

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses mengatur dan mengorganisasi kan lingkungan yang ada di sekitar peserta didik yang dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar, pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan arahan, bimbingan dan bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar yang sedang dijalankan. Jadi, peran guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah akan di setiap pembelajarannya, dari belajar pula tentunya tentunya banyak perbedaan-perbedaan adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambat dalam mencerna materi pembelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menjadi penyebab guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa mampu mempengaruhi tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik. (Darsono, 2000: 24) mengatakan Proses belajar mengajar memerlukan sebuah komunikasi tersendiri, maka dari itu guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide-ide dan pikiran. Binti Maunah (2009:289-296) jurnal ilmu pendidikan Vol 3(2) mengemukakan bahwa berbagai disiplin ilmu lainnya berupa ilmu pendidikan yang berfokus pada berbagai permasalahan dengan sifat keilmuan, teori, atau juga

terapan (Praktis). Salah satu dari berbagai ilmu pengetahuan, beberapa permasalahannya dibahas dan dibicarakan yaitu ilmu pendidikan mengenai beberapa teori, acuan, atau juga prinsip mengenai tata laksana pendidikan.

Pembelajaran ini dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Tetapi perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut tidak terlepas dari bahan-bahan pembelajaran atau pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang untuk dapat belajar dengan baik dan tekun/konsentrasi sehingga kegiatan belajar pun bermuara pada dua kegiatan pokok yaitu bagaimana seorang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu, makna pembelajaran merupakan tindakan eksternal dari belajar sedangkan belajar adalah tindakan internal dari pembelajaran. Siswa bebas berekspresi untuk menciptakan suatu karya sehingga kemampuan kreativitas siswa dapat mencapai keberhasilan terhadap pembelajaran.

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi yaitu interaksi yang ada tujuannya. Jadi, interaksi ini berakar dari pendidik (Guru) dari kegiatan belajar secara paedagogis pada diri peserta didik, dan berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, evaluasi dan pelaksanaan. Suatu pembelajaran tidak terjadi seketika atau secara tiba-tiba, melainkan butuh berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif

sebagaimana yang telah diharapkan oleh pendidik.

Yeni Anna Appulembang (2017:41-57) Vol 9(1) kreativitas adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan atau hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasilnya serta dapat memodifikasi dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan suasana hal yang baru, cara baru dan model baru yang berguna bagi dirinya serta masyarakat. Hal-hal baru itu tidak selalu sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya tetapi unsur-unsurnya bisa saja telah ada sebelumnya. Jadi, hal baru itulah sesuatu yang bersifat inovatif, kreativitas memegang peranan penting didalam kehidupan dan perkembangan manusia. Kreativitas banyak dilandasi oleh kemampuan intelektual bakat dan kecakapan hasil belajar.

Sutra Laila (2020:114-120) Jurnal Seni Rupa Vol 9(01) mengemukakan bahwa proses kreatif yang menggunakan dua buah karya komposisi yaitu satelite of zapin dan lagu kebangkitan melayu sebagai media untuk menganalisis hasil dari bentuk kreativitas yang dilakukan dengan menggunakan teori musikologi. Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif dan belum ada sebelumnya, menarik, aneh dan berguna bagi masyarakat. Pengertian kreativitas pun dapat dimaknai dengan suatu proses pemecahan masalah dan hanya kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru saja.

Penulis melihat perkembangan kreativitas siswa pada pembelajaran seni tari di kelas XI Seni Tari di SMK Negeri 11 Medan belum maksimal terutama

dalam pembelajaran seni tari. Dalam proses pembelajaran, siswa juga pernah diberi kesempatan oleh guru untuk belajar secara mandiri yaitu dengan meningkatkan kreativitas siswa untuk mengeksplorasi gerak dasar tari contohnya di tari Melayu yaitu Lenggang Patah Sembilan dan Tari Batak Toba yaitu Tor-Tor Dasar dengan pola walau dengan sedikit saja yang diberikan oleh guru disekolah tersebut tetapi siswa tidak pernah diberi kesempatan dalam aktifitas menciptakan atau mengeksplorasi ide-ide terhadap materi yang diberi oleh guru. Dengan demikian, kurangnya rangsang kinestetik untuk mengeksplorasi gerak tari kreatif yang diberikan oleh guru. Hal ini juga disebabkan karena kegiatan mengajar yang dilaksanakan guru tidak sepenuhnya berhasil untuk menumbuh kembangkan kreativitas siswa. Disini guru seharusnya memberikan rangsang kinestetik agar siswa dapat meningkatkan kreatifitas untuk mencari gerak dasar tari. Setelah siswa mendapatkan beberapa gerak tari lalu siswa memperlihatkan kepada guru apakah gerak tersebut sesuai dengan etnis yang sedang dipelajari.

