

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi teori

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan rencana mengajar yang memperlihatkan pola pembelajaran (Diknas,1999). Pola pembelajaran adalah terlihatnya kegiatan yang dilakukan guru, siswa serta bahan ajar yang mampu menciptakan siswa belajar. Model pembelajaran tersusun sistematis mengenai rentetan peristiwa pembelajaran. Model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model belajar berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. (Suyanto,2002:134). Tidak semua model dipakai dalam satu mapel, namun disesuaikan dengan karakteristik mapel yang hendak diajarkan. Model pembelajaran mempunyai 4 ciri khusus yaitu (1) bersifat rasional teoritis; (2) berorientasi pada tujuan pembelajaran; (3) berpijak pada cara khusus agar model tersebut sukses dilaksanakan; (4) berpijak pada lingkungan belajar kondusif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam model pembelajaran guru memandu siswa dalam menguraikan rencana pemecahan masalah menjadi tahap – tahap kegiatan, memberi contoh mengenai penggunaan ketrampilan dan strategi yang dibutuhkan supaya tugas

meliputi : (1) Fokus merupakan aspek sentral sebuah model. Fokus dari sebuah sistem merujuk pada kerangka acuan yang mendasari pengembangan sebuah model. Tujuan pengajaran dan aspek lingkungan pada dasarnya membentuk fokus dari model; (2) Sintaks adalah tahapan dari model mengandung uraian tentang model dalam tindakan. Contoh kegiatan yang disusun berdasar tahapan yang jelas dari keseluruhan yang disusun berdasarkan tahapan yang jelas dari keseluruhan program yang melambungkan lingkungan pendidikan dari setiap model; (3) Sistem sosial pembelajaran pada dasarnya adalah menggambarkan hubungan guru dan siswa, hubungan hierarkis atau hubungan kewenangan serta norma - norma perilaku siswa yang dianggap baik; (4) Sistem pendukung bertujuan menyiapkan kemudahan kepada guru dan siswa demi keberhasilan penerapan strategi pembelajaran. Contoh model pembelajaran kerja kelompok, siswa bisa saling memberikan bantuan satu sama lainya .

Pembelajaran abad 21 menuntut guru untuk menerapkan pembelajaran 4 C yaitu *Critical thinking*, *Communication*, *Collaboration*, *Creativity*. Keterampilan 4C wajib dikuasai dan dimiliki setiap peserta didik guna menghadapi tantangan di abad 21. Kemampuan 4C menurut Anies Baswedan yaitu (1) *critical thinking* (berpikir kritis) yaitu kemampuan siswa dalam berpikir kritis, bernalar, mengungkapkan, menganalisis dan menyelesaikan masalah; (2) *Communication* (komunikasi) yaitu bentuk nyata keberhasilan pendidikan dengan adanya komunikasi yang baik dari para pelaku pendidikan demi peningkatan kualitas pendidikan.; (3) *Collaboration* (kolaborasi) yaitu mampu bekerja sama, saling bersinergi dengan berbagai pihak dan bertanggung jawab dengan diri

sendiri, masyarakat dan lingkungan; (4) *Creativity* (kreativitas) yaitu kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru . Kreativitas peserta didik perlu diasah setiap hari agar menghasilkan terobosan atau inovasi bagi dunia pendidikan

Penerapan pembelajaran 4C dan Gerakan Literasi Sekolah menjadikan pendidikan berkualitas. Gerakan Literasi Sekolah yang dilaksanakan 15 menit sebelum kegiatan belajar mengajar akan membangun karakter anak bangsa yang multilateral. Istilah literasi sudah berkembang menjadi multiliterasi yaitu kemampuan membaca, menulis puisi, melukis, menari, menulis novel, ataupun kemampuan berkontak dengan media yang memerlukan literasi. Pandangan Cope dan Kalantizis (2015) menyatakan kompetensi belajar dan berkehidupan dalam abad 21 ditandai dengan kompetensi pemahaman yang tinggi, kompetensi berpikir kritis, kompetensi kolaborasi dan berkomunikasi serta kompetensi berpikir kreatif. Pembelajaran multiliterasi adalah pengembangan kompetensi 4 C.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013:1) memaparkan bahwa penerapan Kurtilas dapat menghasilkan insan yang produktif, kreatif, inovatif dan afektif melalui penguatan sikap (tahu mengapa), keterampilan (tahu bagaimana), dan pengetahuan (tahu apa) yang terintegrasi dalam 4 Prinsip yang dikenal sebagai 4 pilar pendidikan. Empat prinsip tersebut adalah sebagai berikut : (1) *Learning to know* yaitu belajar mengetahui memperoleh, memperdalam materi pengetahuan; (2) *Learning to do* belajar untuk melakukan yaitu mencari jalan keluar dari suatu masalah sebelum bertindak; (3) *Learning to be* yaitu keterampilan akademik dan kognitif bukan satu-satunya yang dicapai namun justru belajar menjadi manusia yang utuh menjadi tujuan juga; (4) *Learning to live*

together yaitu belajar bekerja sama dalam kelompok kecil mampu membuat peserta didik terbiasa untuk berkolaborasi dengan sesamanya. Empat pilar kegiatan pembelajaran di atas berfokus pada siswa guna menghasilkan pembelajaran bermakna.

2. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang baik memiliki ciri-ciri yang dapat dikenali secara umum sebagai berikut: (a) Memiliki prosedur yang sistematis. Sebuah model pembelajaran bukan sekedar gabungan berbagai fakta yang disusun secara sembarangan, melainkan prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku siswa yang didasarkan pada asumsi –asumsi tertentu.; (b) Hasil belajar dirumuskan secara khusus. Setiap model pembelajaran wajib menentukan tujuan khusus yang ingin dicapai siswa. Pencapaian dilakukan melalui rincian kerja yang dapat diamati; (c) Penetapan lingkungan secara khusus , menetapkan keadaan lingkungan secara spesifik dalam model pembelajaran; (d) Ukuran keberhasilan . Model pembelajaran harus menetapkan kriteria keberhasilan unjuk kerja yang diharapkan dari siswa. Model pembelajaran senantiasa menggambarkan dan menjelaskan hasil belajar dan bentuk perilaku yang seharusnya ditunjukkan siswa setelah menempuh pembelajaran; (e) Interaksi dengan lingkungan. Semua model pembelajaran menetapkan cara yang memungkinkan siswa melakukan interaksi dengan lingkungan belajarnya. (Suyanto, Asep,2002 : 138)

3. Model Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik bukanlah pembelajaran yang baru dikenal dalam dunia pendidikan di Indonesia. Pembelajaran tematik di Indonesia sudah mulai diberlakukan pada kurikulum 2006 yaitu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) meskipun penerapannya belum maksimal. KTSP tahun 2006 bahwa pembelajaran tematik hanya diberlakukan pada kelas rendah yaitu kelas satu, dua, dan tiga pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Berbeda dengan kurikulum 2013 yang memberlakukan pembelajaran tematik dari kelas rendah hingga kelas tinggi, yakni kelas satu sampai kelas enam SD meskipun di kelas tiga dan kelas enam pembelajaran tematik belum sepenuhnya diterapkan.

Pembelajaran tematik yang *meaningful* dan *joyfull* dapat diwujudkan dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan dunia terdekat siswa atau biasa dikenal dengan *contextual teaching and learning*. Pembelajaran tematik bisa dilakukan melalui penanaman nilai-nilai kearifan lokal dimana siswa berada. Hal ini bermanfaat untuk mempertahankan dan melestarikan kebudayaan lokal sekaligus membantu siswa menghadapi tantangan yang semakin berkembang.

