

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kabupaten Batu Bara merupakan salah satu Kabupaten yang berasal dari Sumatera Utara yang dimana Kabupaten ini merupakan pemekaran dari Kabupaten Asahan. Penduduk Kabupaten Batu Bara di dominasi oleh etnis Melayu, etnis Jawa, etnis minangkabau dan etnis suku Batak. Selain dari Etnis dari Indonesia terdapat pula etnis yang datang dari luar Indonesia memasuki wilayah Batu Bara melalui jalur perdagangan salah satunya Yaman, Selain berdagang pedagang dari Yaman juga membawa beberapa kesenian yang berasal dari negeri tersebut salah satunya zafin (Wawancara dengan Syahrial Felani, pada tanggal 17 Juli 2022 ). "Zafin" yaitu tarian yang didominasi dengan langkah kaki (Wawancara dengan Bapak Musthofal Akhyar pada tanggal 1 Januari 2021. Namun seiring berjalannya waktu, zafin yang dibawa oleh pedagang dari Yaman setelah sampainya ke Batu Bara mengalami akulturasi dan mentradisi, serta menjadi tarian milik masyarakat Batu Bara..

Tari yang berkembang di Batu Bara merupakan tarian yang salah satunya dibawa oleh pedagang-pedagang dari Yaman pada abad ke 16, namun sudah mentradisi dan dikenal khalayak ramai di Batu Bara. Tarian yang sudah mentradisi tersebut mulai eksis dikalangan masyarakat dan sering ditampilkan di acara-acara seperti hajatan, penyambutan tamu, ulang tahun sultan, dan lain – lain yang pada awalnya tari ini ditampilkan sebagai hiburan di lingkungan istana.

Terdapat pula beberapa tari yang sudah mentradisi di kalangan masyarakat Batu Bara yaitu tari Salabatul Laylan, Tari Terang Bulan, dan Tari Anak Ayam. Ketiganya merupakan tari yang sangat populer di masyarakat Batu Bara, akan tetapi tarian ini dimasa sekarang mulai mengalami pengikisan diakibatkan tidak dilakukan upaya untuk mengenalkan tarian-tarian ini kepada khalayak dimasa sekarang termasuk pelajar dilingkungan sekolah, sehingga banyak anak muda yang melupakan tradisi-tradisi yang berkembang diwilayahnya.

Tari *Salabatul Laylan* yang berkembang di Batu Bara dengan zafin yang dibawakan oleh pedagang Yaman sudah sangat berbeda menyesuaikan dengan budaya dan topografi masyarakat setempat juga diakibatkan tarian yang dibawakan dari Yaman tersebut hanya di ingat bagian nadanya saja dari lagu dan musik dari tari tersebut, maka muncullah inisiatif dari masyarakat setempat untuk merekonstruksi dan merevitalisasi menjadi tarian yang menggambarkan aktifitas masyarakat melayu pesisir yang mencari nafkah dilaut, dengan mendayung / mengkayuh sampannya untuk menangkap ikan, meski harus menghadapi pasang surutnya air laut dan juga terkadang ombak yang besar. ( Wawancara bersama Bapak Musthofal Akhyar tanggal 1 Januari 2021)

Penulis tertarik untuk mengemas tari *Salabatul Laylan* kedalam bentuk multimedia interaktif dan diajarkan ke tingkat SMA dikarenakan tari *Salabatul Laylan* merupakan salah satu tari yang berasal dari etnis melayu di Batu Bara yang dimana penulis berasal dari Kabupaten Batu Bara. Hal yang paling signifikan menurut penulis untuk mengenal kan kepada pelajar yaitu dengan mengenalkan tari ini melalui lingkungan sekolah dan memasukkan tarian ini

kedalam proses belajar mengajar disekolah. Pengenalan dengan memanfaatkan teknologi akan lebih efektif sesuai dengan perkembangan zaman dan pelajar dapat mengakses pembelajaran tersebut dimanapun dan kapanpun. Peningkatan pemahaman pelajar dengan teknologi juga dapat mendorong anak-anak milenial yang lebih suka pembelajaran yang modern menjadi lebih giat dan bersemangat dalam pembelajaran.

