

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Fungsi pendidikan menurut UU Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II pasal 3 berbunyi:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa mengembangkan bakat yang dimiliki termasuk ke dalam fungsi pendidikan. Tujuan pendidikan umumnya menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya agar menjadi siswa yang aktif, kreatif, dan berakhlak mulia. Sekolah harus menyediakan wadah dan cara agar siswa dapat dengan leluasa menuangkan bakat yang dimilikinya menjadi berkembang. Kegiatan ekstrakurikuler salah satunya, tidak sepenuhnya kegiatan ekstrakurikuler dapat menghasilkan siswa yang aktif, berakhlak dan kreatif, akan tetapi cara pembelajaran di dalam kelas juga berpengaruh. Iklim pembelajaran yang kondusif harus tercipta saat pembelajaran berlangsung agar proses pembelajaran berjalan lancar. Hal ini dapat tercipta saat semua perangkat sekolah khususnya guru dan siswa dapat menjalin komunikasi yang baik, sehingga tidak terjadi salah komunikasi dalam pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru di ruang lingkup sekolah. Salah satu bidang pendidikan di sekolah yang dapat menumbuhkan kreativitas adalah pendidikan seni. Pendidikan seni khususnya seni tari merupakan salah satu bidang studi yang diharapkan dapat mengembangkan potensi pada siswa salah satunya kreativitas. Seperti yang dikemukakan oleh Komalasari (2014, dalam penelitian Lestari, 2015, hlm, 1) menyebutkan bahwa “Proses pembelajaran seni tari berfungsi menjadi media ekspresi, komunikasi, pengembangan kerativitas yang dapat merangsang

kemampuan berfikir salah satunya kemampuan kreativitas”. Dalam proses pembelajaran seni tari, guru harus mampu memilih metode yang menarik dan efektif agar minat belajar siswa tergugah dan proses kreativitas dapat terlihat. Pendidikan seni tari dapat dijadikan sebagai media untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan ide kreatif sehingga siswa dapat memahami, menikmati, dan merasakan pembelajaran seni tari. Sebagai upaya untuk menumbuhkan kreativitas, rasa ingin tahu, serta sifat inovatif siswa. Sehingga fungsi pendidikan nasional dapat terwujud sesuai dengan UU Republik Indonesia No. 20 tahun 2003.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan atau yang lebih dikenal dengan KTSP adalah kurikulum yang berorientasi pada pengembangan individu. Hal ini dapat dilihat dari prinsip-prinsip pembelajaran dalam KTSP yang menekankan pada aktivitas siswa untuk mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran melalui berbagai pendekatan dan strategi pembelajaran. Kurikulum yang digunakan di sekolah dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap kreativitas siswa. Dalam hal ini siswa dituntut mampu untuk kreatif, menciptakan sesuatu yang baru atau sesuatu yang belum pernah dilihat sebelumnya, mampu menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang. Seperti yang dikemukakan oleh Munandar (dalam Ghufron, 2010, hlm, 102) mengatakan:

Kreativitas adalah sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat.

Smith (1985) menawarkan suatu strategi pembelajaran mengenai komposisi tari yang mana komposisi tari merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mencipta atau membuat sesuatu yang belum ada sebelumnya. Strategi ini menuntut siswa untuk mampu berkreativitas dalam membuat karya tari. Dalam membuat koreografi suatu karya tari menurut Rachmi (2012, hlm, 10.22) mengatakan, kegiatan tari mencakup eksplorasi, improvisasi, inkubasi, komposisi dan evaluasi. Smith juga menawarkan beberapa rangsang/stimulus untuk memudahkan guru seni tari dalam

mengajarkan komposisi tari sehingga, siswa tidak mengalami kesulitan dalam melakukan eksplorasi gerak dalam pembelajaran.

