



INSPIRASI PEMBELAJARAN DAN
PENILAIAN MATA PELAJARAN

SENI BUDAYA

SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA/MADRASAH
TSANAWIYAH
(SMP/MTs)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
JAKARTA, 2016

DAFTAR ISI

BAB I	PENDAHULUAN	
	A. Latar Belakang	1
	B. Tujuan	1
	C. Ruang Lingkup	2
	D. Sasaran Pengguna	2
BAB II	KARAKTERISTIK MATA PELAJARAN SENI BUDAYA	
	A. Rasional	3
	B. Tujuan	3
	C. Ruang Lingkup	3
BAB III	DESAIN PEMBELAJARAN	
	A. Pendekatan	5
	B. Strategi dan Metode	5
	C. Mode	6
	D. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	
BAB IV	PENILAIAN	
	A. Penilaian Sikap	11
	B. Penilaian Pengetahuan	12
	C. Penilaian Keterampilan	16
BAB V	MEDIA DAN SUMBER BELAJAR	
	A. Media	21
	B. Sumber Belajar	21
BAB VI	GURU MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21	
	A. Profil	23
	B. Peran	23
BAB VII	PENUTUP	25

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Pernyataan ini mengandung dua dimensi kurikulum, yakni sebagai sebuah pedoman yang memuat tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta pedoman terkait cara yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran.

Kurikulum disusun untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional sebagaimana telah dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yakni “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”. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut kurikulum 2013 disusun dengan landasan filosofi yakni pendidikan berakar pada budaya bangsa, memperhatikan peserta didik sebagai pewaris bangsa yang kreatif, mengembangkan kecakapan intelektual dan akademik melalui disiplin ilmu, serta berorientasi untuk membangun kehidupan kini dan masa depan yang lebih baik.

Berkembangnya ilmu pengetahuan telah melahirkan karya-karya teknologi yang memudahkan kehidupan manusia, diantaranya adalah teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi dapat menjadi ancaman sekaligus peluang untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Ketertarikan peserta didik terhadap informasi dari ragam budaya dapat berdampak negatif bila informasi tersebut tidak sesuai dengan nilai budaya Indonesia dan perkembangan peserta didik. Namun sebaliknya kemudahan informasi yang diperoleh peserta didik melalui teknologi informasi dapat menjadi sumber belajar yang kaya dan bermanfaat. Disinilah diperlukan peran guru dalam mengarahkan peserta didik memanfaatkan teknologi informasi secara cerdas.

Kurikulum 2013 merupakan pengembangan kurikulum sebelumnya untuk mengantisipasi dinamika perubahan ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi, sosial dan budaya. Didalamnya memuat kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Upaya ini dilakukan untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang memiliki karakter dan berdaya saing tinggi.

Berdasarkan penjelasan di atas maka perlu dibuat buku pedoman yang dapat membantu mengimplementasikan kurikulum 2013. Buku ini dapat digunakan guru, dinas pendidikan, 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) Desain pembelajaran; (3) Penilaian; (4) Media dan sumber belajar; dan (5) Guru Mata Pelajaran Seni Budaya dalam Abad 21.

B. Tujuan

Buku Inspirasi Pembelajaran dan Penilaian Mata Pelajaran Seni Budaya bertujuan sebagai panduan teknis dan praktis pada pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013.

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup Buku Inspirasi Pembelajaran dan Penilaian Mata Pelajaran Seni Budaya memuat:

- 1) karakteristik mata pelajaran Seni Budaya
- 2) desain pembelajaran,
- 3) penilaian,
- 4) media dan sumber belajar,
- 5) profil dan peran guru

D. Sasaran Pengguna

Buku Inspirasi Pembelajaran dan Penilaian Mata Pelajaran Seni Budaya ini dapat digunakan oleh :

- 1) Dinas pendidikan atau kantor kementerian agama kabupaten/kota sebagai penentu materi muatan lokal dan pengembangan dan penyiapan tenaga pendidik serta sarana prasarana,
- 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 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 ini bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami, menyenangkan, menghargai seni, berperan dalam aktivitas seni budaya di tingkat lokal, nasional, regional, maupun global. Pembelajaran seni budaya di Sekolah Menengah Pertama bertujuan untuk mengembangkan pengalaman estetik dalam domain apresiasi, ekspresi dan kreasi. Pembelajaran seni budaya juga bertujuan untuk mengembangkan kepribadian peserta didik secara positif. Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Menengah Pertama tidak dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi pelaku seni atau seniman namun lebih menitikberatkan pada sikap dan perilaku apresiatif, kreatif, etis, estetis dan logis.

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, dan perpaduannya. Kemampuan mengekspresikan diri memerlukan pemahaman tentang konsep seni, pengetahuan seni, proses kreasi seni, dan penyajian karya. Pendidikan seni bersifat (2) *multidimensional*, yakni pengembangan beragam kompetensi peserta didik tentang apresiasi, ekspresi 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, naturalis, dan spiritual.

B. Tujuan

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

1. menumbuhkembangkan sikap menghargai, jujur, disiplin, percaya diri, toleransi, kerjasama, dan bertanggungjawab;
2. memahami fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan pentingnya mempelajari Seni Budaya;
3. menampilkan sikap apresiatif dan mengembangkan pengalaman estetik melalui pembelajaran Seni Budaya;
4. mengekspresikan diri melalui kegiatan berkarya seni yang kreatif dan produktif;
5. Membuat pertunjukan dan pameran karya seni

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya Pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama / Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs) berisi kegiatan apresiasi, ekspresi dan kreasi yang meliputi 4 aspek seni, yaitu:

1. Seni Rupa
Pembelajaran seni rupa meliputi konsep, pengetahuan bahan dan alat, teknik dan prosedur penciptaan, dan pameran
2. Seni Musik
Pembelajaran seni musik meliputi konsep, alat, teknik penciptaan, dan pertunjukan
3. Seni Tari
Pembelajaran seni tari meliputi konsep, teknik penciptaan, dan pertunjukan,
4. Seni Teater
Pembelajaran seni teater meliputi konsep, teknik, prosedur penciptaan, dan pertunjukan

Dari ke-4 aspek mata pelajaran Seni Budaya yang tersedia, sekolah wajib melaksanakan minimal 2 aspek seni, sesuai dengan sumber daya dan sarana prasarana sekolah serta potensi daerah. Teknis pelaksanaan diserahkan kepada satuan pendidikan masing-masing.

Sesuai dengan Kerangka dasar dan Struktur Kurikulum tahun 2013, muatan lokal dapat diajarkan secara terintegrasi dengan mata pelajaran Seni Budaya di SMP/MTs 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. Mengetahui dan menjadi lebih akrab dengan lingkungan alam, sosial, dan budayanya;
2. 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 norma-norma yang berlaku di daerahnya, serta melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai luhur budaya setempat dalam rangka menunjang pembangunan nasional.

Integrasi muatan lokal ke dalam 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 lokal. Peserta didik dapat di bawa ke komunitas seni, galeri seni, studio seni, sanggar seni,

museum dan gedung pertunjukan yang ada di wilayah terdekat atau dapat pula mendatangkan narasumber untuk mengajar di sekolah.

