

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk belajar dalam meningkatkan sumber daya manusia. Oleh karena itu, sumber daya manusia perlu dikembangkan dari berbagai aspek melalui pendidikan. Aspek yang ditingkatkan tidak hanya pengetahuan saja, tetapi juga keterampilan dan sikap, agar kecerdasan intelektual, kinestetik, dan emosional sebagai warga negara dapat meningkat. Pendidikan tidak hanya dapat dilaksanakan di pendidikan formal saja, tetapi dapat dilaksanakan pada pendidikan informal dan pendidikan nonformal.

Pendidikan formal adalah pendidikan yang memiliki aturan resmi yang sangat ketat dalam segala aspeknya.¹ Pendidikan Informal adalah pendidikan yang tidak terstruktur yang berkenaan dengan pengalaman sehari-hari yang tidak terencana dan tidak terorganisasi.² Pendidikan nonformal adalah

¹ Rulam Ahmadi, *Pengantar Pendidikan* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014) Cet. 1, hlm. 81.

² *Ibid.*, hlm. 83.

pendidikan yang dilaksanakan secara terorganisasi di luar sistem persekolahan.³

Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 26 ayat (2) menyatakan bahwa “Pendidikan nonformal berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional.”⁴ Artinya, pendidikan nonformal dapat dijadikan tempat pembelajaran untuk menambah atau melengkapi dalam mengasah potensi atau bakat peserta didik di luar pendidikan formal.

Sanggar merupakan salah satu pendidikan nonformal sebuah lembaga pelatihan untuk melatih keterampilan anak. Sanggar merupakan tempat untuk kegiatan seni (tari, lukis, dan sebagainya).⁵ Dengan adanya sanggar, keterampilan seseorang dapat lebih terarah dan lebih jelas. Sanggar tari merupakan salah satu sanggar yang saat ini sudah banyak di masyarakat. Sanggar tari bisa dijadikan wadah untuk melatih seorang penari yang profesional.

Kegiatan menari merupakan kegiatan yang sangat erat hubungannya dengan geraknya seluruh anggota tubuh, dan tubuh sebagai media utama

³ *Ibid.*, hlm. 92.

⁴ https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://pmpk.kemdikbud.go.id/assets/docs/UU_2003_No_20_Sistem_Pendidikan_Nasional.pdf&ved=2ahUKEwjo0ffH9vrwAhULOSsKHSDtDt8QFjABegQIAxAG&usg=AOvVaw1xoYRthLwFqDiLa82BFANq diakses pada 05 April 2021

⁵ Sanggar (Def. 2) (n.d), Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, diakses melalui <https://kbbi.web.id/sanggar.html> , pada 06 April 2021.

untuk mengungkapkan ekspresi jiwa manusia. Melalui gerak tubuh, baik tidaknya keterampilan menari seseorang dapat ditentukan. Keterampilan menari memerlukan latihan-latihan yang menuju kepada pembentukan tubuh dan kualitas dalam menari seperti, kelenturan, kekuatan, keseimbangan tubuh, kepekaan terhadap musik, dan ekspresi dalam bergerak, sehingga seorang penari dikatakan terampil dalam menari.

Pelatihan tari yang terdiri dari latihan olah rasa, olah fisik, dan olah pikir untuk meningkatkan keterampilan menari adalah dengan pelatihan olah tubuh. Bagi seorang yang sedang belajar menari olah tubuh sangatlah penting, karena sebagai pondasi utama untuk seorang penari, dan olah tubuh memiliki tujuan untuk memperoleh fleksibilitas dan kelenturan otot tubuh agar tubuh siap dan mudah menerima segala bentuk gerak. Olah tubuh dapat dilatih secara terencana, teratur, bertahap, dan rutin, agar tidak terjadi kesalahan yang dapat mengakibatkan cedera.

Olah tubuh dalam kepenarian yang meliputi teknik gerak, kelenturan gerak, pemberian energi, pengaturan pernafasan, serta menggerakkan tubuh sesuai alur gerakan menjadi modal utama kesiapan seseorang penari untuk melahirkan gerakan tari yang bagus dan efektif.⁶

Di Sanggar Sigma *Dance Theatre* Indonesia, pelatihan olah tubuh menjadi materi dasar yang diberikan untuk peserta pelatihan, sebagai upaya

⁶ Hartati Hartati, "Keniscayaan Olah Tubuh Secara Anatomis Untuk Menari". Garak Jo Garik : Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni. Vol. 12 No. 1 (2016) hlm. 78.

