

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan Pendidikan Nasional adalah meningkatkan manusia Indonesia yang berkualitas yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian mandiri, beretos kerja, bertanggung jawab dan produktif serta secara sehat jasmani dan rohani. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional itu perlu adanya usaha-usaha dibidang pendidikan sehingga dapat menyesuaikan tuntutan perkembangan pembangunan agar mampu menyelenggarakan pembangunan manusia Indonesia seutuhnya yang menghasilkan pribadi manusia berkualitas.

Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan dengan proses mendidik, yakni proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dalam lingkungannya sehingga akan menimbulkan perubahan dalam dirinya, yang dilakukan dalam bentuk pembimbingan, pengajaran, dan pelatihan. Pendidikan merupakan sarana yang tepat untuk membentuk karakter siswa sejak dini karena banyak hal yang dipelajari oleh siswa di lingkungan sekolah, mulai dari interaksi dan sosialisasi dengan teman lain, sampai seberapa jauh siswa mampu berfikir aktif dan kreatif untuk perkembangan otak.

Dalam hal ini, proses pembelajaran melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik yang biasa disebut dengan kegiatan belajar mengajar.

Seorang guru akan mengajarkan materi pembelajaran berdasarkan kurikulum yang telah disepakati, seperti pendidikan seni budaya. Pendidikan seni budaya juga sebagai proses pembentukan pribadi yang terampil dan memiliki bekal kemampuan dibidang seni (Mulyana, 2009:274). Dari beberapa observasi pada saat penulis mengajar ekstrakurikuler disekolah. Aktifitas pmbnya kurang merangsang kreatifitas siswa, minat belajar seni budaya siswa kurang karena guru masih monoton dalam penyampaian materi. Siswa tidak tertarik dalam proses belajar mengajar, dengan alasan pelajaran seni tari membosankan. Siswa tidak terlibat aktif hanya sebatas mendengarkan. Disini guru masih menyampaikan materi secara konvensional. Model konvensional yang dimaksud, seperti memberikan materi melalui metode ceramah secara klasikal tentang apresiasi seni tari daerah setempat. Apresiasi seni tari daerah setempat (Sumatera Utara) yang diberikan ada 6 etnis. Kalau hanya dilakukan guru sebagai center learning maka waktunya tidak efektif dan efisien.

Dalam pelajaran Seni Budaya khususnya Seni Tari, terdapat dua Standart Kompetensi (SK) yaitu mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni tari. Dalam Standart Kompetensi mengapresiasi karya seni tari, materi yang diberikan adalah mengapresiasi karya seni tari daerah setempat yaitu Sumatera Utara. Materi mengapresiasi karya seni tari daerah Sumatera Utara sangat perlu diajarkan agar siswa dapat memahami dan menghargai perbedaan budaya daerah setempat khususnya yang ada di Sumatera Utara. Untuk mendapatkan hasil belajar yang tinggi, siswa dituntut untuk dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai KKM untuk mata pelajaran Seni Budaya di SMA Taman Siswa

Lubuk Pakam yaitu 75, maka guru perlu mengajarkan dan mendidik siswa agar dapat berprestasi dengan ketuntasan belajar yang lebih baik lagi dan mencapai kualitas prestasi yang ideal. Hasil yang dicapai pada pembelajaran seni budaya khususnya seni tari masih mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu masih ada yang mendapat nilai 44. Hal ini dapat dilihat dari evaluasi dari 30 siswa, yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 22 siswa, sedangkan nilai di atas KKM sebanyak 8 siswa, sehingga diperoleh presentasi pencapaian KKM hanya 26,7%. Selain evaluasi, hasil dari observasi sebelum melakukan penelitian dapat dilihat bahwa siswa tidak suka belajar tari dan menari, dan takut bertanya pada guru. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya adalah proses pembelajaran yang diselenggarakan, dan profesionalitas (kualitas) guru. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan dominannya proses pembelajaran konvensional. Hal ini menjadikan minat siswa untuk belajar seni tari sangat rendah. Sebab dengan model pembelajaran konvensional membuat siswa bosan dan jenuh. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher centered learning* sehingga siswa pasif.

Secara umum permasalahan yang timbul dalam proses belajar mengajar disebabkan kurangnya hubungan komunikasi, baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa yang lainnya, menyebabkan proses interaksi menjadi vakum. Apabila dalam proses belajar mengajar siswa hanya terbatas pada kegiatan mendengarkan informasi dari guru, interaksi itu hanya dari siswa ke guru, sedangkan dari guru ke siswa tidak ada. Meskipun siswa terlibat, maka keterlibatan siswa masih sangat kurang. Misalnya, siswa terlibat hanya sebatas

menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hal tersebut terjadi pada siswa dalam kelas pengajaran seni tari, yaitu proses belajar mengajarnya berlangsung secara monoton. Tidak ada hubungan yang komunikatif, baik antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa yang lain. Hal tersebut disebabkan karena pelaksanaan proses belajar mengajar menggunakan pembelajaran konvensional. Hal inilah yang menjadi siswa tidak komunikatif dan pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien.

