BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu aspek yang dapat memberikan kontribusi besar dalam menghasilkan manusia yang berkualitas. Pendidikan memiliki kedudukan dan peranan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang kreatif serta diperlukan bagi pembangunan di semua bidang kehidupan bangsa. Suatu bangsa maju dan berkembang, karena ditopang oleh sumber daya manusia yang berkualitas sebagai salah satu dampak posistif dari pelaksanaan sistem pendidikan yang baik. Seluruh dunia akan menghargai suatu bangsa, ketika suatu bangsa tersebut memiliki sistem pendidikan yang berkualitas. Bangsa yang berkualitas selalu ditandai dengan berbagai perubahan positif dan kreatif dalam beragai bidang kehidupan termasuk penjelajahan aktivitas kreatif dalam wilayah pendidikan.

Kreativitas memiliki peranan penting dalam kehidupan, manusia yang tidak kreatif akan tersisihkan oleh orang lain yang memiliki daya kreativitas yang tinggi. Biasanya, orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal yang baru. Pengertian hal-hal yang baru dalam wilayah kreatifitas tidak selamanya diartikan sebagai sesuatu proses menciptakan yang belum ada menjadi ada, tetapi bisa merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya, kemudian dikembangkan kembali menjadi sebuah produk kreatif. Namun pada kenyataanya, tidak mudah seseorang dalam melahirkan gagasan-gagasan kreatif dan, hasil-hasil karya yang kreatif. Untuk dapat menciptakan sesuatu yang bermakna dibutuhkan persiapan tertentu sehingga mampu melakukan aktivitas kreatif sampai melahirkan produk kreatif baik dalam bentuk benda maupun perbuatan.

Aktifitas kreatif tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa dalam melakukan pekerjaannya, akan tetapi aktifitas kreatif dilakukan juga oleh anak-anak sekolah pada wilayah pendidikan. Masa seorang anak duduk di sekolah termasuk masa persiapan, ini karena pendidikan mempersiapkan seseorang agar dapat memecahkan masalah-masalah. Akbar dalam Budiman (2002:38) mengemukakan tiga pengertian kreativitas sebagai berikut.

a) Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada.
b) Kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah dimana penekanannya adalah pada kualitas, ketepatgunaan, dan keragaman jawaban.
c) Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisional dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasikan (mengembangkan, memperkaya dan memerinci) suatu gagasan.

Berdasarkan definisi di atas, menjelaskan bahwa kreativitas merupakan salah satu bidang kajian yang menarik namun cukup rumit untuk dimaknai secara mendalam, sehingga menimbulkan berbagai perbedaan pandangan, definisi kreativitas, karakteristik dan korelasi. Dalam hal ini, peneliti memaknai kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menemukan cara-cara baru, melahirkan ide-ide/gagasan baru/ membuat kombinasi baru untuk memberikan banyak alternatif jawaban terhadap penyelesaian suatu masalah melalui proses berfikir yaitu kelancaran, keluwesan, orisinal, kemampuan mengelaborasikan (mengembangkan, memperkaya, merinci) suatu gagasan serta membuat penilaian-penilaian yang logis dengan menggunakan daya fantasi dan imajinasi. Pendapat peneliti, selaras dengan ungkapan Suriadi dalam Budiman (2002:39) bahwa “kreativitas juga merupakan suatu proses yang diawali dengan permulaan ide-ide/ gagasan baru dari individu dan mencapai puncaknya saat dia menghasilkan sesuatu yang nyata seperti suatu cara yang baru dan mengatasi hubungan-hubungan sosial/perasaan negatif”.

Istilah kreativitas dalam dunia pendidikan selalu menjadi persoalan yang senantiasa diperbincangkan, diperdebatkan, dan dikembangkan. Tetapi, dalam realitas sehari-hari pun istilah kreativitas sebetulnya sering didengar dan diperbincangkan, serta bukanlah suatu hal yang asing untuk dimaknai baik di lingkungan masyarakat umum, keluarga maupun di lingkungan pendidikan termasuk dalam proses pelaksanaan pendidikan seni di sekolah formal. Esensi dari kreativitas pada umumnya selalu dimaknai sebagai suatu kemampuan seseorang dalam mencipta sesuatu yang dianggap baru pada saat itu. Sifat-sifat yang melekat pada kreativitas sering dilakukan dalam kegiatan pembelajaran seni di sekolah. Oleh karena itu, pendidikan seni merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat mengembangkan dan merangsang siswa untuk berkreativitas. Hal ini ditegaskan oleh Rohidi dalam Budiman (2002:3)

> Pendidikan melalui seni [pendidikan seni tari], diidealkan mempunyai peran kunci dalam pengembangan kreativitas peserta didik. Sifat-sifat yang melekat pada pendidikan seni antara lain: imajinasi, sensibilitas, dan kebebasan, memberi peluang bagi terciptanya proses pengembangan kreativitas. Peran pendidikan seni baik secara ideal maupun faktual dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan kreativitas siswa seyogianya mengarah pada pencapaian sifat-sifat tersebut.

