

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Penelitian Terdahulu

Pada bab tinjauan pustaka, peneliti memulai dengan mengkaji penelitian terdahulu yang berkaitan dan relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, baik dalam bentuk jurnal maupun skripsi. Peneliti mengambil penelitian ini, yaitu “Proses Komunikasi Instruksional Guru Dalam Melestarikan Budaya Sisingaan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri Kalijati 1 Kabupaten Subang”. Langkah dasar ini menjadi bagian penting yang mendukung peneliti sebelum memulai penelitian, serta menjadi referensi teori yang digunakan dalam penelitian tersebut.

Berikut ini adalah judul-judul penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan Proses Komunikasi Instruksional Guru Dalam Melestarikan Budaya Sisingaan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Kalijati 1 Kabupaten Subang:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Penelitian Oleh	Metode Penelitian	Universitas	Hasil Penelitian
1.	Nilai Budaya Pada Kesenian	Prida Aprilia	Penelitian ini menggunakan	UNIVERSITAS PERGURUAN INDONESIA	Hasil dari penelitian ini menunjukkan

	Tradisional Sisingaan Sebagai Sumber Pembelajaran		n Metode Kualitatif Studi Deskriptif		<p>bahwa Kesenian Tradisional Sisingaan bukan hanya sekadar pertunjukan seni, tetapi juga mengandung nilai-nilai budaya yang signifikan. Kesenian ini berfungsi sebagai identitas masyarakat Jawa Barat, menggambarkan nilai estetika, gotong royong, religius, dan sejarah.</p>
2.	Perancangan Buku Ilustrasi Untuk Anak Tentang Kesenian Sisingaan	Fariz Gozali Ramdhani	Penelitian ini menggunakan Metode Kualitatif Studi Deskriptif	UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA	<p>Seni Sisingaan merupakan salah satu elemen budaya yang penting untuk dilestarikan. Selain berfungsi sebagai hiburan, seni ini juga mengandung berbagai pesan moral yang bermanfaat. Perancangan ini bertujuan</p>

					<p>untuk memperkenalkan Seni Sisingaan kepada anak-anak berusia 6-11 tahun dan menggali nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya, sehingga anak-anak dapat mengintegrasikan pesan-pesan moral tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka.</p>
3.	<p>Pengaruh komunikasi instruksional guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia terhadap mindset positif pada siswa SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan</p>	<p>Malihatul Khoiro</p>	<p>Metode penelitian yang digunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. .</p>	<p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI</p>	<p>Komunikasi dalam pendidikan merupakan unsur yang sangat penting kedudukannya. Bahkan ia sangat besar peranannya dalam menentukan keberhasilan pendidikan yang bersangkutan. Jika seorang guru tidak mampu berkomunikasi dengan baik, hasil</p>

					pembelajarannya tidak akan maksimal.
--	--	--	--	--	--------------------------------------

(Sumber: Peneliti, November 2024)

2.1.2 Tinjauan Tentang Komunikasi

2.1.2.1 Pengertian Komunikasi

Komunikasi merupakan hal yang sangat mendasar dalam kehidupan manusia. Bahkan, komunikasi telah menjadi fenomena yang mengarah pada terbentuknya masyarakat dan komunitas yang terintegrasi dengan informasi, di mana individu-individu dalam masyarakat saling berbagi informasi dan mencapai tujuan bersama. Secara sederhana, komunikasi dapat terjadi apabila terdapat kesamaan antara pengirim pesan dan penerima pesan.

Oleh karena itu, komunikasi atau komunikasi berasal dari kata latin “*communis*”. *Communis*, atau “*commun*” dalam bahasa Inggris, memiliki arti yang sama. Ketika kita berkomunikasi (*to communicate*), berarti kita sedang dalam keadaan berusaha menjalin kesamaan. (Suwardi, 1986: 13 dalam Rohim, 2009: 8) Dalam mendefinisikan komunikasi, tidak ada definisi yang benar atau salah. Definisi harus dilihat dari kegunaannya dalam menjelaskan dan mengevaluasi fenomena yang didefinisikan. (Rismawaty, dkk. 2014:65)

2.1.2.2 Tujuan Komunikasi

Menurut Onong Uchjana Effendy (dalam Solihat dkk, 2014: 10) tujuan komunikasi adalah sebagai berikut:

1. *Social Change*

Perubahan sosial, memberikan berbagai informasi kepada masyarakat tujuan akhirnya supaya masyarakat mau mendukung dan ikut serta terhadap tujuan informasi itu disampaikan.

