

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Musik Iringan Tari

Musik adalah pendukung utama untuk gerakan-gerakan tarian. Musik yang digunakan dalam tarian disebut musik iringan tari, ada beberapa macam bentuk musik iringan tari yang digunakan misalnya : suara tepukan tangan ke bagian tubuh, hentakan kaki ke lantai, dan bunyi bunyian lainnya. Musik iringan tari seperti di atas disebut iringan tari internal. Sedangkan iringan yang berasal dari nyanyian, kata-kata, pantun, permainan alat musik sederhana hingga orkestra yang besar disebut iringan tari eksternal.¹

Musik iringan tari adalah bentuk musik pengiring yang sudah terpola dari segi birama, harmoni, tempo, dinamika, ritmis, dan melodinya. Untuk terbentuknya sebuah iringan tari maka digunakan alat alat musik yang berbentuk instrumental maupun vokal untuk mengiringi gerak tari.

Sal Murgianto menyatakan bahwa hubungan tarian dengan musik pengiringnya dapat terjadi pada aspek bentuk, gaya, ritme, suasana, atau gabungan dari aspek-aspek itu. Penulis menggunakan aspek tempo dan suasana sebagai fokus untuk mengukur hasil kreativitas . Tempo merupakan ukuran kecepatan

¹ Murgianto Sal, M.A. *KOREOGRAFI (Pengetahuan Dasar Komposisi Tari)*, (Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1983), h. 45

dalam birama musik². Ukuran kecepatan bisa diukur dengan alat yang bernama metronom. Tempo juga dapat dikatakan sebagai cepat lambatnya dari suatu nada. Tempo terdiri dari beberapa macam diantaranya Largo (tempo lambat), moderato (sedang), dan presto (cepat). Hal yang ditekankan dalam aspek tempo pada penilaian kreativitas gerak yaitu intensitas cepat dan lambatnya musik iringan tari tersebut dimainkan baik secara langsung maupun rekaman.

Jadi musik iringan tari merupakan musik yang digunakan untuk mengiringi sebuah tarian yang sudah terpolakan tempo dan biramanya baik secara internal maupun eksternal.

2. Media Pembelajaran

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi dalam penyampaian materi pelajaran. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.³

² Jamalul, *Pengajaran Musik melalui Pengalaman Musik*, (Jakarta : Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, proyek pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan , 1988), h. 67

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

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting yaitu sebagai komponen pendukung untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Setiap proses belajar mengajar akan mencakup beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode, dan media serta evaluasi. Penggunaan metode dan media dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan dalam usaha membuat proses belajar mengajar yang efektif. Penggunaan metode dan media ini bertujuan agar siswa dapat belajar lebih efektif dan efisien sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Kata media berasal dari bahasa *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. 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

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa media berfungsi sebagai perantara yang digunakan guru untuk: memotivasi belajar peserta didik, memperjelas informasi/pesan pengajaran, memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting, memberi variasi pengajaran, memperjelas struktur pengajaran.

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

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Media pembelajaran sebagai komponen, hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

a. Jenis jenis Media

Media banyak macamnya. ditinjau dari jenisnya, yaitu dibedakan menjadi media audio, media visual, media audio-visual, dan media serbaneka. Menurut Hujair macam-macam media mencakup :⁵

1) Media audio : radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder, dan telepon.

2) Media visual :

a) Media visual diam : foto, buku, ensiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi dan barang hasil cetakan lain, gambar, ilustrasi, kliping, film bingkai/slide, film rangkai (film stip), transparansi, mikrofis, proyektor, grafik, bagan, diagram, sketsa, poster, gambar kartun, peta, dan globe.

b) Media visual gerak : film bisu.

3) Media audio-visual

a) Media audiovisual diam : televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara.

b) Media audiovisual gerak : video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara.

4) Media serba aneka :

Papan dan display: papan tulis, papan pameran/pengumuman/majalah dinding, papan magnetik, white board, mesin pangganda.

