

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Deskripsi Teoretik

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata media, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar. Kamus Besar Ilmu Pengetahuan (dalam Dagun, 2006: 634) media merupakan perantara/ penghubung yang terletak antara dua pihak, atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.

Menurut Arsyad (2002: 4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dalam konteks dunia pendidikan, Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002: 3) mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan Sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis

untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian agar terjadi komunikasi yang efektif dan efisien.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah proses yang memberi perubahan terjadinya perilaku sebagai hasil dari pengalaman belajar dan sebuah produk dari hasil proses pembelajaran tersebut (Smith, 2010: 28). Menurut Raigeluth (dalam Yamin, 2010: 24) pembelajaran adalah suatu proses membangun situasi serta kondisi belajar melalui penataan pelaksanaan komponen tujuan pembelajaran, materi, metode, kondisi, media, waktu, dan evaluasi yang tujuannya adalah pencapaian hasil belajar anak.

Pembelajaran menurut Kemp (dalam Yamin, 2010: 46) adalah merupakan proses yang kompleks terdiri dari fungsi dan bagian-bagian yang saling berhubungan satu sama lain serta diselenggarakan secara logis untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Nasution (dalam Sugihartono, 2007: 80) mengungkapkan bahwa pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-

baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar mengajar. Lingkungan dalam pengertian ini tidak hanya ruang belajar, tetapi juga meliputi guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium dan sebagainya yang relevan dengan kegiatan belajar siswa. Hamalik (1995: 57) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas *audio visual*), dan proses yang saling mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran.

Pembelajaran mempunyai 3 (tiga) hal yang harus diperhatikan yaitu kondisi pembelajaran, metode pembelajaran dan hasil pembelajaran. Aspek kondisi pembelajaran penentu dalam merancang strategi pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang menekan komponen penting pada karakteristik materi (tema), anak, tujuan dan hambatannya. Kemudian pada aspek metode pembelajaran menekankan pada komponen yang mementingkan strategi, dan aspek hasil dilihat dari komponen efektivitas, efisiensi, serta daya tarik dari pembelajaran akan berjalan lancar dan mencapai hasil yang telah dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran yang baik selain memperhatikan aspek kondisi pembelajaran, metode pembelajaran dan hasil pembelajaran, juga harus melibatkan 3 (tiga) aspek penting lainnya, yaitu: aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Aspek kognitif dilakukan

melalui berbagai aktivitas penalaran-penalaran dengan tujuan terbentuknya penguasaan bidang intelektual. Aspek afektif dilakukan melalui aktivitas pengenalan dan kepekaan terhadap lingkungan dengan tujuan terbentuknya kematangan emosional. Kemudian aspek psikomotorik dilakukan lewat adanya praktikum-praktikum dengan tujuan terbentuknya keterampilan eksperimental.

Dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan awal terdiri dari kegiatan membuka pelajaran dengan salam, apresiasi atau prasyarat pengetahuan dan masalah atau topik materi. Kegiatan inti berisi langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan diusahakan dengan menggunakan metode dan pendekatan pembelajaran mengutamakan aktivitas siswa, sehingga siswa ikut andil dalam pembelajaran dan tidak pasif. Kegiatan penutup berisi evaluasi proses, rangkuman, refleksi, tugas yang harus dikerjakan di rumah dan pesan untuk pertemuan yang akan datang.

Pembelajaran mempunyai konsep yang harus diketahui oleh guru dan dipahami dalam mengembangkan proses belajar mengajar, yaitu:

a. Konsep Belajar Behaviorisme

Merupakan faktor rangsangan (*stimulus*), respon (*response*), serta penguatan (*reinforcement*). Faktor lingkungan sebagai rangsang dan

respon peserta didik terhadap rangsangan itu ialah responsnya (Yamin& Sanan, 2010: 32).

b. Konsep Belajar Kognitivisme

Merupakan kegiatan belajar yang juga melibatkan kegiatan mental yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar. Sehingga perilaku yang tampak pada manusia tidak dapat diukur dan diamati tanpa melibatkan proses mental seperti motivasi, kesengajaan, keyakinan, dan lain sebagainya (Baharuddin& Wahyuni, 2012: 87).

