

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

##### 1. Subjek Penelitian

”Penerapan Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualisation, Intellectual*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Tari di Kelas VIII SMPN 29 Bandung”. (Skripsi Niya Kurnia Ningsih, Jurusan Pendidikan Seni Tari, 2014).

“Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Berfikir Kreatif Dan Keterampilan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar. (Skripsi Akbar, Jurusan Pendidikan Dasar 2014).

##### 2. Temuan Penelitian

Fokus kajian penelitian Ningsih pada model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualisation, Intellectual*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni tari, dengan hasil penelitian mengungkapkan bahwa melalui model pembelajaran SAVI, kreativitas siswa kelas VIII M SMPN 29 Bandung dapat meningkat.

Fokus kajian penelitian Akbar pada pengaruh model experiential learning terhadap berfikir kreatif dan keterampilan menulis karangan siswa Sekolah Dasar, dengan hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan model *experiential learning* berpengaruh terhadap peningkatan berpikir kreatif dan menulis karangan narasi siswa.

##### 3. Posisi Teoretik Peneliti

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan ke dua orang peneliti di atas, yaitu sama-sama menerapkan model pembelajaran. Kesamaan dengan peneliti pertama yaitu pada tujuan meningkatkan hasil belajar siswa, dan sasaran penelitian yaitu siswa SMP. Perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan dan tempat penelitian.

Kesamaan dengan peneliti ke dua yaitu pada model pembelajaran yang digunakan, sementara perbedaannya terletak pada tujuan. Peneliti ke dua lebih

menekankan pada berpikir kreatif dan keterampilan menulis dan khalayak sasaran penelitiannya di tingkat Sekolah Dasar.

Ke dua penelitian terdahulu di atas, menjadi referensi bagi peneliti, agar tidak terjadi duplikasi atau plagiarisme dalam penelitian ini.

## **B. Kurikulum Pembelajaran Seni Tari**

### **1. KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)**

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada jenjang sekolah menengah dalam penyusunannya mengacu kepada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, KTSP merupakan kurikulum penyempurnaan dari KBK (kurikulum 2004). KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan dan dikembangkan melalui upaya pemberdayaan tenaga kependidikan dalam sumber daya pendidikan lainnya untuk meningkatkan mutu hasil belajar dilingkungan masing-masing tingkat satuan pendidikan (Muhamian, sutiah, & prabowo, 2008, hlm. 32). Pengembangan KTSP menggunakan Kurikulum Berbasis *Life Skill* (KBL) yang bersifat *desentralistik*, yaitu setiap daerah dan satuan pendidikan diberikan kesempatan dan kebebasan untuk mengembangkan dan meningkatkan standar kompetensi dan standar kelulusan siswa selama berada pada rambu-rambu yang ditetapkan oleh pusat. KTSP memuat prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan siswa dan lingkungannya;
- b. Beragam dan terpadu;
- c. Tanggap terhadap ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni;
- d. Relevan dengan kebutuhan kehidupan;
- e. Menyeluruh dan berkesinambungan;
- f. Belajar sepanjang hayat;
- g. Seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah. (Muslich, 2011, hlm. 11).

Terdapat beberapa komponen dalam KTSP (Muslich, 2011, hlm. 12), yaitu:

- a. Tujuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan  
Tujuan KTSP pada sekolah tingkat menengah adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan untuk hidup mandiri, dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

- b. Struktur dan muatan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan
- 1) Struktur KTSP pada jenjang sekolah menengah tertuang dalam standar isi, yang dikembangkan dari kelompok mata pelajaran sebagai berikut:
    - a) Kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia;
    - b) Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian;
    - c) Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi;
    - d) Kelompok mata pelajaran estetika;
    - e) Kelompok mata pelajaran jasmani, olah raga, dan kesehatan.
  - 2) Muatan KTSP meliputi sejumlah mata pelajaran yang keluasan dan kedalamannya merupakan beban belajar bagi siswa pada satuan pendidikan.
    - a) Kalender pendidikan  
Penyusunan kalender pendidikan dilakukan sesuai dengan kebutuhan daerah, karakteristik sekolah, kebutuhan siswa, dan masyarakat.
    - b) Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pengajaran (RPP)  
Berdasarkan silabus guru dapat mengembangkan RPP yang akan diterapkan dalam KBM bagi siswa.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran Seni budaya memuat Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Standar Isi (SI) yang terdiri dari Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). Standar Kompetensi pada mata pelajaran seni budaya mencakup kegiatan berapresiasi dan berekspresi karya seni, sedangkan Kompetensi Dasar (KD) merupakan penjabaran dari Standar Kompetensi (SK). Pembelajaran seni tari dalam KTSP ditempatkan sebagai sub mata pelajaran seni budaya di sekolah. KTSP menyatakan bahwa mata pelajaran seni budaya (seni tari) pada pendidikan menengah bertujuan agar siswa memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut (Nurfaida, 2012, hlm. 49):

- a. Memahami konsep dan pentingnya seni budaya (seni tari);
- b. Menampilkan sikap apresiatif terhadap seni budaya (seni tari);
- c. Menampilkan kreativitas melalui seni budaya (seni tari);
- d. Meningkatkan peran serta seni budaya (seni tari) pada tingkat lokal, regional, maupun global;
- e. Mengolah dan mengembangkan rasa humanistik. Berdasarkan tujuan tersebut pelajaran seni budaya (seni tari) dapat berfungsi untuk mengembangkan wawasan, pengetahuan, kepekaan, kepedulian, dan meningkatkan penghargaan dan penghormatan siswa kepada seni budaya lain.

