

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dunia pendidikan dalam perkembangannya mengalami kemajuan yang cukup pesat dewasa ini, perkembangan ini sesuai dengan tuntutan zaman dan ilmu pengetahuan yang saling bersaing satu dengan yang lainnya, termasuk dunia pendidikan. Ketatnya persaingan di era globalisasi ini mengakibatkan resahnya masyarakat untuk memberikan pendidikan yang terbaik bagi anak-anaknya. Memberikan pendidikan yang terbaik bertujuan agar anak mereka dapat tumbuh menjadi anak yang cerdas dan kreatif sehingga dapat menjawab tantangan zaman.

Memberikan pendidikan yang baik adalah tantangan bagi dunia pendidikan, tidak terkecuali pemerintah. Dalam hal ini pemerintahpun melakukan upaya peningkatan mutu pendidikan yakni melalui perbaikan kegiatan belajar mengajar di sekolah yang didukung oleh tenaga pendidik yang kreatif dan kompeten, sarana-prasarana yang memadai, serta iklim dan suasana sekolah yang kondusif. Usaha tersebut mulai diterapkan sejak pendidikan dasar, sehingga peserta didik memiliki kemampuan dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Sidi, 2003:24).

Sebagai salah satu bentuk pendidikan dasar, sekolah dasar merupakan satuan pendidikan yang paling urgen keberadaanya (Collier dkk; 1971).

Setiap orang mengakui bahwa tanpa menyelesaikan pendidikan pada jenjang sekolah dasar yang sederajat, secara formal seseorang tidak mungkin dapat mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya.

Sekolah dasar merupakan dasar dari pendidikan anak secara formal. Keberhasilan anak didik mengikuti pendidikan di sekolah menengah dan perguruan tinggi sangat ditentukan oleh keberhasilannya dalam mengikuti pendidikan di sekolah dasar. Optimalisasi pendidikan di sekolah dasar sangat diperlukan, mengingat bidang ini merupakan bagian terbesar dari lapisan masyarakat Indonesia, suatu lapisan yang masih memerlukan upaya khusus peningkatan mutu kehidupannya (Soemantri dalam Indrajati; 2001 : 80)

Collier, Hauston, dkk (1971) merinci tujuan pokok pendidikan dasar secara lebih operasional yakni

1. Membantu murid mengembangkan segi intelektual dan mentalnya
2. Membantu pertumbuhan murid sebagai individu yang mandiri
3. Membantu murid sebagai makhluk sosial
4. Membantu murid belajar hidup dengan perubahan-perubahan
5. Membantu murid dengan kreativitasnya

Poin terakhir dari pernyataan di atas mengisyaratkan kepada kita bahwasanya kreativitas siswa perlu dikedepankan dan tidak boleh dipandang sebelah mata. Kreativitas perlu dipupuk dan dikembangkan mulai dari sekolah dasar, melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran yang mengajak siswa untuk kreatif, sebagai contoh mengajak siswa untuk membuat sebuah topeng sesuai dengan keinginan mereka, yang nantinya dapat mereka gunakan untuk menari, dengan begitu kita telah memberikan kebebasan pada mereka untuk membuat sesuatu sesuai dengan kreativitas mereka. Hal ini didukung oleh

pemnyataan S.C.U. Munandar (1987:52 ) "Sesungguhnya bakat kreatif dimiliki oleh semua orang tanpa pandang bulu dan lebih penting lagi ditinjau dari segi pendidikan bahwa kreativitas itu dapat ditingkatkan dan karena itu perlu dipupuk sejak dini".

Memupuk kreativitas sejak dini bertujuan melatih *anak* dalam mewujudkan dirinya, karena perwujudan diri salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia, seperti yang di ungkapkan oleh Maslow (dalam Munandar 1999 45), "Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya. Orang yang sehat mental, yang bebas dari hambatan-hambatan, dan dapat mewujudkan diri sepenuhnya".

