

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan formal pertama yang harus ditempuh adalah pendidikan dasar. Dalam Permendikbud Nomor 51 Tahun 2018 tentang PPDB TK, SD SMP, SMA, SMK, disebutkan bahwa usia anak sekolah dasar adalah 7-12 Tahun. Pada usia tersebut, anak akan memasuki tahap eksplorasi diri, anak akan meniru apa yang dilakukan di sekitarnya, anak ingin menguasai kecakapan-kecakapan baru yang diberikan di sekolah. SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) adalah salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memfasilitasi anak untuk mengeksplor dirinya, belajar kecakapan-kecakapan baru serta memfasilitasi anak agar dapat mengembangkan kreativitasnya.

Seni merupakan salah satu kecakapan yang diberikan dan diajarkan di sekolah dalam bentuk mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Adanya pembelajaran SBdP adalah dengan tujuan memberikan pengalaman berkesenian kepada siswa dalam rangka untuk membantu pengembangan potensi yang dimilikinya, terutama kecerdasan emosional agar dapat seimbang dengan kecerdasan intelektualnya (Jazuli, 2008, hlm. 20). Mata pelajaran SBdP ini bertujuan untuk melatih siswa agar mengasah kemampuannya dalam memahami konsep dan pentingnya seni budaya, kemampuan yang dapat menampilkan kreativitas melalui seni dan kemampuan dalam menghargai sebuah seni itu sendiri.

Pembelajaran seni di sekolah dasar memuat beberapa cabang seni, diantaranya pembelajaran seni musik, seni tari, dan seni rupa. Masing-masing bidang seni memiliki kekhasannya sendiri. Seni tari memiliki sifat multilingual, yaitu mempunyai makna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media. Selanjutnya seni tari memiliki sifat multidimensional, yaitu memiliki makna pengembangan berbagai kompetensi meliputi konsepsi, apresiasi, dan kreasi dengan memadukan unsur estetika, kinestetika, dan logika. Sifat yang ketiga yaitu multicultural, yaitu mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan

apresiasi terhadap beragam budaya nusantara dan mancanegara (Sukarya, 2008). Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa seni tari memiliki peranan penting dalam mengembangkan kreativitas seseorang. Sumber kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme (Rogers, 1962 (dalam Munandar, 2009, hlm. 18)).

Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya (Munandar, 2009, hlm. 12). Pada dasarnya, setiap manusia dikarunai potensi kreatif sejak dilahirkan. Kreativitas dipengaruhi oleh perubahan individu maupun di dalam lingkungan yang dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreativitas. Kreativitas seseorang dapat dilihat dengan bagaimana cara individu tersebut mengeksplor atau mengembangkan potensi kreatifnya melalui apapun yang ada di sekitarnya. Melalui pembelajaran seni tari inilah siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplor dirinya, mengembangkan potensi serta kreativitas yang dimilikinya sesuai dengan perkembangan dan karakteristik usianya.

Rentang usia siswa SD kelas rendah termasuk pada kelompok anak usia dini. Pada usia ini, anak masih senang dengan kegiatan bermain. Menurut Suyadi (2014, hlm. 167) aktivitas seni yang mendasar dalam konteks pendidikan anak usia dini adalah kegiatan bermain, bernyanyi, menggambar dan menari. Hal tersebut dapat mengembangkan motorik anak. Contohnya, gerakan pada saat menari dapat mengembangkan motorik kasar anak. Selain itu, menari juga dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam mengungkapkan ide-idenya. Pada usia kelas rendah, perkembangan kreativitas anak dapat dilihat dan diamati dari segi proses perkembangan kreativitas melalui ciri-ciri kepribadian kreatif yang dimunculkan. Adapun proses berpikir kreatif muncul karena adanya perilaku kreatif. Lima perilaku kreatif tersebut yakni kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*) dan kepekaan (*sensitivity*).

