

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aspek seni merupakan wadah untuk menjalin hubungan dengan dunia luar. Sehingga adanya seni dapat meningkatkan kualitas bangsa. Mata pelajaran pendidikan seni merupakan mata pelajaran yang umum kita jumpai dalam dunia pendidikan. Dengan adanya pendidikan seni, seorang pengajar dapat melihat dimanakah bakat seorang anak didik yang mereka ajar.

Pembelajaran seni di jenjang pendidikan termasuk ke dalam pelajaran seni budaya yang di dalamnya memuat seni musik, seni rupa, dan seni tari. Dalam penelitian ini penulis mengambil salah satu pembelajaran seni yaitu seni tari. Peserta didik dapat belajar dan menuangkan segala kemampuan dan kreativitasnya dalam pembelajaran seni tari di sekolah. Di sekolah peserta didik juga dapat memperoleh ilmu pengetahuan tentang tari yang juga tidak lepas dari pengawasan guru.

Pembelajaran seni tari mencakup semua aspek pembelajaran termasuk psikomotorik (pengembangan kemampuan/ fisik), kognitif (pemerolehan kemampuan), dan afektif (sikap). Untuk itu guru perlu meningkatkan pemahaman siswa tentang seni tari sehingga materi yang disampaikan dalam proses belajar mengajar dipahami oleh siswa. Penguasaan pemahaman siswa

merupakan hal yang wajib dilakukan setiap guru seni tari agar menghasilkan siswa yang mampu menerima pelajaran dengan mudah.

Permasalahan yang pernah diamati berdasarkan pengalaman semasa PPL di YPI Amir Hamzah Medan, serta observasi dan wawancara yang pernah penulis lakukan kepada guru yang mengajarkan mata pelajaran seni budaya di sekolah tersebut, pembelajaran seni budaya khususnya seni tari tidak berjalan sebagaimana mestinya, karena guru seni budaya di sekolah tersebut merupakan lulusan jurusan seni musik sehingga terdapat beberapa hambatan dan kesulitan pada saat menjelaskan dan memberikan contoh tentang materi seni tari yang sesuai dengan silabus mata pelajaran seni tari.

Dari masalah di atas diketahui bahwa ada 3 aspek penting dalam lingkungan pendidikan yaitu sekolah, guru, dan siswa. Pada 3 aspek tersebut guru merupakan unsur utama dalam pendidikan, dalam kegiatan pembelajaran guru merupakan pusat utama yang berperan didalamnya, segala kegiatan yang ada pada proses belajar mengajar berpusat pada guru dan tingkat keberhasilan pencapaian belajar siswa juga terletak pada guru. Saat berlangsungnya proses belajar mengajar di kelas, penulis melihat bahwa guru hanya mengajarkan siswa secara manual dan tidak memanfaatkan teknologi yang ada. Padahal di sekolah tersebut terdapat sarana dan prasarana yang memadai dan memiliki jaringan internet yang cukup lancar, dan siswa juga diperbolehkan membawa handphone kesekolah tetapi tidak digunakan dan dimanfaatkan dengan baik.

Seiring dengan masalah di atas, kehadiran era revolusi industri keempat (Industri 4.0) sudah tidak dapat dielakkan lagi. Indonesia perlu mempersiapkan langkah-langkah strategis agar mampu beradaptasi dengan era industri yang serba digital dan diwarnai oleh kecerdasan buatan, rekayasa genetika, teknologi nano, mobil otomatis, inovasi, dan termasuklah media komputer atau internet sebagai lintasan seorang guru memberikan materi pelajaran kepada para siswa.

Untuk menghadapi era revolusi industri 4.0 diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, serta kompetitif. Hal tersebut dapat dicapai dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan yang diharapkan mampu menghasilkan kualitas lulusan pendidikan Indonesia yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik lagi.

Seiring dengan perkembangan aplikasi teknologi informasi dalam dunia pendidikan, maka berbagai bahan belajarpun telah diproduksi dan dikonsumsi oleh pembelajaran melalui medium teknologi informasi dalam bentuk kemasan yang sangat bervariasi (Syaiful, 2009). Menurut Ali, M (2005) dalam *e-journal Edukasi @elektro* Vol.5, No.1 menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik siswa untuk mempelajari kompetensi yang

diajarkan. Maka untuk menggantikan peran buku dan peran guru media pembelajaran juga dapat membantu untuk meningkatkan minat siswa, meningkatkan daya pikir dan waktu belajar mengajar menjadi efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sejalan dengan revolusi industri 4.0 adalah *E-Book*.

