

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan merupakan kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pembelajaran. Menurut Santrock (2017: 216-217) Permainan dalam pembelajaran sangat membantu dalam membuat suasana belajar yang menyenangkan. Istilah permainan berasal dari kata dasar “main yang mendapat imbuhan” “peran”. Neni Noviza (2018; 1-18) Jurnal Raden Fatah (Wardah) Vol. 19 No. 01 Permainan tradisional dapat menjadikan kegiatan bermanfaat untuk jasmani dan mental anak-anak. Permainan mampu merangsang indera manusia melalui eksplorasi proses berfikir, berimajinasi, dan merespon suatu obyek permainan untuk di jadikan bahan dalam karya tari.

Rangsang adalah suatu hal yang datang dari lingkungan yang dapat menyebabkan respon tertentu pada tingkah laku. Menurut Juju Masunah dan Tati Narawari (2003: 254) menyatakan bahwa “Rangsang atau stimulus bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, semangat, dan melahirkan suasana pembelajaran yang bervariasi membahagiakan dan tidak monoton”. Penggunaan rangsang untuk belajar haruslah sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Smith (1985: 21) Rangsangan merupakan indera manusia dalam menentukan proses penataan tari, atas obyek yang ditangkap secara konsepsi dalam ruang gerak. Trie Wahyuni (2017: 135-150) Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta Vol. 06 No.01 “Rangsangan tari merupakan sebuah ide imajinasi dari penata tari dengan cara menuangkan rasa yang sudah divisualisasikan.

Pemikiran tersebut membangkitkan pikiran dan keinginan untuk merealisasikan tarian tersebut kedalam sebuah garapan.

Menurut Smith (1985: 21), rangsang terbagi menjadi lima jenis yaitu : rangsang auditif, rangsang visual, rangsang gagasan (idesional), rangsang peraba, rangsang kinestetik. Di simpulkan bahwa rangsang bisa menjadi pembelajaran sebagai indera manusia dalam menentukan proses dalam ruang gerak untuk menjadi sebuah karya tari.

Pembelajaran merupakan suatu tahap interaksi antar guru dan siswa juga sumber harus memiliki peran agar siswa terbantu tahap pembelajarannya. Menurut Syaiful (2009: 61) : Pembelajaran merupakan penentu utama keberhasilan untuk pendidikan siswa dalam menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar. Sesuai dengan pendapat di atas, pembelajaran merupakan kunci dari keberhasilan suatu pendidikan. Aprida Pane (2017: 333-352) Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman Vol. 03 No. 02 Pembelajaran adalah proses peserta didik dan pendidik dalam suatu lingkungan belajar secara berlangsung. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tersebut penentu utama keberhasilan dan bisa menjadi aspek kreatif dalam seni tari sebagai motivasi peserta didik melalui lingkungan praktek secara berlangsung.

Kreatif merupakan skill untuk membuat kombinasi baru, asosiasi baru sesuai bahan, informasi, data ataupun elemen yang telah ditetapkan agar dapat menjadi lebih bermanfaat. Siswa dituntut untuk kreatif dalam menciptakan hal baru yang belum pernah ada. Dalam mengembangkan kekreatifan siswa untuk pembelajaran seni tari SMP, guru dituntut untuk dapat memberikan perhatian

sesuai dengan karakter siswa. Karakter siswa diantaranya permainan yang monoton menyatu dengan alam dan hewan. Maka dari itu, pendidikan dalam seni tari haruslah lebih mendominankan aktivitas meningkatkan tahap kreativitas yang berhubungan dengan guru harus lebih berperan menjadi transformator, motivator, dan dinamisator. Menurut Semiawan (2008: 16) “Kreatif merupakan penerapan dalam pemecahan masalah untuk memberikan kemampuan gagasan yang baru. Agus Makmur (2015: 1-15) EduTech Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial Vol. 01 No. 01 Kreativitas adalah suatu proses yang memiliki beberapa aspek ketika digunakan secara kombinatif dan memiliki keseimbangan, aspek tersebut akan melahirkan kecerdasan dan kesuksesan

Maka penulis bertujuan untuk melihat keterampilan siswa SMP Cerdas Murni dalam bergerak aktif kreatif, pada kenyataannya sering diamati bahwa pembelajaran seni tari di sekolah pada umumnya tidak mengembangkan kecerdasan kreatif siswa. Kreatif juga sebagai penerapan berfikir mencari motivasi untuk menciptakan sebuah gerakan yang memiliki hubungan dekat atau tradisi daerah yang masih memegang teguh adat istiadat dari tradisi tersebut.

Tradisional adalah seseorang atau sekelompok masyarakat erat kaitannya dengan tradisi yang menjunjung tinggi ajaran dan adat istiadatnya leluhurnya. Menurut Sedyawati (1992 : 26) dalam perkembangan seni Tradisi merupakan persoalan manusia dalam perkembangan seni pertunjukan untuk proses penciptaan seni di dalam kehidupan masyarakat terhadap kondisi lingkungan, faktor seni tradisi biasanya dipengaruhi oleh keadaan sosial budaya setempat. Gustiana Mega Anggita (2018: 55-59) journal of sport science and education Vol. 03 No. 02

“Permainan tradisional adalah salah satu warisan budaya yang terdapat ciri khas dan nilai kearifan lokal dari setiap daerah yang terdapat di Indonesia”. Dalam tradisional, hal tersebut membuat sebuah perkembangan atau proses penciptaan seni tari melalui masyarakat terhadap tradisi yang baru, lalu di tuang dan dapat di jadikan suatu komposisi tari atau koreografi untuk menjadi pola gerakan-gerakan yang berhubungan dari adat istiadat.

