

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Kajian teori adalah pendapat yang didasarkan pada penelitian dan penemuan, didukung oleh data dan argumentasi (Sugiono, 2008:69). Penelitian ini menggunakan beberapa teori yang berkaitan dengan judul pada penelitian, yaitu teori konsep belajar, konsep pembelajaran, dan teori-teori lain yang mendukung penelitian yang dijabarkan dibawah ini.

2.1 Konsep Belajar

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahui. Seperti yang dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono (Saiful Sagala, 2010:13) Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar.

Belajar menurut B. F Skinner (Saiful Sagala, 2010:14) adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif . Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar maka responnya menjadi lebih baik, sebaliknya bila ia tidak belajar, maka responnya menurun. Sedangkan Gagne (Saiful Sagala, 2010:17) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja.

Dalam proses belajar mengajar guru memiliki tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa. Baik siswa maupun guru harus berperan aktif dalam proses belajar, agar terciptanya suasana yang aman dan menyenangkan sehingga kegiatan belajar lebih efektif.

2.1.1 Konsep Pembelajaran

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus pendidikan Corey (Sagala Saiful, 1986:61).

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar dengan menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Dalam pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkan sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat

merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru Dimiyati dan Mudjiono (Sagala Saiful, 1999:63).

Pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang untuk mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar Knirk dan Gustafson (Sagala Saiful, 2003:64).

2.2 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan, Bovee (Sanaky Hujair AH, 2010 :3). Media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, Gagne (Sanaky Hujair AH, 2010:3). Sedangkan, Briggs (Sanaky Hujair AH, 2010:3) mengatakan media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

- b. bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik
- c. metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga
- d. pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain

Media pembelajaran sangat banyak macam dan jenisnya. Maka, untuk menggunakan suatu media pembelajaran secara baik, efektif, dan efisien dalam proses pembelajaran diperlukan kemampuan, pengetahuan dalam memilih, menggunakan dan kemampuan untuk mendesain serta membuat suatu media pembelajaran tersebut. Hal yang perlu diperhatikan adalah keterkaitan media dengan tujuan pembelajaran, metode, materi pembelajaran, kondisi pembelajar. Selain itu pengembangan dan penggunaan media pembelajaran, sangat tergantung pada kreasi dan inisiatif pengajar itu sendiri. Sebab kemampuan kreasi dan inisiatif pengajar dalam mendesain, membuat, dan mengembangkan media pembelajaran merupakan hal yang mutlak dan tidak boleh diabaikan.

Guru mengembangkan emosi anak dengan menggunakan media-media yang menggerakkan anak untuk mengekspresikan perasaan yang menyenangkan dan tidak menyenangkan secara verbal dan tepat. Guru untuk mengembangkan kemampuan motorik anak dapat dipergunakan media-media yang menjamin anak tidak mengalami cedera. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan yang aman dan menantang Gordon & Brown

(Moeslichatoen, 2004:10), bahan dan alat yang dipergunakan dalam keadaan baik, tidak menimbulkan perasaan takut, dan cemas dalam menggunakannya. Berbagai bahan dan alat yang dipergunakan juga menantang anak untuk melakukan berbagai aktivitas motorik.

Perlu diperhatikan oleh guru bahwa anak TK pada umumnya adalah anak yang selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi, dan senang berbicara. Anak pada usia TK tidak dapat disuruh duduk diam selama jam kegiatan. Bagi anak TK duduk diam selama jam kegiatan merupakan pekerjaan yang amat berat. Anak membutuhkan dan menuntut untuk bergerak yang melibatkan koordinasi otot kasar misalnya: merayap, merangkak, berjalan, berlari, melompat, melompat, menendang, melempar dan lain-lain

(Moeslichatoen, 2004:11). Anak memerlukan kesempatan untuk menggunakan tenaga sepenuhnya untuk melakukan kegiatan.

Anak TK mempunyai dorongan yang kuat untuk mengenal lingkungan alam sekitar dan lingkungan sosialnya lebih baik. Anak ingin memahami segala sesuatu yang dilihat dan didengar Hildebrand (Moeslichatoen, 2004:69). Segala sesuatu yang diamati oleh indranya, untuk menanggapi dorongan tersebut anak berusaha menemukan jawabannya sendiri dengan berbagai cara. Misalnya jawaban terhadap segala sesuatu yang dilihat, didengar, dicium, dirasakan atau diraba itu. Rasa ingin tahu anak TK tidak terbatas pada hal-hal tersebut di atas melainkan juga berusaha untuk menemukan sendiri jawaban yang berkaitan dengan upaya memahami manusia yang berada di lingkungannya, yaitu tentang bagaimana cara bergaul

dengan teman. Untuk memperoleh informasi dan pengalaman anak TK mempunyai dorongan yang kuat untuk menjelajahi dan meneliti lingkungannya.