Secara khusus berfungsi untuk mengembangkan kemampuan siswa dan merefleksikan ke dalam kehidupannya.

Menurut BSNP (dalam Nurfaida, 2012, hlm. 50) Standar Kompetensi Lulusan sub mata pelajaran seni tari adalah sebagai berikut:

- a. Mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni tari tunggal dan berpasangan atau kelompok terhadap keunikan tari daerah setempat;
- b. Mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni tari tunggal dan berpasangan atau kelompok terhadap keunikan seni tari Nusantara;
- c. Mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni tari tunggal dan berpasangan atau kelompok terhadap keunikan tari Mancanegara.

## 2. Pembelajaran Seni Tari

Pembelajaran menurut Gagne dan Brigga (dalam Majid, 2012, hlm. 269) adalah rangkaian peristiwa (*event*) yang mempengaruhi pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan mudah. Pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dengan lingkungan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu perubahan perilaku (pengetahuan, sikap, maupun keterampilan). Proses pembelajaran harus terselenggara secara interaktif, inspiratif, menantang, kreativitas, memberikan ruang kepada siswa untuk menuangkan ide atau gagasan, menyenangkan dan memandirikan siswa. Proses pembelajaran bukan merupakan proses memindahkan pengetahuan yang dimiliki oleh guru kepada siswa, tetapi siswa memiliki kemampuan untuk mencari mengolah dan menggunakan pengetahuan tersebut. Dalam pembelajaran siswa diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri informasi, oleh karena itu seharusnya kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memberdayakan potensi siswa atau siswa menjadi kompetensi yang diharapkan.

Kegiatan pembelajaran dilakukan untuk memfasilitasi siswa menemukan, mengolah dan menggunakan informasi maupun pengetahuan untuk mengembangkan potensi siswa menjadi kompetensi atau hasil belajar yang diharapkan dan telah ditetapkan. Terdapat beberapa kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah salah satunya adalah kegiatan pembelajaran seni. Seni adalah hasil akal budi manusia yang melibatkan rasa, keterampilan, dan rasio

sebagai ungkapan perasaan diri (Nurfaida, 2012, hlm. 46). Pembelajaran seni dalam sekolah umum bukan menitikberatkan siswa menjadi seorang seniman, tetapi sebuah ungkapan perasaan siswa yang melibatkan rasa maupun keterampilan. Menurut Masunah (dalam Hermawan, 2012, hlm. 25) tujuan pendidikan seni adalah menumbuhkan kemampuan mengapresiasi seni dan budaya siswa, melalui pendidikan seni diharapkan siswa dapat membantu perkembangan fisik dan psikisnya secara seimbang. Oleh karena itu, sebaiknya pembelajaran seni memberikan ruang kepada siswa untuk melakukan eksplorasi terhadap suatu karya seni. Kegiatan pembelajaran seni diharapkan mampu menciptakan siswa lebih kreatif, inovatif dan mencintai budaya sendiri. Kegiatan pembelajaran seni di sekolah umum terbagi menjadi beberapa diantaranya pembelajaran seni musik, pembelajaran seni rupa dan pembelajaran seni tari.

Tari adalah Ekspresi manusia yang paling dasar dan paling tua melalui tubuhnya, manusia memikirkan dan merasakan ketegangan dan ritme-ritme alam sekitarnya dan selanjutnya menggunakan tubuh sebagai instrumennya, ia mengekspresikan respon-respon perasaannya kepada alam sekitar. (Had, 2003, hlm. 1)

Pembelajaran seni tari merupakan kegiatan interaksi untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu perubahan perilaku pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor melalui mengekspresikan gerak dan memahami konsep-konsep atau teori dalam pembelajaran seni tari. Pembelajaran seni tari pada hakekatnya upaya untuk membelajarkan siswa melalui berbagai upaya, strategi, metode, model pembelajaran, dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Pembelajaran seni tari pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) tidak menitik beratkan pada aspek psikomotor, tetapi menitik beratkan kepada ketiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Materi dalam pembelajaran seni tari bersifat teori dan praktik, yang dimaksud dengan pembelajaran teori yaitu mengenalkan atau memberikan pemahaman mengenai wawasan tari secara teoritis. Pembelajaran praktik yaitu siswa melakukan atau terlibat langsung dalam melakukan gerak sehingga siswa mendapatkan pengalaman kreatif. Pembelajaran teori dan praktik dalam pembelajaran seni tari tidak mengesampingkan aspek afektif melainkan aspek afektif dalam pembelajarannya melebur menjadi satu. Tapi, pada kenyataannya guru seni tari hanya berfokus pada pengajaran yang

berbasis teori. Hal tersebut akan membuat siswa bingung ketika melakukan pembelajaran dan kurangnya kreativitas yang muncul dari diri siswa.

