

BAB I

PENDAHULUAN

A. La tar Belakang

Pendidikan adalah proses menjadikan seseorang mampu berperilaku dan bersikap terpuji dengan cara memberikan pengajaran. Pendidikan dapat diartikan juga sebagai wadah yang dibentuk oleh lembaga-lembaga pemerintah untuk semua orang agar dapat menimba ilmu. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Nurhadi: 2004) pendidikan merupakan sebuah proses yang memotivasi siswa untuk memahami ilmu dan pengetahuan yang dipelajari dengan melibatkan pengalaman peserta didik dalam proses pembelajaran dan mampu mengaitkannya dengan ruang lingkup kehidupan sehari-hari, dikutip dalam jurnal: *Unnes Science Education Journal* oleh M. Taufiq Vol 5, No 1, edisi 2016, hal 1059.

Menurut (Usman Ahmad, 2000) pendidikan dapat dikatakan sebagai proses belajar mengajar adalah suatu proses yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu, dikutip dalam jurnal: *Pesona Dasar* oleh Hasmiana Hasan Vol 1, No 4, edisi Oktober 2015, hal 43. Upaya peningkatan kualitas pendidikan merupakan salah satu pokok permasalahan bagi peran pendidikan, begitu juga dalam kegiatan proses pembelajaran seni budaya khususnya tari, guru menemukan hal yang kurang terhadap keberlangsungan pembelajaran di kelas, seperti media belajar yang belum dimanfaatkan dengan baik, sebagaimana yang diketahui bahwa begitu banyak berbagai media belajar yang tengah berkembang di zaman pendidikan sekarang ini dan bisa diterapkan untuk membantu peningkatan kualitas pembelajaran. Hal demikian menjadi

tantangan bagi guru seni budaya agar berupaya mencari solusi atau pemecahan masalah tersebut dengan melalui berbagai media pembelajaran yang lebih interaktif agar mendukung ketercapaian pembelajaran yang lebih optimal. Oleh karenanya kebutuhan media belajar yang lebih menarik sangatlah diperlukan guna menunjang kegiatan aktivitas pembelajaran, salah satunya adalah dengan cara mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif dengan menggunakan perangkat lunak *kvisoft flipbook maker* yang bisa mengkonversi berbagai materi pembelajaran kedalam bahan ajar berbasis digital *flipbook maker*, sehingga media pembelajaran ini diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi di abad ke 21. Kegiatan belajar yang dapat menyesuaikan dengan kemajuan revolusi industri 4.0 dapat membantu siswa tertarik akan pembelajaran yang inovatif di masa kini.

Sebuah media pembelajaran menjadi sarana yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dengan memberikan rangsangan terhadap siswa terkait hal yang mengedukasi agar terjadinya proses belajar pada siswa dan guru, menurut Zainal Aqib (2013) dalam *Gesture: Jurnal Seni Tari* dikutip oleh Khoiriyah Nasution Vol 9, No 2, hal 3. Pada proses belajar mengajar di dalam kelas saat ini, berbagai jenis media pembelajaran terus bertambah seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan zaman. Jenis- jenis media pembelajaran yang dapat digunakan adalah modul, majalah, media *audio visual* atau video pembelajaran, bahkan buku digital sebagai sumber belajar.

Observasi yang telah dilakukan penulis saat menjalankan tugas mata kuliah magang dua dan sebagai pelatih ekstrakurikuler di SMA Swasta

Dharmawangsa Medan. Sebagaimana yang diketahui, sekolah tersebut sudah menggunakan Kurikulum 2013 sebagai pedoman. Namun guru belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang ada untuk keberlangsungan pembelajaran di kelas. Guru seni budaya yang mengajar di sekolah tersebut adalah seorang guru yang berlatar belakang seni musik dan belum memiliki empiris pada pembelajaran seni tari, hal ini berdampak pada pembelajaran tari yang kurang terfokus terhadap kualitas belajar yang lebih baik sehingga guru tersebut belum mengimplementasikan kompetensi dasar yang tertuang pada silabus seni budaya khususnya tari pada kelas XI.

Sebagaimana yang diketahui dari hasil observasi sebelumnya, sekolah tersebut memiliki fasilitas dan teknologi yang cukup mendukung, salah satunya laboratorium komputer namun keberadaan fasilitas pendidikan itu belum digunakan dengan maksimal serta tidak diimbangi dengan peran aktif guru dan siswa dalam mengoptimalkan pemakaiannya. Adapun penggunaan *gadget* yang diperbolehkan oleh pihak sekolah untuk siswa membawanya di kelas belum digunakan secara maksimal karena siswa hanya diberi tugas untuk membuka sumber yang tersebar di internet, padahal tidak secara keseluruhan berisikan materi yang sesuai dengan yang digariskan dalam silabus; sehingga hal ini menjadi masalah karena terdapat kekurangan sumber belajar pada materi pembelajaran seni budaya (seni tari). Untuk itu sangat diharapkan masalah tersebut dapat teratasi dan memberikan perubahan positif pada sumber belajar, sehingga itu bisa selaras dengan perkembangan pembelajaran dimasa kini yang

mana didalamnya terdapat pemanfaatan teknologi agar pembelajaran dapat menjadi lebih baik.