Karakteristik mata pelajaran Seni Budaya dapat menjadi sarana konservasi dan pengembangan budaya lokal, sehingga budaya tersebut terjaga kelestariannya dan peluang untuk pengembangannya tetap terbuka melalui lembaga pendidikan formal.

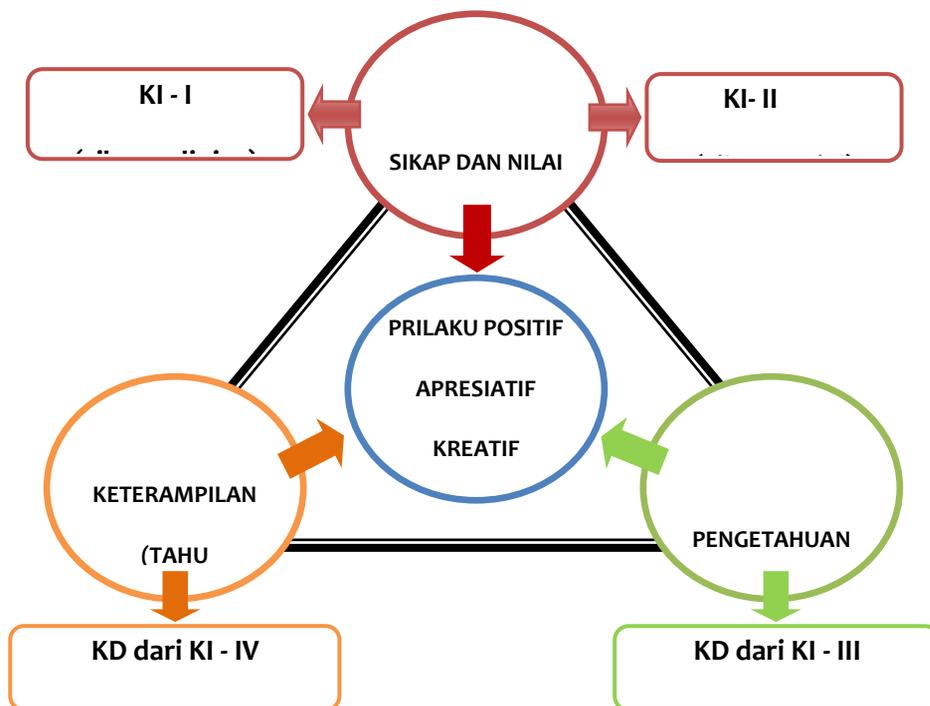
BAB III DESAIN PEMBELAJARAN

A. Pendekatan

Pembelajaran Seni Budaya dilaksanakan dalam proses pendidikan yang menekankan pada pembentukan karakter peserta didik. Pembelajaran dilakukan melalui aktivitas berkesenian sehingga dapat meningkatkan sikap menghargai, memiliki pengetahuan, dan keterampilan dalam berkarya seni dengan memperhatikan kebutuhan dan perkembangan peserta didik sesuai dengan konteks masyarakat dan budayanya.

Aktivitas berkesenian merupakan kegiatan nyata dan konkret yang dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran Seni Budaya.

Pembelajaran pada tingkat Sekolah Menengah Pertama diawali dengan membahas kompetensi dasar dari kompetensi inti ketiga dan keempat sedangkan kompetensi dasar dari kompetensi inti pertama dan kedua secara tidak langsung terintegrasi dalam proses pembelajaran.



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

Proses pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas merupakan karakteristik utama pembelajaran seni budaya melalui empat aspek seninya yaitu seni rupa, musik, tari dan teater. Sesuai dengan prinsip dasar penyelenggaraan pendidikan seni di sekolah-sekolah umum, maka kreativitas yang dikembangkan melalui pembelajaran apresiasi dan kreasi seni ini mendukung proses pengembangan kreativitas pada mata pelajaran lainnya. Berdasarkan hal tersebut, maka pengembangan materi ajar seni budaya harus berdasarkan silabus yang lebih berorientasi pada pengembangan aspek kreativitas.

B. Strategi dan Metode

Strategi pembelajaran Seni Budaya menggunakan metode 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

C. Model

Ada beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya di antaranya;

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.

Pembelajaran kolaboratif, menyediakan ruang gerak bagi peserta didik untuk menilai dan membina ilmu pengetahuan, pengalaman personal, bahasa komunikasi, strategi dan konsep pembelajaran sesuai dengan teori, serta mengaitkan kondisi sosiobudaya dengan situasi pembelajaran. Peran guru lebih banyak sebagai pembimbing dan manajer belajar daripada pemberi materi, instruksi dan mengawasi. Pada mata pelajaran Seni Budaya guru dan peserta didik dapat saling bertukar pengalaman dalam berkreasi karya seni.

b. Berbagi tugas dan kewenangan.

Pada pembelajaran 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 mendorong 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 menyelesaikan masalah belajarnya. Misalnya guru menginformasikan sumber belajar seperti taman budaya, museum, sanggar, galeri, sentra industri kerajinan, sekaligus membimbing dalam memanfaatkan sumber belajar tersebut.

d. Kelompok peserta didik yang heterogen.

Keragaman sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik yang tumbuh dan berkembang sangat penting untuk memperkaya strategi 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 sikap saling memahami dan menghargai di dalam heterogenitas peserta didik. Hal ini dapat dilakukan pada saat kegiatan diskusi, apresiasi dan berkarya seni.

2) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning=PjBL*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan

sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, 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 beraktivitas 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.

Peran guru dalam Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai fasilitator, pelatih, penasehat dan perantara untuk mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan daya imajinasi, kreasi dan inovasi dari peserta didik. 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.

- 3). *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran berbasis masalah. PBL merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar.

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

- 1) Permasalahan sebagai kajian.
- 2) Permasalahan sebagai penajakan 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) • <i>Memonitor</i> pembelajaran. • <i>Probbing</i> (menantang peserta didik untuk berpikir). • <i>Menjaga</i> agar peserta didik terlibat. • <i>Mengatur</i> dinamika kelompok. • <i>Menjaga</i> berlangsungnya <i>proses</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta yang <i>aktif</i>. • <i>Terlibat</i> langsung dalam pembelajaran. • <i>Membangun</i> pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Menarik</i> untuk dipecahkan. • <i>Menyediakan</i> kebutuhan yang ada hubungannya <i>dengan</i> pelajaran yang dipelajari.

Tujuan dan hasil dari model pembelajaran berbasis masalah ini adalah mengembangkan keterampilan berpikir untuk memecahkan masalah. Pembelajaran berbasis masalah ini ditujukan juga untuk mengembangkan

keterampilan berpikir tingkat tinggi. Bentuk pembelajaran berbasis masalah penting menjembatani perbedaan/jarak antara pembelajaran sekolah formal dengan aktivitas mental yang lebih praktis yang dijumpai di luar sekolah.

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. Pembelajaran berbasis masalah berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus dapat menentukan sendiri apa yang harus dipelajari (*self directed learning*), dan dari mana informasi harus diperoleh, di bawah bimbingan guru.

