

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan di Indonesia ternyata telah mengalami banyak perubahan. Perubahan-perubahan itu terjadi karena telah dilakukan berbagai usaha pembaharuan yang berpengaruh bagi kemajuan pendidikan. Keberhasilan suatu tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa. Seorang guru dituntut untuk memilih dan menerapkan model pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Seperti dikemukakan oleh Cicilia Setyowati, dkk dalam jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan (2018:13) “Peran guru dalam proses belajar mengajar lebih ditekankan untuk merancang berbagai sumber dan fasilitas agar bisa dimanfaatkan oleh siswa untuk mendalami pengetahuan”.

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses intraksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar penyampaian materi saja, tetapi juga lebih dari itu sehingga guru dapat dikatakan sebagai sentral pendidikan.

Mata pelajaran Seni Budaya di Sekolah Menengah Pertama merupakan pembelajaran dasar yang memberikan satu kontribusi nyata dalam membangun karakter bangsa melalui pendidikan karakter peserta didik. Walaupun Mata Pelajaran ini masih sering dianggap minor di sekolah, namun Seni Budaya

sebenarnya memiliki peranan yang besar dalam perkembangan jiwa individu peserta didik karena Seni Budaya mengolah seorang individu melalui rasa dan kemampuan berpikir intelektualnya.

Dalam proses pembelajaran Seni Budaya dalam hal ini Seni Tari di sekolah, seorang guru tentu sering menemui hambatan atau kendala baik yang bersifat teknis maupun non teknis. Hal yang demikian, menjadi satu tantangan bagi pendidik untuk mengupayakan pemecahannya melalui model, metode, media, atau strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif demi tercapainya hasil belajar yang optimal dan tercapainya tujuan pembelajaran tari disekolah.

Sekolah yang menjadi tempat observasi peneliti yaitu SMP Negeri 1 Rantau Utara yang berlokasi di Kabupaten Labuhan Batu, sekolah ini merupakan sekolah tempat peneliti menyelesaikan jenjang pendidikan SMP. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan kegiatan belajar mengajar siswa lebih menyukai pembelajaran ekspresi dari pada apresiasi seni tari. Hal ini dibuktikan dari rasa antusias dan semangat siswa ketika pembelajaran ekspresi berlangsung karena guru menggunakan tambahan media yaitu berupa media audio visual, Sedangkan ketika pembelajaran apresiasi seni tari berlangsung siswa memiliki kejenuhan karena guru tidak mencoba menggunakan media ataupun model pembelajaran yang lain. Sehingga menyebabkan tingkat kemampuan belajar yang dimiliki siswa pada pembelajaran apresiasi belum cukup baik, siswa tidak menyerap pelajaran secara maksimal dan ini terbukti dari nilai mata pelajaran seni budaya di bawah kriteria ketuntasan minimum yaitu 75. KKM tersebut tidak bisa dicapai oleh

kebanyakan siswa kelas VIII dikarenakan masih ada siswa mendapat nilai 50, yang dapat dilihat dari evaluasi sebanyak 30 siswa, yang mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 22 siswa, sedangkan nilai yang mencapai KKM sebanyak 8 siswa sehingga diperoleh prestasi pencapaian KKM hanya 45%. Hal yang menyebabkan ketidak tuntas dari pelajaran apresiasi seni tari diantaranya adalah guru seni budaya masih melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang menepatkan siswa sebagai pendengar pasif, guru mendominasi peserta didik dan menjadi pelaku tunggal, sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat kurang. Guru cenderung memberikan atau memindahkan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa, aturan-aturan dalam pembelajaran ditentukan oleh guru, sehingga siswa tidak dapat melakukan kerjasama serta bertukar peran antara kelompok satu dengan kelompok lainnya. Cara konvensional seperti ini dapat menghambat kemampuan belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya khususnya seni tari. Seperti yang dikemukakan oleh Anggita Putri Iswari, dkk dalam jurnal Pendidikan Teknik Bangunan (2017:3) “Masalah yang sering terjadi dalam pembelajaran pada umumnya adalah kelas kurang kondusif dikarenakan siswa jenuh dengan suasana di dalam kelas”.

Maka peneliti melakukan diskusi dengan guru untuk menerapkan model *Team Games Tournament* berbasis media kartu soal agar dapat menolong antusias siswa dalam proses belajar, sehingga siswa lebih fokus pada saat pembelajaran. Menurut Zulfadhli, dkk dalam jurnal Ar-Razi (2018:19) menyatakan “Tipe TGT

merupakan model pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan serta penguatan sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan berpusat pada siswa”.

Model *Team Games Tournament* (TGT) memberikan gambaran suasana belajar yang menyenangkan. Misalnya, anak dibentuk dalam sebuah kelompok kecil kemudian mempelajari sebuah materi dengan melakukan permainan berkelompok yang dikompetisikan dengan kelompok yang lain sehingga mampu mendorong semua anggota untuk terlibat dalam pengerjaan tugas kelompoknya. Hal ini sesuai dengan pendapat Mudrika, dkk dalam jurnal *Chemika* (2018:78) bahwa “Model pembelajaran tipe TGT ini menuntut peserta didik untuk aktif karena setiap peserta didik harus terlibat dalam turnamen untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya”. Selain itu anak usia sekolah Menengah Pertama cenderung suka berkelompok dengan teman-temannya.

