

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu potensi yang dimiliki manusia adalah potensi kreatif. Setiap manusia memiliki potensi kreatif yang berbeda-beda. Potensi kreatif merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas dalam berpikir. Menurut Guilford dalam Munandar (1999:45) ”berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah”. Sementara Cropley dalam Munandar (1997:9) menyatakan bahwa:

Kemampuan kreatif adalah kemampuan menciptakan gagasan, mengenal kemungkinan alternatif, melihat kombinasi yang tidak diduga dan memiliki keberanian untuk mencoba sesuatu yang tidak lazim. Atau dengan kata lain kreativitas siswa adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah.

Dari penjelasan di atas tersirat, bahwa esensi dari proses kreatif adalah suatu proses untuk menjadikan sesuatu yang baru. Proses kreatif ini merupakan eksplorasi dari diri individu sepenuhnya. Proses kreatif perlu dipupuk dan dikembangkan pada proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran seni tari karena proses kreatif merupakan ungkapan seseorang mengeluarkan ide-ide atau gagasan baru dan eksplorasi dalam menemukan gerak-gerak tari.

Pendidikan seni merupakan salah satu bidang studi yang dapat dijadikan sebagai media dalam dunia pendidikan yang diharapkan mampu mengembangkan kemampuan anak didik, sebagai mana dijelaskan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi (2000:33) bahwa ”Seni adalah media untuk mengembangkan kreativitas dalam

pendidikan”. Dalam hal ini pendidikan kesenian memiliki andil yang cukup besar untuk mengembangkan sikap dan kemampuan agar siswa dapat berkreasi dan peka terhadap seni.

Adapun tujuan pendidikan seni seperti diungkapkan Juju Masunah (2003:282) ialah sebagai berikut:

Untuk menumbuhkan kemampuan mengapresiasi seni dan budaya bagi peserta didik. Melalui pendidikan seni fisik dan psikis siswa dapat dibantu perkembangannya secara seimbang. Selain itu diharapkan sikap apresiatif masyarakat, khususnya generasi muda dapat ditumbuhkan terhadap segala sesuatu mengenai seni budaya.

Berdasarkan kutipan di atas, jelas bahwa melalui pendidikan seni dapat membantu keselarasan perkembangan fisik dan psikis siswa serta dapat menumbuhkan sikap apresiatif dan proses kreatif siswa. Pada konteks ini, seni tari sebagai bagian dari media pendidikan, mempunyai peran yang sangat besar untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan demikian konteks pembelajaran seni tari seyogyanya tidak mengarahkan siswa untuk terampil menari, melainkan pengembangan kemampuan proses kreatif. Oleh karenanya, dalam proses kreatif terdapat beberapa indikasi yang mampu membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikirnya.

Hal ini selaras dengan yang diungkapkan oleh Jumali (2008:90) bahwa, ”Kemampuan kreatif yaitu kemampuan mencetuskan ide-ide baru, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan beradaptasi”. Sehubungan dengan definisi tersebut maka proses kreatif merupakan suatu cara untuk menuangkan kemampuan berpikir dan mencoba sesuatu yang baru.

Untuk mengembangkan kemampuan proses kreatif siswa dalam pembelajaran seni tari di sekolah dasar, seorang guru diharapkan dapat memperhatikan dan menyesuaikan dengan karakteristik dan dunia anak-anak. Karakteristik anak usia sekolah dasar di antaranya kehidupan bermainnya lebih menyatu dengan alam dan binatang. Dengan demikian pendidikan seni tari untuk tingkat sekolah dasar harus lebih mengutamakan kegiatan proses praktis dan kreatif. Sehubungan dengan hal tersebut guru harus lebih berperan sebagai transformator, motivator, dan dinamisator yang bertujuan untuk menggali kemampuan siswa dalam bergerak kreatif. Nyatanya sering ditemukan bahwa pembelajaran seni tari di sekolah, cenderung kurang mampu menumbuhkan kecerdasan kreatif siswa. Aktivitas pembelajarannya bersifat informatif dan hanya dimaknai sebagai sebuah transformasi ilmu saja, bukan sebagai sebuah proses penerima informasi.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di salah satu Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Garut, proses pembelajaran masih dilakukan secara *konvensional* (pembelajaran berpusat pada guru) yakni masih menggunakan metode peniruan, yang lebih mengedepankan hasil aspek psikomotorik serta tidak mengembangkan kecerdasan afektif dan kognitifnya. Sebagai contoh kelas 3 Sekolah Dasar diberi materi tari Mupu Kembang, di mana siswa harus mengikuti pola-pola gerak yang diberikan oleh guru. Pola pembelajaran demikian, lebih menuntut siswa untuk memiliki keterampilan yang sama dengan gurunya. Sementara kemampuan kognitif dan afektif tidak disentuh sama sekali. Oleh karena itu perlu adanya suatu cara untuk meningkatkan proses kreatif siswa salah satunya yaitu dengan