Oleh karenanya, dibutuhkan terobosan baru dalam menentukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa yakni *flipbook maker* yang didalamnya berisi terkait materi yang mencakup kompetensi dasar yang tertulis berdasarkan silabus seni tari kelas XI yang berisikan tentang KD 3.1 menganalisis konsep, teknik, dan prosedur pada tari kreasi Nusantara (tari *Gandang*) dan KD 4.1 Menampilkan rangkaian gerak tari kreasi Nusantara (tari *Gandang*) berdasarkan konsep, teknik, dan prosedur, sehingga isi bahan ajar menjadi lebih efektif dan selaras dengan kurikulum dan silabus yang ditetapkan. Untuk memenuhi hal diatas perlu adanya sumber belajar digital atau mengemas sebuah materi pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif berupa buku digital dengan menggunakan perangkat lunak seperti *kvisoft flipbook maker*.

Aplikasi tersebut terdapat kombinasi yang terdiri atas gambar, teks, audio, *video*, dan animasi yang di dalamnya menyampaikan pesan atau informasi merupakan multimedia interaktif menurut Ivers & Ann (2010: 2) dalam Jurnal Pendidikan Vokasi dikutip oleh Nopriyanti Vol. 5, No 2, hal. 224. Hal ini juga disampaikan oleh Firdaus Armansyah “Multimedia interaktif terdapat tampilan yang dinamis sehingga dapat menjadi daya pematik untuk memotivasi siswa jika dibandingkan dengan teks yang disajikan dalam format *pdf* atau *word*“ dalam Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol. 2, No. 3, hal 228. Pada pernyataan di atas maka dapat disimpulkan multimedia interaktif ialah kumpulan teks, gambar,

audio, dan *video* yang memiliki tampilan dinamis sehingga dapat memberikan daya tarik kepada siswa untuk lebih bersemangat dalam menerima pembelajaran.

Pada penelitian ini, penulis ingin mengemas pembelajaran tari *gandang* dengan menggunakan sebuah perangkat lunak yang handal dalam membuat buku digital *flipbook maker*, yang bisa menyisipkan konten audio, gambar, animasi, *video*, dan grafis pada lembar halamannya yang kemudian siswa dapat membaca khalayak buku secara nyata karena dapat memunculkan efek animasi serta pada saat menggeser ke halaman berikutnya akan terlihat seperti membuka buku secara nyata dalam Jurnal Pendidikan Teknik Elektro disampaikan oleh Syarif & Rakhmawati Vol 05, No 01, hal 84. Sebagaimana yang dikemukakan di atas bahwa *kvisoft flipbook maker* ini akan mengkonversi pembelajaran tari *gandang* yang akan dikemas dalam bentuk multimedia interaktif sebagai sumber belajar.

Pengemasan adalah wadah atau tempat yang menempati suatu barang agar terlindungi, menarik, dan memiliki daya tarik agar seseorang ingin membeli atau memiliki produk tersebut, pengertian ini disampaikan dalam penelitian Syukrianti Mukhtar (2015: 181) dalam *E-Journal Sosial Humaniora* Vol 8, No 2. Hal. 66. Sesuai pernyataan tersebut pengemasan merupakan suatu aktivitas menyiapkan, memproduksi atau membungkus produk yang sudah terkoordinasi untuk siap ditransportasikan atau dipasarkan, salah satunya ialah pembelajaran tari *gandang* yang dikemas menjadi sebuah buku digital sebagai sumber belajar bagi siswa kelas XI.

Dikarenakan kurangnya daya tarik siswa untuk memahami pembelajaran seni budaya serta kurangnya sumber belajar tentang seni tari di kelas XI, sehingga

penulis memilih tari *Gandang* Sumatera Barat sebagai materi pembelajaran tari Nusantara pada siswa Sekolah Menengah Atas kelas XI, penulis memilih tari tersebut karena sudah sangat jarang dipelajari pada kebutuhan sarana pendidikan dan belum adanya pembelajaran tari kreasi Nusantara khususnya tari *Gandang* di Sekolah Menengah Atas. Penulis memilih tari *Gandang* Sumatera Barat sebagai salah satu materi pembelajaran di kelas XI, karena tari *gandang* ini memiliki teknik gerak yang bervariasi disertai dengan *dance property* selendang bila dilihat dari awal sampai akhir keseluruhan unsur gerakanya sangat sinkron dengan variasi pola dan *rhytem* musik yang didukung rentak *gandang*, melodi *talempong*, alunan bunyi *saluang*, *bansi*, dan *pupuik sarunai* yang dibarengi dengan *dendang ratok baso*. Sehingga komponen dan susunan gerak serta musiknya begitu komplit.