Seiring dengan upaya pencapaian tujuan pendidikan, beberapa model pembelajaran mulai bermunculan. Salah satu model pembelajaran yang tidak asing lagi adalah model pembelajaran berbasis tematik atau pembelajaran dengan menggunakan pendekatan tematik yang biasa dikenal dengan *Integrated Thematic Instruction (ITI)*. Kovalik (1994) menjelaskan bahwa terdapat tiga komponen utama dalam model ITI ini yaitu, *human brain*, *teaching strategies* dan *curriculum development*. Pertama, *human brain* merujuk pada otak manusia

sebagai sebuah jendela pada pembelajaran yang mengantarkan esensi pengetahuan yang menjadi dasar untuk semua keputusan yang dibuat dalam meningkatkan kinerja siswa dan guru. Kedua, *teaching strategies* merujuk pada kemahiran yang harus dikuasai oleh guru dalam mengenal siswa-siswa mereka di kelas yang memiliki latar belakang dan kebutuhan yang berbeda-beda. Ketiga, *curriculum development* merujuk pada pengembangan kurikulum yang tidak dapat diamanatkan sepenuhnya pada penerbit buku teks, akan tetapi harus dikembangkan di tingkat kelas dari pengetahuan dan pemahaman yang guru miliki berdasarkan pemahaman tentang kondisi siswa dan masyarakat dimana mereka tinggal. Ketiga komponen yang diuraikan oleh Kovalik ini merupakan hal yang harus dipertimbangkan dalam menciptakan suasana belajar yang dapat memudahkan siswa memahami konsep dari materi yang disampaikan agar lebih bermakna dan sesuai kebutuhan siswa.

Pembelajaran tematik lebih menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar aktif sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan yang dipelajarinya. Kelebihan pembelajaran tematik :

- a. Sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar
- b. Bertolak dari minat dan kebutuhan siswa
- c. Pembelajaran lebih bermakna dan mengembangkan ketrampilan berpisikr siswa
- d. Mengembangkan ketrampilan social, kerjasama, toleransi dan berkomunikasi.

Karakteristik pembelajaran tematik yaitu : (1) *student center*; siswa sebagai subyek belajar guru sebagai fasilitator; (2)memberikan pengalaman

langsung; (3) pemisahan mapel tidak begitu jelas, berfokus pada tema ; (5) menyajikan kosep dari berbagai mapel; (6) bersifat fleksibel.; (7) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa; (8) menggunakan prinsip belajar sambil bermain yang menyenangkan

4. Metode Pembelajaran yang Digunakan Dalam Pembelajaran Tematik Seni dan Budaya Menggunakan Teaterikalisisi Cowongan

Metode Pembelajaran merupakan cara mengajar atau menyampaikan materi pelajaran kepada siswa yang sedang belajar. Metode ini memiliki banyak macam. Pemilihan metode dipengaruhi banyak aspek mulai dari materi pelajaran, lingkungan belajar, keadaan siswa, keadaan guru dsb. Adapun macam-macam metode pembelajaran sbb :

a. Ceramah

Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada siswa di kelas. Metode ceramah dilakukan guru dengan alasan (1) guru menyampaikan materi pelajaran baru kepada siswa, (2) saat guru menghubungkan materi yanag sudah dipelajari dengan materi baru yang diajarkan. Kelebihan metode ceramah adalah guru lebih menguasai kelas, guru mudah menerangkan pelajaran dalam jumlah yang besar, dapat diikuti siswa dalam jumlah besar, mudah dilaksanakan. Kelemahannya adalah membuat siswa pasif, siswa tidak diberi kesempatan mengembangkan potensinya, siswa bosan. dan membendung daya kritis siswa.

b. Metode diskusi

Metode diskusi adalah metode bertukar informasi, pendapat, dan unsur pengalaman secara teratur dengan maksud untuk mendapat pengertian bersama yang lebih jelas. Metode diskusi mempunyai kelebihan yaitu (a) Suasana kelas akan hidup; (b) menyadarkan siswa bahwa masalah bisa diselesaikan dengan berbagai cara; (c) membiasakan siswa menghargai pendapat teman, (d) Menaikkan prestasi kepribadian siswa; (e) kesimpulan mudah dipahami siswa.

Kelemahan dari metode diskusi adalah (a) memungkinkan ada siswa yang tidak aktif dalam diskusi; (b) Peserta diskusi mendapat formasi yang sedikit; (c) Forum diskusi dapat dikuasai teman yang pandai

c. Metode eksperimen

Eksperimen merupakan metode yang biasanya digunakan dalam pelajaran sains. Pengujian hipotesis eksperimen dilakukan melalui penyelidikan untuk menemukan konsep. Kelebihan metode eksperimen adalah (1) Membuat siswa lebih percaya atas kebenaran berdasarkan percobaannya sendiri daripada hanya menerima kata guru atau buku; (2) anak didik dapat mengembangkan sikap mengendalikan studi eksplorasi tentang ilmu dan tehnologi; (3) membentuk manusia yang dapat membawa terobosan baru dengan penemuan sebagai hasil percobaan yang diharapkan bermanfaat bagi kesejahteraan hidup manusia. Kekurangan metode eksperimen yaitu (a) Jika latihan tidak memadai, tidak semua siswa bisa bereksperimen.; (b) Jika eksperimen membutuhkan waktu lama, siswa harus menunggu untuk melanjutkan pembelajaran; (c) Cocok untuk bidang tehnologi.

d. Metode Demonstrasi

Kelebihan dari metode demonstrasi adalah (1) Terjadinya verbalisme akan dapat dihindari, siswa disuruh langsung memperhatikan bahan pelajaran yang akan dijelaskan; (2) proses pembelajaran akan lebih menarik; (3) mengamati secara langsung; (4) siswa akan memiliki kesempatan untuk membandingkan antara teori dan kenyataan. Kekurangan metode demonstrasi yaitu: (1) Memerlukan ketrampilan guru secara khusus; (2) memerlukan waktu banyak; (3) memerlukan kematangan dalam perancangan; (4) keterbatasan dalam sumber belajar; (5) alat pelajaran; (6) situasi yang harus dikondisikan dan waktu untuk mendemonstrasikan.

5. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang dipaparkan Mulyasa yaitu cara yang digunakan dalam pembelajaran seperti diskusi, pengamatan, dan tanya jawab serta kegiatan lain yang dapat mendorong pembentukan kompetensi peserta didik. J Salusu berpendapat bahwa strategi sebagai suatu seni menggunakan kecakapan dan sumber daya untuk mencapai sasarannya melalui hubungan yang efektif dengan lingkungan dan kondisi yang paling menguntungkan. Strategi dalam pengertian yang sama dengan model yaitu mengajar yang sangat kondusif untuk menggambarkan keseluruhan prosedur yang sistematis untuk mencapai tujuan. Kemudian memberi batasan mengenai strategi belajar mengajar adalah sebagaimana digunakan untuk menunjukkan siasat atau keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar bagi tercapainya tujuan pendidikan.

Beberapa macam model, metode, cara-cara menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar yang merupakan pola-pola umum kegiatan yang harus diikuti oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan instruksional yang ditetapkan, maka strategi dan ciri pengajaran dalam menghadapi perbedaan modalitas belajar peserta didik yaitu:

a. Strategi pembelajaran menghadapi orang visual

Menggunakan materi visual seperti gambar, diagram, peta

- 1) Menggunakan warna untuk menandai hal-hal penting
- 2) Dirangsang untuk membaca buku berilustrasi
- 3) Menggunakan multimedia
- 4) Mendorong anak mengilustrasikan pikirannya dan gambar

b. Strategi belajar menghadapi orang kinestetik

- 1) Jangan paksaan belajar dalam waktu lama
- 2) Mengajak anak belajar mengeksplorasi lingkungan
- 3) Mengizinkan anak untuk belajar sambil mendengarkan music

c. Strategi Belajar Menghadapi Auditorial

- 1) Melibatkan peserta didik berpartisipasi untuk diskusi
- 2) Mendorong peserta didik membaca materi pelajaran dengan suara keras
- 3) Menggunakan iringan musik untuk mengajar
- 4) Mendiskusikan anak merekam pembelajaran dan mengulangi lagi di

(Nurdiansyah dkk : 2016).

