

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Undang-undang Nomer 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah” seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan”. Kurikulum 2013 telah diresmikan berlakunya oleh pemerintah pada bulan Juni 2013 dengan ditandai penyelenggaraan pelatihan implementasi Kurikulum 2013 bagi instruktur nasional, guru inti, guru dari sekolah sasaran dan pendampingan kelas .

Kurikulum 2013 (Kurtilas) semua guru harus memiliki kemampuan atau kompetensi dalam melakukan pengembangan kurikulum sesuai tujuan tanpa meninggalkan falsafah Negara. Guru harus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi untuk menuju generasi Indonesia emas tahun 2045. Guru harus atraktif dan mempunyai daya tarik yang menyenangkan dalam penguasaan pengolahan dan penyajian materi sehingga peserta didik merasa nyaman, tertarik dan menikmati materi dalam kehidupan sehari –hari. Guru sebagai pendidik profesional harus mengetahui pedoman dan aturan dalam tugasnya ketika berada di depan kelas, mengetahui karakteristik siswa, menguasai materi, penggunaan metode, strategi, langkah-langkah pembelajaran, pengelolaan kelas serta prosedur penilaian. Guru harus menguasai lima belajar

pokok yakni mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengomunikasikan. Guru juga harus inovatif dan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar untuk mewujudkan proses pembelajaran dan penilaian yang berkualitas.

Guru menerapkan pembelajaran abad 21 di sekolah formal, dengan menerapkan kemampuan 4C (*Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity*). Kondisi pembelajaran berkualitas terkait dengan penggunaan model pembelajaran. Kurtilas yang menerapkan pembelajaran tematik pada tingkat SD/MI SMA dan SMK menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran tertentu sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema berperan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mapel. Tema merupakan gabungan dari beberapa mapel yang relevan dengan kompetensi di SD sebagai upaya penyerderhanaan dalam wujud tematik integrative.

Pembelajaran tematik integratif disampaikan dalam bentuk tema - tema yang mengintegrasikan seluruh mata pelajaran. Pada Kurtilas untuk SD/MI disediakan banyak tema yang harus selesai dalam satu tahun. Metode tematik ini mengintegrasikan kemampuan siswa dalam hal sikap (*afektif*), ketrampilan (*Psikomotorik*), dan pengetahuan (*kognitif*). Pembelajaran tematik integrative penulis batasi pada tema kelas IV SD yakni Seni dan Budaya

Pandangan psikologi perkembangan dan Gestalt mendasari untuk mengintegrasikan kompetensi dasar yang diorganisasikan dalam pembelajaran tematik. Menurut teori Gestalt bahwa suatu obyek dalam pandangan Gestalt

mempunyai organisasi yang terdiri dari bentuk (*figure*) dan latar (*ground*). *Figure* dimaksudkan obyek yang menjadi pusat pengamatan, sedangkan *ground* berarti sesuatu yang melatarbelakangi suatu bentuk sehingga bentuk itu nampak sebagai sesuatu yang bermakna. Tema itu merupakan obyek yang terorganisasi yang dapat dihubungkan dengan kompetensi dasar - kompetensi dasar pada mapel tertentu. Kompetensi Dasar diuraikan menjadi beberapa indikator pembelajaran. Pembelajaran tematik tersebut akan dipanadang sebagai pembelajaran secara keseluruhan yang bermakna (tematik *integrative*). Tema-tema pada pembelajaran tematik *integrative* Kurikulum 2013 berkaitan dengan alam dan kehidupan manusia. Keduanya memberi makna yang substansial terhadap mapel PKN, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, Seni Budaya dan Prakarya serta Penjasorkes. Kompetensi dasar dari masing-masing mapel sebagai pengikat dan pengembang kompetensi dasar mata pelajaran lainnya. Pembelajaran tematik diharapkan berpijak pada Kompetensi Dasar dan indikator pembelajaran.

Kompetensi Dasar dikelompokkan menjadi 4 bagian yaitu kelompok kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan ketrampilan. Pencapaian kompetensi dasar tidak hanya mencapai pengetahuan saja melainkan harus berlanjut kepada kemampuan ketrampilan, dan bermuara pada sikap. Pembelajaran tematik *integrative* pada kelas IV semester 1 yaitu tema I Seni Budaya, sub tema 1 Indahnya Keragaman Budaya Daerahku mencakup mapel Bahasa Indonesia, dan Seni Budaya dan Prakarya. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia yaitu mengidentifikasi maksud cerita bacaan serta kompetensi dasar SBDP adalah meragakan gerak tari kreasi tarian kreasi sendiri. KD tersebut bisa

dikembangkan kembali disesuaikan dengan kebutuhan ajar misalnya saja KD Bahasa Indonesia ditambahkan dengan mengidentifikasi unsur cerita bacaan yang bacaannya diambil dari cerita lokal. KD SBDP yaitu meragakan gerak tari dapat diambil dari meragakan gerak tari lokal.

