

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan proses yang sangat menentukan perkembangan individu dan perkembangan masyarakat suatu bangsa. Kemajuan masyarakat suatu bangsa dapat dilihat dari perkembangan pendidikannya. Pada praktik pendidikan harus dapat memperkuat aspek karakter atau nilai-nilai kebaikan agar apa yang di cita-citakan dalam pendirian Negara ini akan tercapai optimal sesuai dengan tujuan.

Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional 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. (UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, halm 6).

Berdasarkan fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional, jelas bahwa pendidikan di setiap jenjang, termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) harus diselenggarakan secara sistematis untuk mencapai tujuan tersebut. Hal tersebut berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik sehingga mampu bersaing, beretika, bermoral, sopan dan santun saat berinteraksi dengan lingkungan masyarakat. Arah pendidikan nasional ialah untuk menciptakan generasi yang cerdas, berilmu, dan berakhlak mulia. Namun pada kenyataannya, dalam aspek afektif masih sering terabaikan dalam proses pendidikan di lembaga pendidikan seperti sekolah. Prestasi dalam segi aspek kognitif masih menjadi tolak ukur dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Hal tersebut dapat mengakibatkan terbentuknya generasi yang baik intelektualnya namun memiliki karakter yang buruk.

Karakter merupakan hal yang sangat esensial dalam berbangsa dan bernegara, hilangnya karakter akan menyebabkan hilangnya generasi penerus

bangsa. Berdasarkan hal tersebut maka institusi pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menanamkannya melalui proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ki Hadjar Dewantara dalam buku desain pendidikan karakter (Zubaedi, 2011, hlm. 13), yang menyatakan bahwa aktualisasi karakter dalam bentuk perilaku sebagai hasil perpaduan antara karakter biologis dan hasil hubungan atau interaksi dengan lingkungannya. Karakter dapat dibentuk melalui pendidikan, karena pendidikan merupakan alat yang paling efektif untuk menyadarkan individu dalam jati diri kemanusiaannya. Dengan pendidikan akan dihasilkan kualitas manusia yang memiliki kehalusan budi dan jiwa, memiliki kecemerlangan pikir, kecekatan raga, dan memiliki kesadaran penciptaan dirinya. Dibanding faktor lain, pendidikan memberi dampak dua atau tiga kali lebih kuat dalam pembentukan kualitas manusia.

Di kalangan remaja sering dijumpai tindak kriminal yang dilakukan oleh pelajar. Kasus pencurian yang banyak melibatkan siswa, penyalahgunaan narkoba dan minuman keras, bolos sekolah hingga tawuran antar siswa hanya karna masalah kecil. Hal tersebut tentu tidak akan terjadi apabila ada rasa saling menghormati dan menghargai. Masalah yang umum ditemukan di lapangan bahwa dalam aktivitas pembelajaran seni tari atau Seni Budaya, guru hanya sekedar menyampaikan materi tanpa memperhatikan kompetensi-kompetensi yang semestinya dicapai dalam pembelajaran.

Berbagai pelanggaran hukum yang dilakukan oleh remaja tersebut menjadi keprihatinan bagi kita semua. Diperlukan suatu pembenahan untuk menanggulangi tindakan negatif tersebut khususnya di kalangan pelajar. Adanya landasan moral dan karakter yang positif seseorang akan berfikir sebelum bertindak dalam hal yang negatif. Inilah pentingnya pendidikan karakter yang diharapkan mampu menciptakan pribadi yang baik. Pada karakteristik siswa smk yang berada pada rentang usia 15/18 dan 18/19 adalah termasuk pada usia remaja dan diposisikan pada tahap pengembangan dalam pendidikan karakter.

Pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada

lingkungannya, Ratna megawangi dalam buku pendidikan karakter (2011, hlm. 5). Pelaksanaan pendidikan karakter dapat dijalankan melalui kegiatan belajar mengajar di sekolah. Suatu lembaga pendidikan umumnya memiliki berbagai macam mata pelajaran, dan setiap mata pelajaran yang diajarkan pasti dapat memuat berbagai bentuk pendidikan karakter. Salah satunya melalui mata pelajaran seni tari atau dalam sekolah umum terdapat dalam pembelajaran seni budaya (SBK).