c. Konsep Belajar Konstruktivisme

Merupakan kegiatan membangun pengetahuan sedikit demi sedikit, yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu kemudian memberi makna melalui pengalaman nyata (Baharuddin& Wahyuni, 2012: 116).

d. Konsep Belajar Humanisme

Merupakan sebuah proses pembelajaran yang menekankan pentingnya emosi atau perasaan, komunikasi yang terbuka, dan nilai-nilai yang dimiliki oleh setiap siswa. Sehingga tujuan yang diinginkan dicapai dan bagaimana siswa menjadi individu yang bertanggung jawab, penuh perhatian terhadap lingkungannya, mempunyai kedewasaan emosi dan spiritual (Baharuddin& Wahyuni, 2012: 142).

Dari beberapa kutipan di atas, pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses membangun situasi dan kondisi belajar melalui

penataan setiap komponen pembelajaran mulai dari tujuan, materi, metode dan media, alokasi waktu, evaluasi yang mendorong timbulnya kegiatan belajar sehingga memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar, suasana yang dapat menciptakan kenyamanan dan kemudahan anak dalam belajar sehingga terjadi interaksi selama proses belajar mengajar.

3. Media Pembelajaran

Melihat makna media di atas, yakni sebagai “perantara atau pengantar”, Romiszowski (dalam Harjanto, 2008: 247) merumuskan media pembelajaran “*as the carriers of messages, from some transmitting source (with may be a human being or an intimate object), to the receiver of the message (which is our case is the learner)*”, artinya, sebagai pengantar pesan dari beberapa sumber transmisi (yang mungkin manusia atau objek terkait) kepada penerima pesan (dalam hal ini pembelajar).

Secara sederhana, Briggs (dalam Sadiman, 2009: 6) mendefinisikan media sebagai segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (Ibrahim, 2003: 112).

Menurut Heinich (dalam Arsyad, 2002: 4) media pembelajaran adalah media yang mengandung pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2006: 163) mendefinisikan media pembelajaran dengan seluruh alat atau bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.

National Education Association (NEA) (dalam Asnawir, 2002: 11) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Media pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan atau kompetensi dasar. Dilihat berdasarkan jenisnya, ada beberapa macam media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu media *audio*, media *visual*, media *audio visual*, dan peraga (manusia).

- a. Media *audio* adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Bentuk dari media *audio* adalah *tape audio* beserta kaset suara, dan radio.

- b. Media *visual* adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media ini menampilkan gambar diam seperti foto, gambar atau lukisan, dan cetakan.
- c. Media *audio visual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Contohnya dari media *audio visual* antara lain: televisi dan video.
- d. Peraga (manusia) adalah media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi dengan mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar.

Menurut Sujana (1997: 2) beberapa manfaat media pembelajaran, antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi tak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.

- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstarsikan dan lain-lain.

Dalam *ensiklopedi of Educational Research* (dalam Syukur, 2008: 120) manfaat media pendidikan atau pembelajaran sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir sehingga mengurangi verbalitas.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar yang penting untuk perkembangan belajar oleh karena itu pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian dan dengan demikian membantu perkembangan bahasa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara yang lain.
- h. Media pendidikan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru dan siswa.
- i. Media pendidikan memberikan pengertian atau konsep yang sebenarnya secara realitas dan teliti.
- j. Media pendidikan membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar.

Ahmad Rohani (1997: 28-29) menyatakan bahwa pemilihan dan pemanfaatan media perlu memperhatikan beberapa aspek berikut:

a. Tujuan

Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama dan harus diperhatikan dalam memilih media.

b. Ketepatangunaan (*validitas*)

Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.

c. Keadaan peserta didik

Kondisi audiens (siswa) dari segi objek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak.

d. Ketersediaan

Ketersediaan media di sekolah memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan. Pemilihan media perlu memperhatikan ada atau tidak ada media tersebut di perpustakaan atau di sekolah serta mudah sulitnya diperoleh.

e. Mutu teknis

Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada *audiens* (siswa) secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.

f. Biaya

Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.