Pembelajaran seni tari ditingkat SMP bukan bertujuan untuk menciptakan siswa menjadi ahli dalam bidang tari tapi untuk mengembangkan kreativitas yang ada dalam diri siswa. Tetapi, bukan berarti guru mengesampingkan siswa yang berbakat dalam bidang tari. Peran guru dalam pembelajaran seni tari menjadi fasilitator bagi siswa berbakat maupun kurang berbakat sehingga siswa dapat berkembang atau tumbuh dengan optimal dengan kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh setiap siswa. Adapun tiga tujuan pendidikan seni (termasuk seni tari) pada tingkat sekolah menengah yaitu (Nurfaida, 2012, hlm. 48):

- a. Sebuah strategi atau cara memupuk, mengembangkan sensitivitas dan kreativitas;
- b. Memberi peluang seluas-luasnya kepada siswa untuk berekspresi dan berkreasi;
- c. Mengembangkan pribadi anak ke arah pembentukan pribadi yang utuh dan menyeluruh baik secara individu, sosial, maupun budaya.

Kegiatan pembelajaran seni tari siswa dituntut untuk berpartisipasi atau terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga siswa dapat memahami, menikmati, dan merasakan pembelajaran seni tari dengan langsung, dan sebagai upaya untuk menumbuhkan kreativitas, rasa ingin tahu, serta sifat inovatif pada siswa. Pembelajaran seni tari sebaiknya memberikan ruang, kebebasan, dan keleluasaan kepada siswa atau siswa untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi siswa dalam karya seni. Pada kesempatan ini siswa dapat menuangkan ide ataupun gagasan yang dimiliki sesuai dengan apa yang siswa inginkan, sehingga siswa dapat menyalurkan ide tersebut dalam gerak yang mampu dilakukan dan dapat dibuat oleh siswa sendiri. Kegiatan pembelajaran seni tari yang membawa suasana riang, gemira, tidak membosankan, efektif dan efisien akan menghasilkan pembelajaran seni tari yang berkualitas dan menghasilkan hasil belajar yang di harapkan.

### **C. Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)**

Siswa SMP atau siswa Sekolah Menengah Pertama termasuk ke dalam periode remaja yang disebut juga *adolescence* dalam bahasa latin yaitu *adolescere* yang mempunyai arti “*to grow into adulthood*”. Tepatnya Siswa Menengah

Mersa Fitriani , 2015

*Studi Eksperimen Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Tari Di Kelas Viii Smp Negeri 3 Lembang*

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu

Pertama (SMP) berada pada periode remaja awal karena berada pada usia 12-15 tahun, periode ini merupakan periode transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Menurut piaget (dalam Hartinah, 2008, hlm. 58) remaja adalah suatu usia di mana individu menjadi Julam masyarakat dewasa, suatu usia di mana anak tidak merasa berada di bawah tingkat orang yang lebih tua, melainkan merasa sama atau paling sejajar. Periode remaja merupakan periode peralihan antara masa anak-anak menuju dewasa sehingga seringkali menunjukkan sifat-sifat seperti adanya kegelisahan, kebingungan karena terdapat atau terjadinya sebuah pertentangan pendapat, keinginan untuk menghayal dan adanya aktivitas berkelompok. Tetapi, periode remaja salah satu periode yang unik, kenuikan periode ini terletak pada setiap individu-individunya. Walaupun setiap remaja dari atau dibesarkan di keluarga yang sama akan memperlihatkan perbedaan dalam besar badan, intelegensi, minat dan sifat sosialnya.

Masa SMP (remaja awal) ini merupakan masa saat perkembangan fisik dan intelektual berkembang dengan pesat. Pada masa SMP cenderung berpikir mengenai siapa dirinya, apa yang dipikirkan orang lain dan mempelajari dirinya senidiri. Secara umum masa atau periode ini mempunyai karakteristik pada setiap aspek perkembangannya, yaitu:

#### 1. Perkembangan Aspek Kognitif

Perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan (kapasitas) individu untuk memanipulasi dan mengingat informasi (L. N dan Sugandhi, 2011, hlm. 81). Pada masa ini siswa siswa akan mampu berfikir secara imajinatif, mampu berfikir secara simbolis dan mampu berfikir secara bermakna tanpa memerlukan objek yang konkret maupun visual. Seperti yang diungkapkan oleh piaget (dalam L. N dan Sugandhi, 2011, hlm. 81) perkembangan kognitif remaja berada pada tahap *formal operation stage* dan tahapan berfikir *formal operation stage* menurut Broughton, adalah sebagai berikut:

- a. *Early formal operational thought*, yaitu kemampuan remaja untuk berpikir dengan cara-cara hipotetik yang menghasilkan pikiran-pikiran sukarela tentang berbagai kemungkinan yang tidak terbatas. Pada tahap ini remaja atau siswa berfikir secara idealistik;

- b. *Lake formal operational thought*, yaitu remaja mulai menguji pikirannya yang berlawanan dengan pengalamannya dan mengembalikan keseimbangan intelektualnya.

