

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Konsep Belajar

Kata belajar merupakan istilah yang tidak asing dalam kehidupan sehari-hari. Semua orang yang masih hidup wajib belajar untuk mengetahui sesuatu. Belajar selalu di identikan dengan siswa, kebanyakan orang menganggap hanya siswalah yang wajib belajar. Gagne dan Berliner dalam Rifa'i dan Anni (2009: 82) menyatakan bahwa belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman. Sependapat dengan Gagne dan Berliner yaitu Slavin dalam Rifa'i dan Anni (2009: 82) juga menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman.

Belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidup. Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Menurut Nurhadi dan Agus Senduk ada tiga mainstream yang perlu di soroti, yaitu pembaruan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, dan efektivitas pembelajaran.

Menurut Slametro (2003:2). Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara

keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sadirman (2005: 2) mengatakan belajar adalah suatu proses komplek yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi hingga mati. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif). Dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

2.1.2 Konsep Pembelajaran

Menuru Komalasari (2013:3) Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses pembelajaran yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Menurut Syah (2010:15) Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan seseorang agar orang lain belajar. Menurut undang-undang No. 20 tahun 2013 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Thobroni dan Mustota (2011: 18) Pembelajaran merupakan upaya sengaja dan bertujuan yang berfokus kepada kepentingan, karakteristik dan kondisi orang lain agar peserta didik dapat belajar dengan efektif dan efisien. Kata pembelajaran berasal dari kata *ajar* yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahuiaatau diturut,

sedangkan *pembelajaran* berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar

Pengertian pembelajaran (*instruction*) menurut Diaz Carlos dalam (Sugiyar dkk, 2009: 59) merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). Penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya, Yakni kepada penumbuhan aktivitas subjek didik laki-laki dan perempuan. Konsep tersebut sebagai suatu sistem sehingga dalam sistem pembelajaran ini terdapat komponen-komponen yang meliputi : siswa, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas dan prosedur, serta alat atau media yang harus dipersiapkan. Dengan kata lain, pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan, perlu direncanakan oleh guru berdasarkan kurikulum yang berlaku.

Menurut Sanjaya (Jamil, 2016:76) mengemukakan pembelajaran adalah terjemahan dari *instruction*, yang diasumsikan dapat mempermudah siswa mempelajari sesuatu dari berbagai macam media, seperti bahan-bahan cetak, program televisi, gambar, video, dan lain sebagainya sehingga semua itu merubah peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dari guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam belajar mengajar.

2.2 Media Pembelajaran

Kata *media* berasal berasal dari bahas latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘prantara’ atau ‘pengantar’. Dalam Bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami 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 belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Rossi dan Breidle dalam (Wina Sanjaya, 2012: 58) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran, bagi Rossi media itu sama dengan alat-alat fisik yang mengandung informasi dan pesan pendidikan.

Kegunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar (Sadiman,dkk, 2012: 17), secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - 1) Objek yang terlalu besar, bisa diganti dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - 2) Objek yang kecil, dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, atau gambar;

- 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*;
 - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, vidio, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - 5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain;
 - 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- 1) Menimbulkan kegairahan belajar;
 - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
 - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bila mana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- 1) Memberikan perangsang yang sama;
 - 2) Mempersamakan persamaan;

3) Menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Riana (2007: 5-9) secara sederhana kehadiran media dalam suatu kegiatan pembelajaran memiliki nilai-nilai praktis sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat membatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- b. Media yang disajikan dapat melampaui batasan ruang kelas.
- c. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.
- d. Media yang disajikan dapat menghasilkan keseragaman pengamatan siswa.
- e. Secara potensial, media yang disajikan secara tetap dapat menanamkan konsep dasar yang kongkrit, benar dan berpijak pada realita.
- f. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru
- g. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.
- h. Media mampu memberikan belajar secara integral dan menyeluruh dari yang kongkret ke yang abstrak, dari yang alami ke yang rumit.

Berdasarkan pengertian media yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang memiliki nilai praktis untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran saat pelajaran berlangsung untuk mencapai suatu tujuan atau sebagai alat penghubung dimana peranan media disini adalah sebagai alat penunjang untuk menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas.