Pembelajaran seni digunakan dalam pembelajaran di sekolah untuk mendorong perkembangan peserta didiknya secara optimal, menciptakan keseimbangan rasional dan emosional. Pendidikan pada seni merupakan proses pembentukan manusia itu sendiri melalui seni. Pendidikan secara umum berfungsi untuk mengembangkan kemampuan setiap peserta didik dalam pemecahan masalah. Pembelajaran seni tari merupakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan tubuh sebagai media ungkap tari. Pada saat ini di sekolah formal termasuk di sekolah menengah kejuruan, mata pelajaran seni tari yang dikemas dalam mata pelajaran seni budaya.

Dalam kurikulum 2013 terdapat kompetensi-kompetensi yang wajib dipenuhi oleh peserta didik yang berhubungan dengan pendidikan karakter. Karena dalam pelaksanaan pendidikannya di SMK harus dapat mengembangkan kepribadian sesuai dengan tahap perkembangannya. Sesuai dengan tujuannya pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya. Disamping menyiapkan tenaga kerja yang profesional juga mempersiapkan peserta didik untuk dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi sesuai dengan program kejuruannya.

Pendidikan karakter ini sangatlah penting untuk ditumbuhkan dalam tiap-tiap pribadi siswa. Pendidikan karakter siswa ini memang harus dikenalkan pada saat usia pra sekolah dan sekolah dasar, namun tidak terkecuali pada usia remaja seperti SMP dan SMK/SMA karena pada tahap ini siswa juga perlu pengembangan dari pendidikan karakter yang telah didapat dari usia pra sekolah

dan sekolah dasar. Agar siswa terbiasa dengan hal-hal baik sebagai bekal di masa dewasa.

Dalam pembelajaran kurikulum 2013 pembelajaran seni tari tidak hanya melatih siswa dalam bentuk tarian utuh. Ada kompetensi-kompetensi lain yang sangat penting dalam proses pembelajaran seni yaitu dimana peserta didik harus mampu melakukan interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya dalam konteks pembelajaran dikelas yang akan membawa akibat pada perubahan besar dalam pola kehidupannya, seperti perubahan sikap, nilai, dan perilaku.

Pada tahap masa remaja seperti siswa SMK ini perlu diberikan pengarahan mengenai pengembangan nilai-nilai budi pekerti yang telah didapatkan di usia prasekolah dan sekolah dasar. Nilai-nilai budi pekerti ini sangat banyak apabila dilihat dari budi pekerti terhadap Tuhan, keluarga, masyarakat, bangsa, lingkungan dan bahkan diri sendiri. Dalam penelitian ini peneliti membatasi nilai budi pekerti yang akan dianalisis sesuai dengan kebutuhan peneliti. Peneliti akan menganalisis nilai pendidikan karakter disiplin dan kreatif.

Nilai disiplin adalah kemampuan menunjukkan hal yang terbaik dalam segala situasi melalui pengontrolan emosi, kata-kata dorongan, keinginan, dan tindakan. Menurut Kemendiknas (2010, hlm. 9) mendeskripsikan disiplin sebagai tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Nilai Kreatif adalah berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki, dalam pembelajaran tari ini kegiatan kreatif merupakan suatu hal yang akan mendorong peserta didik untuk mengembangkan sikap kreatif.

Dalam proses pembelajarannya agar peserta didik mampu mengikuti kegiatan pembelajaran secara disiplin dan memiliki sikap kreatif, proses pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik untuk aktifitas pembelajaran yang menyenangkan. Peneliti disini menerapkan pembelajaran seni tari melalui materi pencak silat karena melihat pada kondisi kelas yang menjadi sampel penelitian yaitu keseluruhan berjenis kelamin laki-laki. Guru memang memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan situasi dan kondisi siswa dikelas. Terjadinya interaksi antar guru dan siswa dalam proses belajar mengajar sangat tergantung

pada perencanaan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar, juga sangat menunjang keberhasilan siswa dalam proses belajar. Pendekatan-pendekatan yang digunakan melalui teknik dan metode yang menarik sangat membantu mempermudah peserta didik dalam belajar dan menerapkan nilai-nilai budi pekerti yang ingin dicapai.

