

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENELITIAN

Pendidikan merupakan bagian dari pembangunan bangsa, pendidikan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dalam pembangunan yaitu manusia yang kreatif dan cerdas dalam menghadapi segala persoalan. kreativitas memiliki peranan yang sangat penting dalam persaingan global apabila manusia tidak kreatif akan mudah tersisihkan oleh orang lain yang memiliki kreativitas tinggi, karena perkembangan teknologi informasi sekarang ini menuntut manusia untuk berkreativitas.

Kreativitas dapat dipupuk dan dipersiapkan sejak dini untuk menghadapi masalah-masalah yang nanti akan dihadapi. Namun kreativitas tidak hanya muncul begitu saja maka perlu adanya penanganan untuk mendapatkan manusia yang kreatif. Seperti yang dikemukakan oleh Munandar (2012, hlm.7) yang menyatakan :

Kreativitas (berpikir kreatif atau berfikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kualitas, tetepatangunaan dan keragaman jawaban.

Berdasarkan pendapat tersebut maka semakin banyak kemungkinan jawaban yang dapat diberikan terhadap suatu masalah maka semakin kreatiflah seseorang. Kemudian hal ini perlu di topang dengan pendidikan yang berkualitas. Didalam pendidikan mereka akan dilatih menjadi manusia yang memiliki kreativitas dalam kegiatan pembelajaran dengan cara menyediakan lingkungan-lingkungan yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas dan bakatnya secara optimal, seperti bahan ajar yang tepat, metode, media serta pemberian penghargaan dari hasil karyanya. sehingga dapat mewujudkan ekspresi dirinya dan berfungsi sepenuhnya. Maka diperlukan strategi dan proses

pembelajaran disekolah yang mampu mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran melalui metode pembelajaran yang tepat.

Namun gambaran yang nampak proses pembelajaran seni tari di lapangan masih ditemukan guru mata pelajaran seni tari yang mengalami kendala atau kesulitan dalam memilih metode dan tak sedikit pula yang hanya menggunakan metode ceramah sebagai metode belajar, kenyataan tersebut didasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 26 Januari 2014 di SMP Negeri 14 Bandung sebagai berikut :

1. Pembelajaran Seni Tari kelas VII sesuai kurikulum adalah Tari Daerah Setempat
2. Guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi dalam pembelajaran seni tari.
3. Materi pembelajaran yang digunakan masih mengacu dan terfokus pada buku Paket Budaya dan Keterampilan.
4. Dalam satu semester, pertemuan pembelajaran Seni Tari lebih sedikit dibanding pembelajaran seni yang lain.

Dari hasil wawancara tersebut, dapat menjadi gambaran bahwa tidak semua guru dapat mewujudkan suatu pembelajaran yang mampu menjadikan siswa kreatif dan inovatif yaitu guru masih menggunakan metode ceramah dan materi terpaku pada buku paket Seni Budaya sehingga proses pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga potensi kreatif siswa tidak dapat berkembang secara optimal. Oleh sebab itu dalam kegiatan pembelajaran metode menjadi salah satu faktor yang penting dalam mengembangkan kreativitas siswa maka penelitian ini yang ditunjukkan untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran seni tari dilapangan guna di sempurnakan keberhasilannya melalui metode Penelitian Tindakan kelas (PTK) yang berbentuk rangkaian siklus pada setiap kegiatan pembelajarannya.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mencari suatu bentuk metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dipandang dapat membantu

untuk mencapai tujuan tersebut adalah Metode *Image Streaming*. Dengan menitik beratkan upaya peningkatkan kreativitas siswa. Dan langkah terbaik untuk mengembangkan metode-metode pembelajaran yang mampu menanamkan dinamika pembelajaran kreatif, inovatif serta interaktif yang mampu mendorong gairah serta semangat belajar bagi siswa maka perlu dilakukan inovasi guru dalam merancang suatu proses pembelajaran, untuk mensukseskan kegiatan belajar mengajar yang optimal.