menggunakan stimulus atau rangsang gerak kupu-kupu dalam pembelajaran seni tari.

Juju Masunah dan Tati Narawati (2003:254) menyatakan bahwa ” stimulus atau rangsangan dalam pembelajaran tari berguna untuk membangkitkan pikiran, semangat, memotivasi siswa, dan menciptakan situasi belajar yang variatif menyenangkan serta tidak membosankan”. Akan tetapi penggunaan rangsang dalam pembelajaran seni tari harus disesuaikan dengan materi pembelajaran. Beberapa rangsangan yang digunakan dalam penciptaan sebuah tari, seperti yang dikemukakan oleh Jacquelin Smith dalam bukunya komposisi tari terjemahan Ben Suharto (1985:20) bahwa, ”Bentuk-bentuk rangsang dalam tari dapat berupa Rangsang Auditif, Rangsang Visual, Rangsang Kinestetik, Rangsang Peraba dan Rangsang Gagasan”.

Dalam kepentingan ini peneliti menggunakan rangsang visual sebagai stimulus dalam pembelajaran seni tari terhadap siswa SD di kelas 3. Materi yang dipilih dalam pembelajaran yaitu rangsang gerak kupu-kupu. Dipilihnya materi gerak kupu-kupu sebagai stimulus dalam pembelajaran, karena objek kupu-kupu memiliki keunikan diantaranya memiliki sayap indah yang bisa menginspirasi siswa dalam menciptakan gerak. Kupu-kupu banyak terdapat di lingkungan sekitar baik di kebun, taman, rumah, maupun di sekolah, sehingga Kupu-kupu lebih familiar dengan siswa, selain itu kupu-kupu merupakan binatang yang tidak membahayakan sehingga siswa tidak merasa takut untuk mengeksplorasi gerak binatang tersebut. Melalui objek kupu-kupu tersebut diharapkan mampu

membangun imajinasi, sehingga siswa lebih mudah untuk diarahkan dalam menciptakan gerak-gerak kreatif sesuai dengan kemampuan dan pengetahuannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan eksperimen dalam mengimplementasikan konsep pembelajaran seni tari melalui rangsang gerak kupu-kupu untuk mengembangkan proses kreatif siswa. Maka judul yang diambil adalah **”Proses Kreatif Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Rangsang Gerak Kupu-Kupu Pada Siswa Kelas 3 Di SDN 1 Cikarang-Garut”**.

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan pembelajaran melalui rangsang gerak kupu-kupu sebagai upaya peningkatan proses kreatif siswa SD dalam pembelajaran seni tari?
2. Bagaimana hasil penerapan rangsang gerak kupu-kupu terhadap proses kreatif siswa dalam pembelajaran seni tari?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran efektivitas pembelajaran seni tari melalui rangsang gerak kupu-kupu dalam mengembangkan proses kreatif siswa.

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Memperoleh data tentang proses penerapan pembelajaran tari melalui rangsang gerak kupu-kupu sebagai upaya peningkatan kreativitas siswa SD dalam pembelajaran seni tari.
2. Memperoleh data hasil penerapan rangsang gerak kupu-kupu terhadap proses kreatif siswa dalam pembelajaran seni tari.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat, di antaranya adalah:

1. Bagi Peneliti
 - a) Peneliti dapat mempelajari cara untuk memecahkan masalah yang dihadapi ketika pembelajaran di kelas berlangsung.
 - b) Dapat menjadi wahana ilmiah dalam mengaplikasikan kemampuan yang telah diperoleh selama menjalani perkuliahan.