Pengembangan strategi pembelajaran Dave Maier (1990 :103) dalam Suyanto dan Asep menawarkan pola SIKLUS empat tahap yaitu; (1) *preparation*

(persiapan). Tahap persiapan digunakan untuk mempersiapkan siswa belajar. Tahap persiapan bertujuan untuk menimbulkan minat para siswa memberi perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan disajikan; (2) *performance* (penampilan hasil). Penampilan hasil dengan tujuan membantu siswa memperoleh materi belajar yang baru dengan cara menarik, menyenangkan, relevan, dan melibatkan sebanyak mungkin pancaindera. Hal yang harus diperhatikan guru saat mengajak siswa terlibat penuh dalam pembelajaran adalah (a) guru sebagai fasilitator; (b) guru sebagai pembelajar yang membuat siswa bisa belajar; (c) guru sebagai pelatih; (3) *practice* (praktik). Berbagai tahapan untuk melakukan tahapan praktik yaitu, artikulasi memberi kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kepada temannya tentang apa yang didengarnya, berbagi gagasan sesama siswa saling membagi informasi dan gagasan yang mereka dapatkan saat mengikuti tahapan praktik, mencoba-coba siswa mempraktekkan suatu ketrampilan secara berulang-ulang, permainan peran kolaboratif, pelatihan pemecahan masalah. (4) Penampilan hasil belajar. Tahap penampilan hasil merupakan tahapan terakhir dalam siklus pembelajaran. Tahapan ini bertujuan memastikan bahwa kegiatan pembelajaran tetap berjalan dan berhasil diterapkan.

6. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran merupakan hal yang harus disiapkan guru sebelum melaksanakan pembelajaran. Dalam KBBI (2007:17), perangkat adalah alat atau perlengkapan sedangkan pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan orang belajar. Dalam Permendikbud No 65 tahun 2013 tentang

Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa penyusunan perangkat pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus dan RPP yang mengacu pada standar isi. Selain itu dalam perencanaan pembelajaran juga dilakukan penyiapan media dan sumber belajar, dan perangkat penilaian.

Pembelajaran berasal dari kata “belajar” yang menunjukkan arti sebuah proses. Belajar adalah suatu proses yang diawali dengan aktivitas - aktivitas suatu perubahan yang diakhiri dengan reaksi untuk menghadapi situasi baru yang dapat memberikan perubahan pada katakarakteristik anak sesuai dengan kematangannya. Belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang merupakan hasil dari penguatan praktek. Pengertian belajar menurut pandangan tradisional adalah usaha untuk memperoleh, menambah dan mengumpulkan sejumlah ilmu pengetahuan. "Pengetahuan “ mendapat penekanan yang penting, dengan demikian pengetahuan merupakan peranan yang penting dalam kehidupan manusia. Belajar menurut pandangan modern adalah proses perubahan tingkah laku karena interaksi dengan lingkungan, Seseorang dikatakan melakukan kegiatan belajar setelah ia memperoleh hasil yaitu terjadi perubahan tingkah laku misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa. Pola tingkah laku mengandung pengertian yang luas meliputi aspek jasmani dan rohani yang keduanya saling berinteraksi satu sama lain. Proses pembelajaran akan terencana dengan baik akan terlihat dari RPP yang disusun oleh guru.

a. Silabus

Silabus berasal dari bahasa Latin “Syllabus” yang berarti daftar tulisan, ikhtisar, isi buku (Komarrudin, 2000:239). Silabus menurut Sanjaya (2007) adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok mapel tema tertentu mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber / bahan ajar. Menurut BNSP (2006) silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu mapel/ tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, materi pokok, kegiatan pembelajaran, indikator, pencapaian kompetensi untuk penilaian, penilaian alokasi waktu, dan sumber belajar. Prinsip pengembangan silabus yaitu (1) disusun secara mandiri oleh guru apabila guru yang bersangkutan mampu mengenali karakteristik peserta didik, kondisi sekolah dan lingkungannya; (2) apabila guru mapel karena sesuatu hal belum dapat melaksanakan pengembangan silabus secara mandiri, maka pihak sekolah dapat membentuk kelompok guru mapel untuk mengembangkan silabus yang akan digunakan oleh sekolah; (3) di SD/MI guru kelas menyusun silabus secara bersama-sama; (4) sekolah yang belum mampu mengembangkan silabus secara mandiri sebaiknya bergabung dengan sekolah lain melalui forum KKG; (5) Dinas Pendidikan memfasilitasi penyusunan silabus dengan menyediakan anggaran yang diperlukan, narasumber yang berkaitan dengan silabus mapel yang dikembangkan.

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP adalah sebuah perencanaan proses pembelajaran yang oleh guru sekurang-kurangnya memuat tujuan pembelajaran, materi ajar, metode

pengajaran, sumber bahan dan penilaian hasil belajar. RPP dijabarkan dari silabus mapel dan merupakan skenario proses pembelajaran untuk mengarahkan kegiatan siswa dalam upaya mencapai kompetensi dasar. Dalam RPP tercermin kegiatan yang harus dilakukan guru dan siswa untuk mencapai KD. Dalam RPP tercermin kegiatan yang harus dilakukan guru dan siswa untuk mencapai KD RPP memuat 10 konsep yaitu identitas mapel, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar dan penilaian.

Proses penyusunan RPP berorientasi pada silabus mapel. RPP disusun melalui langkah-langkah menuliskan identitas yang meliputi nama mata pelajaran, kelas, jumlah pertemuan, dan menentukan alokasi waktu. Menuliskan standar kompetensi, kompetensi dasar, merumuskan indikator pencapaian kompetensi merumuskan tujuan yang hendak dicapai serta penggunaan media pendukung proses pembelajaran. RPP yang terencana dan terprogram memperlancar proses pembelajaran dalam kelas, diharapkan dapat meningkatkan prestasi siswa dan akhirnya meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan di sekolah tersebut pada khususnya dan dunia pendidikan pada umumnya.

Guru membuat RPP yang mendukung peserta didik untuk aktif. Dalam melaksanakan kurikulum berbasis kompetensi masa kini, di dalamnya ditemui RPP yang sesuai dengan perkembangan masa kini. Menurut Mulyadi (2005) bahwa kemampuan guru dalam membuat RPP sangat dipengaruhi adanya motivasi. Motivasi yang ada terdiri dari dua macam yaitu motivasi intrinsik

yaitu motivasi yang timbul dari dalam diri guru tersebut, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah timbul karena pengaruh dari orang lain atau teman sejawat .