Dengan menggerakkan atau memainkan sesuatu, anak memperoleh pengalaman. Anak juga mempunyai dorongan yang kuat untuk menguji dan mencoba kemampuan dan ketrampilannya terhadap sesuatu. Kegiatan menguji dan mencoba ini tidak hanya memberikan kesenangan bagi anak melainkan juga memberi pemahan yang lebih baik tentang sifat-sifat yang dimiliki suatu benda. Karena itu, bila anak TK diberi kesempatan untuk bereksperimentasi, mencoba, menguji dengan berbagai sumber belajar mereka akan memperoleh penyempurnaan dalam cara kerja mereka dan juga dapat mengapresiasi cara kerja anak lain.

Gordon dan Browne (Moeslichatoen, 2004:70) mengemukakan bahwa ada kegiatan yang cocok bila dilakukan di dalam kelas, yang berhubungan dengan pengembangan kreativitas anak dengan menggunakan media diantaranya: dengan balok-balok kecil, bermain dengan alat di atas meja, pengembangan pengetahuan alam, bermain drama, pengembangan bahasa, pengembangan pengetahuan matematika, dan musik.

Media merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran, di Taman Kanak-Kanak sangat diperhatikan memilih media pembelajaran yang baik.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah lagu anak-anak, lagu anak-anak disesuaikan dengan tema dan kegiatan belajar mereka. Baik dalam kegiatan di sekolah, maupun kegiatan di luar sekolah, seorang anak tidak lepas dari kegiatan belajar dan bermain mereka, bernyanyi, bergerak pun tidak selalu di lingkungan sekolah saja, melainkan di luar sekolah.

Lagu anak-anak merupakan media yang baik bagi kegiatan belajar mereka, lagu-lagu yang digunakan adalah lagu-lagu yang bertema dan bersifat ceria, yang dapat mengundang semangat dan keceriaan mereka. Lagu yang akan diberikan sebelumnya didiskusikan dengan guru kelas terlebih dahulu, untuk menentukan apakah lagu yang akan digunakan sudah baik bagi pembelajaran anak Taman Kanak-Kanak.

2.2.1 Musik

Musik tercipta berawal dari bentuk bunyi-bunyian yang menghasilkan frekuensi sehingga diterima oleh indra pendengaran manusia. Dimulai sejak jaman purba, musik digunakan sebagai penyampaian pesan pertanda adanya peristiwa yang akan dialami sebagai satu kode yang setiap orang dalam masyarakat tertentu mengenal dan memahami maksud kode tersebut. Misalnya, kode yang dibunyikan sebagai pertanda akan adanya kondisi darurat bencana, serangan musuh, pembangkit semangat dalam peperangan, atau peristiwa penting lainnya. Dari situlah musik yang bermula. Sekadar kode peringatan yang sederhana kemudian seiring dengan hasil kreasi akal manusia musik dijadikan sebagai alat penyampaian ekspresi jiwa. Seperti dikenal dengan musik yang mengiringi tari-tarian untuk berbagai ungkapan rasa syukur akan suatu keberhasilan, misalnya saat panen raya, menang perang, perkawinan. Semakin lama tingkat tingkat kecerdasan akal manusia menarik musik sebagai alat untuk menyampaikan pesan yang efektif kepada orang yang mendengarnya.

Musik adalah bunyi yang diterima oleh individu dan berbeda-beda berdasarkan sejarah, lokasi, budaya, dan selera seseorang. Beberapa orang menganggap musik tidak berwujud sama sekali. Musik menurut Aristoteles mempunyai kemampuan

mendamaikan hati yang gundah, mempunyai terapi rekreatif, dan menumbuhkan jiwa patriotisme.

Lagu adalah cara musik dikomunikasikan dengan jalan bahasa manusia, dan juga salah satu dari produk kebudayaan dari manusia yang saat ini lebih mengarah kepada popularisme atau budaya pop. Dalam lagu terdapat pesan yang disampaikan oleh penyanyinya. Pesan yaitu hal yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Definisi pesan menurut Deddy Mulyana adalah “seperangkat simbol verbal dan atau nonverbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan. atau maksud sumber tadi”. Mulvana (Adil Maulana. 2012:63)

2.2.2 Menjadikan Lagu sebagai Media Penyampaian Pesan

Dorothy Miel pernah mengungkap, pesan-pesan dalam musik adalah salah satu bentuk dari komunikasi, yang ia sebut juga sebagai komunikasi musikal. Komunikasi musikal berkaitan dengan aspek emosi. Yakni bagaimana musikus menawarkan emosinya melalui komunikasi musikal.

Proses komunikasi musikal meliputi tiga mata rantai proses. Yakni sebagai berikut.