Kegiatan pembelajaran dalam konteks inilah pembelajaran tari melalui metode *image streaming* perlu diberikan untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya untuk memperoleh interaksi dengan lingkungannya dan mampu mengembangkan daya ciptanya, bebas berekspresi apapun selama bayangan tersebut sesuai dengan langkah-langkah yang ditentukan dalam teknik mengalirkan bayangan atau *image* siswa terhadap hasil interpretasinya berdasarkan cerita, gambar dan suara yang disampaikan sehingga mampu meningkatkan kreativitas siswa.

Kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari sangatlah beragam hal ini dapat dilihat dari kemurnian berfikir daya imajinasinya itu sendiri. Tidak hanya di jejal dengan meniru gerak-gerak gurunya yang pada akhirnya menjadikan siswa kaku dan tidak kreatif. maka peneliti mencoba untuk menerapkan pembelajaran tari melalui metode *image streamig* yaitu memaksimalkan kemampuan siswa dengan melalui pemanfaatan imajinasi dan intelektual yang dapat mengembangkan kreativitas. Sejalan dengan permasalahan diatas, apabila kreativitas dihubungkan dalam proses belajar mengajar dikelas sebenarnya bukan terletak pada bagaimana siswa bisa menari dengan baik dan indah. Namun terletak pada pengalaman kreatif siswa dan tari hanya dijadikan media untuk mengembangkan kecerdasan siswa yang di ungkapkan oleh pernyataan Sal Murgianto (dalam Masunah, 2012, hlm. 1) bahwa :

Nilai tari dalam dunia pendidikan menurut hemat saya, bukan terletak pada latihan kemahiran dan keterampilan gerak (semata-mata) tetapi lebih kepada kemungkinannya untuk memperkembangkan daya ekspresi

anak. Tari harus mampu memberikan pengalaman kreatif kepada anak-anak dan harus diajarkan sebagai salah satu cara untuk mengalami dan menyaakan kembali nilai estetika yang dialami dalam kehidupan.

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa dalam proses belajar mengajar siswa tidak di haruskan untuk pandai menari dengan teknik tari yang benar, tapi lebih kepada pengalaman berkreaitivitas, mengungkapkan ide-ide atau gagasan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sebab metode *image streaming* dapat dikatakan kegiatan proses kognitif seseorang dengan melalui pemusatan pemikiran pada suatu benda atau sesuatu hal, maka dengan berimajinasi seseorang akan menjadi cerdas, dengan cara tidak memaksakan pikiran kita yang tentunya akan melelahkan dan menjenuhkan, namun cukup dengan cara yang sederhana yaitu dengan mengalirkan bayangan imajinasi kedalam bentuk karya, hal ini sesuai dengan pendapat Win Wenger (2011, hlm. 303)

Menyebutkan bahwa untuk menjadi lebih cerdas ternyata caranya sangat mudah. Tidak perlu berlatih metode- metode yang sangat melelahkan yang ada dalam buku- buku tentang peningkatan kecerdasan, ada teknik yang sangat sederhana, namun cukup dengan mengalirkan bayangan kedalam bentuk kreasi atau yang disebut dengan metode ini disebut *Image streaming*, atau terjemahan bebasnya Pengaliran Bayangan.

Dan di dalam metode *image streaming* siswa dilatih bagaimana memunculkan ide-ide kreatifnya melalui suatu pemecahan masalah secara kompleks dan abstrak di dalam pikirannya yang kemudian dituangkan kedalam hasil yang berbentuk karya tari, hal ini tidak hanya dilihat dari kemampuan nya berfikir secara kognitif namun ditopang dengan kemampuan afektif kegiatan sikap dan tingkah laku bersama kelompoknya dan psikomotor kemampuan siswa tersebut dalam bergerak. menurut pandangan Jean Piaget (dalam Sularti, 2007, hlm 25) “masa remaja merupakan priode tertinggi dalam pertumbuhan operasi formal (period of formal operations)”. Pada periode ini idealnya para remaja sudah memiliki pola pikir sendiri dalam usaha memecahkan masalah-masalah yang kompleks dan abstrak. Kemampuan berfikir para remaja berkembang sedemikian rupa sehingga banyak alternatif pemecahan masalah beserta

kemungkinan akibat atau hasilnya. Para remaja tidak lagi menerima informasi apa adanya, tetapi mereka akan memproses informasi itu serta mengadaptasikannya dengan pemikiran mereka sendiri sehingga mampu mengadaptasikan diri dengan lingkungan sekitar mereka.