- 1) Langkah-langkah penyusunan RPP sbb :
 - a) Mengkaji silabus dengan cara memperhatikan isi silabus di antaranya memperhatikan KI serta KD, mencermati materi pembelajaran untuk mengidentifikasi materi prasarat materi regular dan materi pengayaan yang mendukung kompetensi.
 - b) Menentukan identitas sekolah.
 - c) Mencantumkan KI-1,KI-2,KI-3,KI-4.
 - d) Mengidentifikasi dan menuliskan serangkaian kompetensi dasar yang dapat diambil dari silabus
 - e) Mengembangkan indicator pencapaian kompetensi.
- 2) Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan memperhatikan beberapa ketentuan sbb :
 - a) Indicator pencapaian kompetensi meliputi indicator pengetahuan
 - b) Setiap KD dari KI-3 dan KI-4 dikembangkan sekurang – kurangnya dua indikator
 - c) Rumusan indicator pencapaian kompetensi untuk KD yang diturunkan dari KI-3 , KI-4, sekurang-kurangnya , mencakup kata kerja operasional
 - d) Indicator pencapaiankompetensi pengetahuan dijabarkan dari kompetensi dasar yang merupakan jabaran dari KI-3 disetiap mapel. (Bahan Ajar PLPG Materi keprofesionalan dan Pedagogik UNNES , Dirjen GTK ,UMP tahun 2016)

c. Bahan Ajar

Bahan ajar atau isi program kurikulum adalah segala sesuatu yang ditawarkan kepada siswa sebagai pembelajar dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan. Mata pelajaran berisi materi pokok dan program yang ditawarkan kepada siswa untuk dipelajari pada hakikatnya adalah isi kurikulum atau ada pula yang menyebutnya silabus. Selain itu bahan ajar atau materi pembelajaran juga dipahami sebagai pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Bahan ajar pada hakikatnya adalah isi dari mata pelajaran atau bidang studi yang diberikan kepada siswa sesuai dengan kurikulum yang digunakannya. Dengan bahan ajar tersebut siswa dapat mempelajari sesuai dengan kompetensi dasarnya. Bahan ajar merupakan informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar yang dimaksud bisa berupa bahan tulis ataupun tidak tertulis. Bahan ajar terdiri atas dua kata yaitu *teaching* atau mengajar dan *material* atau bahan. Bahan ajar merupakan informasi atau sisi materi yang diperlukan dalam pembelajaran.

Prastowo (2015:39-43) mengatakan bahwa bahan ajar tidak sama dengan sumber belajar karena bahan ajar memiliki berbagai jenis dan bentuk. menurut bentuknya bahan ajar dibedakan menjadi 4 macam yaitu bahan ajar cetak, bahan

ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif. Kemudian bahan ajar menurut cara kerjanya dibagi lima macam yaitu bahan ajar yang tidak diproyeksikan, yang diproyeksikan, bahan ajar audio, video dan computer.

1) Jenis- jenis Bahan Ajar

Bahan ajar tidak sama dengan sumber belajar. Bahan ajar memiliki berbagai jenis dan bentuk. Para ahli telah membuat beberapa kategori untuk macam-macam bahan ajar tersebut. Beberapa kriteria yang menjadi acuan dalam membuat klasifikasi adalah berdasarkan bentuknya, cara kerjanya, dan sifatnya sebagaimana akan diuraikan dalam penjelasan berikut :

a) Bahan Ajar Menurut Bentuknya

Menurut Prastowo (2015:39-43), Bahan ajar dibedakan menjadi 4 macam yaitu, (1) bahan ajar cetak; (2) bahan ajar dengar; (3) bahan ajar pandang dan : (4) bahan ajar interaktif. Bahan ajar cetak (*printed*) yakni sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Bahan ajar dengan atau *adio* yakni semua system yang menggunakan sinyal radio seara langsung yang dapat dimainkan atau didengar oleh seorang atau kelompok orang. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) yakni segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergeser secara sekuensial. Bahan ajar interaktif yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dari suatu presentasi

b) Bahan ajar Menurut Cara Kerjanya

Menurut cara kerjanya , bahan ajar dibedakan menjadi lima macam yakni (1) bahan ajar yang tidak diproyeksikan; (2) bahan ajar yang diproyeksikan,; (3) bahan ajar audio; (4) bahan ajar video, (5) bahan computer. Bahan ajar yang tidak diproyeksikan , yakni bahan ajar yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi di dalamnya, sehingga peserta didik bias langsung mempergunakan (membaca, melihat dan mengamatnya) bahan ajar tersebut, contoh,foto, diagram dll. Bahan ajar yang diproyeksikan, yakni bahan ajar yang memerlukan proyektor agar bisa dimanfaatkan dan dipelajari peserta didik, contohnya slide, film stripes, overhead transparans, dan proyeksi computer. Bahan ajar audio, yakni bahan ajar yang berupa sinyal radio yang direkamkan dalam suatu media rekam. Penggunaan alat pemain (player) media rekam seperti tape compo, cd player, vcd player, multimedia player dll. harus disediakan . Contoh bahan ajar ini adalah kaset, cd flasdisk, dll.

c) Bahan ajar video yakni bahan ajar yang memerlukan pemutar yang biasanya berbentuk video, tape player, vcd player, dvd player dsb. Karena bahan ajar ini hamper mirip dengan bahan ajar audio, maka bahan ajar ini memerlukan media rekam, Hanya saja dalam tampilan dapat diperoleh sajian gambar dan suara secara bersamaan, contohnya video, film, dsb. Bahan ajar (media) computer yakni berbagai jenis bahan ajar mencetak yang membutuhkan computer untuk menayangkan sesuatu untuk belajar. Contohnya *computer mediated instruction* dan *computer based multimedia* atau *hypermedia*. Bahan ajar menurut sifatnya

Bahan ajar menurut sifatnya dapat dibagi menjadi empat macam sebagaimana disebutkan sbb : (1) bahan ajar berbasis teks, misalnya buku,

panduan belajar siswa; (2) bahan ajar yang berbasis teknologi, misalnya audio cassette, slide, dll' (3) bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, misalnya kit sains, lembar observasi dan lembar wawancara; (4) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh) misalnya telepon, handphone, dsb)

2) Fungsi Bahan Ajar

Prastowo (2011:24-26) mengatakan ada dua klasifikasi utama fungsi bahan ajar yaitu

- a) Fungsi bahan ajar menurut pihak yang memanfaatkan bahan ajar yaitu pendidik dan siswa. Fungsi bagi pendidik antara lain (1) menghemat waktu pendidik dalam mengajar; (2) mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi fasilitator; (3) meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif; (4) sebagai pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktifitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan kompetensi yang semestinya diajarkan kepada peserta didik); (5) sebagai evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.
- b) Fungsi bahan ajar bagi peserta didik yaitu (1) peserta didik dapat belajar tanpa harus ada pendidik atau teman peserta didik lain; (2) peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja ia kehendaki; (3) peserta didik dapat belajar sesuai kecepatannya masing-masing; (4) peserta didik dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri; (5) membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar yang mandiri; (6) sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan

mengarahkan semua aktifitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari.

d. Media pembelajaran

Dalam rangka memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran diperlukan sebuah media perantara yang difungsikan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa. Media perantara ini tidak lain adalah media pengajaran media pengajaran yang digunakan berupa media yang efektif yang disebut dengan “alat peraga”. Alat peraga disebut juga *teaching aids*, atau *audiovisual aids* adalah alat-alat yang digunakan guru untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikannya kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa.

Rossi dan Breidle dalam Didi Sukiyadi, dkk bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti, radio, tv, Koran, majalah dsb. Gerlach dan Elli dalam Didi Sukiyadi dkk (2006 : 172) menyatakan bahwa secara umum media itu meliputi orang, bahan peralatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain pengertian di atas media pembelajaran bisa berupa hardware (lcd, radio, tv) namun juga software (isi program yang mengandung informasi yang terdapat pada buku, cerita yang terkandung dalam film atau materi dalam bentuk grafik, diagram)

Macam-macam media pembelajaran menurut bentuknya secara umum dibagi menjadi media cetak dengan noncetak serta media audio dengan non audio. Secara lebih spesifik, media dapat berupa antara lain teks, audio, visual, media

bergerak, obyek yang dapat dimanipulasi dan manusia. Media teks merupakan jenis media yang paling umum digunakan. Media audio meliputi segala sesuatu yang dapat didengar misalnya suara seseorang, music, suara mesin dan lainnya. Media visual meliputi berbagai bahan, gambar, foto, grafik, poster, dan papan tulis. Media bergerak merupakan media yang berupa gambar bergerak misalnya video dan film animasi. Media manipulative adalah benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan digunakan dengan tangan. Manusia juga dapat berperan sebagai media pembelajaran, siswa dapat belajar dari guru atau siswa lain. *(Bahan ajar PLPG, 2016v : 97)*

