

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu hak bagi setiap manusia dalam hidupnya. Dalam proses mendapatkan pendidikan, manusia akan meningkatkan perkembangan mental dan pengetahuannya sehingga menjadi pribadi yang utuh dalam intelektualnya. Selain itu pula diungkapkan pada tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Dengan adanya pendidikan, maka akan timbul dalam diri seseorang untuk berlomba-lomba dan memotivasi diri untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Perkembangan manusia dalam proses mengenyam pendidikan ini dapat turut membantu dalam ketertarikan minat dan bakat.

Kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah. Kegiatan belajar adalah kegiatan primer, sedangkan mengajar adalah kegiatan sekunder yang dimaksudkan agar terjadi kegiatan secara optimal. Pada dasarnya kegiatan pembelajaran adalah tujuan dari pendidikan yang merupakan proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik baik guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. (Ratri 2010:1).

Dalam kegiatan pembelajaran terdiri dari beberapa bagian aspek yang saling berkaitan seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode dan instrumen yang digunakan dalam evaluasi penilaian siswa dalam mengukur tercapai atau tidaknya tujuan dari pembelajaran. Pembelajaran tentunya disesuaikan dengan usia siswa yang ditentukan pada jenjang pendidikan siswa. Mulai dari Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas hingga Perguruan Tinggi. Dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa akan berminat pada sebuah kegiatan belajar yang turut menentukan keberhasilan sebuah proses pembelajaran.

Sekolah dasar di Indonesia merupakan jenjang pendidikan dasar yang ditempuh warga Indonesia selama 6 tahun. Pelajar sekolah dasar umumnya berusia 5-12 tahun. Di usia yang tergolong kategori anak-anak, siswa sekolah dasar berada dalam dunia yang gemar bermain. Tak heran bilamana siswa sekolah dasar menyempatkan waktu luangnya selain belajar adalah untuk bermain. Jenis-jenis permainan yang digunakan siswa sekolah dasar sangatlah beragam. Mulai dari yang bersifat pertandingan, olahraga, permainan yang menggunakan benda hingga permainan yang menggunakan media elektronik. Sayangnya, alat-alat permainan yang marak beredar dimasa kini didominasi oleh mainan buatan pabrik hingga permainan elektronik dan *game online* yang mengurangi keaktifan anak. Anak akan terbiasa bermain mainan yang sudah terbentuk wujudnya hingga bermain *gadget* dengan jumlah pilihan *game* yang tak terhitung membuat anak tanpa disadari dapat duduk asyik bermain hingga berjam-jam lamanya. Hal tersebut sangat disayangkan terjadi karena di usianya yang masih anak-anak diharapkan dapat berkreasi membuat mainan sendiri dan dapat bergerak aktif berlari-lari, menari-nari, berinteraksi dengan teman-temannya, hanya dapat bermain seorang diri dan tidak aktif bergerak. Tak seperti anak-anak atau siswa SD dahulu, mereka bermain menggunakan permainan-permainan tradisional secara berkelompok ataupun dilakukan seorang diri, baik menggunakan alat-alat yang dibuat sesuai keinginan atau kreatifitas masing-masing anak ataupun bermain berkelompok yang bersifat olahraga ataupun pertandingan.

Permainan tradisional merupakan permainan yang relatif sederhana yang terdapat di setiap wilayah Indonesia dengan cara dan penggunaan media yang beragam. Permainan tradisional di Indonesia biasanya disertai nyanyian-nyanyian dengan bahasa daerah tertentu dan disertai pula dengan tarian-tarian. Di Jawa Barat, permainan tradisional sering disebut dengan *kaulinan budak* yang disertai nyanyian-nyanyian dan juga tari-tarian serta menggunakan alat-alat bermain yang dibuat secara sederhana hasil pemanfaatan barang-barang bekas ataupun bahan-bahan yang berasal dari alam seperti daun, pelepah ataupun kayu. Seiring perkembangan zaman yang begitu pesat dengan ditandai meningkatnya kecanggihan dalam bidang teknologi sedikit demi sedikit telah mengikis nilai-nilai kebudayaan di Indonesia. *Kaulinan budak* akan lebih mampu dalam

menstimulus kreatifitas dan keaktifan anak dibanding permainan modern. Seperti yang dapat dijumpai di daerah Jawa Barat. Salah satu permainan tradisional yang sangat populer di *tatar sunda* yaitu *oray-orayan*. *Oray-orayan* merupakan salah satu *kaulinan budak* yang mengandung unsur tarian dan nyanyian di dalamnya. Permainan tersebut dilakukan secara berkelompok yang membutuhkan lima hingga sepuluh orang atau bahkan lebih yang dapat membuat permainan semakin meriah. Nyanyian serta gerakan tari dalam permainan *oray-orayan* ini membuat orang yang bermain di dalamnya semakin aktif dan kreatif dengan berbaris berduyun-duyun secara bersamaan sambil bernyanyi dan berjalan dengan alur memutar dan berbelok-belok. Tak ayal permainan ini sangat digemari anak-anak dan sudah menjadi salah satu primadona permainan tradisional sunda sejak dulu. *Kaulinan budak* memiliki manfaat yang sangat baik bagi anak-anak di Indonesia karena mengandung nilai-nilai pendidikan seperti religius, jujur, kreatif, bersahabat, peduli, dan lain-lain. Selain itu, *kaulinan budak* khususnya *oray-orayan* dapat dijadikan salah satu alternatif bahan pembelajaran dalam menstimulus minat menari siswa sekolah dasar.

