

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam upaya pembudayaan manusia. Karena itu, setiap wacana pendidikan selalu menarik perhatian publik. Melalui pendidikan, kepribadian siswa dibentuk dan diarahkan sehingga dapat mencapai derajat kemanusiaan sebagai makhluk berbudaya. Untuk itu, idealnya pendidikan tidak hanya sekedar sebagai transfer ilmu pengetahuan dan keterampilan tetapi lebih dari itu adalah transfer perilaku.

Dalam Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab II, Pasal 3 yaitu sebagai berikut : Pendidikan Nasional berfungsi mencerdaskan, mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab melalui proses pembelajaran ataupun kegiatan belajar mengajar.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi hingga ia meninggal. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang

bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (efektif).

Proses belajar mengajar merupakan suatu komponen atau unsur yang saling berkaitan dan saling berinteraksi satu sama lain. Interaksi antara guru dan peserta didik pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan memegang peranan yang sangat penting untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Salah satu penyebab lambatnya peningkatan kualitas pendidikan adalah proses belajar mengajar yang dilakukan disekolah seperti kurangnya variasi dan modifikasi didalam pembelajaran sehingga berdampak pada siswa.

Pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan kerja kepada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari (Darsono: 2000:24). Dalam proses pembelajaran komponen utama adalah guru dan siswa. Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan utama dalam proses pendidikan disekolah. Unsur-unsur yang terdapat dalam proses belajar mengajar adalah siswa dan guru. Siswa dengan berbagai macam karakteristiknya selalu mengembangkan dirinya melalui kegiatan belajar. Pembelajaran akan lebih efektif dan efisien apabila menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perkembangan sosial-budaya merupakan faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran siswa dan kesempatan belajar siswa semakin terbuka dari berbagai sumber dan media seperti surat kabar, radio, televisi, film, dan sebagainya. Pemanfaatan teknologi yang terus berkembang dalam proses belajar mengajar akan memungkinkan guru untuk menyajikan materi ajar yang menarik dan disukai oleh semua siswa

sehingga system belajar tuntas dan siswa dapat mengerti dan memahami materi ajar yang diberikan oleh guru dengan harapan hasil belajar yang baik dapat tercapai. Guru hendaknya mampu membantu setiap anak secara efektif dan dapat mempergunakan berbagai kesempatan belajar dan berbagai sumber dan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan suatu pesan dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa. Rossi dan Breidle dalam sanjaya, mengemukakan bahwa “Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio,televise,buku,Koran, majalah dan sebagainya” (2010:163). Banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki.

Berdasarkan pengertian Media diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu proses belajar siswa. Dimana ada banyak bagian-bagian dari media yang disebut dengan multimedia.Multimedia merupakan suatu sarana (media) yang diambil dari kata multi dan media, multi berarti banyak dan media berarti perantara.Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video, dan animasi. Multimedia terdiri dari : Audio, Visual, Audiovisual, Internet, dll.

Perkembangan proses pembelajaran yang saat ini sedang diupayakan yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa, seperti dalam Pembelajaran Tari

Pembelajaran tari merupakan satu diantara mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum pendidikan. Pembelajaran Tari disekolah termasuk dalam pelajaran Seni Budaya yang didalamnya terbagi menjadi empat bagian yaitu seni tari, seni musik, seni rupa, dan seni teater. Dimana Pembelajaran Tari adalah pembelajaran yang dapat dipelajari melalui kegiatan pada pengembangan apresiasi dan ekspresi yang dapat menghasilkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari, sehingga dapat memberikan kesempatan untuk terjadinya proses aktivitas belajar kreatif dan interaktif yang berpusat pada siswa. Untuk itu guru harus dapat mempersiapkan media pembelajaran yang paling sesuai untuk semua situasi belajar.

Solihatin (2012: 12) mengatakan “Didalam interaksi belajar mengajar, guru memegang kendali utama untuk keberhasilan tercapainya tujuan. Oleh sebab itu guru harus memiliki keterampilan mengajar, mengelola tahapan pembelajaran, memanfaatkan metode, menggunakan media dan mengalokasikan waktu”. Yang dimaksud dengan keterampilan mengajar adalah sejumlah kompetensi guru yang menampilkan kinerjanya secara professional. Keterampilan ini menunjukkan bagaimana guru memperlihatkan perilakunya selama interaksi belajar mengajar berlangsung.