Metode *image streaming* atau pengaliran bayangan salah satu metode menarik yang dapat menggali kemampuan siswa dalam berkreaitivitas dalam hal ini proses kreativitas dalam kegiatan pembelajaran dapat ditopang dan dirangsang melalui rangsang gagasan ide, rangsang auditif, rangsang visual dan audio visual yang bertujuan untuk mengembangkan kepekaan siswa terhadap nilai-nilai kognitif, afektif dan psikomotor. Sebab pembelajaran merupakan perubahan tingkah laku yang nantinya akan diaplikasikan dengan lingkungannya. Hal ini ditopang dengan pendapat Syamsu dan Juntika (2005, hlm. 222) yakni :

Belajar adalah proses memperoleh perubahan tingkah laku (baik dalam kognitif, afektif maupun psikomotor) untuk memperoleh respons yang diperlukan dalam interaksi dengan lingkungan secara efisien.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk mengamati secara langsung terjadinya proses kreatif dalam pembelajaran seni tari melalui penerapan metode pembelajaran *image streaming* melalui rangsang cerita yang diduga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk menjadikan siswa lebih kreatif. Adapun judul yang peneliti angkat adalah **“Aplikasi Metode *Image Streaming* dalam Pembelajaran Seni Tari Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di Kelas VII SMP Negeri 14 Bandung”**.

B. IDENTIFIKASI MASALAH PENELITIAN

Masalah-masalah yang muncul pada penelitian yang akan dilaksanakan pada siswa kelas VII SMP 14 Bandung, antara lain:

1. Strategi yang digunakan guru, yaitu:
 - a) Guru menerapkan metode ceramah, yang menyebabkan pembelajaran hanya berpusat pada guru.

- b) Pada proses pembelajaran, guru tidak menugaskan siswa untuk menari, karena praktek tari hanya dilakukan di ekstrakurikuler.
- c) Materi yang guru ajarkan hanya berpatok pada buku paket Seni Budaya dan Keterampilan kelas VII

2. Kondisi siswa:

- a) Dibandingkan dengan respon siswa perempuan, respon siswa lelaki kurang tertarik dengan pembelajaran tari, karena mereka beranggapan bahwa tari hanya untuk siswa perempuan.
- b) Pembelajaran satu arah (*teacher centered*) membuat siswa tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran yang menyebabkan kemampuan berfikir kreatif siswa tidak berkembang.

Berdasarkan permasalahan di tersebut dapat dirumuskan bahwa inti dari permasalahan yang ada pada pembelajaran seni tari di SMP 14 Bandung adalah tidak memunculkan kreativitas siswa, seperti mengeluarkan ide-ide, menemukan dan mencoba hal-hal baru. Dengan mengaplikasikan Metode *image streaming* yang menitik beratkan pada pengaliran bayangan akan menciptakan kemampuan siswa dalam berkreativitas.

C. RUMUSAN MASALAH PENELITIAN

Setelah mengkaji dari permasalahan di atas mengenai meningkatkan kreativitas siswa, maka rumusan permasalahan yang akan diuraikan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi awal siswa sebelum menggunakan aplikasi metode *image streaming* dalam pembelajaran seni tari ?
2. Bagaimana proses pengembangan kreativitas melalui aplikasi metode *image streaming* dalam pembelajaran seni tari pada kelas VII SMP Negeri 14 Bandung ?
3. Bagaimana pengaruh aplikasi metode *image streaming* dalam pembelajaran seni tari terhadap perkembangan kreativitas siswa di kelas VII SMP Negeri 14 Bandung ?

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan paparan dalam rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memberikan bahan pertimbangan kepada pihak sekolah dan guru tentang bagaimana mencari suatu rancangan pembelajaran yang akan meningkatkan kreativitas siswa terhadap suatu mata pelajaran baik itu pelajaran seni tari maupun pelajaran umum lainnya, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif.