Pembelajaran sangat membutuhkan media. Fungsi media pembelajaran yaitu (1) Menangkap obyek tertentu misalnya video; (2) Memanipulasi keadaan, obyek tertentu misalnya miniature candi. Manfaat media pembelajaran yaitu (a) Mengatasi keterbatasan pengalaman siswa; (b) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa belajar dengan baik.; (c) Membangkitkan keinginan dan minat baru.; (d) Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal yang konkrit ke yang abstrak; (e) Menanamkan konsep dasar yang tepat

Pemilihan media pembelajaran sangat penting. Guru harus bijaksana dalam memilih media pengajaran. Penggunaan media audio visual membuat komunikasi lebih efektif karena siswa langsung menangkap secara nyata yang diajarkan guru. Adapun beberapa kriteria pemilihan media yaitu (1) Media yang dipilih menunjang tercapainya pembelajaran.; (2) Media yang dipilih disesuaikan dengan kemampuan dan daya nalar siswa; (3) Media yang digunakan bisa digunakan sesuai fungsinya; (4) Media yang dipilih hendaknya memang tersedia

artinya alat nya memang tersedia; (5) Media dipilih disenangi siswa dan guru; (6) Penggunaan media disesuaikan dengan anggaran yang tersedia; (7) Kondisi fisik kelas mendukung

e. Alat Evaluasi

Evaluasi menurut Grounlund adalah suatu proses yang sistematis dari pengumpulan analisa data, untuk menentukan sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran. (Didi Sukiyadi dkk, 2006 : 1) evaluasi adalah pemeriksaan secara terus menerus untuk mendapatkan informasi meliputi siswa, guru, program pendidikan dalam prose KBM untuk mengetahui tingkat perubahan siswa tentang efektivitas program. Pengukuran adalah suatu prooses yang menghasilkan gambaran berupa angka –angka berdasar hasil pengamatan mengenai beberapa ciri. Dengan demikian evaluasi lebih bersifat komprehensif yang di dalamnya meliputi pengukuran. Tes merupakan salah satu alat dari pengukuran. Pengukuran lebih bersifat kuantitatif mengenai hasil belajar siswa , sedangkan evaluasi bersifat kualitatif

Definisi evaluasi menurut Nitko dan Brookhart (2007) sebagai suatu proses penetapan nilai yang berkaitan dengan kinerja dan hasil karya siswa. Fokus evaluasi adalah individu yaitu prestasi belajar yang dicapai kelompok atau kelas. Menurut Kirkpatrick (1998) menyarankan 3 komponen yang harus dievaluasi dalam pembelajaran yaitu pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Evaluasi program ini dapat dilihat dari alat ukurnya yaitu tes kinerja.

Prinsip-prinsip umum evaluasi dalam pembelajaran ada 6 prinsip yaitu (1) mengukur hasil belajar yang telah ditentukan dengan jelas sesuai denga tujuan

pembelajaran; (2) mengukur sampel yang representative dari hasil belajar, (3) mencakup jenis-jenis pertanyaan yang paling sesuai untuk mengukur hasil belajar, (4) direncanakan sedemikian rupa agar hasilnya sesuai dengan yang diinginkan; (5) dibuat dengan realibilitas yang sebesar-besarnya dan harus ditafsirkan secara hati-hati; (6) dipakai untuk memperbaiki hasil belajar. (Didi Sukiyadi dkk, 2006 : 185-186)

Adapun fungsi evaluasi dibagi menjadi 3 hal yaitu (1) Fungsi formatif . Fungsi formatif yaitu evaluasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung dapat memberi umpan balik bagi guru dan siswa mengenai ketercapaian KD dan SD; (2) fungsi sumatif. Fungsi tes sumatif dalam pelaksanaannya dilakukan pada akhir program misalnya akhir kuartal, akhir semester atau akhir tahun ajaran. (3) fungsi diagnostic. Fungsi diagnostic yaitu evaluasi untuk mengungkapkan kesulitan siswa. Prosesnya dapat dilakukan pada permulaan proses belajar mengajar. Selama PBM berlangsung atau pada akhir PBM; (4) Fungsi seleksi. Fungsi seleksi yaitu evaluasi dapat dipakai untuk menyeleksi siswa yang akan diterima dalam suatu jenjang pendidikan; (5) Fungsi motivasi dengan evaluasi maka keinginan untuk belajar akan menjadi lebih tinggi (Suyanto dan Asep, 2013)

f. Lembar Kerja Siswa

Salah satu jenis bahan ajar yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah Lembar Kegiatan Siswa (LKS). Farid (2010:1) menyatakan bahwa Lembar kegiatan Siswa (LKS) merupakan salah satu alternative pembelajaran yang tepat bagi peserta didik karena LKS membantu peserta didik

untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis.

Fahrie (2012) memaparkan bahwa Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah lembaran-lembaran yang digunakan sebagai pedoman di dalam pembelajaran serta berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam kajian tertentu. Menurut Sudrajat (2009) LKS adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan siswa. LKS merupakan materi ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa sehingga peserta didik diharapkan dapat mempelajari materi ajar tersebut secara mandiri. Dalam LKS peserta didik akan mendapatkan materi ajar, menemukan arahan terstruktur untuk memahami materi yang diberikan.

(Jurnal Sainmatika Vol 8 no 1 2014, hal 107)

7. Budaya dan Pendidikan Karakter Seni Cowongan

Kebudayaan didefinisikan untuk pertama kali oleh E.B. Taylor pada tahun 1871. Dalam bukunya berjudul “*Primitive Culture*” kebudayaan diartikan sebagai keseluruhan yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat serta kemampuan dan kebiasaan lainnya yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Pendidikan sangat erat dengan kebudayaan sebab semua materi yang terkandung dalam kebudayaan diperoleh manusia secara sadar melalui proses belajar. (Suriasumantri, 2017 : 469)

Kuntjaraningrat (1974) secara lebih rinci membagi kebudayaan menjadi unsur-unsur yang terdiri dari system religi, dan upacara keagamaan, system dan organisai kemasyarakatan, system pengetahuan, bahasa, kesenian, sistem mata pencaharaan serta system tehnologi dan peralatan. Begitu banyak keperluan

hidup manusia sehingga harus melakukan berbagai tindakan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Manusia adalah makhluk yang berakal budi maka menyebabkan manusia mengembangkan suatu hubungan yang bermakna dengan alam sekitarnya. (Suriasumantri, 2017: 470). Kebudayaan adalah sesuatu yang akan mempengaruhi tingkat pengetahuan manusia. Kebudayaan merupakan warisan para leluhur hasil dari olah rasa yang kemudian diaplikasikan lewat ketujuh unsur kebudayaan.

Wilayah Banyumas banyak bermunculan kesenian yang diwariskan oleh para leluhur diantaranya wayang kulit, kentongan, lengger dan cowongan. Hampir semua kesenian tersebut erat kaitannya dengan pemanggilan roh seperti halnya di dalam penelitian ini adalah seni cowongan. Cowongan adalah ritual memanggil hujan dengan menggunakan boneka siwur yang dicemong-cemong untuk memanggil roh Dewi Sri.

