

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan hal penting bagi seorang manusia, karena melalui pendidikan seorang manusia akan menjadi seorang yang memiliki kecerdasan, keterampilan, juga menentukan perkembangan diri individu tersebut. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang SISDIKNAS no. 20 tahun 2003 bahwa “pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kepribadian, serta akhlak mulia. ”Pendidikan dapat dilakukan secara formal maupun nonformal, pendidikan formal dapat dilakukan di sekolah melalui proses pembelajaran oleh guru kepada siswa, sedangkan pendidikan nonformal dapat dilakukan di luar sekolah seperti di rumah dan di lingkungan masyarakat. Dalam pelaksanaan pendidikan harus memperhatikan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Pelaksanaan proses pembelajaran memerlukan beberapa faktor yang mendukung seperti, guru yang kompeten, sarana dan prasarana yang mendukung. Seperti dalam kutipan di atas, menurut Undang-Undang SISDIKNAS bahwa salah satu proses pembelajaran bertujuan agar siswa memiliki keterampilan.

Keterampilan yang dimiliki oleh setiap siswa perlu dikembangkan dengan latihan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada diri siswa. Keterampilan adalah suatu kemampuan praktek namun tidak terlepas dari kemampuan secara teori, keterampilan berasal dari kata terampil yang artinya cakap. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia keterampilan diartikan sebagai kecakapan dalam melaksanakan tugas. Maksud dari pengertian tersebut adalah bahwa keterampilan adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menguasai dan menciptakan sesuatu hal yang baru. Hal tersebut dapat dikembangkan melalui salah satu pembelajaran yang dapat melatih kemampuan motorik siswa yaitu melalui pembelajaran seni tari.

Kreativitas perlu dipupuk dan dikembangkan mulai dari bangku sekolah, melalui kegiatan pembelajaran yang mengajak siswa untuk kreatif, contohnya siswa memerankan tokoh yang ada dalam suatu cerita, tetapi pemeranan yang dilakukan bukan menggunakan dialog melainkan dengan gerakan. Siswa dapat mengeksplorasi gerak sesuai dengan tokoh yang mereka mainkan yang nantinya dapat mereka kembangkan menjadi sebuah tarian, dengan begitu guru telah memberikan kebebasan pada siswa untuk membuat sesuatu sesuai dengan kreativitas mereka.

Dewasa ini penerapan pembelajaran seni tari di sekolah terutama pada Sekolah Menengah Pertama tepatnya di SMPN 2 Kadungora Garut, sekolah hanya terpusat pada program pembelajaran dan pencapaian tujuan hasil belajar. Pembelajaran seni tari yang dilaksanakan menuntut siswa agar pandai menari melalui proses peniruan, yang mana dalam hal ini menekankan pada penguasaan keterampilan gerak yang mengharuskan siswa mengikuti pola-pola gerak yang ada, dengan perintah dan petunjuk dari guru yang harus ditaati dan hal ini lebih mengarah kepada seni pertunjukan bukan sebuah pembelajaran tari. Seharusnya siswa diarahkan agar dapat mengembangkan dan menuangkan imajinasinya melalui sebuah gerak tari dan menjadi sebuah kreativitas hasil ciptaannya sendiri. Pada usia SMP siswa masih dikategorikan anak yang menginjak masa pra remaja, sehingga anak usia tersebut masih memiliki imajinatif (berkhayal, berfantasi, dan berimajinasi). Kreativitas siswa yang semestinya muncul dalam proses pembelajaran tidak dapat diolah secara optimal, sehingga siswa tidak bisa mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, karena guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa terlibat secara aktif dan kreatif dalam proses belajarnya, selain itu daya kreativitas siswa menjadi kurang berkembang.