Bukan hanya berada pada tahap *formal operation stage* tetapi pada tahap ini juga berkembang tujuh kecerdasan yang dikemukakan oleh Garner (dalam Hartinah, 2008, hlm. 5), yaitu:

kecerdasan linguistik (kemampuan bahasa yang fungsional), kecerdasan logis matematis (kemampuan berfikir runtut), kecerdasan musikan (kemampuan menangkap dan menciptakan pola nada dan irama), kecerdasan spasial (kemampuan membentuk imaji mental tentang realistik), kecerdasan kinestetik ragawi (kemampuan menghasilkan gerak motorik), kecerdasan intrapribadi (kemampuan untuk mengenal diri sendiri dan mengembangkan rasa jati diri) dan kecerdasan antarpribadi (kemampuan memahami orang lain).

Guru dalam hal ini harus memahami kondisi mental siswa, kognitif, serta hubungan sosial. Sehingga guru dapat melayani atau menjadi fasilitator siswa dalam konteks pembelajaran seni tari dan guru dapat mendesain perencanaan pembelajaran seni tari dengan mempertimbangkan aspek perkembangan pada periode remaja awal.

## 2. Perkembangan Aspek Afektif

Perkembangan afektif ini mencakup emosi atau perasaan yang dimiliki oleh siswa yang harus diperhatikan dalam pembelajaran seni tari. Menurut Bloom yang menyebutkan ranah afektif sebagai berikut ‘

- a. Sadar akan situasi, fenomena, masyarakat, dan objek disekitar;
- b. Responsif terhadap stimulus-stimulus yang ada dilingkungan mereka; Bisa menilai;
- c. Dapat mengorganisasi nilai-nilai dalam suatu sistem dan menentukan hubungan di antara nilai-nilai yang ada;
- d. Memiliki karakteristik dan mengetahui karakteristik tersebut dalam bentuk nilai. (Bloom, dalam Hartinah, 2008, hlm. 7).

Pemahaman guru mengenai perkembangan aspek afektif siswa pada pembelajaran seni tari sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran atau berhasilnya pembelajaran yang dilaksanakan. Keberhasilan pembelajaran tersebut dapat terlihat terutama ketika siswa belajar kelompok. Oleh sebab itu, guru harus selalu mengamati ataupun mengawasi siswa dalam pembelajaran tari termasuk ketika siswa sedang bekerja kelompok pada jam pembelajaran.

**Mersa Fitriani , 2015**

*Studi Eksperimen Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Tari Di Kelas Viii Smp Negeri 3 Lembang*

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu

### 3. Perkembangan Aspek Psikomotor

Perkembangan aspek ini merupakan salah-satu perkembangan yang penting yang harus diketahui oleh guru. Ada beberapa tahapan dalam perkembangan aspek psikomotor yaitu :

- a. Tahap kognitif, pada tahap ini adanya gerakan-gerakan yang kaku dan lambat. Hal tersebut karena siswa masih dalam taraf belajar untuk mengendalikan gerakan-gerakan.
- b. Tahap asosiatif, tahap ini merupakan tahap pertengahan dalam perkembangan aspek psikomotor. Siswa masih menggunakan pikirannya dalam melakukan gerakan, tetapi waktu untukberpikir lebih sedikit.
- c. Tahap otonomi, tahap ini gerakan-gerakan telah dilakukan secara spontan dan ketika siswa melakukan gerakan-gerakan siswa tidak memikirkan tentang gerakannya. (Hartinah, 2008, hlm. 6)

Pemahaman guru mengenai perkembangan aspek psikomotor sangat penting dalam pembelajaran seni tari, hal ini menjadi tolak ukur guru untuk tidak memaksa siswa dalam melakukan gerak.

#### **D. Kompetensi Pembelajaran Seni tari**

Kompetensi adalah spesifikasi dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta penerapan dari pengetahuan dan keterampilan tersebut dalam suatu pekerjaan atau lintas industri sesuai dengan standar kinerja yang diisyaratkan (Hosnan, 2014, hlm. 23). Kompetensi memuat syarat minimal yang harus dimiliki seseorang sehingga menghasilkan sesuatu atau tugas dengan hasil yang baik, di dalam kompetensi terdapat unsur pengetahuan, keterampilan dan sikap. Kompetensi pembelajaran menjadi syarat bagi siswa untuk lulus atau dikatakan berhasil dalam pembelajaran. Kompetensi pada pembelajaran seni tari memuat aspek kognitif atau pengetahuan, aspek afektif atau sikap, dan aspek psikomotor atau keterampilan. Siswa dikatakan berhasil dalam pembelajaran seni tari ketika siswa telah mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Dalam pembelajaran seni tari terdapat kompetensi yang harus dicapai oleh siswa yaitu tumbuhnya rasa estetika dalam berkesenian dan dapat mengapresiasi hasil karya orang lain sebagai salah satu usaha pembentuk karakter siswa dalam menghargai hasil karya seni (Sunandani, 2014, hlm. 12).

Kompetensi dalam pembelajaran muncul dengan harapan mencetak atau menghasilkan siswa-siswa yang berkualitas. Untuk menghasilkan siswa yang

berkualitas, dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk dapat membuktikan keprofesionalannya. Menurut Syukur (dalam Castaria, 2011, hlm. 30) standar kompetensi pedagogik guru seni adalah sebagai berikut:

Standar kompetensi pedagogik guru seni adalah memiliki kemampuan mengelola siswa yang meliputi pengetahuan dan pemahaman terhadap siswa, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran siswa, evaluasi hasil belajar, penelitian kelas, dan pengembangan siswa untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.

