

NASKAH PUBLIKASI ILMIAH
PEMBELAJARAN PANTOMIM DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL *JIGSAW* PADA KELAS VIII A DI SMP IT AR
RAIHAN BAMBANGLIPURO BANTUL



Oleh:
Moh Fahri
1610101017

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
JURUSAN PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020



PEMBELAJARAN PANTOMIM DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *JIGSAW* PADA KELAS VIII A DI SMP IT AR RAIHAN BAMBANGLIPURO BANTUL

Moh Fahri¹, Nur Iswantara², Dilla Octavianingrum³

¹Institut seni Indonesia Yogyakarta; fahrialmaja96@gmail.com

²Institut Seni Indonesia Yogyakarta; nur.iswantara@isi.ac.id

³Institut Seni Indonesia Yogyakarta; dillaoctavia@isi.ac.id

Doc Archive

Submitted 2020

Accepted:2020

Published:2020

Keywords

Pantomim; Proses

Pembelajaran; Model

*Jigsaw; pembelajaran
drama*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pembelajaran pantomim dengan menggunakan model *jigsaw* pada kelas VIII A di SMP IT Ar Raihan bambanglipuro bantul. Proses Model *Jigsaw* digunakan sebagai solusi dalam mengatasi proses belajar yang kurang efektif, dan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran pantomim, dan cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran.

Metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran seni pantomim dengan menggunakan model *Jigsaw* pada kelas VIII A adalah deskriptif kualitatif. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII A dan objeknya adalah pembelajaran pantomim dengan model *Jigsaw*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran seni teater materi pantomim menjadi lebih efektif dan hasil belajar lebih meningkat dari sebelumnya. Model *Jigsaw* yang digunakan, menjadikanguru lebih terbantu dalam mengajar, karena proses pembelajaran yang dilakukan secara kolektif sehingga siswa akan saling membantu dalam memahami materi. Selain itu dapat menjadi solusi dalam menanggulangi proses belajar yang kurang efektif, dan siswa yang kurang aktif. Tingkat keberhasilan dari model *Jigsaw* adalah dari hasil evaluasi akhir, secara tertulis maupun praktik. Evaluasi dilakukan secara daring, dikarenakan adanya pandemi covid 19. Nilai siswa meningkat dari empat puluh persen menjadi delapan puluh persen dari sebelum penerapan model *Jigsaw*.

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan salah satu proses dalam dunia pendidikan yang berkaitan dengan aktivitas peserta didik maupun guru. Proses pembelajaran dilakukan untuk meningkatkan sikap, pengetahuan maupun keterampilan. Pendidikan dapat diterapkan pada lembaga-lembaga sekolah atau bimbingan belajar. Pendidikan berarti memelihara dan memberi latihan. Dalam memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Pendidikan juga memiliki arti memberi peningkatan (*to elicit, to give rise to*), dan mengembangkan (*to evolve, to develop*) (Mc Leod dalam Muhibbinsyah 2014: 10).

Pantomim merupakan materi pembelajaran seni budaya aspek teater yang dipelajari di sekolah. Pantomim merupakan pelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan siswa secara teori dan

praktik. Pelajaran ini merupakan materi pokok yang diajarkan di kelas VIII SMP (Sekolah Menengah Pertama). Penerapan pelajaran pantomim di sekolah kurang begitu maksimal dikarenakan penggunaan metode yang kurang sesuai dengan kondisi dan keadaan siswa dalam belajar. Serta kurang antusiasnya siswa dalam belajar sehingga tidak memenuhi tujuan yang ingin dicapai.

Pendidikan dilaksanakan dengandua jalur, formal dan nonformal. Pendidikan secara formal merupakan pendidikan yang dilaksanakan pada sekolah-sekolah mulai dari jenjang sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah sampai sekolah menengah atas/madrasah aliyah atau kejuruan. Sedangkan pendidikan nonformal tidak berada di bawah naungan lembaga sekolah, seperti bimbingan belajar. Salah satu diantara masalah besar yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah rendahnya kualitas pendidikan. Pembelajaran merupakan inti dari aktifitas

pendidikan. Kualitas pendidikan harus difokuskan pada kualitas pembelajaran. Komponen-komponen yang dapat memberikan kontribusi terhadap kualitas dan hasil pembelajaran yaitu peserta didik, guru, materi, metode, sumber belajar, sarana dan prasarana. Kualitas pembelajaran dapat diwujudkan apabila proses pembelajaran direncanakan dan dirancang secara matang. Tahapan pendidikan menengah tingkat pertama adalah Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pelajaran seni budaya tingkat SMP/MTs, termasuk kurikulum SMP dirancang untuk memperkuat kompetensi siswa dari sisi pengetahuan, keterampilan dan sikap secara utuh. Seni budaya merupakan pembelajaran yang dirancang untuk mengasah kompetensi pengetahuan dan keterampilan siswa. Namun seni budaya juga mencakup aktivitas dan materi pembelajaran yang memberikan kompetensi pengetahuan tentang karya seni budaya. Ranah seni budaya dibagi menjadi empat, yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater (Kemendikbud, 2017: 3).