Pendidikan seni merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat mengembangkan dan merangsang siswa untuk berkreaitivitas. Hal ini ditegaskan oleh Rohidi (2000:23)

Pendidikan melalui seni (pendidikan seni), diidealkan mempunyai peran kunci dalam mengembangkan kreativitas. Sifat-sifat yang melekat pada pendidikan seni antara lain imajinatif, sensibilitas, dan kebebasan,memberikan peluang bagi terciptanya proses pengembangan kreativitas.

Pernyataan di atas mengandung pengertian bahwasannya kreativitas dapat dikembangkan melalui pendidikan seni. Relevansi pendidikan seni di lapangan pengajaran pendidikan seni khususnya, dirasakan kurang merangsang kreativitas pada siswa. Ini disebabkan oleh beberapa faktor penyebab diantaranya adalah suasana kelas yang kurang kondusif, serta penggunaan metode yang kurang tepat dan bervariasi. Sidi dalam bukunya (2003 : 24,27), 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 seorang 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 integrative 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.

Pengelolaan lingkungan pembelajaran diperlukan untuk mendapatkan suasana belajar yang bergairah, terutama untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas siswa.

Utami Munandar menyatakan dalam bukunya yang berjudul *Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah* (1992:79) sebagai berikut :  
"Belajar kreatif tidak timbul secara kebetulan tetapi memerlukan persiapan, antara lain dengan menyiapkan suatu lingkungan kelas yang merangsang anak-anak untuk belajar secara kreatif".

Suasana kelas akan kondusif apabila siswa mengikuti pembelajaran dengan baik, hal tersebut akan terwujud melalui pemilihan metode yang tepat serta sesuai dengan tingkat perkembangan usia anak. Setiap tingkatan pendidikan pastilah dibutuhkan pendekatan serta stimulus yang berbeda. Untuk siswa sekolah dasar tingkat rendah (kelas, 1, 2. dan 3 ) dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan ( KTSP) pembelajaran di kelas rendah disesuaikan dengan tema-tema yang ditentukan oleh guru yang bersangkutan. Hal tersebut

memberikan gambaran bahwa anak usia sekolah dasar kelas 2 masih memiliki imajinatif (berkhayal, berfantasi dan berimajinasi) yang tinggi sehingga dengan tema tersebut akan memudahkan mereka dalam mencerna pembelajaran dan mampu menggerakkan daya fikir sehingga dapat menghasilkan sesuatu hal yang bersifat baru sebagai wujud dari kreativitas.

Salah satu kegiatan yang sangat digemari oleh anak usia tersebut, adalah kegiatan bercerita. Banyak cerita yang digemari oleh anak terutama yang di dalamnya ada tema dan tokoh. Dari sekian banyak bentuk dan jenis cerita, cerita tentang binatang adalah stimulus yang dipilih oleh peneliti, dengan alasan bahwa dunia binatang begitu dekat dengan dunia anak, dan sebagian besar anak suka dengan binatang. Cerita binatang atau *fabel*, didasarkan pada karakter-karakter yang diambil dari dunia binatang, dimana mereka berfikir, berbicara dan bertindak seperti layaknya manusia. Cerita fabel pada umumnya memiliki pesan-pesan moral yang dapat kita terapkan pada anak, sebagai contoh, dari cerita si kancil kita dapat memberikan pengertian pada anak bahwa mencuri itu tidak baik, dan mencuri merupakan perbuatan yang tidak di senangi oleh Tuhan. Dengan cerita, secara halus dan tanpa disadari oleh anak, kita telah menambahkan nilai-nilai sosial dan pesan moral kepada anak. Dengan stimulus cerita Fabel diharapkan dapat membentuk benih-benih sikap positif yang dapat membangun jiwanya dan membantu perkembangan jiwa yang berguna di masa yang akan datang.