2.2.1 Media Audio Visual

Menurut Rohani dalam Sanjaya (2011) menyatakan bahwa audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar. Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Sementara menurut Basuki (2001: 67) Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar seperti film bersuara, video, televisi, dan sound slide. Dengan karakteristik yang lebih lengkap, media audio visual memiliki kemampuan untuk dapat mengatasi kekurangan dari media audio atau media visual saja. Media audio visual ini lebih realistis. Ditinjau dari karakteristiknya, media audio visual pada dasarnya dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: (1) Media audio visual diam, contohnya yaitu: film strip bersuara, slide bersuara, komik dengan suara, dll; (2) Media audio visual gerak, contohnya yaitu: televisi, video, film, dll.

Menurut (Arsyad, 2010: 30), pembelajaran melalui media audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran dan tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol serupa. Ciri-ciri utama teknologi media audio visual adalah sebagai berikut ; (1) biasanya bersifat linear, (2) biasanya menyajikan visual yang dinamis, (3) digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang dan pembuatnya, (4) merupakan representatif fisik dari gagasan real

atau gagasan abstrak, (5) dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif, (6) umumnya berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaksi dengan siswa yang rendah.

Pembelajaran menggunakan media audio visual seperti ini ditujukan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran, sehingga diharapkan anak-anak mampu megembangkan daya nalar serta daya rekamnya (Darwanto, 2005: 101). Peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang dirumuskan. Karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media. Apabila diabaikan, media bukan lagi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi sebagai alat penghambat dalam pencapaian efektif dan efisien.

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan pengertian media audio visual di atas adalah media audio visual merupakan perantara penyampaian pesan atau materi pelajaran yang dapat ditangkap oleh indera pendengaran dan penglihatan, dapat didengarkan sekaligus dapat diilihat.

2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Audiovisual

Menurut Arif Sadiman (2012: 74) Video sebagai media Audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Masing masing mempunyai kelebihan dan keterbatasannya sendiri. Kelebihan video antara lain:

- a. dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya;

- b. Dengan alat perekam vita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/spesialis;
- c. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya;
- d. Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang;
- e. Kamera TV bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak atau objek yang berbahaya seperti harimau;
- f. Keras lemah suara yang ada bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar;
- g. Gambar proyeksi bisa dibekukan untuk diamati dengan seksama. Guru dapat mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut, kontrol sepenuhnya ada ditangan guru; dan
- h. Ruang tak perlu digelapkan waktu menyajikan;

Hal-hal negatif yang perlu diperhatikan sehubungan dengan penggunaan alat perekam vita video dalam proses belajar mengajar adalah:

- a. perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan;
- b. sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain;
- c. kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna; dan
- d. memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks

2.3 Konsep Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun individu.

Hasil belajar merupakan bagian penting dalam pembelajaran. (Dimiyati, 2010: 3) menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Anni dkk (2006: 5) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Pendapat tersebut selaras dengan pernyataan dari Sudjana (2009: 22) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan-keterampilan. Suprijono (2009: 5-6). Pendapat tersebut merujuk pada pemikiran Gagne, bahwa hasil belajar dapat berupa:

- 1) Informasi verbal

Kapasitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.

2) Keterampilan intelektual

Kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.

3) Strategi kognitif

Kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.

4) Keterampilan motorik

Kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi.

5) Sikap

Kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek.

Sedangkan Bloom dalam Suprijono (2009: 6) menyatakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yaitu perubahan perilaku siswa baik pada sikap, keterampilan yang ia miliki ataupun apersepsi setelah ia melakukan aktivitas belajar.

