

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran seni budaya mengembangkan semua bentuk aktifitas cita rasa keindahan yang meliputi kegiatan berekspresi, bereksplorasi, berkreasi dan apresiasi dalam bahasa, rupa, bunyi, gerak, tutur dan peran. Sedangkan tujuan pendidikan seni untuk mengembangkan sikap toleransi, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat yang majemuk, mengembangkan ketrampilan dan menerapkan teknologi dalam berkarya dan menampilkan karya seni rupa, seni musik, tari dan peran, dan menanamkan pemahaman tentang dasar-dasar dalam berkesenian (Sujadmiko, 2004:26)

Seiring dengan program KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang memberikan otonomi lebih besar kepada sekolah dan mendorong sekolah untuk melakukan pengambilan keputusan secara bersama untuk memenuhi kebutuhan sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan berdasarkan kebijakan pendidikan nasional (Raharjo, 2003:5). Berkaitan dengan KTSP tersebut sekolah perlu mencari program-program yang sesuai di lembaganya, dan guru punya wewenang yang penuh untuk mengembangkan dirinya termasuk Sumber Daya Manusia.

Tujuan akhir dalam proses pembelajaran seni budaya khususnya seni pertunjukan pantomim adalah mampu berapresiasi terhadap seni, mampu berekspresi dan berkreasi. Banyak manfaat yang diperoleh jika siswa mampu berkreasi, dan berekspresi yaitu kreatifitas siswa akan semakin berkembang, nilai estetika akan bertambah dan mendukung kematangan bersikap khususnya dalam melestarikan seni budaya.

Menurut Edgar Dale metode yang menarik untuk siswa adalah pengalaman langsung (Cone of experience). Pengalaman belajar dalam ruangan(indoor) maupun di luar ruangan(outdoor) dan tidak meninggalkan karakteristik mata pelajaran Sukraman, (2003: 16). Maka berdasarkan pernyataan tersebut, upaya mengemas proses pembelajaran yang mengajak siswa untuk berinteraksi aktif dalam mata pelajaran seni budaya khususnya seni pertunjukan pantomim, menjadi tantangan bagi kalangan pendidik, khususnya guru itu sendiri yang mengacu kepada suatu hasil kreatifitas.

Menurut Toeti Heraty kreativitas adalah suatu fungsi biologis manusia yang berbeda dengan makhluk-mahkluk lain seperti hewan, kreatifitas didefinisikan sebagai restrukturasi kreatif, kemampuan seseorang mengatasi masalah atau tatanan lama dan menggantinya dengan tatanan baru (Martopo,2006 :216). Model pembelajaran “ dengar- lihat-kerjakan “ lebih berpusat pada guru atau *teacher centered*. Model yang berkaitan dengan

keaktifitas, inovasi pembelajaran, perlu ditekankan model pembelajaran berpusat *pada siswa*.

Menurut Bruce Joyce Masha Weil dalam bukunya *Models of Teaching*(Masunah, 2002 :3) mengemukakan empat rumpun model mengajar yakni;

- 1) *Information processing model* yang berorientasi pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam mengolah dan menguasai informasi yang diterima mereka dengan menitik beratkan pada aspek *intelektual akademis*.
- 2) *Personal models* yang berorientasi pada pengembangan diri baik secara individu maupun hubungannya dengan lingkungan. Menitik beratkan aspek emosional.
- 3) *Social interaction models* berorientasi pada pengembangan peserta didik dalam bekerja sama dengan orang lain, berperan aktif dalam proses demokratis dan bekerja dengan produktif di dalam masyarakat dengan menitik beratkan pada kehidupan sosial.
- 4) *Behavioral models* yang berorientasi pada kemampuan menguasai fakta, konsep, ketrampilan, dan kemampuan mengurangi kecemasan serta meningkatkan ketenangan dengan menitik beratkan pada aspek perbuatan perilaku yang dapat diamati.

Untuk pelajaran seni nampaknya tidak hanya dengan satu model pembelajaran, tapi dengan menggabungkan beberapa model, karena seni berkaitan dengan keadaan personal, hubungan sosial, dan budaya yang mesti dikembangkan dalam diri siswa. Pembelajaran seni budaya lebih ditekankan pada praktek, seperti yang tertuang dalam bahan kajian seni pertunjukan pantomim yaitu mampu mengekspresikan diri dan berkreasi melalui penampilan dan pertunjukan pantomim itu sendiri.