4. Media Pembelajaran *Audio Visual*

Audio visual adalah sebagai alat-alat yang mempunyai dua sifat dasar, yakni *audible* artinya yang dapat didengarkan dan *visible* yang dapat dilihat (Suleiman, 1981: 11). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, *audio* dimaknai dengan sesuatu yang bersifat dapat didengar atau alat peraga yang bisa didengar (dalam Alwi, 2005: 76) dan *visual* adalah hal-hal yang dapat dilihat dengan indera penglihatan/ mata (Alwi, 2005: 1262).

Keberadaan dua sifat dasar *audio visual* di atas, menurut Wina Sanjaya (2006: 80) menjadikan alat tersebut lebih tepat dan menarik dijadikan media dalam proses belajar mengajar. Dalam dunia pendidikan, *audio visual* sering dijadikan sebagai “*sensory aids*” atau alat-alat pembantu panca indera dalam ruang belajar sehingga akan mempermudah dalam memahami kata-kata yang ditulis maupun yang diungkapkan.

Pembelajaran melalui *audio visual* adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa (Arsyad, 2002: 30-31). Ciri-ciri utama teknologi media *audio visual* adalah sebagai berikut :

- a. Mereka biasanya bersifat linear.
- b. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- c. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.
- d. Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
- e. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- f. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaksi siswa yang rendah.

Pembelajaran menggunakan media *audio visual* seperti ini ditujukan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran, sehingga diharapkan anak-anak mampu mengembangkan daya nalar serta daya rekamnya (Darwanto, 2005: 101).

Menurut Suparman (1997: 56) media *audio visual* merupakan alat bantu berupa sampel atau contoh dalam penyampaian materi yang bertujuan merangsang minat dan perhatian siswa agar tertarik dengan mata

pelajaran yang diberikan, sehingga diharapkan setelah menyaksikannya siswa mempunyai gambaran dan pemahaman pada materi yang diberikan.

Media berbasis *audio visual* di sini adalah suatu media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi). Beberapa yang termasuk dalam kategori media *audio visual* antara lain:

a. Film

Film merupakan selaput tipis yang terbuat dari seloloid untuk tempat gambar negatif atau untuk gambar positif yang biasa diputar di bioskop (Dagun, 2006: 258). Dalam dunia pendidikan, film bisa dijadikan salah satu jenis media *audio visual* yang dapat menarik perhatian siswa. Dibanding dengan media yang lain, film mempunyai beberapa kelebihan antara lain:

- 1) Penerima pesan akan memperoleh tanggapan yang lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, karena antara melihat dan mendengar dapat dikombinasikan menjadi satu.
- 2) Dapat menikmati kejadian dalam waktu yang lama pada suatu proses atau peristiwa tertentu.
- 3) Dengan teknik *slow-motion* dapat mengikuti suatu gerakan atau aktivitas yang berlangsung cepat.
- 4) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 5) Dapat membangun sikap, perbuatan dan membangkitkan emosi serta mengembangkan problema.

Pada hakikatnya film merupakan suatu penemuan dalam proses pembelajaran yang mengkombinasikan dua macam indera pada saat yang sama. Film merupakan serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus hingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal.

Penggunaan film dalam dunia pendidikan dan pembelajaran di kelas berguna terutama untuk:

- 1) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- 2) Menambah daya ingat pada pelajaran.
- 3) Mengembangkan daya fantasi anak didik.
- 4) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
- 5) Mengatasi pembatasan dalam jarak dan waktu.
- 6) Memperjelas hal-hal yang abstrak.
- 7) Memberikan gambaran pengalaman yang lebih realistik.

b. Video

Video merupakan tek pesawat yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, alat merekam gambar hidup dan bisa ditayangkan kembali lewat layar televisi (Dagun, 2006: 1184). Menurut Sadiman (2009: 75) bahwa video merupakan media *audio visual* yang menampilkan gerak.