4) 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.

Dalam *Discovery Learning* materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak 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 : Peserta didik melakukan pengamatan untuk mencari tema, eksplorasi untuk menemukan sesuatu yang baru kemudian diaplikasikan dalam sebuah karya dan dipresentasikan.

Penggunaan metode *Discovery Learning*, mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif, pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*, modus Ekspositori (peserta didik hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru) ke modus *Discovery* (peserta didik menemukan informasi sendiri, sampai mengomunikasikan). Pada akhirnya yang menjadi tujuan dalam metode *Discovery Learning* adalah 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.

Pemilihan Model Pembelajaran

Pembelajaran seni budaya memerlukan kecermatan dalam memilih metode atau model pembelajaran yang dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. 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

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 *Problem Based Learning*, terkait Materi Seni Budaya

Pada materi yang terkait dengan aspek pengetahuan, model pembelajaran ini dapat digunakan, karena model ini dapat membantu peserta didik dalam memecahkan masalah yang belum diketahuinya dan dapat berbagi informasi antar peserta didik. Ketika model ini dilaksanakan di kelas, guru dapat menilai perilaku peserta didik dalam mengamati, menanya, mencoba, memecahkan masalah, mengemukakan pendapatnya, sehingga sikap yang ditampilkan dapat memberikan informasi kepada guru tentang perilaku yang seharusnya dilakukan peserta didik saat kegiatan tanya jawab, diskusi dan mengomunikasikan hasil belajarnya. Khususnya pada KI 3 model ini sangat memungkinkan digunakan guru, karena berisi pengetahuan secara konseptual, namun demikian dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan di KI 4 yang berisi keterampilan sebagai implementasi dari KI 3.

Materi seni rupa, tari, musik, dan teater dapat menggunakan model pembelajaran *Problem Base Learning* dalam aspek pengetahuan.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*, terkait Materi Seni Budaya

Materi yang terkait dengan aspek keterampilan, metode pembelajaran ini dapat digunakan ketika siswa diwajibkan untuk membuat suatu karya seni yang akan ditampilkan, mulai dari perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi sesuai jadwal yang diberikan guru.

3. Model Pembelajaran *Discovery Learning* terkait Materi Seni Budaya

Materi Seni budaya yang terkait dengan pembelajaran berkarya seni, guru dapat menggunakan model ini, agar peserta didik dapat menemukan berbagai alternatif karya seni yang baru sesuai dengan kreativitas peserta didik. Model pembelajaran ini dilakukan melalui kegiatan pengamatan, eksplorasi, improvisasi, dan mengkomunikasikan karya seni.

4. Model Pembelajaran *Cooperatif Learning*, terkait Materi Seni Budaya

Pembelajaran *Cooperatif Learning* menekankan kepada kerjasama antar peserta didik, guru dengan peserta didik, dan siswa dengan lingkungan masyarakat sekitarnya. Guru sebagai mediator

membantu peserta didik dalam menemukan ide yang menarik sesuai dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik.

Materi seni rupa, tari, musik, dan teater dapat menggunakan berbagai model pembelajaran tersebut di atas. Guru menggunakan model pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi seni budaya yang akan diajarkan.

D Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Mekanisme pelaksanaan pembelajaran mencakup perencanaan, pelaksanaan (termasuk didalamnya kegiatan evaluasi), dan pertimbangan daya dukung. Tahap *pertama*, perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pengembangan RPP dapat dilakukan oleh guru secara mandiri dan/atau berkelompok di sekolah/madrasah dikoordinasi, difasilitasi, dan disupervisi oleh kepala sekolah/madrasah. Pengembangan RPP dapat juga dilakukan oleh guru secara berkelompok antarsekolah atau antarwilayah dikoordinasi, difasilitasi, dan disupervisi oleh dinas pendidikan atau kantor kementerian agama setempat.

Prinsip penyusunan RPP adalah sebagai berikut:

1. Setiap RPP harus secara utuh memuat kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan.
2. Satu RPP dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih.
3. Memperhatikan perbedaan individu peserta didik. RPP disusun dengan memperhatikan perbedaan kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.
4. Berpusat pada peserta didik. Proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar, menggunakan berbagai pendekatan/model.
5. Berbasis konteks. Proses pembelajaran yang menjadikan lingkungan sekitarnya sebagai sumber belajar.
6. Berorientasi kekinian. Pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan nilai-nilai kehidupan masa kini.
7. Mengembangkan kemandirian belajar. Pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri.
8. Memberikan umpan balik dan tindak lanjut pembelajaran. RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi. Pembelajaran pengayaan dan remedi dilakukan setelah evaluasi terhadap hasil belajar siswa dilakukan.
9. Memiliki keterkaitan dan keterpaduan antarkompetensi dan/atau antarmuatan. RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara KI, KD, indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. RPP disusun dengan mengakomodasikan pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
10. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan

komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Komponen minimal RPP memuat:

1. Identitas sekolah/madrasah (nama sekolah), mata pelajaran atau tema (nama mata pelajaran atau judul tema), kelas/semester (kelas dan semester yang akan dibelajarkan), dan alokasi waktu (prakiraan durasi waktu untuk menyelesaikan kompetensi dan materi yang akan dibelajarkan);
2. Kompetensi Inti I dan II, khusus untuk mata pelajaran Agama dan Budi Pekerti, dan PPKn dicantumkan sebagaimana yang ada dalam dokumen KI-KD. Untuk mata pelajaran lain, dicantumkan dengan deskripsi yang menjelaskan bahwa kompetensi spiritual dan kompetensi sosial merupakan pembelajaran tidak langsung sebagai nurturant effect dari pengembangan kompetensi pengetahuan dan keterampilan sebagai dasar penumbuhan dan pengembangan karakter peserta didik lebih lanjut.
3. Kompetensi Dasar dan indikator pencapaian kompetensi (mengacu pada KD di silabus);
4. Materi pembelajaran (mengacu pada silabus);
5. Kegiatan pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (skenario kegiatan menggunakan pendekatan keilmuan dengan model-model dan metode sesuai dengan kebutuhan pencapaian KD);
6. Penilaian, mencakup kompetensi yang akan dinilai, instrumen penilaian, cara melaksanakan penilaian, pengolahan data, serta pelaporannya.
7. Pendukung pembelajaran, meliputi: media, alat, bahan, dan sumber belajar.