2. *Attitude change*

Perubahan sikap, kegiatan memberikan berbagai informasi pada masyarakat dengan tujuan supaya masyarakat akan berubah sikapnya.

3. *Opinion Change*

Perubahan pendapat, memberikan berbagai informasi pada masyarakat tujuan akhirnya supaya masyarakat mau berubah pendapat dan persepsinya terhadap tujuan informasinya itu disampaikan.

4. *Behavior Change*

Perubahan perilaku, kegiatan memberikan berbagai informasi pada masyarakat dengan tujuan supaya masyarakat akan berubah perilakunya.

2.1.2.3 Fungsi Komunikasi

Fungsi komunikasi sebagaimana dijelaskan Onong Uchjana Effendy mencakup empat pokok penting komunikasi, antara lain sebagai berikut:

- a. Menyampaikan informasi (*to inform*) Fungsi komunikasi memberikan informasi tentang suatu peristiwa, ide, atau perilaku untuk disampaikan kepada orang lain.

- b. Mendidik (*to educate*) Komunikasi sebagai media pendidikan yang memberikan pengetahuan dan informasi, melalui gagasan atau pemikiran yang disampaikan kepada orang lain.
- c. Menghibur (*to entertain*) Fungsi komunikatif dimaksudkan untuk menghibur orang lain.
- d. Pengaruh (*to influence*) Komunikasi mempunyai pengaruh mempengaruhi orang lain, dengan mengubah pemikirannya atau mengubah perilaku. Effendy (2008: 8)

2.1.2.4 Hambatan Komunikasi

Dalam Rismawaty, dkk. (2014:150) Wahyu Ilaihi, M.A., menulis dalam bukunya “Komunikasi Dakwah” Faktor penghambat komunikasi yaitu:

1. Hambatan sosio-antropologis Konteks komunikasi berlangsung dalam konteks situasional. Komunikator harus memperhatikan konteks di mana komunikasi berlangsung, karena situasi mata mempengaruhi kelancaran komunikasi, terutama dalam situasi yang berkaitan dengan faktor sosiologis, antropologis dan psikologis. Hambatan Sosiologis Ada dua jenis hubungan dalam kehidupan sosial: komunitas dan masyarakat. Perbedaan sifat hubungan antarmanusia ini dapat menimbulkan perbedaan kepribadian, yang dapat menimbulkan perbedaan dalam cara orang diperlakukan dalam komunikasi.

2. Hambatan Antropologis Hambatan ini timbul dari perbedaan antar manusia, seperti postur tubuh, warna kulit, dan budaya.
3. Hambatan Psikologis Umumnya disebabkan oleh komunikator yang tidak membedakan dirinya dengan komunikan ketika berkomunikasi.
4. Hambatan Semantik, Hambatan ini menyangkut bahasa yang digunakan komunikator sebagai alat untuk menyampaikan pikiran dan perasaannya kepada komunikan.
5. Hambatan mekanis, terdapat pada media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi.

Tentu saja, di tengah banyaknya hambatan yang dihadapi oleh komunikator dan komunikan, atau yang muncul saat mereka berkomunikasi, masih diperlukan usaha untuk mengatasi hambatan komunikasi tersebut. Berikut beberapa cara untuk mengatasi hambatan komunikasi:

1. Gunakan umpan balik. Masing-masing pembicara memperhatikan umpan balik verbal dan nonverbal lawan bicaranya dan mengartikan umpan balik tersebut dengan benar.
2. Memahami perbedaan individu dan kompleksitas individu. Setiap individu merupakan manusia yang unik, berbeda dalam hal latar belakang psikologis, sosial, ekonomi, budaya, dan pendidikan. Memahami hal ini akan memungkinkan Anda menggunakan taktik yang tepat saat berkomunikasi.