1. Intensitas penyaji dalam musik komunikasi, tergambar sebagai bagian sifat manusia yang selalu adaktif terhadap hal-hal yang menyenangkan hati. Ini merupakan respons dari adaktifnya hormon pembentuk endorphin pada otak, membedakan adanya yang enak dan tidak enak didengar. Inilah yang dimaksud dengan kualitas musikus. Kualitas musikus melahirkan kultus individu terhadap musik dan yang memproduksi musik itu, berupa

munculnya perpindahan emosi, apakah kemarahan, kebahagiaan, atau kesedihan, dari pemusik kepada pendengarnya.

2. Pertunjukan, karena musik adalah perantara untuk menyampaikan perasaan. Kekuatan musik dapat dirasakan mulai dari kemampuannya untuk menyebabkan orang merasa tidak nyaman sampai menjadi sarana untuk menyentuh emosi paling lembut yang dirasakan seseorang sebagai dorongan emosional. Pertunjukan adalah area komunikasi antara pemusik dengan pendengarnya.
3. Pertukaran emosi melalui pengalaman pendengar. Yaitu, saling silih bicaranya antar-individu yang menyukai jenis musik yang sama. Komunikasi dilakukan dalam *frame* musik, ditutup dengan penjelasan-penjelasan mengenai musik itu sendiri.

2.2.3 Lagu yang Digunakan dalam Penelitian

Lagu yang digunakan dalam penelitian merupakan lagu yang bersifat ceria disesuaikan dengan usia taman kanak-kanak yang bisa mengundang semangat belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Lagu tersebut merupakan lagu yang sering siswa dengarkan sehari-hari, lagu yang akan digunakan dalam penelitian terlebih dahulu dikonsultasikan dan didiskusikan kepada guru kelas apakah lagu tersebut baik digunakan dalam pembelajaran.

1. Syair Lagu Potong Bebek Angsa

*Potong bebek angsa masak di kuali
Nona minta dansa dansa empat kali*

*Sorong kekiri sorong kekanan
Lalalalalalalalala*

2. Syair Lagu Anak Kambing Saya

*Mana di mana anak kambing saya
Anak kambing saya ada di tanah merah
Mana di mana jantung hati saya
Jantung hati saya yang pake baju merah
Caca marica hehe 2x
Caca marica ada di tanah merah
Caca marica hehe 2x
Caca marica yang pakai baju merah*

3. Syair Lagu Anak Gembala

*Aku adalah anak gembala
Selalu riang serta gembira
Karena aku rajin belajar
Tak pernah malas atau pun lelah
Lalalalalala 2x
Setiap hari kubawa ternak
Ke padang rumput di kaki bukit
Rumputnya hijau subur dan banyak
Ternakku makan tak pernah sedikit*

Sumber <http://gudanglagu.com>

2.3 Pengertian Stimulus

Stimulus adalah perangsang organisme (bagian tubuh atau reseptor lain) untuk menjadi aktif (KBBI :1340). Stimulus dalam belajar merupakan suatu rangsangan yang diberikan kepada siswa agar dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Dasar terjadinya belajar adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap pancaindra dengan kecenderungan untuk bertindak atau hubungan antara Stimulus dan respon. Pada hukum akibat (*law of effect*) hubungan stimulus dan respons tergantung kepada akibat yang ditimbulkannya, apabila respons yang diberikan seseorang mendatangkan kesenangan, maka respons tersebut akan dipertahankan atau diulang, sebaliknya apabila respons yang diberikan mendatangkan atau diikuti oleh akibat yang tidak menyenangkan, maka respons tersebut akan

dihentikan dan tidak akan diulangi lagi. Untuk membentuk tingkah laku tertentu harus dilakukan secara berulang-ulang dengan melakukan pengkondisian tertentu. Pengkondisian itu adalah dengan melakukan semacam pancingan dengan sesuatu yang dapat menumbuhkan tingkah laku itu.

Teori *operant conditioning* yang dikembangkan oleh Skinner merupakan pengembangan dari teori Stimulus-Respon. Skinner membedakan dua macam respon, yaitu respondet response (*reflexive response*) dan operant response (*instrumental response*). Respondet respon adalah respon yang ditimbulkan oleh perangsang-perangsang tertentu. Operant response atau instrumental response adalah respon yang timbul dan berkembangnya diikuti oleh perangsang-perangsang tertentu, perangsang yang demikian disebut *reinforcer*, karena perangsang-perangsang tersebut memperkuat respon yang telah dilakukan organisme. Jadi dengan demikian perangsang tersebut mengikuti dan memperkuat suatu tingkah laku yang telah dilakukan. *Operant response* atau *instrumental response* sifatnya tidak terbatas, oleh karena itu kemungkinan untuk dapat dimodifikasi sangat besar. Dengan demikian untuk mengubah tingkah laku kita dapat menggunakan instrumental response.