Alternatif bentuk RPP mata pelajaran seni budaya.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)	
Sekolah	:
Mata pelajaran	: Seni Budaya
Kelas/Semester	:
Alokasi Waktu	:
A. Kompetensi Inti (KI)	
KI1:	
KI2:	
KI3:	
KI4:	
B. Kompetensi Dasar dan Indikator	
Kompetensi Dasar	Indikator
KD pada KI 1	1. ...
KD pada KI 2	...
KD pada KI 3	...
KD pada KI4	...
C. Materi Pembelajaran	
[disajikan materi pokok, rincian materi dinyatakan dalam lampiran]	

- D. Kegiatan Pembelajaran
1. Pertemuan Pertama: (...JP)
 Indikator: ...
 [indikator yang dirujuk untuk pembelajaran pertemuan pertama]
 - a. Kegiatan Pendahuluan
 - b. Kegiatan Inti
 [disajikan garis besar alur berpikir pembelajaran secara lengkap, materi rinci pembelajaran dimuat pada Lampiran Materi Pembelajaran Pertemuan 1]
 - c. Kegiatan Penutup
 2. Pertemuan Kedua: (...JP)
 Indikator: ...
 [indikator yang dirujuk untuk pembelajaran pertemuan kedua]
 - a. Kegiatan Pendahuluan
 - b. Kegiatan Inti
 [disajikan garis besar alur berpikir pembelajaran secara lengkap, materi rinci pembelajaran dimuat pada Lampiran Materi Pembelajaran Pertemuan 2]
 - c. Kegiatan Penutup
 3. Pertemuan seterusnya.
- E. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan
1. Teknik penilaian
 [disajikan nama Teknik Penilaian, instrumen lengkap penilaiansetiap pertemuan dimuat dalam Lampiran Instrumen Penilaian Pertemuan 1, Lampiran Instrumen Penilaian Pertemuan 2, dan seterusnya tergantung pada banyak pertemuan]
 2. Kriteria Pembelajaran Remedial dan Pengayaan dikaitkan hasil penilaian
- F. Media/alat, Bahan, dan Sumber Belajar
1. Media/alat
 2. Bahan
 3. Sumber Belajar

Lampiran-lampiran:

1. Materi Pembelajaran Pertemuan 1
2. Instrumen Penilaian Pertemuan 1
3. Materi Pembelajaran Pertemuan 2
4. Instrumen Penilaian Pertemuan 2
5. Dan seterusnya tergantung banyak pertemuan.

Alternatif bentuk RPP mata pelajaran seni budaya.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah :
 Mata pelajaran : Seni Budaya
 Kelas/Semester :
 Alokasi Waktu :
 B. Kompetensi Inti (KI)
 [disajikan Deskripsi Rumusan KI-1 dan KI-2 seperti yang dinyatakan dalam silabus]
 KI3:
 KI4:

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
KD pada KI 3	1
	...
KD pada KI4	...

C. Materi Pembelajaran

[disajikan materi pokok saja, rincian materi setiap pertemuan dinyatakan dalam Lampiran]

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama: (...JP)

Indikator: ...

[indikator yang dirujuk untuk pembelajaran pertemuan pertama]

a. Kegiatan Pendahuluan

b. Kegiatan Inti

[disajikan garis besar alur berpikir pembelajaran secara lengkap, materi rinci pembelajaran dimuat pada Lampiran Materi Pembelajaran Pertemuan 1]

c. Kegiatan Penutup

2. Pertemuan Kedua: (...JP)

Indikator: ...

[indikator yang dirujuk untuk pembelajaran pertemuan kedua]

a. Kegiatan Pendahuluan

b. Kegiatan Inti

[disajikan garis besar alur berpikir pembelajaran secara lengkap, materi rinci pembelajaran dimuat pada Lampiran Materi Pembelajaran Pertemuan 2]

c. Kegiatan Penutup

3. Pertemuan seterusnya.

E. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Teknik penilaian

[disajikan nama Teknik Penilaian, instrumen lengkap penilaian setiap pertemuan dimuat dalam Lampiran Instrumen Penilaian Pertemuan 1, Lampiran Instrumen Penilaian Pertemuan 2, dan seterusnya tergantung pada banyak pertemuan]

2. Kriteria Pembelajaran Remedial dan Pengayaan dikaitkan hasil penilaian

F. Media/alat, Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media/alat

2. Bahan

3. Sumber Belajar

Lampiran-lampiran:

1. Materi Pembelajaran Pertemuan 1
2. Instrumen Penilaian Pertemuan 1
3. Materi Pembelajaran Pertemuan 2
4. Instrumen Penilaian Pertemuan 2
5. Dan seterusnya tergantung banyak pertemuan.

BAB IV PENILAIAN

Penilaian Seni Budaya

Penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh informasi atau data mengenai proses dan hasil belajar peserta didik. Penilaian dilakukan dengan cara menganalisis dan menafsirkan data hasil pengukuran capaian kompetensi peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan.

Penilaian pada mata pelajaran seni budaya meliputi aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Teknik penilaiannya meliputi tes dan non tes untuk menilai pengetahuan, dan keterampilan dan untuk penilaian kompetensi sikap digunakan non tes.

A. Penilaian Sikap

1. Pengertian Penilaian Sikap

Penilaian sikap adalah kegiatan untuk mengetahui kecenderungan perilaku spiritual dan sosial peserta didik dalam kehidupan sehari-hari di dalam dan di luar kelas sebagai hasil pendidikan. Penilaian sikap ditujukan untuk mengetahui capaian/perkembangan sikap dan memfasilitasi tumbuhnya perilaku peserta didik sesuai butir-butir nilai sikap dalam KD dari KI-1 dan KI-2.

2. Teknik Penilaian Sikap

Penilaian sikap dilakukan dengan menggunakan teknik observasi oleh guru mata pelajaran (selama proses pembelajaran pada jam pelajaran), guru bimbingan konseling (BK), dan wali kelas (selama peserta didik di luar jam pelajaran) yang ditulis dalam buku jurnal (yang selanjutnya disebut jurnal). Jurnal berisi catatan anekdot (*anecdotal record*), catatan kejadian tertentu (*incidental record*), dan informasi lain yang valid dan relevan. Jurnal tidak hanya didasarkan pada apa yang dilihat langsung oleh guru, wali kelas, dan guru BK, tetapi juga informasi lain yang relevan dan valid yang diterima dari berbagai sumber. Selain itu, penilaian diri dan penilaian antarteman dapat dilakukan dalam rangka pembinaan dan pembentukan karakter peserta didik, yang hasilnya dapat dijadikan sebagai salah satu data konfirmasi dari hasil penilaian sikap oleh pendidik.

Lembar observasi dapat disusun guru sesuai dengan KD dan aspek seni yang dipelajari, sehingga penilaian dalam bentuk observasi ini dapat menjadi acuan untuk menilai perilaku peserta didik.

Contoh :

a. Lembar penilaian observasi peserta didik dalam membuat gerak tari kreasi

Tabel 4.1. Teknik Penilaian observasi

No	Nama Peserta didik	Perilaku yang diamati			
		antusias	rajin	aktif	disiplin
1	Andi				
2	Budi				
3	Cinta				
4	Dinda				
5	Endah				

B. Penilaian Pengetahuan

1. Pengertian Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan adalah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui penguasaan peserta didik yang meliputi pengetahuan faktual, konseptual, maupun prosedural serta kecakapan berpikir tingkat rendah hingga tinggi. Penilaian pengetahuan dilakukan dengan berbagai teknik penilaian. Guru memilih teknik penilaian yang sesuai dengan karakteristik kompetensi yang akan dinilai. Penilaian dimulai dengan perencanaan yang dilakukan pada saat menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Penilaian pengetahuan pada mata pelajaran seni budaya selain untuk mengetahui apakah peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar (*mastery learning*), juga untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan penguasaan pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran (*diagnostic*). Untuk itu, pemberian umpan balik (*feedback*) kepada peserta didik dan guru merupakan hal yang sangat penting, sehingga hasil penilaian dapat segera digunakan untuk perbaikan mutu pembelajaran. Hasil penilaian pengetahuan yang dilakukan selama dan setelah proses pembelajaran dinyatakan dalam bentuk angka dengan rentang 0-100.