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting terhadap pembangunan. Pembangunan selalu diupayakan mengikuti perkembangan zaman yang dipelajari dari zaman ke zaman. Hal tersebut selalu memiliki persoalan misalnya dari pembangunan dibidang pendidikan. Proses belajar mengajar yang dilakukan didalam dunia pendidikan yakni didalam kelas menimbulkan persoalan terkait kemajuan zaman dan menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif disebabkan pengajar yang kurang dalam mengikuti perkembangan zaman yakni teknologi. Pengaruh tersebut menyebabkan kualitas dalam menjadi berkurang, sehingga diperlukan solusi yang sangat efektif untuk mengatasi hal tersebut.

Di dalam dunia pendidikan, misalnya pembelajaran seni pemanfaatan media pendukung proses pembelajaran biasanya penyampaian informasi guru kepada siswa berupa lisan atau lewat tulisan di papan tulis yang terkadang diabaikan begitu saja oleh siswa yang dikarenakan kurang menariknya dalam proses penyampaian informasi tersebut. Di sinilah peran dari media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat untuk menarik daya tarik siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan penuh antusias. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala

sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Sebagaimana observasi langsung penulis saat menjalankan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) di SMA Swasta Budi Satrya, guru yang mengajar mata pelajaran seni budaya kurang efektif dalam menggunakan media teknologi sehingga membuat siswa menjadi bosan, mengantuk, ataupun sibuk berbicara dengan temannya, hal ini karena media yang digunakan kurang menarik dan terasa membosankan bagi siswa-siswi tersebut. Bahwa fasilitas teknologi sudah di sediakan oleh pihak sekolah, namun guru tersebut kurang dapat memanfaatkannya dengan maksimal.

Penggunaan teknologi informasi didalam pembelajaran merupakan sebuah usaha yang sangat memungkinkan dalam menunjang untuk kualitas pendidikan dan sumber daya manusia. beberapa siswa terkadang merasa mudah jenuh dan kurang semangat belajar dalam proses belajar mengajar. Hal ini dimungkinkan pada pembelajaran konvensional (ceramah), kurangnya inovasi dalam penyampaian materi pada proses belajar mengajar di sekolah. Perkembangan teknologi pada abad ini berkembang sangat pesat. Banyak sekali para pengembang yang berlomba-lomba bereksperimen menciptakan teknologi yang baru untuk kalangan atas dan kalangan menengah ke bawah. Ketika berbicara mengenai teknologi, alat yang satu ini tak pernah ketinggalan untuk update kecanggihannya. Komputer, alat elektronik yang pada abad ini menjadi belahan jiwa bagi penggunanya. Pendamping hidup untuk kebutuhan kerja, bisnis, hiburan

dan lain sebagainya. Teknologi informasi didalam pembelajaran merupakan sebuah usaha yang sangat memungkinkan dalam menunjang untuk kualitas pendidikan dan sumber daya manusia.

Hamalik (dalam Azhar, 2009: 15) mengemukakan bahwa pemakaian teknologi untuk 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. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan 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.

Heinich et.al., 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim et.al., 2001 mengemukakan bahwa kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerimanya. Berdasarkan uraian tersebut bahwa media sangat berperan penting dalam penyampaian suatu materi dikarenakan media merupakan pengantar materi yang akan diberikan. Jika media yang digunakan menarik dan tepat digunakan dalam pembelajaran maka capaian dan tujuan dalam pembelajaran akan lebih efektif tersampaikan. Sadiman, (2002:6) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,

perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran interaktif menggunakan software *articulate storyline*. Media pembelajaran ini hampir sama dengan media pembelajaran semisal power point, namun pada media *articulate storyline* ini terdapat banyak fitur yang lebih baik dibanding power point, bahkan kita dapat memasukkan power point didalam aplikasi ini lalu menambahkan fitur penyempurna untuk menjadikan media pembelajaran yang dibuat menjadi lebih menarik.

Sebagaimana materi ajar ini dibuat ini diharapkan dapat memberikan tenaga pendidik seni budaya kemudahan dalam kegiatan mangajarkan materi ajar agar terkesan lebih menarik dan efektif serta dapat mendorong siswa lebih mudah memahami pembelajaran tari sesuai silabus dan rencana perangkat pembelajaran kelas X Sekolah Menengah atas yakni KD 3.1 memahami konsep, teknik dan prosedur dalam ragam gerak tari tradisi KD 4.1 meragakan, gerak tari tradisional berdasarkan konsep, teknik, dan prosedur sesuai dengan hitungan/ketukan.. Sehingga siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan multimedia interaktif pembelajaran bisa lebih menarik.

Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *software articulate storyline*. Media pembelajaran ini hampir sama dengan media pembelajaran semisal power point, namun pada media *articulate storyline* ini terdapat banyak fitur yang lebih baik dibanding power point, bahkan kita dapat memasukkan power point didalam aplikasi ini lalu

menambahkan fitur penyempurna untuk menjadikan media pembelajaran yang dibuat menjadi lebih menarik diharapkan dapat membantu siswa menerima informasi dengan baik dan dengan penuh semangat. Sehingga, apa yang menjadi tujuan sekolah dapat terpenuhi dengan baik. *Software articulate storyline* adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Media pembelajaran menggunakan *software articulate storyline* tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya seperti macromedia flash, adobe flash dan lain sebagainya. Penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *software articulate storyline* pada penelitian ini dikarenakan *software* ini masih jarang di pergunakan dalam penelitian, beda halnya dengan flash yang sering digunakan dalam pembelajaran.

### **B. Identifikasi Masalah**

Menurut Ari (2011:25) : “Identifikasi masalah adalah suatu proses dan hasil pengenalan masalah dengan kata lain identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitian yang bisa dikatakan langkah paling penting diantara langkah-langkah proses yang lain”. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Belajar tari melalui multimedia interaktif dengan menggunakan *Articulate Storyline* belum pernah dilakukan dalam proses belajar mengajar di Sekolah SMA Swasta Budi Satrya.
2. Minimnya minat siswa dalam mempelajari kesenian daerah

3. Banyaknya guru yang belum maksimal memanfaatkan teknologi dan media yang digunakan dalam bentuk digital masih jarang dimanfaatkan oleh guru dikelas.
4. Materi ajar yang diberikan kurang bervariasi dan inovatif sehingga belum maksimal merangsang siswa dalam proses belajar mengajar.
5. Belum adanya pengemasan tari salabatul laylan kedalam bentuk multimedia interaktif.

#### **C. Pembatasan Masalah**

Sehubungan dengan yang disampaikan oleh Sukardi (2003:30): “Dalam merumuskan ataupun membatasi permasalahan dalam suatu penelitian sangatlah bervariasi dan tergantung pada kesenangan peneliti. Oleh Karena itu perlu hati-hati dan jeli dalam mengevaluasi rumusan permasalahan penelitian, dan dirangkum kedalam beberapa pertanyaan yang jelas,” Sebagaimana uraian yang disampaikan menurut Sukardi, maka penulis mengambil pembatasan masalah yakni :

“Belum adanya pengemasan materi ajar tari salabatul laylan kedalam bentuk multimedia interaktif”

#### **D. Rumusan Masalah**

Sebagaimana dituliskan dalam latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang penulis temukan dan simpulkan maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : “Bagaimana Pengemasan materi ajar Tari *Salabatul Laylan* berbasis multimedia interaktif *articulate storyline* untuk siswa SMA ?.



## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat diatas, maka tujuan penelitian ini antara lain:

1. Mendeskripsikan tahapan-tahapan pengemasan materi ajar tari *Salabatul Laylan* kedalam multimedia interaktif
2. Mengemas materi ajar tari *Salabatul Laylan* berbasis multimedia interaktif untuk siswa SMA.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **a.1) Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Memudahkan pembelajaran karena cara akses yang lebih mudah
2. Teknologi semakin maju membuat guru atau pendidik berpikir untuk membuat hal-hal baru termasuk materi dalam bentuk digital
3. Memberikan variasi materi ajar yang sebelumnya tidak ada
4. Sebagai media interaktif guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

### **a.2 ) Manfaat Teoritis**

1. Menarik minat belajar siswa dalam mengenal kesenian daerah khususnya tari.
2. Sebagai bentuk apresiasi kepada masyarakat luas terhadap kesenian daerah
3. Sebagai bentuk pelestarian budaya masyarakat Batu Bara/
4. Sebagai referensi guru menyampaikan pembelajaran tari daerah