Pembangunan karakter bangsa melalui budaya lokal sangat dibutuhkan. Pembangunan karakter dapat ditempuh melalui transformasi nilai – nilai. Pembangunan karakter merupakan kebutuhan asasi bagi bangsa yang ingin eksis dalam jati dirinya. Secara ideologis, pembangunan karakter bangsa sebagai upaya mencapai tujuan negara. Secara historis pendidikan karakter merupakan dinamika inti proses kebangsaan. Secara sosiokultural bahwa pendidikan karakter merupakan keharusan dari bangsa yang multicultural. (Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol 14 no 1 , April 2013 hal 69). Berdasarkan hal tersebut maka pembangunan karakter melibatkan keluarga, sekolah dan masyarakat. Salah satu cara membangun karakter bangsa dengan mentransformasi nilai-nilai budaya yaitu

budaya hormat dan tanggung jawab pada seni Cowongan. Seni cowongan membangun karakter hormat yakni hormat terhadap diri sendiri, hormat terhadap orang lain dan hormat terhadap semua bentuk kehidupan dan lingkungan yang saling menjaga satu sama lain. Tanggung jawab merupakan bentuk lanjutan dari rasa hormat. Jika kita menghormati diri sendiri dan orang lain maka kita merasakan sebuah ukuran dari tanggung jawab untuk menghormati kesejahteraan hidup (Likcona,2012 : 72). Dalam seni cowongan yang merupakan tradisi masyarakat Banyumas yang agraris sangat menghargai dan hormat terhadap alam. Tanggung jawab terhadap alam yang diciptakan Tuhan dengan melaksanakan pekerjaan bertani dengan sepenuh hati. Masyarakat Banyumas pada jaman dahulu belum mengenal agama maka mereka mempercayai kekuatan alam untuk mendatangkan hujan dengan sarana boneka siwur yang dicemong-cemong sebagai ujud Dewi Sri, Dewi Kemakmuran yang mendatangkan hujan tatkala kemarau panjang. Ungkapan permohonan mereka kepada semesta diungkapkan melalui tradisi Cowongan. Pembangunan karakter hormat dan tanggungjawab dapat tercermin dalam seni cowongan karena berhubungan dengan proses menjaga lingkungan alam agar tidak tandus dan selalu subur. Nilai-nilai luhur hormat dan tanggung jawab dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila dan UUD 45 terinternalisasi dalam diri individu dan warga Negara yang bertanggungjawab yang didasari oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

8. Teaterkalisasi

Teatrikal adalah berperilaku atau melakukan sesuatu dengan cara yang dimaksudkan untuk menarik perhatian dan pada umumnya hal tersebut merupakan rekayasa yang tidak asli atau dibuat semata-mata. Teatrikal puisi adalah kegiatan membaca naskah puisi dengan gerak dan mimik layaknya bermain peran dalam teater yang dilakukan disebuah pentas panggung yang ditonton banyak orang. Teatrikal geguritan sama pengertiannya dengan teatrikal puisi hanya jika geguritan menggunakan bahasa Jawa. Teaterkalisasi puisi yaitu pementasan teater berdasarkan karya sastra puisi. Puisi yang biasanya hanya dibacakan kini ditampilkan dalam bentuk teater sehingga lebih terasa dan lebih dipahami oleh penonton.

Teater berasal dari kata *Teatron* (Bahasa Yunani), artinya tempat melihat (romawi, auditorium, tempat mendengar). Atau area yang tinggi tempat meletakkan sesajian untuk para dewa. Amphiteater di Yunani adalah sebuah tempat pertunjukkan bisa memuat 100.000 penonton. Teater bisa diartikan pula sebagai gedung, pekerja, sekaligus kegiatannya. Teater dapat diartikan pula sebagai semua jenis dan bentuk tontonan (Seni pertunjukkan tradisional – rakyat-kontemporer) baik di panggung tertutup maupun di arena terbuka. Jika peristiwa tontonan mencakup "tiga kekuatan" (pekerja-tempat-penikmat) atau ada "tiga unsur" (bersamasama-saat-tempat) maka peristiwa itu adalah teater.

Jadi teater adalah suatu kegiatan manusia yang secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai alat atau media utama untuk menyatakan rasa dan

karsa mewujudkan dalam suatu karya (seni). Di dalam menyatakan rasa dan karsanya itu alat atau media utama ditunjang unsur gerak, suara, dan atau bunyi dan rupa. Jadi unsur teater yaitu (1) tubuh manusia sebagai alat;(2) gerak unsur penunjang, (3) suara unsur penunjang, (4) bunyi unsur penunjang, (5) rupa unsur penunjang (cahaya, sinar lampu, scenario, busana, rias)

Teater sebagai "Seni bebas" bisa membantu pemahaman kita terhadap semesta dan dunia yang kita tinggali sekarang. Teater adalah "gerakan sosial" dan bisa jadi merupakan profesi tertua sesudah kekuasaan politik. Seni teater juga sebagai obyek dan merupakan kombinasi dari berbagai bentuk seni. Misal teater sebagai berpeluang membantu manusia memahami dunianya. Ada perbedaan antara teater, drama ,sandiwara dan tonil. Drama berasal dari bahasa Yunani yaitu *draomai* atau *dran* artinya bertindak, berlaku ,berbuat Bisa diartikan naskah lakon. Jadi pengertian drama adalah hasil seni sastra (naskah) yang ungkapannya dalam wujud teater menekankan pada kekuatan unsur suara (kata,ucapan, dialog) baik yang tersurat atau tersirat. Sedangkan sastra drama adalah sebuah karya tulis rangkaian dialog yang mencipta dari konflik batin atau fisik untuk dipentaskan. Jika sandiwara berasal dari bahasa Jawa yaitu *sandi* yang berarti rahasia dan *wara* yang berarti pembeberan atau pewartaan. Jadi sandiwara seni leteratur (drama). Drama mengandung seni sastra dan filsafat bahkan sejarah, antropologi, geografi ,sosiologi, psikiatri.

Teater merupakan salah satu bentuk seni. Lewat senilah teater artinya rahasia yang diberberkan diberitahukan kepada khalayak. Sedangkan *Tonil* atau *Tonelstuk* berasal dari bahasa Belanda artinya kurang lebih serupa dengan drama

atau sandiwara. Jadi pada intinya teater adalah tempat pertunjukkan, drama menjadi terwujud bentuknya di dalam teater. Tapi teater juga bisa seluruh kegiatan yang saling berhubungan. Sandiwara asli Indonesia untuk menggantikan Tonalstuk dalam bahasa Belanda. (Kitab Teater, N riantiarno, penerbit Grasindo, 2011 hal 1-3)

Menurut N Riatiarno (2011:8-9) bahwa berteater adalah kegiatan yang menyenangkan sekaligus menjadi ajang pelatihan diri dan pengasahan dalam memaknai perilaku tindakan disiplin, bertanggung jawab, jujur, kemampuan bekerjasama, rasa percaya diri, dan pembentukan kepribadian tanpa paksaan. Tujuan berteater antara lain salah satu pencarian kebahagiaan lewat cermin jujur berdasar kepada akal sehat, daya budi, dan hati nurani.