3. Menggunakan komunikasi secara langsung (tatap muka). Komunikasi langsung lebih persuasif dan dapat mengatasi hambatan komunikasi. Komunikator dapat menggabungkan verbal dan nonverbal. Selain kata-kata yang Anda pilih, kontak mata, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh serta metabahasa lainnya juga dapat digunakan untuk membuat komunikasi Anda lebih efektif.
4. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti. Kosakata yang digunakan hendaknya dapat dimengerti, tanpa menggunakan istilah-istilah yang sulit dipahami oleh pendengarnya. Kalimat yang banyak klausa dependen membuat pesan sulit dipahami, maka gunakanlah pola kalimat yang sederhana. (Rismawaty, dkk. 2014:151).

2.1.2.5 Proses Komunikasi

Dalam Rismawaty, Dkk. (2014:93-96) Komunikasi merupakan sebuah proses. Asumsi ini tentu saja menjadi bagian penting bagi seluruh peristiwa komunikasi, di mana dalam setiap proses, tentu saja meliputi tahapan-tahapan tertentu. Dalam setiap proses komunikasi, setidaknya melibatkan beberapa komponen komunikasi. Namun secara garis besar, Laswell dalam Effendy (1994:11-19) membedakan proses komunikasi menjadi dua tahap, yakni proses komunikasi primer dan sekunder.

1. Proses Komunikasi Premier

Saat dua individu terlibat dalam sebuah diskusi atau percakapan, maka mereka terlibat dalam sebuah proses komunikasi primer, Dimana kelima komponen komunikasi terakumulasi secara spontan tanpa media ataupun saluran khusus. Dalam hal ini peran komunikator dan komunikan sangat dinamis, mereka dapat secara bergantian saling bertukar pesan, saling memberikan umpan balik (efek) baik secara verbal maupun nonverbal.

2. Proses Komunikasi Sekunder

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambing sebagai media pertama. Seorang komunikator menggunakan media ke dua dalam menyampaikan komunikasi karena komunikasi sebagai sasaran berada di tempat yang relatif jauh atau jumlah banyak (Surat, telepon, televisi, surat kabar, majalah, radio, dan film).

2.1.3 Tinjauan Tentang Komunikasi Instruksional

2.1.3.1 Pengertian Model Komunikasi Instruksional

Komunikasi Instruksional merupakan bagian dari komunikasi pendidikan yang mana istilah instruksional berasal dari kata *instruction*. Ini bisa berarti pengajaran, pelajaran, bahkan perintah atau instruksi. Menurut *Webster's Third International Dictionary of The English Language* menyebut Instruksional berarti memberi pengetahuan atau

informasi khusus dengan maksud melatih berbagai bidang khusus, memberikan keahlian atau pengetahuan dalam berbagai bidang seni atau spesialis tertentu. (Yusuf, 2010:57). Komunikasi Instruksional berarti komunikasi dalam bidang instruksional, yakni merupakan proses komunikasi yang dirancang dan dipola secara khusus untuk menanamkan pihak sasaran (komunikan) dalam hal adanya perubahan perilaku yang lebih baik dimasa yang akan datang. Komunikasi dalam sistem instruksional pada fungsi asal, yaitu sebagai alat untuk mengubah perilaku sasaran (edukatif). Perubahan perilaku yang dimaksud terutama pada aspek kognisi, afeksi, dan konasi atau psikomotorik. (Yusuf, 2010:10).

Para pelaksana instruksional di lapangan seperti guru atau dosen, instruktur para penyuluh lapangan dan siapa saja yang pekerjaannya menyampaikan informasi dengan tujuan mengubah perilaku sasaran, perlu mengetahui proses perubahan perilaku yang terjadi pada seseorang atau sasaran secara baik. Pengajar (komunikator) dan pelajar (komunikan) atau sasaran sama-sama melakukan interaksi psikologis yang nantinya diharapkan bisa berdampak pada berubahnya pengetahuan, sikap dan keterampilan di pihak komunikan. Proses interaksi psikologis ini berlangsung paling tidak antara dua orang dengan cara berkomunikasi. Dan teknik untuk melaksanakan proses ini. ialah komunikasi instruksional.