Dunia anak memang dekat dengan binatang, tingkah binatang yang lucu terkadang membuat mereka gemas, tapi apakah mereka mengenal atau

mengetahui tentang cerita-cerita binatang (fabel) adalah sebuah pertanyaan bagi kita. Digunakannya cerita fabel sebagai stimulus dalam pembelajaran tari, bahwa dewasa ini anak sudah hampir tidak mengenal cerita-cerita binatang yang sempat menjadi idola anak-anak dimasa yang lalu. Anak-anak dewasa ini atau sering kita kenal dengan anak-anak jaman sekarang, lebih mengenal dan mengagumi cerita-cerita yang datangnya dari luar. seperti Doraemon, Barbie, dan lain-lain. Karena alasan itulah peneliti mencoba mengenalkan kembali cerita dari negeri sendiri yang sarat dengan nilai-nilai moral dan pendidikan.

Agar pesan serta nilai-nilai moral yang terdapat dalam cerita tersebut melekat dalam jiwa anak-anak, maka seorang guru mencoba melibatkan siswanya sebagai pemeran atau tokoh dari cerita tersebut, dan mengimajinasikan sesuai gagasan mereka. Dengan begitu siswa diberi kesempatan untuk menjadi dirinya sendiri dan mengembangkan daya imajinasinya yang tinggi, sehingga menghasilkan siswa-siswa yang kreatif dalam berbagai hal, termasuk dalam kemampuan gerak.

Pada masa usia sekolah dasar, umumnya siswa memiliki energi yang berlebih, sehingga banyak melakukan gerak. Gerak tersebut dapat berakibat positif atau malah berakibat negatif. Salah satu kegiatan positif yang dapat membantu mengembangkan kemampuan psikomotorik siswa adalah mata pelajaran pendidikan seni tari.

Seni tari media ungkapanya adalah gerak, maka dengan pembelajaran seni tari apabila siswa dirangsang dan diarahkan untuk bergerak sesuai

dengan imajinasinya, diharapkan dapat menyeimbangkan kemampuan otak kanan dan otak kiri anak. Serta dalam kegiatan tari pun dapat meliputi ketiga ranah pendidikan baik afektif, kognitif dan psikomotor. Hal ini ditegaskan oleh Juju Masunah (2003 : 248) bahwa "Apabila kita analisis maka kegiatan tari pada siswa dapat meliputi ranah pendidikan yang sebelumnya dibicarakan, yakni meliputi aspek psikomotor, aspek kognitif, dan aspek afektif. Selain itu dalam kegiatan seni tari para guru dapat menanamkan nilai-nilai religius, estetis, historis, sosial, dan budaya".

Aspek psikomotor dapat dicapai melalui kegiatan siswa bergerak dalam upaya mengekspresikan imaji kreatifnya melalui tubuhnya. Imaji kreatif ini merupakan hasil dari pemikiran tentang satu kemungkinan gerak tubuh atau gerak perumpamaan. Tanpa pengolahan pikiran maka tidak akan terwujud gerak yang dapat dipertanggung jawabkan. Proses berfikir dan mempertanggungjawabkan bentuk gerak oleh siswa merupakan usaha mengolah aspek kognitif. Aspek afektif dapat diperoleh siswa dari keberanian, inisiatif, kerjasama kelompok dan tanggungjawab. Pada awal, kegiatan tari kreatif dengan pencapaian ketiga ranah pendidikan tersebut berlaku pada semua tingkatan sekolah. Dari pembahasan tersebut sebetulnya apabila kita cermati maka yakinlah kita bahwa seni sangat berpengaruh besar dalam proses pengembangan berbagai kemampuan anak.

Tujuan pembelajaran kesenian di sekolah dasar antara lain, untuk memberikan pengalaman nilai-nilai keindahan kepada siswa sehingga mereka dapat dibentuk menjadi manusia-manusia yang utuh dan memiliki kemampuan pikir serta perasaan yang seimbang dan harmonis. Para siswa di sekolah dasar diharapkan

dapat menikmati, mengagumi dan mencintai atau mempunyai apresiasi terhadap karya seni daerahnya dan nasional. Selain sebagai media untuk membentuk kepribadian dan budi pekerti yang luhur, pembelajaran seni juga akan meningkatkan gairah belajar di bangku sekolah.