Keberhasilan guru seni tari dalam mengajar dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran atau mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Pemahaman guru terhadap siswa merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru seni tari untuk melaksanakan proses pembelajaran yang diharapkan.

#### **E. Model *Experiential Learning***

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia secara umum kata “model” berarti pola (contoh, acuan, ragam, dsb) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Model diartikan sebagai “kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan” (Majid, 2012, hlm. 127). Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu siswa (Hosnan, 2014, hlm. 7). Jadi, model pembelajaran menurut Dewey (dalam Majid, 2012, hlm. 127) adalah:

*A plan or pattern that we can use to design face to face teaching in the classroom or tutorial setting and to shape instructional material.* (suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan diluar kelas dan untuk menajamkan materi pengajaran).

Menurut Aunurrahman (2009, hlm. 143) penggunaan model yang tepat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pembelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pembelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang baik. Model pembelajaran *experiential learning* merupakan model yang dikembangkan dari *experiential learning theory* (ELT), yang dikembangkan oleh David Kolb sekitar tahun 1980-an. Menurut Mahfudin

(dalam Majid, 2012, hlm. 181) model *experiential learning* adalah ‘tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri’. Model ini membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman yang alami oleh siswa, penggunaan pengalaman untuk menolong pembelajar atau siswa dalam mengembangkan kemampuannya dalam proses pembelajaran. Model ini membuat siswa aktif dalam pembelajaran sehingga terciptanya pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Menurut Lewin (dalam Akbar, 2014, hlm. 39) model *experiential learning* memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. *Experiential learning* yang efektif akan mempengaruhi cara berpikir siswa, sikap dan nilai-nilai, persepsi, dan perilaku siswa;
2. Siswa lebih mempercayai pengetahuan yang ditemukan sendiri dari pada pengetahuan yang diberikan orang lain;
3. Belajar akan efektif bila merupakan sebuah proses yang aktif; yang dimaksud disini adalah jika dalam pembelajaran siswa terlibat langsung maka akan terjalin pembelajaran yang aktif dan siswa akan lebih memahami pembelajaran dengan sempurna.
4. Perubahan hendaknya tidak terpisah-pisah antara kognitif, afektif dan perilaku, tetapi ketiga elemen tersebut merupakan sebuah sistem dalam proses belajar yang saling berkaitan dengan satu sama lain, teratur dan sederhana.
5. *Experiential learning* lebih dari sekedar memberi informasi untuk perubahan kognitif, afektif, maupun perilaku mengajar siswa untuk dapat berubah.
6. Pengubahan persepsi tentang diri sendiri dan lingkungan sangat diperlukan sebelum melakukan pengubahan pada kognitif, afektif, dan perilaku. Menurut Lewin tingkah laku, sikap, dan cara berpikir seseorang ditentukan oleh persepsi mereka.
7. Perubahan perilaku akan bermakna bila kognitif, afektif, dan perilaku itu sendiri tidak berubah. Keterampilan-keterampilan baru mungkin dapat dikuasai atau dipraktikkan, tetapi tanpa melakukan perubahan atau belajar terus-menerus maka keterampilan-keterampilan tersebut akan menjadi luntur.

Model *experiential learning* salah satu model yang menekankan *student center*, model ini menfokuskan pembelajaran yang bersifat aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Model *experiential learning* muncul berdasarkan beberapa kenyataan, yaitu:

1. Pembelajaran dalam belajar akan lebih baik ketika mereka terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar;

2. Adanya perbedaan-perbedaan secara individu dalam hal gaya yang disukai;
3. Ide-ide atau prinsip yang dialami dan ditemukan pembelajaran lebih efektif dalam pemerolehan bahan ajar;
4. Komitmen peserta dalam belajar akan lebih baik ketika mereka mengambil tanggung jawab dalam proses belajar mereka sendiri;
5. Belajar pada hakikatnya melalui suatu proses. (Hosnan, 2014, hlm. 381).

Model *experiential learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memutuskan pengalamannya sendiri, keterampilan-keterampilan yang ingin dikembangkan, dan pembuatan konsep pengalaman yang pernah mereka alami. Model *experiential learning* bukan hanya memberikan wawasan pengetahuan konsep-konsep, tetapi juga memberikan pengalaman keterampilan melalui belajar dengan cara melakukan melalui tugas-tugas yang nyata. Menurut Johnson & Johnson (dalam Akbar, 2014, hlm. 41) tujuan *Experiential learning* adalah untuk mempengaruhi siswa dengan tiga cara, yaitu: mengubah struktur kognitif, Mengubah sikap siswa dan memperluas keterampilan-keterampilan siswa yang ada. Beberapa hal yang membedakan model *experiential learning* dengan model lainnya yaitu model ini menjadikan pengalaman sebagai media belajar dan berfokus pada proses pembelajaran untuk masing-masing individu. Pengalaman dalam model ini mempunyai peran yang utama atau mempunyai peran yang sangat penting.

