

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan globalisasi yang kian meningkat menuntut manusia untuk memiliki kompetensi yang tinggi. Setiap individu diharapkan mampu mendapatkan beragam ilmu pengetahuan dan keterampilan. Kompetensi tersebut menjadi bekal untuk mempertahankan kelangsungan hidup, sehingga berpengaruh terhadap pengembangan potensi dan peningkatan kreativitas siswa. Hal tersebut sejalan dengan Undang Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab (Kumpulan Materi Diklat Teknis Pengembangan Kurikulum FIP UPI, 2006:57).

Uraian di atas, mengandung arti bahwa pendidikan merupakan proses pembelajaran untuk memberikan sejumlah ilmu pengetahuan yang membantu peserta didik menjadi manusia yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Pendidikan menjadikan manusia yang lebih bermutu dalam proses perubahan ranah peserta didik yang hasilnya relative menetap melalui pemberian stimulus yang berasal dari luar. Peserta didik diharapkan mempunyai 4 pilar dalam proses pembelajaran yang terdiri dari :

- 1). *Learning to do*, siswa belajar untuk bisa melakukan sesuatu dari tidak bisa

menjadi bisa, 2). *Learning to be*, siswa belajar untuk menjadi dirinya sendiri, 3). *Learning to know*, siswa belajar untuk mengetahui, 4). *Learning to live together*, siswa belajar untuk hidup bermasyarakat

Implementasi inovasi pembelajaran melalui berbagai model pembelajaran di kelas maupun di luar kelas dilakukan dalam rangka perbaikan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Dalam pembelajaran tari idealnya keempat pilar ini dapat diterapkan, yakni dengan harapan siswa memiliki kemampuan membawakan tari, siswa memiliki rasa percaya diri dan optimis, siswa mengetahui dan mengerti cara bekerja sama dalam menari. Dengan kompetensi-kompetensi tersebut diharapkan ranah kognitif, afektif dan psikomotor dapat tercapai. Untuk mencapai unsur-unsur itu perlu adanya inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Matthew B. Miles (1973:43) bahwa: "suatu perubahan yang sifatnya khusus, memiliki nuansa kebaruan, dan disengaja melalui suatu program yang jelas dan direncanakan terlebih dahulu, serta dirancang untuk mencapai tujuan yang diharapkan dari suatu sistem tertentu".

Kritik yang muncul di lapangan khususnya pada mata pelajaran kesenian di sekolah kurang diperhatikan oleh beberapa pihak. Mereka menganggap mata pelajaran kesenian hanya sebatas pada kegiatan menyanyi dan menggambar saja. Selain itu keberadaan guru-guru di sekolah masih terbatas baik kuantitas maupun kualitas, sehingga pembelajaran kesenian (seni tari, musik, dan rupa) di lapangan belum dilaksanakan secara maksimal, masih terbatas pada seni-seni tertentu.

Kendala yang lain adalah masalah waktu yang sangat kurang. dalam satu minggu hanya 1 kali pertemuan yang didapat dengan waktu 2x45 menit saja sehingga setiap bidang studi tidak tersampaikan dengan optimal. Sarana dan prasaranapun kurang memadai sehingga siswa kurang bisa bergerak dengan leluasa dan gerak yang dihasilkannya pun kurang sempurna. Karena keterbatasan itulah proses belajar mengajar yang diberikan di kelas umumnya hanya mengemukakan konsep-konsep dalam bidang studi. Proses belajar yang banyak dilakukan adalah model pembelajaran demonstrasi di kelas, ceramah dengan cara komunikasi satu arah (*teaching directed*), yang aktif 90% adalah pengajar. Sedangkan siswa biasanya hanya mengaktifkan indra penglihatan dan indra pendengarannya saja. Pengenalan akan konsep ini bukan berarti tidak diperlukan, akan tetapi yang biasanya terjadi hanya sampai sebatas pengertian konsep tanpa dilanjutkan pada aplikasi.

