peserta didik, dan guru dengan peserta didik. Sebagai contoh dalam penulisan naskah untuk pementasan. Guru sebagai mediator dalam membuat naskah membantu peserta didik dalam menemukan ide cerita menarik bagi peserta didik, tetapi juga sesuai dengan karakteristik dan kemampuan ber-acting dalam memainkan tokoh cerita yang dibawakan.

BAB VI

PENILAIAN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN

A. Strategi Dasar Penilaian Seni Budaya

Standar penilaian tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia No. 66 tahun 2013 tentang standar penilaian pendidikan. Standar Penilaian bertujuan untuk menjamin:

- a. Perencanaan penilaian peserta didik sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai berdasarkan prinsip-prinsip penilaian;
- b. Pelaksanaan penilaian peserta didik secara profesional, terbuka, edukatif, efektif, efisien, dan sesuai dengan konteks sosial budaya; dan
- c. Pelaporan hasil penilaian peserta didik secara objektif, akuntabel, dan informatif.

Penilaian adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran, baik menggunakan instrumen tes maupun non-tes. Penilaian pendidikan sebagai proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik mencakup; penilaian otentik, penilaian diri, penilaian berbasis portofolio, ulangan, ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, ujian tingkat kompetensi, ujian mutu tingkat kompetensi, ujian nasional, dan ujian sekolah/madrasah.

Dalam penilaian kurikulum 2013 memiliki cakupan beberapa ketentuan sesuai dengan rumusan kompetensi inti (KI) yaitu:

- a) KI-1: kompetensi inti sikap spiritual.
- b) KI-2: kompetensi inti sikap sosial.
- c) KI-3: kompetensi inti pengetahuan.
- d) KI-4: kompetensi inti keterampilan.

Sedangkan untuk setiap materi pokok tertentu terdapat rumusan KD untuk setiap aspek KI. Dengan demikian terdapat 4 KD materi pokok sebagai berikut:

- 1) KD pada KI-1: aspek sikap spiritual (untuk matapelajaran tertentu bersifat generik, artinya berlaku untuk seluruh materi pokok).
- 2) KD pada KI-2: aspek sikap sosial (untuk matapelajaran tertentu bersifat relatif generik, namun beberapa materi pokok tertentu ada KD pada KI-3 yang berbeda dengan KD lain pada KI-2).
- 3) KD pada KI-3: aspek pengetahuan
- 4) KD pada KI-4: aspek keterampilan

B. Bentuk dan Teknik Penilaian Pada Mata Pelajaran Seni Budaya

Berbagai teknik penilaian hasil Belajar Seni Budaya yang digunakan untuk penilaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam Sistem Penilaian Kelas sebagai berikut:

1. Penilaian Kompetensi Sikap

Pendidik melakukan penilaian kompetensi sikap melalui observasi, penilaian diri, penilaian “teman sejawat” (*peer evaluation*) oleh peserta didik dan jurnal. Instrumen yang digunakan untuk observasi, penilaian diri, dan penilaian antarpeserta didik adalah daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang disertai rubrik, sedangkan pada jurnal berupa catatan pendidik.

1) Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan dengan menggunakan indera, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan pedoman observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati.

Lembar observasi dapat disusun guru sesuai dengan KD dan aspek seni yang dipelajari, sehingga penilaian dalam bentuk observasi ini dapat melengkapi penilaian lainnya, agar perilaku peserta didik dapat lebih diamati dengan baik. Pada pembelajaran Seni Budaya lembar observasi biasanya berupa pengamatan dalam kegiatan mengeksplorasi dan berkreasi seni.