Kurikulum 2013 dari Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 37 tahun 2018, tentang peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 24 tahun 2016 tentang kompetensi dasar pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Pada silabus seni budaya khususnya teater, materi yang didapat pada kelas VIII adalah memahami konsep, teknik dan prosedur dasar seni peran sesuai kaidah pementasan pantomim. Pembelajaran seni budaya kelas VIII di SMP IT Ar Raihan adalah seni teater dengan materi pantomim. Kompetensi dasar pelajaran seni teater adalah memahami konsep, teknik dan prosedur dasar seni peran sesuai kaidah pementasan pantomim, dan memperagakan gerak pantomim sesuai konsep, teknik dan prosedur seni peran. Pantomim merupakan aset budaya bangsa Indonesia, berupa produk karya seni individu dan kolektif yang memiliki kandungan nilai seni (estetika), rekreasi (kegiatan tontonan dan hiburan), promosi (kegiatan propaganda dan penerangan), ekonomi (kegiatan pencaharian), dan edukasi (kegiatan pendidikan). Nilai pendidikan (edukasi) terungkap dalam pengajaran moral, watak, sifat, budi pekerti melalui cerita, tokoh cerita dan perilaku seniman di area pertunjukan. Pantomim merupakan pertunjukan yang lebih mengutamakan gerak tubuh, wajah ekspresif melalui bahasa berisyarat sehingga pantomim merupakan seni pertunjukan tanpa media kata (verbal) bahkan tanpa suara apapun. Pantomim merupakan suatu seni pertunjukan yang cenderung bisu dengan kekuatannya bukan pada kata-

kata tetapi berbahasa dengan tubuh yang maknawiah (Iswantara, 2007:5).

Dalam mata pelajaran seni budaya kelas VIII A di SMP IT Ar Raihan, adalah materi pantomim, siswa belajar berimajinasi, mengolah tubuh, mencipta cerita mulai dari diarahkan untuk belajar teknik-teknik dasar pantomim seperti belajar berimajinasi, mengolah tubuh, mencipta cerita atau sebagainya. Beberapa siswa masih belum bisa melakukan pantomim, siswa masih merasa malu dan tidak percaya diri dalam melakukan yang diperintahkan oleh guru seni budaya. Siswa tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran pantomim. Pada dasarnya berfungsi sebagai perangsang (*stimulus*) eksternal untuk membantu seseorang belajar, mengorganisasi dan mengintegrasikan sejumlah pengalaman baru kedalam skema secara bermakna, sehingga terbentuk struktur kognitif yang dapat digunakan sebagai pengait informasi pada kegiatan belajar. Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu adanya sebuah solusi untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas VIII SMP IT Ar Raihan, salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Harapan dari penyusunan proses pembelajaran tipe *Jigsaw* agar dapat memperbaiki model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran seni budaya di SMP IT Ar Raihan, khususnya materi pantomim. Dengan begitu kualitas hasil belajar siswa dapat lebih baik dan meningkat dari sebelumnya.

Pembelajaran merupakan upaya untuk meningkatkan proses belajar kepada siswa agar efektif, dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Pembelajaran dalam hal ini berkenaan dengan proses belajar siswa. Pembelajaran harus lebih terarah dan terstruktur, oleh karena itu guru berperan aktif dalam pelaksanaan proses pembelajaran (Karwono, 2017: 19).

Pembelajaran seni budaya diterapkan pada kurikulum sekolah jenjang SD sampai dengan SMA. Berpedoman kepada kurikulum yang digunakan sekolah, pada tingkat menengah pertama seni budaya dipetakan menjadi empat bagian, yaitu seni teater, seni rupa, seni tari, dan seni musik. Pembelajaran seni budaya pada tingkat inaktivitas pembelajaran seni budaya tidak hanya dirancang di dalam kelas, tetapi dapat dilakukan melalui aktivitas baik yang diselenggarakan sekolah maupun di luar sekolah atau masyarakat sekitar. Materi muatan lokal dapat ditambahkan pada materi pembelajaran seni budaya yang digali dari kearifan lokal dan relevan dalam kehidupan siswa (Kemendikbud, 2016, 3).

Kemudian Pembelajaran seni teater merupakan bentuk seni yang di dalamnya terdapat hal-

hal yang berkaitan dengan teater. Teater berasal dari Bahasa Yunani, (*Theatron*) yang berarti gedung pertunjukan, ada juga yang mengartikan sebagai “panggung” (*stage*) (Harymawan, 1993, 2).

Teater tidak lepas dari seni peran, seorang aktor perlu melatih kepekaan sukma dan daya intelektualitasnya, seorang aktor teater harus memiliki jasmani dan rohani yang sehat. Artinya secara fisik dan pikiran tidak memiliki kekurangan yang akan mengganggu dan menghambat daya kreativitasnya. Pembelajaran seni teater diterapkan disekolah dalam pelajaran seni budaya materi teater. Siswa diajarkan pengertian teater secara umum dan diajarkan teknik dasar akting sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitasnya melalui teater. Pembelajaran seni teater di kelas VIII merupakan materi tentang pantomim. Dalam proses pembelajaran pantomim yang dipelajari adalah materi tentang teknik dasar pantomim, dan mementaskan pantomim.

