

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal penting dalam perkembangan dunia karena dengan pendidikan mampu memajukan peradaban manusia. Selain itu pendidikan juga berperan sebagai jembatan untuk mensejahterakan kehidupan manusia, karena pada hakikatnya pendidikan adalah komponen yang penting bagi kehidupan. Seperti yang diamanatkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa:

Pendidikan merupakan bentuk dari usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar serta merupakan proses pembelajaran untuk peserta didik agar dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sebagai suatu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum sekolah Seni Budaya bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep dan pentingnya seni budaya, menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya, menampilkan kreativitas melalui seni budaya, menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global. Mata pelajaran Seni Budaya saat ini masih dianggap sebagai mata pelajaran yang tidak begitu penting dan dianggap mudah, karena dalam setiap pelaksanaannya siswa selalu menirukan apa yang ada di internet sehingga siswa kurang mampu berimajinasi untuk membuat hal yang baru. Untuk itu siswa perlu memiliki kemampuan dan cara belajar yang tepat agar kreativitas siswa dapat dikembangkan lagi.

Pendidikan saat ini dapat dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran. Menurut Rusman (2011, hlm. 9) “Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru, dan siswa. Berdasarkan pengertian tersebut maka proses pembelajaran yang terjadi merupakan proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah, dimana terjadinya sebuah interaksi antara sumber belajar, guru dengan siswa bahkan siswa dengan siswa. Selain itu adanya interaksi komunikasi yang berjalan dengan baik merupakan salah satu bagian penting dalam menentukan ketercapaian hasil belajar siswa.”

Mila Hianapiah, 2019

***PENERAPAN MODEL TAKE AND GIVE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN SENI TARI DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG***

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

Ketercapaian hasil belajar pada proses pembelajaran merupakan tolak ukur dari berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan yang dialami siswa di sekolah. Hal ini dimaksudkan karena semakin baiknya proses pembelajaran maka hasil belajar yang dihasilkan akan baik pula. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses untuk memperoleh suatu kecakapan, keterampilan dan sikap. Adapun tujuan pendidikan lebih lanjut dijelaskan dalam Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 3 antara lain sebagai berikut:

Tujuan pendidikan nasional adalah salah satu cara dalam mengembangkan 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

Selain itu lebih lanjut dijelaskan oleh Fatturahman (2012, hlm. 12-13) yang menjelaskan tentang ciri-ciri perubahan perilaku pada proses pembelajaran ditandai sebagai berikut:

- (1) Belajar merupakan aspek-aspek kepribadian yang berfungsi terus menerus;
- (2) belajar hanya terjadi dari pengalaman yang individual;
- (3) belajar merupakan kegiatan yang bertujuan kearah yang ingin dicapai;
- (4) belajar menghasilkan perubahan yang menyeluruh yang melibatkan seluruh langkah laku secara integral;
- (5) belajar adalah proses interaksi; dan
- (6) belajar berlangsung dari yang paling sederhana ke yang paling kompleks;

Dari penjelasan di atas, menunjukkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang sangat rumit karena tidak hanya memberikan suatu informasi kepada siswa, namun dalam hal ini peran guru sangat dilibatkan untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang lebih baik.

Guru sebagai tenaga pendidik mempunyai kedudukan atau posisi yang sangat penting. Guru merupakan ujung tombak yang strategis, karena berhadapan langsung dengan sasaran tugasnya, yaitu peserta didik. Guru memiliki tujuh tugas utama antara lain mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik (UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen).

Dalam hal ini guru harus mampu membina siswa mentransformasikan keilmuannya, mengembangkan sikap dan kepribadiannya (*attitude* dan *personality*), mengembangkan kemampuan berpikir atau kecerdasan (*knowledge*) serta melatih keterampilan baik intelektual atau psikomotor (*skill*). Dengan

demikian guru sebagai unsur utama proses pembelajaran bertindak sebagai fasilitator dan penghubung dalam proses pembelajaran.

Dalam kegiatan membina siswa baik dari sikap, kecerdasan pengetahuan dan melatih keterampilan intelektual atau psikomotor siswa, dapat diterapkan pula dalam mata pelajaran Seni Budaya yang diajarkan dipersekolahan. Seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang terkait bidang seni yang memiliki cakupan yang sangat luas meliputi seni rupa, musik, tari dan teater. Seni yang terintegrasi dengan budaya menghasilkan keragaman seni dengan berbagai ciri khas yang dimilikinya.