Contoh :

Lembar pengamatan peserta didik dalam untuk kegiatan Menirukan Gerak Tari Tradisi

No	Nama Siswa	Perilaku yang diamati			
		Keterbukaan	Kerajinan	Keaktifan	Kedisiplinan
1					
2					
3					
4					

2) Penilaian diri merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya dalam konteks pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian diri. Instrumen penilaian diri dibuat guru sesuai dengan KD dan indikator yang ingin dicapai, khususnya pada kemampuan mengapresiasi dan berkreasi seni. Berdasarkan penilaian diri, maka guru akan memberikan perbaikan pembelajaran terhadap peningkatan kompetensi melalui remedial, sedangkan untuk peserta didik yang memiliki kompetensi unggul maka guru dapat memberikan pengayaan. Penilaian diri memerlukan kejujuran dari peserta didik, untuk itu harus dilengkapi dengan penilaian antarpeserta didik.

Pada mata pelajaran Seni Budaya indikator kreatifitas, mandiri dan bertanggung jawab menjadi tujuan. Kreatifitas merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki dalam berkesenian, demikian pula kemandirian. Rasa tanggung jawab menjadi warga negara yang baik dapat direfleksikan melalui pemahaman terhadap berkehidupan bernegara seperti menghormati keberagaman budaya antar etnis, Sehingga mempunyai rasa memiliki terhadap budayanya sendiri dan menghargai budaya orang lain.

3) Penilaian antarpeserta didik merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk saling menilai terkait dengan pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian antarpeserta didik. Instrumen ini membantu dalam memberikan informasi ketika peserta didik melakukan penilaian diri.

d) Jurnal merupakan catatan pendidik di dalam dan di luar kelas yang berisi informasi hasil pengamatan tentang kekuatan dan kelemahan peserta didik yang berkaitan dengan sikap dan perilaku.

2. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Pendidik menilai kompetensi pengetahuan melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan.

a. Instrumen tes tulis berupa soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan uraian. Instrumen uraian dilengkapi pedoman penskoran.

b. Instrumen tes lisan berupa daftar pertanyaan.

- c. Instrumen penugasan berupa pekerjaan rumah dan/atau proyek yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas. Instrumen penugasan sering digunakan pada mata pelajaran Seni Budaya, khususnya pada kompetensi yang menekankan kepada apresiasi seni.

3. Penilaian Kompetensi Keterampilan

Pendidik menilai kompetensi keterampilan melalui penilaian kinerja, yaitu penilaian yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu dengan menggunakan tes praktik, proyek, dan penilaian portofolio. Instrumen yang digunakan berupa daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang dilengkapi rubrik.

- 1) Tes praktik adalah penilaian yang menuntut respon berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas atau perilaku sesuai dengan tuntutan kompetensi. Tes praktik sangat umum digunakan untuk mengukur kompetensi keterampilan dalam mengekspresikan dan berkarya seni.

Contoh:

Kemampuan mengekspresikan tari kreasi tradisi yang dapat diidentifikasi melalui dimensi-dimensi dari variabel kemampuan menari, sehingga indikator-indikator yang harus dicapai dapat dirumuskan sesuai dengan tujuan pencapaian hasil belajar menari tersebut

Aspek	Komponen	Skor				Bobot
		1	2	3	4	
Wiraga	1. Melakukan teknik gerak 2. Melakukan gerak penghubung 3. Kelancaran melakukan gerak dari awal hingga akhir					50%
	Jumlah					
Wirama	4. Kesesuaian gerak dengan irama 5. Kesesuaian gerak dengan ritme 6. Ketepatan gerak dengan Hitungan					30%

	Jumlah					
Wirasa	7. Ekspresi gerak 8. Harmonisasi gerak 9. Keserasian antara gerak dengan ekspresi wajah (karakter)					20%
	Jumlah					
Jumlah Keseluruhan						

Keterangan Kriteria Penilaian (Rubrik)