⁵ AH. Sanaky Hujair, *Media Pembelajaran* , (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm.9.

- 5) Media Tiga dimensi : realia, sampel, artifact, model, diorama, *display*.
- 6) Media teknik dramatisasi : drama, pantomim, bermain peran, demonstrasi, pawai/karnaval, pedalangan atau panggung boneka, simulasi.
- 7) Sumber belajar pada masyarakat : kerja lapangan, studi wisata, perkemahan.
Belajar terprogram Komputer
- 8) Media yang tidak memerlukan keahlian khusus misalnya : Papan tulis / whiteboard, Transparansi (OHT), Bahan cetak (buku, modul, *handout*).
- 9) Media yang memerlukan keahlian khusus: Program audio visual Program slide, Microsoft Powerpoint, Program internet.

b. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknya lah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audiovisual dan audial.⁶

Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan karena obyek terlalu besar, obyek terlalu kecil, obyek yang bergerak terlalu lambat, obyek yang bergerak terlalu cepat,

⁶ Daryant., *Media Pembelajaran* (Jakarta : Pustaka pelajar,2010) h.13

obyek yang terlalu kompleks, obyek yang bunyinya terlalu halus, obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi.⁷

Pada proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan media adalah sebagai berikut:⁸

1) Kemampuan fiksatif

Artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

2) Kemampuan manipulative

Artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.

3) Kemampuan distributive

Artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau radio.

⁷ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung : PT Citra Aditya Bakti, 2003), hlm. 13.

⁸ *Ibid*, hlm.47

Media disini memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan kurikulum yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indera pendengaran, sedangkan 83% lewat indera penglihatan. Di samping itu dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar.⁹

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan komponen yang dapat mendukung proses penyampaian pesan kepada pihak lain. Sebuah pesan yang disampaikan tentunya akan lebih bermakna apabila pesan tersebut dapat dipahami dengan baik oleh penerima pesan tersebut. Peran media dalam penyampaian pesan sangat besar, pesan yang disampaikan dengan media yang menarik penerima pesan akan lebih cepat memahami pesan tersebut.

3. Audio Recorder

Salah satu jenis media pengajaran adalah media audio. Audio berasal dari kata *audible*, yang artinya suara yang dapat didengarkan secara wajar oleh telinga manusia. Kemampuan mendengar telinga manusia berada pada daerah frekuensi antara 20 sampai dengan 20.000 hertz, di luar itu manusia tidak mampu lagi mendengarkannya.¹⁰

⁹ Sudarwan Danim, *Media komunikasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995) , hlm. 1

¹⁰ Drs. Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 37

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal. Terdapat beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio, antara lain : radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa .¹¹

Kaitan audio sebagai media pembelajaran, maka suara-suara ataupun bunyi direkam dengan menggunakan alat perekam suara, kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutar. Jika suara / bunyi tadi diperdengarkan ke peserta didik melalui stasiun pemancar radio, maka disebut media tersebut dikatakan sebagai radio .Brown menyatakan bahwa:

“Visual learners tend to prefer reading and studying charts, drawings, and other graphic information, while auditory learners prefer listening to lectures and lectures and audiotapes. Of course, most successful learners utilize both visual and auditory input”

Pendapat tersebut di atas dapat diartikan bahwa pembelajaran visual cenderung lebih suka membaca dan mempelajari bagan-bagan, gambar-gambar, dan informasi grafis lainnya, sedangkan pembelajaran audio lebih menyukai mendengarkan ceramah dan pita rekaman. Tetapi sebagian besar pembelajaran yang sukses menggunakan keduanya yaitu media audio dan visual.