Instruktur atau pembimbing dilapangan apabila menghadapi suatu kelas, tentunya mempunyai dasar pijakan yang berbeda satu sama lain walaupun tujuannya sama, yaitu melaksanakan kegiatan instruksional. Kegiatan instruksional pada intinya juga adalah proses pembantuan agar terjadi perubahan perilaku pada pihak sasaran. Adapun manfaat adanya komunikasi instruksional antara lain efek perubahan perilaku, yang terjadi sebagai hasil tindakan komunikasi instruksional, bisa dikontrol atau dikendalikan dengan baik. Berhasil tidaknya tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan paling tidak bisa dipantau melalui kegiatan evaluasi yang juga merupakan fungsi pengembangan instruksional. Di dalam komunikasi instruksional terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan adapun faktor tersebut terdiri dari metode, media serta hambatan komunikasi instruksional.

a. Metode Komunikasi Instruksional

Metode secara harfiah artinya cara. Metode dapat dikatakan sebagai jalan langka untuk mencapai tujuan. Metode merupakan bagian dari strategi, artinya suatu teknik atau cara tersusun secara sistematis untuk melakukan sesuatu pekerjaan atau kegiatan yang sudah direncanakan dalam strategi. Metode merupakan bagian dari strategi, artinya suatu teknik atau cara yang untuk melaksanakan suatu pekerjaan atau kegiatan yang sudah direncanakan dalam strategi. (Yusuf, 2010:275).

Dalam proses belajar dan mengajar, perlu diperhatikan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru terhadap murid yang berada dalam kelas. Metode pembelajaran merupakan bagian dari komunikasi instruksional.

b. Hambatan Komunikasi Instruksional

Media berasal dari kata *medium* artinya secara harafiah ialah perantara, penyampaian atau penyalur. Media dalam kegiatan komunikasi instruksional ialah yang bentuk maupun fungsinya sudah dirancang sehingga bisa digunakan untuk memperlancar kegiatan proses belajar mengajar pada pihak sasaran, bahkan memperjelas gagasan yang disampaikan komunikator dalam kegiatannya. Ia juga berfungsi mengandung dan bahkan memperjelas ide-ide atau gagasan-gagasan yang disampaikan oleh komunikator dalam kegiatannya. (Yusuf, 2010:226).

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menetapkan pilihan media yang akan digunakan yaitu tujuan pemilihan media harus jelas. Tujuan-tujuan ini sangat bervariasi sifatnya, tergantung pada program dan maksud penyajian seperti misalnya untuk menyampaikan informasi umum, pengajar instruksi atau sekedar hiburan. Hal lain yang perlu diperhatikan ialah jenis sasaran yang akan diberikan kegiatan instruksional, misalnya masyarakat atas, masyarakat bawah, kelompok besar, kelompok

menengah atau kelompok kecil. Hal kedua yang perlu diperhatikan dalam memilih media ialah faktor familiaritas media tersebut, baik bagi penyaji maupun bagi sasaran. Sebab, bila tidak demikian, penyajian akan gagal dan sasaran tidak tertarik dan mejadi bahan barang tontonan yang menarik sehingga mereka bukannya tertarik oleh pesan yang disampaikan oleh penyaji pesan, melainkan tertarik oleh jenis medianya.

2.1.3.2 Model *ASSURE*

Setiap model pada dasarnya memiliki kekhasan, keunggulan dan juga keterbatasan, untuk dapat diimplementasikan dalam sebuah situasi atau pembelajaran tertentu. Model-model desain pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik seperti: Model Dick dan Carey (2008); model Smith dan Ragan (1996); model *ASSURE* yang dikemukakan oleh Smaldino dan kawan-kawan (2005); model “Cyclic” dikemukakan oleh Kemp (1984) dan pendekatan *ADDIE* dalam pembelajaran (Pribadi, 2011:4).

Model *ASSURE* jika diterapkan dengan baik diharapkan dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang ditargetkan. Untuk mengimplementasikan model ini, guru, instruktur, dan perancang program pembelajaran perlu menjalankan langkah-

langkah secara sistematis dan menyeluruh. Proses ini dimulai dengan menganalisis karakteristik siswa yang akan mengikuti pembelajaran, menentukan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai, memilih media, metode, serta bahan ajar yang sesuai, memanfaatkan bahan ajar secara efektif, melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif, serta melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa maupun efektivitas program pembelajaran itu sendiri.

Model ASSURE sendiri merupakan nama singkatan dari langkah-langkah desain pembelajaran yang terdiri dari beberapa komponen, yaitu: *Analyze learner characteristics*, *State performance objectives*, *Select, methods, media, and materials*, *Utilize materials*, *Requires learner participation*, *Evaluate and revise*.