2.4 Kecerdasan Kinestetik

Kemampuan seseorang untuk menggerakkan anggota-anggota tubuhnya sesuai dengan fungsinya dan bahkan mampu mengolah gerakan tubuh yang menarik merupakan kemampuan yang dihasilkan oleh kecerdasan gerak kinestetik tubuh. Kecerdasan kinestetik tubuh menurut koordinasi antara otak dan tubuh. Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik tubuh memiliki kemampuan komunikasi melalui

gerakan dan bentuk-bentuk tubuh secara efektif. Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan kinestik tubuh antara lain sebagai berikut.

1. Memiliki prestasi yang menonjol dalam bidang olahraga kompetitif.
2. Senang bergerak, bahkan ketika duduk sekalipun.
3. Menyenangi aktivitas yang melibatkan gerakan fisik.
4. Menunjukkan prestasi yang menonjol dalam bidang kerajinan tangan, seperti menyulam, mengukir, memahat, dan lain-lain.
5. Senang melakukan pekerjaan yang melibatkan tangan.
6. Gemar membongkar sebuah benda dan kemudian menyusunnya kembali.
7. Gemar berlari, melompat, ataupun berguling-guling.

Sejumlah kegiatan yang bisa dilakukan untuk melatih kecerdasan kinestik tubuh antara lain yaitu mengenal lingkungan dan menjelajahi dengan sentuhan, bermain ketangkasan peran yang memungkinkan menggunakan gerak tubuh sebagai simbol, mendemonstrasikan kemampuan mengolah gerak tubuh dalam bentuk tarian, melakukan senam atau olahraga lainnya. Oleh sebab itu pembelajaran seni tari wajib dibelajarkan sejak pendidikan Taman Kanak-Kanak agar siswa dapat mengembangkan potensi kecerdasan tubuh yang dimilikinya sejak usia dini. Membelajarkan tari sejak dini akan lebih mudah ditangkap dan diingat oleh seorang anak.

2.5 Teori Kreativitas

Kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, meskipun tidak mesti baru sama sekali, Ali dan Asrori (Munandar SCM Utami, 1985:5). Guilford menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif, Ali dan Asrori (Munandar SCM Utami,

1985:5). Salah satunya adalah kemampuan berfikir *divergen*. Kemampuan berfikir *divergen* merupakan kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan. Guilford menekankan bahwa orang-orang kreatif lebih banyak memiliki cara berfikir divergen dari pada konvergen (cara berfikir individu yang menganggap hanya ada satu alternatif jawaban dari suatu permasalahan).

Rogers memandang kreativitas sebagai suatu proses munculnya hasil-hasil baru kedalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru itu berasal dari sifat-sifat unik individu yang berinteraksi dengan individu lain. Kreativitas dapat muncul dalam situasi kebersamaan dan relasi yang bermakna, Ali dan Asrori (Munandar SCM Utami, 1985:6).

Kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki Gordon & Browne (Moeslichatoen, 2004:19). Kreativitas juga menuntut keterbukaan, artinya terbuka untuk berfikir dan melihat sesuatu yang berbeda. Keadaan ini merupakan cerminan kesiapan mengambil resiko, hal mana merupakan sesuatu yang esensial dalam kreativitas. Guru yang menaruh perhatian terhadap perkembangan kreativitas harus membantu anak untuk menumbuhkan harga diri anak agar tidak takut untuk berbeda pendapat dengan anak lain, karena anak-anak yang kreatif akan menjadikan dirinya sendiri sebagai sumber inspirasi yang kaya. Lowenfeld dan Brittain, Hildebrand (Moeslichatoen, 2004:17) mengemukakan bahwa kreativitas akan muncul pada diri seseorang yang memiliki motivasi, rasa ingin tahu, dan imajinasi, karena mereka selalu mencari dan ingin menemukan jawaban. Oleh karena itu, pemilihan media yang sesuai dengan

pengembangan kreativitas anak TK adalah media yang memungkinkan pemunculan kreativitas pada anak dengan menggunakan sumber belajar yang dapat digunakan untuk merealisasi kegiatan-kegiatan yang kreatif. Kreativitas merupakan istilah yang banyak digunakan baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Pada umumnya orang menghubungkan kreativitas dengan produk-produk kreasi itu merupakan hal yang penting untuk menilai kreativitas.

Pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Bagi siswa penggunaan produk-produk kreasi untuk menilai kreativitas siswa itu sukar dilaksanakan, bagi mereka penilaian kreativitas itu didasarkan pada keaslian tingkah laku yang mereka laksanakan dalam banyak cara dan kesempatan dalam menghadapi berbagai situasi belajar. Disamping itu dapat juga didasarkan pada kepekaan mereka terhadap pengertian-pengertian tertentu serta penggunaan dalam hidupnya.