Media kartu soal dipilih karena permainan ini tidak asing lagi dikalangan peserta didik. Kartu soal ini bisa dipadukan dengan permainan. Dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* biasanya kartu soal dibuat oleh guru akan tetapi untuk menambah motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran maka kartu soal dibuat oleh siswa, kartu soal yang sudah dibuat oleh masing-masing siswa akan diacak atau dikocok dan dibagikan kepada seluruh siswa. Kegiatan ini bisa dijadikan sarana permainan belajar untuk siswa. Permainan dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan membuat siswa merasa senang terhadap seni

budaya khususnya seni tari. Seperti yang dikemukakan oleh Larasti Tiara Medyasari, dkk dalam jurnal Aksioma (2017:67) “Media Kartu soal akan membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Dengan adanya media kartu soal, siswa dilatih untuk membuat dan menjawab soal sambil berdiskusi dengan kelompoknya sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang disajikan oleh guru”.

Melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis media kartu soal, diharapkan siswa dapat berperan aktif dan menghilangkan kejenuhan pada saat mengikuti proses belajar mengajar serta berpikir secara mendalam tentang apa yang telah dijelaskan atau dialami. Selain itu, siswa diharapkan tertarik untuk mengulang pengajaran di rumah untuk mempersiapkan diri mengikuti pelajaran di kelas pada pertemuan berikutnya. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat terwujud.

Materi yang akan disampaikan yaitu tari Cek Minah Sayang merupakan salah satu tari tradisional Melayu. Jumlah penari dalam tarian ini paling sedikitnya dua orang, yakni laki-laki dan perempuan. Tari Cek Minah Sayang menggambarkan percintaan muda mudi Melayu pada zaman dahulu yang sedang mabuk kepayang dan ditarikan menggunakan sapu tangan. Makna dalam tarian tersebut tercermin pada gerakan-gerakan dalam ragam tarian ini.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media kartu soal dengan materi tari Cek Minah Sayang yang akan dilakukan, disesuaikan dengan silabus kurikulum 13 dengan menggunakan Kompetensi Dasar 3.2 yaitu memahami keunikan gerak tari tradisional dengan menggunakan

unsur pendukung tari sesuai iringan. Dapat dijabarkan dalam indikator yaitu: menjelaskan keunikan ragam gerak, unsur pendukung tari serta iringan tari.

Untuk mengetahui kemampuan belajar siswa pada pembelajaran seni tari dalam model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media kartu soal, maka peneliti menggunakan eksperimen kuasi desain terhadap dua kelas, yakni kelas yang menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media kartu soal dan kelas yang tanpa menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media kartu soal. Oleh karena itu, kedua kelas akan digunakan pada instrumen tes kognitif dari awal (*pretest*) sampai dengan keadaan akhir (*posttest*). Berdasarkan observasi ditempat objek penelitian, maka penulis tertarik untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul “Model TGT Berbasis Kartu Soal Dalam Pembelajaran Tari Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama”.

B. Identifikasi Masalah

Berangkat dari latar belakang masalah di atas maka beberapa masalah pembelajaran seni budaya khususnya pembelajaran seni tari kelas VIII di SMP Negeri 1 Rantau Utara dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Suasana belajar yang pasif.
2. Siswa kurang fokus saat pembelajaran berlangsung.
3. Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru.
4. Belum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) berbasis media kartu soal.

5. Tingkat kemampuan belajar yang dimiliki siswa kurang baik.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari kesimpang siuran dalam menyelesaikan penelitian ini maka perlu adanya pembatasan masalah agar cakupan yang diteliti tidak terlalu luas. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Belum diterapkannya model TGT berbasis kartu soal dalam pembelajaran tari untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa Sekolah Menengah Pertama.
2. Bagaimana langkah-langkah dalam pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan media kartu soal yang dibuat oleh siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan: “Bagaimana penerapan dan langkah-langkah dalam peningkatan kemampuan belajar siswa dengan menggunakan model TGT berbasis kartu soal dalam pembelajaran tari untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa Sekolah Menengah Pertama?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai peneliti dari kegiatan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan penerapan model TGT berbasis kartu soal dalam pembelajaran tari untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa Sekolah Menengah Pertama.
2. Mendeskripsikan langkah-langkah dalam pembelajaran model *Team Game Tournament* (TGT) menggunakan media kartu soal yang dibuat oleh siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa; penelitian ini akan membantu meningkatkan kemampuan belajar mereka dalam mata pelajaran seni tari. Selain itu penelitian ini dapat membantu siswa dalam belajar bekerja sama dan bersosialisasi dengan orang lain melalui penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media kartu soal.
2. Bagi Guru; penelitian ini akan dapat memberikan informasi tentang penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa kelas VIII SMP pada mata pelajaran seni tari.
3. Bagi sekolah; kontribusi penelitian ini adalah bukti konkrit untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, dan luaran siswa sehingga kualitas sekolahpun dapat meningkat.
4. Bagi peneliti; hasil penelitian ini nantinya akan menjadi bagian dari pengabdian yang dapat dijadikan refleksi untuk terus mengembangkan inovasi dalam pembelajaran.
5. Untuk penelitian selanjutnya; model *Team Games Turnament*

diharapkan dapat mengembangkan media yang berbentuk kartu menjadi media berbentuk information technology (IT).

G. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang dikemukakan oleh penulis, maka diajukan hipotesis sebagai berikut:

Ho: Tidak ada perbedaan hasil kemampuan belajar siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis kartu soal pada siswa SMP.

Ha: Ada perbedaan hasil kemampuan belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis kartu soal pada siswa SMP.