

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan Nasional bertujuan untuk mewujudkan masyarakat adil dan makmur. Salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembangunan nasional tersebut adalah melalui bidang pendidikan. Pendidikan mempunyai peranan sangat penting, sebab melalui pendidikan manusia dapat berfikir lebih jauh, berwawasan tinggi dan melalui pendidikan juga dapat menghasilkan manusia yang berkualitas serta kreatif. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 2 Tahun 1989 Bab 1 Pasal 3 (dalam Artantri, 2005: 1) yaitu:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan 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 bertanggung jawab.

Berdasarkan pernyataan di atas upaya kearah tercapainya tujuan pendidikan, tidak lepas dari usaha-usaha pemerintah maupun masyarakat dalam menyediakan sarana dan prasarana penunjang demi tercapainya tujuan pendidikan. Salah satu penunjang terselenggaranya pendidikan dapat diwujudkan melalui proses belajar mengajar di lembaga pendidikan formal yang dikenal sebagai nama sekolah, salah satunya adalah Sekolah Dasar.

Sekolah Dasar sebagai suatu bentuk satuan pendidikan dasar yang menyelenggarakan pendidikan pada tingkat paling bawah dalam jenjang pendidikan formal, merupakan sektor yang mendasar dalam pengembangan kreativitas dibidang pendidikan. Dikatakan demikian karena apabila sekolah dasar telah memiliki tingkat kreativitas serta kualitas yang baik, maka akan dapat memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan pada jenjang selanjutnya. Dengan

demikian sistem pendidikan yang mengacu pada perkembangan kreativitas harus dimulai sejak dini.

Hal ini didukung oleh pernyataan Munandar (1992: 52) bahwa, “Sesungguhnya bakat kreatif dimiliki oleh semua orang tanpa pandang bulu dan lebih penting lagi ditinjau dari segi pendidikan ialah bahwa bakat kreatif itu dapat ditingkatkan, dan karena itu perlu dipupuk sejak dini”.

Dalam mencapai perkembangan kreativitas secara optimal harus dilakukan melalui proses belajar mengajar. Melalui proses belajar mengajar, siswa akan mengalami perubahan sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, serta daya pikir. Seperti yang dikemukakan oleh Hakim (dalam Fathurrohman dan Sutikno, 2007: 7) bahwa:

Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuannya.

Proses pembelajaran yang menekankan pada proses perkembangan kreativitas anak harus mendapatkan perhatian. Seperti kita ketahui proses pembelajaran yang lebih menekankan terhadap perkembangan kreativitas siswa, merupakan pengalaman mendasar bagi kehidupan di masa yang akan datang.

Untuk mengoptimalkan perkembangan kreativitas siswa, salah satunya dapat melalui pendidikan seni tari. Pendidikan seni tari di sekolah formal mempunyai tujuan mengembangkan sikap dan kemampuan agar siswa berkreasi dan peka terhadap kesenian. Selain itu pendidikan seni tari juga dijadikan sebagai wahana berekspresi, berimajinasi, dan berekreasi yang diimplementasikan melalui pembelajaran, yaitu menekankan pada eksplorasi dan eksperimentasi, merangsang keingintahuan dan sekaligus menyenangkan bagi anak.

Hal ini ditegaskan oleh Rohidi (dalam Ginanjar, 2005: 2) bahwa:

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, khususnya pendidikan seni tari.

Berdasarkan fakta di lapangan, bahwa proses pembelajaran yang menekankan kepada perkembangan kreativitas siswa kurang diperhatikan. Seharusnya ketika proses belajar mengajar, siswa diberikan kesempatan untuk belajar sendiri sesuai dengan pengalamannya. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor penyebab di antaranya:

1. Pembelajaran seni tari di SD Negeri Cibeureum III Bandung tidak dilaksanakan dalam intrakurikuler dan ekstrakurikuler,
2. Tidak tersedianya tenaga pengajar bidang studi pendidikan seni tari,
3. Tidak tersedianya sarana dan prasarana yang menunjang dalam proses pembelajaran seni tari, dan
4. Metode pembelajaran di kelas, khususnya kelas 1 masih bersifat satu arah, sehingga kurang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengaktualisasikan dirinya.