“Suatu rangsang dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membangkitkan fikir, atau semangat, atau mendorong kegiatan (Smith: 1985, hlm, 20)”. Jadi, rangsang merupakan suatu cara untuk membangkitkan rasa semangat siswa, mendorong kecepatan berpikir serta dalam berkegiatan. Dengan adanya rangsang dapat mempermudah guru, khususnya guru seni tari dalam membuat karya tari. Menurut Smith, rangsang terbagi menjadi lima jenis, yaitu: rangsang auditif, rangsang visual, rangsang gagasan (idesional), rangsang peraba, dan rangsang kinestetik. Rangsang auditif merupakan rangsang yang menggunakan musik/bunyi sebagai awalan dalam membuat gerak tari. Rangsang visual yaitu rangsang yang timbul dari gambar, patung dan lain sebagainya sebagai awalan dalam membuat gerak tari. Rangsang gagasan (idesional) merupakan rangsang yang berasal dari gagasan atau cerita, tetapi tidak semua cerita dapat dijadikan sebagai rangsang. Cerita yang dapat dijadikan sebagai rangsang yaitu cerita naratif atau berurutan. Rangsang peraba yaitu menggunakan indera peraba untuk menghasilkan respon kinestetis yang kemudian menjadi motivasi tari. Sebagai contoh rasa lembut pada kain beludru dapat memberikan kesan kelembutan kualitas gerak. Sementara itu, rangsang kinestetik yaitu menggunakan gerak yang sudah ada/yang sudah jadi. Kelima rangsang ini dapat dijadikan sebagai motivasi awal dalam membuat gerakan sehingga lebih mempermudah siswa dalam membuat gerak tari. Jika kelima rangsang ini mampu memotivasi siswa dalam mengeksplorasi gerak tari, kreativitas yang dimiliki siswa sangat tinggi. Rangsang merupakan dasar motivasi di dalam pembelajaran seni tari. Adanya rangsang yang digunakan dalam mengajar biasanya dapat memberikan dampak yang baik terhadap siswa, seperti membangkitkan semangat dan pikiran. Hal ini, bahwa proses belajar memerlukan stimulus/rangsang, agar terjadi respon dari stimulus yang telah diberikan. Rangsang diyakini dapat meningkatkan kreativitas siswa karena siswa mampu mengikuti pembelajaran tanpa adanya paksaan dari dalam dirinya.

Untuk menindaklanjuti masalah menurut salah satu penelitian oleh Susi Setiorini (2007) dengan judul penelitian *nadoman* sebagai rangsang auditif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari pada kelas VII G". Mengenai kurangnya kreativitas siswa pada pembelajaran seni tari dengan menggunakan *nadoman* sebagai rangsang auditif. *Nadoman* merupakan pujian-pujian bernuansa islami dengan menggunakan bahasa Sunda, untuk optimalisasi potensi siswa dalam pengakaran nilai-nilai religius dan kearifan budaya lokal melalui syair lagu bahasa Sunda. Penelitian ini dilakukan dengan empat siklus dengan hasil penelitian ini dijabarkan dalam bentuk kualitatif. Berdasarkan penelitian tersebut, rangsang auditif dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa pembelajaran seni di SMP YAS Bandung, seringkali terjadi guru yang lebih aktif di kelas dibanding siswanya, bahkan hanya terjadi komunikasi satu arah. Metode yang digunakan pun umumnya menggunakan metode peniruan, tanpa memberi banyak kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan daya kreasi, potensi, dan imajinasi untuk menghasilkan suatu kreativitas. Akibatnya, siswa menjadi kurang percaya diri terhadap bakat atau ide gagasan yang mereka miliki. Siswa tidak berani menyatakan gagasannya karena takut gagasan yang mereka miliki berbeda dengan yang guru jelaskan. Jika siswa selalu disuapi dengan materi pelajaran dapat diyakini kreativitas siswa tidak akan terlihat. Siswa menjadi ketergantungan sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi kurang optimal. Banyak anak yang belum mengenal potensi dirinya sendiri dengan demikian kreativitas yang dimiliki tak tercurahkan. Materi dalam pembelajaran seni tari bersifat teori dan praktik. Yang dimaksud dengan pembelajaran teori yaitu mengenalkan atau memberikan pemahaman mengenai wawasan tari secara teoretis. Pembelajaran praktik yaitu siswa melakukan atau terlibat langsung dalam melakukan gerak sehingga siswa mendapatkan pengalaman kreatif.