Nilai disiplin sangat identik dengan suatu aturan yang harus ditaati dan terkesan memaksa. Maka pada penelitian ini peneliti melakukan penerapan nilai disiplin dengan suatu kegiatan yang menyenangkan selain untuk menerapkan nilai disiplin kegiatan menyenangkan ini adalah sebagai rangsangan siswa dalam mengembangkan ide kreatifnya sehingga nilai kreatifnya pun ikut berkembang. Kegiatan menyenangkan tersebut salah satunya ialah permainan edukatif. Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berfikir, berbahasa, serta bergaul dengan orang lain. Selain itu, anak dapat menguatkan anggota badan menjadi lebih terampil dan menumbuhkan serta mengembangkan kepribadian.

Menurut Andang Ismail (2006, hlm. 119) Permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menteramkan anggota badan siswa, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dan peserta didik, kemudian menyalurkan kegiatan peserta didik.

Bermain mempunyai manfaat dalam mengembangkan keterampilan peserta didik, sehingga peserta didik lebih siap menghadapi lingkungannya dan lebih siap dalam mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya. Pada dasarnya tujuan penggunaan metode bermain dalam pembelajaran secara berangsur-angsur dikembangkan belajar sambil bermain, dan unsur bermainnya secara perlahan dikurangi dan unsur belajarnya ditingkatkan. Proses pembelajaran seni tari melalui *education games* ini peserta didik melakukan sikap dari nilai-nilai pendidikan karakter yang tidak disadari oleh peserta didik. Dalam prosesnya peserta didik secara tidak langsung dapat melakukan sikap disiplin dan sikap kreatif yang terkandung dalam proses pembelajaran seni yang diciptakan melalui permainan edukatif. Berdasarkan pemikiran tersebut dan latar belakang masalah

diatas, peneliti bermaksud melakukan penerapan pendidikan karakter dengan judul **“Pembelajaran Seni Tari Melalui *Education Games* Sebagai Penguat Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Kota Bandung”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti merumuskan masalahnya dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut?

1. Bagaimana proses pendidikan karakter dalam pembelajaran seni tari melalui *education games* pada siswa kelas X SMKN 2 Bandung ?
2. Bagaimana hasil pendidikan karakter setelah diterapkannya pembelajaran seni tari melalui *education games* pada siswa kelas X SMKN 2 Bandung ?
3. Apa faktor eksternal dan faktor internal yang mempengaruhi pembelajaran seni tari melalui *education games* sebagai penguat pendidikan karakter pada siswa kelas X di SMKN 2 Kota Bandung ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasar dari rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah :

a. Tujuan umum :

Mendeskripsikan penerapan pembelajaran seni tari melalui *education games* sebagai penguat pendidikan karakter pada siswa kelas X di SMKN 2 Kota Bandung.

b. Tujuan khusus :

1. Untuk mendeskripsikan proses pendidikan karakter dengan diterapkan pembelajaran seni tari melalui *education games*.
2. Untuk mendeskripsikan hasil pendidikan karakter dengan diterapkannya pembelajaran seni tari melalui *education games*.
3. Untuk mendeskripsikan faktor eksternal dan faktor internal yang mempengaruhi pembelajaran seni tari melalui *education games* sebagai penguat pendidikan karakter pada siswa kelas X di SMKN 2 Kota Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Pada hasil penelitian memiliki arti dan manfaat baik kaitannya dengan pengembangan pengetahuan maupun manfaat untuk kepentingan praktis.

1. Teoretis

Untuk mengembangkan diri dalam berbagai cara pembelajaran yang menyenangkan sebagai usaha inovatif pembelajaran di lingkungan sekolah.

2. Praktis

a. Bagi peneliti

- 1) Dapat menerapkan secara langsung teori-teori yang diperoleh sebagai bahan ajar
- 2) Untuk melatih diri dalam pembuatan karya ilmiah yang lebih baik lagi.
- 3) Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di fakultas pendidikan seni dan desain departemen seni tari.

b. Bagi sekolah

Sebagai informasi dan pedoman serta dapat memberikan kontribusi berharga bagi sekolah.

c. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai referensi pembelajaran seni tari, dan meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar siswa lebih efektif dan efisien, dan dapat melakukan evaluasi pembelajaran seni tari.

d. Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa serta mengembangkan pendidikan karakter yang diterapkan.

e. Bagi Lembaga (Departemen Pendidikan Seni Tari)

Menjadi bahan observasi dan referensi bagi mahasiswa/I yang membutuhkan pengetahuan dan pemahaman mengenai proses pembelajaran seni tari. Sebagai inovasi bagi mahasiswa/i untuk mengembangkan cara yang lebih efektif, efisien, dan lebih baik yang digunakan dalam pembelajaran seni tari.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Nina Nuraeni, 2017