No. Butir	Aspek yang diamati	
1	4	Jika siswa mampu melakukan pengembangan teknik gerak berdasarkan tari tradisi
	3	Jika siswa mampu melakukan pengembangan teknik gerak tetapi tidak berdasarkan tari tradisi
	2	Jika siswa kurang mampu melakukan pengembangan teknik gerak berdasarkan tari tradisi
	1	Jika siswa tidak mampu melakukan pengembangan teknik gerak berdasarkan tari tradisi
2	4	Jika siswa mampu melakukan gerak penghubung dengan baik
	3	Jika siswa mampu melakukan gerak penghubung tetapi kurang jelas dalam melakukannya
	2	Jika siswa mampu melakukan gerak penghubung tetapi tidak dapat melakukannya dengan baik
	1	Jika siswa tidak mampu melakukannya gerak penghubung
3	4	Jika siswa mampu menarikan dengan lancar

No. Butir	Aspek yang diamati	
		gerak dari awal sampai akhir
	3	Jika siswa mampu menarikan dengan kurang lancar gerak dari awal sampai akhir
	2	Jika siswa mampu menarikan dengan tidak lancar gerak dari awal sampai akhir
	1	Jika siswa tidak mampu menarikan gerak dari awal sampai akhir
4	4	Jika siswa mampu menari sesuai dengan irama
	3	Jika siswa mampu menari kurang sesuai dengan irama
	2	Jika siswa mampu menari tidak sesuai dengan irama
	1	Jika siswa mampu menari sangat tidak sesuai dengan irama
5	4	Jika siswa mampu menari sesuai dengan ritme
	3	Jika siswa mampu menari kurang sesuai dengan ritme
	2	Jika siswa mampu menari tidak sesuai dengan ritme
	1	Jika siswa mampu menari sangat tidak sesuai dengan ritme
6	4	Jika siswa mampu menari sesuai dengan hitungan gerak
	3	Jika siswa mampu menari, tetapi kurang sesuai dengan hitungan gerak
	2	Jika siswa mampu menari, tetapi tidak sesuai dengan hitungan gerak
	1	Jika siswa tidak mampu menari dan tidak sesuai dengan hitungan gerak
7	4	Jika siswa mampu mengekspresikan gerak sesuai dengan tema tari
	3	Jika siswa kurang mampu mengekspresikan gerak sesuai dengan tema tari
	2	Jika siswa mampu mengekspresikan gerak,

No. Butir	Aspek yang diamati	
		namun kurang sesuai dengan tema tari
	1	Jika siswa tidak mampu mengekspresikan gerak sesuai dengan tema tari
8	4	Jika siswa mampu menari dengan harmonis
	3	Jika siswa kurang mampu menari dengan harmonis
	2	Jika siswa mampu menari tidak memperhatikan harmonis
	1	Jika siswa tidak mampu menari dengan harmonis
9	4	Jika siswa mampu menari dengan serasi antara gerak dengan ekspresi wajah (karakter)
	3	Jika siswa mampu menari tanpa memperhatikan keserasian antara gerak dengan ekspresi wajah (karakter)
	2	Jika siswa kurang mampu menari dengan serasi antara gerak dengan ekspresi wajah (karakter)
	1	Jika siswa tidak mampu menari dengan serasi antara gerak dengan ekspresi wajah (karakter)

2) Projek adalah tugas-tugas belajar (*learning tasks*) yang meliputi kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan secara tertulis maupun lisan dalam waktu tertentu. Penilaian projek dalam pembelajaran Seni Budaya dapat dilakukan guru pada kegiatan pameran atau pertunjukan seni, selain itu juga dapat dalam bentuk membuat laporan, ulasan atau kritik seni yang dipresentasikan peserta didik.

Pada penilaian projek setidaknya ada 3 hal yang perlu dipertimbangkan yaitu:

a. Kemampuan pengelolaan

Kemampuan peserta didik dalam memilih topik, mencari informasi dan mengelola waktu pengumpulan data serta penulisan laporan.

b. Relevansi

Kesesuaian dengan mata pelajaran, dengan mempertimbangkan tahap pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran.

c. Keaslian

Proyek yang dilakukan peserta didik harus merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek peserta didik.