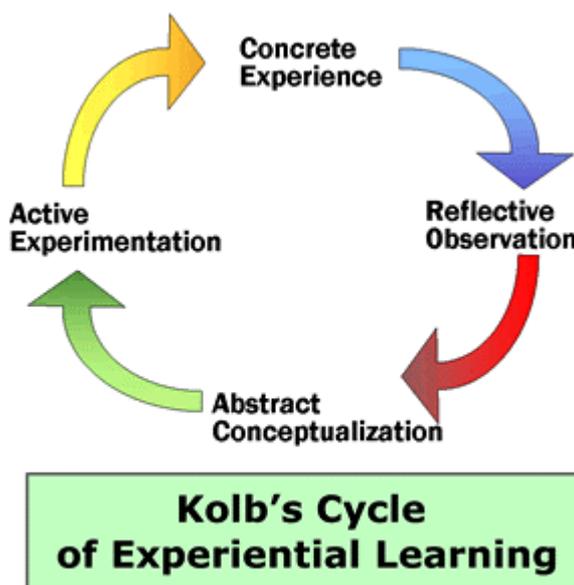
Dalam setiap model terdapat keunggulan atau kelebihan dari model itu sendiri, keunggulan model *experiential learning* (Hosnan, 2014, hlm. 381) adalah

Meningkatkan semangat dan gairah pembelajar, membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif, munculnya kegembiraan dalam proses belajar, mendorong dan mengembangkan proses berfikir kreatif, menolong siswa untuk dapat melihat dalam perspektif yang berbeda, memunculkan kesadaran akan kebutuhan untuk berubah dan memperkuat kesadaran sendiri.

Dalam model ini guru harus memikirkan atau merancang aktivitas pengalaman belajar, seperti hal apa yang harus terjadi pada diri siswa baik secara individu maupun kelompok. Model ini memberikan kesempatan kepada guru dalam membangkitkan semangat belajar sehingga terciptanya suasana belajar yang kondusif, memberikan ruang kepada siswa untuk menuangkan ide atau gagasan sehingga mendorong dan mengembangkan proses berpikir kreatif serta

melatih atau mendorong meningkatkan kreativitas siswa. Model ini memberikan keuntungan kepada guru sebab model ini menekankan proses pembelajaran sehingga guru dapat melihat secara langsung peningkatan kemampuan siswa menggunakan model *experiential learning*. Model *experiential learning* dapat digunakan dalam kelas kecil maupun kelas besar.

Menurut David A. Kolb (dalam Majid, 2012, hlm. 187) tahapan-tahapan pembelajaran dalam model *experiential learning* yaitu: *Concrete Experience* (CE), *Reflective Observation* (RO), *Abstract Conceptualization* (AC), dan *Active Experimentation* (AE). Tahapan pembelajaran model *experiential learning* digambarkan dalam bentuk lingkaran, seperti berikut:



**Gambar 2.1**

Tahapan Pembelajaran Model *Experiential Learning*

(Dokumentasi, Krik: 2007)

Tahapan - tahapan pembelajaran di atas, dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap *Concrete Experience* (CE) atau Pengalaman Konkret, yaitu tahap ini merupakan pemberian stimulus kepada siswa untuk mendorong siswa melakukan aktivitas atau mendorong siswa melakukan kegiatan atau mengalaminya sendiri. Tahap ini siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Kegiatan siswa dapat berangkat dari pengalaman yang pernah dialami

sebelumnya. Aktivitas pada tahap ini dapat dilakukan oleh individu maupun kelompok.

2. Tahap *Reflective Observation* (RO) atau Refleksi Observasi, yaitu tahapan yang dilakukan siswa untuk mereview yang telah dilakukan. Dalam tahap ini siswa dituntut untuk mendengarkan, memberikan tanggapan, dan menemukan perbedaan. Tahap ini pembelajaran yang dilakukan dengan mengamati pengalaman dari aktifitas yang telah dilakukan dengan menggunakan panca indra ataupun melalui bantuan alat peraga. Kemudian merefleksi hasil yang didapatkan dan dikomunikasikan satu sama lain.
3. Tahap *Abstract Conceptualization* (AC) atau Penyusunan Konsep Abstrak, yaitu tahap ini mencari konsep yang berkaitan dengan pembelajaran. Pada tahap ini siswa harus mampu menjelaskan suatu fenomena dengan memikirkan dan mencermati hubungan dengan pengalaman yang diperoleh setelah melakukan observasi dan refleksi.
4. Tahap *Active Experimentation* (AE) atau aplikasi, yaitu tahap siswa menggunakan teori untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan atau tahap implementasi dimana siswa menerapkan pengalaman yang telah dialami sebelumnya pada pembelajaran. Dalam tahap ini siswa menunjukkan pemahaman yang telah dimiliki dalam memecahkan permasalahan yang terkait dengan pengalaman sehari-hari.

