

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia tidak dapat lepas dari yang namanya kreativitas, Kreativitas adalah bagian dari perkembangan manusia yang didalamnya terdapat unsur-unsur untuk memotivasi seseorang dalam menciptakan hal-hal yang baru. Kreativitas tidak hanya sekedar keberuntungan tetapi merupakan suatu kerja keras yang disadari, kreativitas adalah suatu kemampuan yang sangat berarti dalam kehidupan manusia karena kreativitas merupakan daya berfikir kreatif seseorang untuk menciptakan sesuatu dari yang tidak ada menjadi ada, serta mampu mengembangkan hal sederhana menjadi sesuatu yang luar biasa.

Sesuai dengan pendapat Tritjahjo Danny Soesilo (2014:16) yang menyatakan "Kreativitas diartikan sebagai daya kemampuan untuk menciptakan yang dimiliki oleh seseorang". Kreativitas dibutuhkan dalam kehidupan agar terciptanya hal-hal yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Tritjahjo Danny Soesilo (2014:5) Menyatakan "kreativitas bukanlah suatu anugerah yang bersifat statis tetapi bisa dilatih dan bisa pula dikembangkan". Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas juga perlu diasah dan dikembangkan salah satunya melalui proses dalam pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa yang saling berkaitan dan tersusun dalam serangkaian kegiatan belajar mengajar, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Menurut Asep Jihad

dan Abdul Haris (2008:11) dalam Pitalis mawardi (2015:48) bahwa “Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran”. Pembelajaran bertujuan mendidik siswa untuk menjadi lebih baik dalam kehidupannya. Pada proses pembelajaran tidak hanya menuntut keaktifan siswa saja tetapi juga kekreativitasannya, dengan berkreaitivitas siswa mampu mencurahkan ide-ide dan gagasan sekaligus menumbuhkan daya kreasi yang ada dalam dirinya.

Salah satu faktor keberhasilan siswa dalam berkreaitivitas adalah faktor kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, dalam proses pembelajaran diharapkan agar seorang guru mampu menciptakan suasana yang dapat memotivasi siswa untuk menuangkan kreativitas yang ada dalam dirinya. Kreativitas sulit muncul dengan sendirinya oleh karena itu sebagai seorang guru harus mampu menciptakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa termotivasi untuk mengembangkan kreativitas yang ada pada dirinya melalui proses pembelajaran yang dipelajarinya. Namun pada saat ini masih banyak guru yang tidak mampu mengasah kreativitas siswa pada proses pembelajarannya. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran yang tidak membangkitkan semangat siswa untuk berkreaitivitas. Sementara penggunaan model pembelajaran merupakan salah satu faktor utama dalam keberhasilan mendidik dan memotivasi siswa, Menurut Zainal Aqib (2016:2) Model pembelajaran adalah: ”Bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir disajikan secara khas oleh pendidik di kelas”. Dari pernyataan diatas dapat

disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran demi tercapainya suatu tujuan, model pembelajaran merupakan rancangan keseluruhan pembelajaran yang akan dilakukan guru sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajarannya.

Setelah melakukan observasi sementara pada bulan agustus 2017, yang dilakukan di sekolah SMAN 1 Takengon, Kabupaten Aceh Tengah serta melakukan wawancara dengan salah satu guru seni budaya yang bernama ibu Sastri Dalila, S.Pd. beliau mengatakan salah satu pembahasan dalam silabus mata pelajaran Seni Budaya kurikulum 2013 yaitu berkarya tari kreasi, terdapat pada materi pelajaran kelas XI SMA dengan kompetensi dasar 4.1 yaitu: Berkarya seni tari melalui modifikasi sesuai dengan hitungan dan iringan. Dengan adanya materi pelajaran tersebut harusnya mampu memotivasi siswa dalam menciptakan kreativitas, namun permasalahan yang terjadi di sekolah ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam berkreativitas tari kreasi Gayo terbukti dengan adanya beberapa siswa yang mengalami kesulitan melakukan gerak, menciptakan serta mengembangkan gerak tari kreasi sesuai dengan konsep.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan saat guru sedang mengajar pada bulan Agustus 2017, yang menjadi kendala dalam mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran tari kreasi Gayo adalah kurangnya peran guru dalam memotivasi siswa, kurangnya pengetahuan siswa terhadap kesadaran bentuk gerak dan makna dalam tarian, serta penerapan model pembelajaran yang tidak tepat, pembelajaran yang disampaikan cenderung menggunakan model pembelajaran yang tidak memotivasi siswa untuk berkreativitas sehingga siswa