Ada 6 ajaran yang diterapkan dalam pemeranan oleh Boleslavsky (dikutip dalam Harymawan) yaitu :

1. Konsentrasi atau Pemusatan Pikiran: melatih konsentrasi dilakukan seorang aktor agar dapat mendalami peran yang akan dimainkannya.
2. Ingatan Emosi: aktor harus mengingat-ingat segala emosi yang terpendam dan halaman-halaman sejarah yang telah silam. Agar emosi dapat dikembangkan melalui ingatan yang pernah dialami.
3. Laku Dramatis: yaitu perbuatan yang bersifat ekspresif dari emosi. Inilah yang merupakan instrumen dalam seni teater seperti warna dalam lukisan, bentuk dalam sebuah patung, nada dalam musik. Aktor harus mewujudkan yang diutarakan oleh pengarang dengan kata-katanya di dalam laku dramatisnya.
4. Pembangunan Watak: setelah mendapat peran yang akandimainkan, aktor harus berusaha menggali dan membangun watak peran yang akan dimainkannya.
5. Observasi atau pengamatan: observasi harus dilakukan oleh seorang aktor agar dia belajar dan memperhatikan kegiatan orang-orang disekitarnya. Semua itu akan berguna untuk karya yang akan dipentaskan.
6. Irama: agar lakon dapat menghanyutkan para penonton ke arah yang dituju, tanpa disadari, maka permainan itu harus mempergunakan Irama. Dalam teater digunakan istilah “tempo” atau “kecepatan”.

Pembelajaran seni teater di SMPIT ArRaihan yang didapat kelas VIII berupa materi memahami konsep, teknik dan prosedur dasar seni peran sesuai kaidah

pementasan pantomim. Materi yang diajarkan kepada kelas VIII adalah teknik dasar pantomim. Langkah-langkah dalam proses pembelajaran dilakukan menggunakan teori seperti yang telah disebutkan di atas. Materi tersebut diajarkan menggunakan pedoman silabus seni budaya aspek teater bagi kelas VIII. Materi lain yang diajarkan tentang memeragaan gerak pantomim sesuai konsep, teknik dan prosedur seni peran. Pada materi ini berupa materi praktik bagi siswa kelas VIII.

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif karena dalam pengumpulan data menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian paling dasar ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia (Sukmadinata, 2017, 72). Penelitian ini mengkaji bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan dan perbedaannya dengan fenomena lain.

Objek penelitian ini adalah pantomim dengan model Pembelajaran *Jigsaw* pada kelas VIII A di SMP IT Ar Raihan Bambanglipuro Bantul. Sedangkan subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII A. Guru Seni Budaya, kepala sekolah, siswa kelas VIII dan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan objek penelitian.

Tempat penelitian ini terletak di SMP IT Ar Raihan, Ngajaran, Bambanglipuro, Bantul Yogyakarta. Waktu penelitian dimulai dari tanggal 19 Maret 2020 sampai 8 Juli 2020. Pengumpulan dilakukan setiap hari sampai data yang diperlukan terkumpul sesuai dengan yang diharapkan.

Prosedur dalam penelitian ini adalah diawali dengan observasi. Setelah melakukan observasi terkait tempat dan objek yang akan diteliti, peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah SMP IT Ar Raihan, serta kepada waka kurikulum terkait kurikulum di sekolah tersebut, dan mengumpulkan data yang terkait dengan penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan menggunakan media *WhatsApp* (WA), dikarenakan tidak memungkinkan untuk bertemu secara langsung. Data didapat dari beberapa narasumber, dan disalin dari hasil wawancara melalui media sosial *WhatsApp*. Tahapan dalam prosedur penelitian adalah sebagai berikut:

Melakukan praobservasi di SMP yang akan dituju sebagai tempat penelitian. Dilakukannya wawancara terhadap pihak terkait seperti kepala sekolah, waka kurikulum, serta guru mata pelajaran seni budaya. Praobservasi dilakukan untuk mencari masalah yang

sedang terjadi di tempat yang akan dijadikan objek. Praobservasi dilakukan untuk mengetahui masalah yang ada di SMP IT Ar Raihan.

Pengumpulan data untuk penyusunan proposal dilakukan dengan cara konsultasi dengan dosen pembimbing. Penelitian dan pengumpulan data dilakukan di SMP IT Ar Raihan, Bambanglipuro. Pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui proses belajar seni budaya aspek teater di kelas VIII A, mengetahui kendala pembelajaran serta mengamati cara guru memberikan pelajaran terhadap siswa, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran.

Melakukan Proses Pembelajaran seni pantomim menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* di kelas VIII A SMP IT Ar Raihan. Melakukan analisis data untuk memilah dan mencari kebenaran data dari hasil yang dikumpulkan. Analisis dilakukan agar memilih data yang sesuai untuk proses.

penelitian skripsi dari hasil penelitian. Pengembangan teori dan data dari proposal skripsi di kembangkan menjadi bentuk Skripsi. Kemudian jika sudah selesai dilanjutkan dengan sidang pendedaran skripsi.