Tanpa model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, kegiatan belajar mengajar terasa membosankan dan monoton, karena hanya didominasi oleh guru, sedangkan siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, padahal tidak semua siswa mempunyai minat dan bakat dalam pelajaran seni budaya khususnya seni tari. Untuk itu guru harus memikirkan cara yang tepat untuk memberikan model pembelajaran yang kreatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Guru perlu memilih model pembelajaran yang bisa membuat siswa untuk lebih berfikir kreatif dan inovatif agar dapat lebih meningkatkan prestasi belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dianggap cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran siswa, karena selain mampu mengembangkan kreatifitas, pembelajaran kooperatif juga dapat melatih siswa untuk berinteraksi dengan baik, terutama memberikan rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan temannya.

Model pembelajaran *jigsaw* adalah suatu teknik pembelajaran kooperatif dimana yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam pelaksanaan pembelajaran bukan seorang guru melainkan siswa. Adapun tujuan dari model

pembelajaran *jigsaw* ini mengembangkan kerja tim, ketrampilan belajar kooperatif, serta menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh bila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi secara sendirian (Anita Lie, 2002:12).

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menurut Slavin (2005:28) adalah sebagai berikut:

“1. Siswa diajarkan bagaimana bekerjasama dalam kelompok; 2. Siswa yang lemah dapat terbantu dalam menyelesaikan masalah; 3. Menerapkan bimbingan sesama teman; 4. Rasa harga diri siswa yang lebih tinggi; 5. Memperbaiki kehadiran; 6. Penerimaan terhadap perbedaan individu lebih besar; 7. Sikap apatis berkurang; 8. Pemahaman materi lebih mendalam; 9. Meningkatkan motivasi belajar; 10. Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif; 11. Setiap anggota siswa berhak menjadi ahli dalam kelompok; 12. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan kelompok lain; 13. Setiap siswa saling mengisi satu sama lain”.

Upaya yang dilakukan oleh guru bidang studi seni budaya di sekolah SMA Taman Siswa Lubuk Pakam untuk meningkatkan hasil belajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif *jigsaw*. Penggunaan model *Jigsaw* pada kegiatan pembelajaran SBK di kelas XI IPA 1 SMA Taman Siswa Lubuk Pakam, siswa diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran SBK dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam mengapresiasi karya seni tari daerah setempat. Apresiasi karya seni tari ini khususnya mengapresiasi tari daerah Sumatera Utara. Menurut Saini (2001:5) “apresiasi seni adalah penikmatan, penghargaan, dan pemahaman terhadap karya seni. Dengan demikian, mengapresiasi karya seni berarti menikmatinya, menghargainya, dan memahaminya mengapa kita bersikap

positif terhadap karya seni itu”. Lebih lanjut Soehardjo (2005:178) menyampaikan tentang karakteristik dasar dijadikannya apresiasi sebagai bahan pelajaran seni sebagai berikut.

“Karena kegiatan apresiasi mengandung fungsi didik. Keberadaannya di dalam program pendidikan seni bersama dengan kegiatan kreasi dimaksud untuk melengkapi. Bahwa dengan kegiatan apresiasi diharapkan peserta didik berkembang sisi kemampuan kreatif dan apresiatifnya. Berpegang pada prinsip bahwa pembelajaran seni bukan untuk menularkan seni tetapi memfungsikan didikan seni, maka pembelajaran dengan menggunakan kegiatan apresiasi bahan pelajarannya bukan untuk menularkan apresiasi budaya, melainkan untuk memfungsikannya sebagai sarana menumbuhkembangkan individu peserta didik”.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya adalah proses pembelajaran yang diselenggarakan, dan profesionalitas (kualitas) guru. Pada saat ini guru dituntut harus inovatif agar pembelajaran menyenangkan dan membekas pada benak siswa. Siswa yang satu dengan yang lain mempunyai karakter yang berbeda, tugas guru bagaimana mengarahkan keberbedaan tersebut kepada tujuan yang sama yakni memperoleh ilmu dari guru pada saat pembelajaran. Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.

Meningkatkan keberhasilan belajar siswa dapat dilakukan melalui perbaikan proses pembelajaran yang menekankan pentingnya peran guru selaku pengelola kegiatan siswa sehingga guru juga diharapkan dapat membimbing dan membantu siswa dalam proses pembelajaran. Kozma dalam Majid (2015)

menjelaskan, bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya suatu tujuan pembelajaran tertentu. Strategi mengajar yang diterapkan oleh guru harus dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien, yaitu dengan *system cooperative learning*.