Penilaian Proyek dilakukan mulai dari perencanaan, proses pengerjaan sampai dengan akhir proyek. Untuk itu perlu memperhatikan hal-hal atau tahapan yang perlu dinilai. Pelaksanaan penilaian dapat juga menggunakan *rating scale* dan *checklist*.

3) Penilaian produk adalah penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk. Penilaian produk meliputi penilaian kemampuan peserta didik membuat produk-produk teknologi dan seni, seperti: makanan, pakaian, hasil karya seni (patung, lukisan, gambar), barang-barang terbuat dari kayu, keramik, plastik, dan logam. Pengembangan produk meliputi 3 (tiga) tahap dan setiap tahap perlu diadakan penilaian yaitu:

- a. Tahap persiapan, meliputi: penilaian kemampuan peserta didik dan merencanakan, menggali, dan mengembangkan gagasan, dan mendesain produk.
- b. Tahap pembuatan produk (proses), meliputi: penilaian kemampuan peserta didik dalam menyeleksi dan menggunakan bahan, alat, dan teknik.
- c. Tahap penilaian produk (*appraisal*), meliputi: penilaian produk yang dihasilkan peserta didik sesuai kriteria yang ditetapkan.

Penilaian produk biasanya menggunakan cara holistik atau analitik.

- a. Cara holistik, yaitu berdasarkan kesan keseluruhan dari produk, biasanya dilakukan pada tahap appraisal.
- b. Cara analitik, yaitu berdasarkan aspek-aspek produk, biasanya dilakukan terhadap semua kriteria yang terdapat pada semua tahap proses pengembangan.

Contoh:

Penilaian produk untuk materi Seni Rupa dilakukan terhadap tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Penilaian psikomotorik mendapatkan porsi lebih besar dibandingkan dengan kognitif dan afektif.

Di bawah ini adalah contoh penilaian terhadap hasil karya siswa.

No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
A	MELUKIS				
1	Ide/gagasan				
2	Komposisi				
3	Kreativitas				
4	Kerapihan dan kebersihan				

- 4) Penilaian portofolio adalah penilaian yang dilakukan dengan cara menilai kumpulan seluruh karya peserta didik dalam bidang tertentu yang bersifat reflektif-integratif untuk mengetahui minat, perkembangan, prestasi, dan/atau kreativitas peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Penilaian portofolio diberikan agar karya peserta didik didokumentasikan dengan baik sebagai pendukung dalam kemampuan menilai kemampuan diri. Portofolio dalam mata pelajaran Seni Budaya dapat berupa kumpulan hasil karya Seni Rupa atau karya-karya seni dalam bentuk VCD dan deskripsi karya seni.

C. Pelaksanaan Penilaian dan Pelaporan Hasil Belajar

Pelaksanaan penilaian hasil belajar oleh pendidik yang dilakukan secara berkesinambungan bertujuan untuk memantau proses dan kemajuan belajar peserta didik serta untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penilaian hasil belajar oleh pendidik memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

- a. Proses penilaian diawali dengan mengkaji silabus sebagai acuan dalam membuat rancangan dan kriteria penilaian pada awal semester. Setelah menetapkan kriteria penilaian, pendidik memilih teknik penilaian sesuai dengan indikator dan mengembangkan instrumen serta pedoman penyekoran sesuai dengan teknik penilaian yang dipilih.
- b. Pelaksanaan penilaian dalam proses pembelajaran diawali dengan penelusuran dan diakhiri dengan tes dan/atau nontes. Penelusuran dilakukan dengan menggunakan teknik bertanya untuk mengeksplorasi pengalaman belajar sesuai dengan kondisi dan tingkat kemampuan peserta didik.
- c. Penilaian pada pembelajaran tematik-terpadu dilakukan dengan mengacu pada indikator dari Kompetensi Dasar setiap mata pelajaran yang diintegrasikan dalam tema tersebut.