Sumber data dalam penelitian ini adalah guru seni budaya, selain itu juga arsip dan dokumen dari SMP IT Ar Raihan. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dilakukan dalam penelitian. Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrumen juga harus “divalidasi” seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2018, 308).

Proses studi pustaka dilakukan untuk mencari referensi yang sesuai dengan pembahasan dalam penelitian. Proses mencari sumber tertulis dilakukan dengan cara mencari, membaca dan mencatat buku yang ada di UPT Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Perpustakaan Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan, dan perpustakaan pribadi. Sumber yang dicari adalah seputar pembelajaran pantomim, drama dan tentang psikologi kepribadian. Buku seni budaya, dan buku

Studi pustaka dilakukan untuk mencari referensi yang sesuai dengan pembahasan dalam penelitian. Proses mencari sumber tertulis dilakukan dengan cara mencari, membaca dan mencatat buku yang ada di UPT Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Perpustakaan Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan,

dan perpustakaan pribadi. Sumber yang dicari adalah seputar pembelajaran pantomim, drama dan tentang psikologi kepribadian. Buku seni budaya, dan buku tentang penelitian pendidikan. Studi pustaka sangat berguna untuk mencari sumber tertulis yang pembahasannya sesuai dengan penelitian yang akan diteliti. Dengan begitu referensi akan lebih kuat.

Kemudian observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan tersebut bisa berkenaan dengan cara guru mengajar. Observasi dalam penelitian ini sebagai langkah untuk mengetahui keadaan dan kondisi tempat atau objek yang akan diteliti. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dalam hal ini observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melihat keadaan objek dari penelitian untuk menerapkan model pembelajaran yang akan digunakan pada objek. Serta mencari tahu indikasi terjadinya masalah yang ada. Seperti halnya wawancara, sebelum melakukan pengamatan sebaiknya peneliti menyiapkan pedoman observasi. Dalam penelitian kualitatif pedoman observasi ini hanya berupa garis-garis besar butir-butir umum kegiatan yang akan diobservasi dikembangkan. Rincian dari aspek-aspek yang diobservasi dikembangkan di lapangan dalam proses pelaksanaan observasi.

Wawancara atau interviu (*interview*) merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian. Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual.

Wawancara dilakukan melalui media WA (*WhatsApp*). Media ini digunakan guna lebih mempermudah untuk berkomunikasi jarak jauh.

Pertanyaan yang diberikan kepada guru seni budaya tentang model yang digunakan dan seperti apa langkah-langkah dalam proses pembelajaran seni budaya. Pertanyaan yang diajukan fokus pada masalah yang ada di sekolah tersebut yaitu penerapan model pembelajaran sebelum dilakukannya penelitian ini. Serta kendala dan hambatan apa saja yang dialami. Sebelum melaksanakan wawancara para peneliti menyiapkan instrumen wawancara yang disebut pedoman wawancara. Pedoman ini berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang meminta untuk dijawab atau direspon oleh responden. Isi pertanyaan atau pernyataan bisa mencakup fakta, data, pengetahuan, konsep, pendapat, persepsi atau evaluasi responden berkenaan dengan fokus masalah atau

variabel-variabel yang dikaji dalam penelitian. bentuk pertanyaan atau pernyataan bisa sangat terbuka, sehingga responden mempunyai keleluasaan untuk memberikan jawaban atau penjelasan (Sukmadinata, 2017, 217).

Tahap berikutnya adalah Dokumentasi diperlukan untuk memperkuat data yang dikumpulkan. Dokumentasi dari hasil observasi yang relevan dengan penelitian seperti foto, atau dokumen. Dokumen yang dikumpulkan oleh peneliti adalah silabus seni budaya, rencana pelaksanaan pembelajaran seni budaya, kurikulum, daftar nilai siswa, silabus dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dokumentasi yang dikumpulkan dapat menunjang bukti dari sebuah proses yang dilakukan.

Teknik validasi data berkaitan dengan kemandirian subjek. Proses validasi dilakukan sampai pada tingkat kejenuhan subjek. Ada berbagai faktor yang dapat membuat subjek berubah pemikiran ketika dilakukan observasi. Tujuan dari teknik validasi data ini ialah untuk memperoleh data yang kredibel. Trianggulasi merupakan teknik yang akan dipakai dalam validasi data penelitian ini. Menggabungkan data yang didapat dari teknik pengumpulan data untuk kemudian dilakukan pengecekan. Dimulai dengan proses mencari teori, menemukan masalah yang ada di lapangan serta menginterpretasikan data. Tahap analisis dilakukan dimulai dari pengumpulan data yang berkaitan dengan materi penelitian. Data yang terkumpul dideskripsikan sebagai data mentah untuk kemudian diklasifikasikan. Berikut merupakan tahapan dalam proses pengumpulan dan analisis data:

Mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan tentang gambaran tentang aktivitas pembelajaran seni teater, materi pantomim Dengan melakukan studi pustaka, wawancara dan dokumentasi. Mengidentifikasi masalah yang ada serta menganalisis secara mendalam hasil data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan di SMP IT Ar Raihan.