2. Teknik Penilaian

Berbagai teknik penilaian pengetahuan dapat digunakan sesuai dengan karakteristik masing-masing KD. Teknik yang biasa digunakan antara lain tes tertulis, tes lisan, penugasan, dan portofolio. Teknik-teknik penilaian pengetahuan yang biasa digunakan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.2. Teknik Penilaian Pengetahuan

Teknik	Bentuk Instrumen	Tujuan
Tes Tertulis	Benar-Salah, Menjodohkan, Pilihan Ganda, Isian/Melengkapi, Uraian	Mengetahui penguasaan pengetahuan peserta didik untuk perbaikan proses pembelajaran dan/atau pengambilan nilai
Tes Lisan	Tanya jawab	Mengecek pemahaman peserta didik untuk perbaikan proses pembelajaran
Penugasan	Tugas yang dilakukan secara individu maupun kelompok	Memfasilitasi penguasaan pengetahuan (bila diberikan selama proses pembelajaran) atau mengetahui penguasaan pengetahuan (bila diberikan pada akhir pembelajaran)
Portofolio	Sampel pekerjaan peserta didik terbaik yang diperoleh dari penugasan dan tes tertulis	Sebagai (sebagian) bahan guru mendeskripsikan capaian pengetahuan di akhir semester

Berikut disajikan uraian mengenai pengertian, langkah-langkah, dan contoh kisi-kisi dan butir instrumen tes tertulis, lisan, penugasan, dan portofolio dalam penilaian pengetahuan.

a. Tes Tertulis

Tes tertulis adalah tes yang soal dan jawaban disajikan secara tertulis berupa pilihan ganda, isian, benar-salah, menjodohkan, dan uraian. Instrumen tes tertulis dikembangkan atau disiapkan dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

- 1) Menetapkan tujuan tes.
Langkah pertama yang dilakukan adalah menetapkan tujuan penilaian, apakah untuk keperluan mengetahui capaian pembelajaran ataukah untuk memperbaiki proses pembelajaran, atau untuk kedua-duanya. Tujuan ulangan harian berbeda dengan tujuan ulangan tengah semester (UTS), dan tujuan untuk ulangan akhir semester (UAS). Sementara ulangan harian biasanya diselenggarakan untuk mengetahui capaian pembelajaran ataukah untuk memperbaiki proses pembelajaran, UTS dan UAS umumnya untuk mengetahui capaian pembelajaran.
- 2) Menyusun kisi-kisi.
Kisi-kisi merupakan spesifikasi yang memuat kriteria soal yang akan ditulis yang meliputi antara lain KD yang akan diukur, materi, indikator soal, bentuk soal, dan jumlah soal. Kisi-kisi disusun untuk memastikan butir-butir soal mewakili apa yang seharusnya diukur secara proporsional. Pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dengan kecakapan berfikir tingkat rendah hingga tinggi akan terwakili secara memadai.
- 3) Menulis soal berdasarkan kisi-kisi dan kaidah penulisan soal.

- 4) Menyusun pedoman penskoran. Untuk soal pilihan ganda, isian, menjodohkan, dan jawaban singkat disediakan kunci jawaban. Untuk soal uraian disediakan kunci/model jawaban dan rubrik.

Berikut ini contoh kisi-kisi (Tabel 2.10.), soal dan pedoman penskorannya (Tabel 2.11.).

Tabel 4.3 Contoh Kisi-Kisi Tes Tertulis

Nama Sekolah : SMP
 Kelas/Semester : VII/Semester I
 Tahun pelajaran : 2016/2017
 Mata Pelajaran : Seni Budaya

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Jml Soal
1	3.2 Memahami teknik menyusun naskah Fragmen	Naskah Fragmen	1. Peserta didik dapat mengidentifikasi langkah-langkah menyusun naskah Fragmen	Uraian	1
			2. Peserta didik dapat mendeskripsikan pengertian tema	Uraian	1
			3. Peserta didik dapat mengkalasifikasi peran/tokoh	Uraian	1

Contoh butir soal:

1. Tuliskan langkah-langkah penyusunan naskah Fragmen !
2. Jelaskan apakah pengertian tema?
3. Jelaskan perbedaan antara tokoh protagonis dan antagonis!

Tabel 4.4. Contoh Pedoman Penskoran Soal Uraian

No. Soal	Kunci Jawaban	Skor
----------	---------------	------

1	1. Menentukan tema, 2. Menentukan alur cerita (plot), 3. Menentukan setting/latar, 4. Menyusun adegan, 5. Membuat dialog, 6. Penokohan	5
2	Tema adalah pokok pikiran atau dasar cerita	2
3	Protagonis adalah tokoh utama (pembawa alur cerita) sedangkan antagonis adalah penentang tokoh utama	3
	Skor maksimal	10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimum}} \times 100$$

b. Tes Lisan

Tes lisan berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru secara lisan dan peserta didik merespon pertanyaan tersebut secara lisan. Selain bertujuan mengecek penguasaan pengetahuan untuk perbaikan pembelajaran, tes lisan dapat menumbuhkan sikap berani berpendapat, percaya diri, dan kemampuan berkomunikasi secara efektif. Dengan demikian, tes lisan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Tes lisan juga dapat digunakan untuk melihat ketertarikan peserta didik terhadap materi yang diajarkan dan motivasi peserta didik dalam belajar.

Contoh pertanyaan pada tes lisan:

- (1) Apa yang dimaksud dengan pola lantai dalam karya seni tari?
- (2) Apa fungsi tata rias dalam pementasan pantomim?
- (3) Sebutkan jenis-jenis tempo pada lagu!
- (4) Menurut kamu apa manfaat latihan olah tubuh ?

c. Penugasan

Penugasan adalah pemberian tugas kepada peserta didik untuk mengukur dan/atau memfasilitasi peserta didik memperoleh atau meningkatkan pengetahuan. Penugasan untuk mengukur pengetahuan dapat dilakukan setelah proses pembelajaran (*assessment of learning*). Sedangkan penugasan untuk meningkatkan pengetahuan diberikan sebelum dan/atau selama proses pembelajaran (*assessment for learning*). Tugas dapat dikerjakan baik secara individu maupun kelompok sesuai karakteristik tugas yang diberikan. Berikut ini contoh kisi-kisi tugas (Tabel 2.12), contoh tugas, dan contoh pedoman penskorannya (Tabel 2.13) untuk mengukur pencapaian pengetahuan.