3. Media realia (langsung)

Realia adalah suatu kenyataan yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Media realia adalah media yang ditampilkan merupakan

¹¹ Drs. Bambang Sutjipto, M.Pd, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 57

benda nyatanya. Dalam pembelajaran tari mengenai kreativitas gerak di sini dipakai media kongrit yang berupa *music live*

Penggunaan media realia lebih mendekatkan peserta didik (penerima pesan) dengan benda nyatanya sehingga akan semakin mudah memahaminya. Dalam hal ini *live* musik sebagai media realia akan memudahkan peserta didik dalam memahami musik iringan yang dimainkan secara *live*.

Media pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi nyata atau merupakan benda nyata akan memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik yang tidak akan mudah dilupakan. Dengan melihat sendiri benda nyatanya maka diharapkan peserta didik akan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata dan bukan hanya secara teori yang dipahaminya, namun benda sendiri hanya dilihat melalui gambar¹².

Pembelajaran tari dengan musik *live* akan memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik jika dibandingkan dengan media audio recorder. Peserta didik akan lebih baik dalam mengaplikasikan bunyi dentuman musik langsung ke dalam kreativitas bergerak .

Menurut Anderson (1987). Diantara kelebihan-kelebihan yang dimaksud adalah sebagai berikut¹³ :

- a) Dapat memberikan kesempatan yang semaksimal mungkin pada siswa untuk melaksanakan tugas-tugas nyata, atau tuga-tugas simulasi dan mengurangi transfer belajar.

¹² Arief S. Sadiman,dk, *Media Pendidikan : Pengertian ,Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta : Rajawali pers,2012) hlm.20

¹³ *Ibid*, hlm.126

Dalam pembelajaran tari peserta didik akan memaksimalkan kemampuan bergerak selama diberikan musik secara *live* dan meminimalisir meniru gerak peserta didik yang lainnya.

- b) Memudahkan pengukuran penampilan siswa, bila ketangkasan fisik atau ketrampilan koordinasi diperlukan dalam pekerjaan.

Pengukuran penampilan siswa dalam pembelajaran tari yang dimaksud adalah bagaimana penjiwaan atau wirasa siswa pada saat pengambilan nilai uji kreativitas dengan menggunakan media musik *live*

- c) Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengalami dan melatih ketrampilan manipulatif mereka dengan menggunakan indera peraba.

Dalam hal ini pada pembelajaran tari peserta didik akan memiliki kesempatan untuk melatih kepekaan gerak terhadap bunyi atau dentuman alat musik secara langsung yang dimainkan oleh pemusik.

Media realia yang digunakan adalah musik yang sumber bunyinya dari suara alat musik secara langsung yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam berkreativitas dalam gerak. Dari pendapat di atas peneliti menarik kesimpulan Penggunaan media realia merupakan perantara yang paling tepat karena peserta didik dapat langsung mengamati benda aslinya/nyatanya dalam sebuah materi pelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas.

4. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan mencipta, istilah yang banyak digunakan dalam menghubungkan kreativitas dan produk-produk kreasi,

dengan kata lain produk-produk kreasi merupakan hal yang penting untuk menilai kreativitas. Semiawan menyatakan bahwa kreativitas ialah kemampuan modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, dengan kata lain terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi sebuah hasil baru¹⁴.

Sedangkan Utami Munandar membagi kreativitas, menjadi tiga pengertian :

- a. Pertama, kreativitas dirumuskan sebagai hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang sudah ada.
- b. Kedua, kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap satu masalah, dimana penekannya adalah pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban.
- c. Ketiga, kreativitas secara operasional dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran (*fluency*), keluwesan (*fleksibilitas*), dan *orisinalitas* dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. “¹⁵

Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah mengkombinasikan hal-hal yang sudah ada menjadi hal baru melalui pemikiran kreatif. Seseorang arsitek juga menegaskan bahwa kreativitas adalah suatu

¹⁴Conny Semiawan, R , *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*, (Jakarta: Gramedia 2009), hlm.44