Menurut Moreno, yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, Moreno (Moeslichatoen, 2004:145-146). Pembahasan tentang kreativitas sering dihubungkan dengan kecerdasan. Ada pendapat yang menyatakan bahwa siswa yang tingkat kecerdasan (IQ) tinggi berbeda-beda kreativitasnya dan siswa yang kreativitasnya tinggi berbeda-beda kecerdasannya. Dengan perkataan lain, siswa yang tinggi tingkat kecerdasannya tidak selalu menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi dan banyak siswa yang tinggi tingkat kreativitasnya tidak selalu tinggi tingkat kecerdasannya, Getzels & Jackson

(Moeslichatoen, 2004:146).

Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh ketrampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak. Keterampilan motorik diperlukan untuk mengendalikan tubuh. Ada dua macam keterampilan motorik: keterampilan koordinasi otot halus, dan ketrampilan koordinasi otot kasar. Keterampilan koordinasi otot halus biasanya dipergunakan dalam kegiatan belajar di dalam ruangan, sedangkan keterampilan koordinasi otot kasar dilaksanakan di luar ruangan. Keterampilan motorik kasar meliputi kegiatan gerak seluruh tubuh atau bagian besar tubuh. Dengan menggunakan bermacam koordinasi kelompok otot-otot tertentu anak dapat belajar untuk merangkak, melempar, atau meloncat. Koordinasi keseimbangan, ketangkasan, kelenturan, kekuatan, kecepatan, dan ketahanan merupakan kegiatan motorik kasar, Gordon & Browne (Moeslichatoen, 2004:280). Sedangkan motorik halus merupakan kegiatan yang menggunakan otot halus pada kaki dan tangan. Gerakan ini memerlukan kecepatan, ketepatan, dan keterampilan menggerakkan. Seefeldt membagi keterampilan motorik dalam tiga penggolongan, Hildebrand (Moeslichatoen, 2004:144) yaitu (1) ketrampilan lokomotorik terdiri atas ketrampilan: berjalan, berlari, melompat, meloncat, berderap, meluncur, bergulung-gulung, berhenti, mulai berjalan, menjatuhkan diri, menggelak, (2) ketrampilan non-lokomotorik menggerakkan bagian tubuh dengan anak diam ditempat : berayun, merentang, berbelok, mengangkat, bergoyang, melengkung, memeluk, menarik, berayun, memutar, mendorong, dan (3) ketrampilan memproyeksi dan menerima, menggerakkan dan menangkap benda: menangkap, menarik, menggiring, melempar, menendang, memukul, melambungkan. Penciptaan suatu gerak tari memiliki beberapa konsep-konsep diantaranya sebagai berikut.

1. Mengamati atau Mengungkapkan

Kerja koreografer digerakkan oleh adanya dorongan yang kuat untuk menciptakan karya-karya baru yang mencerminkan reaksi yang unik dari seseorang terhadap pengalaman-pengalaman hidupnya. Perwujudan secara simbolis atas pengalaman biasanya diungkapkan lewat kata-kata walaupun tidak selamanya. Terkadang kata-kata tidak cukup untuk mengungkapkan respon kita terhadap beberapa hal yang ditemukan dalam kehidupan, terutama yang berhubungan dengan perasaan. Setiap fase dalam kegiatan bergerak memainkan peranan penting, tetapi selalu dalam hubungannya dengan keseluruhan.

2. Melihat

Melihat dan merasakan adalah dua unsur pokok dalam kegiatan kreativitas. Masukan pencerapan panca indra memberikan rangsangan dan materi kasar yang secara imajinatif *diejawantahkan* dan diwujudkan keluar. Sebab itu sangat penting bagi koreografer untuk mampu merespon temuan-temuan personal dengan sensitivitas yang tinggi dan melihat atau menangkap esensi dan aspek kualitatif dalam pengalaman hidup yang menjadi sangat mendasar bagi aktivitas kreatif.

3. Merasakan

Berinteraksi bukan hanya saja dengan dunia di sekitar kita dengan cara yang logis dan *analitik*, kita juga harus bisa menyentuh dunia batin serta memelihara respon intuitif-imajinatif kita. Penemuan dan penggunaan perasaan secara imajinatif memerlukan yaitu, 1) kesiapan diri untuk menemukan, menerima, menjadi terpicat, dan belajar melihat dan merasakan secara mendalam, 2) kesadaran akan perasaan, kesan yang dirasakan tubuh,

dan bayangan-bayangan yang muncul dari suatu pengalaman dengan dunia nyata, 3) pengalaman akan kebebasan yang memungkinkan *pengejawantahan* terhadap perasaan yang dirasakan dalam tubuh dan angan-angan di dalam batin ke dalam kualitas gerak yang diwujudkan berupa peristiwa gerak. Olah kreativitas dapat dipermudah melalui penggunaan benda-benda yang dipilih dengan baik dan kode-kode kata yang terseleksi. Pengalaman awal yang melibatkan penghayatan terhadap perasaan yang dirasakan dalam tubuh bisa dilaksanakan melalui penggunaan benda-benda yang menyebabkan orang dapat merasakan getaran kinestetik (tubuh). Pengalaman-pengalaman kinestetik seperti ini memberikan suatu dasar bagi bayangan abstrak yang membangkitkan pengalaman-pengalaman pribadi beserta segala perasaan dan khayalan yang terkait. Benda-benda abstrak, jika diseleksi dan ditampilkan dengan cermat sangat potensial untuk mengunggah berbagai tingkatan reaksi imajinatif. Semua ini memberikan dasar untuk penemuan imajinatif dan angan-angan dalam batin yang berubah wujud menjadi sebuah tarian.