Di dalam pembelajaran seni tari yang meliputi teori dan praktik, tentu saja pemanfaatan waktu di kelas tidak akan cukup untuk siswa mendapatkan materi pelajaran secara maksimal dan mencapai tujuan yang diinginkan jika hanya dilakukan di dalam kelas. Seperti yang kita ketahui bahwa pelajaran seni budaya tidak hanya mempelajari tari saja tetapi juga seni rupa, teater dan seni musik, dalam waktu pembelajaran di kelas yang seminggu hanya 3 x 40 menit. Ini juga menjadi masalah yang sering terjadi di sekolah-sekolah dan menjadi salah satu faktor yang melandasi penulis ingin membuat suatu produk yang bisa digunakan guru seni budaya untuk membantunya dalam menyampaikan materi dibidang tari.

Menurut Hamalik sebagaimana yang dikutip oleh Arsyad (2007) dalam *e- journal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, vol.04, mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

E-Book merupakan sebuah buku dalam versi elektronik, atau dapat juga disebut dengan buku yang berbentuk digital dimana biasanya berisi informasi atau panduan/tutorial. Tak jauh beda dengan buku cetak pada umumnya, *E-Book (electronic book)* ini dapat berupa teks, gambar, audio, dan video yang dapat dibuka lewat komputer, tablet, smartphone, dan peragakat jenis lainnya, (<https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/11/pengertian-e-book-fungsi-tujuan-format.html>).

E-Book adalah versi elektronik dari buku cetak tradisional yang dapat dibaca dengan menggunakan komputer pribadi atau dengan menggunakan *E-Book Reader*. Anonim (2009) *E-Book* adalah singkatan dari *Electronic Book* atau buku elektronik. *E-Book* tidak lain adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui komputer, handphne, dan media elektronik lainnya. Dikutip dari (<https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/mobile-app/pengertian-ebook.html>).

E-Book menjadi media pembelajaran yang populer selama beberapa tahun ini karena pemerintah secara penuh mendukung penggunaan *E-Book* dalam pembelajaran. Beberapa fungsi *E-Book* sebagai media belajar yaitu meningkatkan produktivitas belajar. *E-Book* membantu pendidik dalam mengefektifkan dan mengefisienkan waktu pembelajaran. Informasi yang diberikan oleh *E-Book* memungkinkan pembelajaran bersifat individual sebab tidak tergantung pada informasi yang diberikan pendidik, peserta didik dapat

belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, bakat dan minatnya, serta pembelajaran menjadi lebih terarah. Ada banyak bentuk *E-Book*, diantaranya : tulisan, visual, audio, dan audio visual. Pada pengemasan ini, penulis akan memasukkan format berupa tulisan dan visual.

Sumatera Utara terdiri dari beberapa suku diantaranya yaitu Batak Simalungun, Batak Karo, Pak-pak Dairi, Batak Mandailing, Pesisir Sibolga, Melayu, Nias serta Batak Toba. Tiap suku memiliki adat istiadat serta perbedaaan budaya yang masing-masing mengungkapkan ciri khas mereka, salah satunya adalah suku Batak Toba. Kesenian suku Batak Toba sangat beragam dan mempunyai spesifikasi yang baik seperti seni suara, seni ukir, seni musik (tradisional), maupun seni tari.

