

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada kurikulum mata pelajaran seni dalam kurikulum 2013 untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang dikeluarkan oleh Departemen Pendidikan Nasional yang mendeskripsikan: Menumbuhkembangkan sikap dan perilaku yang berloyalitas dan bertoleransi, dapat mengembangkan diri dalam hal intelektualitas dan kepribadian melalui kesenian. Pembelajaran seni pada pendidikan formal di Indonesia selama ini, memiliki rentangan yang luas meliputi semua jenjang pendidikan dari sejak TK, SD, SMP, dan SMA. Pendidikan seni memiliki karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan mata pelajaran yang lain. Perbedaannya yang utama ialah pelajaran seni lebih menekankan pada rasa yang sangat kuat untuk menghasilkan pertunjukkan yang baik, sehingga rasa yang ingin disampaikan dapat diterima oleh penonton.

Mata pelajaran seni merupakan salah satu media atau jembatan, untuk mendorong siswa memiliki sikap bertoleransi, berkreasi dengan mengembangkan diri dan kepribadiannya. Untuk mendapatkan sikap ini, perlu peran guru yang aktif dengan menerapkan metode, media, atau model pembelajaran yang inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini lah yang ditemukan penulis saat melakukan observasi di SMP Negeri 13 Medan. Penulis menjadi memahami keluhan guru, mengapa siswa sulit menguasai materi pembelajaran yang disampaikan.

Menurut penulis, salah satu penyebabnya adalah guru belum menerapkan metode pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih tertarik dan fokus pada materi pelajaran, terutama pada materi pelajaran tari.

Kurikulum seni budaya yang digunakan di sekolah khususnya sekolah SMP Negeri 13 Medan adalah kurikulum 2013 revisi 2018, kurikulum tersebut terbagi atas seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater. Sehubungan dengan pemahaman Seni tari menurut Jazuli (2008:4) “Tari adalah menciptakan ungkapan, pernyataan, dan ekspresi kehidupan, yang bisa merasuk di benak penikmatnya setelah pertunjukan selesai”. Penelitian ini dilakukan terkait dengan kurikulum 2013 revisi 2018 pada KD 4.4 yang berisi memperagakan gerak tari kreasi gaya tradisional dengan menggunakan unsur pendukung tari sesuai iringan dan pola lantai. Dengan demikian sesuai dengan isi KD tersebut bahwa tari kreasi yang akan dilakukan dapat terlepas dari batasan muatan lokal atau nusantara.

Pada proses pembelajaran seni tari di SMP Negeri 13 Medan masih kurang maksimal karena guru masih menggunakan metode konvensional dan guru tidak menggunakan KD dan silabus secara baik. Materi seni budaya yang digunakan di SMP Negeri 13 Medan yang berada di Sumatera Utara menggunakan dari daerah setempat yaitu etnis Melayu. Hasil wawancara dan observasi dengan siswa-siswi kelas VIII-2 di SMP Negeri 13 Medan bahwa selama ini proses pembelajaran seni budaya, guru hanya menyuruh siswa-siswi untuk membaca buku, tanpa sedikit pun siswa-siswi dapat mengeluarkan ide-ide kreativitasnya sehingga membuat siswa-siswi tidak mampu menguasai pelajaran seni dengan baik. Guru tidak membiasakan

siswa-siswi untuk melakukan ide kreativitas dalam setiap kelompok. Pada penelitian ini penulis dan guru ingin melihat kreativitas tari yang disusun oleh siswa-siswi, dengan berpijak pada tari Randai tetapi dalam penelitian ini siswa-siswi tidak menirukan atau menarikan tari Randai melainkan tari kreasi Melayu gaya tradisional dari Minang yang berpola Randai.

Tari Randai mempunyai unsur-unsur pokok di antaranya mempunyai cerita, bergurindam, gelombang tari yang bersumber dari gerakan silat, dan pola lantai yang melingkar. Berpola Randai ini dimaksud untuk mempermudah siswa untuk menciptakan tari kreasi baru, tari kreasi ini mengambil beberapa unsur dari Randai yaitu pola lantai yang melingkar, bergurindam, dan gerakan tari. Randai memiliki beberapa jenis yaitu Randai Ulu Ambek, Randai Silat, dan Randai Simarantang, Randai simarantang sendiri mempunyai karakteristik sendiri berbeda dengan jenis Randai yang lain yang membedakannya Randai Simarantang untuk menyampaikan kaba atau syair yang didendangkan bersama gelombang (tari). Pada penelitain ini siswa menggunakan Randai Simarantang untuk pijakan membuat tari kreasi baru dengan menggunakan lagu pucuk pisang. Lagu pucuk pisang berasal dari etnis Melayu (Sumatera Utara), jenis lagu ini ada 3 di antaranya senandung, lagu 2, dan mainang, namun dalam penelitain ini penulis menggunakan jenis lagu 2.