4. Mengkhayalkan

Khayalan dan daya khayal mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses koreografi. Proses pemikiran kreatif bahkan tergantung kepada pengkhayalan yang bebas lepas. Dalam suatu kesadaran khusus, koreografer meneruskan kenangan atas pengalaman masa lalu dan sekarang yang menghasilkan khayalan yang mengalir. Melalui sebuah proses masukan baik atau dorongan maju, khayalan-khayalan dan emosi-emosi yang terkait keluar, berganti, menyatu dalam *konstelasi-konstelasi* baru, dan terus berganti hingga suatu wujud sintesis yang dicari bisa terbentuk. Khayalan-khayalan beserta curah pikiran yang muncul menjadi landasan bagi aktivitas kreatif.

Pengalaman gerak yang dimotivasi oleh berbagai khayalan menjadi cara yang efektif untuk mendapatkan akses memasuki proses pemikiran kreatif yang imajinatif. Melalui latihan-latihan yang diarahkan, para siswa memperluas kemampuan mereka tidak saja untuk mengkhayal, melainkan juga untuk membiarkan khayalan-khayalan yang muncul menjadi rangsangan bagi gerak-gerak yang diungkapkan keluar. Meningkatkan kesadaran pancaindra terhadap khayalan-khayalan itu, sangat menentukan dalam *pengejawantahan* pengalaman pancaindra ke dalam gerak-gerak yang kemudian bisa dituangkan ke dalam sebuah tarian.

5. Mengejawantahkan atau Transformasi

Keberhasilan kerja kreatif seorang koreografer tergantung pada kemampuan daya khayalnya dalam mengejawantahkan pengalaman batin ke dalam gerak. Gerak itu bukanlah sebuah gerak yang sederhana, gerakan sehari-hari, teknik atau pantomin. Lebih dari semua itu, adalah gerak dalam bentuknya yang paling murni yang mengalir dari sumber yang paling dalam dan tertuang secara imajinatif yang menghasilkan situasi ilusi semacam pengalaman yang gaib. *Pengejawantahan* dari perasaan dan khayalan ke dalam gerakan, substansi kualitatif, adalah aspek yang paling esensial dalam proses kreatif. Suatu tahapan kritis dari aktivitas kreatif adalah *mengejawantahkan* hasil pencerapan pancaindra dan pikiran imajinatif ke dalam gerak yang mengandung kualitas-kualitas yang melekat dalam bentuk tarian yang dibayangkan. Pertama adalah penyerapan (melihat, merasakan, menghayati, mengkhayalkan) dan kemudian *pengejawantahan* dari curahan pikiran dan angan-angan batin ke dalam ungkapan gerak yang keluar. Penggabungan ini membutuhkan kepekaan terhadap elemen-elemen estetik agar bisa

memberikan kualitas dinamika dan kesan vitalitas kepada peristiwa gerak yang terjadi.

6. Pembentukan

Ketika koreografer berada dalam konsentrasi yang santai dan dalam suasana kesadaran yang tidak sebagai biasanya, proses pembentukan sendiri akan berfungsi dan mengambil kendali. Memeriksa gambaran dalam diri dan pencaharian terhadap urutan serta penyelesaiannya, proses pembentukan sendiri memadukan kesadaran akan data ingatan serta segala pikiran ke dalam sebuah sintesa baru yang lahir dari sintesa ini adalah sebuah angan-angan batin yang kemudian diungkapkan keluar berupa peristiwa gerak. Proses pembentukan yang membawa garapan tari menjadi hidup diarahkan oleh satu kesadaran akan kesederhanaan (hanya menggunakan apa yang diperlukan saja), kesatuan/keutuhan (gerakan yang berkaitan), dan fungsi (menjawab tuntutan dari situasi yang ada). Penggunaan wujud khayalan yang abstrak bisa menjadi sebuah sarana yang efektif untuk merangsang pemikiran yang imajinatif dan pembuka jalan untuk bisa berperannya proses pembentukan sendiri. Hasil kreativitas dari setiap individu biasanya akan melalui beberapa tahap pengembangan. Studi-studi penataan tari untuk tahap awal cenderung sederhana dalam struktur dan bersifat improvisasi.

