

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya mempersiapkan generasi muda di era global. Puguh Ariwibowo & Parmin (2015) dalam Jurnal USEJ vol 4 no 2 menuliskan “Pendidikan sangat penting dalam pembangunan sumber daya manusia”. Pendidikan yang baik pasti menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. A. Fujiyanto (2016) dalam Jurnal Pena Ilmiah Vol.1 No.1, “Pendidikan penting sekali bagi kehidupan yang harus dirasakan oleh setiap manusia baik formal atau non formal”. Dalam dunia pendidikan, kita akan belajar tentang apa yang disebut dengan proses belajar mengajar di sekolah. Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang lebih disukai. Sebab ketika belajar, siswa akan memperoleh sikap yang lebih baik. Artinya, proses belajar mengajar berhubungan dengan pembelajaran yang dilakukan.

Nurdyansyah, (2015) Dalam Jurnal Basicedu Vol.6 No.6, “Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan untuk membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas”. Sebuah pelajaran yang mengandalkan digital, dapat meningkatkan keterampilan siswanya. Bukan hanya hal tersebut, siswa akan lebih semangat dalam belajar. Fitriana (2021) dalam Jurnal Basicedu Vol.6 No.6 menjelaskan bahwa bahan ajar interaktif dan e-learning dalam bentuk video menghasilkan pelajaran yang efisien dan efektif. Maka dengan adanya materi yang dirancang dengan menarik, akan mencapai Kompetensi pembelajaran yang diharapkan.

Bahan ajar adalah topik yang disusun secara sistematis untuk proses pembelajaran. Artinya bahwa dalam mendukung proses pembelajaran guru harus menggunakan bahan ajar yang sudah dirancang dan ditulis sesuai dengan pedoman. Dalam hal tersebut kita dapat mengetahui bahwa bahan pembelajaran yang berkaitan pada kurikulum sangat penting untuk peran guru dalam merancang atau merangkai bahan ajar yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran dan pengajaran.

Bahan ajar terdiri dalam beberapa jenis, Arsyad (2016:21) menuliskan bahwa jenis bahan ajar yaitu manusia, cetak, visual, audio-visual, komputer. Supriyo (2015) dalam Jurnal JPE Vol. 3 No.1 bahan ajar yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dan media pembelajaran adalah buku. Dari observasi penulis di sekolah yaitu SMP Negeri 1 Jorlang Hataran dan SMP Negeri 27 Medan bahwa bahan ajar mengenai tari daerah Sumatera Utara sangat minim, sehingga sumber belajar materi tari khususnya muatan lokal Sumatera Utara masih terbatas. Padahal di Sumatera Utara khususnya suku Simalungun mempunyai banyak ragam tari daerah, akan tetapi bahan ajar seni tari yang digunakan di beberapa lebih banyak memuat materi dari wilayah Jawa dan Bali. Bahan ajar dikemas dalam bentuk media digital dan mempertimbangkan kemasan dan isi yang menarik karena sumber belajar materi tari khususnya muatan lokal Sumatera Utara dalam bentuk media digital masih terbatas. Adapun yang menjadi tujuannya agar pembaca tertarik untuk mempelajarinya. Bahan ajar akan didesain dengan menarik menggunakan aplikasi Canva untuk diajarkan kepada siswa.

Penyusunan bahan ajar digital yang sangat dibutuhkan di era sekarang ini dalam segala bidang akan berdampak karena pesatnya kemajuan teknologi salah satunya adalah pendidikan. Siswa masa kini dikenal sebagai digital native (orang yang sudah mengenal teknologi sejak dini dan sudah terbiasa menggunakan teknologi informasi dalam akses informasi dalam kehidupan sehari-harinya), yang ciri-cirinya antara lain serba cepat, mampu melakukan banyak kegiatan secara bersamaan. (Prensky, 2001:6) Peserta didik atau digital native tidak buta lagi pada perangkat digital. Hal tersebut mempermudah peserta didik untuk belajar melalui teknologi. Hal ini akan membuat peserta didik lebih tertarik dengan materi pembelajaran yang dapat digunakan melalui smartphone.

Hal yang sangat penting dilakukan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif sehingga capaian pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan (Smaragdina dkk., 2020: 53). Silabus merupakan panduan yang digunakan Guru untuk merancang materi-materi pembelajaran yang digunakan dalam proses peralihan ilmu, di Kurikulum Merdeka istilah silabus digantikan dengan istilah ATP (Alur Tujuan Pembelajaran). Sekolah menengah Pertama menggunakan Fase D di Kurikulum Merdeka yakni elemen Berpikir dan Bekerja Secara Artistik (Thinking Artistically) kelas VII dengan capaian pembelajaran peserta didik mampu menunjukkan hasil gerak tari kreasi berdasarkan nilai, jenis, dan fungsi dari tari tradisi dalam berbagai bentuk penyajian baik individu ataupun kelompok menggunakan unsur utama dan pendukung tari.

Terkait dengan capaian pembelajaran tersebut penulis membuat bahan ajar untuk kebutuhan pada capaian pembelajaran tersebut. Guru idealnya memiliki kemampuan dalam mengembangkan bahan ajar yang dapat diakses melalui perangkat digital, dimana materi ajar seni tari yang menggunakan media digital masih sedikit. Padahal media digital khususnya dalam pembelajaran seni tari sangatlah mambantu guru dalam menyampaikan pembelajaran, karena media digital menyajikan beberapa jenis media (teks, audio, gambar, video, dan animasi), dalam berinteraksi pada materi bahan ajar.