Langkah awal dari model pembelajaran ASSURE adalah melakukan analisis terhadap karakteristik siswa. Langkah ini diikuti dengan langkah lain yaitu menentukan tujuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran.

Setelah menentukan tujuan dan kompetensi yang perlu dikuasai oleh siswa, langkah selanjutnya adalah memilih metode, media, dan materi pembelajaran yang akan digunakan. Implementasi dari ketiga langkah tersebut diikuti dengan

langkah-langkah lain yaitu melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran dan evaluasi serta revisi.

Model desain pembelajaran ASSURE menekankan pada faktor pemanfaatan media dan bahan ajar yang direncanakan dengan baik, yang membuat siswa belajar secara aktif. Model desain pembelajaran ini merupakan model yang bersifat prosedural yang dibangun untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Dalam model ini pemanfaatan media dan teknologi menjadi suatu keharusan karena digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media yang sejalan dengan metode dan strategi pembelajaran akan mampu melibatkan siswa secara intensif dalam aktivitas pembelajaran.

Keterlibatan mental siswa dalam aktivitas pembelajaran merupakan bagian dari pembelajaran sukses. Program pembelajaran perlu dirancang agar mampu melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran, menarik perhatian, dan minat belajar siswa. Banyak metode dan strategi yang dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Guru, instruktur, dan pelatih memerlukan kreativitas dalam mengombinasikan metode, media, dan strategi pembelajaran yang tepat agar dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif di dalamnya.

2.1.4 Tinjauan Tentang Komunikasi Guru Dan Siswa

2.1.4.1 Pengertian Komunikasi Guru Dan Siswa

Guru dan siswa adalah dua komponen yang dapat diibaratkan seperti simbiosis mutualisme, yaitu hubungan yang saling menguntungkan. Sebagai timbal balik dari keterampilan komunikasi yang baik dari guru, siswa juga perlu memiliki keterampilan komunikasi yang baik dengan guru. Jika hanya satu pihak yang aktif, komunikasi tentu tidak akan efektif. Interaksi komunikatif ini memengaruhi baik guru maupun siswa.

Guru yang berpengalaman mampu menyampaikan informasi sehingga siswa dapat memahaminya dengan baik. Keterampilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran melalui interaksi komunikasi terhadap pesan yang disampaikan kepada siswa sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran (Wina Sanjaya, 2006).

Keterampilan komunikasi yang baik dari guru berpengalaman merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran. Guru yang mampu menyampaikan materi dengan jelas dan efektif melalui interaksi yang dinamis dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, komunikasi yang positif juga menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memperkuat hubungan antara guru dan siswa. Dengan demikian, kemampuan komunikasi yang terampil tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan

keterampilan sosial dan kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.5 Tinjauan Tentang Budaya Keseniaan Sisingaan

2.1.5.1 Sejarah Sisingaan di Kabupaten Subang

Kabupaten Subang merupakan salah satu daerah kabupaten yang ada di provinsi Jawa Barat. Kabupaten seluas 2.051,76 km persegi ini mengisi 6,34 persen dari total luas Jawa Barat. Kabupaten Subang biasa dijuluki sebagai Kota Nanas karena memiliki banyak komoditas nanas dari para petaninya, tetapi Kabupaten Subang sendiri memiliki berbagai kebudayaan kesenian, salah satunya Sisingaan.

Dikutip dari penelitian Fariz Gozali ramdhani, Kesenian Sisingaan adalah jenis kesenian tradisional dahulu yaitu sebagai simbol perlawanan masyarakat terhadap para penjajah.

Tradisi Sisingaan bermula dari ritual masyarakat Subang pada masa kolonial. Pada awalnya, Sisingaan digunakan untuk mengarak anak laki-laki sebelum prosesi khitan. Anak tersebut duduk di atas patung singa yang dibuat secara sederhana, kemudian diusung oleh empat orang dewasa dan diiringi alunan musik tradisional seperti kendang, gong, dan kecrek.

Sisingaan juga mempunyai filosofi mendalam. Patung singa melambangkan kekuasaan penjajah, yaitu Inggris dan Belanda. Anak yang menunggangi singa menggambarkan generasi muda sebagai harapan bangsa yang mampu melawan penindasan. Sementara itu, empat

pengusung patung singa melambangkan rakyat pribumi yang bersatu dalam perjuangan. Menurut Uing Kaping (2012) Kesenian Sisingaan adalah sebuah kesenian yang tumbuh dan berkembang di Kabupaten Subang, kesenian ini mempunyai ciri khas atau identitas sepasang patung sisingaan atau binatang yang menyerupai singa.