2. Tujuan Khusus

- a. Menganalisis kondisi awal siswa sebelum dilakukannya aplikasi Metode *image streaming* dalam pembelajaran tari terhadap peningkatan kreativitas siswa
- b. Mendeskripsikan proses pembelajaran seni tari dengan menggunakan metode *image streaming* di kelas VII SMP Negeri 14 Bandung
- c. Mendeskripsikan pengaruh dan efisiensi metode *image streaming* melalui rangsang cerita dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari

E. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu sumber masukan mengenai metode dalam mengembangkan kreativitas siswa berkreasi, selain itu penelitian ini bermanfaat bagi :

1. Manfaat bagi peneliti

- a. Memberikan pengetahuan mengenai pengembangan kreativitas siswa melalui aplikasi metode *image streaming* pada pembelajaran seni tari.

- b. Memahami lebih mendalam mengenai aplikasi metode *image steaming* kedalam bentuk gerakan dalam pembelajaran seni tari.
2. Manfaat bagi dunia pendidikan
 - a. Sebagai bahan masukan bagi dunia pendidikan, bahwa permasalahan generasi muda pada saat ini kurang mencintai seni budayanya, oleh sebab itu sehingga dengan disusunnya suatu metode *image streaming* dan materi pembelajaran kreatif dan inovatif mampu mengembangkan sikap apresiasi generasi muda terhadap seni khususnya seni tari.
 - b. Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada para pemangku pendidikan sebagai gambaran bahwa dengan metode *image streaming* dapat menjadi metode yang sangat tepat untuk mengembangkan dan menyalurkan kemampuan siswa untuk dapat berkreaasi serta membangun interaksi saling bekerjasama dan mengenalkan seni budaya yang kita miliki melalui cerita nusantara maupun daerah setempat.
 3. Manfaat bagi guru
 - a. Sebagai bahan alternatif untuk mengembangkan ketrampilan mengajar dengan melalui apresiasi seni.
 - b. Sebagai bahan masukan metode pembelajaran seni tari yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan imajinasinya.
 - c. Sebagai sumber acuan dalam melaksanakan metode *image streaming* melalui rangsang cerita pada proses pembelajaran seni tari.
 4. Manfaat bagi Jurusan Pendidikan Seni Tari

Untuk menambah referensi bagi Jurusan Pendidikan Seni Tari mengenai metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran tari dan bermanfaat bagi pembacanya.

F. STRUKTUR ORGANISASI PENULISAN

Struktur Organisasi Skripsi berisikan mengenai pemaparan-pemaparan yang ditulis peneliti dalam setiap BAB dalam skripsi, yaitu BAB I sampai BAB V, seperti pemaparan di bawah ini:

a. BAB I

Latar Belakang Penelitian yang menjelaskan tentang latar belakang diambilnya penelitian. Pada latar belakang masalah memunculkan tentang: 1. Definisi dari kreativitas dan teori-teori yang mendasari kreativitas; 2. Komponen-komponen pembelajaran, seperti tujuan, bahan ajar, metode pembelajaran dan evaluasi pembelajaran; 3. Definisi dari metode pembelajaran; 4. Definisi Metode *image streaming* dan pendapat para ahli; 5. Permasalahan yang ada di SMP Negeri 14 Bandung Bandung pada pembelajaran Tari; 6. Hubungan antara meningkatkan kreativitas siswa melalui metode *image streaming* dan pembelajaran Tari.

Identifikasi Masalah Penelitian yang menjabarkan mengenai inti permasalahan di SMP Negeri 14 Bandung yang dilihat dari pendidik dan peserta didik, serta solusi yang akan diberikan oleh peneliti, yaitu aplikasi metode *image streaming* dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VII di SMP Negeri 14 Bandung.

Rumusan Masalah Penelitian yang menjabarkan mengenai rumusan-rumusan masalah sebagai batasan untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 14 Bandung. Rumusan masalah dibatasi menjadi tiga persoalan, yaitu deskripsi kondisi awal siswa, proses penerapan metode *image streaming* dan hasil dari aplikasi metode *image streaming* terhadap kreativitas siswa.

Tujuan Penelitian berisikan tujuan-tujuan dari penelitian yang berhubungan dengan rumusan masalah.

