

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

SD Negeri Panenjoan memiliki lingkungan sekolah yang berbeda dari sekolah yang lain, SD Negeri panenjoan tersebut berada di dekat persawahan atau bisa disebut juga berada di pertengahan sawah yang melewati jalan jalan yang sempit. Sekolah ini memiliki ilmu pengetahuan, keterampilan, berakhlak mulia serta berbudi luhur, dan mencintai lingkungan tersebut. sekolah tersebut meningkatkan keunggulan dalam pengembangan kurikulum, menciptakan lingkungan belajar yang rekreatif, edukatif, dan relegius, meningkatkan sumber daya tenaga penduduk yang profesional, mengembangkan seni budaya yang islami dan temporer, mengembangkan keterampilan (Life Skil) juga. Sekolah ini juga memiliki murid-murid yang cukup aktif saat melakukan pembelajaran berlangsung, ada juga murid yang kurang bersosialisasi dengan teman-teman yang lainnya. Kadang juga murid tersebut suka menyendiri dan duduk di belakang sendirian saat pembelajaran berlangsung, siswa tersebut suka diam kalau di tanya oleh gurunya kadang menyaut, peneliti langsung mendekati salah satu muridnya yang pendiam tersebut namun siswa tersebut seperti ketakutan, dan peneliti mencoba untuk mengajak mengobrol atau mengajak berdiskusi dengan empat mata. Setelah peneliti sudah mencoba untuk mengajak mengobrol dengan siswa tersebut akhirnya siswa tersebut mau berbicara dan berbincang dengan peneliti, ternyata siswa tersebut kurang PD saat bergaul dengan temannya, memiliki rasa pemalu, dan takut. Setelah beberapa kali siswa diajak mengobrol oleh peneliti akhirnya siswa tersebut sedikit demi sedikit mau berteman dengan siswa yang lainnya tetapi masih merasakan canggung. Nah dibalik siswa pendiam ada juga siswa yang sangat aktif, yang tidak bisa diam, jika guru sedang menerangkan pembelajaran siswa tersebut sering mengobrol dengan teman sebangkunya dan tidak bisa diam di dalam bangkunya. Namun siswa tersebut memiliki karakter yang berbeda, siswa tersebut jika di suruh untuk maju kedepan dan di beri pertanyaan siswa tersebut suka langsung mau maju

kedepan beda dengan siswa yang lainnya yang kadang juga susah untuk maju kedepan namun siswa ini sangat berbeda, meskipun sikapnya yang kurang baik tetapi dalam pembelajaran dia sangat aktif. Karakter siswa di SD Negeri Panenjoan ini berbeda-beda ada yang pendiam, ada yang aktif, ada juga yang sangat pendiam. Jadi karakter itu semua pengembangan diri siswa dalam interaksi belajar hingga awal dan berakhirnya proses pengajaran bisa tercapai pembentukan siswa yang berkarakter. Screnko (2007).

Upaya yang tepat untuk mengembangkan kreativitas manusia terutama anak-anak agar memiliki kreativitas yang baik, unggul yang pertama-tama mengenalkan sebuah permainan anak-anak jaman dulu yang merupakan hasil dari budaya sendiri yang di dalamnya banyak nilai-nilai pendidikan karena di dalamnya memberikan rasa gembira, senang, cerita pada anak yang memainkannya.

Menurut Ambarjaya (2008:54) Kreativitas adalah kemampuan yang dirancang untuk menstimulasikan imajinasi berdasarkan data informasi yang tersedia untuk memberikan gagasan baru dengan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah yang menekankan pada segi kuantitas, ketergantungan, dan keragaman jawaban dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Keberhasilan dalam pembelajaran seni tari merupakan salah satu tujuan pencapaian kreativitas siswa dalam mengembakan pola pikir siswa melalui stimulus permainan tradisional siswa. Dengan adanya permainan tradisional dan model pembelajaran yang berbeda dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar tari. (Ambarjaya,2008, hlm54)