Seni tari-tarian dalam budaya Batak disebut dengan *tortor*. Menurut Sari (2012:1) dalam *e-journal Ilmu Komunikasi* (2017.5(1):156-169), “*Tortor* memiliki prinsip semangat kebersamaan, rasa persaudaraan, atau solidaritas untuk kepentingan bersama.” Pada masyarakat Batak Toba *tortor* mempunyai fungsi sebagai pelengkap kegiatan-kegiatan adat. Adapun peristiwa-peristiwa adat yang ada pada masyarakat Batak Toba dengan menyertakan *tortor* antara lain, upacara adat kematian, upacara mengangkat tulang belulang, upacara pengobatan, dan upacara pernikahan. Dewasa ini, *tortor* sudah banyak dikenal oleh masyarakat diluar suku Batak bahkan sampai ke Mancanegara. *Tortor*

sering kita jumpai sebagai tarian hiburan ataupun pertunjukan pada acara-acara ataupun kegiatan umum lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk membuat suatu produk materi pembelajaran tari khususnya *tortor* Batak Toba sesuai dengan KD. 3.1 yaitu memahami keunikan gerak tari tradisional berdasarkan pola lantai dengan menggunakan unsur pendukung tari yang dalam penulisan ini menjelaskan gerak, pola lantai, musik iringan, serta tata rias dan busana yang dapat dimanfaatkan guru kesenian disekolah dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengemasan Materi Pembelajaran Gerak Dasar *Tortor* Batak Toba dalam Media *Electronic Book (E-Book)* Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama” yang tidak terbatas penggunaannya, bukan hanya siswa yang ada di sekolah tempat penulis melakukan observasi, bukan juga hanya siswa yang ada di Kota Medan dan Sumatera Utara, tetapi *E-Book* ini nantinya dapat diakses dan digunakan secara umum diseluruh Indonesia bahkan luar Indonesia karena untuk membuka dan menggunakannya hanya perlu menyediakan handphone, laptop/komputer yang telah terhubung dengan jaringan internet dan membuka alamat websitenya, *E-Book* pembelajaran gerak dasar *tortor* Batak Toba ini langsung bisa digunakan. *E-Book* ini memuat penjelasan tentang masyarakat Batak Toba, *tortor* pada masyarakat Batak Toba, unsur pendukung tari pada *tortor* Batak Toba antara lain gerak, pola lantai, musik iringan, tata rias dan busana).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan pengetahuan guru tentang materi pelajaran seni tari sehingga guru kesulitan menjelaskan dan memberikan contoh tentang materi pembelajaran khususnya seni tari.
2. Keterbatasan waktu dalam pembelajaran yang kurang efektif dan efisien sehingga mengakibatkan siswa kurang mendapatkan pembelajaran yang maksimal.
3. Fasilitas yang tersedia belum dimanfaatkan secara maksimal.
4. Materi Pembelajaran Gerak Dasar *Tortor* Batak Toba dalam Media *Electronic Book* (*E-Book*) Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama belum ada.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan tidak terlalu luas dan penelitian lebih terarah maka dilakukan pembatasan masalah yaitu:

1. Materi Pembelajaran Gerak Dasar *Tortor* Batak Toba dalam Media *Electronic Book* (*E-Book*) Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama belum ada.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian, yang jawabannya dicarikan melalui penelitian. Rumusan masalah ini merupakan panduan bagi peneliti untuk penjelajahan pada objek yang diteliti (Sugiyono, 2016:290). Berdasarkan pendapat, uraian identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana tahapan pengemasan materi pembelajaran gerak dasar *tortor* Batak Toba dalam media *Electronic Book (E-Book)* untuk siswa Sekolah Menengah Pertama”?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya hasil yang diperoleh, sesuatu yang akan dicapai dalam sebuah penelitian. Maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tahapan pengemasan materi pembelajaran gerak dasar *tortor* Batak Toba dalam media *Electronic Book (E-Book)* untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.

F. Manfaat Penelitian

Adapun dari tujuan penelitian yang telah ditetapkan maka diharapkan dapat memberi manfaat bagi peneliti maupun di berbagai kalangan. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai masukan untuk penulis dalam menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pembelajaran *tortor* Batak Toba dalam media *Electronic Book (E-Book)*.
2. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan referensi kepada masyarakat mengenai pengemasan materi pembelajaran *tortor* Batak Toba dalam media *E-Book*.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi untuk lembaga dan pendidikan terutama pada Sekolah Menengah Pertama.
4. Sebagai bahan motivasi bagi setiap pembaca yang menekuni atau mendalami tari.
5. Menambah bahan bacaan atau sumber kajian perpustakaan Universitas Negeri Medan khususnya Fakultas Bahasa dan Seni Jurusan S²dratasik Program Studi Pendidikan Tari.