Tabel 4.5 Contoh Kisi-Kisi Tugas

Nama Sekolah : SMP

Kelas/Semester : IX/Semester I

Tahun pelajaran : 2016/2017

Mata Pelajaran : Seni Budaya/Teater

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
1.	3.2. Memahami teknik menyusun naskah sesuai kaidah pementasan drama musikal dan atau Operet	Menyusun naskah (konsep) pementasan drama musikal	Peserta didik dapat mendeskripsikan langkah-langkah menyusun naskah (konsep) pementasan drama musikal	Penugasan

Contoh tugas:

Tuliskan dan jelaskan langkah-langkah menyusun naskah (konsep) pementasan drama musikal!

Tabel 4.6 Contoh Pedoman Penskoran Tugas

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Menuliskan 5 (lima) atau langkah menyusun naskah (konsep) drama musikal	1-3
2.	Menjelaskan secara rinci 5 (lima) atau lebih langkah menyusun naskah (konsep) drama musikal	1-5
3.	Keruntutan bahasa	1-2
Skor maksimum		10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimum}} \times 100$$

d. Portofolio

Portofolio merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang bersifat reflektif-integratif yang menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik dalam satu periode tertentu. Ada beberapa tipe portofolio yaitu portofolio dokumentasi, portofolio proses, dan portofolio pameran. Guru dapat memilih tipe portofolio yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dasar dan/atau konteks mata pelajaran. Untuk SMP tipe portofolio yang utama untuk penilaian pengetahuan adalah portofolio pameran, yaitu merupakan kumpulan sampel pekerjaan terbaik dari KD pada KI-3, terutama pekerjaan-pekerjaan dari tugas-tugas dan ulangan harian tertulis yang diberikan kepada peserta didik.

Portofolio setiap peserta didik disimpan dalam suatu folder (map) dan diberi tanggal pengumpulan oleh guru. Portofolio dapat disimpan dalam bentuk cetakan dan/atau elektronik. Pada akhir suatu semester kumpulan sampel pekerjaan tersebut digunakan sebagai sebagian bahan untuk mendeskripsikan pencapaian

pengetahuan secara deskriptif. Portofolio pengetahuan tidak diskor lagi dengan angka.

Berikut adalah contoh ketentuan dalam penilaian portofolio untuk pengetahuan:

- 1) Pekerjaan asli peserta didik;
- 2) Pekerjaan yang dimasukkan dalam portofolio disepakati oleh peserta didik dan guru;
- 3) Guru menjaga kerahasiaan portofolio;
- 4) Guru dan peserta didik mempunyai rasa memiliki terhadap dokumen portofolio;
- 5) Pekerjaan yang dikumpulkan sesuai dengan KD. Setiap pembelajaran KD dari KI-3 berakhir, pekerjaan terbaik dari KD tersebut (bila ada) dimasukkan ke dalam portofolio.

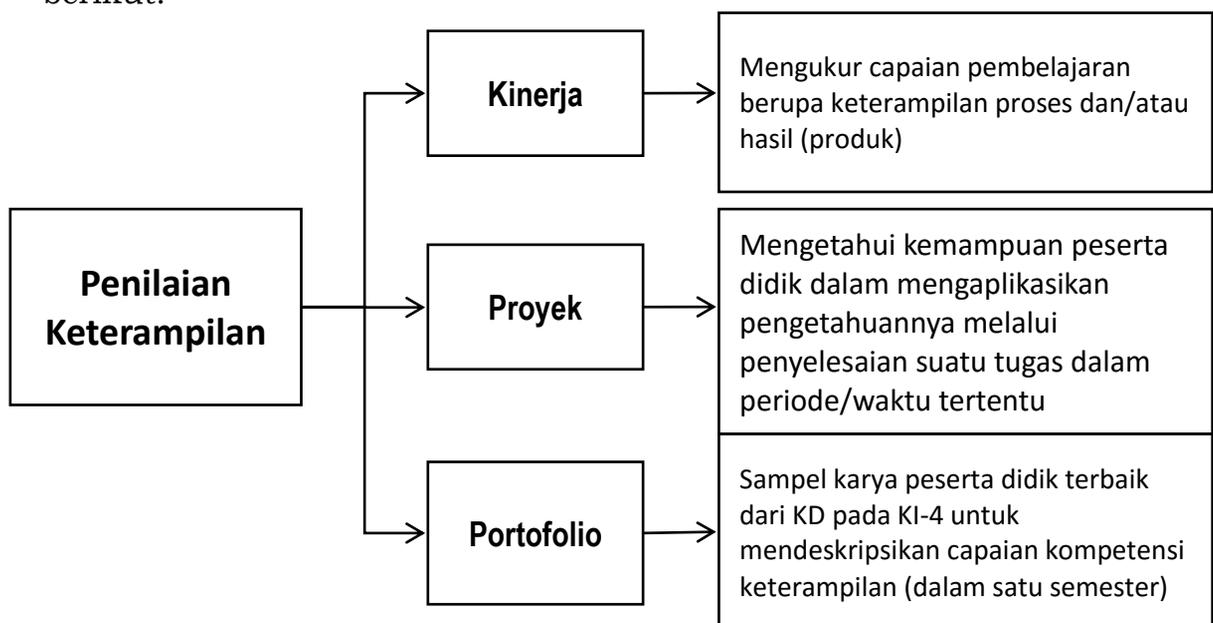
C. Penilaian Keterampilan

1. Pengertian Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan adalah suatu penilaian yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan untuk melakukan tugas tertentu di dalam berbagai macam konteks sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi. Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan berbagai teknik, antara lain penilaian kinerja, penilaian proyek, dan penilaian portofolio. Teknik penilaian keterampilan yang digunakan dipilih sesuai dengan karakteristik KD pada KI-4.

2. Teknik Penilaian Keterampilan

Teknik penilaian keterampilan dapat digambarkan pada skema berikut.



Gambar 4.7. Teknik Penilaian Keterampilan

Berikut disajikan uraian singkat mengenai teknik-teknik penilaian keterampilan tersebut yang mencakup pengertian, langkah-langkah, dan

contoh instrumen dan rubrik penilaian kinerja.

a. Penilaian Kinerja/Praktik

Penilaian kinerja adalah penilaian untuk mengukur capaian pembelajaran yang berupa keterampilan proses dan/atau hasil (produk). Dengan demikian, aspek yang dinilai dalam penilaian kinerja adalah kualitas proses mengerjakan/melakukan suatu tugas atau kualitas produknya atau kedua-duanya. Contoh keterampilan proses adalah keterampilan melakukan tugas/tindakan dengan menggunakan alat dan/atau bahan dengan prosedur kerja tertentu, sementara produk adalah sesuatu (biasanya barang) yang dihasilkan dari penyelesaian sebuah tugas.

Contoh penilaian kinerja pada mata pelajaran seni budaya yaitu melukis, memainkan alat musik, menyanyikan lagu, meragakan gerak tari, pantomim dan lain-lain.

Langkah-langkah umum penilaian kinerja adalah:

1. menyusun kisi-kisi;
2. mengembangkan/menyusun tugas yang dilengkapi dengan langkah-langkah, bahan, dan alat;
3. menyusun rubrik penskoran dengan memperhatikan aspek-aspek yang perlu dinilai;
4. melaksanakan penilaian dengan mengamati peserta didik selama proses penyelesaian tugas dan/atau menilai produk akhirnya berdasarkan rubrik;
5. mengolah hasil penilaian dan melakukan tindak lanjut.