Berdasarkan pengalaman sewaktu penulis melaksanakan Program Pelaksanaan Lapangan Terpadu (PPLT) di kelas VIII-2 SMP Negeri 13 Medan dan dari hasil studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara, menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum

(KKM). Hal ini terjadi karena ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya nilai ulangan harian pelajaran seni budaya, di antaranya adalah: 1) Pembelajaran masih berpusat pada guru, di mana guru menerangkan materi pembelajaran dan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru; 2) Dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional, sehingga siswa merasa jenuh dan malas dalam mengikuti pembelajaran; 3) Media pembelajaran kurang menarik, di mana guru hanya memakai papan tulis saja sehingga siswa difungsikan untuk melihat dan mendengarkan ceramah guru saja. 4) Kurangnya aspek kreativitas dalam menyusun tari kreasi.

Salah satu permasalahan yang ada dalam pendidikan adalah penggunaan metode/model mengajar yang monoton. Penggunaan metode/model yang monoton akan menjadikan siswa lebih cepat jenuh dan berakibat kurang baik pada penerimaan materi pelajaran. Penggunaan berbagai metode/model pengajaran yang inovatif amatlah diperlukan, karena dengan pemilihan metode/model pembelajaran yang tepat akan meningkatkan kreativitas siswa untuk belajar lebih baik. Sehingga pembelajaran di sekolah menjadi suatu kegiatan yang di senangi dan bermakna bagi siswa. Oleh sebab itu, hendaknya guru mempunyai kesadaran terhadap dirinya untuk mengadakan perubahan-perubahan dan perbaikan pada proses pembelajaran.

Upaya perbaikan proses tersebut menjadi pada tanggung jawab guru, agar pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa secara benar. Dengan demikian, proses pembelajaran ditentukan sejauh mana guru dapat menggunakan metode/model pembelajaran dengan baik. Setiap metode/model pembelajaran sangat

ditentukan oleh tujuan pembelajaran dan kemampuan guru dalam mengelola proses pengajaran. Namun semua usaha yang dilakukan di atas tidak akan tercapai jika siswa hanya duduk, diam, dan mendengarkan ceramah guru begitu saja. Tetapi aspek keterlibatan siswa juga harus ditingkatkan karena sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Dari hasil berdiskusi dengan guru yang mangampu matapelajaran seni budaya maka untuk meningkatkan kreativitas siswa dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Jigsaw*. Hamruni (2012:168) berpendapat bahwa “Pembelajaran *Jigsaw* merupakan sebuah teknik yang dipakai secara luas. Teknik ini memiliki kesamaan dengan teknik pertukaran dari kelompok ke kelompok dengan perbedaan penting siswa mengajarkan sesuatu. Setiap siswa mempelajari yang dikombinasikan dengan materi yang telah dipelajari oleh siswa lain”. Pada penelitian ini penulis ingin melihat kreativitas siswa-siswi saat melakukan gerakan tari melalui pola Randai yang diterapkan melalui model pembelajaran *Jigsaw*. Siswa-siswi akan menarikan sesuai dengan unsur-unsur tari yaitu wiraga, wirama, wirasa yang mereka inginkan, lalu ditarikan melalui pola Randai. Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Model Pembelajaran *Jigsaw* untuk Meningkatkan Kreativitas Tari Berpola Randai Pada Siswa Kelas VIII-2 di SMP Negeri 13 Medan TP. 2018/2019”**.

B. Identifikasi Masalah

Menurut Sugiono (2012:387) semua masalah yang ada pada objek penelitian dikemukakan, baik masalah yang akan diteliti maupun tidak diteliti. Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya aspek kreativitas dalam menyusun tari kreasi
2. Masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum)
3. Dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional di mana guru menjadi satu satunya sumber pengetahuan (*Teacher Centered Learning*)
4. Belum diterapkannya metode pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran *Jigsaw* untuk meningkatkan kreativitas siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan gambaran umum pada latar belakang yang telah dipaparkan, agar cakupan permasalahan yang diteliti tidak terlalu luas, maka akan dibatasi permasalahan yang akan diteliti agar terarah dan terfokus. Menurut Akbar dan Usman (2008) Pembatasan masalah adalah usaha untuk menetapkan batasan dari masalah peneliti yang akan diteliti.

Mengingat perlunya batasan masalah dalam sebuah penelitian, maka batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah, belum terciptanya pembelajaran dengan model pembelajaran *Jigsaw* pada teater daerah Randai untuk meningkatkan kreativitas kelas VIII-2 di SMP Negeri 13 Medan

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah: Belum diterapkannya model pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran *Jigsaw* untuk meningkatkan kreativitas siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah kreativitas belajar dapat meningkat dengan diterapkannya model pembelajaran *Jigsaw* pada siswa kelas VIII-2 Di SMP Negeri 13 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan di atas, maka tujuan penelitian tindakan ini adalah, “Untuk mengetahui peningkatan kreativitas dalam model pembelajaran *Jigsaw* pada siswa kelas VIII-2 di SMP Negeri 13 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019”.

F. Manfaat Penelitian

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis sebagai calon guru seni budaya dalam meningkatkan kreativitas kelompok

2. Sebagai bahan pertimbangan bagi kepala sekolah maupun guru khususnya guru seni budaya agar dapat menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dalam upaya meningkatkan aspek kreativitas dalam kelompok.
3. Sebagai bahan referensi bagi penulis lain atau civitas akademik yang ingin melakukan penelitian sejenis.

G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah kreativitas dapat meningkat dengan diterapkannya model pembelajaran *Jigsaw* siswa kelas VIII-2 di SMP Negeri 13 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019.