2.3.1 Hasil Belajar Kognitif

Menurut Dimiyati dan Mujiono (2006:3) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mneajar. Hasil belajar kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut Sudjana (2005:50) Ranah kognitif memiliki enam jenjang aspek belajar, yaitu:

1. Pengetahuan hafalan/ingatan (*Knowledge*)

2. Pemahaman (*comperehension*)
3. Penerapan (*aplication*)
4. Analisis (*analysis*)
5. Sintesis (*syntesis*)
6. Penilaian/penghargaan/evaluasi (*evaluation*)

Tujuan Aspek Kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan beberapa ide, gagasan, metode, atau prosedur yang dipelajari untu memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian, aspek kognitif adalah subteksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ketinggian yang paling tinggi yaitu evaluasi.

Tabel 1. Indikator Penilaian Kognitif

No	Dimensi	Indikator
1	Pengetahuan	Mengidentifikasi, memilih, menjelaskan, menghafal, membaca, menulis.
2	Pemahaman	Membedakan, menyimpulkan, merangkum, mengkategorikan, mencotohkan.
3	Penerapan	Mengembangkan, menerapkan, menyelesaikan, menggambarkan, mengaitkan.
4	Analisis	Menganalisa, membedakan, menghubungkan, menjabarkan, memilih, menemukan, menyeleksi.
5	Sintesis	Mengkreasikan, merencanakan, meningkatkan, memperjelaskan, memadukan.
6	Evaluasi	Membuat evaluasi, membuat kritik, membuat penilaian, membandingkan, menyimpulkan.

Sumber : Data Guru Seni Budaya SMA Negeri 11 Pekanbaru, Mayani Zainudin (2016)

2.3.2 Hasil Belajar Afektif

Menurut Sudjana (2005:52) Hasil belajar Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai-nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Kondisi afektif peserta didik berhubungan dengan sikap, minat, perasaan, dan nilai-nilai.

Komponen ranah afektif yang dijadikan pengukuran terhadap hasil belajar siswa menurut anderson (1981:4) terdapat lima tipe karakteristik afektif yakni:

- 1) Sikap, yakni suatu kecenderungan untuk bertindak secara suka atau tidak terhadap suatu objek. Adapun yang dijadikan pengukuran pada aspek sikap yakni:
 - a. berani bertanya saat pembelajaran
 - b. berusaha mengerjakan dengan sebaik-baiknya segala pertanyaan yang diberikan guru
- 2) Minat, yaitu suatu posisi yang terorganisir melalui pengalaman yang mendorong siswa untuk memperoleh objek tersebut. Adapun yang dijadikan pengukuran ranah afektif pada aspek minat yakni:
 - a. Selalu hadir dan mengikuti pembelajaran sampai selesai
 - b. Berusaha mencatat materi yang dijelaskan oleh guru
- 3) Konsep diri, yakni evaluasi yang dilakukan individu terhadap kemampuan dan kelemahan yang dimiliki, target, arah tujuan dan identitas konsep pada dirinya. Adapun yang dijadikan pengukuran pada aspek konsep diri yakni:
 - a. Mampu menghadapi konsep pembelajaran yang disampaikan guru
 - b. Mampu bekerjasama dengan teman sekelompok

- 4) Nilai yaitu suatu keyakinan tentang perbuatan, tindakan, perilaku yang dianggap baik dan dianggap buruk
 - a. Memiliki keyakinan untuk menampilkan peran didepan kelas
 - b. Menunjukkan kemampuan atau sklill dimiliki dalam penampilan didalam kelas dengan rasa percaya diri.
- 5) Moral berkaitan dengan perasaan salah satu atau benar terhadap suatu objek.
 1. Peduli terhadap teman yang kesulitan memahami pembelajaran.
 2. Bersikap jujur dalam mengerjakan tugas.

2.3.3 Hasil Belajar Psikomotorik

Menurut Bloom, penilaian psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ranah keterampilan psikomotorik dapat diartikan sebagai serangkaian gerak otot-otot yang terpadu untuk menyelesaikan suatu tugas. Setelah siswa berdiskusi diadakan tes praktek secara berkelompok untuk mengetahui nilai perkembangan siswa dalam memahami pelajaran. Untuk skor praktek diperoleh dari pertemuan keempat siklus I dan pertemuan kedelapan siklus II dan untuk tes praktek terdapat pula lampiran.