Pembelajaran kreatif pada intinya adalah kreativitas siswa, siswalah yang aktif dalam melakukan kegiatan di dalam kelas, sedangkan guru bertugas untuk mengarahkan dan mengontrol. Selain itu guru juga berusaha untuk merangsang kreativitas siswa, agar mampu mengungkapkan imajinasi dirinya melalui gerak tari yang dikehendaki. Untuk itulah diperlukan seorang guru yang profesional dan kreatif.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mencari suatu bentuk pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam proses perkembangan kreativitas di kalangan SD,

dalam hal ini perkembangan kreativitas gerak tari dimana gerak merupakan elemen utama dalam tari adalah melalui rangsang awal dalam pembelajaran seni tari. “Rangsang merupakan suatu kegiatan yang membangkitkan fikir dan semangat, khususnya dalam memotivasi siswa menari.” (Smith dalam Masunah dan Narawati, 2003: 254).

Rangsang awal dalam pembelajaran tari itu bermacam-macam, salah satunya melalui rangsang auditif. Rangsang auditif dapat diperoleh melalui berbagai suara dan bunyi-bunyian, seperti lagu. Melalui rangsang lagu dalam pembelajaran seni tari diduga dapat dijadikan sebuah alternatif yang dapat memecahkan masalah yang terjadi di SD Negeri Cibeureum III Bandung, dalam hal ini perkembangan kreativitas gerak tari siswa kelas 1.

Untuk mengembangkan kreativitas gerak tari, siswa kelas 1 memerlukan pengalaman yang dapat merangsang dirinya untuk mengeluarkan segala imajinasinya. Pengalaman tersebut dapat diperoleh salah satunya melalui interaksi dengan lingkungan. Dimana, usia tersebut merupakan suatu masa dimana anak mulai berinteraksi dengan lingkungannya. Hurlock (1980 : 149) berpendapat :

Pada permulaan akhir masa kanak-kanak, anak-anak mempunyai sejumlah besar keterampilan yang mereka pelajari selama tahun-tahun prasekolah. Keterampilan yang dipelajari oleh anak-anak yang lebih besar sebagian bergantung pada lingkungan.

Pernyataan di atas mengandung pengertian bahwa kegiatan belajar yang langsung pada situasi sebenarnya, merupakan kegiatan belajar yang sering dilakukan pada siswa Sekolah Dasar. Pada saat anak masuk sekolah, mereka masih membawa pengalamannya masing-masing, siswa lebih mengenal lingkungan yang berada di sekitarnya, seperti binatang dan tumbuh-tumbuhan.

Untuk itu proses pengembangan kreativitas gerak tari pada siswa kelas 1 lebih dikaitkan dengan keadaan sekitar mereka, salah satunya adalah binatang kelinci. Gerak yang dihasilkannya pun dapat diperoleh dari imajinasi siswa mengenai binatang kelinci. Dengan demikian dalam

proses pengembangan kreativitas gerak tari pada siswa kelas 1 peneliti menggunakan rangsang lagu kelinciku sebagai sumber bagi perkembangan kreativitas gerak tari.

Lagu kelinciku termasuk ke dalam lagu anak-anak yang diciptakan oleh Pak Kasur, menceritakan tentang perilaku yang biasa dilakukan oleh binatang kelinci. Alasan peneliti menggunakan rangsang lagu kelinciku sebagai sumber belajarnya, karena nyanyian dan binatang merupakan sumber belajar yang paling dekat dengan kehidupan siswa pada usia sekolah dasar, serta syair yang terdapat pada lagu tersebut berisi hal-hal yang sederhana dan mudah diingat oleh anak-anak khususnya anak siswa kelas 1. (Murtono, 2007: 45)

Berdasarkan pemikiran di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian guna memperbaharui proses pembelajaran seni tari siswa kelas 1 SD Negeri Cibeureum III Bandung tentang perkembangan kreativitas gerak tari melalui rangsang lagu kelinciku.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan judul di atas maka peneliti merumuskan beberapa masalah yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana proses perkembangan kreativitas gerak tari melalui rangsang lagu Kelinciku pada siswa kelas 1 SD Negeri Cibeureum III Bandung?
2. Bagaimanakah hasil perkembangan kreativitas gerak tari melalui rangsang lagu Kelinciku pada siswa kelas 1 SD Negeri Cibeureum III Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui permasalahan pokok yang diangkat dalam penelitian yaitu, bagaimana perkembangan kreativitas gerak tari melalui

rangsang lagu Kelinciku pada siswa kelas I SD Negeri Cibeureum III Bandung. Secara khusus tujuannya sebagai berikut:

1. Ingin memperoleh gambaran mengenai proses perkembangan kreativitas gerak tari melalui rangsang lagu Kelinciku pada siswa kelas 1 SD Negeri Cibeureum III Bandung.
2. Ingin mengetahui dengan jelas hasil dari perkembangan kreativitas gerak tari melalui rangsang lagu Kelinciku pada siswa kelas 1 SD Negeri Cibeureum III Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil akhir dari penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam penelitian, dan untuk meningkatkan kualitas profesi kependidikan baik di lembaga pendidikan formal ataupun pendidikan non formal.