Mengkaji pendapat di atas, jelas tergambar sebuah peta pikiran yang menerangkan bahwa pengembangan kreativitas dalam pembelajaran seni merupakan salah satu aspek yang diharapkan. Melalui proses imajinasi, sensibilitas (kepekaan rasa), dan kebebasan berkreasi menjadi peran kunci dalam meningkatkan dan mengembangkan kemamuan kreatif anak.

Kenyataan di lapangan menyiratkan bahwa pembelajaran seni dirasakan kurang merangsang kreativitas siswa. Ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah suasana kelas yang kurang kondusif, serta penggunaan metode yang kurang tepat dan bervariatif. Selain itu, kurangnya peran guru sebagai aktor utama dari PBM untuk dapat lebih cerdas di dalam memilih bahan materi dan metodologi pembelajaran, sehingga para siswa dapat memiliki kesempatan untuk

mengembangkan potensi kreatifnya. Sidi dalam Ginanjar (2005:4) menegaskan bahwa.

> Sebagian besar metode dan suasana pengajaran di sekolah-sekolah yang digunakan para guru kita tampaknya lebih banyak menghambat dari pada memotivasi potensi otak. Sebagai misal, seorang peserta didik hanya disiapkan sebagai seoarang anak yang harus mendengarkan, mau menerima seluruh informasi dan mentaati segala perlakuan gurunya. Dan lebih parah lagi adalah fakta bahwa semua yang dipelajari di bangku sekolah itu ternyata tidak integratif dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya siswa menjadi tidak memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapat, tidak kreatif dan mandiri, apalagi untuk berpikir inovatif dan problem solving. Suasana belajar yang penuh keterpaksaan itu berdampak pada hilangnya upaya mengaktivasi potensi otak, sehingga potensi otak yang luar biasa itu belum pernah berhasil mengaktual. Untuk mengaktivasi potensi otak itu suasana belajar harus menyenangkan, kesadaran emosional juga tidak boleh dalam keadaan tertekan.

Kenyataan pembelajaran yang ditunjukkan di atas, dapat menjadi gambaran bahwa tidak semua guru dapat mewujudkan suatu pembelajaran yang mampu menjadikan siswa menjadi kreatif, inovatif dan produktif. Harapan ini perlu ditopang dengan adanya kemampuan dari guru tersebut untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang mampu menumbuhkan dinamika pembelajaran yang interaktif, sehingga mampu memicu gairah belajar bagi siswa.

Pengelolaan lingkungan prembelajaran diperlukan untuk mendapatkan suasana belajar yang bergairah, terutama untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas siswa, Munandar (1992:79) menyatakan bahwa “Belajar kreatif tidak timbul secara kebetulan tetapi memerlukan persiapan, antara lain dengan menyiapkan suatu lingkungan kelas yang merangsang anak-anak untuk belajar secara kreatif”. Dalam persoalan ini, metode pembelajaran menjadi salah satu faktor yang penting dalam pengembangan kreativitas siswa. Pada umumnya metode yang digunakan oleh guru-guru seni tari cenderung membosankan dan kurang variatif, sehingga menghambat proses imajinatif dan kreativitas siswa. Siswa sulit untuk berekspresi sesuai dengan imajinasinya, siswa lebih ditekankan pada menghapal tarian baku yang diberikan oleh guru. Pembelajaran seperti ini jelas kurang efektif bagi proses

perkembangan kreativitas siswa. Hal tersebut dipertegas Tisna Somantri dalam Ginanjar (2005:5), sebagai berikut :

> Para guru kesenian dalam proses belajar kesenian lebih menekankan kepada hapalan saja, sedangkan hal-hal yang bersifat apresiasi dan keterampilan kurang diperhatikan. Para guru kurang memotovasi pengungkapan ekspresi siswa, padahal aspek itu sangat penting dalam pengembangan kreativitas dan daya inovatif siswa.

