

BAB I

PEDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah kegiatan belajar dalam desain intruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif. Pembelajaran menurut Daryanto (2003,hlm.166) adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dianggap sebagai proses yang paling mendasar dalam pendidikan disekolah. Kegiatan pembelajaran merupakan lingkungan interaksi bagi siswa untuk memperoleh kemudahan belajar dalam rangka mewujudkan ketercapaian suatu kompetensi yang diharapkan. Kegiatan pembelajaran yang demikian perlu pengelolaan secara tepat agar tercipta suasana kondusif, sehingga dapat berlangsung pembelajarn yang secara efektif dan efesien.Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 20, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam peraturan tersebut tercantum bahwa tujuan pembelajaran adalah agar siswa dapat berkembang secara aktif atas potensi yang dimilikinya. Agar tujuan tersebut dapat tercapai maka aspek utamanya adalah pada diri siswa, Dilihat dari situasi dan kondisi siswa, bahwa harus adanya keterampilan atau kemampuan yang harus dimiliki agar tujuan tersebut dapat tercapai, dan salah satunya dalam aktivitas belajar siswa. Proses pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk mengukur sejauh mana siswa dapat menangkap materi yang telah guru berikan dan mampu melibatkan siswa untuk berperan aktif yang akan membuat pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih bermakna, karena siswa mendapatkan pengalaman yang lebih mengenai materi yang dipelajari. Pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran juga menjadi lebih baik. Dalam hal ini sangat diperlukan peran guru untuk menciptakan inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas.

Aktivitas belajar merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang menekankan aktivitas belajar akan menjadi lebih bermakna dan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Selain itu, siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa mampu mengembangkan bakat yang dimiliki, berpikir kritis dan memecahkan permasalahan yang mengarah pada peningkatan hasil belajar.

Menurut Mulyono (2001,hlm.16) bahwa aktivitas adalah kegiatan. Sehingga, segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik merupakan suatu aktivitas. Pengertian belajar menurut Thobroni (2013,hlm.16) belajar adalah aktivitas manusia yang sangat vital dan secara terus menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Belajar merupakan kegiatan umum yang dilakukan di sebuah sekolah formal, tetapi tidak menutup kemungkinan suatu proses belajar terjadi diluar lingkungan sekolah. Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau mengamati, mendengarkan, meniru dan lainnya. Perubahan tingkah laku sesuai dengan perkembangan kognitif siswa dalam usaha sadar untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Menurut Sardiman (2005,hlm.96) aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan fisik atau jasmani maupun mental atau rohani yang saling berkaitan sehingga tercipta belajar yang optimal. Dalam aktivitas belajar haruslah aktif mendominasi dalam mengikuti proses belajar mengajar, sehingga mengembangkan potensi siswa. Dampak yang terjadi dari aktivitas belajar dalam suatu proses pembelajaran yaitu dapat menumbuh kembangkan pemahaman dan berfikir kritis siswa, menumbuh kembangkan sikap disiplin. Sementara itu, Fungsi dari aktivitas belajar sebagai sebuah aktivitas yang dapat menciptakan suasana belajar yang demokratis dalam kelas, menumbuhkan partisipasi dan inisiatif belajar siswa.

Berdasarkan temuan di lapangan rata-rata dalam proses pembelajaran masih ditemukan masalah mengenai rendahnya partisipasi belajar siswa dengan baik terhadap suatu mata pelajaran seperti pelajaran seni tari seperti malas karena masih banyak siswa yang kurang menyukai seni tradisional, acuh terhadap pelajar, malu, kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya di kelas, masih belum berani untuk bertanya dan memberi saran.