2. Lembaga Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kreativitas gerak tari siswa.

3. Siswa

Menarik minat siswa dalam belajar seni tari, serta memberikan pengetahuan dan pengalaman langsung kepada siswa melalui rangsang lagu yang diberikan dalam pembelajaran seni tari, yang diharapkan siswa dapat mengembangkan kreativitasnya.

4. Guru

Sebagai masukan dalam meningkatkan proses belajar mengajar pendidikan seni tari, serta memberikan informasi mengenai cara mengembangkan kreativitas gerak tari siswa dalam pembelajaran seni tari melalui rangsang lagu.

E. Asumsi

Dalam suatu penelitian asumsi/anggapan dasar merupakan suatu hal yang penting sebab asumsi sebagai titik tolak yang dapat diterima kebenarannya. Seperti yang dikemukakan oleh Surakhmad (dalam Arikunto, 2002 : 58) bahwa “Anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyidik sebagai landasan untuk mendekati masalah”.

Asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keadaan lingkungan sekitar seperti binatang pada umumnya sangat disukai oleh anak, karena binatang adalah hal yang paling dekat dengan dunia anak.
2. Pemberian rangsang lagu dalam pembelajaran seni tari merupakan salah satu alternatif yang dapat memicu siswa agar tumbuh lebih kreatif.

F. Hipotesis

Supaya penelitian terarah pada sasaran yang telah ditetapkan, maka perlu adanya hipotesis sebagai jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti. Hadi (dalam Arikunto, 2002 : 64) menjelaskan: “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Hipotesis bertolak dari asumsi yang disampaikan oleh peneliti. Berdasarkan asumsi tersebut, penulis menetapkan hipotesis sebagai berikut: Melalui rangsang Lagu Kelinciku dapat

meningkatkan perkembangan kreativitas gerak tari pada siswa kelas I SD Negeri Cibeureum III Bandung.

G. Metode Penelitian

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen*. Menurut Sukardi (dalam Artantri, 2005 : 18), “*Quasi Eksperimen* (Eksperimen Semu) adalah penelitian yang dilakukan dengan tidak menggunakan kelas pembanding”. Dalam penelitian ini yang dieksperimenkan adalah perkembangan kreativitas gerak tari melalui rangsang lagu Kelinciku pada siswa kelas 1 SD Negeri Cibeureum III Bandung.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti adalah pengamatan langsung ke lokasi penelitian serta mencatat segala yang terjadi pada objek yang akan diteliti.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui bentuk kegiatan komunikasi langsung dengan responden guna mendapatkan informasi yang diharapkan.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka bertujuan untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan dari berbagai sumber bacaan baik yang bersifat dokumen, buku-buku, dan naskah tertulis lainnya yang relevan dengan permasalahan yang dibahas. Penelusuran kepustakaan dimaksudkan untuk mendapatkan informasi secara lengkap serta untuk menentukan tindakan yang akan diambil sebagai langkah penting dalam kegiatan penelitian.

4. Studi Dokumentasi

Dengan mengumpulkan data yang meliputi catatan siswa yang berisi tentang ungkapan perasaannya secara langsung setelah mengikuti pembelajaran, serta foto dan video aktivitas dan kreativitas siswa pada saat penelitian.

I. Lokasi, Populasi, dan Sampel

1. Lokasi

Lokasi dalam penelitian dimaksudkan untuk mengarahkan ruang lingkup penelitian. Dalam penelitian ini, penulis mengambil lokasi penelitian di SD Negeri Cibeureum III yang bertempat di jalan Asrama Kipal no 56 kelurahan Campaka kecamatan Andir kota Bandung.

2. Populasi

“Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian” (Arikunto, 2002:108). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas rendah (kelas 1, kelas 2, kelas 3) SD Negeri Cibeureum III Bandung, yang berjumlah 131 orang.

3. Sampel

Dari populasi yang ada penulis mengambil kelas 1 dengan jumlah siswa sebanyak 41 orang, sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling*.