Salah satu cara untuk mencapai peningkatan kreativitas dalam pembelajaran seni tari yaitu menggunakan pendekatan kreatif. T. Wirnoto (2022:27-40) jurnal pendidikan dan pembelajaran matematika indonesia Vol 11(1) mengartikan kreatif sebagai cara menemukan hal baru dengan sudut pandang yang berbeda dan menemukan berbagai konsep untuk dikombinasikan menjadi konsep yang berbeda. Jadi yang dimaksud dengan pendekatan kreatif dalam pembelajaran seni tari adalah suatu pendekatan untuk mengarahkan siswa memiliki pola pikir yang kreatif, yaitu siswa dapat menciptakan ide-ide dalam berolsh kreasi tari terutama kreasi yang bertema atau bercerita rakyat dan mengkombinasikan

berbagai konsep untuk menghasilkan sesuatu yang berbeda pada proses pembelajaran. Namun kenyataannya, pembelajaran tari di SMK Negeri 11 Medan belum pernah menggunakan pendekatan kreatif dalam pembelajarannya, maka dari itu kreativitas siswa dalam bidang seni tari belum maksimal. Pendekatan kreatif yang dilakan harus didukung dengan guru yang kreatif. Agar guru memberi kebebasan siswa untuk memadukan kemampuan gerak dengan ide-ide yang dimilikinya, sedangkan guru hanya sebagai mediator. Untuk dapat meningkatkan kreativitas, peserta didik dituntut untuk memiliki daya pikir yang kreatif dan inovatif serta daya nalar yang tinggi. Sehingga diharapkan peserta didik dapat menciptakan sebuah gerakan yang bertema tentang kegiatan sehari-hari. Peserta didik diberikan kesempatan agar dapat berkreasi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dan diharapkan dapat memberikan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar serta tujuan dari pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dapat terealisasi dengan baik.

Berdasarkan dari uraian diatas, dengan adanya pembelajaran kreativitas siswa maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Rangsang Kinestetik untuk menghasilkan Kreativitas Siswa. Adapun judul penelitian ini yaitu “Rangsang Kinestetik Dalam Pembelajaran Koreografi Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas XI Di SMK Negeri 11 Medan” Penelitian yang dilakukan oleh penulis bertujuan untuk menilai kreativitas siswa dalam mengeksplorasi gerakan, khususnya pada Siswa/Siswi di SMK Negeri 11 Medan. Hal tersebut dilakukan karena sesuai dengan capaian pembelajaran dari jurusan Senitari di

SMK tersebut, sehingga siswa dituntut untuk bisa lebih berfikir kreatif dengan adanya mata pelajaran koreografi disekolah. Perkembangan pertunjukan seni tari pada sekarang ini sangat menggembirakan, yakni dengan terlihat betapa banyaknya karya tari yang disajikan, baik sebagai media komunikasi, iklan, pendidikan, keperluan, eksperimen, ajang kompetisi, atau pertunjukan tari yang dipergelarkan untuk keperluan peringatan seremonial.

Proses kerja kreatif memerlukan waktu yang cukup yang mereka lakukan tidak sekedar merangkai-rangai gerak, yakni memberikan motivasi dengan dorongan-dorongan dengan pengembangan ide. Meskipun perkembangan kemampuan artistik pada seseorang tidak dapat dipaksakan, namun kemampuan itu dapat dipelihara dan dikembangkan. Koreografer harus mempunyai kesempatan dan waktu untuk memperluas pemahaman dan pengertian yang berkaitan dengan tahapan perkembangan kemampuan artistiknya.

Pemahaman tersebut penting dielaborasi disatu sisi sebagai upaya nyata untuk meningkatkan kreativitas dan memberikan variasi dalam proses kreativitas, disisi lain juga melalui peningkatan tersebut kreativitas siswa dapat semakin berkembang.

Proses eksplorasi gerak tari merupakan ungkapan dari hasil pemikiran dan kreativitas yang dituangkan dalam gerak tari. Pemikiran tersebut diperoleh melalui penghayatan terhadap suatu objek yang menggugah atau membangkitkan pikiran dan keinginan untuk merealisasikannya ke dalam sebuah gerakan. Rangsang objek yang ditangkap oleh berbagai indera manusia secara konseptif turut menentukan proses penataan tari. Smith (1985 : 21) menyatakan bahwa

suatu rangsang merupakan sesuatu yang membangkitkan pikir, semangat, atau dorongan kegiatan. Rangsang tari yang banyak dipakai di dalam pembentukan tari meliputi: rangsang gagasan, rangsang visual, rangsang auditif, rangsang kinestetik dan rangsang peraba. Berikut akan dibahas kelima rangsang tersebut.

a. Rangsang Gagasan (Ide)

Rangsang gagasan merupakan rangsang awal yang menimbulkan gagasan atau langkah awal sebelum menuju rangsang gerak yang lain. Gerak dirangsang dan dibentuk dengan intens untuk menyampaikan gagasan atau menggelarkan cerita (Smith, 1985 : 23). Apabila gagasan yang dikomunikasikan itu misalnya tentang harga diri, keserakahan, dan perang, maka pilihan jangkauan nya terbatas pada gerak yang memberikan kesan seperti itu.