Daryanto (1993: 35) mengungkapkan beberapa manfaat dari video, antara lain:

- 1) Video dapat merekam peristiwa yang terjadi secara cepat dan praktis dan dapat menampilkan tayangan atau hasil pengambilan film secara cepat pula tanpa proses lebih lanjut.
- 2) Video dapat memperbesar atau memperkecil ukuran dan waktu dari suatu proses.
- 3) Video dapat diputar ulang.
- 4) Kaset film sangat berukuran praktis.
- 5) Video dapat ditampilkan di televisi yang besar maupun kecil.
- 6) Kaset video dapat digerakkan dengan putaran lambat atau cepat.

c. Televisi

Televisi merupakan tek sistem penyiaran gambar objek yang bergerak disertai dengan suara, melalui kabel atau satelit, menggunakan alat yang merubah gambar dan bunyi menjadi gelombang listrik dan mengubahnya kembali menjadi berkas cahaya yang dapat dilihat dan bunyi yang dapat didengar pada tabung kaca (Dagun, 2006: 1109). Definisi tersebut menjelaskan bahwa televisi sesungguhnya adalah perlengkapan elektronik yang pada dasarnya sama dengan gambar hidup yang meliputi gambar dan suara. Media ini berperan sebagai gambar hidup dan juga sebagai radio yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan.

Televisi sebagai media pembelajaran mengandung beberapa keuntungan antara lain:

- 1) Bersifat langsung dan nyata, serta dapat menyajikan peristiwa yang sebenarnya.
- 2) Memperluas tinjauan kelas, melintasi berbagai daerah atau berbagai negara.
- 3) Dapat menciptakan kembali peristiwa masa lampau.
- 4) Dapat mempertunjukkan banyak hal dan banyak segi yang beraneka ragam.
- 5) Banyak mempergunakan sumber-sumber masyarakat.
- 6) Menarik minat anak.
- 7) Dapat melatih guru, baik dalam *pre-service* maupun dalam *inservice training*.
- 8) Masyarakat diajak berpartisipasi dalam rangka meningkatkan perhatian mereka terhadap Sekolah.

5. Pembelajaran Seni Tari

Pembelajaran seni tari di Sekolah Dasar sudah menjadi mata pelajaran wajib yang harus ditempuh siswa. Pendidikan seni tari di Sekolah pada dasarnya diarahkan untuk menumbuhkan kepekaan rasa artistik dan estetik yang dapat membentuk sikap apresiatif, kritis, dan kreatif pada diri siswa. Pendidikan seni tari melibatkan berbagai bentuk kegiatan berupa aktivitas fisik dan cita rasa keindahan yang tertuang dalam

kegiatan berekspresi, bereksplorasi, berapresiasi, dan berkreasi melalui bahasa, rupa, gerak, bunyi, dan peran yang mencakup berbagai bidang seni. Pembelajaran seni tari juga menjadi aktivitas siswa dalam menuangkan ide, gagasan, keterampilan berkarya seni dan berapresiasi dengan memperhatikan konteks sosial budaya masyarakat yang ada.

Menurut Tjandroradono (1996: 3) pendidikan seni tari di Sekolah umum tidak dimaksudkan untuk mendidik siswa menjadi seniman tari, melainkan untuk memberikan pengalaman kreatif, estetis, ekspresif dan kritis agar para siswa dapat ikut serta menghargai nilai-nilai luhur seni budaya Bangsa. Pendidikan seni tari mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh manusia tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari. Seni tari merupakan kegiatan yang menggunakan unsur-unsur seni budaya dan anggota tubuh manusia sebagai media gerak menurut tata aturan dalam seni tari. Wardhana (1990: 57) menyebutkan bahwa pelajaran seni tari secara langsung bertujuan untuk mengarahkan siswa agar dapat menari dan mendewasakan siswa.

Tari menurut Suryodiningrat (dalam Soedarsono, 1992: 82) adalah gerak seluruh anggota tubuh manusia yang diiringi dengan irama musik yang diselaraskan dengan ekspresi tarinya. Di dalam tari terkandung beberapa unsur-unsur, diantaranya adalah gerak, iringan, tata rias, tata busana, tata lampu, dan tata panggung. Seni tari telah menjadi salah satu ilmu pengetahuan yang dipelajari untuk kepentingan artistik, hiburan, dan pendidikan.