Proses pembelajaran tari di SMP PAB 2 HELVETIA Medan pada dasarnya berjalan dengan baik sesuai dengan rencana pembelajaran yang dirancang oleh guru. Namun dalam proses pembelajaran yang terjadi masih banyak siswa yang kurang memahami dan mengetahui tentang materi yang diajarkan, bukan karena proses belajar yang kurang baik, namun keterbatasan

media pembelajaran menjadi salah satu faktornya, selama ini didalam pembelajaran tari hanya menggunakan metode ceramah dan Demonstrasi. Maka kondisi ini menggambarkan bahwa pembelajaran terpusat pada guru sehingga siswa menjadi malas belajar, kurang antusias pada pelajaran. Pada akhirnya berdampak kurangnya kreativitas siswa dalam mengembangkan gerak-gerak tari.

Untuk mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi guru, perlu dilakukan variasi dan modifikasi pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik, yaitu dengan Pembelajaran Berbasis Multimedia. Dimana media ini memberikan motivasi dan minat siswa untuk lebih berprestasi dan lebih giat dalam berkreatifitas tari. Multimedia tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, yang generalisasi agar dapat membantu proses kreatifitas secara efektif, media harus selaras dan menunjang tujuan pengajaran yang telah ditetapkan serta sesuai dengan kebutuhan tugas pengajaran dan kemampuan mental siswa.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas maka peneliti tertarik untuk melihat seberapa besar Pengaruh Pembelajaran Tari Berbasis Multimedia Terhadap Kreativitas Seni Tari Siswa SMP PAB 2 HELVETIA Medan.

B. Identifikasi Masalah

Tujuan dari Identifikasi Masalah adalah agar penelitian yang dilakukan menjadi terarah serta masalah yang diketahui tidak terlalu luas. Identifikasi Masalah tersebut sesuai dengan pendapat Hadeli (2006: 23) yang mengatakan bahwa :”Identifikasi Masalah adalah suatu situasi yang merupakan akibat dari interaksi dua atau lebih factor (seperti kebiasaan-kebiasaan, keadaan-keadaan, dan

lain sebagainya) yang menimbulkan pertanyaan-pertanyaan”. Uraian yang tercatat didalam latar belakang, menimbulkan beberapa masalah yang perlu diidentifikasi. Maka peneliti menyimpulkan Identifikasi Masalah sebagai berikut:

Mengapa Pembelajaran yang diterapkan guru kurang bervariasi?

1. Mengapa Pembelajaran yang diterapkan guru kurang bervariasi?
2. Mengapa Kreatifitas siswa pada materi pembelajaran Tari masih rendah?
3. Apakah Media Pembelajaran yang berlangsung saat ini lebih berpusat pada guru dan kurang berorientasi pada siswa sehingga kreatifitas siswa masih rendah?
4. Seberapa Besar Pengaruh Pembelajaran Tari berbasis Multimedia terhadap Kreativitas Seni Tari untuk siswa SMP PAB 2 HELVETIA Medan?
5. Bagaimana Kreatifitas siswa di SMP PAB 2 HELVETIA Medan terhadap materi Seni Tari?

C. Pembatasan Masalah

Setelah diidentifikasi masalah, banyak faktor yang dapat digali dalam penelitian ini maka arah penelitian harus dibatasi. Hal ini dilakukan sebagai upaya, dalam proses penelitian dan penganalisaan nantinya, pembahasan tidak akan melebar, sehingga penelitian agar lebih terarah dan menjerumus. Menurut Wiranto Sukhmad dalam skripsi (1982:31) menyatakan bahwa:

“Sebuah masalah yang dirumuskan terlalu luas tidak perlu dipakai sebagai masalah penyelidikan, oleh karena itu tidak akan jelas batasan-batasan masalahnya. Pembatasan ini perlu, bukan hanya untuk mempermudah atau menyederhanakan masalah bagi penyidik, tetapi untuk memecahkan masalah, tenaga, waktu, ongkos, dll yang timbul dari rencana tertentu”