- d. Hasil penilaian oleh pendidik dianalisis lebih lanjut untuk mengetahui kemajuan dan kesulitan belajar, dikembalikan kepada peserta didik disertai balikan (*feedback*) berupa komentar yang mendidik (penguatan) yang dilaporkan kepada pihak terkait dan dimanfaatkan untuk perbaikan pembelajaran.
- e. Laporan hasil penilaian oleh pendidik berbentuk:
 - a) Nilai dan/atau deskripsi pencapaian kompetensi, untuk hasil penilaian kompetensi pengetahuan dan keterampilan termasuk penilaian hasil pembelajaran tematik-terpadu.
 - b) Deskripsi sikap, untuk hasil penilaian kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial.
6. Laporan hasil penilaian oleh pendidik disampaikan kepada kepala sekolah/madrasah dan pihak lain yang terkait (misal: wali kelas, guru Bimbingan dan Konseling, dan orang tua/wali) pada periode yang ditentukan.
7. Penilaian kompetensi sikap spiritual dan sosial dilakukan oleh semua pendidik selama satu semester, hasilnya diakumulasi dan dinyatakan dalam bentuk deskripsi kompetensi oleh wali kelas/guru

Penilaian setiap mata pelajaran meliputi kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan, dan kompetensi sikap. Kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan menggunakan skala 1–4 (kelipatan 0.33), sedangkan kompetensi sikap menggunakan skala Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), dan Kurang (K), yang dapat dikonversi ke dalam Predikat A - D seperti pada Tabel 5 di bawah ini.

Konversi Kompetensi Pengetahuan, Keterampilan, dan Sikap

PREDIKAT	NILAI KOMPETENSI		
	Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
A	4	4	SB
A-	3.66	3.66	
B+	3.33	3.33	B
B	3	3	
B-	2.66	2.66	
C+	2.33	2.33	C
C	2	2	

C-	1.66	1.66	
D+	1.33	1.33	K
D	1	1	

1. Ketuntasan minimal untuk seluruh kompetensi dasar pada kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan yaitu 2.66 (B-)
2. Pencapaian minimal untuk kompetensi sikap adalah B.

Untuk kompetensi yang belum tuntas, kompetensi tersebut dituntaskan melalui pembelajaran remedial sebelum melanjutkan pada kompetensi berikutnya. Untuk mata pelajaran yang belum tuntas pada semester berjalan, dituntaskan melalui pembelajaran remedial sebelum memasuki semester berikutnya.

BAB VII MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

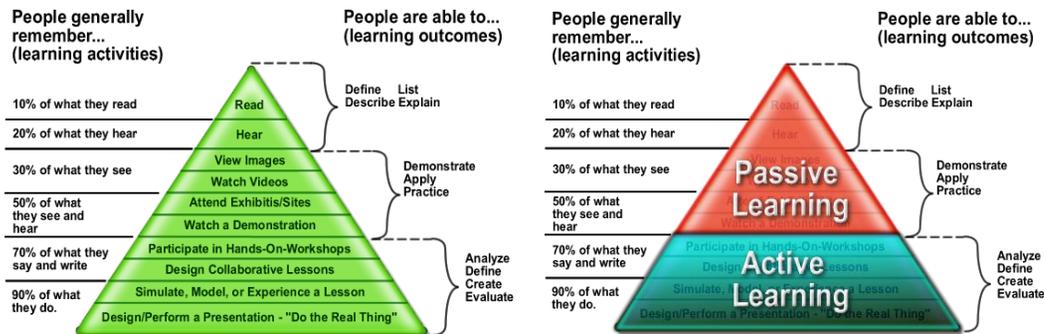
A. Media

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penting dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran dapat menjembatani keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga di dalam pelaksanaan pembelajaran. Media audio visual dan audio dapat menjangkau ruang dan waktu tanpa batas. Media juga dapat menggantikan peran guru di dalam pembelajaran. Kehadiran guru pada kondisi tertentu dapat digantikan oleh media.