Beberapa perbedaan antara model *experiential learning* dengan cara pembelajaran tradisional digambarkan dalam tabel berikut ‘

**Tabel 2.1**  
**Perbedaan Model *Experiential Learning***  
**Dengan Cara Pembelajaran Tradisional**

<i>Experiential Learning</i>	<i>Tradisional Content-based Learning</i>
Aktif	Pasif
Bersandar pada penemuan individu	Bersandar pada keahlian mengajar
Partisipatif, berbagai arah	Otokratis, satu arah
Dinamis dan belajar dengan melakukan	Terstruktur dan belajar dengan mendengar

<i>Experiential Learning</i>	<i>Tradisional Content-based Learning</i>
Bersifat terbuka	Cakupan terbatas dengan sesuatu yang baku
Mendorong untuk menemukan sesuatu	Terfokus pada tujuan belajar yang khusus

(Sumber : Hosnan, 2014, hlm. 380).

## **F. Implementasi Model *Experiential Learning* Dalam Pembelajaran Seni Tari**

Implementasi model *experiential learning* dalam pembelajaran seni tari berdasarkan tahapan pembelajaran yang telah diuraikan di atas, adalah sebagai berikut:

### 1. Tahap *Concrete Experience* (CE) atau Pengalam Konkret

Implementasi tahap CE pada pembelajaran seni tari, yaitu:

- a. Peneliti memberikan stimulus (rangsangan) kepada siswa melalui pertanyaan-pertanyaan seperti peneliti bertanya kepada siswa mengenai “apa saja tempat yang digunakan untuk bercocok tanam?;
- b. Siswa menanggapi pertanyaan peneliti;
- c. Peneliti menspesifikasikan jawaban siswa yaitu persawahan;
- d. Peneliti menstimulus siswa dengan pertanyaan mengenai berbagai aktivitas yang dilakukan di sawah?;
- e. Siswa menanggapi pertanyaan peneliti;
- f. Dengan bimbingan peneliti, siswa aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan mengenai macam-macam bentuk ruang dan arah angin;
- g. Peneliti memperlihatkan berbagai gambar aktivitas-aktivitas di sawah seperti, gambar sawah, mencangkul, membajak, dan sebagainya.

### 2. Tahap *Reflective Observation* (RO) atau Refleksi Observasi

Implementasi tahap RO pada pembelajaran seni tari, yaitu:

- a. Dengan bimbingan peneliti, siswa mengamati berbagai gambar yang diperlihatkan oleh guru;
- b. Dengan bimbingan peneliti, siswa Mencotohkan aktivitas-aktivitas yang ditunjukkan oleh gambar dan mencontohkan arah mata angin;

- c. Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya;
  - d. Siswa bertanya mengenai materi yang telah disampaikan.
3. Tahap *Abstract Conceptualization* (AC) atau penyusunan konsep abstrak  
Implementasi tahap AC pada pembelajaran seni tari, yaitu:
- a. Dengan bimbingan guru, siswa mengeksplorasi gerak sesuai dengan aktivitas di sawah;
  - b. Dengan bimbingan peneliti, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara acak;
  - c. Dengan bimbingan guru secara kelompok, siswa dapat mengeksplorasi gerak kreatif sesuai dengan ide atau gagasan masing-masing kelompok;
  - d. Peneliti, memberikan tugas kepada siswa untuk membuat pola lantai sesuai dengan kreasi siswa.
4. Tahap *Active Experimentation* (AE) atau aplikasi  
Implementasi tahap AC pada pembelajaran seni tari, yaitu:
- a. Peneliti, meminta siswa untuk mengaplikasikan pola lantai dengan gerak kreatif hasil kreasi siswa;
  - b. Dengan bimbingan guru, siswa berlatih dengan menngaplikasikan pola lantai dengan gerak kreatif;
  - c. Siswa menampilkan pola lantai dengan gerak kreatif hasil eksplorasi.

### **G. Hasil Belajar Pembelajaran Seni Tari**

Empat pilar hasil belajar yang dikemukakan oleh UNESCO yang diharapkan dapat dicapai yaitu: *learning to know, learning to be, learning to life, and learning to do*. Menurut Bloom (dalam Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan pembelajaran, 2009, hlm. 131) menyebutkan tiga ranah hasil belajar yaitu: ‘kognitif, afektif, dan psikomotor’. Seperti yang dikatakan *Bloom* ranah pembelajaran mencakup kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dilakukan dengan seimbang untuk menentukan posisi relatif siswa terhadap standar yang telah ditetapkan dan menghasilkan hasil belajar. Menurut sudjana (2011, hlm. 3) hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku siswa setelah terjadi proses belajar dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm.

**Mersa Fitriani , 2015**

*Studi Eksperimen Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Tari Di Kelas Viii Smp Negeri 3 Lembang*

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu

4) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2011, hlm. 22).