Namun, hal-hal yang sudah dijelaskan di atas, bertolak belakang dengan pembelajaran di Sekolah Dasar saat ini, khususnya pada pembelajaran seni tari. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas II selama proses pembelajaran seni tari, diperoleh data pengamatan yang berkaitan dengan kreativitas. Bila dilihat dari lima perilaku kreatif, terdapat beberapa kesenjangan yang terjadi. Dilihat dari aspek kelancaran (*fluency*) dalam kreativitas, merupakan kelancaran dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide. Namun pada kenyataannya siswa kesulitan ketika harus mengungkapkan ide gerakan tari. Hal ini karena guru sering menggunakan metode imitasi atau meniru, siswa hanya meniru gerakan tari yang dicontohkan oleh guru, sehingga siswa tidak diberi kesempatan untuk mengemukakan ide kreatif gerak tarinya. Hal ini menghambat kreativitas tari siswa.

Kelenturan (*flexibility*), berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai macam alternatif dalam memecahkan masalah. Dalam hal ini anak diharapkan dapat membuat gerak sesuai tema yang diberikan, menambahkan ide-ide gerak tari, membuat tarian menjadi lebih menarik. Namun pada saat peneliti melakukan pengamatan, terdapat kesenjangan dari yang seharusnya. Masih ada anak yang membuat gerakan tidak sesuai tema. Contohnya, pada saat itu sedang mempelajari gerak tari ayam dan burung, namun terdapat siswa yang membuat gerakan penguin. Selain itu siswa tidak mampu untuk menambahkan ide gerak lain menjadi lebih menarik. Hal ini berhubungan dengan aspek kelancaran (*fluency*).

Keaslian (*originality*) adalah kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri. Namun pada kenyataannya, banyak siswa yang hanya meniru gerakan guru atau gerakan temannya. Siswa tidak mampu membuat gerakan yang berbeda dengan siswa lain. Hal ini menjadi indikator bahwa kreativitas tari siswa dalam aspek keaslian belum muncul.

Elaborasi (*elaboration*) merupakan kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain, kemampuan menguraikan sesuatu secara terperinci. Dalam hal ini siswa diharapkan mempunyai keberanian untuk tampil di depan teman-temannya, berani tampil paling awal, mampu untuk menampilkan dan menguraikan gerakan secara

terperinci dan detail. Namun ternyata banyak siswa yang tidak memiliki keberanian untuk tampil di depan teman-temannya, siswa bergerak dengan asal sehingga tidak dapat menguraikan gerakan secara rinci dan detail.

Kepekaan (*sensitivity*), merupakan suatu bentuk dari perilaku sebagai suatu tanggapan terhadap suatu situasi. Dalam hal ini siswa diharapkan tekun dan sabar ketika pembelajaran tari berlangsung. Namun ternyata banyak siswa yang bermain dengan teman sebelahnyanya sehingga tidak memperhatikan pembelajaran, tidak bersemangat dan tidak sabar ketika pembelajaran berlangsung.

Bila disimpulkan, permasalahan di atas muncul karena rancangan pembelajaran atau perencanaan pembelajaran yang dibuat guru belum memunculkan langkah-langkah pembelajaran yang dapat menunjang atau meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP khususnya seni tari. Sehingga proses pembelajaran berlangsung konvensional, kurang menarik dan *teacher center*. Perencanaan pembelajaran adalah persiapan mengelola pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam kelas untuk mencapai tujuan (Lukmanul Hakim, 2009, hlm. 238). Perencanaan pembelajaran ini sangat penting dalam menunjang pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Berdasarkan permasalahan serta penjelasan di atas, tentunya masalah ini harus segera diatasi, karena pengembangan kreativitas anak khususnya pada anak usia sekolah dasar kelas rendah itu sangatlah penting. Untuk menyelesaikan permasalahan ini, dibuatlah rancangan perencanaan pemecahan masalah dengan membuat rancangan pembelajaran berbasis metode bermain. Metode ini dirasa sangat tepat untuk dijadikan solusi dari permasalahan kurangnya kreativitas siswa yang disebabkan oleh beberapa faktor yang sudah disebutkan. Hal ini karena metode bermain memberikan kesempatan pada siswa untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya hayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak (Melati, 2012, hlm. 86). Metode bermain juga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas rendah yang senang untuk bermain.