Maka upaya mencari metode pembelajaran yang baik adalah salah satu usaha untuk mencapai tujuan. Menurut Sudjana(1989) dalam Candra, (2006 :61) metode mengajar adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran.

Menyimak kurikulum 2006 pada standart Kompetensi Kelas VII,VIII,IX, terdapat materi berkreasi seni. Pada kompetensi dasar disebutkan peserta didik mampu mengaransir atau merancang seni pertunjukan sederhana .

Penggunaan metode yang tepat dalam pembelajaran seni pertunjukan pantomim akan mempengaruhi keberhasilan atau tidaknya pembelajaran. Salah satu metode yang akan digunakan dalam pembelajaran pantomim adalah metode drill yang merupakan metode yang cara pengajarannya dilakukan secara berulang-ulang. Karena seringnya diulang-ulang maka apa yang kita ajarkan, siswa bisa menangkap dengan cepat.

Menurut Sagala (2005:217) metode latihan(*drill*) adalah metode pembelajaran dengan cara berulang-ulang. Metode ini pada umumnya digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan keterampilan dari apa yang sudah dipelajari. Metode drill wajib diikuti oleh masing-masing peserta didik dalam pembelajaran seni peran. Selain metode drill penulis juga menggunakan metode latihan atau imitasi.

Metode meniru atau Imitasi adalah salah satu tindakan yang dilakukan dimana guru tersebut memberikan contoh agar siswa mendapatkan gambaran mengenai kualitas bermain seni pertunjukan *pantomim* yang baik dan benar.

Menurut Ahmadi (2003:16), metode imitasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun yang menjadi kelebihan metode tersebut adalah mudah dilaksanakan dan dapat diterapkan dalam segala kondisi, misalnya dalam kondisi keterbatasan.

Pada proses pembelajaran seni pertunjukan pantomim dengan menggunakan metode drill, keterampilan bermain pantomim siswa akan semakin berkembang dari waktu ke waktu.

Pendidikan seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada program pendidikan dasar dan menengah, yang mengacu pada Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Secara umum tujuan pendidikan seni budaya adalah memberikan pengalaman estetika kepada siswa dengan

harapan dapat menjadikan bekal yang berarti bagi siswa dalam menjawab tantangan bagi hidupnya sebagai insan pribadi maupun kelompok masyarakat.

Dalam sebuah proses pembelajaran terdapat suatu tujuan belajar yang ingin dicapai yaitu perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan. Untuk mencapai suatu tujuan belajar diperlukan cara atau upaya sesuai tujuan pembelajaran. Upaya tersebut dilakukan sesuai dengan tujuan serta kendala kita dalam belajar. Proses pembelajaran tersebut terjadi di setiap institusi pendidikan.

Dalam pembelajaran di sekolah, kurikulum menyediakan materi yang mengandung unsur seni pertunjukan yang jelas terdapat pada mata pelajaran seni budaya.

Sebagian murid beranggapan bahwa pelajaran Seni Budaya kurang penting di banding mata pelajaran lain. Hal ini dapat dipahami karena mereka beranggapan bahwa pelajaran Seni Budaya bukan bagian dari pelajaran yang ada di Ujian Akhir Nasional. Peneliti akan menambah wawasan dan ilmu guna membuat mereka akan lebih suka dengan kemampuan yang sudah dimiliki.

Oleh karena itu kurikulum di sekolah tersebut menyediakan kegiatan yang menunjang mutu pendidikan di sekolah dengan mengadakan kegiatan di luar jam belajar yaitu kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pengembangan potensi peserta didik sesuai bakat, minat, dan

kemampuan dalam mengembangkan potensi dalam diri yang sudah ada sejak lahir. Salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran Seni Budaya adalah seni pertunjukan pantomim. Materi seni pertunjukan penting bagi peserta didik yang memiliki bakat dan kemampuan di bidang akting.

Penulis akan memberikan suatu materi yang berguna bagi peserta didik dalam permainan pantomim yaitu pembelajaran secara kusus mengenai teknik-teknik berekting dalam pantomim karena dalam proses pembelajaran sebelumnya belum maksimal karena peserta didik belum memahami sepenuhnya tentang permainan pantomim.