Hal ini pula dijelaskan lebih lanjut oleh Fajar Solikhudin dkk (dalam Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 04 Nomor 01 Tahun 2016, hlm. 129-135) menjelaskan bahwa:

Mata pelajaran seni budaya adalah suatu mata pelajaran yang memiliki banyak keanekaragaman dari seni rupa dan seni pertunjukan. Seni budaya juga merupakan mata pelajaran yang cukup unik dan memiliki perbedaan yang kontras dari pada mata pelajaran yang lainnya karena mata pelajaran seni budaya mengajarkan kepada siswa untuk mengasah imajinasi, inspirasi dan kreativitas untuk berekspresi dalam memvisualisasikan seni kedalam wujud 2 Dimensi atau 3 Dimensi.

Pada dasarnya mata pelajaran seni budaya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri, tetapi terintegrasi dengan seni, oleh karena itu, mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Pelajaran Seni Budaya diberikan dengan tujuan untuk memberikan pengalaman estetik pada siswa dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi, berimajinasi, menginspirasi dan berprestasi.

Hasil dari pembelajaran Seni budaya ini diharapkan dapat membentuk pribadi siswa yang harmonis dan memiliki multi kecerdasan. Siswa dibentuk agar mampu mengembangkan bakat dan kreativitasnya sesuai dengan pilihan dengan potensi diri yang dimiliki para siswa. Dengan adanya pembelajaran seni tari diharapkan siswa mampu berpikir kreatif, berkreasi dan berprestasi. Karena jika pendidikan di zaman modern ini mengesampingkan pendidikan seni maka akan menghasilkan orang-orang yang kurang kreatif dan humoris.

Kreativitas dapat membantu siswa agar lebih aktif mengembangkan bakat dan kemampuannya, serta menuntun siswa lebih kreatif dalam pembelajaran seni budaya khususnya seni tari. Kreativitas merupakan salah satu potensi dasar pada anak yang sangat perlu dikembangkan sejak dini. Upaya yang dilakukan untuk

mengembangkan kreativitas bisa dilakukan melalui pengajaran seni tari disekolah formal maupun nonformal. Mata pelajaran seni tari merupakan salah satu mata pelajaran dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan daya kreasi dan rasa keindahan melalui pengamatan dan latihan berkarya seni melalui ekspresi jiwa.

Seperti yang diungkapkan oleh Clark dalam Munandar (2009, hlm. 15)

“Mereka yang berbakat jika diberi pelayanan pendidikan yang sesuai dapat memberi sumbangan yang bermakna kepada masyarakat dalam semua bidang usaha manusia. Masyarakat membutuhkan orang-orang yang berkemampuan luar biasa untuk menghadapi tuntutan masa depan secara inovatif.”

“Mengapa kreativitas begitu penting dalam hidup dan perlu dipupuk dalam diri anak sejak dini ? Karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok tingkat tertinggi dalam hidup manusia” (Maslow, 1959). Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya. Dengan kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat maupun negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi baru. Untuk mencapai hal ini perlulah sikap, pemikiran dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini. (<https://rhyna111.wordpress.com/2013/08/01/pengembangan-kreativitas-anak-usia-dini/> diakses pada Maret 2019)

Namun, dalam pelaksanaannya di sekolah-sekolah masih sangat memprihatinkan. Pembelajaran masih cenderung menghambat pertumbuhan dan perkembangan kreativitas belajar siswa. Untuk itu kreativitas sangat diperlukan untuk kemajuan Pendidikan di Indonesia ini. Anak tidak mau bergerak sama sekali dan merasa kaku untuk menggerakkan seluruh tubuhnya. Bahkan untuk meniru gerakan gurunya saja mereka masih terlihat cuek dan asal-asalan saja. Sama sekali tidak ada kemauan untuk bergerak.