Menurut Ninon Syofia & Nirwarna Murni (2002: 36) Tari *gandang* diciptakan oleh Gusmiati Suid pada tahun 1981 menjadi *fragme* atau bagian dari *Sendratari Per temuan Dua Warna* yang ditampilkan pada festival Institut Kesenian Indonesia yang ke II di Bandung tahun 1981. Tarian ini menjelaskan sikap orang Minangkabau yang patuh akan norma atau tatanan yang berlaku pada dalam adat Minangkabau itu sendiri, tari *gandang* ini ditarikan secara berpasangan dengan gerakan mengikuti ritme dan tempo rentak *gandang* yang sesuai dengan alur musikalnya.

Sebagaimana penulis lihat dalam Silabus yang sesuai dengan Kurikulum 2013, pengemasan pembelajaran tari *Gandang* Sumatera Barat disesuaikan dengan porsi kebutuhan KD 3.1 yakni menganalisis konsep, teknik, dan prosedur

dalam karya tari dan KD 4.1 menampilkan rangkaian gerak tari berdasarkan konsep, teknik, dan prosedur sesuai iringan sesuai dengan yang tertuang pada kompetensi dasar sebagai panduan dalam pembelajaran tari kelas XI.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dituliskan, penulis menyesuaikan dengan Kurikulum 2013, silabus, KD 3.1 (apresiasi) dan KD 4.1 (ekspresi) maka penulis memutuskan untuk membuat judul penelitian yang akan diteliti adalah **“Pengemasan Pembelajaran Tari *Gandang* Dalam Bentuk Multimedia Interaktif Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas”**.

B. Identifikasi Masalah

Penulis harus mengidentifikasi permasalahan sesuai pada penelitian ini sehingga jelas dan terstruktur. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran seni tari kurang terfokus karena guru berlatar belakang seni musik dan belum memiliki empiris pada pembelajaran seni tari
2. Kurangnya sumber belajar tentang seni tari di kelas XI menimbulkan dampak pada kualitas serta daya tarik siswa saat belajar.
3. Tari *Gandang* sudah sangat jarang dipelajari pada kebutuhan sarana pendidikan dan belum adanya pembelajaran tari kreasi Nusantara khususnya tari *Gandang* di Sekolah Menengah Atas

4. Guru belum pernah mengimplementasikan tari *gandang* dalam pembelajaran tari Nusantara melalui konsep, teknik, dan prosedur yang tertuang pada kompetensi dasar kelas XI.
5. Belum adanya pengemasan sebuah pembelajaran tari *gandang* dari Sumatera Barat sebagai sumber belajar di Sekolah Menengah Atas di wilayah Sumatera Utara.
6. Belum adanya pengemasan pembelajaran tari *gandang* dalam bentuk multimedia interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* untuk siswa Sekolah Menengah Atas.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk menetapkan batasan dari masalah penelitian yang akan diteliti. Selain itu, pembatas masalah juga dilakukan sebagai penetapan rencana dalam penyelesaian masalah, sebagai pembatasan yang lebih terfokuskan pada keberlangsungan penelitian ini adalah

1. Belum adanya pengemasan pembelajaran tari *gandang* dalam bentuk multimedia interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* untuk siswa Sekolah Menengah Atas

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi permasalahan di atas, maka dapat penulis rumuskan masalahnya adalah: “Bagaimana bentuk pengemasan pembelajaran Tari *Gandang* dalam bentuk Multimedia Interaktif Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Sebagai Sumber Belajar bagi /i Sekolah Menengah Atas ?”.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan batasan dan rumusan masalah penelitian ini, harus ada tujuan pencapaian pada penelitian ini ialah:

1. Mendeskripsikan tahapan Pengemasan Pembelajaran Tari *Gandang* dalam bentuk Multimedia Interaktif Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* sebagai Sumber Belajar untuk Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru, dapat menggunakan buku pembelajaran tari *gandang* dalam bentuk multimedia interaktif berbasis *kvisoft flipbook maker* untuk mata pelajaran seni budaya kelas XI di Sekolah Menengah Atas.
2. Bagi penulis, sebagai bekal bahan ajar untuk mengajar mata pelajaran seni budaya khususnya seni tari pada materi tari Nusantara.
3. Prodi pendidikan tari, dapat memiliki bahan produk pembelajaran yang bervariasi dan baru terkait media yang digunakan sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi.
4. Peneliti lainnya, dapat memperoleh sumber referensi atau perbandingan jika ingin meneliti dengan situasi yang serupa namun dengan sudut pandang yang berbeda.
5. Bagi masyarakat luas, memperoleh informasi serta pengetahuan baru dan mendapatkan wawasan.