7. Pembentukan Sendiri

Kegiatan pembentukan sendiri tersebut menimbulkan perubahan dalam kehidupan seorang kreator. Melalui proses kreatif, kita berhubungan dengan pengalaman masa lalu dan sekarang serta menjadi terlibat lebih dalam dengan perasaan, penghayalan, dan pembentukan. Sewaktu keluar sementara dari kehidupan dunia sehari-hari, ada kesempatan untuk memperjelas pengalaman-

pengalaman kita untuk mencari kebenaran, dan untuk mengatur angan-angan dalam batin kita. Potensi kreativitas yang terpendam dan yang tidak disalurkan akan menjadi hidup dan menimbulkan perubahan pribadi. Hal yang terpenting dalam kegiatan kreativitas memberikan wujud nyata bagi pengalaman dalam kelihatannya mempunyai dampak yang sangat mendalam terhadap penemuan dan pembentukan jati diri

8. Menuntun Proses Pengalaman

Pengalaman-pengalaman direncanakan sedemikian rupa sehingga siswa menangkap satu jalinan dan merasakan adanya perkembangan tugas gerak sejak pertemuan awal sampai pertemuan akhir. Pada saat kegiatan terstruktur dan diarahkan dapat mengalihkan perhatian kepada pengalaman saat sekarang: memperhatikan, merasakan dari dalam, dan mereaksi secara spontan. Untuk lebih terbuka dan menyentuh kesan yang terasa dalam diri, perhatian beralih ke tugas-tugas gerak (selalu atas arahan sendiri) yang meningkatkan kesadaran terhadap perasaan batin serta berbagai kemungkinan gerak. Pengalaman-pengalaman berinteraksi dengan dua atau beberapa penari itu dapat berubah dari reaksi gerak yang sederhana ke improvisasi yang membangkitkan perasaan dari imajinasi yang lebih dalam. Khayalan akhir memiliki potensi untuk mengungkapkan pengalaman-pengalaman yang ada sebelumnya, merangsang bayangan dan perasaan, memberikan dorongan bagi terjadinya reaksi gerak yang spontan serta menemukan wujudnya sendiri.

9. Evaluasi

Pencipta harus memegang peran utama dalam proses penilaian. Evaluasi seharusnya pada masalah internal dan bukan eksternal. Efektivitas dari suatu pendekatan tak langsung terhadap pembelajaran tergantung dari kemampuan

guru untuk melihat secara jelas dan memberi tanggapan secara kreatif. Maksudnya, mendasari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan serta komentar-komentar terhadap karya kreatif siswa adalah suatu keprihatinan untuk mengajar dalam artian untuk memudahkan mengalami, menemukan, dan memacu pertumbuhan kreatif. Agar bisa berhasil dengan penekatan tidak langsung dalam pembelajaran, guru harus bisa sepenuhnya terlibat dalam proses dan bisa memberi tanggapan dengan spontan terhadap momen-momen penting yang ada di dalam hasil karya kreativitas penari.

10. Epilog

Fungsi utama dari sebuah karya koreografi adalah untuk memperlihatkan kemampuan teknik dari pelakunya. Tidak diragukan sedikitpun bahwa nilai materialistis dan perasaan keterpisahan yang kita alami setiap hari merupakan dorongan yang sangat kuat yang mempengaruhi ekspresi seseorang. Dari waktu ke waktu, kita ditantang untuk selalu ingat dengan akar diri kita, untuk merasakan kembali apa yang selama ini disebutkan sebagai tarian dasar (*basic dance*), dan mengenali badan kita sebagai sebuah wahana bagi perasaan, satu cara yang mendasar untuk suatu pemahaman. Melalui pengalaman yang diarahkan sendiri, para penari didorong untuk menemukan potensi kreatifnya dan terlibat dalam proses pertumbuhan yang memungkinkan lahirnya sosok baru yang benar-benar hidup atau tarian yang mempunyai rasa vitalitas dan keaslian. Melalui kegiatan kreativitas seperti ini, seseorang mendapatkan pengetahuan diri sendiri dan satu cara berpikir yang memperkaya hidupnya dan kebudayaan secara keseluruhan.

2.1.1 Sifat Kreativitas

Kreativitas tidak dihasilkan oleh adanya peniruan, persesuaian, atau percocokan terhadap pola-pola yang telah dibuat sebelumnya (Hawkins, 2003:3). Maksudnya ada peniruan dalam kreativitas adalah misalnya dalam gerakan yang dibuat pada sebuah tarian yang menceritakan tentang kegiatan sehari-hari anak-anak hampir mirip dengan gerakan orang dewasa. Kreativitas yang menyangkut pemikiran imajinatif, yaitu merasakan, menghayati, mengkhayalkan, dan menemukan kebenaran. Proses berfikir imajinatif dalam koreografi, yang melibatkan arus keluar masuk yang spontan dari khayalan, pengelompokkan terhadap unsur-unsur yang terpisah, serta pembentukan angan-angan secara keseluruhan, nampaknya berakar pada fungsi otak bagian kanan.