Berikut ini contoh kisi-kisi penilaian kinerja (Tabel 4.8), soal/tugas, pedoman penskoran (Tabel 4.9), dan rubrik penilaian kinerja (Tabel 4.10).

Tabel 4.8 Contoh Kisi-kisi Penilaian Kinerja/Praktik

Nama Sekolah : SMP

Kelas/Semester : VII/Semester I

Tahun pelajaran : 2016/2017

Mata Pelajaran : Seni Budaya/Tari

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
1.	4.3. Memeragakan gerak tari sesuai dengan level dan pola lantai	Memeragakan gerak tari berdasarkan level dan pola lantai sesuai iringan	Peserta didik dapat memeragakan gerak tari berdasarkan level dan pola lantai sesuai iringan	Kinerja

Contoh tugas penilaian kinerja:

1. Peragakan gerak tari berdasarkan level dan pola lantai sesuai iringan !

Tabel 4.9 Contoh Rubrik Penskoran Penilaian Kinerja

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1	Harmonisasi gerak tari dengan iringan	1-3
2	Penggunaan level	1-3
3	Penggunaan pola lantai	1-4
	Skor maksimum	10

Guru dapat menetapkan bobot penskoran yang berbeda-beda antara aspek satu dan lainnya yang dinilai dengan memperhatikan karakteristik KD atau keterampilan yang dinilai.

Tabel 4.10 Contoh Rubrik Penilaian Kinerja/Praktik

No	Indikator	Rubrik
1.	Harmonisasi gerak tari dengan iringan	4 = memperhatikan kualitas gerak tari dan ditarikan sesuai dengan iringan 3 = kurang memperhatikan kualitas gerak tari tetapi sesuai dengan iringan. 2 = memperhatikan kualitas gerak tari tetapi tidak sesuai dengan iringan. 1 = tidak memperhatikan kualitas gerak tari dan tidak sesuai dengan iringan.
2.	Penggunaan level	4= Memeragakan gerak tari dengan menggunakan 3 level. 3= Memeragakan gerak tari dengan menggunakan 2 level. 2= Memeragakan gerak tari dengan menggunakan 1 level. 1= Tidak menggunakan level
3	Penggunaan pola lantai	4= menggunakan 4 atau lebih pola lantai 3= menggunakan 3 pola lantai 2= menggunakan 2 pola lantai 1= Tidak menggunakan pola lantai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimum}} \times 100$$

b. Penilaian Proyek

Penilaian proyek adalah suatu kegiatan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuannya melalui penyelesaian suatu tugas dalam periode/waktu tertentu. Penilaian proyek dapat dilakukan untuk mengukur satu atau beberapa KD dalam satu atau beberapa mata pelajaran. Tugas tersebut berupa rangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian data, pengolahan dan penyajian data, serta pelaporan.

Pada penilaian proyek setidaknya ada 4 (empat) hal yang perlu dipertimbangkan, yaitu:

- 1) Pengelolaan
Kemampuan peserta didik dalam memilih topik, mencari informasi, dan mengelola waktu pengumpulan data, serta penulisan laporan.
- 2) Relevansi
Topik, data, dan produk sesuai dengan KD.
- 3) Keaslian
Produk (misalnya laporan) yang dihasilkan peserta didik merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek peserta didik.
- 4) Inovasi dan kreativitas
Hasil proyek peserta didik terdapat unsur-unsur kebaruan dan menemukan sesuatu yang berbeda dari biasanya.

Berikut ini contoh kisi-kisi (Tabel 4.11), tugas, dan rubrik (Tabel 4.12) penilaian proyek.

Tabel 4.11 Contoh Kisi-Kisi Penilaian Proyek

Nama Sekolah : SMP

Kelas/Semester : VIII/Semester II

Tahun pelajaran : 2016/2017

Mata Pelajaran : Seni Budaya/ Rupa

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
1.	4.2 Menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital	Menggambar Ilustrasi dengan teknik manual	<p>Peserta didik dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merencanakan pembuatan gambar ilustrasi 2. Menentukan tema/ide/gagasan, bentuk, pewarna, alat dan bahan yang digunakan 3. Membuat desain/rancangan gambar 4. Menyelesaikan (finishing) gambar Ilustrasi dengan teknik manual. 	Proyek

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
			5. Menyusun laporan pembuatan gambar ilustrasi	

Petunjuk penilaian proyek:

Buatlah gambar Ilustrasi dengan teknik manual dengan ketentuan sebagai berikut:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema : bebas 2. Media : kertas A3 3. Pewarna: cat air, crayon, cat acrylic, cat poster 4. Waktu pelaksanaan : 2 minggu (sesuai kesepakatan) 5. Setelah selesai pembuatan gambar Ilustrasi buat laporan tertulis.

Tabel 4.12 Contoh Rubrik Penskoran Proyek

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1	Kemampuan merencanakan : menuangkan dan menentukan tema/ide/gagasan, bentuk, pewarna, alat dan bahan serta cara kerja pembuatan gambar Ilustrasi	1-3
2	Kemampuan membuat desain/rancangan gambar	1-3
3	Kemampuan menyelesaikan (finishing) gambar Ilustrasi dengan teknik manual.	1-3
4	Gambar Ilustrasi (produk)	1-3
5	Kemampuan menyusun laporan	1-3
	Skor Maksimum	15

Catatan:

Guru dapat menetapkan bobot yang berbeda-beda antara aspek satu dan lainnya pada penskoran (sebagaimana contoh rubrik penskoran di atas) dengan memperhatikan karakteristik KD atau keterampilan yang dinilai.

Tabel 4.13 Contoh Rubrik Penilaian Proyek

No	Indikator	Rubrik
1	Kemampuan merencanakan : menuangkan dan menentukan tema/ide/gagasan, bentuk, pewarna, alat dan bahan serta cara	<p>4 = perencanaan lengkap (tema/ide/gagasan, alat dan bahan, bahan,cara kerja,hasil) dan rinci</p> <p>3 = perencanaan lengkap tapi tidak memuat cara kerja</p> <p>2 = perencanaan tidak lengkap</p>

	kerja pembuatan gambar Ilustrasi	1 = tidak ada perencanaan
2	Kemampuan membuat desain/rancangan gambar	4 = desain/rancangan gambar lengkap/detail 3 = desain/rancangan gambar kurang lengkap 2 = desain/rancangan gambar belum selesai 1 = tidak membuat desain/rancangan gambar
3	Kemampuan menyelesaikan (finishing) gambar Ilustrasi dengan teknik manual.	4 = gambar selesai dengan sangat baik 3 = gambar selesai tapi kurang baik 2 = gambar tidak selesai 1 = tidak menyelesaikan gambar
4	Gambar Ilustrasi (produk)	4 = Gambar Ilustrasi menarik, informatif, dan meng gambarkan peristiwa/kejadian sesuai tema 3 = Gambar Ilustrasi kurang menarik, kurang informatif, tetapi menggambarkan peristiwa/kejadian sesuai tema 2 = Gambar Ilustrasi kurang menarik, kurang informatif, dan kurang menggambarkan peristiwa/kejadian sesuai tema 1 = Tidak menyelesaikan gambar Ilustrasi
5	Kemampuan menyusun laporan	4 = laporan tersusun secara sistematis dan lengkap 3 = laporan lengkap tapi kurang Sistematis 2 = laporan kurang lengkap dan tidak sistematis 1 = tidak membuat laporan