Hal di atas menegaskan bahwa guru harus dapat mengubah dan mengembangkan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Guru perlu menggunakan model yang tepat untuk proses pembelajaran baik teori atau praktik. Karena model pembelajaran adalah salah satu

hal penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa. Model pembelajaran adalah strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran

Banyak metode dan model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Model dan metode pembelajaran pun dapat disesuaikan dengan tujuan yang diharapkan dari suatu pembelajaran. Namun pada kenyataannya proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah saja dan siswa hanya meniru apa yang telah dilakukan oleh guru terutama dalam pembelajaran seni tari. Siswa kurang mengembangkan ide atau gagasan yang ada pada diri mereka. Sehingga siswa kurang berkeaktifan dalam bereksplorasi gerak tari. Eksplorasi gerak merupakan salah satu cara siswa menemukan berbagai gerak tari sesuai dengan imajinasi yang mereka miliki melalui sebuah stimulus yang diberikan.

Berkaitan dengan hal tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* menjadi alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran agar siswa mampu berpikir kreatif. Dengan tahap-tahap model *take and give* akan membantu siswa juga untuk berimajinasi agar mampu bereksplorasi gerak tari. Dalam penerapan model ini diharapkan akan menjadi langkah awal bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan memecahkan masalah pada pembelajaran seni tari.

*Take and give* merupakan metode pembelajaran yang didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu, ada catatan yang harus dikuasai atau dikembangkan oleh masing-masing siswa. Kemudian siswa mencari pasangan untuk bertukar pengetahuan yang didapatkan. Lalu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuan yang mereka miliki dan pengetahuan yang mereka terima dari pasangannya. Menurut Perwiraga Hartami, dkk (dalam Lantanida Journal, Vol. 2 No. 2, 2014) menjelaskan bahwa:

Model pembelajaran tipe *take and give* adalah suatu tipe pembelajaran yang mengajak siswa untuk saling berbagi melatih siswa terlibat secara aktif dalam menyampaikan materi yang mereka terima ke teman atau siswa yang lain secara berulang-ulang. Selain itu juga tipe *take and give* merupakan tipe pembelajaran yang memiliki tujuan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme serta menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari jenuh menjadi riang, serta mempermudah mudah siswa mengingat materi.

Mila Hianapiah, 2019

**PENERAPAN MODEL TAKE AND GIVE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN SENI TARI DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG**

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

Berdasarkan hal tersebut peneliti sangat tertarik menerapkan model pembelajaran *take and give* sebagai treatment dalam pembelajaran seni tari pada siswa kelas VII SMP Kartika XIX-2 Bandung. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang berada di kota Bandung, berdasarkan observasi peneliti mengenai kreativitas siswa terhadap gerak tari masih lemah. Siswa hanya mampu meniru gerak tari yang diberikan guru atau temannya, pada segi keluwesan siswa masih kaku dalam melakukan gerak tari, kemudian pada segi kelancaran siswa masih kurang percaya diri sehingga kelancaran dalam gerakannya masih kurang, dan pada segi elaborasi siswa masih belum sinkron dari gerak satu ke gerak berikutnya.

Kreativitas memang seharusnya dilatih dan diberdayakan secara optimal. Tidak mungkin seseorang hanya berdiam diri saja adanya kemampuan untuk kreativitasnya akan berkembang dengan sendirinya. Apabila menginginkan kreativitasnya ingin berkembang maka harus tanggap, mengambil langkah progresif, dan mencari berbagai peluang bagi perkembangan kreativitasnya. Perkembangan kreativitas sangat penting bagi tumbuh kembang dalam diri anak sejak usia dini. Dengan berkembangnya daya kreativitas seseorang maka dia mudah untuk mengaktualisasikan diri secara optimal.

Guilford (1950) (dalam Munandar, 2004, hlm. 7) menyatakan bahwa:

“Betapa penelitian dalam bidang kreativitas sangat kurang, dan kreativitas masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal.”

Dalam pelaksanaannya model pembelajaran ini dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan keinginan dan situasi pembelajaran. Berdasarkan paparan di atas, peneliti sangat tertarik untuk menerapkan Model Pembelajaran *Take And Give* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Seni Tari di SMP Kartika XIX-2 Bandung. Sebagai suatu alternatif pembelajaran di kelas dengan harapan dapat memberikan hasil belajar sesuai tujuan yang diharapkan.