Masing-masing obyek bisa dikaitkan dengan mapel yang lain maka KD tersebut dapat dihubungkan dengan Mapel Budaya Banyumas dan Mapel Bahasa Jawa. KD dalam mapel Bahasa Jawa Kurtilas kelas 4 SD yaitu memahami kosa kata teks sastra dan non sastra di mana bahan bacaan bisa diambil dari cerita dari daerah lokal. Budaya Banyumas dapat dikembangkan dari KD Mengembangkan nilai-nilai tradisional yang baik dalam kehidupan sehari-hari berupa tradisi Banyumas dalam bentuk geguritan Banyumasan.

Pencapaian yang akan diukur dalam kompetensi - kompetensi pembelajaran tematik adalah meningkatkan kemampuan kognitif siswa, ketrampilan berbicara dengan dialek Banyumas, melisankan geguritan Banyumasan dengan intonasi, lafal, jeda, dan ekspresi yang tepat serta meragakan gerak tari kreasi sendiri yang berasal dari Banyumas. Penelitian ini akan dibatasi pada pencapaian kemampuan melisankan geguritan Banyumasan sesuai dengan intonasi, lafal, jeda, dan ekspresi yang tepat.

Hasil pengamatan peneliti dan angket kebutuhan di SDN 4 Sokanegara, peserta didik masih kurang dalam hal ketrampilan melisankan geguritan Banyumasan menggunakan dialek bahasa Banyumas dikarenakan kurangnya media bahan ajar dan strategi guru dalam meningkatkan ketercapaian kompetensi tersebut. Berlatarbelakang dari kondisi tersebut maka perlu dibuat model

pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan melisankan geguritan Banyumasan dengan video teaterikalisasi Cowongan. Video ini menyajikan contoh pertunjukkan teater bertema Cowongan dan video pembelajaran tematik seni dan budaya menggunakan video teaterikalisasi Cowongan. Cowongan yakni seni tradisi memanggil hujan di Banyumas. Video ini dikemas dalam sebuah wadah yang dilengkapi dengan buklet berisi bacaan judul Cowongan, teks teaterikalisasi geguritan judul “Kidung Kasengsaraan Mangsa Ketiga”. Isi CD (Compact Disk) tersebut telah merangkum segala sesuatu yang telah ditetapkan dalam KD dan Indikator pembelajaran mapel Budaya Banyumas, Bahasa Indonesia, SBDP, dan Bahasa Jawa secara integratif. Video tersebut mempermudah guru untuk meningkatkan pencapaian KD dan penerapan pembelajaran 4C (*Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity*). Video pembelajaran tematik seni dan budaya terdiri dari prototype: Buku Panduan Guru, Buku Panduan Siswa, Rencana Program Pembelajaran, Materi Ajar, Alat evaluasi, dan Lembar Kerja Siswa. Semuanya dikemas dalam satu cd pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mencapai ketercapaian KD.

Kurangnya model pembelajaran tematik seni dan budaya tersebut menginspirasi peneliti untuk membuat penelitian dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Seni dan Budaya Menggunakan Video Teaterikalisasi Cowongan. Diharapkan produk dari video model pembelajaran tematik seni dan budaya menggunakan video teaterikalisasi Cowongan yang dilengkapi dengan prototype materi ajar, RPP, Lembar Kerja Siswa, Lembar Evaluasi, Buku Panduan Siswa dan Buku Panduan Guru dapat membantu guru

dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan melisankan geguritan Banyumasan.

Pengembangan model pembelajaran tematik seni dan budaya menggunakan teaterikalisasi Cowongan dilakukan dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Sugiyono menjelaskan bahwa (2013) bahwa metode R & D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. ada 10 langkah yang harus ditempuh dalam pelaksanaan metode penelitian dan pengembangan, yaitu (1) penelitian dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pengembangan bentuk produk pendahuluan; (4) ujicoba pendahuluan; (5) revisi terhadap produk utama; (6) ujicoba utama yang didasarkan pada hasil ujicoba pendahuluan; (7) revisi produk operasional; (8) ujicoba personal; (9) revisi produk akhir; dan (10) diseminasi dan implementasi. Sugiyono memaparkan langkah-langkah R and D yaitu (1) potensi dan masalah, (2) Mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) ujicoba produk, (7) revisi produk,(8) uji lapangan, (9) revisi produk, (10) deseminasi. Pengembangann pembelajaran Budaya Banyumas seni cowongan melalui teaterikalisasi mengalami perbaikan, kemudian diuji keefektifan penggunaan model belajar di kelas. Pengembangan model pembelajaran dalam penelitian ini, menghasilkan produk berupa video bahan ajar teaterikalisasi cowongan. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran yang berjudul " Pengembangan Model

Pembelajaran Tematik Seni dan Budaya Menggunakan Video Teaterikalisisi Cowongan di Sekolah Dasar.”