¹⁵SC Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Pada Anak dan Remaja*, (Jakarta: PT Gramedia Widya Sarana Indonesia ,2009) hlm.74

kemampuan seseorang yang mampu menyerap pemikirannya berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas adalah suatu proses yang bersifat fleksibel dalam menuangkan ide atau gagasan seseorang yang menghasilkan suatu yang baru dan berbeda. Pemikiran yang sederhana dan spontan akan memicu atau menggali kreativitas seseorang.

a. Aspek-aspek Kreativitas

Menurut Torrance dalam Munandar, aspek-aspek kreativitas meliputi:

1) Kelancaran berpikir

Merupakan kemampuan dalam menghasilkan ide, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan yang keluar dari pemikiran seseorang, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.

2) Keluwesan

Merupakan kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir menggantikan cara berpikir lama dengan cara berpikir yang baru dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

3) Elaborasi

Merupakan kemampuan dalam memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan menambahkan atau

memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik.

4) Orisinalitas

Merupakan Kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.¹⁶

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas terdiri dari aspek-aspek yang meliputi kelancaran berpikir, keluwesan, elaborasi, dan orisinalitas.

Penelitian ini menggunakan teori Kreativitas Torrance sebagai acuan pembuatan instrumen penelitian, diantaranya *origiality* (pengembangan dan ciri khas gerak), *flexibility* (variasi gerak), dan *elaboraty* (penjiwaan dan ekspresi). Ketiga aspek tersebut dikaitkan kembali dengan aspek tempo dan suasana dalam teori musik iringan tari sebagai acuan pembuatan instrumen penilaian

5. Hakikat Gerak

Gerak adalah tanda kehidupan, manusia sejak terbit matahari hingga larut malam sebelum tidur selalu melakukan gerak. Benda apa pun kalau sudah bergerak tentu dikatakan hidup, hidupnya sebuah benda bisa disebabkan oleh

¹⁶ SC Utami Munandar. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak*, (Jakarta: PT Gramedia Widya Sarana Indonesia 1992)., hlm.73

benda itu sendiri (ada jiwa sebagai penggerakannya) seperti manusia, tumbuhan-tumbuhan, dan hewan).¹⁷

Gerak sebagai unsur utama dalam tari, muncul karena ada tenaga yang menggerakkan, dan tubuh manusia sebagai alat untuk bergerak. Gerak dalam tari bisa sebagai upaya komunikasi, media ungkap, serta sebagai simbol dalam menyampaikan suatu ide atau gagasan kepada penonton.

Penyajian gerak dalam tari sekarang sudah bebas, misalnya dengan gerakan sehari-hari pun bisa diciptakannya sebuah karya tari dengan gerak-gerak yang spontan seperti :

- (1) gerak berjalan (maju, mundur, dan menyamping),
- (2) melompat,
- (3) menggunakan level dalam bergerak (rendah, sedang, tinggi),
- (4) berputar dan berayun,
- (5) gerak kombinasi (pengembangan/penggabungan gerak).

Laban dalam Dewi menjelaskan:

*“The material of the art of movement is the physical properties of the movements of the human body, which we shape and mould like a potter his clay, giving it intensity, rythm, stress, coherence in form, in short, vital expression of the experience of life. This requires craftsmanship and knowledge (in the body) of the essential nature of the material and how to handle it”*¹⁸

Pada kutipan tersebut Laban menguraikan bahwa gerak adalah kekayaan fisik dari tubuh manusia yang dibentuk seperti seseorang ahli keramik mengolah tanah liat, memberinya intensitas, ritme, tekanan yang

¹⁷ Sudiasa, Ida Bagus Ketut.. Bahan Ajar Komposisi Tari. Jakarta 2013 h.27

¹⁸ Melina Surya Dewi, *Dimensi Kreatif dalam Pembelajaran Seni Tari*, (Jakarta: Pascaikj 2013) hlm. 36

berpadu dalam bentuk dan merupakan ekspresi dari pengalaman hidup manusia. Hal ini membutuhkan keahlian dan pengetahuan tentang tubuh manusia dan sifat alamiah dari materi-materinya serta bagaimana mengaturnya. Maka untuk memahami gerak sebagai media ungkap ataupun sebagai materi dasar tari perlu dikaji teori Rudolf Laban dalam Dewi yang menyatakan bahwa:

Gerak secara luas dan mendalam melalui keempat faktor gerak (*motion factors*) yang saling menjalin membentuk hubungan. Keempat faktor tersebut yaitu ruang (*space*), waktu (*time*), tenaga (*effort*), dan alur gerak (*flow*). Konsep gerak laban tersebut didasarkan pada aktivitas gerak keseharian atau gerak yang *universal* dimana usaha (*effort*) mendasari setiap gerakannya¹⁹.

a. Ruang (*space*)

Tubuh manusia mempunyai bidang ruang yang berada di sekitar tubuh saat melakukan gerak. Setiap orang memiliki bidang tersebut yang hanya dihubungkan ke tubuhnya dan disebut ruang pribadi (*kinesphere*) dan ruang umum (*general space*) berada di luar jangkauan tubuh²⁰.

Dunlop dalam Dewi, menguraikan konsep Laban bahwa saat melakukan gerak dibutuhkan ruang, ruang menunjukkan arah (*direction*) kemana akan bergerak. bereksplorasi untuk menumbuhkan kesadaran ruang dan rasa kinestetik dalam melakukan gerak²¹.

Jika gerak difokuskan kepada bagian tubuh, terdapat tiga tingkat bidang ruang (*spatial area*) : 1) Tinggi dan di atas, 2) Sedang (*medium level and around the body*), 3) Rendah dan dalam (*beneath and deep*).

¹⁹ *Ibid.* hlm.36

²⁰ *Ibid* hlm. 34

²¹ Melina Surya Dewi, *Mengembangkan Kreativitas Tari anak dan Remaja*, (Jakarta: Pascaikj 2012), hlm. 22

Dapat ditarik kesimpulan bahwa ruang adalah tempat yang menunjukkan dinamika arah dan tingkat gerak yaitu ke depan, ke belakang, ke sisi kiri dan kanan, ke bidang atas dan bawah.

b. Tenaga (*weight*)

Menurut Hawkins dalam Dibia bergerak membutuhkan tenaga yang menggerakannya, tenaga adalah kualitas puncak dari gerakan dan pola-pola gerakan²². Gerak ditinjau dari penggunaan tenaga (penyebab gerak) mencakupi intensitas, tekanan dan kualitas. Intensitas adalah banyak sedikitnya tenaga yang digunakan dalam sebuah gerak. Penggunaan tenaga yang besar akan menghasilkan gerak yang kuat dan bersemangat, sebaliknya jika tenaga yang sedikit mengurangi rasa kegairahan, dan kemandirian dalam bergerak²³.

c. Waktu (*time*)

Setiap gerak yang dilakukan membutuhkan waktu baik gerak *estetis* maupun gerak *fungsional*.²⁴ Gerak fungsional seperti berjalan menuju sekolah tentu membutuhkan waktu, jika jarak yang ditempuh dekat maka waktu yang dibutuhkan lebih sedikit dibanding dengan jarak yang jauh. Perbedaan cepat atau lambat gerak berhubungan dengan tempo dengan kata lain waktu sangat erat kaitannya dengan tempo. Fungsi tempo dalam gerak tari memberikan kesan dinamis sehingga tarian indah untuk dinikmati.