## 1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

Proses belajar mengajar yang membosankan membuat siswa tidak semangat dalam melaksanakan kegiatan belajar. Sehingga siswa tidak mampu bereksplorasi tari dan mengembangkan ragam gerak tari. Kurangnya pemahaman guru mengenai model-model atau metode-metode pembelajaran yang variatif secara optimal sehingga guru menyampaikan materi dengan menggunakan model yang itu-itu saja, seperti ceramah dan menirukan. Seiring berkembangnya zaman, model pembelajaran sudah banyak yang dikembangkan. Maka dari itu penulis ingin menerapkan metode pembelajaran yang inovatif kepada siswa agar semangat belajar siswa meningkat.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang yang dipaparkan diatas, maka peneliti menyusun beberapa rumusa masalah dalam penelitian ini diantaranya yaitu ;

- 1.2.1 Bagaimana kemampuan kreativitas siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *take and give* dalam pembelajaran seni tari?
- 1.2.2 Bagaimana proses penerapan model pembelajaran *take and give* pada pembelajaran seni tari ?
- 1.2.3 Bagaimana hasil dari penerapan model pembelajaran *take and give* dalam pembelajaran seni tari ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran mengenai upaya peningkatan kreativitas gerak tari siswa dengan model pembelajaran *take and give*.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

- 1.3.2.1 Untuk memperoleh data dan gambaran tentang kreativitas siswa sebelum diterapan model *Take And Give* pada pembelajaran seni tari sebelum

1.3.2.2 Mendeskripsikan proses penerapan model *Take And Give* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VII pada pembelajaran seni tari di SMP Kartika XIX-2 Bandung.

1.3.2.3 Mendeskripsikan hasil dari aplikasi model *Take And Give* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VII pada pembelajaran seni tari di SMP Kartika XIX-2 Bandung.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

secara teoritis penelitian ini dapat menjadikan bahan konseptual suatu pembelajaran dengan model-model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kreativitas siswa salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe take and give.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### **1.4.2.1 Manfaat Bagi Peneliti**

Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman untuk mengatasi masalah-masalah proses pembelajaran yang berlangsung dengan solusi yang tepat

#### **1.4.2.2 Manfaat Bagi Peserta Didik**

Manfaat yang diperoleh bagi peserta didik adalah pengalaman belajar yang baru dan bervariasi sehingga memberi semangat dalam mengikuti pelajaran selanjutnya. Dengan penelitian ini diharapkan anak dapat memahami pentingnya meningkatkan kemampuan belajar agar hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

#### **1.4.2.3 Manfaat Bagi Guru**

Dapat menjadi acuan konsep pembelajaran yang lebih variatif dan memberikan motivasi bagi guru untuk meningkatkan suasana belajar yang mampu memotivasi siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe take and give untuk meningkatkan hasil belajar akademik maupun non akademik.

#### **1.4.2.4 Manfaat Bagi Sekolah**

Secara umum memberikan masukan agar lebih meningkatkan kualitas pendidikan baik bagi para guru maupun tenaga pendidik lainnya dan menerapkan inovasi model pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar yang kreatif.



## **1.5 Struktur Organisasi**

Sistematika penelitian dalam penyusunan penelitian ini berisikan rincian tentang urutan penelitian dari setiap bab dan dijabarkan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam hal ini berisi uraian berupa pendahuluan yang merupakan bagian awal dari pembuatan skripsi. Didalamnya terdapat latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Kajian pustaka merupakan salah satu bagian yang paling penting dalam penelitian skripsi. Kajian pustaka berfungsi sebagai landasan dan pedoman teoritis guna menunjang tujuan penelitian. Kajian pustaka berisi tentang teori-teori ataupun kajian yang berkaitan dengan judul penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang metodologi penelitian. Dalam bab ini memaparkan tentang metode atau tahapan yang dilakukan oleh peneliti guna mencapai tujuan penelitian yang diharapkan. Tahapan yang dijelaskan dalam bab ini dimulai dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, operasional variabel, hipotesis, instrumen, lokasi, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data dan jadwal penelitian guna untuk mencapai tujuan penelitian.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini peneliti menguraikan pembahasan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan pada data yang telah didapatkan saat proses penelitian, fakta dan data yang di peroleh berasal dari sumber-sumber yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab terakhir ini berisi tentang pemaparan secara garis besar dan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti sebagai jawaban atas rumusan masalah dalam penelitian. Serta saran-saran yang diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah didapat.