Smith (1985) memberi motivasi kepada pencipta tari untuk melakukan eksplorasi gerak tari menggunakan rangsang-rangsang yang telah ditawarkan. Rangsang yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu

rangsang dengar, rangsang visual (gambar/penglihatan), rangsang kinestetik (gerak), rangsang gagasan (idesional), dan rangsang peraba (alat indera). Dari beberapa rangsang ini guru dapat menggunakannya untuk keberlangsungan proses pembelajaran untuk bereksplorasi mencari gerak tari.

Guru seolah mengenyampingkan bahwa kreativitas sangat penting dalam dunia pendidikan, kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan agar banyak hal baru yang muncul dari diri seorang siswa. Dalam hal ini seni tari menjadi penting, karena seni tari selalu memberikan kesempatan berimajinasi kreatif. Siswa dapat membuat tarian hasil dari kreativitas mereka sendiri. Sesuai dengan kondisi saat ini mengikuti kurikulum berbasis pengembangan karakter, siswa dituntut untuk kreatif yang dapat dimunculkan dan dikembangkan pada proses pembelajaran di sekolah.

Dari lima macam rangsang yang ditawarkan oleh Smith (1985), peneliti hanya menggunakan empat rangsang, yaitu rangsang auditif, rangsang gagasan (idesional), rangsang kinestetik, dan visual. Siswa yang berusia remaja cenderung labil dan memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi. Selain itu, mereka yang masih berada pada masa ini, yaitu masa transisi antara anak sekolah dasar menuju sekolah menengah atas sehingga pada masa ini siswa lebih mudah menangkap dan memahami jika menggunakan rangsang auditif (suara), idesional (gagasan), rangsang visual, dan rangsang kinestetik. Dengan menggunakan rangsang-rangsang tersebut, siswa diharapkan dapat berkreaitivitas sesuai dengan kemampuan dan pengalamannya. Siswa dikatakan memiliki kreativitas jika mereka mampu berpikir, menciptakan sesuatu yang baru, serta menghasilkan produk yang bernilai.

Untuk menindaklanjuti masalah-masalah yang ada, baik secara umum maupun secara khusus dalam hal ini peneliti akan melakukan penelitian menggunakan pendekatan multistimulus, yaitu rangsang audio, rangsang gagasan (idesional), rangsang visual dan rangsang kinestetik untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya tari. Menggunakan materi penelitian yang berbeda dengan genre Sunda, hal ini membuat peneliti memutuskan memilih SMP YAS Bandung sebagai subjek dalam penelitian

ini. SMP Yayasan Atikan Sunda ini sangat menjunjung tinggi budaya dan seni Sunda sehingga siswa-siswinya sangat mengenal kesenian daerahnya. Dengan demikian, peneliti ingin mengeksplorasi kreativitas siswa-siswi SMP YAS Bandung, jika tarian yang dipelajarinya bukan tarian yang bergenre Sunda. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa siswa umumnya kurang mampu berkreaitivitas menghasilkan gerak tari, siswa kurang mampu menyerap informasi atau materi ajar yang diberikan oleh guru karena keterbatasan stimulus yang diberikan.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Multistimulus dalam Pembelajaran Seni Tari untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa kelas VIII di SMP YAS Bandung”.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Dari latar belakang di atas peneliti perlu mengidentifikasi masalah-masalah yang terdapat dalam pembelajaran seni tari di SMP YAS Bandung, yaitu: sarana dan prasarana yang kurang memadai, guru yang lebih aktif dalam proses pembelajaran, siswa kurang mampu berkreaitivitas dalam membuat gerak tari, siswa kurang mampu menyerap informasi dan bahan ajar yang diberikan oleh guru, motivasi belajar siswa rendah sehingga proses pembelajaran selalu menggunakan metode peniruan. Sekaitan dengan masalah yang muncul, peneliti melakukan batasan masalah agar fokus masalah dalam penelitian ini menjadi jelas, adapun batasan masalahnya sebagai berikut:

1. siswa kurang mampu menyerap informasi dan bahan ajar yang diberikan oleh guru karena terbatasnya stimulus yang diberikan; dan
2. siswa kurang mampu berkreaitivitas dalam membuat gerak tari.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari sebelum diterapkan multistimulus pada siswa kelas VIII di SMP YAS Bandung?