²² Alma M Hawkins, *Bergerak Menurut Kata Hati*, Terjemahan I Wayan Dibia, (Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia 2003), hlm.5

²³ M. Jazuli, *Peta Dunia Seni Tari*, (Semarang: CV Farishma Indonesia 2016), hlm. 41

²⁴ Melina Surya Dewi, *Mengembangkan Kreativitas Tari Anak dan Remaja*.(Jakarta: Pascaikj 2012). hlm.66

Penjabaran struktur waktu yang meliputi aspek-aspek tempo, ritme, durasi dan irama. Tempo adalah kecepatan atau kelambatan sebuah gerak. Ritme dipahami dalam gerak sebagai pola perulangan yang teratur dari kumpulan-kumpulan bagian gerak yang berbeda kecepatannya. Durasi dipahami sebagai jangka waktu berapa lama gerakan itu berlangsung. Irama adalah cepat lambatnya gerak yang dapat menimbulkan daya hidup gerak, tergantung pengelolaan/pengaturannya.²⁵

“ada tiga faktor mengenai waktu, 1) Durasi (duration) yang berada pada kontinum sangat singkat sampai sangat panjang, 2) Kecepatan (speed) yang berada pada kontinum sangat cepat sampai sangat lambat, 3) Percepatan (*accelerating*) dan perlambatan (*decelerating*), yang merujuk pada sifat kecepatan (speed) yang selalu berubah atau tidak tetap didalam gerakan”.²⁶

Penjelasan para ahli diatas ketiga faktor waktu tersebut mampu menghasilkan kualitas gerak yang dinamis, dengan cepat atau lambat perubahan gerak yang di lakukan, jelas bahwa tempo sangat berpengaruh dalam hal ini. Lebih spesifik adalah musik yang sangat berkaitan dengan waktu dalam tari, karena musik memberikan kode-kode atau tempo yang jelas untuk melakukan perubahan gerak. Tempo yang jelas akan membuat gerakan bervariasi. Untuk merangkai gerak perlu melakukan transisi gerak, ketetapan gerak, serta mengawali dan mengakhiri gerakan tersebut.

²⁵ Jamalus, Pengajaran, *Musik Melalui Pengalaman Musik*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 1998). hlm. 30

²⁶ Melina Surya Dewi, *Mengembangkan Kreativitas Tari Anak dan Remaja*. (Jakarta: Pascaikj 2012). hlm.41

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan topik yang akan dilakukan peneliti adalah: Penelitian dari mahasiswa UPI jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Iftah Rani 2013 berjudul “Pengaruh Strategi Pengajaran Menyimak Melalui Media Video dan Melalui Media Realia Terhadap Hasil Meniru Gerak Tari Siswa Kelas V SD Gugus VII Sukawati Tahun Ajaran 2013/2014 ”. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif eksperimen murni. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil meniru gerak tari siswa dengan media video dan media realia. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Perbedaan penelitian Rani dengan penelitian ini ada pada pemilihan media yang diberikan. Penelitian ini berfokus pada media audio recorder dan media realia, dan hasil penelitian yang berbeda. Peneliti memfokuskan pada hasil kreativitas gerak dengan pemberian media audiorecorder dan media realia, sedangkan penelitian oleh Iftah Rani 2013 terfokus pada hasil meniru gerak tari melalui media video dan melalui media realia dan sasarannya pada siswa kelas V SD Gugus VII Sukawati Tahun Ajaran 2013/2014.

Penelitian yang dilakukan oleh Nafiah Himatun pada tahun 2012, mahasiswa UPI Pendidikan Seni Tari, dengan judul penelitian “Pemanfaatan Media Audio Recorder dan Tepukan Tangan Terhadap Hasil Kreativitas Gerak Anak Usia Dini PAUD Cahaya Insan Sumedang Jawab Barat. Penelitian ini menggunakan media audio recorder dan tepukan tangan sebagai media untuk mengetahui kreativitas anak.

Penelitian yang telah dilakukan menggunakan media audio recorder untuk mengetahui hasil kreativitas gerak mahasiswa Prodi Sendratasik angkatan 2016 Media yang berupa Audiorecorder dan media realia yang berupa musik live . penelitian Nafiah Himatun 2012 menggunakan media audio recorder dan realia yang berupa tepukan tangan untuk mengetahui hasil kreativitas gerak anak usia dini PAUD Cahaya Insan Sumedang Jawab Barat.