Melakukan klarifikasi data sesuai kebutuhan penelitian untuk diinterpretasikan sesuai masalah pembelajaran seni teater materi pantomim di SMP IT Ar Raihan.

Hasil interpretasi yang sudah sesuai dengan tujuan penelitian dinarasikan. Narasi merupakan gambaran senyatanya dari pembelajaran sebagai proses akhir analisis. Selanjutnya disusun secara deskriptif sebagai laporan hasil akhir sesuai sistematika penelitian.

Hasil dan Pembahasan

SMP IT Ar Raihan Bambanglipuro Bantul merupakan salah satu sekolah menengah pertama berbasis Islam Terpadu di

Kabupaten Bantul yang berdiri pada tahun 2013, ditandai dengan keluarnya izin operasional dari Dinas Pendidikan Dasar Kabupaten Bantul pada tahun ajaran 2013/2014. Sekolah ini berlokasi di Dusun Ngajaran, Bambanglipuro, Kabupaten Bantul, Provinsi DIY. Sekolah ini didirikan di bawah Yayasan Ar Raihan dengan tujuan untuk menampung lulusan sekolah dasar di Kabupaten Bantul dan turut berkontribusi dalam pendidikan formal berbasis keagamaan.

VIII di SMP IT Ar Raihan merupakan pengertian dan dasar-dasar pantomim. Sesuai dengan buku paket kelas VIII yang menggunakan kurikulum 13, pembelajaran pantomim menjadi materi di SMP IT Ar Raihan. Pantomim yang diterapkan dalam materi tersebut dicontohkan oleh guru. Guru Mencontohkan gerakan membuka pintu. Gerakan ini dilakukan dengan cara melihat pintu dan meraba semua bagiannya, agar siswa dapat membayangkan ukuran pintu dan dapat membayangkan rasa ketika mempraktikkan gerakan. Kemudian mencontohkan gerakan meraba kaca.



Gambar 1. Gedung Sekolah SMP IT Ar Raihan

Pembelajaran seni budaya di SMP IT Ar Raihan sudah berjalan kurang lebih 3 tahun. Terhitung sejak berdirinya sekolah ini. Proses pembelajaran seni budaya, guru sebagai sumber belajar siswa yang selalu memberi aura positif kepada semua siswa agar semangat belajar. Sebelum memulai pembelajaran, guru akan memandu siswa untuk duduk dengan rapi dan meminta siswa untuk berdoa.

Materi pembelajaran merupakan bahan yang akan disajikan kepada siswa dalam berlangsungnya proses belajar mengajar. Materi sangat dibutuhkan dalam suatu pembelajaran agar siswa dapat belajar dan memahami sesuatu yang diberikan oleh seorang guru untuk dipelajari. Dalam pelajaran pantomim materi yang diajarkan kepada siswa adalah tentang teknik dasar pantomim, dan mementaskan pantomim. Materi tersebut diajarkan kepada siswa sesuai dengan silabus seni budaya aspek teater yang diajarkan pada kelas

VIII. Pembelajaran terjadi apabila subjek peserta didik secara aktif berinteraksi dengan sumber belajar yang diatur oleh guru.

Pantomim sebagai istilah datang dari Yunani yang artinya “serba isyarat”. Berarti secara etimologis, pertunjukan pantomim yang dikenal sampai sekarang itu adalah sebuah pertunjukan yang tidak menggunakan Bahasa verbal. Pertunjukan itu bahkan bisa sepenuhnya tanpa suara apa-apa. Jelasnya pantomim adalah pertunjukan bisu. Soemanto (dikutip dalam Iswantara, 2007, 11).

Pantomim sering dipentaskan dipanggung atau dijalankan oleh para pantomimer yang ada, seperti Jemek Supardi, Dedi Ratmoyo, Sena A Utoyo serta pantomim yang lainnya. Dengan menggunakan pakaian yang bermotif garis hitam putih atau merah putih dan pantomimer mengakai *make up* berwarna putih. Pantomim mulai diajarkan di sekolah dan masuk pada mata pelajaran seni budaya. Pantomim mulai masuk ke Indonesia sekitar tahun 1970-an, utamanya di Jakarta dan Yogyakarta, dari dua kota ini budaya pantomim di Indonesia digerakkan. Pada akhirnya sedikit melahirkan seniman pantomim, sebab memang tidak banyak seniman yang mau menggeluti seni pantomim. Jika menyebut nama-nama hanya terdapat beberapa saja yang selalu konsisten menggeluti seni pantomim, seperti Sena A. Utoyo, Didi Petet, (Sena Didi Mime) Jemek Supardi, Moorti Poernomo, Deddy Ratmoyo (Gabungan Aktor Pantomim Yogyakarta- GAPY).