Pakar pembelajaran Gagne memberikan definisi yaitu, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang untuk belajar. Briggs memberikan definisi tentang media pembelajaran yaitu segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Gagne dan Briggs sepakat menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai; (1)

Memperjelas penyajian pesan; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra; (3) Mengatasi sikap pasif peserta didik; (4) Memberikan pengalaman sama kepada setiap peserta didik.

Dale seorang pakar media pembelajaran membuat piramida dan membagi dua bagian yaitu pembelajaran aktif dan pembelajaran pasif. Hubungan antara media dengan pembelajaran dapat dilihat pada kedua piramida di bawah ini:



Ada tiga jenis media yaitu audio (media dengar), visual (media lihat), dan audio visual (media pandang dengar). Media audio antara lain tape rekorder, peralatan yang dapat menimbulkan bunyi, *Visual Compact Disc* (VCD). Media visual antara lain gambar, foto, peraga, *leaflet*, *pamlet*, buku, majalah, koran, modul. Media audio visual antara lain film, animasi, video, *game*, *YouTube*. Mata pelajaran seni budaya dapat memanfaatkan ketiga jenis media sebagai sarana untuk memudahkan dalam pembelajaran.

B. Sumber Belajar

Sumber belajar pada mata pelajaran seni budaya dapat berupa audio, visual dan audio visual. Pada mata pelajaran Seni Budaya materi pembelajaran dapat digali dari berbagai sumber belajar baik visual, audio maupun audio visual. Sedangkan jenis sumber belajar audio seperti kaset rekorder, CD, suara, radio, dongeng. Jenis sumber belajar visual antara lain buku, majalah, koran, alam semesta, pameran, sentra industri, museum, galeri, sanggar seni, reklame, poster. Jenis sumber belajar audio visual antara lain TV, DVD, pertunjukan.

Di dalam materi pembelajaran seni rupa sumber belajar yang paling sesuai dengan menggunakan visual contohnya alam semesta dapat dijadikan sebagai sumber ide dalam berkarya baik dua dimensi maupun tiga dimensi.

Materi pembelajaran seni musik lebih sesuai dengan sumber belajar audio karena salah satu membangun kepekaan rasa dengan cara mendengar. Materi pembelajaran seni tari lebih sesuai dengan menggunakan sumber belajar audio visual dimana akan terlihat antara gerak dengan suara atau iringan. Sedangkan materi pembelajaran seni teater lebih sesuai dengan menggunakan ketiga sumber belajar tersebut karena pada saat pertunjukan antara visual, audio, dan audio visual saling mendukung. Guru mata pelajaran seni budaya harus dapat mengidentifikasi dan menentukan sumber belajar yang tepat sesuai dengan kompetensi dasar yang ada. Hal ini dikarena setiap kompetensi dasar memiliki perbedaan materi pembelajaran.

BAB VIII

GURU SENI BUDAYA SEBAGAI PENGEMBANG KULTUR DI SEKOLAH

Dalam aktivitas pendidikan di sekolah dikembangkan kultur sekolah yang berbasis kepada ajaran-ajaran agama dan kebiasaan-kebiasaan baik yang dikembangkan dari budaya setempat. Kultur Sekolah adalah tradisi sekolah yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan spirit dan nilai-nilai yang dianut sekolah. Tradisi itu mewarnai kualitas kehidupan sebuah sekolah. Ditunjukkan dari yang paling sederhana, misalnya cara mengatur parkir kendaraan guru, peserta didik, dan tamu. Cara memasang hiasan di dinding-dinding ruangan, sampai dengan persoalan-persoalan menentukan seperti kebersihan kamar kecil, situasi proses pembelajaran di ruang-ruang kelas, cara kepala sekolah memimpin rapat bersama staf, merupakan bagian integral dari sebuah kultur sekolah (Pengembangan Kultur Sekolah, Depdiknas, 2004)

Kultur sekolah dikembangkan dalam upaya menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga pada akhirnya akan melahirkan insan-insan pendidikan yang memiliki karakter dan kepribadian yang baik.

