

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

“Pendidikan di Indonesia merupakan aspek penting karena pendidikan mempengaruhi perkembangan manusia. Untuk membantu proses pembentukan karakter, mengembangkan ilmu serta mental pada anak sangat dibutuhkan pendidikan yang baik, agar dapat menjadi manusia yang mampu mengembangkan kepribadian, kecerdasan, keterampilan diri yang dibutuhkan dirinya maupun masyarakat untuk mencapai cita-cita suatu bangsa”. Sebagaimana yang dituliskan Gusti Ferri Sandaria, Sulistiawati Sulistiawati, Cicih Bhakti Purnamasari, dalam *Jurnal Pendidikan*. vol. 10, no. 2, 2022 hal 136- 142. Pendidikan tidak terlepas dari sekolah, sekolah memiliki peran penting dalam mengupayakan kecerdasan kehidupan bangsa. Begitu juga untuk mendapatkan lulusan yang berkualitas peranan orang tua serta pendidik memiliki pengaruh besar dalam pendidikan anak.

“Sekolah merupakan sarana pengembangan watak yang lebih baik agar memberikan dampak yang lebih positif dalam menuju proses kedewasaan dimasa yang akan datang”. Sebagaimana dikemukakan oleh Syefriani, *Jurnal Seni Drama, Tari dan Musik (KOBAS)* vol. 6, no. 1, 2019 hal 23-33. Proses belajar mengajar siswa di sekolah sesuai dengan peraturan pemerintah yang sudah disepakati bersama, maka proses pembelajaran di sekolah merupakan kegiatan yang disiplin dan terencana. Perencanaan tersebut berbentuk suatu proses yang meliputi kegiatan belajar mengajar, pengolahan kelas, dan pencapaian pembelajaran.

Begitu pula dalam tulisan Syakhruni, pada *Prosiding Seminar Nasional*, vol. 6, no. 1, 2019 hal 20-23, menuliskan “Pendidikan seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa, untuk membentuk manusia berkualitas, Khususnya dalam mengapresiasi karya seni tari. Sebagai siswa yang menjadi penerus generasi mempunyai peran penting dalam melestarikan seni tari”. Menyadari hal tersebut, maka perlu diterapkan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran agar tidak membosankan.

Kreativitas guru dalam memilih model serta media pembelajaran sangat menentukan kualitas pada pembelajaran yang dilaksanakan. Seperti yang dituliskan Mustika Abidin, dalam *Jurnal Kependidikan*, vol. 11, no. 2, 2017 hal 5-10, yaitu “Model pembelajaran atau metode pembelajaran dapat memberi acuan yang lebih untuk meningkatkan keefektifan serta keefisienan proses pembelajaran”. Hal tersebut juga dapat menuntun siswa supaya bisa lebih paham mengenai materi yang telah diberikan guru, karena guru menerapkan model pembelajaran yang lebih menarik pada proses penyampaian materi pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan pada tahapan belajar-mengajar. Dalam penjelasan Slavin (2019: 30-31) mengatakan bahwa TGT model pembelajaran kelompok yang menggunakan permainan dan dapat disesuaikan dengan topik apapun, permainan ini biasanya dapat lebih baik dari permainan individual, mereka memberi kesempatan bagi rekan untuk membantu satu sama lain dan menghindari salah satu masalah *game* individual yaitu lebih

konsisten bagi siswa untuk mencapai kemenangan dalam permainan. Jika semua siswa diletakkan pada kemampuan campuran tim, semua memiliki peluang bagus untuk menang.

Menurut Slavin (2019: 30-31) pembelajaran kooperatif tipe TGT ini terdiri dari 5 langkah tahapan, yaitu 1). Tahap penyajian kelas (*class presentation*), 2). Belajar dalam kelompok (*teams*), 3). Permainan (*games*), 4). Pertandingan (*tournament*), 5). Penghargaan kelompok (*teams recognition*). Dalam TGT ada penyajian materi bisa materi dari siswa maupun hasil dari siswa. Setelah belajar dari penyajian maka siswa membentuk kelompok yang heterogen baik kemampuan, jenis kelamin, agama, suku dalam setiap kelompoknya untuk belajar bersama mengerjakan tugas yang diberikan guru. Setelah belajar bersama kelompoknya sendiri, para anggota suatu kelompok akan berlomba-lomba dengan anggota kelompok lain sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing. Penilaian didasarkan pada jumlah nilai yang diperoleh kelompok peserta didik. Penghargaan diberikan kepada kelompok yang mampu mengumpulkan nilai paling tinggi.