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017: 113 Pantomim merupakan pertunjukan teater yang menampilkan gambaran suatu objek atau benda tanpa menggunakan bahasa verbal, tetapi menggunakan gerakan tubuh dan mimik wajah. Gerakan tubuh dan wajah pantomim menggambarkan perasaan dan suasana hati dari pemainnya sehingga dapat dinikmati oleh penontonnya. Dapat dikatakan bahwa pantomim merupakan suatu bentuk pertunjukan yang dapat membangun karakter siswa melalui tahapan tahapan yang dilatih dalam proses pembelajaran pantomim.

Dalam pantomim, seorang pemain pantomim juga harus mampu meyakinkan gerakanya kepada penonton bahwa yang dia lakukan itu seperti nyata.

Persiapan yang dilakukan oleh guru sebelum melakukan proses pembelajaran adalah Guru harus melakukan persiapan sebelum melakukan pembelajaran kepada siswa. Persiapan dilakukan untuk menyiapkan materi dan bahan ajar, serta melakukan persiapan alokasi waktu dari pelajaran

dimulai sampai ditutup. Persiapan yang matang akan membuat pelajaran menjadi lebih tertata dan terstruktur, membagi waktu untuk menerangkan materi, sesi tanya jawab harus disiapkan.

Proses belajar mempengaruhi peserta didik. Yang dimaksud dengan kesiapan atau *readiness* ialah kondisi individu yang memungkinkan mereka dapat belajar. Berkenaan dengan hal itu terdapat berbagai macam taraf kesiapan belajar.

Guru membuat rancangan proses pembelajaran serta menyiapkan media belajar berupa layar LCD proyektor. Peralatan yang digunakan untuk properti dalam belajar pantomim adalah tas, bambu panjang, dan peralatan yang ada di kelas.



Gambar 2. Foto proses latihan berimajinasi.

Pembelajaran dilakukan dengan menyiapkan bahan ajar kepada siswa. Rancangan Proses Pembelajaran (RPP) disusun sesuai dengan kebutuhan dan materi yang diajarkan kepada siswa. Penyusunan RPP disesuaikan dengan silabus yang ada, kemudian guru menyesuaikan dalam pembuatan RPP.

Materi pembelajaran seni teater kelas VIII di SMP IT ArRaihan merupakan pengertian dan dasar-dasar pantomim. Sesuai dengan buku paket kelas VIII yang menggunakan kurikulum 13, pembelajaran pantomim menjadi materi di SMP IT Ar Raihan. Pantomim yang diterapkan dalam materi tersebut dicontohkan oleh guru. Guru Mencontohkan gerakan membuka pintu. Gerakan ini dilakukan dengan cara melihat pintu dan meraba semua bagiannya, agar siswa dapat membayangkan ukuran pintu dan dapat membayangkan rasa ketika mempraktikkan gerakan. Kemudian mencontohkan gerakan meraba kaca. Sebelum melakukan proses pembelajaran, guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin, menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.

Kegiatan inti dilakukan dengan memberi materi tentang teknik dasar pantomim dengan metode demonstrasi, Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi pertanyaan sebanyak mungkin yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar. Berpikir kritis dan kreatif dengan sikap jujur, disiplin, serta tanggung jawab dan kerjasama yang tinggi. Peserta didik diminta membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan Teknik Dasar Pantomim dan Pengertian Pantomim. Siswa dikelompokkan menjadi kelompok asal dan kelompok ahli. Dengan menggunakan model *Jigsaw* pelajaran secara kolektif membuat siswa akan saling membantu dan menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap teman kelasnya.

Proses penyiapan materi dilakukan oleh guru dan dibagi sesuai kelompok asal sesuai subbab. Kelompok A yaitu tentang teknik olah tubuh, bagian wajah. Siswa diminta belajar dan berlatih tentang olah tubuh bagian wajah. Kelompok B diberikan subbab materi tentang olah tubuh bagian tangan. Siswa belajar tentang bagaimana teknik tangan dalam pantomim. Kelompok C mendapat materi tentang olah tubuh bagian kaki. Siswa belajar tentang teknik belajar. Kelompok D mendapat materi tentang olah tubuh bagian pinggul. Siswa belajar posisi tubuh dalam pantomim. Kelompok E mendapat materi tentang olah rasa, siswa belajar merasakan ekspresi yang ada pada manusia.

Kemudian guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan dipilih secara acak, jumlah siswa kelas VIII A sejumlah 23 siswa. Kemudian guru membagi kelompok asal menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok berisi 5 sampai 6 siswa. Setiap kelompok diberikan nama sesuai huruf abjad. Kemudian pembagian kelompok dilanjutkan secara daring. Karena adanya pandemi covid 19 yang terjadi, sehingga sekolah tidak mengadakan pembelajaran secara tatap muka.

Metode yang digunakan oleh guru seni budaya sebelum menggunakan model *Jigsaw* pada awal penerapan pelajaran ini adalah demonstrasi. Guru memberi contoh langsung kepada siswa tentang pelajaran pantomim. Metode tersebut belum cukup efektif karena baru pertama diterapkan. Kemudian metode lain yang digunakan adalah dengan mencari kesunyian di antara kebisingan, agar siswa merasa nyaman dengan keadaan yang sunyi, sehingga guru dapat menjelaskan materi pantomim. Tujuannya agar materi tersampaikan dengan baik. Hasilnya siswa mulai bisa belajar dan meningkatkan fokus dalam belajar, akan tetapi masih banyak yang belum

meningkatkan minat belajarnya. Siswa masih belum memfokuskan perhatian kepada pembelajaran.