Sisingaan mulai muncul pada saat kaum penjajah menguasai Subang, yakni pada masa pemerintahan Belanda tahun 1812. Subang pada saat itu dikenal dengan Doble Bestuur, dan dijadikan kawasan perkebunan di bawah perusahaan P & T. Pada saat Subang di bawah kekuasaan Belanda, masyarakat setempat mulai diperkenalkan dengan lambang negara Belanda yakni *crow*n atau mahkota kerajaan. Dalam waktu yang bersamaan daerah Subang juga di bawah kekuasaan Inggris, yang memperkenalkan lambang negaranya yakni singa.

2.1.6 Tinjauan Tentang Kurikulum Muatan Lokal

Muatan lokal seperti dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013 adalah bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan Pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap keunggulan dan kearifan di daerah tempat tinggalnya.

2.1.6.1 Kesenian Sisingaan Dalam Kurikulum Muatan Lokal

Kurikulum Muatan Lokal Kesenian Sisingaan dirancang untuk memperkenalkan peserta didik pada lingkungan alam, sosial, dan

budaya, sehingga mereka lebih akrab dan mampu memahami konteks daerahnya. Kurikulum ini memberikan bekal berupa pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang bermanfaat baik bagi diri peserta didik maupun masyarakat pada umumnya. Selain itu, kurikulum ini bertujuan untuk membentuk sikap dan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai serta aturan yang berlaku, serta melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai luhur budaya lokal sebagai bagian dari upaya mendukung pembangunan nasional.

Mengingat pentingnya pelestarian budaya lokal, dan kenyataan bahwa sebagian besar peserta didik tingkat pendidikan dasar belum sepenuhnya mengenal kesenian Sisingaan, diperlukan panduan umum dan sistematis untuk memperkenalkan serta memasyarakatkan kesenian ini melalui kurikulum muatan lokal. Kurikulum ini harus mampu memberikan wawasan, informasi, dan edukasi kepada peserta didik, guru, pelaku seni, pemerhati seni, pemerintah, masyarakat, serta kalangan akademisi dalam upaya melestarikan dan mengembangkan seni tradisi. Upaya ini tidak hanya bertujuan menjaga budaya lokal, tetapi juga sebagai bentuk apresiasi terhadap warisan budaya daerah.

Pendidikan Muatan Lokal Kesenian Sisingaan merupakan kegiatan kurikuler yang dirancang untuk mengembangkan kompetensi sesuai dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah, yang materinya tidak dapat dimasukkan ke dalam mata pelajaran umum. Substansi muatan lokal ini ditentukan oleh satuan

pendidikan melalui pemerintah daerah, dalam hal ini Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Subang.

2.1.6.2 Mulok Kesenian Sisingaan di SDN Kalijati 1

Penerapan Kesenian Sisingaan sebagai muatan lokal sebenarnya telah diajukan sejak tahun 2020. Namun, pelaksanaan pembelajaran di sekolah-sekolah, khususnya di Sekolah Dasar Negeri Kalijati 1 Kabupaten Subang, baru dimulai pada tahun 2022 karena terkendala pandemi COVID-19. Meski demikian, kegiatan pembelajaran ini baru terasa efektif pada tahun 2023.

Pelaksanaan pembelajaran Kesenian Sisingaan sering kali terlihat seperti kegiatan ekstrakurikuler karena berlangsung di luar ruangan dan melibatkan aktivitas latihan fisik. Awalnya, kegiatan ini hanya diberikan kepada siswa kelas 6. Namun, mulai tahun 2024, guru dengan bantuan siswa kelas 6 mulai mengajarkan materi ini kepada siswa kelas 4 dan 5. Materi yang diajarkan kepada siswa kelas 4 dan 5 serupa dengan materi yang diberikan kepada siswa kelas 6.