C. Kerangka Berfikir

1. Perbedaan hasil kreativitas yang diberi musik iringan tari dalam media realia terhadap hasil kreativitas gerak. Musik iringan tari dalam media realia adalah bentuk penyajian media pembelajaran yaitu musik iringan yang sumber bunyinya berasal dari alat musik secara langsung sebagai alat ukur dari hasil kreativitas gerak peserta didik. Pengaruh musik iringan tari dalam media audio recorder terhadap hasil kreativitas gerak. Musik iringan tari dalam media audio recorder adalah penyajian musik iringan dalam bentuk rekaman atau recorder untuk mengukur hasil kreativitas gerak peserta didik. Suara-suara ataupun bunyi direkam dengan menggunakan alat perekam untuk diperdengarkan kembali oleh peserta didik.
2. Musik iringan tari merupakan bentuk musik pengiring yang sudah terpola dari mulai birama, harmoni, tempo, dinamika, ritmis dan melodinya dengan menggunakan peralatan instrumental maupun vokal untuk mengiringi sebuah tarian. Media pembelajaran merupakan komponen penting sebagai alat untuk menyampaikan materi secara efektif dalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Kreativitas gerak merupakan

kemampuan peserta didik untuk menghasilkan pengembangan gerak, ciri khas gerak, variasi gerak, penjiwaan dan ekspresi sesuai dengan aspek kreativitas yang disampaikan oleh Torrance. Keterkaitan antara musik iringan tari dengan media terhadap hasil kreativitas gerak adalah adalah menempatkan musik iringan tari sebagai media, agar peserta didik mampu menghasilkan kreativitas gerak sesuai dengan aspek kreativitas. Hasil kreativitas gerak yang diberi Music iringan tari dengan media realia lebih baik daripada media audio recorder. Media realia memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik dengan melihat secara langsung bentuk alat music yang digunakan sebagai iringan tari . kualitas suara yang dihasilkan juga lebih baik dihasilkan sehingga siswa dapat menjiwai pada tiap gerak yang muncul disertai dengan ekspresi atau mimic wajah dan membuat kualitas gerak yang dihasilkan lebih sempurna.

3. Hasil kreativitas yang diberikan musik iringan tari dalam media realia lebih baik daripada musik iringan tari dalam media audio recorder karena Penggunaan media realia lebih mendekatkan peserta didik (penerima pesan) dengan benda nyatanya, sehingga akan semakin mudah memahami dan mudah diamati. Peserta didik akan lebih baik dalam mengaplikasikan bunyi dentuman musik langsung ke dalam kreativitas gerak.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian mempunyai fungsi memberikan jawaban sementara terhadap masalah atau research question²⁷. Berdasarkan kerangka berpikir yang dikemukakan di atas, maka hipotesis yang diajukan yaitu :

1. H₀: Tidak terdapat perbedaan hasil kreativitas gerak mahasiswa yang diberi musik iringan tari dalam media realia dengan musik iringan tari dalam media audio recorder .

H₁: Terdapat perbedaan hasil kreativitas gerak mahasiswa yang diberi musik iringan tari dalam media realia dengan musik iringan tari dalam media audio recorder.

2. H₀: Tidak terdapat pengaruh musik iringan tari terhadap hasil kreativitas gerak mahasiswa.

H₁: Terdapat pengaruh musik iringan tari terhadap hasil kreativitas gerak mahasiswa..

3. H₀: hasil kreativitas yang diberikan musik iringan tari dalam media realia lebih baik daripada musik iringan tari dalam media audio recorder.

H₁: hasil kreativitas yang diberikan musik iringan tari dalam media audio recorder lebih baik daripada musik iringan tari dalam media realia.

²⁷ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013) hlm. 42.