Pada proses belajar-mengajar, penggunaan media pembelajaran merupakan hal penting. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Teni Nurrita, dalam *Jurnal Talizar*, vol.3, no.1, 2018, hal 171, mengatakan “Media pembelajaran ialah sebuah instrumen pendidikan yang digunakan guru untuk menyediakan bahan ajar, mengembangkan kreativitas siswa, serta meningkatkan perhatian siswa terhadap proses pembelajaran”. Tetapi setelah diamati banyak tenaga pendidik di sekolah yang belum menggunakan alat bantu media

pembelajaran, sehingga kompetensi yang diharapkan tidak tercapai dengan baik.

Dalam hal ini penulis menerapkan media pembelajaran tari *Maena Fangowai* yang menggunakan media kartu pos bertujuan untuk dapat mengarahkan siswa agar bisa mengidentifikasi, mengapresiasi dan mengekspresikan tari-tari daerah Nias khususnya tari *Maena Fangowai*. Dengan adanya media kartu pos atau media kartu bergambar yang sudah dikemas oleh alumni Program Studi Pendidikan Tari tahun pada tahun 2020 yaitu Rizky Gultom dengan judul pengemasan kartu pos tari *Maena Fangowai* untuk siswa siswi Sekolah Menengah Pertama di kota Medan. Untuk penelitian kali ini penulis ingin menerapkan tari *Maena Fangowai* dengan menggunakan media kartu pos dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) dengan cara 5 tahapan yaitu (1) tahap penyajian kelas, dimana tahapan ini penulis memberikan soal *pretest* yang telah dikemas oleh penulis sebelum pembelajaran dimulai, (2) belajar dalam kelompok, dimana penulis sudah mulai menggunakan media kartu pos dalam proses belajar mengajar, (3) permainan (*games*), dimana setiap kelompok akan melakukan permainan yang ditentukan oleh penulis, (4) pertandingan, dimana setiap kelompok akan bertanding dan penulis akan memilih siapa yang akan menjadi pemenang, (5) penghargaan kelompok, dimana penulis akan memberikan *reward* kepada kelompok yang telah berhasil memenangkan pertandingan didalam proses belajar mengajar yang menggunakan media kartu pos tari *Maena Fangowai*. Dengan cara ini penulis bisa meningkatkan hasil belajar siswa siswi di sekolah MAN Batubara. Karena penulis tertarik untuk menerapkan tari *Maena Fangowai* di sekolah MAN Batubara, yang mana penulis mengambil sampel

kelas sepuluh (X) sesuai dengan KD 3.1 yaitu memahami konsep, teknik, dan prosedur tari tradisional. Dalam proses pembelajaran guru menjelaskan tentang konsep tari daerah setempat yaitu *Maena Fangowai*.

Tari *Maena Fangowai* merupakan salah satu daerah yang ada di Sumatera Utara. Tari *Maena Fangowai* berasal dari masyarakat Nias, tarian ini sudah dipelajari penulis pada semester empat (IV) di Program Studi Pendidikan Tari, Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Negeri Medan. Tarian ini merupakan salah satu mata kuliah teknik tari Nias yang diampu oleh ibu dosen Tuti Rahayu. Sehingga mahasiswa mengetahui tarian yang telah diajarkan oleh dosen tersebut.

Dalam penerapan melalui kartu pos pada pembelajaran seni tari khususnya tari *Maena Fangowai* belum pernah dilakukan pada sekolah MAN Batubara. Diharapkan dengan menggunakan media ini siswa dapat lebih mengerti setiap ragam dari tari *Maena Fangowai*. Media melalui kartu pos dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran karena adanya gambar serta keterangan disetiap kartu sehingga memudahkan guru untuk menjelaskan dan mempermudah siswa untuk menerima materi.

Madrasah Aliyah Negeri Batubara (MAN Batubara) adalah Sekolah Islam Negeri yang terletak di JL. Perintis Kemerdekaan No 76 Limapuluh Kabupaten Batubara, Sumatera Utara. Dalam proses pembelajaran sekolah ini sudah menggunakan kurikulum 2013 pada pembelajaran umum maupun agama. Seni Budaya merupakan salah satu bidang studi yang ada di MAN Batubara. Sesuai dengan silabus dan RPP seni budaya kelas X pembelajaran tari berfokus pada

tari tradisi setempat. Dari hasil observasi penulis menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu guru bidang studi bukan berlatar belakang pendidikan seni tari sehingga guru kurang menguasai materi mengenai seni tari. Guru kurang kreatif dalam memilih media dalam pembelajaran dan cenderung menggunakan metode ceramah serta bahan ajar yang digunakan hanya sebatas buku paket pegangan guru. Karena hal tersebut, mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih minim, karena itu siswa tidak mengerti dan mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Berlandaskan uraian yang telah dipaparkan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Kartu Pos Tari *Maena Fangowai* Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Siswi MAN Batubara”**.

B. Identifikasi Masalah

Masalah penelitian berpengaruh pada kualitas penelitian. Artinya permasalahan didalam penelitian yang dikumpulkan secara matang menentukan hasil akhir pada penelitian. Identifikasi masalah merupakan langkah pertama dalam proses penelitian dan dapat dipahami sebagai upaya untuk mendefinisikan upaya yang ada dan membuat masalah terukur. Identifikasi masalah pada penulis ini yaitu:

1. Rendahnya hasil belajar mata pelajaran seni budaya khususnya seni tari dikelas X IPA-1 MAN Batubara
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran seni budaya di MAN

Batubara

3. Belum tersedianya media kartu pos tari *Maena Fangowai* pada materi tari tradisional setempat di MAN Batubara.
4. Belum pernah diterapkannya media kartu pos tari *Maena Fangowai* pada materi tari tradisional setempat di MAN Batubara.
5. Minimnya literasi seni tradisi daerah *Nias* untuk dijadikan materi bahan ajar disekolah
6. Masih banyak guru seni budaya yang kurang paham memilih model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran
7. Guru bukan berlatar belakang pendidikan seni tari dan kurang memahami materi pembelajaran tari

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah adalah ruang lingkup permasalahan yang dibatasi oleh penulis agar tidak terlalu luas cakupan penelitian, hingga penelitian menjadi lebih terarah pada tujuan utama. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penerapan media pembelajaran kartu pos pada tari *Maena Fangowai* melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPA-1 MAN Batubara.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah pernyataan yang disusun dengan adanya permasalahan dan akan dicari hasilnya melewati pengumpulan data pada proses penelitian. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana penerapan

media pembelajaran kartu pos tari *Maena Fangowai* melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPA-1 MAN Batubara?

E. Tujuan Penelitian

Dilakukannya penelitian pasti memiliki tujuan. Berhasil atau tidaknya penelitian dilihat dari tercapai atau tidaknya tujuan penelitian. Maka tujuan yang dicapai pada penelitian ini adalah untuk:

1. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam menerapkan media kartu pos materi tari *Maena Fangowai* dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang tujuannya sudah tercapai dengan baik, diharuskan mempunyai kebermanfaatan. Adapun manfaat penelitian yang dikaji oleh penulis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a) Sebagai sarana informasi kepada lembaga pendidikan dalam menerapkan media kartu pos pada materi tari *Maena Fangowai* untuk sekolah menengah keatas.
 - b) Penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai sumber relevan, masukan atau perbandingan bagi pihak peneliti lain yang akan melakukan penelitian sejenis yang akan datang.
2. Manfaat Praktis
 - a) Bagi penulis

Sebagai tambahan pengetahuan kepada penulis untuk menerapkan media kartu pos dalam pembelajaran tari *Maena Fangowai* untuk siswa siswi kelas X MAN Batubara.

b) Bagi Pendidik dan Calon Pendidik

Menambah pengetahuan dalam menentukan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran tari *Maena Fangowai*.

c) Bagi Siswa

Dapat meningkatkan hasil belajar siswa siswa MAN Batubara dengan adanya penerapan kartu pos melalui model pembelajaran TGT.

d) Bagi sekolah

Memajukan keunggulan pembelajaran di sekolah sehingga memiliki lulusan yang bermutu dan menghasilkan siswa yang berprestasi yang akan menjadi contoh bagi sekolah lain.