Salah satu keterampilan dalam pembelajaran seni tari adalah kemampuan kreasi siswa dalam menciptakan gerak tari. Kemampuan menciptakan gerak tari merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa, yaitu kemampuan mencari ide-ide baru berdasarkan imajinasinya yang dituangkan melalui gerak tari. Namun, saat ini pada pembelajaran seni tari terutama di kelas VIII A SMPN 2 Kadungora Garut siswa terlihat lemah dalam

hal penciptaan gerak tari. Lemahnya keterampilan siswa dalam menciptakan gerak tari terlihat pada aspek pribadi kreatif yaitu, siswa tidak percaya diri dan terlihat malu-malu untuk menciptakan sebuah gerakan tari karena takut salah padahal dirinya mampu menciptakan sebuah gerakan. Kedua, aspek proses kreatif yaitu siswa tidak mengetahui unsur dalam tari yang mencakup ruang, waktu dan tempo yang membuat siswa kebingungan dalam menciptakan gerak tari karena berdasarkan wawancara dan observasi peneliti, guru seni budaya di SMP tersebut hanya memberi tugas kepada siswa untuk langsung membuat gerakan tari atau meniru dari sebuah video. Ketiga yaitu aspek produk kreatif. Berdasarkan lemahnya keterampilan siswa dalam aspek pribadi dan proses kreatif tentu berpengaruh kepada produk kreatif yaitu hanya sebagian siswa saja yang dapat menciptakan sebuah produk atau karya tari. Dari ketiga aspek tersebut, tentunya dapat menimbulkan hal buruk dalam pembelajaran seni tari, seperti siswa kurang mampu mengeksplorasi, menyusun dan bahkan kurang berminat pada pembelajaran seni tari. Hal ini dapat menyebabkan suasana belajar yang tidak efektif dan membosankan karena siswa kurang aktif.

Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman guru dalam memilih dan mengaplikasikan komponen-komponen pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pendapat Damiyati dan Mudjiono bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Secara spesifik pemilihan model-model pembelajaran kurang dipahami oleh guru, khususnya untuk pengembangan kreasi seni tari bertema. Pemilihan model *role playing* berbasis cerita diduga dapat mengatasi permasalahan tersebut di atas karena, kelebihan model ini adalah siswa dapat terjun langsung dan memerankan tokoh melalui gerak tari dan siswa dapat bebas berekspresi sesuai dengan imajinasinya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, terdapat beberapa cara untuk dapat mengembangkan imajinasi siswa, salah satunya melalui stimulus atau rangsangan yang diberikan oleh guru. Stimulus yang diberikan kepada siswa dalam proses pembelajaran perlu menggunakan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa. Salah satu model pembelajaran

yang sesuai adalah model *role playing* (bermain peran), model ini dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam perilaku. Di samping itu model ini digunakan pula untuk membantu siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan moral dan sosial, mengembangkan rasa empati terhadap orang lain. Melalui model *role playing* (bermain peran) ini siswa dapat melihat contoh perilaku kehidupan manusia untuk menambah pengetahuan tentang sikap, nilai-nilai dan mengembangkan keterampilannya. Maka model *role playing* (bermain peran) ini cocok untuk digunakan pada pembelajaran seni tari karena model ini dapat membuat siswa semangat dan gembira dalam proses pembelajaran, mendorong siswa untuk menemukan sesuatu dan mengembangkan proses berfikir kreatif siswa. Berdasarkan masalah yang ada maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* BERBASIS CERITA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREASI SISWA (studi eksperimen melalui cerita legenda Situ Bagendit di kelas VIII A SMPN 2 Kadungora Garut).

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan sejumlah masalah yang ada, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Siswa mempunyai kesulitan dalam membuat gerak kreasi, karena siswa takut dan malu untuk bergerak dan hanya mengandalkan temannya yang dianggap memiliki kemampuan untuk membuat gerak tari;
- 2) Siswa kurang aktif dalam menuangkan ide-ide seputar gerak tari
- 3) Siswa kurang dapat mengeksplorasi gerak dan menampilkan gerak kreatif, karena siswa beranggapan bahwa pembelajaran seni tari itu sulit bagi mereka yang tidak mempunyai bakat menari
- 4) Pembelajaran seni tari harus menggunakan model yang tepat, salah satunya model *role playing*. Karena model ini memfokuskan pada pembelajaran yang aktif dan kreatif.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti membatasi topik pembahasan dengan cara merumuskan dalam bentuk pertanyaan yang akan dijadikan acuan pada penelitian. Adapun rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses penerapan model *role playing* berbasis cerita untuk meningkatkan kemampuan kreasi siswa?
2. Bagaimana hasil yang diperoleh dari penerapan model *role playing* berbasis cerita untuk meningkatkan kemampuan kreasi siswa?