peningkatan dalam keterampilan menari, tetapi banyak ditemukan keterampilan menari peserta pelatihan belum sepenuhnya maksimal dan baik. Olah tubuh pada Sanggar Sigma *Dance Theatre* Indonesia menjadi pelatihan tersendiri, yang artinya pelatihan olah tubuh pada Sanggar Sigma *Dance Theatre* Indonesia bukan sebagai bagian dari pelatihan tari. Olah tubuh pada Sanggar Sigma *Dance Theatre* Indonesia belum diimbangi dengan proses yang tepat dan hasil belajar yang optimal. Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada peserta pelatihan, di Sanggar Sigma *Dance Theatre* Indonesia. Berikut permasalahan yang terjadi: (1) kurang antusias dan semangat saat pelatihan; (2) kurangnya interaksi yang terjadi selama proses pelatihan; (3) peserta pelatihan kurang nyaman dengan cara penyampaian materi pelatihan olah tubuh; dan (4) kurang aktifnya peserta pelatihan dalam proses pelatihan. Hal ini disebabkan karena peserta pelatihan tidak berlatih dengan maksimal dan merasa bosan dengan kegiatan pelatihan, serta peserta pelatihan kurang paham dan pentingnya olah tubuh untuk keterampilan menari.

Keterampilan menari yang dinilai dalam pelatihan olah tubuh pada Sanggar Sigma *Dance Theatre* Indonesia berupa rangkaian materi yang diberikan selama pelatihan berlangsung yaitu berupa keterampilan menari dengan tema yang berbeda-beda, seperti fauna, flora dan sehari-hari.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Utami pada tahun 2019 dengan judul “Penerapan Metode *Drill* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menari Pattenung Melalui Ekstrakurikuler DI SMPN 2 Polut Takalar” yang

mendapatkan hasil, bahwa metode pembelajaran *Drill* dalam kegiatan ekstrakurikuler dapat meningkatkan keterampilan menari siswa SMP dengan tindakan 2 siklus. Penelitian lainnya dilakukan oleh Wahyuni pada tahun 2017 dengan judul “Penerapan Model *Explicit Instruction* Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Melalui (Tari Massari) Pada Kelas X SMA Negeri 2 Sinjai Utara” yang memperoleh hasil, bahwa penerapan model *Explicit Instruction* untuk meningkatkan kemampuan dasar menari siswa SMA dengan tindakan 2 siklus.

Berdasarkan masalah yang ditemukan dan juga penelitian yang relevan, dibuktikan bahwa pembelajaran olah tubuh memerlukan proses pembelajaran yang tepat agar efektif. Salah satunya dengan penggunaan model dan metode pembelajaran. Model yang sering digunakan untuk pembelajaran keterampilan adalah model pembelajaran langsung, dan metode yang sering digunakan untuk pembelajaran keterampilan adalah metode demonstrasi dan *drill*.

Penelitian kali ini akan memfokuskan kepada penggunaan *Quantum Learning*. Menurut DePorter, *Quantum Learning* adalah pembelajaran yang meriah, dengan segala nuansanya dan pembelajaran ini menekankan kegiatannya pada pengembangan potensi manusia secara optimal melalui

cara-cara yang sangat manusiawi, yaitu: mudah, menyenangkan, dan memberdayakan.⁷

Quantum Learning dapat dikatakan sebagai salah satu pembelajaran yang aktif dan bermakna, karena proses pembelajaran ini dilakukan dengan adanya interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan suasana yang menyenangkan tidak monoton. Dengan hal tersebut, menjadikan *Quantum Learning* sebagai pembelajaran yang memiliki kelebihan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, melibatkan lingkungan dalam proses pembelajaran, dan menjadikan siswa lebih aktif dalam interaksi pembelajaran. *Quantum Learning* ini selain sering digunakan di dalam kelas yang formal juga dapat dilakukan di dalam kelas sebuah pelatihan tari yang nonformal seperti sanggar, sebab pembelajaran ini menciptakan proses pembelajaran yang aktif, fleksibel, menyenangkan, dan nyaman. Selain itu, metode ini juga dapat mengatasi kepasifan siswa di dalam proses pembelajaran.