Pendekatan pembelajaran seperti tersebut di atas, dianggap kurang mengembangkan wawasan pengetahuan, sikap dan perilaku siswa, yang akhirnya pada saat proses belajar mengajar, konsentrasi siswa kurang optimal, siswa cepat jenuh, atau mengantuk di kelas, maka siswa kesulitan menerima materi. Hal tersebut diungkapkan oleh Roestiyah (2001:83) bahwa :

Bila alatnya terlalu kecil, atau penempatan yang kurang tepat, menyebabkan demonstrasi itu tidak dapat dilihat dengan jelas oleh seluruh siswa. Dalam hal ini dituntut pula guru harus mampu menjelaskan proses berlangsungnya demonstrasi; dengan bahasa dan suara yang dapat ditangkap oleh siswa. Juga bila waktu yang tersedia kurang cukup; maka demonstrasi akan berlangsung terputus-putus, atau tidak dijalankan tergesa-gesa; sehingga hasilnya memuaskan. Dalam demonstrasi bila siswa tidak diikutsertakan, maka proses demonstrasi akan kurang dipahami oleh siswa, sehingga kurang berhasil adanya demonstrasi ini.

Pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran yang inovatif akan berpengaruh terhadap suasana pada saat pembelajaran dan tingkat pencapaian kompetensi siswa serta kebermaknaan pembelajaran tersebut terhadap siswa.

Inovasi pendidikan merupakan pemikiran cemerlang yang bercirikan hal baru ataupun berupa praktik-praktik tertentu ataupun berupa produk dari suatu hasil olah pikir dan olah teknologi yang diterapkan melalui tahapan tertentu yang diyakini dan dimaksudkan untuk memecahkan persoalan yang timbul dan memperbaiki suatu keadaan tertentu ataupun proses tertentu yang terjadi di masyarakat (Kumpulan Materi Diklat Teknis Pengembangan Kurikulum FIP UPI, (2006:33).