9. Geguritan

Membaca sastra, terutama geguritan dan prosa memang membutuhkan skill dan keterampilan khusus (Sayuti, 2002:37), apalagi untuk menjadi pembaca sastra yang profesional, jelas membutuhkan latihan yang berulang-ulang. Kita telah banyak membaca karya geguritan, namun jika tanpa kemampuan dan keterampilan yang terlatih, mungkin pembacaan menjadi monoton. Pembacaan geguritan yang serampangan, di samping isi kurang tercerna kemungkinan besar kurang menarik. Istilah baca sastra, memang sering campur aduk dengan deklamasi, musikalisasi, teatrikalisasi, ketoprakisasi, wayangisasi geguritan. Begitu pula dalam prosa, meskipun tidak mengenal deklamasi, tetap mengenal istilah teatrikalisasi dan dramatisasi. Semua istilah tersebut, awalnya memang dari membaca sastra, lalu berkembang sesuai keinginan. Jika pembacaan "lepas teks"

lalu menjadi deklamasi, berarti hafal betul, sehingga gerak-gerik, mimik pembaca lebih leluasa. Jika pembaca masih teguh memegang teks, biasanya cukup disebut pembacaan sastra saja. Adapun pembacaan karya yang telah "lepas teks" atau menggunakan teks, tetapi diiringi musik, gamelan, jidor, keprak, dan sebagainya bisa disebut bermacam-macam antara lain ada yang menyebut musikalisasi, dengan teaterikalisasi. Keterangan di dapat diuraikan bahwa pembacaan geguritan ada beberapa model, yaitu (1) pembacaan individual, untuk menikmati geguritan sendirian, di ruang bebas; (2) pembacaan kolektif, sebuah geguritan dibaca beberapa orang, sebagai tontonan yang menarik. Model pembacaan tersebut tidak lain merupakan upaya untuk memahami sebuah geguritan secara komprehensif. (Suwardi : 2005)

Tradisi Jawa mengenal wacana sastra yang menggunakan bahasa padat, pekat, dan memiliki makna yaitu Geguritan (Puisi Jawa). Geguritan merupakan cipta sastra terbaru yang hidup hingga kini dan tidak memiliki kebakuan puitik. Geguritan berasal dari kata dasar gurit yang berarti Kidung atau tulisan yang berujud tataan. Geguritan dibagi menjadi dua yaitu : Geguritan Gagrag lawas (tradisional) dengan ketentuan: terdiri dari 4-8 baris, jumlah suku kata tiap larik sama, jatuhnya suara tiap akhir kalimat sama, dimulai dengan kata "sun Nggegurit." Geguritan Gagrag Anyar disebut puisi Jawa modern lebih mengutamakan pada pilihan kata yang berisi (Diksi), gaya bahasa (Purwakanthi, Dwi Purwa, Dwiwasana, seselan), Irama. Membaca geguritan diperlukan gaya agar menimbulkan efek keindahan. Mencari makna kalimat dalam geguritan tidaklah mudah apalagi jika menggunakan bahasa Jawa (bahasa Banyumas).

Pembaca harus memaknai bacaan. Mencari makna denotative, makna konotatif, dan membaca geguritan dengan vocal, penghayatan dan penampilan terbaik. Membaca geguritan disebut juga adalah *Poetry Reading*.

Penjelasan dari Suwignyo bahwa bentuk dan gaya baca puisi dibedakan menjadi 3 yaitu (a) *poetry reading*, (2) deklamatoris, (3) teatral. Ciri khas dari bentuk dan gaya baca puisi dapat dilakukan secara berdiri, duduk, berdiri, duduk dan bergerak. Jika pembaca memilih bentuk dan gaya baca dengan posisi berdiri, maka pesan puisi disampaikan melalui gerakan badan, kepala, wajah, dan tangan. Intonasi baca seperti keras lemah, cepat lambat, tinggi rendah dilakukan dengan cara sederhana. Bentuk dan gaya baca puisi ini relatif mudah dilakukan. Jika pembaca memilih bentuk dan gaya baca dengan posisi duduk, maka pesan puisi disampaikan melalui (1) gerakan-gerakan kepala: menengadahkan, menunduk menoleh, (2) gerakan raut wajah: mengerutkan dahi, mengangkat alis, (3) gerakan mata: membelakak, meredup, memejam, (4) gerakan bibir: tersenyum, mengatup, melongo, dan (5) gerakan tangan, bahu, dan badan, dilakukan seperlunya. Sedangkan intonasi baca dilakukan dengan cara (1) membaca dengan keras kata-kata tertentu, (2) membaca dengan lambat kata-kata tertentu, dan (3) membaca dengan nada tinggi kata-kata tertentu. Jika pembaca memilih bentuk dan gaya baca puisi duduk, berdiri, dan bergerak, maka yang harus dilakukan pada posisi duduk adalah (1) memilih sikap duduk dengan santai, (2) arah dan pandangan mata dilakukan secara bervariasi, dan (3) melakukan gerakan tangan dilakukan dengan seperlunya. Sedangkan yang dilakukan pada saat berdiri adalah (1) mengambil sikap santai, (2) gerakan tangan, gerakan bahu, dan posisi berdiri dilakukan dengan

bebas, dan (3) ekspresi wajah: kerutan dahi, gerakan mata, senyuman dilakukan dengan wajar. Yang dilakukan pada saat bergerak adalah (1) melakukan dengan tenang dan terkendali, dan (2) menghindari gerakan-gerakan yang berlebihan. Intonasi baca dilakukan dengan cara (1) membaca dengan keras kata-kata tertentu, (2) membaca dengan lambat kata-kata tertentu, dan (3) membaca dengan nada tinggi kata-kata tertentu. Ciri khas dari bentuk dan gaya (<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/viewFile/592/614>)

10. Berbicara Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa

Berbicara adalah suatu ketrampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh ketrampilan menyimak, dan pada masa itu ketrampilan berbicara mulai dipelajari. Berbicara berhubungan dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh melalui kegiatan menyimak dan membaca. Berbicara juga sebagai sarana manusia berkomunikasi dengan sesamanya. Tujuan berbicara adalah untuk berkomunikasi dan dapat menyampaikan pikiran secara efektif (Tarigan, Guntur : 2008:8)

Menurut teori belajar (Rachmat 1986:282), anak-anak memperoleh pengetahuan bahasa melalui tiga proses yaitu asosiasi, imitasi dan peneguhan. Asosiasi berarti melazimkan suatu bunyi dengan obyek tertentu. Imitasi berarti menirukan pengucapan dan struktur kalimat yang didengarnya. Peneguhan dimaksudkan sebagai ungkapan kegembiraan yang dinyatakan ketika anak mengucapkan kata-kata dengan benar. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang didahului oleh

keterampilan menyimak, pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara sudah barang tentu erat berhubungan dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh anak melalui kegiatan menyimak dan membaca. Sebelum matang dalam perkembangan bahasa juga merupakan suatu keterlambatan dalam kegiatan berbahasa. [http://jurnal.upi.edu/file/4-Yulia Siska-edit.pdf](http://jurnal.upi.edu/file/4-Yulia_Siska-edit.pdf)

Berbicara adalah salah satu bentuk tindakan yang mempunyai peran penting untuk menyampaikan pesan. Berbicara yang baik dan benar akan menghasilkan pesan yang diharapkan dan sesuai dengan pemberi pesan. Keterampilan berbicara menyangkut aspek kebahasaan dan aspek non kebahasaan. Menurut Arsyad dan Mukti (1993) aspek kebahasaan meliputi ketepatan ucapan, penempatan tekanan, pilihan kata, dan ketepatan sasaran pembicaraan, sedangkan aspek non kebahasaan meliputi sikap yang tenang, pandangan harus diarahkan pada lawan bicara, gerak-gerik dan mimik yang tepat. Keterampilan berbicara dapat ditingkatkan melalui skenario pembelajaran. Hodgson menjelaskan bahwa pesan disampaikan orang dengan menggunakan bahasa tulis atau kata-kata. Membaca sebuah kalimat harus benar-benar dapat dimengerti dan dimaknai oleh lawan bicara. Pesan atau bahasa akan tersampaikan dengan baik apabila membaca dengan baik.