C. Tujuan Penelitian

Terdapat tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Mendeskripsikan mengenai penerapan model *role playing* berbasis cerita untuk meningkatkan kemampuan kreasi siswa (studi eksperimen melalui cerita legenda Situ Bagendit di kelas VIII SMPN 2 Kadungora Garut) sebagai stimulus kreativitas penciptaan gerak siswa dalam pembelajaran seni tari.

2. Tujuan Khusus

- a. Memperoleh data bagaimana proses pembelajaran seni tari di SMPN 2 Kadungora Garut dengan menggunakan model *role playing* berbasis cerita legenda Situ Bagendit.
- b. Memperoleh data bagaimana hasil yang diperoleh pada pembelajaran seni tari di SMPN 2 Kadungora Garut setelah menggunakan model *role playing* berbasis cerita legenda Situ Bagendit.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat dari segi teori

a. Bagi guru

- 1) Sebagai bahan acuan untuk pembelajaran seni tari yang akan dilaksanakan selanjutnya.

- 2) Sebagai bahan evaluasi pada pembelajaran seni tari yang telah dilakukan.
 - 3) Sebagai motivasi untuk mengembangkan atau menciptakan hal-hal baru pada pembelajaran seni tari.
- b. Bagi siswa
- 1) Siswa dapat mengembangkan dan meningkatkan daya imajinasi dan kreativitasnya melalui gerak tari.
 - 2) Siswa dapat bereksplorasi dan berekspresi dalam mengembangkan kemampuan psikomotoriknya melalui gerakan-gerakan.
- c. Bagi peneliti
- 1) Memperkaya pengetahuan dan pengalaman mengenai pembelajaran seni tari yang dilaksanakan dengan menggunakan stimulus ceritera legenda.
- d. Bagi lembaga
- 1) Sebagai stimulus bagi mahasiswa untuk mengembangkan atau menciptakan pembelajaran seni tari yang lebih baik, efektif dan menyenangkan.
 - 2) Menjadi bahan referensi bagi mahasiswa yang membutuhkan pengetahuan tentang cara mengajar tari untuk anak.
 - 3) Memberikan informasi dan menambah literatur perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Manfaat dari segi praktik
- a. Penulis akan lebih mengetahui dan memahami perkembangan kreativitas siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.
 - b. Siswa kelas VIII akan mendapatkan kesempatan untuk menuangkan imajinasinya ke dalam sebuah gerak tari.
 - c. Memberi masukan dan pengalaman baru bagi guru mengenai pembelajaran seni tari yang kreatif dan tidak monoton.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini dituangkan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan: berisi uraian mengenai latar belakang masalah yang menyangkut pembelajaran seni tari di SMPN 2 Kadungora Garut, identifikasi masalah, 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 struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka: pada bab ini menguraikan tentang penelitian-penelitian terdahulu yang sejenis, untuk melihat persamaan dan perbedaannya agar posisi teoritik 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 model *role playing*, fase model *role playing*, pengertian kreativitas, cerita legenda situ bagendit, karakteristik siswa SMP, pembelajaran seni tari di SMP.

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

Bab IV Temuan Penelitian dan Pembahasan: berisi paparan tentang temuan-temuan penelitian mengenai proses pembelajaran seni tari dengan menggunakan model *role playing* berbasis cerita legenda situ bagendit dan kemampuan kreasi siswa dalam menciptakan gerak tari, serta 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 dari hasil penelitian.

Daftar pustaka berisi daftar sumber pustaka yang dirujuk dan dijadikan referensi oleh peneliti, baik yang bersumber dari buku, jurnal, maupun internet.

Bagian akhir dilengkapi dengan berbagai lampiran, yaitu RPP, pedoman (instrument test), SK penelitian, dokumentasi pembelajaran, dan riwayat hidup peneliti.