Sebelum melakukan pembelajaran peneliti ingin mengetahui kemampuan kreatif siswa bisa sampai mana dengan melakukan gerak tari yang melalui tari permainan anak-anak yang disuruh oleh peneliti untuk mengeksplor gerak dan mencari permainan anak-anak jaman dulu lalu permainan tersebut dilakukan dengan beberapa kelompok, dan kelompok tersebut melakukan tarian kreatif yang berbeda-beda. Sebelumnya peneliti menjelaskan terlebih

dahulu tentang permainan anak-anak ada apa saja, lalu peneliti tersebut menyuruh setiap kelompoknya mencari permainan anak-anak, dan setiap kelompok harus berbeda-beda permainannya. Dan pada akhirnya siswa-siswa tersebut bisa melakukan gerakan tari melalui permainan anak-anak, dan setiap kelompok itu juga banyak variasinya dalam gerakan tersebut. siswa-siswi SD Negeri Panenjoan ini sangat kreatif sekali jika disuruh melakukan gerak tari tersebut.

Pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya yang di buatnya yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.

Menurut Ambarjaya (2008:54) kreativitas adalah kemampuan yang dirancang untuk memberikan gagasan baru dengan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah yang menekankan pada suatu kuantitas, ketergantungan, dan keragaman jawaban dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Keberhasilan dalam pembelajaran seni tari merupakan salah satu tujuan pencapaian kreativitas siswa dan mengembangkan pola pikir siswa melalui stimulus permainan anak-anak. Dengan adanya permainan anak-anak dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari. Mengembangkan kreativitas siswa dalam permainan anak-anak adalah suatu pencapaian guru mendidik siswa agar menjadi siswa yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif.

Permainan tradisional merupakan permainan yang relatif sederhana yang terdapat di setiap wilayah Indonesia dengan cara dan penggunaan media yang beragam. Permainan tradisional di Indonesia biasanya disertai nyanyian-nyanyian dengan bahasa daerah tertentu dan di sertai pula dengan tari-tarian. Di daerah Jawa Barat, permainan tradisional sering disebut dengan *Permainan Anak-Anak* yang di sertai nyanyian-nyanyiannya dan juga tari-tarian serta menggunakan alat-alat bermain yang dibuat secara sederhana hasil pemanfaatan barang-barang bekas ataupun bahan-bahan yang berasal dari alam seperti daun pelepah ataupun kayu. *Permainan Anak-Anak* akan

lebih mampu dalam menstimulus kreativitas dan keaktifan anak dibanding permainan modern. Seperti yang dapat dijumpai di daerah Jawa Barat.

Yang dimaksud dengan *Permainan Anak-Anak* adalah jenis-jenis permainan yang sering dilakukan oleh anak-anak sunda atau oleh orang-orang yang tinggal di Pedesaan atau dikota-kota lain. Dalam Bahasa Sunda kaulinan barudak. *Kaulinan* artinya permainan, *Barudak* artinya anak-anak. Di era teknologi ini kadang-kadang jenis permainan yang dulu suka dimainkan oleh anak-anak Sunda, sekarang menjadi hal yang jarang dilakukan lagi sehingga jenis-jenis permainan tersebut di beberapa tempat hanya tinggal kenangan yang dijadikan cerita oleh orang tua kepada anak-anaknya. *Permainan anak-anak* tersebut antara lain seperti gatrik, beklen, simar, anjang-anjangan, kasti, halma, maen galah, cat-cat-an, pecele, susulumputan, prepet jengkol, sepepdur dan sebagainya. Jenis-jenis *permainan anak-anak* tersebut sekarang sudah jarang dilakukan oleh anak-anak, terutama dikota-kota besar yang sudah di dominasi oleh permainan digital untuk anak-anak. Tapi di kota-kota kecil *permainan anak-anak* masih ada meskipun permainan itu jarang sekali dimainkan oleh anak-anak dan jarang ada peminatnya, karena sekarang permainan digitalpun sudah masuk ke kota-kota kecil. (Rosidi,2010, hlm70)