Menurut jenisnya, permainan digolongkan menjadi dua, yaitu permainan aktif dan permainan pasif. Permainan aktif adalah kegiatan atau aktifitas langsung yang dilakukan oleh anak itu sendiri yang memberikan kesenangan dan kepuasan kepada anak. Sedangkan permainan pasif adalah kegiatan yang menghibur, tetapi

anak memperoleh kesenangan bukan karena kegiatan yang dilakukannya sendiri. Permainan ini merupakan proses bermain yang tidak terlalu membutuhkan aktivitas fisik. Jika dilihat dari jenis permainan yang dijelaskan, dalam pembelajaran seni tari cenderung kepada jenis permainan aktif karena anak akan terlibat langsung dalam pembelajaran.

Diharapkan melalui rancangan pembelajaran berbasis metode bermain ini, dapat menjadi contoh bagi para guru dalam membuat rancangan pembelajaran, sehingga minat siswa terhadap pembelajaran akan meningkat dan mengikuti pembelajaran dengan baik, siswa menjadi lebih aktif, tidak kesulitan ketika ditugaskan untuk mencari gerakan, dan mampu mengungkapkan ide-idenya, sehingga kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari dapat dikembangkan. Maka dari itu, peneliti mengambil penelitian yang berjudul “**Rancangan pembelajaran berbasis metode bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II Sekolah Dasar dalam mata pelajaran SBdP (seni tari)**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, maka secara umum rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah rancangan pembelajaran berbasis metode bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II sekolah dasar dalam mata pelajaran SBdP (seni tari)?”. Secara khusus rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah kegiatan pendahuluan pembelajaran berbasis metode bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II sekolah dasar dalam mata pelajaran SBdP (seni tari) ?
- 2) Bagaimanakah kegiatan inti pembelajaran berbasis metode bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II sekolah dasar dalam mata pelajaran SBdP (seni tari) ?
- 3) Bagaimanakah kegiatan penutup pembelajaran berbasis metode bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II sekolah dasar dalam mata pelajaran SBdP (seni tari) ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Mendeskripsikan kegiatan pendahuluan pembelajaran berbasis metode bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II sekolah dasar dalam mata pelajaran SBdP (seni tari).
- 2) Mendeskripsikan kegiatan inti pembelajaran berbasis metode bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II sekolah dasar dalam mata pelajaran SBdP (seni tari).
- 3) Mendeskripsikan kegiatan penutup pembelajaran berbasis metode bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II sekolah dasar dalam mata pelajaran SBdP (seni tari).

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut :

- 1) Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP (seni tari). Siswa mampu mengungkapkan ide-idenya mengenai tari dengan lancar (*fluency*), membuat gerakan sesuai dengan tema serta menambah gerakan menjadi lebih menarik (*flexibility*), membuat gerakan yang berbeda dengan yang lain (*originality*), memiliki keberanian untuk tampil di depan teman-temannya serta mampu menguraikan gerakan secara detail (*elaboration*), tekun dan sabar pada saat pembelajaran tari sedang berlangsung serta pada saat harus mencari gerakan tari (*sensitivity*).

- 2) Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat memperluas informasi yang guru miliki mengenai peningkatan kreativitas tari siswa, menambah wawasan guru tentang teori metode bermain, bahan evaluasi guru dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, memberi masukan mengenai

rancangan pembelajaran atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis metode bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa,

3) Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberi informasi mengenai penggunaan metode yang tepat untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam SBdP (seni tari), menjadi masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran SBdP (seni tari), serta menciptakan lulusan yang memiliki kreativitas tinggi.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai informasi tentang pembelajaran seni tari di sekolah dasar menggunakan metode bermain untuk meningkatkan kreativitas tari siswa, sehingga dapat menjadi referensi untuk melakukan penelitian yang lainnya.