Melihat dari tujuan tersebut, maka tidaklah berlebihan jika SD Lab School UPI mengadakan pembelajaran kesenian yang di dalamnya ada pembelajaran seni tari. Pembelajaran kesenian di sini juga diharapkan dapat menjadi wadah dalam pengembangan bakat siswa. Pelajaran kesenian di sekolah ini masuk dalam Muatan Lokal, yang di dalamnya meliputi seni tari, seni musik dan seni rupa.

Pembelajaran seni tari di SD Lab School UPI umumnya berfokus pada guru, dimana guru dipandang sebagai sumber materi. Dalam hal ini guru dituntut memiliki keterampilan yang maksimal dalam melakukan proses pembelajaran. Pembelajaran dilakukan dalam bentuk klasikal melalui penerapan metode peniruan dan latihan. Dari kegiatan tersebut peneliti mencoba menggali kreativitas gerak siswa dengan menggunakan cerita fabel sebagai stimulus dalam pembelajaran seni tari, dengan tujuan menumbuhkan kreativitas yang selama ini kurang tergali, sehingga seni tari lebih mempunyai arti dan lebih bermanfaat. Cerita fabel yang digunakan oleh peneliti adalah cerita dari kumpulan cerita si Kancil yang cerdik, yang mengangkat cerita tentang Kera yang Suka Mencuri. Pemilihan cerita tersebut berdasarkan atas pertimbangan bahwa setiap anak pasti mengetahui binatang tersebut, yang tentunya gerakan kera dan binatang yang terdapat dalam cerita mudah ditiru oleh anak, dan nilai moral yang terdapat dalam cerita tersebut bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.



Berdasarkan pemaparan di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul " **Cerita fabel si Kancil sebagai Stimulus Dalam Meningkatkan Kreativitas Gerak Tari Siswa Kelas II Sekolah Dasar Lab School UPI** ".

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada paparan latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimanakah kemampuan gerak tari siswa kelas 2 dalam proses pembelajaran seni tari di Lab School UPI ?
2. Bagaimana cerita fabel diterapkan dalam proses pembelajaran seni tari pada siswa kelas 2 di SD Lab School UPI ?
3. Bagaimana hasil penerapan cerita fabel dalam pembelajaran seni tari pada siswa kelas 2 SD Lab School UPI?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum dari penelitian yaitu, ingin memberikan kontribusi yang dapat bermanfaat bagi pihak sekolah, khususnya bagi mata pelajaran seni taxi, agar pelaksanaan pembelajaran seni tari lebih bermakna dan berkembang dalam penyajiannya yang disesuaikan dengan kemampuan anak sesuai dengan latar belakang hidupnya. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana kemampuan gerak tari siswa kelas 2 dalam proses pembelajaran seni tari.
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan cerita fabel dalam pembelajaran

seni tari.

3. Untuk mendeskripsikan hasil dari penerapan cerita fabel dalam pembelajaran seni tari.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Penelitian yang telah dilakukan dan diujicobakan, diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, diantaranya :

##### **1. Bagi Siswa**

- a. Melalui pemahaman cerita fabel si kancil siswa dapat mengolah gagasannya dan mengeksplorasi gerak serta meningkatkan kreativitas gerak tari siswa.
- b. Melalui rangsang cerita fabel si kancil diharapkan nantinya anak dapat mengolah gerak tari dari ragam cerita lainnya dan jenis tarian lainnya, serta memperoleh nilai-nilai yang terkandung dalam cerita fabel si kancil.
- c. Memperoleh pengalaman langsung dalam kegiatan praktek untuk pengolahan gerak dan mengolah interpretasi secara individual maupun kelompok.