2. Bagaimana proses penerapan multistimulus dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII di SMP YAS Bandung?
3. Bagaimana kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari setelah diterapkan multistimulus pada kelas VIII di SMP YAS Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan multistimulus dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan kreativitas siswa.

2. Tujuan Khusus

Selain memiliki tujuan umum, penelitian ini memiliki tujuan khusus. Adapun tujuan khususnya sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari sebelum diterapkan multistimulus pada kelas VIII di SMP YAS Bandung;
- b. Untuk mengetahui proses penerapan multistimulus dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII di SMP YAS Bandung; dan
- c. Untuk mengetahui kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari setelah diterapkan multistimulus pada kelas VIII di SMP YAS Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi beberapa pihak, diantaranya:

1. Manfaat dari Segi Teori

Melalui penerapan multistimulus diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pemikiran baru mengenai penggunaan stimulus-stimulus berdasarkan teori Smith untuk meningkatkan kreativitas siswa khususnya dalam membuat karya tari.

2. Manfaat dari Segi Praktik

Adapun manfaat dari segi praktik adalah sebagai berikut:

Lilir Sundany, 2016

PENERAPAN MULTISTIMULUS DALAM PEMBELAJARAN SENI TARI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS VIII DI SMP YAS BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Untuk Peneliti
akan menambah pengalaman untuk meningkatkan kualitas mengajar dan dapat mengetahui lebih dalam tentang pembelajaran seni tari melalui penerapan multistimulus;
- b. Untuk Departemen Pendidikan Seni Tari
memberikan kontribusi dalam pembelajaran seni tari, khususnya untuk meningkatkan mutu pembelajaran seni tari;
- c. Untuk Sekolah
Memberikan kontribusi kepada sekolah atau lembaga pendidikan khususnya untuk mengembangkan proses pembelajaran seni tari yang mampu meningkatkan kreativitas siswa;
- d. Untuk Siswa
Menjadi lebih tertarik dengan pembelajaran seni tari, memotivasi anak dalam belajar serta meningkatkan kreativitas; dan
- e. Untuk Guru
Dapat menggunakan multistimulus dan mengembangkan kemampuan atau bakat sesuai kemampuan siswa.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Pada struktur organisasi penelitian ini akan dijabarkan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN :

Pada bab ini membahas tentang pendahuluan yang didalamnya terdapat uraian pokok dimulai dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Latar belakang berisi tentang pentingnya kreativitas dalam dunia pendidikan , sesuai dengan kurikulum berbasis pengembangan karaktersiswa dituntut untuk kreatif yang dimunculkan dala proses pembelajaran disekolah.

BAB II KAJIAN PUSTAKA :

Bab ini berisi tentang acuan dalam proses penelitian, seperti: penelitian terdahulu, konsep-konsep, teori-teori, dalil-dalil, hukum-hukum, model-model yang digunakan dalam penelitian. Multistimulus dikembangkan oleh Jaqueline Smith dan teori kreativitas menggunakan Suharnan.

BAB III METODE PENELITIAN :

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dengan pola time series. Penelitian dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, setiap pertemuan dilakukan *pretest*, *treatment* dan *posttest*. Tempat penelitian di SMP YAS Bandung dengan jumlah sampel 20 orang

BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN :

Bab ini berisi tentang temuan yang ada di lapangan selama melakukan penelitian. Menjawab rumusan masalah bagaimana kreativitas siswa sebelum diterapkannya multistimulus, proses penerapan multistimulus dan bagaimana kreativitas siswa setelah diterapkannya multistimulus. Serta pembahasan yang di dalamnya membahas tentang data-data hasil penelitian dan analisis hasil penelitian.

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI :

Kesimpulan dalam penelitian ini merupakan jawaban dari pada rumusan masalah. Serta memberikan rekomendasi dari penelitian ini untuk lembaga, guru dan peneliti selanjutnya.