Hal yang sama dikemukakan oleh Mulyaningsih dalam Ginanjar (2005:6), bahwa:

> Proses belajar mengajar seni tari bukanlah mengajarkan proses kegiatan yang hanya menirukan dan menghafalkan gerak saja, tapi harus mendorong dan mengembangkan daya kreativitas siswa, sehingga melalui proses belajar mengajar tari anak akan mendapat kesempatan menumbuh kembangkan kemampuan berpikir, berekspresi, berkreasi, beraktivitas olah seni secara kreatif dan mandiri sesuai perkembangannya.

Kutipan di atas menjelaskan bahwa pembelajaran kreatif merupakan proses belajar yang bukan hanya meniru dan menghafalkan apa yang sudah diajarkan oleh guru saja tetapi juga siswa dituntut untuk mampu mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan ide kreatif siswa juga mampu mengungkapkan pendapatnya dan menyalurkan ekspresi dirinya melalui gerak tari.

Pendidikan seni tari di sekolah merupakan bidang pelajaran yang berfungsi memberikan landasan estetis, etis dan filosofis. Kepekaan berfikir, imajinasi dan perwujudan sikap kreatifnya lebih banyak dikembangkan oleh potensi sensor motorik di dalam menangkap stimulus dari lingkungannya. Kecenderungan proses pembelajaran yang nampak adalah siswa lebih banyak bermain, meniru dan merespon benda atau perbuatan yang ditangkapnya melalui potensi inderawinya. Peluang dalam menggali sikap-sikap kreatif dari siswa akan lebih banyak diperoleh dari sumber-sumber pembelajaran yang berangkat dari kemampuan siswa masing-masing. Dalam hal ini Sal Murgianto dalam Masunah (2003: 245) mengungkapkan sebagai berikut.

> Nilai tari dalam dunia pendidikan menurut hemat kami, bukan terletak pada latihan kemahiran dan keterampilan gerak semata-mata tetapi lebih pada kemungkinannya untuk memperkembangkan daya ekspresi anak. Tari harus

> memberikan pengalaman kreatif pada anak-anak dan harus diajarkan sebagai salah satu cara untuk mengalami dan menyatakan kembali nilai estetika yang dialami dalam hidupnya.

Berdasarkan pendapat di atas, jelas bahwa peran tari sebagai media pendidikan tidak hanya sebatas memberikan pengalaman bergerak. Tetapi, lebih dari itu harus mampu pula mengembangkan daya ekspresif dan pengalaman kreatif siswa. Hal ini dipertegas Garha dalam Ginanjar (2005:16), yang mengungkapkan bahwa "Kreativitas tari adalah kreativitas peragaan yang disamping mengungkapkan bentuk masa kini juga mengungkapkan kaitan yang tidak terlepas dari masa lampau". Dengan demikian, kreativitas dapat digali dari pengalaman yang dimiliki siswa sendiri, baik yang dialami pada saat ini maupun yang sudah terjadi. Dalam hal ini, ada tahapan menuju suatu hasil dari produk kreatif yang disebut sebagai suatu proses kreatif. Esensi dari proses kreatif adalah berpikir imajinatif, terlebih lagi dalam pembelajaran seni tari, dimana siswa dituntut untuk dapat berimajinasi dalam mengembangkan gerak sesuai dengan tema atau cerita yang siswa pilih. Untuk mewujudkan pembelajaran tari tersebut, perlu sebuah model dan metode pembelajaran yang dapat merangsang daya imajinasi siswa, dan salah satu yang dianggap tepat adalah model pembelajaran *Synectic*.

Istilah *synectic* diambil dari bahasa Yunani yang merupakan gabungan kata *syn* yang berarti menggabungkan dan *ectics* berarti unsur yang berbeda. Dalam dunia keilmuan, *synectic* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika kelompok dalam latihan berfikir. Pada awalnya, *synectic* dikembangkan dalam dunia industri namun dalam pekembangannya ternyata sukses diterapkan dalam dunia pendidikan dan dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas. *Synectic* merupakan sesuatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreativitas dan meningkatkan Imajinasi, dirancang oleh Gordon dalam Dahlan (1984:87). Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectic* guna keperluan mngembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-organisasi

industry; dimana para individu harus mampu bekerjasama satu dengan yang lainnya dan sebagai orang yang mampu mengatasi masalah (*problem solver*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*).