mengalami kesulitan dalam mengembangkan dan menciptakan tari kreasi Gayo, dalam proses pembelajarannya pun berpusat pada guru, siswa hanya mendengar, melihat, meniru dan menghafalkan gerak dari yang dicontohkan oleh guru. Akibatnya peserta didik pasif dan tidak kreatif, mereka sulit untuk menumbuhkan kesadaran terhadap nilai seni budaya (apresiasi) serta pengungkapan suatu gerak (ekspresi). Sementara siswa akan lebih kreatif, termotivasi dan bersemangat apabila turut aktif dalam suatu proses pembelajarannya.

Menyadari hal tersebut, maka proses pembelajaran tari kreasi gayo di SMAN 1 Takengon perlu dibenahi dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, agar dapat mengasah kemampuan berkeaktivitas siswa. Model pembelajaran yang tepat yaitu dengan menghadirkan pembelajaran secara tekstual dan kontekstual dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran tekstual dan kontekstual dalam tari kreasi gayo akan membantu siswa untuk memahami bentuk dan makna dalam gerak tari kreasi sebagai rangsang ide gerak yang akan dikembangkan.

Pembelajaran tekstual adalah pembelajaran yang dipandang dari sesuatu yang dapat terlihat jelas. Pembelajaran tekstual dalam tari kreasi gayo dapat dilihat dari segi bentuk gerak dalam tari tersebut. Menurut Y. Sumandiyo Hadi (2007:25): "Bentuk gerak adalah menganalisis proses mewujudkan atau mengembangkan suatu bentuk dengan berbagai pertimbangan prinsip-prinsip bentuk menjadi wujud gerak tari". Sedangkan pembelajaran Kontekstual adalah pembelajaran yang bertujuan agar siswa mudah memahami makna dari tari kreasi dengan mengkaitkan antara dunia nyata (kehidupan) siswa dengan materi

pembelajaran yang dipelajari. Sesuai dengan Aris Shoimin (2017:41) menyatakan “Kontekstual dalam dunia pendidikan adalah proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajari dengan mengkaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari”. Dengan adanya model pembelajaran tekstual dan kontekstual bertujuan untuk memotivasi dan mempermudah siswa dalam berkreaitivitas berdasarkan makna yang ada dalam konteks kehidupan nyata masyarakat Gayo MEDAN yang akan menjadi rangsang ide awal dalam mengembangkan gerak tari kreasi sesuai dengan konsep.

Dari permasalahan diatas, terkait pentingnya model pembelajaran sebagai ranah siswa dalam berkreaitivitas, hal ini yang menjadi alasan mendasar bagi penulis untuk mengadakan penelitian tentang **“Pengaruh pembelajaran tekstual dan kontekstual terhadap kreativitas tari kreasi Gayo di SMAN 1 Takengon”**.

B. Identifikasi Masalah

Menurut Sugiyono (2016:281) “Didalam indentifikasi masalah perlu dituliskan berbagai masalah yang ada pada obyek, baik yang akan di teliti maupun yang tidak akan di teliti sedapat mungkin dikemukakan”. Berdasarkan pernyataan diatas dalam mengidentifikasi masalah penelitian, bukan sekedar jumlah masalah, tetapi juga kegiatan ini lebih dari pada itu karena masalah yang dipilih hendaknya memiliki nilai yang sangat penting atau signifikan untuk dipecahkan.