Hasil belajar pembelajaran seni dinilai untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi oleh setiap siswa, hasilnya dapat berada di bawah standar yang ditetapkan maupun di atas standar yang ditetapkan. Hasil belajar pada pembelajaran seni tari berkaitan perubahan perilaku siswa secara keseluruhan baik yang berkaitan dengan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Proses perubahan ini terjadi dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks dan proses pembelajaran menentukan hasil belajar. Hasil belajar pada pembelajaran seni tari dapat diperoleh dari hasil tes berupa tes unjuk kerja, maupun tes tertulis, wawancara, pengamatan, angket dan sebagainya. Hasil belajar pada ranah kognitif dan psikomotor dapat diperoleh menggunakan ujian baik tes tertulis, lisan maupun tes perbuatan, sedangkan hasil belajar pada ranah afektif dapat digunakan melalui angket atau pengamatan. Hasil belajar pada pembelajaran seni tari selain bermanfaat untuk guru mengetahui tingkat pencapaian kompetensi oleh siswa, disisi lain berguna untuk siswa dalam mengetahui kemajuan hasil belajar diri, mengetahui konsep-konsep yang belum dikuasai, memotivasi diri, dan memperbaiki strategi belajar.

Hasil belajar bukan hanya dipengaruhi oleh siswa tetapi juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran dan komponen-komponen pembelajaran. menurut Sudjana (2011, hlm. 56), yaitu:

Hasil belajar cenderung melihat faktor siswa sebagai kambing hitam kegagalan pendidikan, padahal tidak mustahil kegagalan siswa itu disebabkan oleh lemahnya proses belajar-mengajar dimana guru menjadi penanggung jawabnya

Kemampuan guru dalam menggunakan atau memilih model yang tepat dalam pembelajaran berpengaruh pada proses pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa, hal tersebut juga dikatakan oleh Megasari “hasil belajar juga dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru” (Online, Diakses dari: <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikelA1E3F5F67CC4E095C3B0CD2B335407B8.pdf>, hlm. 3, Diakses 05 Juni 2015,).

## H. Evaluasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Experiential Learning* Pada Pembelajaran Seni Tari

Menurut Edwind Wandt dan Gerald W. Brown (dalam Sudijono, 2011, hlm. 1) evaluasi adalah ‘suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu’. Evaluasi sangat diperlukan dalam pendidikan formal, khususnya disekolah formal baik dari jenjang pendidikan terendah sampai tertinggi. Evaluasi ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah dilakukannya proses pembelajaran dan untuk mengukur hasil belajar siswa. Evaluasi pembelajaran seni tari adalah menentukan nilai yang digunakan untuk melihat hasil belajar siswa pada pembelajaran seni tari dengan kriteria tertentu, yang dimaksudkan untuk melihat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam proses belajar.

Di bawah ini merupakan contoh tabel yang digunakan pada evaluasi.

**Tabel 2.2**  
**Evaluasi Pembelajaran Seni Tari Menggunakan Model *Experiential Learning***

No.	Nama Siswa	Kategori Penilaian			Rata-rata	X <sup>2</sup>
		Varian 1	Varian 2	Varian 3		
1						
2						
3						
4						
5						

Keterangan:

- a. Meningkatkan kemampuan pemahaman pola lantai (Varian 1)  
Melalui model pembelajaran *experiential learning* diharapkan dapat:
  - 1) Membuat pola lantai.
- b. Meningkatkan kemampuan responsif siswa (Varian 2)  
Melalui model pembelajaran *experiential learning* diharapkan dapat:
  - 2) Mengungkapkan ide atau gagasan seputar bentuk-bentuk pola lantai,
  - 3) Berpartisipasi dalam diskusi seputar pola lantai dan membuat gerak kreatif,

- c. Meningkatkan kemampuan menciptakan gerak kreatif (Varian 3)  
Melalui model pembelajaran *experiential learning* diharapkan dapat:
- 1) Mengeksplor gerak kreatif sesuai ide gagasan,
  - 2) Mengaplikasikan pola lantai dengan gerak kreatif,
  - 3) Menampilkan gerak kreatif dengan pola lantai.

## I. Kerangka Berpikir

Beberapa dampak yang dialami dari lemahnya hasil belajar siswa SMP diantaranya siswa mengalami kesulitan dalam membuat pola lantai, siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan ide atau gagasan seputar bentuk-bentuk pola lantai, siswa kurang aktif dalam diskusi seputar pola lantai dan membuat gerak kreatif, siswa mengalami kesulitan dalam mengeksplor gerak kreatif, siswa kesulitan dalam mengaplikasikan pola lantai, dan siswa kesulitan dalam menampilkan gerak kreatif dengan pola lantai. Hal tersebut berdampak pada lemahnya perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Karena itu, pendidik diharapkan dapat menggunakan model yang tepat dalam pembelajaran dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran seni tari. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat melakukan aktivitas, mendorong siswa melakukan kegiatan, dan membuat siswa mengalaminya sendiri pembelajaran seni tari didampingi oleh pendidik dan pendidik berperan sebagai fasilitator sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Salah satu tindakan atau penanggulangan masalah tersebut, peneliti menggunakan suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas serta memberikan pengalaman kepada siswa dalam pembelajaran seni tari. Penggunaan model ini dimaksudkan untuk memberikan kemandirian kepada siswa, model tersebut yaitu model *experiential learning*. Melalui model *experiential learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran seni tari di kelas VIII di SMP Negeri 3 Lembang.

Untuk mempermudah membaca kerangka berfikir dalam penelitian ini, peneliti menggambarkan kerangka berfikir pembelajaran seni tari pada bagan dibawah ini:

**Bagan 2.1**  
**Kerangka Berpikir Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Tari**