Masalah merupakan pertanyaan-pertanyaan yang dicoba untuk ditemukan jawabannya, terkait dengan pendapat diatas maka penulis mencoba untuk menemukan jawaban untuk memecahkan masalah-masalah yang telah diidentifikasi. Namun mengingat keterbatasan-keterbatasan yang ada maka masalah yang telah diidentifikasi dibatasi sebagai berikut:

1. Seberapa Besar Pengaruh Pembelajaran Tari berbasis Multimedia terhadap Kreativitas Seni Tari untuk siswa SMP PAB 2 HELVETIA MEDAN?
2. Bagaimana Kreatifitas siswa di SMP PAB 2 HELVETIA MEDAN terhadap materi Seni Tari?

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan identifikasi masalah atau suatu titik fokus dari sebuah penelitian. Dalam perumusan masalah kita akan mampu lebih memperkecil batasan-batasan yang telah dibuat sekaligus berfungsi untuk lebih mempertajam arah penelitian. Berdasarkan uraian-uraian yang telah dijabarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah maka menuntut penelitian kearah perumusan.

Berdasarkan uraian diatas hal ini sejalan dengan pendapat Maryaeni (2005:14) yang mengemukakan bahwa :

“Rumusan masalah merupakan jabaran detail, fokus penelitian yang akan digarap. Rumusan masalah yang menjadi semacam kontrak bagi peneliti karena penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban pertanyaan baik sebagaimana terpapar pada rumusan masalahnya. Rumusan masalah juga bisa disikapi sebagai jabaran fokus penelitian karena dalam praktiknya, proses penelitian senantiasa berfokus pada butir-butir sebagaimana dirumuskan”.

Agar penelitian berfokus pada satu masalah yang akan ditinjau lebih lanjut. Maka perumusan masalah dan penelitian ini “Pengaruh Pembelajaran Tari Berbasis Multimedia Terhadap Kreativitas Seni Tari Siswa SMP PAB 2 HELVETIA Medan”

E. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan yang dilakukan pasti memiliki tujuan, tanpa ada tujuan yang jelas maka penelitian yang diadakan akan sia-sia. Tujuan yang jelas memicu ide-ide baru dalam memecahkan masalah-masalah pada kegiatan yang dilakukan. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan daya imajinasi mengenai masalah-masalah, kemudian meningkatkan daya nalar untuk mencari jawaban permasalahan itu melalui penelitian. Maka dapat disimpulkan bahwa suatu kegiatan yang memiliki kegiatan dan memiliki tujuan yang jelas mampu memecahkan permasalahan-permasalahan yang timbul. Hal ini diperkuat pendapat Ali (2003:10) bahwa:

“kegiatan seseorang dalam merumuskan tujuan penelitian sangat mempengaruhi keberhasilan penelitian yang dilaksanakan, karena penelitian pada dasarnya merupakan titik anjak dari satu tujuan yang akan dicapai seseorang dalam kegiatan penelitian yang dilakukan. Itu sebabnya Tujuan Penelitian mempunyai rumusan yang tegas, jelas, dan operasional.”

Sesuai dengan perumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

“Mendeskripsikan Pembelajaran Tari Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Kreativitas siswa di SMP PAB 2 HELVETIA Medan.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru, sebagai masukan dalam proses Pembelajaran yaitu variasi dalam pembelajaran.
2. Bagi Siswa, dapat meningkatkan Kreatifitas pada mata pelajaran seni budaya khususnya seni tari.
3. Sebagai masukan dan sumber referensi bagi peneliti berikutnya yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini.

Hipotesis

Hipotesis penelitian ini merupakan suatu penjelasan sementara mengenai perilaku, fenomena ataupun keadaan tertentu yang telah terjadi atau yangn akan terjadi. Hipotesis pada penelitian yakni:

H_a : Terdapat pengaruh pembelajaran tari berbasis multimedia terhadap kreativitas seni tari siswa SMP PAB 2 HELVETIA Medan.