Kurang adanya inovasi dalam menyampaikan materi yang digunakan oleh guru menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa diantaranya adalah guru kurang melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dalam pelajaran seni budaya khususnya seni tari, karena masih banyak siswa yang kurang tertarik terhadap materi seni tari dan membuat siswa pasif belajar dalam kelas. Aktif belajar merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Pentingnya aktivitas dalam belajar bahwa dalam kegiatan belajar siswa harus aktif, sehingga dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Oleh sebab itu, pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru, sehingga tidak diterapkannya cara belajar menggunakan *student center* dan kurangnya inovasi untuk sebuah model pembelajaran yang berbeda, sehingga membuat siswa di kelas cenderung merasa jenuh, pasif dan kurang bergairah untuk mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

Penerapan model pembelajaran yang baik mampu mengantarkan siswa dalam berbagai macam aktivitas belajar siswa yang menjadi suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberikan dorongan kepada siswa selama proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar adalah model pembelajaran tipe *time token* untuk membantu siswa agar dapat meningkatnya antusias dan partisipasi siswa dalam proses belajar, siswa lebih berani dan percaya diri dalam mengungkapkan ide-ide yang ada dipikirkannya seperti bertanya, memberi saran terhadap suatu materi pembelajaran, adanya interaksi aktif antara guru dan siswa. Menurut Huda (2013, hlm.239) model pembelajaran *time token* termasuk ke dalam pembelajaran demonstrasi yang dimana proses belajar menempatkan siswa sebagai subjek, sehingga aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama, sedangkan guru berperan mengajak siswa mencari solusi bersama dari masalah atau topik yang dibahas.

Cara belajar yang menyenangkan dan menarik minat siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mengutamakan siswa lebih aktif di kelas dibandingkan guru. Sanjaya (2012, hlm.102) menyatakan:

Jika pembelajaran lebih terpusat pada guru, maka siswa hanya akan mendapat hafalan dan bukanlah pemahaman yang didapatkan dalam pembelajaran. Dengan pembelajaran terpusat pada siswa, maka siswa akan menemukan pemahamannya sendiri dengan berbagai strategi yang mereka ciptakan. Hal demikian akan menuntut kemampuan siswa agar lebih bisa berpikir logis, kritis, dan kreatif.

Alasan peneliti memilih model pembelajaran tipe *time token* ini dipandang banyak kelebihan diantaranya melatih siswa selalu dapat memecahkan masalah, mendorong keberanian dan kepercayaan diri siswa untuk mengutarakan pendapatnya, saling bertukar informasi, lebih membantu siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Atas uraian yang terkait di atas karena belum optimalnya aktivitas belajar siswa terhadap pembelajaran seni tari dan kurangnya inovasi pembelajaran seni tari oleh guru di sekolah. Adapun alasan peneliti memilih judul tersebut karena belum pernah diterapkannya model *time token* pada pembelajaran seni tari di sekolah yang menjadi subjek penelitian. Oleh karena itu, peneliti memilih judul penelitian yang berjudul “IMPLEMENTASI MODEL *TIME TOKEN* DALAM PEMBELAJARAN SENI TARI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMP PASUNDAN 4 BANDUNG”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka identifikasi permasalahan dirumuskan sebagai berikut:

- a. Masih banyak siswa yang pasif dalam kelas.
- b. Cara pembelajaran guru menyampaikan materi kurang menarik dan monoton.
- c. Kurangnya inisiatif, antusias dan partisipasi aktif siswa saat proses pembelajaran di kelas berlangsung.
- d. Siswa kurang berani bertanya atau mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana aktivitas belajar siswa sebelum diterapkannya model *time token* dalam pembelajaran seni di kelas VIII SMP Pasundan 4 Bandung ?
- b. Bagaimana pelaksanaan penerapan model *time token* dalam pembelajaran seni di kelas VIII SMP Pasundan 4 Bandung?
- c. Bagaimana aktivitas belajar siswa setelah diterapkannya model *time token* dalam pembelajaran seni di kelas VIII SMP Pasundan 4 Bandung ?