Penelitian relevan dengan *Quantum Learning* dilakukan oleh Diansari dkk tentang “Upaya Meningkatkan Kreativitas Gerak Tari Melalui Model *Quantum Learning* Terhadap Siswa kelas X SMA”. Hasil penelitiannya memperoleh hasil bahwa kreativitas gerak tari siswa kelas X dapat meningkat melalui model *Quantum Learning* yang hasilnya terlihat setelah melakukan 2

⁷ Fauzatul Ma'rufah Rohmanureta, “Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Metode Pembelajaran *Quantum Teaching* Bagi Siswa Kelas IV”. Premier Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran. Vol. 5 No. 2 (2016), hlm. 254.

siklus yang dinilai dari aspek kreativitas gerak tari meliputi, kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Penelitian lainnya dilakukan oleh Nugroho dengan judul “Penerapan Model *Quantum Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Pada Siswa Kelas V SDN Kaliwungu 2 Semarang” hasil penelitiannya menjelaskan bahwa model *Quantum Learning* dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V.

Berdasarkan penelitian relevan yang sebelumnya telah dilakukan, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dalam upaya mengatasi permasalahan keterampilan menari peserta pelatihan yang ada di Sanggar *Sigma Dance Theatre* Indonesia melalui pelatihan olah tubuh dengan menggunakan *Quantum Learning*. Karena dengan penerapan *Quantum Learning* dalam pelatihan olah tubuh peserta pelatihan dapat meningkatkan keterampilan menari dengan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Kebaruan dalam penelitian ini dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan orang lain sebelumnya adalah belum ada pelatihan olah tubuh yang bukan termasuk bagian dari pelatihan tari dalam proses pelatihannya menggunakan *Quantum Learning* untuk meningkatkan keterampilan menari peserta pelatihan. Berdasarkan fakta masalah yang telah dijelaskan dan dengan penelitian relevan, maka perlu dilakukan penelitian “Penerapan *Quantum Learning* Dalam Pelatihan Olah Tubuh Untuk Meningkatkan

Keterampilan Menari Bagi Peserta Pelatihan Tingkat SD di Sanggar Sigma *Dance Theatre* Indonesia”.

B. Identifikasi Masalah dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pelatihan olah tubuh di Sanggar Sigma *Dance Theatre* Indonesia?
2. Apakah pembelajaran yang selama ini diterapkan telah dapat meningkatkan keterampilan menari peserta pelatihan Sanggar Sigma *Dance Theatre* Indonesia?
3. Apakah kesulitan atau kemudahan dalam pelatihan olah tubuh bagi peserta pelatihan Sanggar Sigma *Dance Theatre* Indonesia?
4. Bagaimanakah hasil belajar keterampilan menari peserta pelatihan di Sanggar Sigma *Dance Theatre* Indonesia saat ini?

C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, maka ada pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Proses pelaksanaan pelatihan olah tubuh dengan *Quantum Learning* di Sanggar Sigma *Dance Theatre* Indonesia yang difokuskan pada peserta pelatihan tingkat SD.
2. Hasil belajar keterampilan menari peserta pelatihan dalam melakukan gerak yang sesuai dengan materi pelatihan olah tubuh.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses penerapan *Quantum Learning* dalam pelatihan olah tubuh untuk meningkatkan keterampilan menari peserta pelatihan di Sanggar Sigma *Dance Theatre* Indonesia?
2. Bagaimana hasil belajar keterampilan menari peserta pelatihan di Sanggar Sigma *Dance Theatre* Indonesia setelah diterapkan *Quantum Learning* dalam pelatihan olah tubuh?

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritik

Memberikan kontribusi pemikiran tentang penerapan *Quantum Learning* yang benar dalam pelatihan tari, bahwa untuk belajar menari yang baik diperlukan pelatihan olah tubuh, serta memberikan pemanfaatan *Quantum Learning* dalam pelatihan olah tubuh berdasarkan hasil kajian proses dan hasil penelitian ini.

2. Manfaat Praktik

a. Peneliti

Menambah pengalaman melatih dengan menerapkan *Quantum Learning* dalam pelatihan olah tubuh untuk meningkatkan keterampilan menari peserta pelatihan di Sanggar Sigma *Dance Theatre* Indonesia.

b. Peserta pelatihan

Meningkatkan keterampilan menari peserta pelatihan melalui pelatihan olah tubuh yang nyaman dan menyenangkan.

c. Mahasiswa jurusan tari

Sebagai acuan dan referensi untuk melakukan penelitian baru dalam pelatihan tari dipadukan dengan pembelajaran yang ada.

d. Sanggar

Hasil penelitian ini dapat diterapkan untuk melatih pelatihan olah tubuh agar lebih menyenangkan dan nyaman di Sanggar Sigma *Dance Theatre* Indonesia.