Manfaat Penelitian menjabarkan mengenai manfaat dari diadakannya penelitian, seperti manfaat untuk dunia pendidikan guru seni budaya, manfaat untuk Universitas serta untuk peneliti itu sendiri

Struktur Organisasi Peneliti yang menjelaskan pemaparan-pemaparan penulis dalam setiap BAB.

b. BAB II

Kajian Pustaka dari Aplikasi Metode *Image Streaming* Dalam Pembelajaran Seni Tari untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VII SMP Negeri 14 Bandung, berisikan mengenai teori-teori yang menunjang penelitian. Teori-teori yang dijabarkan antara lain mengenai: 1. Definisi Metode Pembelajaran; 2. Definisi *Image Streaming*; 3. Definisi Kreativitas; 4. Strategi Meningkatkan Kreativitas; 5. Stimulus Dalam Pembelajaran Tari . teori-teori yang diambil berdasarkan sumber-sumber yang relevan dan definisi dari pemikiran peneliti.

Asumsi pada penelitian ini menjabarkan mengenai pemahaman Metode *Image Streaming* yang dapat mengembangkan kreativitas siswa.

c. BAB III

Lokasi Penelitian yang menjelaskan mengenai sasaran penelitian yang akan dilakukan pada siswa kelas VII D SMP Negeri 14 Bandung.

Desain Penelitian yang digunakan dalam penelitian secara periodik dan sistematis sesuai dengan kaidah dalam metode penelitian.

Definisi Operasional pada penelitian ini berhubungan dengan variabel yang digunakan dan pengertian dari variabel tersebut, serta hubungannya antar kedua variabel.

Metode Penelitian menjabarkan mengenai metode yang digunakan pada penelitian, yaitu Penelitian Tindakan Kelas

Tahap-Tahap Siklus Penelitian Tindakan yaitu menjelaskan mengenai tahapan-tahapan yang harus dipersiapkan dalam setiap siklusnya.

Instrumen Penelitian menjabarkan mengenai instrumen yang digunakan dalam penelitian.

Teknik Pengumpulan Data yang digunakan terdiri dari tiga macam, yaitu wawancara, observasi, dokumentasi dan studi literatur. Selain macamnya, teknik

pengumpulan data menjabarkan masing-masing kegunaannya dan semua itu berfungsi untuk mengumpulkan data hasil penelitian.

Prosedur Penelitian yang digunakan adalah langkah-langkah yang harus dilakukan sebelum penelitian.

d. BAB IV

Hasil Penelitian dibagi menjadi kedalam tiga bagian, yaitu: 1. Deskripsi Kondisi Awal Siswa Sebelum Penerapan Metode *Image Streaming*; 2. Proses Pembelajaran melalui Metode *Image Streaming*; 3. Hasil Aplikasi Metode *Image Streaming* Hasil penelitian dijabarkan secara umum mengenai ketiga hal tersebut.

Pembahasan Hasil Penelitian merupakan penjabaran secara lebih rinci dari hasil penelitian dan dibagi kedalam dua bagian, yaitu: 1. proses penelitian dari Aplikasi Metode *Image Streaming* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VII di SMP Negeri 14 Bandung; 2. Hasil penelitian Aplikasi Metode *Image Streaming* dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VII SMP Negeri 14 Bandung; 3. Selain hasil dan pembahasan menjabarkan pula mengenai temuan pada saat penelitian yang menjabarkan dampak positif bagi siswa dari aplikasi Metode *Image Streaming* dan kendala-kendala yang dihadapi oleh peneliti.

e. BAB V

Kesimpulan berisikan kesimpulan-kesimpulan yang disimpulkan berdasarkan penjabaran dari BAB I hingga BAB IV, bahwa aplikasi Metode *Image Streaming* dalam pembelajaran Tari dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas VII D SMP Negeri 14 Bandung.

Saran diberikan untuk para pembaca, khususnya yang ingin membuat penelitian lanjutan dari penelitian ini. Saran ditinjau dari aplikasi Metode *Image Streaming*, aspek siswa dan kondisi siswa, alokasi waktu pada saat penerapan Metode *Image Streaming*.