B. Rumusan Masalah

Kondisi secara empirik bahwa kemampuan peserta didik dalam melisankan geguritan berbahasa Banyumas amat kurang. Buku penunjang tentang budaya Banyumas yang masih kurang dan media pembelajaran yang amat minim, berdasarkan hal tersebut maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Peneliti mengamati bahwa peserta didik Bagaimana upaya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melisankan geguritan Bahasa banyumas dalam seni teatrikal?
2. Bagaimana pengembangan model pembelajaran tematik seni dan budaya menggunakan video teaterikalisisi Cowongan dapat meningkatkan kemampuan melisankan geguritan Bahasa Banyumasan dalam seni teatrikal?
3. Bagaimana keefektifan video model pembelajaran tematik seni dan budaya menggunakan video teaterikalisisi Cowongan dalam seni teatrikal?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

- a. Meningkatkan kemampuan melisankan geguritan bahasa Banyumas.
- b. Mengembangkan model pembelajaran tematik seni dan budaya menggunakan video teaterikalisisi Cowongan dapat meningkatkan kemampuan melisankan geguritan Banyumasan.

- c. Menentukan efektifitas model pembelajaran tematik seni dan budaya menggunakan video teaterikalisasi cowongan.
- d. Mengetahui respon guru dan siswa terhadap produk pengembangan model pembelajaran tematik seni dan budaya menggunakan video teaterikalisasi cowongan

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan peneliti adalah produk pengembangan model pembelajaran tematik seni dan budaya menggunakan video teaterikalisasi cowongan. Produk ini terdiri dari dua buah cd yang berupa video pembelajaran tematik seni dan budaya menggunakan video teaterikalisasi cowongan dan video teaterikalisasi cowongan. Produk tersebut dilengkapi dengan prototype – prototype yaitu Silabus, RPP (Rencana Program Pembelajaran), Materi Ajar, Lembar Kerja Siswa, Buku Panduan Siswa dan Buku Panduan Guru. Produk ini dapat digunakan para pendidik dan peserta didik untuk bahan pengayaan materi tematik dengan Tema Seni dan Budaya . Produk ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melisankan membaca geguritan, memahami kosakata bahasa Banyumas, mengidentifikasi unsur cerita, dan meningkatkan kemampuan berkreasi mencipta tari kreasi sendiri. Peneliti lebih memfokuskan kepada peningkatan kemampuan melisankan geguritan Bahasa Banyumas namun tidak menutup kemungkinan produk ini digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lainnya. Kurikulum 2013 yang diberlakukan sekarang lebih mengembangkan tema yang terkait dengan nilai – nilai kearifan lokal, dan yang berhubungan dengan lingkungan sekitar.

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Manfaat penelitian ini secara teoritis akademik maupun praktis adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis akademik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam khasanah keilmuan, terutama pemikiran mengenai pengembangan model pembelajaran tematik menggunakan video teaterikalisasi Cowongan di sekolah dasar bagi pendidik.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk melisankan geguritan dengan tepat sesuai lafal, intonasi, penempatan jeda dan ekspresi .
3. Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan respon para guru kelas yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk melisankan geguritan Bahasa Banyumasan.
4. Bagi peneliti sebagai suatu pengalaman untuk mengetahui kualitas model pembelajaran yang dibutuhkan dan masukan untuk mengembangkan model pembelajaran lainnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang menghasilkan produk pengembangan model pembelajaran tematik seni dan budaya menggunakan teaterikalisasi cowongan berpijak dari Kurikulum 2013 yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan efektif. Produk ini dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk mencapai kemampuan tersebut. Keterampilan berbicara sangat kurang dikuasai oleh para peserta didik demikian pula ketrampilan berkreasi mencipta

tarian sendiri. Produk ini menerapkan pembelajaran 4C (*Critical thinking, Collaboration, Communication, Creativity*). Pembelajaran 4C dalam rangka untuk menuju pembelajaran abad 21. Produk yang berupa model pembelajaran tematik menggunakan video teaterikalisasi cowongan ini mengangkat budaya lokal dari Banyumas yaitu Cowongan. Cowongan adalah ritual memanggil hujan pada jaman dulu sebelum manusia mengenal agama. Produk ini lebih ditekankan kepada teaterikalisasinya bukan ritual Cowongannya. Berteaterikalisasi untuk meningkatkan kemampuan melisankan geguritan, dan berkreasi mencipta gerakan tarian sendiri bukan untuk mempelajari ritual cowongannya. Penanaman nilai-nilai karakter yang hendak dikembangkan oleh peneliti dengan memperkenalkan budaya cowongan kepada peserta didik. Produk ini merupakan inovasi pendidikan yang perlu digunakan untuk menuju pendidikan abad 21.

G. Definisi Operasional

Model pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Model pembelajaran tematik seni dan budaya menggunakan video teaterikalisasi cowongan merupakan perpaduan dari beberapa mata pelajaran yaitu bahasa Indonesia, Budaya Banyumas, Seni Budaya dan Prakarya, serta bahasa Jawa dapat digunakan untuk bahan pengayaan tema 1 seni dan budaya pada kelas 4 SD. Produk ini berisikan tentang pembelajaran tematik seni dan budaya yang dikaitkan dengan kearifan lokal. Produk yang dilengkapi dengan prototype Silabus, RPP, materi Ajar, Alat Evaluasi dan Penilaian serta Buku Panduan Guru dan Siswa dilengkapi

dengan video pembelajaran tematik dan pertunjukkan teaterkalisasi cowongan mengacu pada tema seni dan budaya kelas 4 dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk peserta didik sekolah dasar.