2.6 Teori Penciptaan

Fungsi kegiatan tari dapat terperinci menjadi berbagai jenis kegiatan yaitu salah satunya adalah penciptaan. Penciptaan adalah dari tidak ada menjadi ada. Terciptanya sesuatu dalam kehidupan manusia oleh manusia. Sesuatu yang tercipta itu menjadilah titik mulai perkembangan baru, sesuatu yang baru, yang dapat pula merupakan saat genetis psikologis (Sedyawati, 1984:26). Manusia mempunyai kemampuan untuk mengalihkan penghayatan imajinasinya ke media-media ungkapan yang sesuai dengan bakat masing-masing seperti manusia motorik ke seni gerak, manusia auditif ke musik, manusia visual ke seni rupa dan *vocabular* ke seni sastra. Fungsi kegiatan mencipta adalah untuk menumbuhkan perkembangan dalam diri manusia (Sedyawati, 18984:27). Pada proses pembelajaran siswa diharapkan mampu menciptakan gerak tari sesuai dengan konsep-konsep menciptakan gerak tari,

siswa mampu berinteraksi, belajar, berkomunikasi dengan lingkungan yang ada di sekitarnya untuk bisa menciptakan kreativitas dalam menciptakan gerak tari.

2.6.1 Kreativitas Penciptaan

Kreativitas merupakan kemampuan menciptakan sesuatu yang baru , kreatif mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seseorang yang aktif. Seseorang yang aktif akan berfikir mencari sesuatu atau memunculkan hal-hal yang dianggap baru. Kemampuan menciptakan sesuatu yang baru akan memunculkan seseorang dengan mudah berinteraksi dengan individu lain, yang keduanya saling terbuka, terbuka untuk berfikir, berinteraksi dan melihat sesuatu yang berbeda. Anak-anak yang kreatif akan memiliki motivasi, rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang dianggap baru. Mendengarkan lagu anak-anak yang sering mereka dengar akan merangsang imajinasi dan rasa ingin tahu anak untuk mengungkap atau mengekspresikan maksud dari lirik lagu tersebut, ekspresi yang bisa diungkapkan dengan merangsang pikiran dan menuangkannya lewat suatu gerakan, gerak yang dilakukan oleh tubuh mereka. Kegiatan mencipta berhubungan dengan seseorang yang aktif dan kreatif, apabila seseorang kreatif, maka seseorang tersebut akan berfikir bagaimana cara untuk membuat sesuatu atau hal-hal yang baru. Hal yang dianggap baru tersebut akan dicoba sebagai suatu hal yang dianggap kreatif.

2.7 Seni Tari

Seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dan hidup perasaannya serta bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia lainnya. Tari adalah bentuk gerak yang indah dan lahir dari tubuh yang bergerak berirama dan

berjiwa sesuai yang dengan maksud dan tujuan gerak (Pekerti, 2007:143). Tari merupakan ekspresi jiwa manusia yang diubah oleh imajinasi dan diberi bentuk melalui media gerak sehingga menjadi bentuk gerak yang simbolis dan sebagai ungkapan si pencipta. Tari adalah gerakan-gerakan dari seluruh bagian tubuh manusia yang disusun selaras dengan irama musik serta mempunyai maksud tertentu (Habsary, 2008:80).

2.7.1 Gerak Tari

Gerak di dalam tari adalah bahasa yang dibentuk menjadi pola-pola gerak dari seorang penari. Bentuk yang perlu dianalisis meliputi antara lain: kesatuan, variasi, repetisi atau ulangan, transisi atau perpindahan, rangkaian, perbandingan dan klimaks. Gerak dipahami sungguh-sungguh sebagai ekspresi dari semua pengalaman emosional seseorang. Dalam komposisi tari pengalaman mental dan emosional diekspresikan lewat gerakan tubuh. Seorang penari harus benar-benar mengenali tubuhnya sendiri sebagai alat ekspresi, lewat tubuh ini akan menghasilkan suatu gerak. Gerak-gerak tari meliputi gerak dasar hingga gerak sempurna. Gerak-gerak dasar meliputi gerak anggota badan yang terdiri dari jari-jari yang mulai bergerak, tangan mulai mengepal, mengayun ke kanan ke kiri, melambai, mengukel, menepuk-nepuk. Dari tangan ke anggota badan lain, kaki mulai bergerak, melompat, menggeser, berlari kecil-kecil. Kemudian anggota badan lainnya seperti pinggul bergoyang melenggok kekanan kekiri, bergoyang-goyang. Sehingga menjadi gerak sempurna meliputi bagian kepala mulai *menggeleng-gelengkan*, mengangguk-angguk, memutar, menoleh-noleh ke kanan, ke kiri, ke bawah, ke depan.