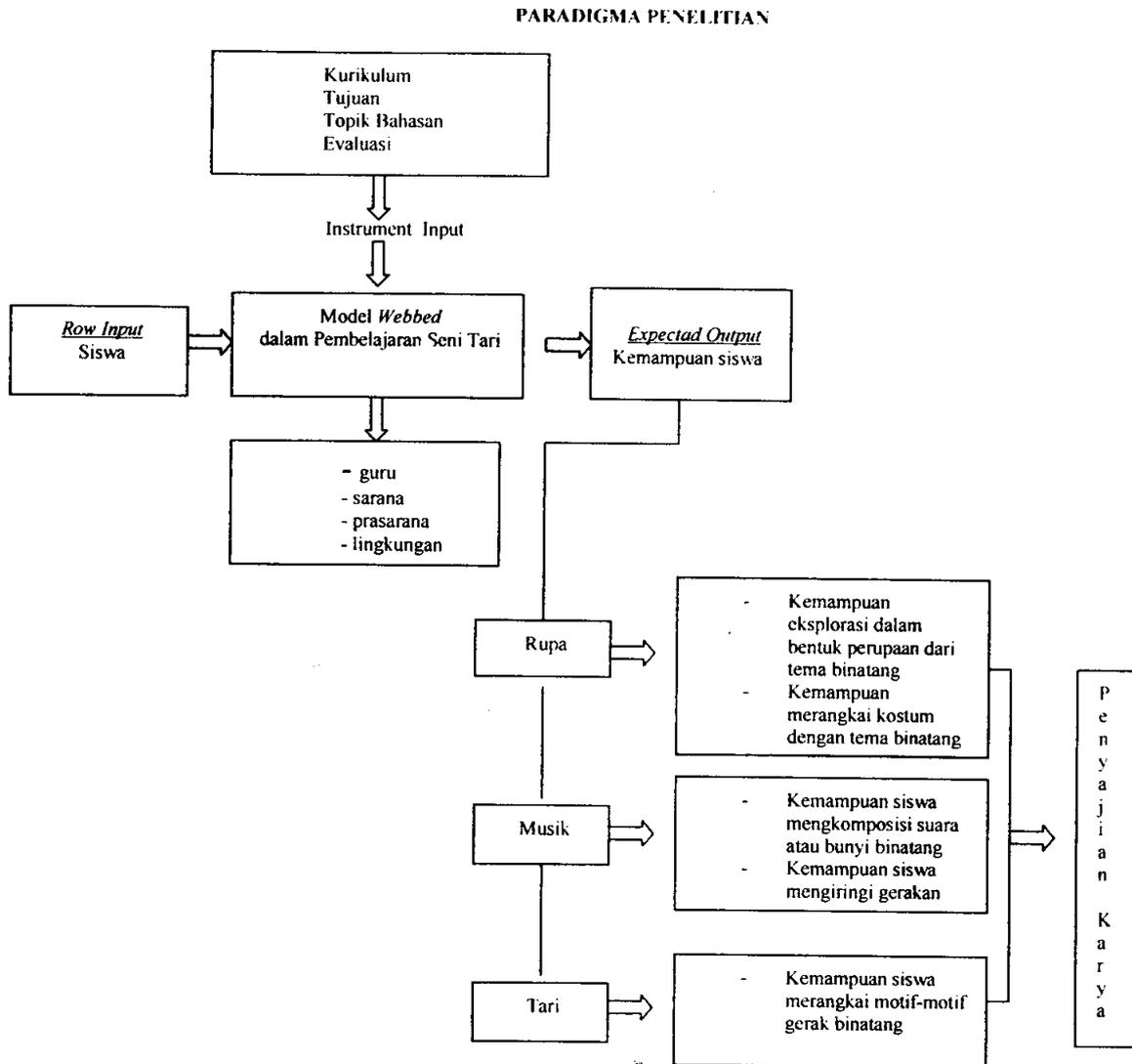
Berbagai model pembelajaran yang ada saat ini memberikan peluang kepada guru untuk lebih kreatif dalam meramu model-model pembelajaran tersebut, sehingga hasilnya akan bisa diterapkan kepada siswa yang saat ini mempunyai wawasan yang berkembang lebih baik dari masa lalu. Salah satu model pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam rangka mencapai tujuan tersebut di atas adalah pembelajaran terpadu model *webbed* (jaring laba-laba) yang dikemukakan oleh R. Fogarti (1991), dimana pembelajaran terpadu ini merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dengan adanya perpaduan itu siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Bermakna disini memberi arti bahwa pada pembelajaran terpadu siswa akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Nana Syaodih (1997:140) bahwa :

Hasil belajar bermakna lebih lama dikuasai dari pada belajar menghafal. Dengan demikian belajar bermakna lebih efisien dibandingkan dengan belajar menghafal. Hal itu disebabkan adanya hubungan yang substantif dan non-arbiter dengan konsep-konsep yang ada dalam struktur kognitif. Keadaan demikian memungkinkan sejumlah besar bahan dapat disatukan dalam struktur kognitif dengan penguasaan yang lebih efektif.

Model pembelajaran *Webbed* pada dasarnya menggunakan pendekatan tematik. Pendekatan ini pengembangannya dimulai dengan menentukan tema yang dapat diambil dari tema lingkungan sekitar kita, tema dari unsur binatang, tema dari unsur tumbuhan ataupun tema dari unsur manusia yang dapat dikembangkan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Penentuan tema memberikan pengalaman secara terstruktur dan menyeluruh tidak terkotak-kotak dan abstrak, sehingga adanya suatu kebermaknaan pengetahuan yang diperoleh siswa. Kebermaknaan ini terjadi karena anak mengalami sendiri dalam mencari dan mengolah informasi yang dipelajarinya, serta adanya kaitan konseptual dari materi yang diajarkan dalam upaya memahami konsep-konsep yang mereka pelajari atau konsep lain yang sudah mereka pahami, disamping itu suatu kegiatan nyata dan eksplorasi tema/topik merupakan pengendali utama dalam kegiatan pembelajaran. Tema Binatang merupakan tema yang akan dijadikan bahan penelitian.