Sutikno (2009:25) menyampaikan pendapatnya bahwa tolak ukur keberhasilan proses belajar, indikator-indikatornya adalah sebagai berikut: a. Penguasaan materi pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun secara kelompok. b. Perilaku yang disebutkan dalam tujuan pembelajaran khusus dapat dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun secara kelompok. Dengan demikian, hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa kelas XI IPA 1 pada kompetensi dasar mengapresiasi karya seni tari setelah mengikuti pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dengan metode *Jigsaw*.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang sebuah penulisan yang berjudul “**Penerapan Pembelajaran dan Hasil Belajar Apresiasi Seni Tari Melalui Model *Jigsaw* pada Kelas XI IPA 1 di SMA Taman Siswa Lubuk pakam**”.

B. Identifikasi Masalah

Dalam latar belakang penulisan ini, maka penulis perlu membuat identifikasi masalah adapun tujuan dari identifikasi masalah adalah agar penulisan 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 faktor (seperti kebiasaan-kebiasaan, keadaan-keadaan dan yang lain sebagainya) yang menimbulkan pertanyaan-pertanyaan”.

Uraian yang tercatat didalam latar belakang, menimbulkan beberapa masalah yang perlu diidentifikasi. Maka penulis menyimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar seni tari siswa sebelum menggunakan model pembelajaran jigsaw rendah.
2. Minat siswa dalam pembelajaran seni tari sebelum menggunakan model pembelajaran jigsaw rendah.
3. Perlu perbaiki model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.
4. Langkah - langkah pembelajaran model *jigsaw* pada materi apresiasi tari pada kelas XI IPA di SMA Taman Siswa Lubuk Pakam.
5. Hasil belajar seni tari siswa dengan menerapkan model pembelajaran *jigsaw*.

C. Pembatasan Masalah

Luasnya cakupan masalah, keterbatasan waktu, dana dan kemampuan teoritis, maka penulis membatasi masalah untuk memudahkan pemecahan masalah yang dihadapi dalam penulisan ini. Hal ini sesuai dengan pendapat Sukardi (2003:30) mengatakan bahwa :

“Dalam merumuskan ataupun membatasi permasalahan dalam suatu penulisan sangatlah bervariasi dan tergantung pada kesenangan penulis. Oleh karena itu perlu hati-hati dan jeli dalam mengevaluasi rumusan permasalahan penulisan, dan dirangkum kedalam beberapa pertanyaan yang jelas”.

Berdasarkan pendapat diatas maka penulis membatasi masalah penulisan ini sebagai berikut :

1. Langkah – langkah pembelajaran model *jigsaw* pada materi apresiasi tari pada kelas XI IPA di SMA Taman Siswa Lubuk Pakam .
2. Hasil belajar seni tari siswa dengan menerapkan model pembelajaran *jigsaw*.

D. Rumusan Masalah

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

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

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

Agar penulisan berfokus pada satu masalah yang akan ditinjau lebih lanjut.

Maka perumusan masalah dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah langkah – langkah pembelajaran model *jigsaw* pada materi apresiasi tari pada kelas XI IPA di SMA Taman Siswa Lubuk Pakam?
2. Bagaimanakah hasil pembelajaran seni tari dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw*?

E. Tujuan Penulisan

Tujuan penelitian mengungkapkan sasaran yang ingin dicapai dalam penulisan. Tujuan penulisan menjadi kerangka yang selalu dirumuskan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil yang diperoleh. Tujuan penulisan adalah pernyataan mengenai ruang lingkup kegiatan yang akan dilakukan berdasarkan masalah-masalah yang telah dirumuskan. Berhasil atau tidaknya suatu penulisan akan ditentukan dari tujuan penulisan. Hal ini diperkuat pendapat Ali (2003:10) bahwa :

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

Berdasarkan pernyataan diatas, tujuan penulisan ini sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana langkah – langkah pembelajaran model jigsaw pada materi apresiasi tari pada kelas XI IPA di SMA Taman Siswa Lubuk Pakam .
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar seni tari siswa dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw*.

F. Manfaat Penulisan

Selain memiliki tujuan, suatu penulisan juga diharapkan memiliki manfaat.

Dengan mengetahui tujuan ini sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, hasil penulisan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut :

1. Hasil penulisan ini diharapkan mampu mencari terobosan baru untuk memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

2. Sebagai bahan referensi bagi penulis-penulis lainnya mengenai pembelajaran tari melalui metode *jigsaw*.
3. Menambah sumber kajian bagi keputakaan umum UNIMED khususnya keputakaan Pendidikan Seni Tari Universitas Negeri Medan.



THE
Character Building
UNIVERSITY