Oleh sebab itu, dalam hal ini akan dikemukakan beberapa hal yang menjadi permasalahan dilakukannya penelitian ini yaitu :

1. Sulitnya kemampuan siswa/i dalam mengembangkan dan menciptakan kreativitas tari kreasi Gayo di SMAN 1 Takengon.
2. Kurangnya pengetahuan siswa terhadap kajian tekstual yang meliputi bentuk gerak pada tari kreasi Gayo di SMAN 1 Takengon.
3. Kurangnya pengetahuan siswa terhadap kajian kontekstual yang meliputi makna dalam tari kreasi Gayo di SMAN 1 Takengon.
4. Belum diterapkannya model pembelajaran tekstual dan kontekstual pada pembelajaran tari kreasi Gayo di SMAN 1 Takengon.
5. Rendahnya kemampuan siswa/i dalam berkreasi tari kreasi Gayo sebelum menggunakan model pembelajaran tekstual dan kontekstual di SMAN 1 Takengon.
6. Pengaruh pembelajaran tekstual dan kontekstual terhadap kreativitas tari kreasi Gayo di SMAN 1 Takengon.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah, keterbatasan waktu, dana dan kemampuan teoritis, maka penulis merasa perlu mengadakan pembatasan masalah untuk memudahkan pecahan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2016:281) “bahwa karena adanya keterbatasan, waktu, dana, tenaga, teori dan supaya penelitian dapat dilakukan secara lebih mendalam, maka tidak semua masalah yang telah diidentifikasi akan

diteliti”. Mengingat ruang lingkupnya menjadi tidak terbatas, maka peneliti perlu untuk membuat batasan permasalahan yang akan diteliti.

Maka berdasarkan identifikasi masalah yang telah dibahas diatas, peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Belum diterapkannya model pembelajaran tekstual dan kontekstual pada pembelajaran tari kreasi Gayo di SMAN 1 Takengon.
2. Rendahnya kemampuan siswa/i dalam berkreaitivitas tari kreasi Gayo sebelum menggunakan model pembelajaran tekstual dan kontekstual di SMAN 1 Takengon.
3. Pengaruh model pembelajaran tekstual dan kontekstual terhadap kreativitas Tri kreasi Gayo di SMAN 1 Takengon.

D. Rumusan Masalah

Agar penelitian dapat diteliti secara tepat dan terarah perlu menetapkan rumusan masalah, sesuai dengan pendapat Sugiyono (2016:281) bahwa “Setelah masalah yang akan diteliti itu ditentukan dan supaya masalah dapat terjawab secara akurat, maka masalah yang akan diteliti itu perlu dirumuskan secara spesifik”. Berdasarkan pernyataan diatas dan berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah yang akan dibahas dalam rumusan masalah dan dipecahkan dalam penelitian ini adalah **“Bagaimanakah pengaruh pembelajaran tekstual dan kontekstual terhadap kreativitas tari kreasi Gayo di SMAN 1 Takengon?”**.

E. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan selalu berorientasi kepada tujuan tertentu, yang mana setiap penelitian pasti memiliki tujuan yang akan dicapai. Menurut Sugiyono (2016:290) “Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan”. Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana kreativitas tari kreasi Gayo sebelum menggunakan model pembelajaran tekstual dan kontekstual di SMAN 1 Takengon.
2. Untuk mengetahui bagaimana kreativitas tari kreasi Gayo sesudah menggunakan model pembelajaran tekstual dan kontekstual di SMAN 1 Takengon.
3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran tekstual dan kontekstual terhadap kreativitas tari kreasi Gayo di SMAN 1 Takengon.

F. Manfaat Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:291) “Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat. Manfaat tersebut bisa bersifat teoritis dan praktis”. Berdasarkan pernyataan di atas maka manfaat penelitian merupakan kegunaan dari penelitian yang merupakan informasi dalam mengembangkan kegiatan penelitian selanjutnya. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Menambah wawasan penulis dalam rangka menuangkan gagasan karya tulis ke dalam bentuk skripsi.

2. Sebagai bahan acuan, referensi atau perbandingan bagi peneliti berikutnya yang berniat melakukan penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian ini.
3. Menambah sumber kajian bagi perpustakaan Jurusan Sendratasik Program Studi Pendidikan Tari Universitas Negeri Medan.
4. Sebagai bahan masukan bagi peneliti dan menambah wawasan yang terkait model pembelajaran dalam pembelajaran tari kreasi.
5. Sebagai bahan masukan bagi guru dan calon guru untuk memperbaiki model pembelajaran tari yang ada di sekolah-sekolah.
6. Sebagai bahan masukan para pendidik dalam memperbaiki model pembelajaran yang masih belum sesuai sehingga menjadi lebih baik.

THE
Character Building
UNIVERSITY