Salah satu materi yang bisa diapresiasi dan dapat dijadikan sebagai stimulus dalam perkembangan kreativitas adalah permainan anak-anak yang mulai nampak pergeseran. Adanya persinggungan budaya modern terhadap budaya tradisional berdampak pada permainan tradisional atau permainan anak-anak. Perubahan ini identik dengan perubahan zaman. Keterbukaan informasi dan komunikasi, teknologi modern yang menyediakan aneka jenis permainan baru dengan peralatan yang modern pula, perkembangan pendidikan formal dan nonformal menjadi faktor pendukung adanya perubahan-perubahan ini. Pada dasarnya permainan tradisional anak-anak merupakan permainan yang sangat dinamis, permainan tersebut mengandung unsur-unsur keterampilan yang menjadi satu kesatuan yang terpadu antara irama, gerakan, serta sikap yang sifatnya positif. Adapun jika ditinjau dari segi kreativitas, di balik permainan itu terdapat unsur-unsur kreatif yang secara tidak langsung dilatihkan. Sikap-sikap itu merupakan sikap yang

membentuk kepribadian seseorang, rasa ingin tahu, berimajinasi, merasa tertantang dalam kemajemukan, berani mengambil resiko, siap sportif, dan saling menghargai.

Dalam penerapannya permainan ini khususnya permainan anak-anak diolah kembali dengan memasukan unsur-unsur tari di dalamnya, sehingga dari permainan tersebut dapat membuat suatu rangkaian gerak tari. Berkaitan dengan aspek penyesuaian social, dalam pembelajaran ini terdapat beberapa hal yang berpotensi untuk mengantarkan anak dalam pengembangan karakter perilaku, terutama aspek yang terdapat dalam permainan anak-anak antara lain sebagai berikut : aspek kognitif, aspek afektif, aspek fisik dan aspek social (Enung Komalawati : 2007).

Permainan yang sering dilakukan anak-anak dapat mempengaruhi sikap hidup dan keterampilan yang bersangkutan, seperti kerja sama, kejujuran, sportif, kedisiplinan, dan mempunyai daya kreativitas. Manfaat permainan anak-anak media yang tepat untuk mengenalkan nilai-nilai yang baik maupun karakter yang baik. Permainan anak-anak ini juga memberikan pembelajaran kepada anak-anak untuk melenturkan tubuh, dan menjaga kebugaran tubuh.

Banyak orang yang beranggapan permainan anak-anak ini adalah permainan yang kuno dan membosankan. Hal tersebut memicu anggapan bahwa permainan anak-anak merupakan permainan yang ketinggalan zaman. Dengan demikian juga permainan ini akan tergilas dengan permainan modern zaman sekarang, dan banyak orang yang bilang bahwa permainan anak-anak lama akan tersisihkan jika tidak ada lagi orang untuk melestarikannya. Maka dari itu kita sebagai manusia yang pernah mengalami masa kecil, dan mengalami masa permainan anak-anak kita harus selalu bisa melestarikan lagi permainan anaanak zaman dulu agar tidak akan pernah punah atau terkalahkan oleh permainan zaman sekarang atau permainan modern.

Secara umum permasalahan yang dihadapi siswa saat ini khususnya di bidang seni tari antara lain siswa mempunyai kesulitan dalam belajar seni tari dikarenakan jarang adanya pembelajaran tari di SD tersebut, karena di sekolah tersebut tidak ada pembelajaran tari yang menyebabkan kurangnya kreativitas anak, kurangnya metode yang dipakai pendidik, sehingga menurut

peneliti permasalahan ini harus diteliti agar permasalahan dapat diselesaikan. Dari pemaparan diatas dapat dikemukakan bahwa melalui “Pembelajaran Tari Permainan Anak-Anak untuk meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Di SDN Panenjoan Cicalengka.

Alasan saya mengambil pembelajaran tari permainan anak-anak ini agar siswa-siswa tersebut dapat meningkatkan lagi kreativitasnya secara kelompok maupun individu pada saat pembelajaran berlangsung. Sehingga hasil belajar pada pembelajaran seni tari dapat mencapai kompetensi untuk pihak sekolah maupun guru mata pelajarannya.