$$Nilai = \frac{\text{skor perolehan}}{20} \times 100$$

c. Penilaian Portofolio

Seperti pada penilaian pengetahuan, portofolio untuk penilaian keterampilan merupakan kumpulan sampel karya terbaik dari KD pada KI-4. Portofolio setiap peserta didik disimpan dalam suatu folder (map) dan diberi tanggal pengumpulan oleh guru. Portofolio dapat disimpan dalam bentuk cetakan dan/atau elektronik. Pada akhir suatu semester kumpulan sampel karya tersebut digunakan sebagai sebagian bahan untuk mendeskripsikan pencapaian keterampilan secara deskriptif. Portofolio keterampilan tidak diskor lagi dengan angka.

Berikut adalah contoh ketentuan dalam penilaian keterampilan dengan portofolio:

- 1) Karya asli peserta didik;
- 2) Karya yang dimasukkan dalam portofolio disepakati oleh peserta didik dan guru;
- 3) Guru menjaga kerahasiaan portofolio;

- 4) Guru dan peserta didik mempunyai rasa memiliki terhadap dokumen portofolio;
- 5) Karya yang dikumpulkan sesuai dengan KD. Setiap pembelajaran KD dari KI-4 berakhir, karya terbaik dari KD tersebut (bila ada) dimasukkan ke dalam portofolio.

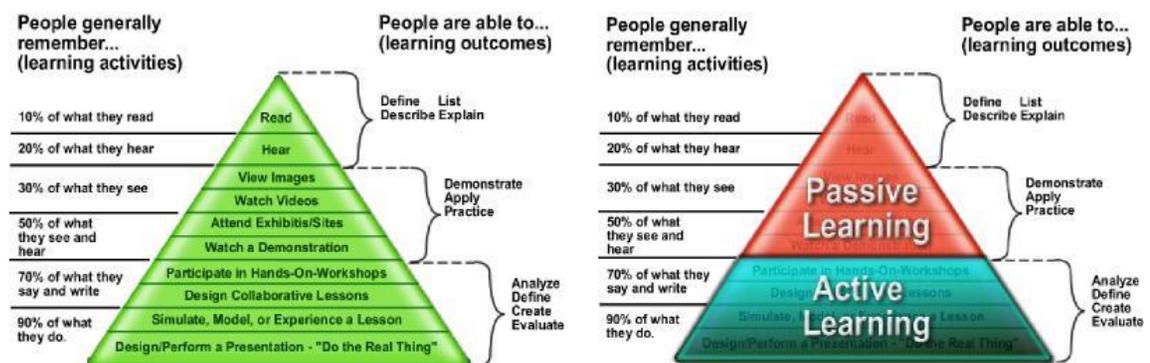
BAB V MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

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 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, *Video Compact Disc* (VCD). Media visual antara lain gambar, foto, peraga, *leaflet*, *pamlet*, buku, majalah, koran, modul. Media audio visual antara lain film, animasi, video, dan *game*. Mata pelajaran seni budaya dapat memanfaatkan ketiga jenis media sebagai sarana untuk memudahkan dalam pembelajaran.

B. Sumber Belajar

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 VI

GURU MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21

A. Profil

Guru memiliki peran strategis dalam membangun peradaban manusia, karena ditangan guru terjadi proses pengembangan kecerdasan, pemanusiaan, pembudayaan, dan perubahan cara pandang manusia terhadap diri dan lingkungannya. Lahirnya UU No. 14 Tahun 2005 merupakan pengakuan atas profesi guru dengan segala dimensinya. Di dalam Undang Undang tersebut disebutkan bahwa “guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Bertitik tolak pada hal tersebut, profil guru saat ini seharusnya mampu menghadapi tantangan abad 21. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi informasi, dan proses globalisasi yang berlangsung cepat, berimplikasi pada perubahan gaya hidup, proses berkomunikasi, cara berfikir maupun bertindak. Menyikapi perubahan itu, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial, serta kompetensi pedagogik seorang guru perlu dikembangkan sehingga mampu mendidik siswa yang mempunyai kemampuan memprediksi dan menanggulangi permasalahan hidup.

Berkaitan dengan hal tersebut maka profil guru Seni Budaya di Sekolah Menengah Pertama adalah sebagai berikut:

Kompetensi Profesional

1. Guru menguasai konsep terkait ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya
2. Guru mampu mengekspresikan diri melalui karya seni
3. Guru memiliki ide kreatif dalam berkarya seni

Kompetensi Pedagogik:

1. Guru memahami keragaman potensi, minat dan kemampuan siswa dalam bidang seni budaya dan keterampilan
2. Guru dapat merangsang berkembangnya imajinasi dan kreativitas siswa.
3. Guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan estetis
4. Guru mampu mengevaluasi pembelajaran

Kompetensi Kepribadian:

1. Memiliki kepribadian yang berwibawa dan berahlak mulia sebagai teladan bagi peserta didik dan masyarakat
2. Memiliki etika dalam bersikap dan berperilaku
3. Semangat mengembangkan diri secara berkelanjutan

Kompetensi sosial:

1. Guru mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif dan empatik, untuk berkomunikasi dengan berbagai pihak.
2. Berkontribusi dalam pengembangan pendidikan di sekolah dan masyarakat baik di tingkat lokal, regional, nasional dan global.

B. Peran Guru

Guru Seni Budaya di Sekolah Menengah Pertama memiliki peran utama sebagai pendidik yang menempatkan peserta didik sebagai pemelajar aktif. Oleh karena itu guru lebih berperan sebagai fasilitator, motivator, dan mediator. Sebagai fasilitator guru berupaya memfasilitasi ragam kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Sebagai motivator, guru diharapkan mampu mendorong dan memberikan semangat belajar peserta didik. Guru juga berperan sebagai mediator atau perantara dalam mengatasi ragam permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran.

BAB VII PENUTUP

Penyusunan Buku Inspirasi Pembelajaran dan Penilaian 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 Inspirasi Pembelajaran dan Penilaian Mata Pelajaran Seni Budaya ini digunakan sebagai pedoman guru dalam pelaksanaan pembelajaran, tetapi tidak menutup kemungkinan guru menggunakan sumber lain sebagai pengayaan. Beberapa contoh yang dipaparkan dalam buku ini dapat digali dan dikembangkan ke dalam bentuk contoh yang lebih konkrit. Diharapkan Buku Inspirasi Pembelajaran dan Penilaian Mata Pelajaran Seni Budaya ini dapat bermanfaat dan diterapkan di sekolah, sehingga guru dapat mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan baik.