b. Rangsang Visual

Rangsang visual menurut Smith (1985 : 22) adalah rangsangan yang timbul karena melihat sesuatu gambar, objek, pola, wujud, dll. Sebagai contoh jika diamati sebuah gong, salah satu ricikan gamelan, pengembangan imajinasi dapat terarah pada bentuk desainnya, fungsinya, warna suaranya dan suara yang ditimbulkannya.

c. Rangsang Auditif

Rangsang ini dapat dilakukan dengan mendengarkan sesuatu, misalnya suara angin, musik, atau suara teriakan manusia. Gagasan gerak yang dapat terbentuk oleh dorongan melalui pendengaran, yakni dengan menginterpretasikan suara-suara yang didengar.

d. Rangsang Kinestetik

Rangsang kinestetik merupakan rangsang yang terjadi melalui rasa gerak, dan frase gerak tertentu, yang dapat dikembangkan sedemikian rupa berdasarkan kreativitas koreografer. Untuk membentuk tari dapat digunakan dan dikembangkannya rangsang kinestetik yang memiliki suasana, gaya, jangkauan dinamik, pola atau bentuk, aspek-aspek atau frase gerak (Smith, 1985 : 22).

e. Rangsang Peraba

Menurut Smith (1985 : 22) rangsang peraba ini dapat menghasilkan respon kinestetik. Melalui rabaan terhadap benda-benda atau sesuatu yang dipakai untuk menari dapat terjadi rangsangan yang menimbulkan ide-ide pengembangan gerak.

Dalam rangsangan-rangsangan awal seperti diatas, kegiatan dimungkinkan berlangsung secara spontan tidak sengaja. Contohnya, jika seseorang menggunakan suara, tekstur, sebagai motivasi untuk belajar dalam menuangkan gerak, orang-orang tersebut telah menahfsirkan sesuatu dari data indera serta menggunakan gerak untuk menyampaikan respon-respon.

Maka dari itu, peneliti mengambil penelitian tentang Rangsang Kinestetik karna agar siswa bisa membuat kreativitas dengan sendirinya, dan imajinasi gerak sendiri, sehingga menjadi suatu gerak yang sudah dikembangkan dari gerak dasar.

B. Identifikasi Masalah

Menurut Sugiono (2009:27) “Identifikasi masalah (*problem identification*) adalah proses dan hasil pengenalan masalah atau inventerisasi masalah. Dengan kata lain, identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitian yang boleh dikatakan paling penting di antara proses lain”. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran koreografi belum dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas XI di SMK Negeri 11 Medan.
2. Guru kurang dalam memberikan rangsangan pada pembelajaran koreografi.
3. Siswa kurang mampu menyerap informasi dan bahan ajar yang diberikan oleh guru karena kurangnya ransang gerak tari yang kreatif.
4. Rangsang kinestetik dalam pembelajaran koreografi belum pernah dilakukan dalam meningkatkan kreativitas siswa di SMK Negeri 11 Medan.

C. Batasan Masalah

Dari uraian di atas mengenai identifikasi masalah, maka penulis menerapkan pembatasan masalah, adapun pembatasan masalah yang akan diterapkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran koreografi belum dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas XI di SMK Negeri 11 Medan.
2. Guru kurang dalam memberikan rangsangan pada pembelajaran koreografi.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah, menuntun, mencari sesuatu dalam rangka perumusan akademik seseorang, menjawab keingintahuan seseorang dalam suatu hal yang baru dan menyediakan sesuatu yang bermanfaat (Moh.Nazir, 19831: 133).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, masalah utama dalam penelitian ini adalah “Bagaimana rangsang kinestetik dalam pembelajaran koreografi untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI di SMK Negeri 11 Medan?”

E. Tujuan Penelitian

Ada pun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran koreografi dengan menggunakan metode rangsang kinestetik di SMK Negeri 11 Medan.
2. Mendeskripsikan proses pembelajaran dengan rangsang kinestetik untuk melihat kreativitas siswa SMK Negeri 11 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dua kegunaan baik secara teoritis, maupun praktis, baik bagi guru, mau pun bagi siswa.

1. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa, agar siswa mengerti bagaimana membuat sebuah *kreativitas rangsang kinestetik* yang dari gerak sederhana dikembangkan

menjadi gerakan sebuah gerakan yang utuh di pembelajaran koreografi khususnya untuk proses apresiasi dan kreasi peserta didik.

2. Bagi Guru

Manfaat bagi guru seni tari, diharapkan dapat menjadi acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga dengan mempraktek gerak tari dari ide kinestetikmeningkatkan kreativitas siswa yang sudah diberikan guru sesuai dengan kondisi yang dibutuhkan peserta didik Bagi Siswa.

3. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah agar menghasilkan dan meningkatkan mutu sekolah yang berkualitas dan berguna pada proses pembelajaran tersebut.

4. Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis penelitian ini bertujuan untuk dapat dijadikan bekal untuk penulis ketika melakukan kegiatan mengajar disekolah manapun agar bisa memberikan ilmu kreatif kepada siswa-siswa yang telah diberikan oleh penulis.