Minat mampu memberikan kontribusi terhadap motivasi perkembangan yang dapat membantu dalam meraih prestasi dan cita-cita di masa depan. Minat dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam perkembangan pembelajaran siswa, seperti dapat membantu menentukan cita-cita, menjadi motivasi yang besar, meningkatkan prestasi belajar, dan menimbulkan kepuasan dalam mengerjakan sesuatu. Begitu pula dalam pembelajaran seni tari di sekolah dasar. Pembelajaran seni tari merupakan salah satu pembelajaran yang mampu memberikan kontribusi yang baik dalam perkembangan pendidikan. Selain siswa belajar tentang koreografi, siswa akan termotivasi untuk mengenal macam-macam tarian, baik dari daerah setempat atau cakupan tarian yang lebih luas, dan melestarikan kesenian tradisi budaya. Dalam menumbuhkan minat siswa dalam belajar menari, dapat menggunakan berbagai metode ataupun bahan ajar.

Dari pemaparan sebelumnya dapat dikemukakan bahwa melalui stimulus *kaulinan budak oray-orayan* diharapkan bisa mengembangkan minat siswa SD dalam menari sehingga minat tersebut akan meningkat setelah siswa memiliki keinginan untuk mempelajari tari dan hasilnya dapat terlihat dari keaktifan siswa

baik dalam kegiatan belajar ataupun dapat mengimplementasikan nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam *kaulinan budak* dalam kehidupan sehari-harinya.

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan di atas, kemajuan teknologi yang semakin tidak terkendali seperti kemajuan permainan elektronik dan sejenisnya membawa pengaruh besar terhadap menurunnya minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran seni tari. Hal tersebut ditandai dengan menurunnya kreatifitas anak, sikap sosial, kurangnya keaktifan anak dan sebagainya. Berbeda dengan kondisi dimana anak bermain permainan-permainan tradisional yang senantiasa mengasah keaktifan, kreativitas dan mampu bersikap sesuai nilai-nilai sosial yang berpengaruh baik dalam kegiatan pembelajaran. Seperti, mengetahui baik dan buruk, bersikap kompetitif, selalu bersemangat dan lain sebagainya.

Kondisi tersebut tentunya membutuhkan cara dan strategi guna meningkatkan minat belajar siswa melalui metode-metode atau pemilihan materi yang dapat diimplementasikan di pembelajaran sekolah. Adapun inventarisir dari masalah-masalah tersebut diantaranya :

- a. Perlunya memberikan pengetahuan siswa SD tentang macam-macam pengaruh baik dan buruk kemajuan teknologi.
- c. Perlunya memberikan pengetahuan kepada siswa SD untuk memilah jenis permainan yang memberikan dampak baik dalam kehidupan sehari-hari dan dalam pembelajaran di sekolah.
- c. Perlunya bahan ajar dan metode yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa SD dalam pembelajaran seni tari di sekolah.
- d. Perlunya memberikan pengetahuan bahwa pembelajaran seni tari memiliki nilai-nilai yang berdampak baik bagi siswa SD dalam kegiatan belajar di sekolah atau dalam kehidupan sehari-hari.

2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada uraian latar belakang dan identifikasi yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti merumuskan masalah penelitian dalam bentuk pertanyaan berikut:

- a. Bagaimana minat tari siswa SD LABSCHOOL UPI Bandung sebelum proses penerapan bahan ajar *kaulinan budak* (Oray-Orayan) ?
- b. Bagaimana proses penerapan *kaulinan budak* (Oray-Orayan) sebagai bahan ajar untuk menstimulus minat tari Siswa SD LABSCHOOL UPI Bandung?
- c. Bagaimana hasil penerapan *kaulinan budak* (Oray-Orayan) sebagai bahan ajar untuk menstimulus minat tari Siswa SD LABSCHOOL UPI Bandung?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini memberikan bahan pembelajaran tari terhadap dunia pendidikan di Sekolah Dasar, karena siswa di Sekolah Dasar berusia masih sangat muda dan bila diarahkan dan digali potensinya melalui berbagai stimulus sehingga tumbuh minatnya untuk belajar menari. Selain meningkatkan keterampilan, dengan menari siswa akan lebih aktif bergerak yang bermanfaat bagi kesehatan juga semakin kreatif dalam berbagai kesempatan. Selain itu, dapat menjadi salah satu masukan bagi pengajar agar dalam pemilihan metode ataupun bahan ajar dapat menggunakan media permainan anak atau *kaulian budak* yang menarik bagi siswa.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mendeskripsikan minat tari siswa SD LABSCHOOL UPI Bandung sebelum proses penerapan bahan ajar *kaulinan budak* (Oray-Orayan).
- b. Untuk mendeskripsikan proses penerapan *kaulinan budak* (Oray-Orayan).sebagai bahan ajar untuk menstimulus minat tari Siswa SD LABSCHOOL UPI Bandung
- c. Untuk mendeskripsikan hasil penerapan *kaulinan budak* Oray-Orayan).sebagai bahan ajar untuk menstimulus minat tari Siswa SD LABSCHOOL UPI Bandung