Menurut Sudjana (2005:54) Hasil belajar psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (Skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotorik ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan

berperilaku). Ranah psikomotorik adalah hubungan dengan aktifitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.

Hasil belajar keterampilan (psikomotorik) dapat diukur melalui: 1) Pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktek berlangsung, 2) sesudah mengikuti pelajaran, yaitu keterampilan dan sikap, dan 3) beberapa waktu sesudah pembelajaran selesai dan kelak dalam lingkungan kerja.

2.4 Pembelajaran Tari

Kurikulum pendidikan telah mengatur kewenangan sekolah untuk mengembangkan materi sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Untuk mata pelajaran seni budaya, dimana seni tari menjadi salah satu bagian perkembangan peserta didik yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi, berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan. Menurut Triana (2003:7) adapun ruang lingkup mata pelajaran seni budaya khususnya seni tari mencakup keterampilan, gerak berdasarkan eksplorasi gerak tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, berkarya dan berapresiasi terhadap gerak tari.

Kusnandi (2007:72), penilaian tentang kemampuan menari seseorang ditujukan pada kualitas penyajian tari yang disajikan oleh penari, tidak hanya ditujukan pada karya tarinya saja. Secara umum aspek yang dapat dipergunakan sebagai kriteria penilaian suatu karya seni tari meliputi gerak, irama dan penjiwaan, aspek-aspek tertentu yang dipergunakan dalam penyajian tari adalah wiraga, wirama, dan wirasa.

- 1) Wiraga adalah kemampuan penari melakukan gerak. Termasuk dalam ruang lingkup wiraga adalah teknik gerak dan kemampuan gerak. Kualitas gerak ditunjukkan dengan kemampuan penari melakukan gerak dengan benar, keterampilan gerak ditunjukkan dengan kekuatan, kecepatan, keseimbangan, dan kelenturan dalam melakukan gerakan-gerakan tari.
- 2) Wirama adalah kemampuan penari menyesuaikan gerak tari dengan iringan. Termasuk ruang lingkup wirama adalah irama gerak dan ritme gerak. Seorang penari dituntut untuk dapat menari sesuai iringan dan kesesuaian irama dan tidak berarti antara ritme tari dan iringan memiliki tempo yang sama. Terkadang tempo irama dan iringan dalam keadaan kontras.
- 3) Wirasa adalah kemampuan menari menghayati suatu tarian dengan suasana, peran, dan maksud dari tari yang dibawakan. Penghayatan akan muncul apabila penari betul-betul mengerti dan memahami iringan dan karakteristik peranan serta suasana tari yang dibawakan

2.4.1 Tari Rentak Bulian

Tari Rentak Bulian berasal dari kata rentak yang berarti gerakan kaki yang meloncat-loncat, sedangkan *Bulian* berasal dari nama kayu yaitu Kayu Bulian. Kayu Bulian adalah bahan untuk membuat *ketobung*. *Ketobung* merupakan gendang panjang yang khusus digunakan sebagai pengiring tari Rentak Bulian. Sulit untuk mengetahui kapan dan siapa yang menciptakan tari Rentak Bulian untuk pertama kalinya sehingga hadir ditengah-tengah kehidupan masyarakat Kabupaten Indragiri Hulu, hal ini disebabkan karena tidak ada data-data yang jelas tentang tari-tari tersebut. Biasanya tari Rentak Bulian ini ditampilkan dalam

acara-acara tertentu dan berfungsi sebagai tari hiburan di dalam masyarakat Indragiri Hulu.

Tari Rentak Bulian ditarikan oleh dukun atau *Kumantan* dan tujuh atau sembilan orang penari yang telah dewasa. Setiap penampilan tari biasanya ditarikan penari yang berjumlah ganjil. Karena menurut kepercayaan masyarakat Suku Talang Mamak apabila penari berjumlah genap maka *kumantan* dapat meninggal. *Kumantan* adalah seorang dukun yang biasanya mengobati orang yang sakit pada suku Talang Mamak. Tari Rentak Bulian dimulai oleh dukun atau Kumantan yang kemudian diikuti oleh para penari yang berbaris dibelakangnya. Mereka saling memegang pinggang penari yang berbaris di depannya dengan gerakan meloncat-loncat.