Menurut Rohidi (dalam Hidayat, 2005: 4) tujuan pendidikan seni termasuk tari di dalamnya ada tiga, yaitu : (1) Sebagai strategi atau cara memupuk, mengembangkan sensitivitas dan kreativitas, (2) Memberi peluang seluas-luasnya pada siswa untuk berekspresi, (3) Mengembangkan pribadi yang utuh dan menyeluruh baik secara individu, sosial maupun budaya.

Materi pelajaran adalah bahan-bahan pelajaran yang akan diberikan guru kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar siswa. Dengan demikian, materi pembelajaran harus disesuaikan dengan kompetensi dasar siswa agar terlaksana proses belajar mengajar yang efektif. Materi pelajaran seni tari yang diberikan kepada siswa dibagi 2 (dua) yaitu materi teori dan materi praktik. Materi teori berisi tentang dasar-dasar teori tari, seperti pengertian tari, sejarah tari, unsur-unsur tari yang meliputi tata panggung, rias dan busana, properti dan lain-lain. Materi praktik berisi tentang gerak dan musik/ iringan tari. Pada materi praktik guru lebih menekankan pada kemampuan psikomotorik siswa. Biasanya siswa mengapresiasi dan mengekspresikan karya tari tunggal, berpasangan/ kelompok terhadap tari-tarian yang ada.

Metode adalah cara-cara yang dipakai oleh orang atau sekelompok orang untuk membimbing anak atau peserta didik sesuai dengan perkembangannya kearah tujuan yang hendak dicapai (Siswoyo, 2007: 142). Metode mengajar yang digunakan untuk mata pelajaran seni tari di Sekolah umumnya adalah sebagai berikut.

- a. Metode demonstrasi yaitu cara penyampaian materi dengan mempertunjukkan atau memperagakan kepada siswa materi yang diberikan, disertai dengan penjelasan lisan oleh guru.
- b. Metode ceramah yaitu metode penyampaian materi secara lisan oleh guru.
- c. Metode diskusi yaitu merupakan cara bertukar pendapat diantara para siswa dalam memecahkan suatu masalah. Metode ini bertujuan untuk memberikan rangsangan serta keberanian siswa untuk aktif dan berinisiatif.
- d. Metode tanya jawab yaitu cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang dari guru dan harus dijawab oleh siswa, atau sebaliknya.
- e. Metode *resitasi* (penugasan) yaitu cara penyajian materi pelajaran oleh guru, di mana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar mengajar.
- f. Metode kerja kelompok yaitu cara menekan siswa untuk menyelesaikan tugas secara kelompok atau bersama-sama dalam suatu kegiatan.

Dalam pembelajaran selain dibutuhkan metode-metode juga membutuhkan media sebagai alat bantu untuk mempermudah proses belajar mengajar di Sekolah. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2002: 15-16) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan

membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses belajar mengajar dan penyampaian pesan juga isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Media pembelajaran pada seni tari biasanya berupa media *audio*, media *visual*, media *audio visual* dan peraga (manusia). Media *audio* atau suara biasanya berupa *tape audio* dan kaset iringan tari, media *visual* atau gambar biasanya berupa gambar-gambar tari dan foto-foto tari, sedangkan media *audio visual* atau suara dan gambar biasanya berupa televisi dan video, dan peraga (manusia) biasanya berupa gerakan langsung dari guru seni tari.

6. Respon Siswa

Respon adalah penguatan terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali perilaku itu. Ada dua cara pemberian penguatan dalam proses belajar mengajar, yaitu secara verbal dan nonverbal. Penguatan verbal merupakan perilaku yang dinyatakan dengan lisan, sedangkan penguatan nonverbal dinyatakan dengan ekspresi wajah, gerakan tubuh, pemberian sesuatu, dan lain-lainnya.

Kehadiran guru sangat berpengaruh terhadap kelanjutan proses belajar siswa. Guru dituntut untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan guru harus mempunyai kreativitas untuk membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, agar siswa tidak bosan. Hal ini salah satu dari kemunculan respon siswa.