2. Bagi Guru

Sebagai referensi bagi guru mengenai pembelajaran tari melalui rangsang gerak kupu-kupu sebagai media pembelajaran alternatif dalam usaha meningkatkan proses kreatif dan prestasi belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan masukan kepada sekolah dan pertimbangan kebijakan dalam memotivasi guru pendidikan seni tari di sekolah untuk selalu mencari inovasi-inovasi pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum.

4. Bagi UPI

Menambah khasanah keputakaan khususnya jurusan seni tari UPI

E. Hipotesis

Supaya penelitian terarah pada sasaran yang ditetapkan, maka perlu adanya hipotesis sebagai jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti. Sugiyono (2009:159) menjelaskan bahwa " Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap rumusan permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul".

Hipotesis dalam penelitian ini adalah "jika rangsang gerak kupu-kupu diterapkan dalam pembelajaran seni tari, maka akan mampu meningkatkan proses kreatif siswa khususnya siswa Sekolah Dasar".

F. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode *quasi experiment*. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif-kualitatif. Metode *quasi experiment* yaitu penelitian yang dilakukan pada satu kelompok siswa (kelas eksperimen) tanpa ada kelompok pembanding (kelompok kontrol). Dalam penelitian *quasi experiment* keberhasilan dan keefektifan metode pembelajaran yang diterapkan dapat dilihat dari perbedaan nilai tes sebelum diberi perlakuan (pretest) dan setelah diberi perlakuan (posttest). Teknik pengumpulan data yang digunakan di antaranya:

1. Studi Pustaka yaitu untuk mendapatkan informasi secara lengkap serta untuk menentukan tindakan yang akan diambil sebagai langkah penting dalam kegiatan penelitian. Informasi dalam hal ini, peneliti memperoleh dari hasil

bacaan seperti skripsi, makalah, dan berbagai buku pelajaran sekolah yang berkaitan dengan masalah dalam penelitian ini yaitu pengembangan proses kreatif siswa melalui rangsang gerak kupu-kupu.

2. Wawancara yaitu untuk mendapatkan data kualitatif mengenai kondisi siswa dan kondisi pembelajaran seni tari.
3. Observasi yaitu untuk melihat langsung aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Dokumentasi yaitu untuk mendapatkan catatan langsung mengenai perkembangan proses kreatif siswa dan pengambilan gambar pada saat pembelajaran berlangsung berupa foto-foto.

G. Lokasi, Populasi, dan Sampel

1. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini yang dijadikan lokasi penelitian adalah SD Negeri 1 Cikarang-Garut yang beralamat di jalan Desa Cikarang-Garut. Adapun yang menjadi pertimbangan peneliti memilih SD Negeri 1 Cikarang-Garut adalah sebagai berikut :

- 1) Setelah peneliti melakukan observasi awal, peneliti melihat bahwa pembelajaran seni tari di SD Negeri 1 Cikarang-Garut kurang melatih proses kreatif siswa.
- 2) Belum ada yang melaksanakan penelitian mengenai rangsang/stimulus gerak kupu-kupu dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan proses kreatif

siswa. Berdasarkan pertimbangan di atas maka peneliti merasa yakin untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.

2. Populasi

Dalam kegiatan pengumpulan data yang dilakukan, selalu berhadapan dengan objek yang diteliti. Objek yang diteliti tersebut dinamakan populasi. Populasi merupakan seluruh objek yang diteliti sebagai dasar untuk menarik kesimpulan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Arikunto (1999:115) bahwa: “Populasi adalah semua elemen yang ada di penelitian”

Berdasarkan pendapat di atas, populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri 1 Cikarang-Garut berjumlah 34 siswa. Adapun yang menjadi alasan mengambil populasi siswa kelas 3 karena karakteristik siswa kelas 3 yang cenderung aktif bila dibandingkan dengan kelas yang lainnya.

3. Sampel

Sampel adalah bagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto,1999:120) berdasarkan pendapat tersebut, maka peneliti mengambil sampel total. Adapun yang menjadi alasan pemilihan sampel total dalam penelitian ini yaitu sampel total akan mempermudah pengolahan data karena dilakukan secara menyeluruh kepada seluruh siswa di kelas 3 yang berjumlah 34 orang siswa tanpa adanya perbandingan.