Media yang digunakan untuk belajar adalah proyektor dan laptop untuk menonton video pantomim sebagai referensi belajar, agar siswa merasa senang belajar pantomim. Guru juga mencontohkan secara langsung kepada siswa gerakan-gerakan dasar pantomim agar siswa bisa lebih mudah memahami. Media lain yang digunakan adalah barang sehari-hari seperti gelas, tas, tangga dan kursi. Media tersebut digunakan sebagai alat untuk mempermudah mempraktikkan gerakan pantomim. Dengan begitu guru juga lebih terbantu dalam menerapkan teknik dasar pantomim.

Setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Jigsaw* hasil dari belajar menjadi bahan evaluasi untuk proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Evaluasi artinya penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Padanan kata evaluasi adalah *assessment* yang berarti proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seorang siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Selain kata evaluasi dan *assessment* ada pula kata lain yang sama arti dan relatif lebih masyhur dalam dunia pendidikan yaitu tes, ujian, dan ulangan. Istilah ujian lainnya juga bisa disebut PTS (Penilaian Tengah Semester) dan PAS (Penilaian Akhir Semester). Dalam pembelajaran pantomim kelas VIII di SMP IT dilakukan ujian berdasarkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*. Siswa mengalami peningkatan tes hasil belajar setelah diberikan model pembelajaran *Jigsaw*. Siswa yang pada awalnya malu untuk mencontohkan dan mempraktikkan gerak pantomim menjadi bisa mencontohkannya. Meski tidak terlalu merata dan belum sepenuhnya sesuai dengan harapan yang ingin didapat oleh peneliti. Tetapi siswa sudah bisa meningkatkan mutu belajar dan meningkatkan etos belajar dan rasa percaya diri terhadap pelajaran seni budaya materi pantomim.

Untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam kurun waktu proses belajar tertentu. Hal ini berarti dengan evaluasi guru dapat mengetahui kemajuan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil proses belajar dan mengajar yang melibatkan dirinya selaku pembimbing dan pembantu kegiatan belajar siswa. Selanjutnya, selain memiliki fungsi seperti di atas, evaluasi juga mengandung fungsi psikologi yang cukup signifikan bagi siswa maupun guru dan orang tua. Bagi siswa penilaian guru merupakan alat bantu untuk mengatasi kekurang

mampuan atau ketidak mampuannya dalam menilai kemampuan dan kemajuan dirinya.

Setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Jigsaw* hasil dari belajar menjadi bahan evaluasi untuk proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Evaluasi artinya penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Padanan kata evaluasi adalah *assessment* yang berarti proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seorang siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Selain kata evaluasi dan *assessment* ada pula kata lain yang sama arti dan relatif lebih masyhur dalam dunia pendidikan yaitu tes, ujian, dan ulangan.

Istilah ujian lainnya juga bisa disebut PTS (Penilaian Tengah Semester) dan PAS (Penilaian Akhir Semester). Dalam pembelajaran pantomim kelas VIII di SMP IT dilakukan ujian berdasarkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*. Siswa mengalami peningkatan tes hasil belajar setelah diberikan model pembelajaran *Jigsaw*. Siswa yang pada awalnya malu untuk mencontohkan dan mempraktikkan gerak pantomim menjadi bisa mencontohkannya. Meski tidak terlalu merata dan belum sepenuhnya sesuai dengan harapan yang ingin didapat oleh peneliti. Tetapi siswa sudah bisa meningkatkan mutu belajar dan meningkatkan etos belajar dan rasa percaya diri terhadap pelajar seni budaya materi pantomim.

Kesimpulan

Pembelajaran seni teater di SMP IT Ar Raihan menggunakan materi pantomim untuk siswa kelas VIII. Pantomim diajarkan sesuai dengan silabus seni budaya agar pelajaran pantomim dapat lebih tertata. Pembelajaran seni budaya yang diterapkan di Sekolah Menengah Pertama mengalami peningkatan dalam hasil belajar yang dilaksanakan dengan model *Jigsaw* yang sesuai dengan kondisi siswa. Proses pembelajaran yang menyenangkan dalam proses pembelajaran seni budaya juga menjadi faktor meningkatnya mutu belajar siswa dalam mengembangkan kemampuannya.

SMP IT Ar Raihan merupakan sekolah menengah pertama yang berbasis keislaman. Nilai-nilai keislaman sangat diterapkan disekolah ini. Guru sebagai fasilitator bertugas untuk mendidik dan mengajarkan materi seni pantomim kepada siswa dengan baik dan benar, sehingga siswa dapat menangkap dan menerapkan hasil pembelajaran pantomim dengan baik dan benar. Model dan metode yang diterapkan harus sesuai dengan kondisi dan lingkungan siswa sehingga hasil belajar siswa dapat

meningkat.