Aktivitas metaporik merupakan model *synectic*, dimana kreativitas menjadi suatu proses yang disadari. Metafora-metafora membentuk hubungan persamaan, membedakan objek atau ide yang satu dengan ide yang lainnya dengan mempergunakan pengganti. Objek pengganti ini langsung mengilhami proses kreatif dengan cara menghubungkan sesuatu yang telah dikenal dengan sesuatu yang belum dikenal. Model *synectic* merupakan model pembelajaran yang memungkinkan terwujudnya tujuan pembelajaran kreatif. Model ini dikembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologis kreativitas. Anggapan dasar itu oleh Gordon dituangkan dalam tiga asumsi yang mendasari *synectic*, yaitu: (1) proses kreatif dapat dideskripsikan secara konkret, deskripsi ini dapat digunakan untuk mengembangkan metode pengajaran yang dapat mengembangkan kreativitas secara individual maupun kelompok, (2) penemuan kreatif dalam bidang seni dan bidang sains serupa, dan diperoleh melalui proses dasar intelektual yang sama, dan (3) proses kreatif individu serupa dengan proses kreatif dalam kelompok. Disamping itu Gordon juga menjelaskan bahwa komponen emosional jauh lebh penting dibandingkan intelektual pada awal proses kreatif.

Metafora memperkenalkan konsep jarak antara siswa dengan objek atau subjek lain, mendorong berfikir orisinil. Melalui tahapan-tahapan yang ditawarkan dari konsep pembelajaran *synectic*, maka siswa diarahkan untuk dapat mengembangkan proses berpikir kreatifnya sampai melahirkan suatu produk kreatif dalam konteks pembelajaran seni tari. Dari pemaparan tersebut, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk mengamati secara langsung terjadinya proses kreatif dalam pembelajaran seni tari melalui penerapan model pembelajaran *synectic*. Adapun judul yang diangkat adalah "Model Pembelajaran *Synectic* Untuk Mengembangkan Kemampuan Ekspresi Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Seni Tari Di SMK MVP ARS Internasional Bandung".

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan maka dapat peneliti rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan model *synectic* dalam pembelajaran tari untuk mengmbangkan kemampuan ekspresi kreatif siswa dalam pembelajaran seni tari di SMK MVP ARS Internasional Bandung?
2. Bagaimana hasil penerapan model *synectic* dalam pembelajaran tari terhadap pengembangan kemampuan ekspresi kreatif siswa dalam pembelajaran seni tari di SMK MVP ARS Internasional Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perolehan data mengenai proses penerapan model *synectic* dalam pembelajaran seni tari untuk mengembangkan kemampuan ekspresi kreatif siswa dalam pembelajaran seni tari di SMK MVP ARS Internasional Bandung?
2. Mendeskripsikan hasil penerapan model *synectic* dalam pembelajaran tari untuk mengembangkan kemampuan ekspresi kreatif siswa dalam pembelajaran seni tari di SMK MVP ARS Internasional Bandung?

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung kepada semua pihak khususnya bagi:

1. Peneliti

   Memperoleh pengalaman dan menambah wawasan dalam proses pembelajaran seni tari di tingkat sekolah menengah atas.

2. Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

3. Lembaga Sekolah

Sebagai input terhadap sekolah tentang salah satu proses pembelajaran dengan menggunakan model *synectic* untuk mempermudah tercapainya tujuan.

E. Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *synectic* merupakan salah satu model pembelajaran yang dipandang dapat mengembangkan kemampuan ekspresi kreatif siswa dalam pembelajaran seni tari di SMK MVP ARS Internasional Bandung.

F. Struktur Organisasi Penelitian

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN

ABSTRAK

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

KATA PENGANTAR

BAB I PENDAHULUAN

- **A. Latar Belakang Masalah**
- **B. Identifikasi dan Rumusan Masalah**
- **C. Tujuan Penelitian**
- **D. Manfaat Penelitian**
- **E. Asumsi Penelitian**
- **F. Struktur Organisasi**

BAB II KAJIAN TEORITIS

A. Pengertian Model Pembelajaran *Synectic* dalam Pmbelajaran Seni Tari

B. Mengembangkan Ekspresi Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Seni tari

C. Hakikat Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Menengah Atas

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

B. Desain Penelitian

C. Metode Penelitian

D. Definisi Operasional

E. Instrumen Penelitian

F. Langkah-Langkah Penelitian

G. Teknik Pegumpulan Data

H. Teknik Analisis Data

I. Variabel Penelitian

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMULAN

B. SARAN

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN