

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Lembaga pendidikan adalah suatu lembaga yang bertujuan mengembangkan potensi manusia yang dimiliki seseorang agar mampu menjalankan tugas-tugas kehidupan sebagai manusia baik secara individual maupun sebagai anggota masyarakat. Kegiatan untuk mengembangkan potensi itu harus dilakukan secara terencana, terarah dan sistematis guna mencapai tujuan tertentu. Perguruan tinggi adalah lembaga pendidikan tinggi yang diselenggarakan oleh pihak negeri maupun swasta. Salah satu perguruan tinggi negeri di Jakarta yang menghasilkan tenaga pendidik adalah Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Setiap fakultas dibagi ke dalam beberapa jurusan. Salah satunya Fakultas Bahasa dan Seni (FBS), memiliki Prodi Seni salah satunya adalah Program Studi Sendratasik.

Prodi studi Pendidikan Sendratasik merupakan pendidikan seni drama, tari, dan musik. Struktur kurikulum pada prodi seni tari terbagi menjadi 4 bagian dalam satuan sks dengan jumlah 144 diantaranya, mata kuliah umum (MKU) 13 sks, mata kuliah dasar kependidikan (MKDK) 12 sks, mata kuliah bidang keahlian dan penunjang (MKBKP) 107 sks dan mata kuliah pembelajaran (MKP) sebanyak 12 sks maka dari itu presentase terbesar ada pada mata kuliah bidang keahlian dan penunjang yang terdiri dari 45 sks terkait dengan mata kuliah yang berfokus pada aspek kognitif 62 sks yang berkaitan dengan aspek psikomotor dan keterampilan

Lebih khusus pada 62 sks MKBK yang terdiri dari mata kuliah tari dasar betawi, tari sunda, tari jawa, tari sumatera, tari aceh, tari bali, tari sulawesi, tari jawa timuran, komposisi tari, olah tubuh, tehnik tari, tari pendidikan PAUD, SD,SMP,SMA dan SLB, koreografi dan beberapa mata kuliah apresiasi seni secara umum. kenyataannya perlu dilakukan pembentukan pemikiran untuk mengetahui perkembangan awal mahasiswa Prodi Pendidikan Sendratasik angkatan 2016 sebelum memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan baik secara teori dan praktek.

Secara praktek mahasiswa prodi sendratasik harus menempuh beberapa mata kuliah yang berkaitan dengan gerak tari secara berjenjang dari materi gerak dasar hingga koreografi dimana mahasiswa sudah mampu mencipta sebuah karya tari baru. Pada mata kuliah olah tubuh mahasiswa mendapatkan materi dasar-dasar gerak untuk mendukung kemampuan dan keterampilan gerak mahasiswa. Dalam mata kuliah olah tubuh mahasiswa diolah secara gerak dan kreativitas baik secara individual maupun kelompok. Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan kreativitas dalam bergerak sebagai bekal untuk menepuh mata kuliah gerak tari selanjutnya.

Kreativitas merupakan suatu tindakan individu dalam mengalami suatu proses belajar bagi mahasiswa, sehingga dapat memiliki motivasi untuk mengungkapkan ekspresi dalam bentuk karya. Ketika menyampaikan suatu ekspresi yang mempunyai nilai keindahan dan dapat dinikmati. Kreativitas selalu berada di belakang sebuah penemuan besar yang dikembangkan secara maksimal,

serta dianggap penting karena diharapkan melalui kreativitas seseorang mampu mengembangkan ide-ide kreatif dalam menciptakan inovasi..

Penerapan aspek kreativitas dalam bergerak dilakukan ketika mahasiswa diminta untuk berkreasi membuat gerak tari. Kreativitas dalam perkembangannya sangat terkait dengan empat aspek, yaitu aspek pribadi, pendorong, proses, dan produk. Ditinjau dari aspek pribadi, kreativitas muncul dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya. Ditinjau sebagai proses, menurut Torrance dalam Munandar, kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya.¹ Munandar mendefinisikan kreativitas adalah

“kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Munandar mengartikan bahwa kreativitas sesungguhnya tidak perlu menciptakan hal-hal baru, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan yang dimaksud dengan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada, dalam artian sudah dikenal sebelumnya adalah semua pengalaman yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya termasuk segala pengetahuan yang pernah diperolehnya. Oleh karena itu, semua pengalaman memungkinkan seseorang mencipta dengan menggabungkan unsur-unsur menjadi sesuatu yang baru.”²

Intinya kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dari hal yang sudah ada, dalam hal ini kreativitas diartikan sebagai proses mental didasarkan pada kognisi, berpikir produktif,

¹ Utami Munandar, Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hlm.27.

² Utami Munandar, Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak. (Jakarta: PT Gramedia Widya Sarana Indonesia 1992), hlm.39.

berpikir divergen, berpikir asosiatif, perilaku evaluatif, dan keterampilan komunikatif.

Hal yang terpenting dalam kreativitas adalah bagaimana individu tersebut dapat mengungkapkan isi hatinya melalui gerakan yang ritmis dan indah. Mengembangkan kreativitas sebaiknya diberikan kebebasan berpikir, agar dapat bereksplorasi dengan leluasa. Selain itu juga sifat sensitif dan fleksibel juga perlu dikembangkan dalam pengembangan kreativitas. Untuk memunculkan gerak-gerak kreatif hendaknya memerlukan rangsangan baik. Stimulus yang diberikan akan mempermudah seseorang untuk memperoleh ide. Dalam pembelajaran rangsangan dapat berasal dari media pembelajaran. Banyak jenis media yang bisa diberikan seperti realia, audio, visual, dan audio-visual, khusus untuk pembelajaran praktek tari lebih baik digunakan media audio seperti musik. Musik yang dinamis dapat memberikan rangsangan gerak, jika musik tersebut dapat membangkitkan semangat dan rasa senang maka akan tercipta gerakan yang kreatif.

Menurut Jazulli bahwa pada dasarnya pembelajaran tari membutuhkan musik sebagai pendampingnya. Musik yang digunakan sebagai stimulus atau rangsangan nanti akan sangat berpengaruh terhadap kreativitas gerak mahasiswa. Musik dalam hal ini akan berperan sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa prodi Pendidikan Sendratasik.³ Media merupakan salah satu komponen pendukung dalam proses pembelajaran baik secara formal maupun informal.

³ M.Jazuli, *Peta Dunia Seni Tari*, (Semarang: CV Farishma Indonesia, 2016), hlm.58.

Media pembelajaran idealnya digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut Gerlach & Elly dalam Azhar, bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, Fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁴

Media yang digunakan pada pembelajaran di perguruan tinggi tentunya jauh lebih beragam disesuaikan dengan kebutuhan mata kuliah masing-masing yang ditempuh oleh mahasiswa. Dalam pembelajaran tari, media yang digunakan adalah musik iringan yang disajikan ke dalam media audio recorder ataupun media secara langsung yaitu realia. Media audio recorder yaitu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan materi pembelajaran melalui suara-suara ataupun bunyi yang direkam menggunakan alat perekam suara kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutarnya.

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sangat berdampak terhadap hasil akhir yang akan diperoleh, maka dari itu pemilihan media pembelajaran perlu ditinjau berdasarkan kriteria kebutuhan dan tujuan yang akan dicapai. Pemilihan media yang tidak tepat akan mengganggu proses penyampaian materi dan juga dapat mengurangi minat dalam mengikuti pembelajaran. Dalam

⁴ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm.3.

permasalahan ini pembelajaran yang dilakukan di perguruan tinggi tentunya berbeda dengan sekolah. Khususnya pembelajaran tari di perguruan tinggi yang lebih terfokus pada aspek psikomotor atau gerak.

Penggunaan media di prodi sendratasik angkatan 2016 pada mata kuliah olah tubuh berupa musik rekaman atau audio recorder. Penggunaan media audio recorder berpengaruh terhadap hasil kreativitas gerak mahasiswa. Kualitas Suara yang dihasilkan oleh recorder sebagai acuan mahasiswa ketika diminta untuk melakukan kreativitas bergerak dengan iringan musik ilustrasi yang dihasilkan melalui media audio recorder. Faktanya mahasiswa kerap kali konsentrasinya buyar jika kualitas suara yg dihasilkan audio recorder itu tidak sesuai dengan suara musik jika dibandingkan dengan suara yang dihasilkan oleh alat musik aslinya hal ini juga didukung oleh kemampuan indera manusia yang terbatas dalam menangkap bunyi atau suara yang dihasilkan oleh audio recorder.

Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media realia tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya. Realia dapat digunakan dalam kegiatan belajar dalam bentuk sebagaimana adanya, tidak perlu dimodifikasi, tidak ada perubahan kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan aslinya dalam hal ini media realia yang merupakan bentuk media secara nyata dari alat musik yang mengeluarkan suara atau bunyi sebagai iringan mahasiswa dalam berkreativitas gerak. Media realia memiliki kualitas suara yang jauh lebih baik sehingga mahasiswa dapat fokus terhadap pengembangan gerak yang mereka

lakukan dan bahkan mampu menghayati tiap dentuman suara yang dihasilkan sehingga dapat memunculkan hasil kreativitas yang baik pula.

Berdasarkan uraian di atas dapat dilakukan penelitian secara mendetail tentang pengaruh penggunaan musik sebagai iringan tari dalam media audio recorder dan media realia terhadap hasil kreativitas gerak mahasiswa, untuk mengetahui perbedaan hasil kreativitas mahasiswa dengan musik iringan tari dalam media audio recorder dan media realia dan media manakah yang lebih baik untuk meningkatkan hasil kreativitas mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta program studi Pendidikan Sendratasik. Permasalahan tersebut akan dideskripsikan dan didokumentasikan ke dalam bentuk penulisan ilmiah dengan mengangkat objek penelitian tersebut.

B. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah dari latar belakang diatas adalah :

- 1) Manakah yang lebih efektif terhadap hasil kreativitas pengembangan gerak antara musik iringan dengan media audio recorder atau media realia?
- 2) Apakah hasil kreativitas pengembangan gerak antara musik iringan dengan media audio recorder lebih baik dari pada musik iringan dengan media realia?
- 3) Apakah hasil kreativitas pengembangan gerak antara musik iringan dengan media realia lebih baik dari pada musik iringan dengan media audio recorder?

- 4) Bagaimana memilih *treatment* yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa untuk melakukan pengembangan gerak menggunakan musik iringan dengan media REALIA musik iringan dengan media audio recorder?
- 5) Bagaimana memilih *treatment* yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa untuk melakukan pengembangan gerak menggunakan musik iringan dengan media audio recorder?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil kreativitas gerak yang diberi musik iringan tari dalam media realia dengan musik iringan tari dalam media audio recorder?
2. Apakah terdapat pengaruh media musik iringan tari terhadap hasil kreativitas gerak?
3. Apakah hasil kreativitas yang diberikan media realia lebih baik daripada yang diberikan media audio ?

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang penelitian yang penulis harapkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis sebagai untuk menambah ilmu pengetahuan serta masukan informasi khususnya tentang minat belajar siswa dengan berbasis media audio recorder dan musik pengiring realia.

2. Bagi mahasiswa merupakan salah satu usaha dalam rangka meningkatkan hasil kreativitas gerak dengan pembelajaran berbasis media audio recorder dan media realia.
3. Bagi guru sebagai bahan masukan dalam penggunaan sumber belajar, dan media pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar dapat lebih optimal
4. Bagi sekolah diharapkan sebagai bahan masukan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar dan media pembelajaran.
5. Bagi pemerintah sebagai sumber kajian ilmiah yang bermanfaat untuk generasi penerus kedepan nantinya.
6. Bagi mahasiswa prodi pendidikan Sendratasik fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta sebagai sumber ilmiah.