Kultur sekolah dikembangkan dengan terus menerus menggali kebiasaan-kebiasaan yang berkembang dalam budaya daerah setempat maupun budaya global. Kultur sekolah yang baik menjadi salah satu penentu keberhasilan penyelenggaraan proses pendidikan. Kultur sekolah yang baik diharapkan akan berhasil meningkatkan mutu pendidikan yang tidak hanya memiliki nilai akademik namun sekaligus bernilai afektif

Dalam kaitannya dengan pengembangan kultur sekolah guru harus menjadi teladan sesuai dengan prinsip yang diajarkan oleh Ki Hajar Dewantara : “*ing ngarso sung tulodo.*” Guru harus menjadi teladan bagi peserta didik terhadap pelaksanaan kultur sekolah agar peserta didik menjadi pribadi yang diharapkan sesuai tujuan pendidikan.

Sebagaimana pendapat Djoyonegoro (Suyanto dan Abbas 2001:148) , berbagai perbekalan yang diberikan di sekolah oleh guru pada hakikatnya untuk meningkatkan tiga nilai dasar yaitu: (1) membangun atau membentuk siswa yang memiliki orientasi kedepan dengan ciri-ciri antara lain luwes, tanggap terhadap perubahan, dan memiliki semangat berinovasi, (2) senantiasa punya hasrat untuk mengeksplorasi lingkungan dan kekuatan-kekuatan alam,

artinya tidak hanya tunduk pada nasib, sebaliknya senantiasa berusaha memecahkan masalah dan mengasai IPTEK, (3) memiliki orientasi terhadap karya yang bermutu atau punya *achievement* penilaian yang tinggi terhadap hasil karya. Untuk menuju internalisasi nilai-nilai dimaksud siswa harus dipacu motivasinya untuk berprestasi dan semangat belajarnya demi terwujudnya kinerja siswa yang dicita-citakan setiap sekolah.

Nilai-nilai yang harus dikembangkan guru sebagai teladan antara lain ;

1. Senantiasa tampil sebagai pribadi yang sholeh dalam pengamalan nilai-nilai agama.
2. Memiliki komitmen untuk terus belajar dalam upaya mengembangkan pengetahuan dan wawasannya.
3. Menjadi pribadi yang terbuka terhadap pendapat orang lain.
4. Menjadi pribadi yang mampu bersosialisasi dalam masyarakat yang heterogen dengan mengembangkan sikap saling tolong menolong dan bergotong royong.
5. Mencintai lingkungan dan senantiasa berorientasi pada pelestarian alam dalam setiap tindakannya.
6. Menampilkan sikap jujur dan kemandirian.

Dari sisi lain sekolah sebagai lembaga pendidikan juga harus dikembangkan sebagai lingkungan aktivitas belajar dan sumber belajar.

Menurut Oemar Hamalik (2001: 28), belajar adalah “Suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan”. Aspek tingkah laku tersebut adalah: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap. Sedangkan, Sardiman A.M. (2003 : 22) menyatakan: “Belajar merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori”.

Jadi dalam aktivitas belajar guru harus semaksimal mungkin memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai pusat aktivitas belajar dan sumber belajar. Belajar tidak melulu harus dalam ruang kelas, tapi bisa di halaman sekolah. Belajar tidak hanya dari buku atau slide, tetapi bisa langsung dari kondisi nyata yang ada di lingkungan sekolah. Berdiskusi tidak mesti harus dengan meja di ruang kelas, tetapi bisa juga di bawah pohon yang ada di lingkungan sekolah. Meneliti tidak selalu harus di laboratorium, tetapi bisa juga di tempat pembuangan sampah yang ada di sekolah.