Karena pelaksanaan muatan lokal Kesenian Sisingaan membutuhkan dukungan akomodasi seperti pembelian boneka singa, kostum pemanggul, kostum penari, serta berbagai alat musik tradisional, masih banyak sekolah lain di Kabupaten Subang yang belum dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran ini. Di Sekolah Dasar Negeri Kalijati 1 sendiri, hanya tersedia dua boneka sisingaan dan kostum pertunjukan, sementara alat musik tradisional belum

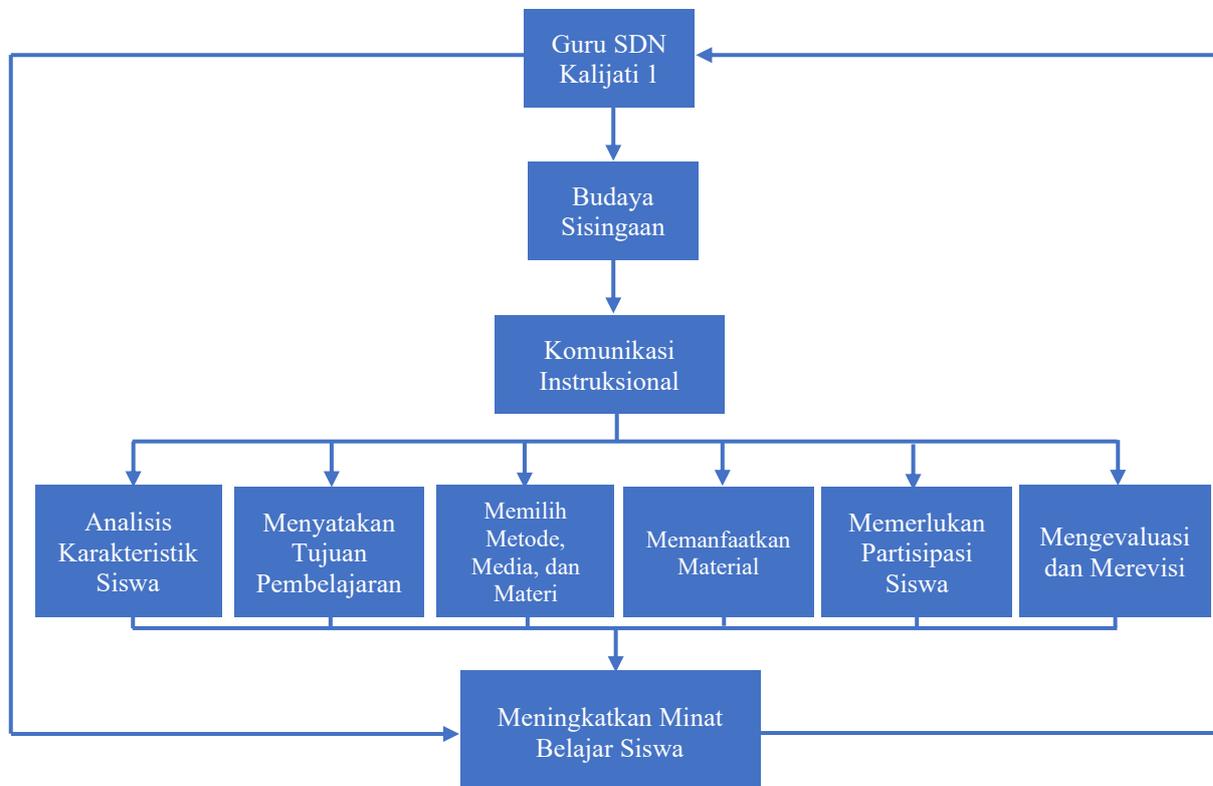
tersedia. Akibatnya, media seperti YouTube digunakan untuk menyajikan musik pengiring. Hal ini disebabkan dana akomodasi untuk membeli peralatan tersebut berasal dari kas sekolah, bukan dari bantuan pemerintah.

2.2 Kerangka Pemikiran

Rumusan dan cara peneliti berpikir adalah dasar dari penelitian ini. Peneliti mencoba menjelaskan masalah utama penelitian ini dalam penjelasan ini. Penjelasan ini mengaitkan teori dengan pertanyaan penelitian.

Kerangka pemikiran ini dimulai dengan mendalami dan mengeksplorasi dinamika kompleks yang terjadi dalam komunikasi interaksional di lingkungan SDN 1 Kalijati Kota Subang antara guru dan siswa. Adapun permasalahan yang akan diteliti yaitu mengenai Strategi Komunikasi Guru Dalam Mengimplementasikan Budaya Sisingaan Sebagai Kurukilum Muatan Lokal Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri Kalijati 1 Kabupaten Subang.