Tari Rentak Bulian merupakan tari yang berasal dari Kabupaten Indragiri Hulu. Tari ini merupakan tari kreasi yang fungsinya sebagai tari hiburan pada acara-acara tertentu. selain sebagai tari hiburan tari Rentak Bulian ini juga pernah diikuti sertakan dalam perlombaan tari. Tari Rentak Bulian diangkat dari sebuah upacara pengobatan tradisional bagi masyarakat suku Talang mamak (salah satu suku asli Indragiri Hulu) yaitu upacara Bulean

Bentuk penyajian dalam seni tari didukung dengan iringan, tata rias, tata busana, properti, pola lantai, lighting, dan tata panggung. Seni tari memiliki berbagai macam fungsi seperti upacara, sebagai hiburan, dan sebagai pertunjukan. Namun saat ini seni tari menjadi sebuah hiburan yang ditampilkan pada acara-acara tertentu, bahkan seni tari yang seharusnya dipertunjukkan secara sakral, tetapi seiring dengan perkembangan zaman maka fungsi seni tari pun menjadi bergeser. Seperti halnya tari Rentak Bulian yang berada di Kecamatan Rengat

Barat Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau, yang pada awalnya sebagai tari ritual tetapi saat ini berkembang menjadi tari hiburan.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebelum ritual tari dilakukan

1. Penari terdiri 8 orang muda yaitu 7 perawan dara yang cantik dan tidak sedang berhalangan (bersih dari haid) serta 1 orang pemuda gagah yang baligh
2. Hapal benar gerak dan laku tari
3. Setiap penari tak ada yang berdekatan bertalian darah
4. Seluruh penari dapat izin tertua adat kampung
5. Sebelum menari penari sudah di asapi dengan gaharu
6. Alat musik harus d keramati
7. Mayang pinang terpilih mudanya
8. Serta perapian tidak boleh di mantera

Alat Musik Penggiring Tari

1. Gong
2. Seruling
3. Ketok ketok
4. Tambur
5. Kerincing

Ragam Gerak Tari Rentak Bulian

Dalam tari Rentak Bulian geraknya monoton dengan motif rentak atau disebut dengan merentak, yaitu menghentak-hentakkan kaki. Kumantan menari diikuti penari-penari yang ada dibelakangnya.

1. Menyembah guru di Padang (ditempat terbuka) Gerak menyembah guru Di Padang merupakan gerak yang menggambarkan bahwa masyarakat masih mempercayai hal-hal mistis. Gerak yang dipimpin oleh kumantan yang berada pada barisan paling depan dengan didampingi Bujang Bayu pada sisi kanan dan sisi kiri Kumantan. Bujang bayu membawa pedupaan atau bara dan mayang pinang. Bujang Bayu adalah penari yang ada di sisi kanan dan kiri kumantan.
2. Merentak Gerak menghentakkan kaki secara bergantian kanan dan kiri. penari saling memegang pinggang penari yang berada di depannya. Sedangkan Bujang bayu yang berada pada sisi kanan dan kiri Kumantan, mengoleskan arang dan kapur sirih pada bagian lengan kanan dan kiri Kumantan.
3. Goyang pucuk Menggerakkan tangan keatas yang menggambarkan bahwa penari sedang mengambil mayang pinang guna mempersiapkan sesajian untuk mengadakan upacara bulian. Sedangkan Bujang bayu yang berada pada sisi kanan dan kiri Kumantan, masih dalam posisi mengoleskan arang dan kapur sirih pada bagian lengan kanan dan kiri Kumantan.
4. Sembah Gerak menyembah yang menggambarkan bahwa sedang menyembah makhluk halus yang akan membantu jalannya acara upacara Bulean. Makhluk halus ini akan merasuki tubuh Kumantan. menggerakkan kedua tangan yang disatukan seperti menyembah dan digerakkan kesegala arah.
5. Meracik Limau Gerak meracik limau adalah gerak yang menggambarkan bahwa penari sedang meracik limau atau jeruk purut. Geraknya mengayunkan tangan seperti orang meracik limau dengan posisi badan duduk. Kumantan

bergerak mengelilingi penari lainnya secara merata keseluruhan untuk melihat kondisi yang sedang dialami bahwa penari akan baik-baik saja.

