

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai bagian dari kebudayaan yang merupakan sarana penerus nilai-nilai dan gagasan-gagasan sehingga setiap orang mampu berperan serta dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan negara. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satu yang harus ada adalah guru yang berkualitas. Guru yang berkualitas ini adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional (UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan dosen). Menurut John Dewey dalam Edward (2014: 29) mengatakan bahwa, pendidikan perlu didasarkan pada tiga pokok pemikiran, yakni: (1) Pendidikan merupakan kebutuhan untuk hidup, (2) Pendidikan sebagai pertumbuhan, (3) Pendidikan sebagai fungsi sosial.

Dunia pendidikan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memasyarakatkan pendidikan agar lebih baik sehingga masyarakat tidak hanya berpikir bahwa pendidikan hanya ada di Sekolah. Seperti yang tercantum pada Permendikbud Republik Indonesia No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa salah satu prinsip dalam menyusun suatu perencanaan pembelajaran ialah menerapkan teknologi

informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi yang diterapkan ialah yang terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Pada hakekatnya pendidikan itu bukan membentuk, bukan menciptakan seperti yang diinginkan, tetapi menolong, membantu dalam arti luas. Membantu menyadarkan anak tentang potensi yang ada padanya, membantu mengembangkan potensi seoptimal mungkin, memberikan pengetahuan dan keterampilan, memberikan latihan-latihan, memotivasi untuk terlibat dalam pengalaman-pengalaman yang berguna, mengusahakan lingkungan yang serasi dan kondusif untuk belajar, mengarahkan bila ada penyimpangan, mengolah materi pelajaran sehingga peserta didik bernafsu untuk menguasainya, mengusahakan alat-alat, meningkatkan intensitas proses pembelajaran.

Menurut Istarani (2017: 1) menyatakan bahwa “metode pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individual maupun secara kelompok”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah cara penyajian bahan pembelajaran agar tercapainya tujuan pendidikan. Pembelajaran adalah suatu aktivitas (proses) mengajar-belajar yang terdiri dari dua subjek yaitu guru dan peserta didik. Dalam proses pembelajaran akan terjalin komunikasi antara mengajar itu sendiri dengan belajar. Proses pembelajaran akan berjalan secara baik apabila guru mampu menumbuhkembangkan kesadaran siswa untuk belajar sehingga pengalaman yang didapat siswa dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan secara langsung bagi perkembangan pribadinya.

Metode dan media merupakan sebuah alat yang dapat membantu seorang guru dan siswa dalam mempermudah proses pembelajaran. Alat-alat bantu yang ditampilkan berfungsi memberikan pengalaman yang lebih nyata, memotivasi siswa, dan memudahkan pemahaman dan daya ingat siswa dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media seringkali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi.

Menurut Ega Rima wati (2016: 3):

“Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauansiswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran”.

Media pembelajaran digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran disekolah. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar terdiri atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran.

Tritjahjo Danny Soesilo (2014: 15) menyatakan:

“Kreativitas merupakan salah satu kemampuan manusia yang menakjubkan dalam memahami dan menghadapi situasi atau masalah secara berbeda dengan yang biasanya dilakukan oleh orang lain pada umumnya. Kemampuan berkreasi

memungkinkan manusia untuk mempertemukan, menghubungkan, atau menggabungkan berbagai kenyataan-kenyataan, gagasan-gagasan, atau hal-hal yang berbeda sebelumnya yang tidak berhubungan, menjadi suatu gagasan atau produk baru yang berguna untuk menjawab masalah yang dihadapi”.

Berdasarkan kutipan di atas kreativitas merupakan cara berfikir seseorang dalam membuat suatu gagasan baru yang berbeda-beda pada setiap individu. Kreativitas diartikan sebagai daya cipta kemampuan untuk menciptakan yang dimiliki oleh seseorang.

Anak diharapkan dapat membuat gerak yang berbeda dan kreatif dalam mengembangkan gerak dengan ide (gagasan) yang dibuat oleh siswa sendiri. Perpindahan pola saat menari juga akan dilihat seberapa anak kreatif dalam membuat pola.

Melalui observasi dan wawancara peneliti terhadap guru dan beberapa siswa di Madrasah Tsanawiyah Swasta Mesra Pematang Siantar, diperoleh informasi bahwa pembelajaran tari yang dilakukan selama ini disekolah Madrasah Tsanawiyah Swasta Mesra Pematang Siantar hanya menggunakan metode ceramah saja yang dimana guru menyampaikan pelajaran tidak menggunakan alat bantu media maupun memberikan contoh saat proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran yang dilakukan dalam kelas oleh guru, tidak memberikan kesempatan untuk siswa bertanya.