PEMBELAJARAN SENI TARI MELALUI EDUCATION GAMES SEBAGAI PENGUAT PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA KELAS X DI SMK NEGERI 2 KOTA BANDUNG

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

Bab I PENDAHULUAN

Latar belakang masalah. Pada latar belakang masalah ini dibahas mengenai pendidikan karakter yang diterapkan disekolah, juga permasalahan umum yang dijumpai oleh siswa yang berkenaan dengan masalah karakter. Serta permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran seni tari yang berkenaan dengan pendidikan karakter, juga dibahas mengenai pembelajaran seni tari melalui *education games* guna menerapkan nilai disiplin dan nilai kreatif dalam kegiatan pembelajaran.

Rumusan masalah. Membahas mengenai masalah yang muncul dalam kelas yang berkaitan dengan masalah karakter berupa nilai disiplin dan nilai kreatif. Tujuan penelitian, Tujuan memaparkan tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran seni tari diantaranya yang ditujukan untuk umum dan khusus. Manfaat penelitian, Berisikan manfaat bagi lembaga pendidikan, guru, siswa, dan khususnya bagi peneliti sendiri. Struktur organisasi skripsi, Struktur organisasi ini berfungsi untuk merinci urutan penulisan penelitian.

Bab II KAJIAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan mengenai kajian pustaka yang merupakan teori-teori yang akan dicantumkan peneliti sebagai landasan dalam melakukan penelitian, serta sebagai bahasan kajian teori yang dikaitkan pada bab IV. Berikut kerangka berfikir dari bahan kajian teori bab II. Pendidikan karakter yang terdiri dari pengertian pendidikan karakter, nilai-nilai dalam pendidikan karakter, serta nilai-nilai yang akan diangkat oleh peneliti yakni nilai disiplin dan nilai kreatif. Karakteristik anak Sekolah Menengah Kejuruan. Membahas mengenai beberapa perkembangan yang dialami serta pengaruh terhadap pembelajaran dikelas.

Pembelajaran seni tari di sekolah menengah kejuruan (SMK). Membahas mengenai kegiatan pembelajaran seni tari di sekolah serta kreativitas dalam pembelajaran seni tari. Konsep pembelajaran *education games*. Membahas mengenai pengertian *education games*, fungsi serta jenis *education games*. Serta pembahasan mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif sebagai syntax pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran seni melalui *education games* sebagai penguat pendidikan karakter. Pada tahap ini penjabaran dari kegiatan

pembelajaran yang akan dilakukan. Kerangka berfikir. Bahasan ini merupakan kerangka berfikir dari penelitian ini.

Bab III METODE PENELITIAN

Desain penelitian, berisikan mengenai pembahasan metode yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Partisipan dan tempat penelitian, partisipan merupakan seluruh orang yang terlibat dalam proses penelitian ini berlangsung, dan tempat penelitian merupakan tempat dimana penelitian ini dilakukan.

Instrument penelitian, dalam hal ini peneliti bertindak sebagai instrumen penelitiannya. Instrumen lainnya adalah format observasi, dan pedoman wawancara. Teknik pengumpulan data, merupakan tata cara pengumpulan data dalam penelitian ini, diantaranya menggunakan observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi.

Prosedur penelitian dalam penelitian ini berupa langkah-langkah penelitian. Variabel Penelitian dalam penelitian ini berupa penentuan variabel independen dan dependen dalam penelitian. Asumsi dan Hipotesis Penelitian dalam penelitian ini berupa pernyataan sementara dari hasil penelitian atau jawaban sementara.

Analisis data, berupa tahapan dalam pengolahan seluruh proses pengkajian hasil dari pengumpulan data. Pemaparan tentang teknik analisis data yang digunakan yakni deskriptif analisis kualitatif.

Bab IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini membahas hasil temuan yang dirumuskan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Melalui pembahasan yang diungkapkan menggunakan kajian teori yang direlevansikan dengan data mengenai pembelajaran seni tari melalui education games sebagai penguat pendidikan karakter.

Bab V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bagian ini membahas mengenai kesimpulan dari hasil temuan penelitian mengenai pembelajaran seni tari melalui education games sebagai

penguat pendidikan karakter, yang telah direduksi, diolah, dianalisis, dan diverifikasi yang kemudian disusun dengan susunan kesimpulan dan rekomendasi.