

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan adanya sejumlah mata pelajaran, salah satu adalah mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut, yaitu: (1) memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, (2) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan, (3) menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan, dan (4) menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun lokal.

Salah satu aspek dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yaitu seni tari yang mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi serta apresiasi terhadap gerak tari. Di dalam standar proses pembelajaran yang sedang berlaku di sekolah terdapat elemen-elemen pembelajaran, yaitu: (1) tujuan pembelajaran, (2) materi pelajaran, (3) kegiatan proses pembelajaran, (4) metode pembelajaran, (5) media, alat, atau sumber dan (6) penilaian.

Dalam dunia yang serba modern ini guru bukan hanya menjadi satu-satunya sumber belajar. Di dalam pembelajaran diperlukan juga sumber belajar yang digunakan sebagai media pembelajaran yang mempermudah guru dalam

proses pembelajaran. Menurut Seels dan Richey (1994:13) sumber belajar termasuk dalam definisi teknologi pembelajaran yang mencakup apa saja yang dapat digunakan untuk membantu tiap orang untuk belajar dan menampilkan kompetensinya. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada bahan dan alat yang digunakan dalam proses belajar atau pembelajaran, melainkan juga tenaga, biaya, dan fasilitas.

Konsep sumber belajar memiliki cakupan yang lebih luas, yaitu semua sumber baik berupa data, orang dan benda yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas atau kemudahan belajar bagi peserta didik. Sumber belajar meliputi: (1) pesan (ide, fakta, data, ajaran, dan informasi), (2) orang (guru, dosen, instruktur, dan widyaiswara), (3) bahan (buku, teks, modul, transparansi, kaset program audio, film dan program CAI/CBI), (4) alat (OHP, komputer, tape recorder dan CD player), (5) teknik (praktikum, demonstrasi, diskusi, tutorial, dan pembelajaran mandiri) dan (6) lingkungan (gedung sekolah, kebun, pasar dan lain-lain) (Sadiman, 2011).

Sesuai dengan Permendikbud No. 26 tahun 2013 (K13) Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah seri BSNP, bahwa mata pelajaran Seni Budaya diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik (Kurikulum, 2013). Keunikan yang ada dalam mata pelajaran Seni Budaya ini ditunjukkan adanya ciri khas dari setiap daerah. Mata pelajaran Seni Budaya juga dapat membantu siswa dalam menemukan jati diri bangsa Indonesia.

Dalam Kurikulum 2013, disebutkan salah satu Kompetensi Inti (KI) untuk bahan kajian seni tari pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah mengapresiasi dan mengekspresikan karya tari tunggal dan berpasangan/kelompok. Kompetensi dasar yang digunakan adalah sebagai berikut: mengidentifikasi jenis karya tari tunggal dan berpasangan/kelompok daerah setempat; menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan tari tunggal dan berpasangan/kelompok daerah setempat; mengeksplorasi pola lantai gerak tari tunggal daerah setempat; dan memeragakan tari tunggal dan berpasangan/kelompok daerah setempat. Jadi siswa dituntut untuk cinta dan senang akan budaya yang ada di daerah setempat. Dengan demikian guru harus dapat memilih media dan metode yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi awal, dalam pelaksanaan pembelajaran seni budaya khususnya seni tari digunakan beberapa metode pembelajaran. Metode yang banyak digunakan adalah metode ceramah yang digunakan untuk menyampaikan materi apresiasi seni tari, metode demonstrasi untuk menyampaikan materi ekspresi tari, dan metode penugasan agar siswa belajar secara mandiri baik dalam apresiasi seni tari maupun ekspresi tari namun tetap dalam pengawasan guru. Dalam proses pembelajaran seni budaya, guru mengalami beberapa kendala antara lain: berupa kemampuan siswa yang beragam, waktu pembelajaran seni tari yang terbatas, dan kesulitan guru untuk mendapatkan media.

Siswa yang menempuh pendidikan tingkat SMP rata-rata berkisar pada usia 13-15 tahun. Pada kisaran ini berarti anak usia SMP masuk dalam kategori

remaja. *Jean Piaget* dalam *Izzaty* (2008) mengklasifikasikan perkembangan kognitif yang terjadi pada usia remaja termasuk dalam tahap Operasional Formal, dengan ciri perilaku berpikir secara konseptual dan hipotesis. Pernyataan tersebut sejalan dengan *Hurlock* dalam *Izzaty* (2008) yang menyatakan bahwa salahsatu ciri khas anak usia remaja adalah berusaha menyelesaikan masalah yang dihadapinya secara mandiri.

Berdasarkan pernyataan kedua ahli tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan memiliki pengaruh dalam perkembangan kognitif remaja. Untuk itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang mampu mengatasi keadaan tersebut. Media yang sesuai dengan kebutuhan siswa adalah yang mampu mengatasi keragaman kemampuan kognitif tiap siswa. Hal ini berarti siswa dapat menggunakan media tersebut menurut kemampuannya masing-masing. Adanya interaksi antara siswa dengan media, mampu menimbulkan umpan balik sehingga meningkatkan motivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, pelaksanaan pembelajaran seni tari di sekolah dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode pembelajaran, yaitu metode ceramah, metode demonstrasi atau peragaan untuk menyampaikan materi ekspresi tari, dan metode pemberian tugas. Penggunaan media dalam pembelajaran seni tari biasanya hanya menggunakan video tari utuh. Kelemahan dari penggunaan video tari secara utuh adalah tidak adanya penjelasan gerak secara lebih rinci sehingga siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran tari tersebut.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan di dalam pasal 19 ayat 1 proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik, untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif yang dapat menarik minat dan keaktifan siswa.