6. Merenjjs Limau (memercik limau) Merenjjs limau adalah gerak yang menggambarkan penari memercikkan limau kepada orang yang sakit di dalam upacara Bulean. Air limau yang sudah diracik dipercikkan kepada orang yang akan diobati. Geraknya pun seperti orang memercikkan limau, tangan kesamping kanan kiri dengan jari dikembangkan. Kumantan memecahkan mayang pinang yang diguakan untuk mengusir roh-roh jahat yang mengganggu penari.
7. Empat Penjuru Gerak empat penjuru ini menggambarkan bahwa telah selesainya pengobatan pada upacara Bulian. geraknya menggambarkan pengusiran penyakit yang telah diangkat dari orang yang sakit. Dilakukan keempat penjuru. Kumantan mengelilingi kembali para penari dengan mengipaskan mayang pinang kerah masing-masing penari untuk mengusir roh-roh jahat yang mencoba mengganggu

2.5 Kajian Relevan

Berikut ini yang disajikan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Hasil penelitian yang dimaksud yaitu hasil penelitian penggunaan media video sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sri Ayu Fitri Yani (2013) jurusan Sendratasik, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau dengan judul “Pengguna Media Video Dalam Pembelajaran Seni Tari di MTS Muhamadiyah Pulau Rambai Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar Provinsi Riau”. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dan analisis menggunakan data kualitatif. Hal yang menjadi acuan penulis adalah

sama-sama membahas tentang penggunaan video sehingga penulis dapat menjadikan panduan dalam penulisan ini.

Skripsi Tini Afrianti (2015) Jurusan Sendratasik, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Proyektor Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Tari) Kelas IX Di SMP Rusqah Islamiyah Pekanbaru”. Yang membahas tentang bagaimanakah upaya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran proyektor pada mata pelajaran seni budaya di SMP Rusqah Islamiyah Pekanbaru. Hal yang menjadi acuan adalah sama-sama membahas tentang penggunaan media pembelajaran sehingga penulis dapat menjadikan panduan dalam penulisan ini.

Skripsi Fa'id Muhzaini (2013) Jurusan Sendratasik, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau dengan judul “Pemanfaatan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Seni Musik Di Kelas X-1 SMA Negei 8 Batam Provinsi Kepulauan Riau”. Yang membahas tentang bagaimanakah pemanfaatan media audiovisual pada mata pelajaran seni musik di SMA Negeri 8 Batam. Hal yang menjadi acuan adalah sama-sama membahas tentang penggunaan media video sebagai media pembelajaran sehingga penulis dapat menjadikan panduan dalam penulisan ini.

Skripsi Aulia Tita Riyani (2017) Jurusan Sendratasik, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam pembelajaran seni budaya (Tari zapin) Dengan Menggunakan Media audio visual pada pelajaran seni budaya kelas X MIA 5 Di SMA Negeri 3 Tualang”. Yang membahas tentang bagaimanakah upaya

peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual pada mata pelajaran seni budaya di SMA Negeri 3 Tualang. Hal yang menjadi acuan adalah sama-sama membahas tentang peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media video sebagai media pembelajaran sehingga penulis dapat menjadikan panduan dalam penulisan ini.

Skripsi Mita Purnama Sari (2015) jurusan Sendratasik, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau dengan judul “Pengguna Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Tari Serampang Duabelas Kelas X di SMK Muhamadiyah Cerenti Provinsi Riau”. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dan analisis menggunakan data kualitatif. Hal yang menjadi acuan penulis adalah sama-sama membahas tentang penggunaan video sehingga penulis dapat menjadikan panduan dalam penulisan ini.

2.6 Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah yang dikemukakan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah apabila diterapkan penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran seni budaya (tari rentak bulian) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 11 Pekanbaru Tahun Ajaran 2017/2018