Koreografi disebut sebagai komposisi tari adalah seni menciptakan atau merancang struktur atau tindakan sehingga menjadi pola gerak. Menurut Sal Murgiyanto (1983: 11) “Koreografi merupakan sebuah proses pemilihan dan pengaturan dalam menemukan gerakan-gerakan menjadi sebuah tarian, dan didalamnya terdapat beberapa laku yang kreatif”. Ivena Nathania (2021: 120-131) Jurnal Seni Tari UNNES JOURNAL Vol. 10 No. 02 “Peran koreografer merupakan seseorang yang memiliki pengetahuan dalam bidang seni tari dan sangat penting dalam menyukseskan pertunjukan tari untuk menciptakan sebuah karya tari”.

Untuk itu, penulis menggunakan rangsangan visual sebagai perangsang pembelajaran seni tari terhadap siswa SMP Cerdas Murni di kelas VIII. Materi yang dipilih dalam pembelajaran yaitu proses kreatif siswa menggunakan properti untuk gerak tari Melayu. Terpilihnya materi menggunakan properti sebagai stimulus dalam pembelajaran tari, karena objek yang digunakan yaitu properti untuk menginspirasi siswa dalam menciptakan gerak tari. Banyak properti tari Melayu contohnya selendang, payung, songket sebagai permainan di dalam tari Melayu. Melalui objek properti tersebut siswa diharapkan mampu membangun

imajinasi, sehingga lebih mudah dibimbing untuk menciptakan gerakan-gerakan kreatif sesuai dengan kemampuan dan pengetahuannya.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan proses pelaksanaan pembelajaran tari melalui stimulus gerak dan dalam menggunakan properti permainan tari melayu untuk mengembangkan proses kreatif siswa SMP Cerdas Murni.

B. Identifikasi Masalah

Menurut Suriasumantri (2001: 309) : Merupakan suatu masalah dimana objek dalam suatu jalinan permasalahan tersebut bisa kita kenali dari tahap permulaan dari penguasaan. Hal ini agar dapat memudahkan menemukan jawabannya. Adapun identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan pembelajaran melalui proses kreatif dengan menggunakan properti permainan tradisional melayu sebagai objeknya untuk meningkatkan kreativitas siswa SMP Cerdas Murni dalam pembelajaran seni tari.
2. Bagaimana kreativitas siswa dalam meningkatkan pembelajaran tari melalui rangsang kreatif.
3. Siswa kurang mampu menyerap informasi dan bahan ajar yang diberikan oleh guru karena kurangnya rangsang gerak tari yang kreatif.
4. Sarana dan Prasarana disekolah belum memadai dengan mata pelajaran seni tari.
5. Antusias siswa mengikuti pembelajaran seni tari sangat rendah.

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penulis mencoba membatasi masalah, agar tidak terlalu luas pembahasan dalam penelitian ini. Hal yang sangat penting adalah pembatasan masalah, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penerapan pembelajaran melalui proses kreatif dengan menggunakan properti permainan tradisional melayu sebagai objeknya untuk meningkatkan kreativitas siswa SMP Cerdas Murni dalam pembelajaran seni tari.
2. Bagaimana kreativitas siswa dalam meningkatkan pembelajaran tari melalui rangsang kreatif.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses penerapan pembelajaran melalui proses kreatif dengan menggunakan properti permainan tradisional melayu sebagai objeknya untuk meningkatkan kreativitas siswa SMP Cerdas Murni dalam pembelajaran seni tari.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah bagian yang ada dalam sebuah pernyataan atau rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu yang akan diperoleh setelah

penelitian selesai dilakukan. Berhasil atau tidaknya suatu penelitian akan ditentukan dari tujuan penelitian. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menguji coba data tentang proses penerapan pembelajaran melalui rangsang gerak menggunakan properti sebagai objeknya untuk meningkatkan kreativitas siswa SMP Cerdas Murni dalam pembelajaran seni tari.
2. Untuk menguji coba data hasil pendekatan kreatif menggunakan properti terhadap proses rangsang kreatif siswa dalam pembelajaran tari.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini sebagai wahana penambahan wawasan dan pengetahuan bagi penulis dalam bidang penelitian dan penerapan teori yang telah di perkualiahan.
2. Menambah bahan bacaan perpustakaan Universitas Negeri Medan khususnya Fakultas Bahasa dan Seni Jurusan Sendratasik.
3. Sebagai sumber informasi tertulis mengenai Rangsang Kreatif dan pemanfaatan permainan bagi dunia pendidikan.
4. Bagi penulis sangat bermanfaat untuk membantu penulis dalam menyelesaikan salah satu tugas atau syarat kelulusan dalam mencapai sebuah gelar sarjana pendidikan.