Dengan permasalahan yang digambarkan di atas maka perlu dicari solusi dalam proses pembelajaran seni budaya mengingat bahwa pembelajaran tari merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam perkembangan siswa di SDN Panenjoan Cicalengka Kabupaten Bandung yang dapat mengaktifkan siswa dan menngangsang siswa untuk berfikir kritis, apresiatif, dan kreatif, sehingga siswa merasa senang dengan pembelajaran seni budaya tersebut, dan juga perlu pengkajian yang serius dari berbagai pihak tentang pengajaran guru di sekolah dasar, dan kurikulum pendidikan seni budaya.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kreativitas siswa sebelum pembelajaran tari permainan anak-anak pada siswa kelas IV di SDN Panenjoan dimulai?
2. Bagaimana proses pembelajarantari melalui permainan anak-anak untuk meningkatkan kreativitas pada siswa kelas IV di SDN Panenjoan?
3. Bagaimana kreativitas siswa kelas IV SDN Panenjoan melalui permainan anak-anak?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus yang dipaparkan sebagai berikut :

1.3.1 Tinjauan Umum

Adapun tujuan yang lain dari penelitian ini yaitu untuk siswa dapat meningkatkan kreativitas melalui permainan anak-anak zaman dulu yaitu

seperti permainan beklen, sondah, congklak, permainan karet, perepet jengkol dan lain-lain pada siswa SDN Panenjoan.

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mendeskripsikan kreativitas pada siswa kelas IV SD Negeri Panenjoan Cicalengka sebelum diterapkannya tari *Permainan anak-anak*.
2. Mendeskripsikan proses penerapan pembelajaran tari *Permainan anak-anak* pada siswa kelas IV SD Negeri Panenjoan Cicalengka.
3. Menganalisis hasil dari penerapan pembelajaran setelah diterapkannya tari *Permainan anak-anak* pada siswa kelas IV SD Negeri Panenjoan Cicalengka.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian, peneliti ingin memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun secara praktik. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran dan sebagai sumber atau referensi dalam pengembangan ilmu dan memberikan masukan pada siswa disekolah dalam belajar seni tari khususnya di SD Negeri Panenjoan Cicalengka serta siswa-siswi lainnya di Indonesia pada umumnya. Dan untuk memperkuat teori tentang pembelajaran tari.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari peneliti ini :

1. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan serta pengalaman dalam bidang penelitian dan memperkaya pengetahuan mengenai kreativitas dalam pembelajaran karakter kreatif anak untuk meningkatkan kreativitas.

2. Bagi siswa

Dapat mengembangkan kreativitas melalui pembelajaran tari permainan anak-anak.

3. Bagi Guru

Dapat menambah wawasan guru sebagai media pembelajaran alternative dalam usaha meningkatkan minat siswa dan prestasi belajar siswa dalam model pembelajaran tari permainan anak-anak guna meningkatkan kreatif.

4. Bagi sekolah

Untuk mendapatkan hasil penilaian kreativitas murid-muridnya yang sudah diajarkan oleh gurunya ,dan mengevaluasi hasil yang sudah diberikan atau yang sudah diajarkan.

5. Bagi Peneliti lain

Dapat mendapatkan informasi atau bahan referensi untuk peneliti selanjutnya agar bisa dikembangkan kembali oleh peneliti lain.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Proposal ini diorganisasikan ke dalam lima bab, dengan paparan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan, tujuan umum dan tujuan khusus penelitian, manfaat penelitian dilihat dari manfaat secara teori (manfaat teoritis) dan secara praktik (manfaat praktis).

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini peneliti 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 konsep pembelajaran tari, stimulus dalam pembelajaran tari, kreatifitas siswa, karakteristik siswa SD, dan Kaulinan Urang Lembur.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memaparkan secara teknis mengenai desain penelitian yang memuat metode dan pendekatan penelitian, partisipan dan tempat penelitian (lokasi, populasi, sampel), instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data, prosedur penelitian yang memuat secara kronologis mengenai langkah-langkah penelitian, definisi operasional, variabel, asumsi, dan hipotesis, dan alur/skema penelitian, serta teknis analisis data yang peneliti lakukan.

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi paparan tentang temuan-temuan penelitian mengenai proses dan hasil pembelajaran kaulinan urang lembur Hahayaman sebagai bahan ajar untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam menari kaulinan urang lembur di SD Negeri panenjoan Cicalengka.

BAB 5 KESIMPULAN 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 dilapangan atau follow-up dari hasil penelitian.