Metode yang digunakan di SMP IT Ar Raihan adalah metode demonstrasi. Sedangkan model pembelajaran yang digunakan adalah Model *Jigsaw*. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara acak. Setelah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian siswa diberikan materi yang berbeda beda. Evaluasi belajar dilakukan secara daring. Setelah terjadi pandemi covid 19. Evaluasi dilakukan secara tertulis dengan memberikan lembar pertanyaan seputar teknik dasar pantomim, dan bagian-bagiannya. Keadaan belajar selama pandemi covid 19 memberikan kemudahan, karena jam belajar diberi waktu yang panjang, sehingga siswa tetap bisa berdiskusi secara online dengan teman kelasnya. Akan tetapi tidak semua siswa dapat mengakses dan mengikuti pelajaran secara online dengan lancar, karena adanya faktor susah sinyal. Sehingga jam pelajaran juga dilakukan sampai malam, mengikuti siswa yang sulit mengakses internet.

Model pembelajaran tersebut mampu memperbaiki proses pembelajaran seni teater yang ada di kelas VIII A SMP IT Ar Raihan. Siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Siswa belajar secara kolektif sehingga dapat mengembangkan nilai-nilai kerjasama dan tanggung jawab terhadap teman-teman kelasnya. Selain itu, siswa mampu menyampaikan hal yang belum dipahami tentang materi pantomim. Antusias siswa juga terlihat ketika mengerjakan tugas materi pantomim yang diberikan oleh guru. Hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan siswa merasa senang serta berani untuk tampil mempraktikkan pantomim di depan teman-teman kelasnya dengan rasa percaya diri. Pembelajaran menjadi efektif dan hasil belajar siswa semakin meningkat dari hasil sebelumnya.

Hasil pembelajaran sebelum dan sesudah diterapkannya model *Jigsaw* mengalami kenaikan. Siswa menjadi lebih aktif dan senang dengan pelajaran pantomim. Kerjasama meningkat, dan siswa aktif dalam mengikuti pelajaran.

Siswa merasa lebih senang dan lebih mudah belajar pantomim dengan menggunakan Model *Jigsaw*. Siswa merasa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran maka hal tersebut membuat siswa lebih memahami materi dan dapat melakukan gerakan pantomim dengan baik. Model yang digunakan oleh guru juga dapat mengatasi kesulitan dalam belajar. Pantomim menjadi lebih mudah dan dapat diterapkan oleh siswa. Siswa lebih tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu siswa dapat menyampaikan pemahamannya tentang materi teknik dasar pantomim, dan mampu mempraktikkan

pantomim.

Referensi

- Alfazr, Asep Saiful, Gusrayani, Diah, Sunarya, Dede Tatang. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menemukan Kalimat Utama pada tiap Paragraf, Vol. 1, No. 1; 2016.*
- Aqib, Zainal. 2016. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif).* Bandung: RAMA WIDYA.
- Brook, Peter. 2002. *Percikan Pemikiran Tentang Teater, Film dan Opera.* Yogyakarta: Arti.
- Budiyanto, Moch Agus Krisno. *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL).* Malang: UMM PRES.
- Harymawan. RMA 1993. *Dramaturgi.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ismet, Adang. 2007. *Seni Peran.* Bandung: Kelir.
- Iswantara, Nur. 2007. *Wajah Pantomim Indonesia.* Yogyakarta: Media Kreatifa.
- _____. 2018. Iringan Musik dalam Pantomim. *Jurnal Selonding, jurusan Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Vol. 13; 2018.*
- _____. 2019. *Metode Pembelajaran Pantomim.* Yoyakarta: Media Kreativa Sejatera.
- Karwono, Mularsih. 2017. *Belajar dan Pembelajaran.* Depok: Raja Grafindo Persada.
- Kamulyan, M.S & Risminawati. (2012). *Model Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar.* Surakarta: FKIP UMS.
- Kemendikbud RI. 2017. *Seni Budaya SMP/MTs Kelas VIII.* Jakarta: Kementrian penddikan dan Kebudayaan.
- Makmun, Abin Samsuddin. 2009. *Psikologi Kependidikan, Perangkat Sistem Pengajaran modul.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pasha, Tiara Nirvana. 2019. Model Pembelajaran Seni Teater di SMP Islam Terpadu (IT) Ar-Raihan Bantul. Jurusan Pendidikan seni Pertunjukan Institut seni Indonesia Yogyakarta.
- Pratiwi, Anik. 2014. Pengaruh Metode Bermain Pantomim Terhadap kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B di TK Pertiwi Randulanang Jatinom Klaten Tahun Ajaran 2013/2014. *Laporan Tugas Akhir,* Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sitorus, D. Eka. 2002. *The Art Of Acting Seni Peran untuk Teater, Film dan TV.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Subini, Nini, dkk. 2012. *Psikologi Pembelajaran.* Yogyakarta: Mentari Pustaka.

- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suhada, Idad. 2017. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda.
- Sutikno, Sobry. (2004). *Menuju Pendidikan Bermutu*. Mataram: NTT Press.
- Sutrisno. 2016. *Pendidikan Karakter melalui Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.