Hanifah Yuniarti (2013) yang meneliti bahwa dengan video pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa Kelas III SD, dari siklus 1 sebesar 2,4 meningkat menjadi 2,6 di siklus 2, dan meningkat menjadi 2,72 di siklus 3. Keterampilan berbicara meliputi pemilihan kata, pelafalan

kalimat, sikap siswa dan keberanian, ketepatan isi yang dibicarakan, dan kelancaran saat berbicara. (Jurnal ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran P-ISSN: 1858 – 4543 E – ISSN: Universitas Pendidikan Ganesh)

11. Asal –usul Cowongan

Seni cowongan dikenal oleh masyarakat Banyumas. Tidak ada sumber yang pasti yang menceritakan mulai kapan ritual cowongan mulai dilakukan untuk memanggil hujan. Dilihat dari asal katanya, cowongan berasal dari kata “Cowong” ditambah akhiran “an” yang dalam bahasa Jawa Banyumasan dapat disejajarkan dengan kata *perong*, *cemong*, atau *therok* yang diartikan berlepotan di bagian wajah (M. Koderi & Fadjar P. 1991:47). Perong, cemong, dan therok lebih bersifat pasif (tidak sengaja). Cowongan lebih bersifat aktif (disengaja). Jadi cowongan dapat diartikan sesuatu yang dengan sengaja dilakukan seseorang untuk menghias wajah. Wajah yang dimaksud adalah wajah irus yang dihias sedemikian rupa agar menyerupai manusia (boneka). Salah satu daerah yang hingga saat ini masih melaksanakan ritual cowongan pada setiap kemarau panjang adalah masyarakat di Desa Plana, Kecamatan Somagede, Kabupaten Banyumas. Daerah ini terletak di ujung sebelah timur dari kabupaten Banyumas, kurang lebih 15 km di timur kota Banyumas, berbatasan dengan kabupaten Banjarnegara.

Dalam Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers Pengembangan Sumber Daya Pedesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan VII 17-18 November 2017 Purwokerto Lynda Susaba Widya Ayu Fatmawati, M.Hum, Aidatul Chusna, M.A, Muhammad Taufiqurrahman, M.Hum dalam penelitiannya menguraikan bahwa Budaya Banyumasan terletak di antara kesenian Jawa Kratonan

Ngayogyakarta dan kesenian Sunda memiliki ciri khas tersendiri yang sangat unik dan berbeda dari keduanya. Kesenian Banyumas memiliki ciri khas yang menunjukkan nafas kebebasan seperti dalam musik gamelan, tembang - tembang Banyumasan atau , kesenian tradisional yang lain. (Jurnal lppm.unsoed.ac.idojsindex.phppP)

Kesenian tradisional, merupakan kesenian rakyat yang dilakukan tidak hanya untuk menghibur masyarakat tapi juga sebagai bentuk ritual untuk keselamatan dan kesejahteraan masyarakat di Banyumas khususnya. Beberapa kesenian tradisional Banyumas yang berkaitan dengan ritual ini memiliki kesamaan yaitu menggunakan mantra dalam pertunjukannya. Pemimpin ritual memandu ritual pertunjukkan dalam kesenian tradisional tersebut dengan mengucapkan mantra dilengkapi sesaji. Salah satu kesenian di Banyumas yang menggunakan ritual adalah Cowongan. Cowongan merupakan upacara ritual mendatangkan hujan di saat musim kemarau panjang menggunakan mantra dan sesaji sebagai penggambaran bumi, langit dan nini cowong yang dibungkus dengan filosofis kamasutra versi Jawa. Kekayaan budaya Indonesia tercermin dari berbagai ritual-ritual yang dilakukan diberbagai daerah di Indonesia. Salah satu ritual unik yang dilakukan masyarakat adalah ritual memanggil hujan. Ritual memanggil hujan memang masih banyak dilakukan di beberapa tempat di Indonesia, meskipun ritual ini kemudian muncul dengan berbagai nama yang berbeda seperti *Ujungan* (berasal dari daerah Purbalingga dan Banjarnegara, Jawa Tengah), *Manten Kucing* (dilaksanakan di Desa Pelem, Tulungagung, Jawa Timur), *Ojung* (berasal dari Bondowoso, Jawa Timur), *Gebug Ende* (berasal dari

Bali), dan *Cowongan* (dilaksanakan di Banyumas, Jawa Tengah). Bahkan di daerah Banyumas sebenarnya ada dua varian tradisi memanggil hujan yang dikenal dengan *cowongan* (dilaksanakan di Pengebatan) dan *pakeyongan* (dilaksanakan di daerah Kembaran). Dari berbagai ritual tersebut, ada beberapa yang memiliki kesamaan namun ada pula yang memiliki perbedaan dalam pelaksanaannya. Persamaan dari kesemua ritual tersebut adalah adanya mantra-mantra yang diucapkan untuk memanggil hujan meskipun media yang digunakan dalam pelaksanaan berbeda. Mantra-mantra tersebut dipercaya memiliki kekuatan magis yang mampu membendung segala marabahaya dan melindungi masyarakat di sekitar tempat pertunjukan. Penggunaan mantra-mantra, salah satunya dapat ditemukan dalam ritual memanggil hujan atau *cowongan*, yang dilakukan oleh masyarakat di Banyumas. Pada dasarnya, mantra bukanlah ekspresi verbal tanpa makna. Mantra dipercaya memiliki kekuatan magis yang dapat mewujudkan keinginan-keinginan baik pembacanya maupun masyarakat sekitarnya. Mantra adalah bagian dari sastra lisan (*oral literature*) yang diwariskan turun temurun. Mantra merupakan syarat mutlak dalam ritual *cowongan*. Mantra tersebut merupakan suatu bentuk sastra lisan menganalisis makna yang terkandung dalam mantra yang digunakan dalam ritual *cowongan* yang dikemas dalam seni pertunjukkan rakyat yang dilaksanakan di daerah Pengebatan Banyumas.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian Gesang Widiyono dengan judul Upacara Barit Cowong Sebagai Perantara Pemanggilan Hujan Dusun Gandaria Desa Pekuncen –Kroya Kabupaten Cilacap. Dalam penelitian tersebut mendeskripsikan tentang

jalannya ritual barit cowong dari awal hingga akhir prosesi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah deskriptif kualitatif dengan sumber data primer yaitu wawancara dengan informan, dan data sekunder dari dokumentasi, internet dan laporan hasil penelitian yang terkait. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan dalam upacara adat barit Cowongan yaitu cara penggiringan yang mulai terdapat unsur gamelan yang awalnya diiringi oleh suara riuh warga yang menyanyikan sekar cowongan tanpa iringan. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah bahwa penelitian penulis menggunakan metode penelitian R and D (*Research and Development*) serta mengembangkan model pembelajaran tematik seni budaya menggunakan video teateralisasi Cowongan. Gesang Widiyono mendeskripsikan dari awal hingga akhir prosesi cowongan dengan metode deskriptif kualitatif. (Widiyono: 2016)

Penelitian relevan yang lainnya adalah penelitian Lynda Susana Widya Ayu Fatmawaty, M.Hum, Aidatul Chusna, M.A, Muhammad Taufiqurrahman , M.Hum yang berjudul Struktur dan Makna Dalam Ritual Memanggil Hujan (Cowongan) di Banyumas. Penelitian ini mendeskripsikan struktur ritual dan makna dalam ritual memanggil hujan (cowongan) yang dilakukan oleh masyarakat Banyumas. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa cowongan adalah ritual memanggil hujan yang dulunya dilakukan oleh para petani pada musim kemarau, namun kini pelaku ritual adalah sang dalang, bidadari, iblis, sinden dan masyarakat petani. Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan

pengembangan R&D . Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah penulis memberikan inovasi tentang Cowongan menggunakan video teaterikalisasi Cowongan sehingga tidak terkesan mistik, sedangkan pada penelitian Lynda Susana dkk, mendeskripsikan ritual cowongan tentang struktur dan makna ritual Cowongan. (Prosiding Seminar Nasional dan Call For papers “Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan lokal Berkelanjutan , 18 November 2017 Purwokerto.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian dengan judul “ Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Seni dan Budaya Menggunakan Video Teaterikalisasi Cowongan di Sekolah Dasar “ ditujukan untuk siswa SD kelas IV yang digambarkan dalam bagan sbb:

2.1 .Bagan kerangka Berpikir