Gambar 2. 1
Alur Pikir Peneliti



Sumber: Peneliti, November, 2024

Peneliti mengambil definisi dengan fokus penelitian yang diambil dari model *ASSURE*. Model *ASSURE* merupakan panduan perencanaan yang dapat membantu dalam merancang, mengidentifikasi, menetapkan tujuan, memilih metode dan bahan ajar, serta melakukan evaluasi. Model ini menjadi acuan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang sistematis, terstruktur, dan terintegrasi dengan teknologi serta media. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi siswa.

1. Analisis Karakteristik Siswa (*Analyze learner characteristics*)

Tahap pertama yang perlu dilakukan untuk menerapkan model ini adalah mengidentifikasi karakteristik siswa yang akan melakukan aktivitas pembelajaran. Karakteristik siswa akan sangat membantu guru atau instruktur dalam upaya memfasilitasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Analisis terhadap karakteristik siswa yang bisa menjadi aspek penting sebelum memulai pembelajaran, seperti karakteristik umum, kompetensi yang spesifik, gaya belajar siswa, dan motivasi belajar.

2. Menyatakan Tujuan Pembelajaran (*State performance objectives*)

Tahap berikutnya adalah merumuskan tujuan pembelajaran yang detail dan khusus. Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendeskripsikan tentang kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan dimiliki oleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran.

Selain menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa, perumusan tujuan pembelajaran juga menggambarkan kondisi evaluasi yang diperlukan untuk menunjukkan hasil belajar yang telah dicapai. Tujuan pembelajaran mencakup deskripsi tentang tingkat pencapaian siswa atau tingkat penguasaan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipelajari.

3. Memilih metode, media, dan materi (*Select, methods, media, and materials*)

Langkah berikutnya yang perlu dilakukan setelah menempuh langkah merumuskan tujuan pembelajaran adalah memilih metode, media, dan materi yang akan digunakan. Ketiga komponen ini berperan sangat penting untuk

digunakan dalam membantu siswa dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah digariskan.

Pemilihan metode, media, dan bahan ajar yang sesuai dapat mendukung guru dan instruktur dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa. Penggunaan ketiga komponen tersebut secara tepat pada akhirnya akan membantu siswa mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. Dalam menentukan metode, media, dan bahan ajar, terdapat beberapa alternatif yang dapat dipilih, yaitu memakai media dan bahan ajar yang sudah tersedia, memodifikasi bahan ajar yang ada, dan membuat bahan ajar baru.

4. Memanfaatkan Material (*Utilize materials*)

Setelah menentukan metode, media, dan bahan ajar, langkah berikutnya adalah mengimplementasikan ketiganya dalam proses pembelajaran. Sebelum digunakan, instruktur atau perancang perlu melakukan uji coba terlebih dahulu untuk memastikan bahwa metode, media, dan bahan ajar tersebut dapat berfungsi secara efektif dan efisien dalam kondisi nyata. Selanjutnya, perlu dilakukan persiapan kelas dan sarana pendukung yang dibutuhkan agar metode, media, dan bahan ajar yang telah dipilih dapat digunakan secara optimal. Setelah semua persiapan selesai, barulah ketiga komponen tersebut dapat diterapkan.

5. Memerlukan Partisipasi Siswa (*Requires learner participation*)

Agar proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien, diperlukan keterlibatan mental siswa secara aktif dengan materi atau topik yang sedang

dipelajari. Salah satu cara untuk melibatkan aktivitas mental siswa adalah melalui pemberian latihan.

Siswa yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran cenderung lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Setelah siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, pemberian umpan balik berupa informasi tentang hasil belajar dapat memotivasi mereka untuk meraih prestasi yang lebih tinggi.

6. Mengevaluasi dan Merevisi (*Evaluate and revise*)

Setelah merancang aktivitas pembelajaran, langkah berikutnya adalah melakukan evaluasi dan revisi. Tahapan evaluasi dan revisi dalam model desain pembelajaran *ASSURE* bertujuan untuk menilai efektivitas dan efisiensi program pembelajaran serta mengevaluasi pencapaian hasil belajar siswa. Untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai kualitas suatu program pembelajaran, perlu dilakukan evaluasi terhadap seluruh komponen pembelajaran.