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada berbagai pihak dalam mengoptimalkan pelayanan lembaga pendidikan dan pelatihan dalam peningkatan kompetensi pendidikan dan pengajaran dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat memberikan informasi umum tentang pendidikan seni tari yang diimplementasikan dengan berbagai bahan ajar dan metode pengajaran guna mencapai tujuan pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan memperoleh informasi berupa data-data tentang *kaulinan budak* sebagai bahan ajar untuk menstimulus minat tari siswa SD Labschool UPI dengan studi eksperimen melalui pembelajaran *kaulinan budak oray-orayan* dapat bermanfaat bagi :

1) Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi yang membaca tentang *kaulinan budak* dalam menstimulus minat tari siswa di sekolah dasar.

2) Mahasiswa UPI

Penelitian tentang *kaulinan budak* sebagai bahan ajar untuk menstimulus minat tari siswa di SD Labschool UPI Bandung diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru tentang bahan ajar seni tari untuk siswa Sekolah Dasar.

3) Departemen Pendidikan Seni Tari UPI Bandung

Menambah khasanah keustakaan (*literature*)khususnya di Jurusan Pendidikan Seni Tari UPI Bandung mengenai *kaulinan budak* sebagai bahan ajar untuk menstimulus minat tari siswa SD Labschool UPI Bandung .

4) Pihak Lain

Peneliti berharap dapat memberikan informasi akan keberadaan *kaulinan budak* yang dijadikan bahan ajar untuk menstimulus minat tari siswa SD Labschool UPI Bandung dan memberikan wawasan dan informasi bagi

masyarakat luas, seniman, dan para generasi muda. Peneliti mengajak kepada masyarakat luas khususnya pembaca untuk mengetahui, menghargai, mempertahankan, dan melestarikan salah satu kekayaan budaya Indonesia yaitu *kaulinan budak* yang dapat dilestarikan mulai dari hal yang kecil dengan mengajarkan kepada keluarga, atau rekan terdekat agar *kaulinan budak* akan tetap ada dari generasi ke generasi.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini diorganisasikan ke dalam lima bab, dengan paparan sebagai berikut'

Bab I Pendahuluan : berisi uraian mengenai latar belakang masalah penelitian yang menyangkut minat siswa dalam pembelajaran tari di SD LABSCHOOL UPI, rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan, tujuan umum dan tujuan khusus penelitian, manfaat penelitian dilihat dari manfaat secara teori (manfaat teoretis) dan secara praktik (manfaat praktis),, serta organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka : pada bab ini peneliti menguraikan tentang penelitian-penelitian terdahulu yang sejenis, untuk melihat persamaan dan perbedaannya agar posisi teoretik peneliti jelas dan tidak terjadi duplikasi. Selanjutnya peneliti memaparkan teori-teori atau pendapat para ahli yang relevan dengan fokus penelitian ini, agar dapat dijadikan landasan teori oleh peneliti diantaranya mengenai konsep pembelajaran tari, stimulus dalam pembelajaran tari, minat siswa, karakteristik siswa SD, dan *kaulinan Budak*.

Bab III : Metode Penelitian : bab ini memaparkan secara teknis mengenai desain penelitian yang memuat metode dan pendekatan penelitian, partisipan dan tempat penelitian (lokasi, populasi dan sampel), instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data, prosedur penelitian yang memuat secara kronologis mengenai langkah-langkah penelitian, definisi operasional, variabel, asumsi dan hipotesis, dan alur/skema penelitian), serta teknik analisis data yang peneliti lakukan.

Bab IV : Temuan Penelitian dan Pembahasan : berisi paparan tentang temuan-temuan penelitian mengenai proses dan hasil pembelajaran kaulinan budak oray-orayan sebagai bahan ajar untuk menstimulus minat tari siswa di SD

Labschool UPI Bandung. dan dilengkapi analisis temuan pada bagian pembahasan temuan penelitian.

Bab V : Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi : berisi kesimpulan dari hasil analisis temuan penelitian, dan peneliti memberikan implikasi dan rekomendasi bagi para pembuat kebijakan, bagi pengguna hasil penelitian, bagi peneliti berikutnya, dan bagi pemecahan masalah di lapangan atau *follow-up* dari hasil penelitian.

Bagian akhir dari skripsi ini memuat Daftar Pustaka yang berisi daftar sumber pustaka yang dirujuk dan dijadikan referensi oleh peneliti, baik yang bersumber dari buku, jurnal, maupun internet.

Sebagai pelengkap dan penguat data penelitian agar validitas dan keabsahannya terjaga, peneliti melengkapinya dengan berbagai lampiran, yaitu RPP, pedoman (instrument test), SK penelitian, dokumentasi pembelajaran, dan lain-lain.