Pembelajaran di sekolah Madrasah Tsanawiyah Swasta Mesra Pematang Siantar di KI 4 berkaitan tentang kreativitas karya baru tidak bisa dilakukan secara maksimal karena pemberian materi tidak ada di dukung dengan perangkat yang dijadikan sebagai bahan dalam pengembangan baik itu dalam bentuk buku, kegiatan ekstrakurikuler ataupun media. Kreativitas selama ini dilakukan dengan

kemauan siswa. Guru tidak memberikan aturan, format atau acuan dalam pembuatan kreasi tari dalam menyusun perangkat apa yang harus dilakukan oleh siswa seperti tidak adanya ketentuan musik dan pola. Karena selama ini siswa hanya membuat tari dengan bantuan visual yang mereka cari sendiri.

Selama ini guru yang mengajar di sekolah Madrasah Tsanawiyah Swasta Mesra Pematang Siantar bukanlah guru bidang studi Seni Budaya melainkan guru Pendidikan Agama Islam. Sehingga pembelajaran dalam kreatifitas siswa tidak dapat dilakukan dengan maksimal. Hal ini dikarenakan ketidakmampuan guru, baik secara materi maupun praktek dalam memahami materi-materi tari di Sumatera Utara. Guru kurang mampu dalam menggunakan media baru untuk memicu kreativitas siswa sehingga siswa kurang berkreaitivitas. Dengan demikian salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah dengan menggunakan rangsang auditif dari musik *sihatur sanggul*. Musik *sihatur sanggul* adalah musik yang berasal dari suku Batak Toba.

Guru memberikan satu jenis musik yang dijadikan sebagai rangsang auditif dalam menciptakan tari kreasi untuk membuat tari sesuai dengan ide dan kreatifitas siswa. Kenapa guru memberikan satu iringan musik saja? Karena didalam setiap jenis musik mempunyai ritem atau tempo yang berbeda-beda. Musik dari etnis lain juga akan mempengaruhi siswa dalam membuat pengembangan gerak yang berbeda pula. Alasan kenapa musik *sihatur sanggul* ini dijadikan rangsang untuk menciptakan tari bagi siswa Madrasah Tsanawiyah Swasta Mesra Pematang Siantar karena iringan musik didalam *sihatur sanggul* dapat dijadikan sebagai iringan musik tari. Musik *sihatur sanggul* dianggap lebih

cocok dan menarik buat anak-anak remaja karena musiknya yang dinamis, energik dan iramanya dapat membangkitkan rasa keinginan untuk menciptakan gerak-gerak tari baik itu siswa laki-laki maupun siswa perempuan.

Dalam proses pembelajaran guru membagi beberapa kelompok belajar, setiap kelompok bertanggung jawab untuk menyelesaikan atau membuat sebuah tarian yang telah di tentukan oleh guru. 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 suatu tarian kreasi yang bertema berbeda-beda sesuai dengan keinginan peserta didik dengan cara mengembangkan gerak tari dari etnis Batak Toba menggunakan musik *Sihutu Sanggul*. Peserta didik diberikan kesempatan agar dapat berkreasi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Rangsang Auditif Dalam Pembelajaran Tari Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Madrasah Tsanawiyah Swasta Mesra Pematang Siantar”**.

B. Identifikasi Masalah

Masalah dapat diketahui atau dicari apabila terdapat penyimpangan antara pengalaman dan kenyataan, adanya pengaduan, kompetensi. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru yang mengajar pelajaran seni budaya bukan jurusan seni tari.

2. Kreatifitas siswa pada pelajaran seni tari masih rendah.
3. Kurangnya pemahaman anak dalam penghayatan dan ekspresi.
4. Dengan menggunakan musik *sihatur sanggul* dapat meningkatkan kreatifitas siswa.

C. Pembatasan Masalah

Setelah diidentifikasi masalah , maka masalah dalam penelitian ini akan dibatasi agar tidak keluar dari penganalisaan nantinya, sehingga penelitian lebih terarah. Mengingat keterbatasan-keterbatasan yang ada maka masalah diidentifikasi dibatasi sebagai berikut:

1. Bagaimana rangsang auditif mampu meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan musik *sihatur sanggul* ?

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana kreatifitas siswa dalam menciptakan tari kreasi Batak Toba dengan menggunakan rangsang auditif?”

E. Tujuan Penelitian

Suatu penelitian akan terarah apabila dirumuskan tujuan dari penelitian tersebut, karena dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai arah penelitian yang ingin dicapai. Dalam penelitian ini, penulis merumuskan tujuan yaitu, untuk

meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat tarian kreasi Batak Toba dengan menggunakan musik *Sihutur Sanggul* sebagai rangsang auditif.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari peneliti ini adalah:

1. Mempermudah guru dalam menyampaikan informasi.
2. Dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.
3. Dapat menarik minat siswa.
4. Membuat siswa dapat belajar sendiri.
5. Dapat membantu peneliti dalam menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensi sebagai calon guru.

THE
Character Building
UNIVERSITY