Dalam kaitannya dengan mata pelajaran Seni Budaya, guru dapat memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber ide/gagasan, obyek dalam berkarya seni, tempat berlatih seni dan memamerkan atau mempergelarkan sebuah pertunjukan seni. Dalam rangka mengembangkan sekolah sebagai sumber belajar dan lingkungan aktivitas belajar perlu dikembangkan kerjasama antara guru dengan beberapa pihak, seperti :

a. Guru mata pelajaran dengan guru mata pelajaran lain

Tak bisa dipungkiri lagi bahwasannya pengetahuan berkembang dan dikembangkan melalui kerjasama beberapa disiplin ilmu. Kerjasama antar guru mata pelajaran yang berbeda dimasukkan agar materi-materi pokok yang akan diberikan kepada peserta didik memiliki keberagaman cakupan pengetahuan, sehingga aplikasinya dalam kehidupan nyata mampu memecahkan berbagai persoalan yang ada. Sebagai contoh ; guru seni budaya dapat bekerjasama dengan guru bidang studi IPA dalam pengembangan bahan ajar, misalnya untuk materi : bahan dan media dalam karya seni rupa.

b. Guru dengan peserta didik

Hubungan antara guru dengan peserta didik harus dikembangkan secara lebih luas dalam kaitannya dengan pengembangan pengetahuan. Peserta didik tidak boleh lagi dipandang hanya sebagai pihak penerima pengetahuan tetapi juga sebagai unsur pengembang pengetahuan. Pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh peserta didik secara mandiri harus mampu diserap oleh guru dalam upaya mengembangkan pembelajaran. Guru juga dapat mengajak peserta didik untuk melakukan eksperimen dalam upaya memanfaatkan alam serta lingkungan untuk menghasilkan karya seni yang bermanfaat bagi masyarakat atau lingkungan itu sendiri.

c. Guru dengan orangtua

Orangtua sebagai bagian dari *stakeholder* dapat diajak berperan serta dalam rangka menciptakan iklim belajar yang lebih variatif. Dalam hal ini orangtua yang berprofesi sebagai seniman profesional dapat dijadikan sumber belajar dengan ikut memberikan pengetahuan sebagai pengaya dari yang sudah disampaikan guru, maupun dengan *sharing* pengalaman. Melalui bentuk yang lain, orangtua dapat diajak bekerjasama dalam menyelenggarakan sebuah pameran atau pergelaran seni.

d. Guru dengan masyarakat

Masyarakat adalah komunitas yang mendukung terselenggaranya suatu proses pendidikan. Tapi masyarakat juga sumber belajar yang terbuka dan terus menerus mengembangkan dirinya. Peran serta masyarakat yang utama dalam kerjasamanya dengan sekolah-khususnya guru adalah menjadi pihak yang mengapresiasi hasil karya yang dibuat oleh komunitas pendidikan di sekolah. Peran serta yang lebih nyata adalah melibatkan masyarakat dalam ikut memanfaatkan hasil karya yang dibuat oleh peserta didik atau masyarakat dilatih untuk dapat berkreasi sendiri dan memanfaatkan hasilnya untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri juga.

BAB IX

PENUTUP

Penyusunan Buku Pedoman Mata Pelajaran Seni Budaya dimaksudkan sebagai petunjuk bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran berdasarkan Kurikulum 2013 di masing-masing tingkat satuan pendidikan. Guru dapat menggunakan buku ini dan mengembangkannya sesuai dengan karakteristik sekolah dan peserta didik, sehingga sangat memungkinkan guru untuk berkreaitivitas dalam memodifikasi materi dan model pembelajaran.

Buku pedoman ini bukanlah satu-satunya pedoman yang digunakan guru, tetapi guru dapat mencari sumber lain sebagai pengayaan untuk memperkuat kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah.

Pada beberapa bagian hanya berupa contoh yang dipaparkan, sehingga guru harus menggali dan mengembangkannya ke dalam bentuk contoh yang lebih komprehensif. Diharapkan buku ini dapat bermanfaat dan diterapkan di sekolah, sehingga guru dapat mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan baik.