Dalam proses belajar mengajar terdapat 2 (dua) respon, yaitu respon positif dan respon negatif (Smith, 2010: 10). Respon positif merupakan tindakan meningkatkan dan mempertahankan perilaku positif jika respon tersebut memberikan dampak positif pada perilaku siswa, contohnya memberi pujian kepada siswa. Respon negatif merupakan penurunan pada perilaku siswa yang harus dihentikan atau dihapus pada rangsangan yang tidak menyenangkan, agar respon tersebut tidak diulangi lagi dan bisa berubah menjadi respon yang sifatnya positif, contohnya teguran, peringatan atau sanksi kepada siswa. Manfaat respon bagi siswa untuk meningkatkan perhatian dalam belajar, membangkitkan dan memelihara perilaku, menumbuhkan rasa percaya diri, dan memelihara iklim belajar yang kondusif.

Respon siswa dapat menunjukkan hasil belajar dari siswa, yaitu ditandai dari respon positif yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang meningkat atas pemahaman materi yang disampaikan guru, karena siswa senang mengikuti pelajaran, kemudian respon negatif ditandai dari hasil belajar siswa yang menurun atau tidak dapat memahami materi dari guru, karena siswa malas. Respon positif dan negatif yang dimunculkan oleh

siswa tersebut biasanya disebabkan dari suasana di kelas, apakah suasana di dalam kelas menyenangkan atau membosankan.

Penggunaan media pembelajaran di kelas juga dapat memunculkan respon siswa. Respon yang dimunculkan oleh siswa bervariasi, ada yang terlihat senang dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran, ada juga yang hanya diam saja dan bermalas-malas mengikuti pelajaran, hal tersebut juga dapat disebabkan oleh beberapa faktor dari siswanya sendiri, yaitu karena siswanya malas belajar, cepat jenuh dan bosan, juga karena pelajaran di kelas tidak menarik bagi siswa.

B. Penelitian yang Relevan

Sejauh pengamatan penulis, ada dua penelitian yang relevan untuk menjadi rujukan dalam meneliti “Pemanfaatan Media Pembelajaran *Audio Visual* dalam Proses Belajar Mengajar Seni Tari di Sekolah Dasar Negeri 1 Bangirejo Yogyakarta” ini, yakni: *Pertama*, penelitian Rizki Mustikasari 2011, tentang “Pengembangan Media Video Interaktif untuk Pembelajaran Apresiasi Tari Mancanegara di SMA”, menunjukkan 2 tahap penelitian, yaitu : (1) Tahap perencanaan dan validitas desain, serta (2) Tahap uji pemakaian produk. Tahap perencanaan diawali dengan menganalisis potensi dan masalah yang ada di Sekolah , kemudian dari analisis tersebut didesain menjadi produk media yang dikembangkan menggunakan program multimedia bernama SWISH MAX, dan validitas desain dilakukan oleh para ahli media untuk menilai segi keterampilan dan

muatan isi dari produk media. Uji pemakaian produk dilakukan dengan dua evaluasi, yaitu (1) Evaluasi kelompok kecil, dan (2) Evaluasi lapangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video interaktif untuk pembelajaran apresiasi tari mancanegara layak digunakan dalam proses pembelajaran seni budaya atau seni tari di SMA kelas VII semester 2. Dapat ditegaskan bahwa media yang dikembangkan ini mampu mengatasi masalah pembelajaran apresiasi tari mancanegara yang terjadi di Sekolah.

Kedua, penelitian Theresia Wening Retnaning Tyas 2006, tentang “Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Seni Tari melalui Media *Audio Visual* dan Sistem Evaluasi Berkesinambungan di Sekolah Dasar Negeri Samirono Yogyakarta”, menunjukkan: metode dengan penelitian tindakan kelas atau *clasroom action research* meliputi (1) Perencanaan, (2) Implementasi tindakan, (3) Pengamatan, dan (4) Evaluasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media *audio visual* dan sistem evaluasi berkesinambungan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran seni tari di Sekolah Dasar Negeri Samirono Yogyakarta.

Dua hasil penelitian di atas dijadikan acuan untuk penelitian pemanfaatan media pembelajaran *audio visual* dalam proses belajar mengajar seni tari di Sekolah Dasar Negeri 1 Bangirejo Yogyakarta. Kesamaan dua penelitian di atas dengan penelitian ini adalah terletak pada penggunaan media dalam proses belajar mengajar seni tari, yakni media *audio visual*.