##### **2. Bagi Guru**

- a. Sebagai bahan masukan pelaksanaan pembelajaran seni tari menggali kompetensi siswa,
- b. Mendorong guru untuk memberikan rangsang yang lain dalam menggali potensi siswa.

### 3. Bagi Sekolah

Mendorong sekolah agar memiliki kepedulian terhadap pelajaran seni tari, dengan harapan sekolah memberikan sarana dan prasarana yang memadai bagi pembelajaran seni tari dan pentingnya pembelajaran tari untuk membantu meningkatkan kreativitas anak.

### E. Definisi Operasional

Di dalam penulisan penelitian ini, terdapat beberapa istilah dalam judul penelitian. Guna menghindari ketimpangan di dalam menafsirkan istilah, maka dalam hal ini peneliti kemukakan pengertian yang relevan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Cerita fabel adalah sebuah karangan atau kumpulan cerita binatang, yang mengisahkan perbuatan dan pengalaman binatang, dan mempunyai pesan-pesan moral. Cerita fabel si kancil adalah salah satu contoh cerita fabel yang ada.

Stimulus merupakan rangsang yang digunakan dalam meningkatkan atau menggiatkan seseorang. Stimulus yang digunakan dalam penelitian ini merupakan langkah-langkah dalam menggiatkan siswa.

Kreativitas merupakan kapasitas untuk membuat hal-hal yang baru (*creativity is the capacity for making something new*) dimana siswa dapat berfikir dan bertindak mengubah suatu ranah atau menetapkan suatu ranah yang baru.

SD Lab School UPI adalah sebuah lembaga pendidikan dasar yang didirikan pada tahun 2004, dan terletak di Jl. Dr. Setia Budi No. 229 ( UPI ).

Berdasarkan batasan istilah di atas, isi dari judul mengandung arti bahwa dengan menggunakan cerita fabel si kancil sebagai stimulus diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa SD Lab School dalam gerak tari.

#### **F. Asumsi**

Cerita fabel merupakan cerita binatang yang di dalamnya banyak mengisahkan peristiwa-peristiwa menarik serta sarat dengan nilai-nilai sosial. Berbagai peristiwa pada kehidupan binatang dapat dijadikan salah satu stimulus untuk meningkatkan kreativitas gerak tari anak.

#### **G. Hipotesis**

Dengan digunakannya cerita fabel si kancil sebagai stimulus dalam pembelajaran seni tari dapat meningkatkan kreativitas tari siswa kelas 2 C.

#### **H. Variabel Penelitian**

Arikunto (Dalam Astuti 2002:24) mengatakan bahwa Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian, dan penelitian ini terdapat dua variabel yang saling berhubungan yaitu :

##### **1. Variabel Bebas**

Berdasarkan pada judul penelitian, maka cerita fabel si kancil merupakan

variabel bebas, karena cerita fabel yang mempengaruhi kreativitas gerak tari siswa.

## **2. Variabel Terikat**

Variabel terikat pada penelitian ini adalah kreativitas gerak tari siswa, karena dipengaruhi oleh variabel bebas.

## **I. Lokasi, Populasi dan Sampel**

### **1. Lokasi**

Dalam penelitian ini yang dijadikan lokasi penelitian adalah Sekolah Dasar Lab School yang bertempat di Jl. Dr. Setiabidi 229, tepatnya di dalam kompleks Universitas Pendidikan Indonesia.

### **2. Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah siswi kelas 2 yang mengikuti pelajaran pilihan seni tari berjumlah 30 orang, ke 30 siswa tersebut masing-masing dari kelas 2 A sebanyak 10 orang, kelas 2B sebanyak 10 orang, dan kelas 2C sebanyak 10 orang.

### **3. Sampel**

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 10 orang yang diambil dari satu kelas, yaitu kelas 2 C. Alasan pemilihan sampel kelas ini karena memiliki kreativitas lebih produktif dibandingkan dengan kelas lain.