Berangkat dari paparan di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang implementasi model *webbed* seni tari di SMP Negeri 1 Soreang, dengan judul " Implementasi Model *Webbed* dalam Pembelajaran Seni Tari pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Soreang". Konsep pembelajaran tersebut peneliti

tuangkan dalam suatu paradigma penelitian yang dapat dilihat pada bagan sebagai berikut :



Bagan 1.1

Paradigma Penelitian

B. Rumusan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, peneliti membatasi masalah-masalah yang akan diteliti meliputi, sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa merangkai motif-motif gerak binatang ?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam mengintegrasikan musik ?
3. Bagaimana kemampuan siswa dalam mengintegrasikan perupaannya ?

C. Tujuan Penelitian

Sebuah penelitian yang berangkat dari adanya masalah tentunya memiliki tujuan yang ingin dicapai untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Dari permasalahan di atas tujuan penelitian itu sendiri adalah:

a. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah mengimplementasikan salah satu model pembelajaran yaitu *webbed* model pada pembelajaran seni tari di Sekolah Menengah Pertama.

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini antara lain :

1. Memperoleh gambaran kemampuan siswa dalam mengintegrasikan perupaannya terhadap gerak tari.
2. Memperoleh gambaran kemampuan siswa dalam mengintegrasikan komposisi suara binatang terhadap gerak tari.
3. Memperoleh gambaran tentang kemampuan siswa dalam merangkai gerak tari berdasarkan tema binatang.

4. Memperoleh gambaran dan data tentang efektivitas pembelajaran seni tari melalui model *webbed*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi berbagai pihak diantaranya :

1. Bagi Siswa :

Memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif kepada siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi terhadap pembelajaran seni tari.

2. Bagi Guru dan Sekolah.

Memberikan masukan bagi guru dan pihak sekolah mengenai pembelajaran terpadu model *webbed* sebagai alternatif pembelajaran sehingga dapat mengembangkan potensi siswa.

3. Bagi Peneliti :

Berguna untuk menambah pengalaman dalam hal pembelajaran, dan dapat dijadikan landasan untuk penelitian selanjutnya.

E. Definisi Operasional

Agar tidak salah penafsiran terhadap beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian, maka diperlukan penjelasan seperti di bawah ini :

Implementasi adalah penerapan suatu metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru baik di dalam kelas maupun di luar kelas dalam proses belajar mengajar melalui materi mata pelajaran yang disampaikan kepada anak

didik, agar anak didik dapat belajar aktif dan kondusif untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Sadali, 2003).

Model *Webbed* adalah model pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik, pendekatan ini pengembangannya dimulai dengan menentukan tema terpadu. Tema yang ditetapkan dapat dipilih antara guru dengan siswa atau sesama guru antar mata pelajaran.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran (Hamalik, 1994:57).

Seni tari adalah desakan emosional yang mendorong kita mencari ungkapan dalam bentuk gerakan-gerakan ritmis.

Implementasi Model *Webbed* dalam pembelajaran seni tari dimaksudkan untuk memadukan kemampuan siswa dalam bidang seni rupa, seni musik dan seni tari dengan menentukan satu tema yang hasilnya dapat disajikan dalam bentuk penyajian karya siswa yang diukur melalui hasil observasi.

F. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (variabel yang mempengaruhi) dan variabel terikat (variabel yang dipengaruhi). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran seni tari melalui model *webbed*, sedangkan variabel terikat adalah hasil kemampuan siswa dalam bidang seni rupa, seni musik dan seni tari seperti bagan 1.2 berikut ini :



Bagan 1.2
Variabel Penelitian