Di SMPK St. Yoseph Naikoten Kupang ada beberapa kegiatan ekstrakurikuler diluar jam pelajaran, salah satunya adalah Pantomim. Dalam perjalanannya kegiatan ini berlangsung cukup baik. Ada beberapa siswa/siswi yang mengembangkan bakat mereka di bidang seni pertunjukan pantomim ini. Namun selama penulis melakukan observasi lapangan yang penulis amati ada beberapa masalah yang terjadi pada siswa baik dari tahap proses latihan maupun sampai pada tahap pementasan, yaitu dimana siswa/siswi yang berminat pantomim kurang serius dalam menangkap dan memahami penjelasan dari guru tentang pantomim itu sendiri, kurangnya kerjasama atau koordinasi gerak antara pemain pantomim pada saat pementasan, gerakan-gerakan siswa yang ditampilkan dalam seni pertunjukan pantomim masih terlihat kasar dan kaku sehingga belum terlihatnya kehalusan gerak karena

gerak sangatlah penting untuk mendukung keberhasilan dari pertunjukan pantomim tersebut, ketepatan gerak dimana para pemain cenderung terburu-buru pada saat narator membaca naskah pantomim tersebut. Kurangnya musik juga dapat mempengaruhi kelancaran pementasan pantomim.

Musik dalam hal ini sangat mendukung guna menciptakan atmosfer situasi yang terjadi sehingga penonton juga dapat larut dalam situasi itu seperti situasi menakutkan, situasi bahagia, situasi sedih, dan lain-lain. Karena berkaitan dengan musik maka seorang pemain pantomim juga harus mampu menguasai tempo dalam sebuah irama sehingga ia dapat menyesuaikan gerak tubuhnya dengan tempo lagu/irama yang saat itu terdengar. Hal ini sangat penting agar penonton tidak merasakan kejanggalan karena apa yang dilihat tidak sesuai dengan apa yang didengar. Contohnya, musik dalam keadaan sedih mungkin dipilih yang temponya pelan, dalam keadaan tergesa-gesa mungkin temponya cepat, dan lain-lain. Oleh karena itu, penulis akan memperkenalkan keterampilan dasar dalam bermain terhadap peserta didik guna mendukung pembelajaran yang lebih lanjut untuk pengembangan kreatifitas anak terhadap pembelajaran akting melalui latihan pembelajaran pantomim serta teknik-teknik yang ada di dalamnya. Berdasarkan beberapa masalah diatas Maka peneliti ingin melakukan penelitian di SMPK St. Yoseph Naikoten Kupang agar bakat yang dimiliki peserta didik bisa dikembangkan lagi khususnya dengan siswa-siswi yang mempunyai bakat berakting.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis termotivasi untuk merumuskan suatu judul penelitian yaitu ”**Memperkenalkan Keterampilan Dasar Bermain Pantomim Pada Siswa SMPK St.Yosep Naikoten Kupang dengan Menggunakan Metode Meniru dan Metode Drill**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana upaya memperkenalkan keterampilan dasar bermain pantomim pada siswa SMPK St.Yosep Naikoten Kupang dengan menggunakan metode meniru dan metode *drill*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui proses yang ditempuh dalam mempelajari teknik dalam permainan pantomim bagi siswa-siswi SMPK St.Yoseph Naikoten Kupang dengan menggunakan metode meniru dan metode *Drill*.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa-siswi yang berminat bermain Pantomim

Agar siswa-siswi yang berminat bermain pantomim lebih meningkatkan keterampilan berakting dalam permainan pantomim dengan menggunakan teknik atau metode yang ada dalam pertunjukan pantomim.

2. Bagi penulis sendiri

Karya tulis ini juga dimaksudkan agar penulis dapat memperdalam pengetahuan dan pemahaman tentang pembelajaran permainan pantomim yang lebih kompleks dan yang terutama dalam penulisan ini adalah tuntutan tugas akhir skripsi untuk menyelesaikan perkuliahan dan mendapatkan gelar sarjana pendidikan dari Program Studi Pendidikan Sendratasik.

3. Untuk mahasiswa program studi sendratasik

Agar para mahasiswa bisa mengetahui dan mempelajari keterampilan bermain pantomim dengan baik dan benar sehingga para mahasiswa dapat menjadi tenaga pengajar yang dapat menjawab tuntutan modernisme yang dialami oleh seni pertunjukan khususnya seni pertunjukan pantomim.