1.4 Batasan Masalah

Untuk membatasi agar masalah yang dikaji tidak meluas, maka batasan masalahnya adalah aktivitas belajar yang akan ditingkatkan meliputi: partisipasi dan antusias belajar siswa di kelas, memperhatikan penjelasan materi dari guru agar siswa paham, berbicara dalam diskusi seperti bertanya atau mengemukakan pendapat dalam kegiatan kelompok maupun kelas.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

a. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai implementasi model *time token* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran seni tari di SMP Pasundan 4 Bandung.

b. Tujuan Khusus

- 1) Mengetahui dan memperoleh data bagaimana aktivitas belajar siswa terhadap pembelajaran seni tari sebelum di terapkannya model *time token* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas VIII SMP Pasundan 4 Bandung.
- 2) Memperoleh data selama proses pembelajaran seni tari melalui model *time token* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas VIII SMP Pasundan 4 Bandung.

- 3) Memperoleh hasil aktivitas belajar siswa setelah diterapkan model *time token* dalam pembelajaran seni tari di kelas VIII SMP Pasundan 4 Bandung.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis

Menjadi salah satu model inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran seni tari sebagai pelengkap dari model yang sudah digunakan sebelumnya sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

b. Manfaat praktis

1) Bagi Siswa

Siswa sebagai subjek dari penelitian ini yang diberi tindakan langsung yang dapat mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, dan lebih memahami materi pembelajaran.

2) Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan guru dapat lebih mengetahui secara tepat mengenai model *time token* pada pembelajaran seni budaya khususnya seni tari sebagai salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran seni tari dan memotivasi guru untuk menambah pengetahuan serta menjadi referensi baru.

3) Bagi Peneliti

Sebagai tambahan pengetahuan dan menambah wawasan baru untuk menjadi referensi bagi peneliti dalam proses pembelajaran seni tari.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini dibuat sesuai pedomsn penulisan yang digunakan di Universitas Pendidikan Indonesia, yang akan mempermudah pembaca dalam menyimak dan memahami keseluruhan bagian skripsi. Gambaran penulisan dari skripsi ini meliputi dari unsur-unsur sebagai berikut: Cover, halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan, abstrak, halaman kata pengantar, halaman ucapan terima kasih, daftar isi, daftar table, daftar bagan, daftar grafik, daftar gambar, daftar lampiran.

BAB 1 PENDAHULUAN, pada bab ini berisi tentang latar belakang penelitian yang dimaksudkan untuk menjelaskan alasan mengapa masalah tersebut diteliti, memaparkan model pembelajaran yang akan menjelaskan variable x dan y , identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian yang di dalamnya terbagi dalam tujuan umum dan khusus, manfaat penelitian yang di dalamnya terdapat manfaat teoritis dan praktis, serta struktur organisasi skripsi.

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA, pada bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung dengan penelitian sehingga dapat memperkuat dukungan yang akan dilakukan. Adapun beberapa teori tersebut terdiri dari subjudul diantaranya : kajian terdahulu, konsep teori, yang di dalamnya memuat tentang teori model pembelajaran *time token*, pembelajaran seni tari, aktivitas belajar siswa, teori tentang karakteristik siswa SMP, penerapan langkah-langkah model *time token*, implementasi model *time token* dalam pembelajaran seni tari.

BAB 3 METODE PENELITIAN, pada bab ini menjelaskan penjabaran yang rinci mengenai metode yang digunakan oleh penelitian dengan desain *one group pretest posttest* kerangka berfikir eksperimen desain ini menggunakan rumus $O_1 \times O_2$. Membahas tentang partistipan, tempat penelitian, populasi dan sample, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, asumsi, hipotesis dan analisis data.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN, pada bab ini menjabarkan tentang penemuan dari hasil penelitian dari awal, proses, hingga akhir penelitian dengan menggunakan model *time token* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, serta analisis pembahasan tentang penemuan hasil penelitian apakah signifikan antara peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN, kesimpulan mengenai peningkatan aktivitas belajar melalui 4 indikator aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *time token* dan memuat tentang sumber-sumber tertulis sebagai acuan dan dijadikan referensi bagi peneliti meliputi buku, jurnal, skripsi dokumen resmi atau sumber lain dari dari internet yang dikutip sesuai pedoman penulisan karya ilmiah serta berbagai lampiran lainnya dari hasil penelitian.