Media yang dikembangkan juga harus sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan sekolah khususnya dalam pembelajaran seni tari daerah setempat. Dalam hal ini dibutuhkan media yang menampilkan rincian mengenai tari yang dipertunjukkan dan dapat dioperasikan langsung oleh siswa. Rincian yang dimaksud dapat berupa unsur-unsur yang membentuk karya tari tersebut seperti nama tari, asal tari, kostum, sejarah terciptanya tari, dan fungsi tari. Media yang dikembangkan diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, karena ada interaksi antara siswa dengan media yang dibuat. Hal ini berarti media tersebut dapat dioperasikan sendiri oleh siswa. Dengan demikian mampu memberikan umpan balik dan motivasi siswa untuk belajar.

Dalam mata pelajaran Seni Budaya SMP kelas VII terdapat materi pembelajaran tari daerah setempat, dalam hal apresiasi siswa dituntut untuk dapat mengidentifikasi suatu tari daerah setempat guna memperoleh informasi mengenai nama tarian, ciri-ciri khusus tari yang bersangkutan, pesan atau isi cerita dalam tari, serta aspek penampilan tari. Siswa juga dituntut untuk mampu

mengekspresikan tari daerah setempat dengan memperagakan ragam gerak tari tersebut.

Tari Lenggong Patah Sembilan merupakan tarian adat yang berasal Sumatera Utara. Tarian ini sering ditampilkan pada acara-acara adat Melayu. Nama lain dari tari ini adalah Tari Lenggong Patah Sembilan. Umumnya dibawakan oleh sepasang penari laki-laki dan perempuan. Berdasarkan silabus pembelajaran seni tari kelas VII, materi yang dibahas adalah tari daerah setempat secara berpasangan. Tari Lenggong Patah Sembilan dapat digunakan sebagai materi pembelajaran tari daerah setempat di SMP. Beberapa hal lain yang dijadikan alasan pemilihan Tari Lenggong Patah Sembilan sebagai materi tari daerah setempat adalah; (1) tari Lenggong Patah Sembilan merupakan salah satu tarian yang bisa ditampilkan dalam setiap acara di sekolah, (2) tari Lenggong Patah Sembilan merupakan tari yang sangat mudah dan ditarikan secara berpasangan, dan (3) gerakan dalam tari Lenggong Patah Sembilan menggambarkan tarian yang berpijak pada tradisi atau sendratari yang berkisah tentang percintaan para muda-mudi jaman dahulu dengan rangkaian proses mulai dari gerak pertemuan awal, percintaan dan perkawinan. Berdasarkan pemikiran di atas Pengembangan Multimedia Interaktif Tari Lenggong Patah Sembilan untuk Pembelajaran Tari di SMP merupakan suatu pengenalan kebutuhan dalam pelestarian seni tari.

Didalam pembelajaran seni tari kelas VII, penulis menggunakan alat bantu untuk proses belajar mengajar. Penjabaran gerak selanjutnya bisa dilihat pada gambar dan video yang ada pada lampiran.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran seni tari di SMP menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan penugasan sehingga belum memacu kreativitas dan kemandirian siswa.
2. Pelaksanaan pembelajaran seni tari di SMP memperoleh waktu yang terbatas sehingga perlu adanya strategi atau media pembelajaran untuk membuat pembelajaran menjadi lebih efisien.
3. Belum adanya media pembelajaran interaktif tari yang valid dipergunakan dalam pembelajaran seni tari di SMP.

## 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian dan pengembangan ini agar penelitian ini lebih terfokus, maka peneliti membatasi diri pada pengembangan multimedia interaktif tari Lenggang Patah Sembilan untuk pembelajaran seni tari siswa SMP meningkatkan minat serta mampu memberikan umpan balik dan motivasi siswa untuk belajar.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk produk dan proses pengembangan multimedia interaktif pembelajaran Tari Lenggong Patah Sembilan Melayu sebagai media untuk pembelajaran seni tari di SMP ?”.
2. Bagaimana kelayakan produk pengembangan multimedia interaktif pembelajaran Tari Lenggong Patah Sembilan Melayu sebagai media untuk pembelajaran seni tari di SMP berdasarkan validasi ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan multimedia interaktif pembelajaran Tari Lenggong Patah Sembilan Melayu sebagai media untuk pembelajaran seni tari di SMP?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan produk multimedia interaktif tari Lenggong Patah Sembilan Melayu di SMP.
2. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan produk multimedia interaktif tari Lenggong Patah Sembilan Melayu di SMP untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa di Kelas VII di SMP N 3 Kisaran jika diterapkan dalam pembelajaran di kelas.
3. Untuk mengembangkan produk multimedia interaktif tari Lenggong Patah Sembilan Melayu di SMP yang tervalidasi oleh ahli materi, ahli media

pembelajaran, dan siswa calon pengguna untuk pembelajaran tari daerah setempat di SMP.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritik maupun praktik, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Secara Teoritik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi pengertian bahwa melalui kemajuan teknologi dapat diciptakan dan dikembangkan multimedia pembelajaran yang inovatif serta dapat membantu permasalahan dalam kegiatan pembelajaran seni tari.

#### 2. Secara Praktik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran bagi guru mengenai media pembelajaran seni budaya. Multimedia ini dapat digunakan sebagai multimedia yang efektif dalam proses pembelajaran dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pelajaran seni tari sehingga siswa dapat secara mandiri mengoperasikan dan memanfaatkan multimedia interaktif.

*Character Building*  
UNIVERSITY