Dari persoalan di atas, pembuatan bahan ajar menjadi bagian penting dalam kelengkapan dan kesiapan yang dilakukan oleh guru. Media digital yang digunakan dalam pembuatan bahan ajar yaitu berbasis *Canva*. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan yang dilengkapi dengan audio, video, dan tema yang beragam membuat aplikasi *canva* tersebut menjadi aplikasi yang sangat cocok digunakan. *Canva* ini bisa digunakan oleh banyak orang terutama pendidik untuk dapat menghasilkan bahan ajar yang menarik. Menurut Resmi dkk., (2021:337) *Canva* merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran banyak aplikasi yang bias digunakan sebagai penyampaian materi-materi pembelajaran salah satunya adalah aplikasi *Canva*. *Canva* untuk Pendidikan (*Canva for Education*) merupakan paket peningkatan

gratis untuk Pendidik, Peserta Didik, dan Tenaga Kependidikan yang memudahkan dalam membuat, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara visual di kelas. *Canva* membantu para tenaga pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Triningsih, (2021:130) mengartikan bahwa *Canva* mempermudah guru dan peserta didik dalam proses belajar berbasis teknologi, karena menciptakan desain belajar yang menarik. *Canva* dapat digunakan penulis untuk mendesain bahan ajar secara menarik melalui fitur-fitur yang ada dan mendesain semenarik mungkin dan untuk mempermudah guru serta meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar.

Aplikasi *Canva* memiliki keunggulan dan kelebihan seperti fitur-fitur yang disediakan *Canva*, menurut Tanjung & Faiza (2019) adapun kelebihan dalam aplikasi *canva* dapat dilihat sebagai berikut:

(1) tersedia dalam versi aplikasi dan web, (2) fungsi yang sangat lengkap untuk video, foto, PowerPoint dan dokumen, (3) alat yang sangat lengkap, termasuk templat, font, dan lainnya, (4) fitur yang sangat lengkap untuk mengedit dan membuat desain, (5) penggunaannya sangat sederhana dibandingkan aplikasi atau platform lain, (6) hasil dapat diunduh dalam berbagai format seperti JPG, PDF dan lain-lain, (7) secara otomatis dapat menyimpan hasil desain. Fleksibilitas termasuk salah satu keunggulan aplikasi *Canva*. Setiap siswa ataupun pendidik yang akan menggunakan *Canva* tidak harus memiliki aplikasi *Canva*, karena dapat menggunakan aplikasi Google untuk membuka link maupun situs yang ada pada *Canva*. Adapun kelemahan dari aplikasi *Canva* yaitu tidak semua platform desain sempurna untuk digunakan seperti: (1) harus online atau menggunakan koneksi

internet, (2) terkadang memerlukan koneksi internet yang stabil untuk membuka aplikasi atau situs web Canva, (3) tidak semua fitur dan alat tersedia gratis atau memerlukan akun berbayar.

Pengemasan menurut Syukrianti Muchtar dan Muhammad Nurif (2015) dalam *Journal Sosial Humaniora* Vol.8 No.2 “Pengemasan merupakan suatu wadah yang dapat menarik perhatian seseorang”. Pengemasan didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk hingga pada tahap membungkus guna melindungi produk tersebut. Dari teori yang dijelaskan, yang menerangkan suatu aktivitas yang disalamnya terdapat perancangan pembuatan suatu wadah atau sampul hingga menjadi suatu barang yang disebut dengan pengemasan.

Tor-tor merupakan sebutan tari bagi masyarakat Simalungun, yang melambangkan sebuah ekspresi jiwa manusia baik dalam suka cita, duka cita, ataupun suasana lainnya. Ekspresi tersebut dituangkan dalam bentuk gerak tari (Tor-tor) dan senantiasa dijumpai dalam setiap upacara adat suku Simalungun. Jamin (2011:10) Mengatakan bahwa dalam kehidupan masyarakat Simalungun, Tor-tor berhubungan erat dengan upacara atau untuk hiburan. Pada dasarnya Tor-tor mengandung prinsip semangat kebersamaan, rasa persaudaraan atau solidaritas untuk kepetingan bersama. Pada umumnya gerak tari pada masyarakat Simalungun dilakukan untuk mengungkapkan pengalaman seseorang atau masyarakat, agar dihayati secara estetika oleh penikmat seni (penonton).

Tor-tor Ilah Bolon ini merupakan tarian yang diiringi dan dinyanyikan langsung oleh penari yaitu dengan gerak dan tempo yang berasal dari diri sendiri

(musik internal) syair yang dinyanyikan menjadi tempo pergantian gerak dalam tarian ini. Pencipta Tor-tor Ilah Bolon yaitu seniman tari Taralamsyah Saragih Garingging. Tortor Ilah Bolon memiliki keunikan dari kesederhanaanya yang mengandung makna yang mendalam.

Dari penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa Simalungun kaya akan budaya, salah satunya seni tor-tor Ilah Bolon, sekaligus dapat dijadikan sebagai materi pelajaran seni budaya di sekolah. Namun faktanya, Ilah Bolon belum pernah direalisasikan sebagai materi pelajaran di Sekolah. SMP Negeri 1 Jorlang Hataran dan SMP Negeri 27 Medan tempat yang menjadi lokasi observasi penulis, merupakan sekolah yang belum menerapkan Tortor Ilah Bolon dalam materi pelajaran. Penulis melihat bahwa Minimnya referensi terkait materi tari Simalungun dalam bentuk media digital yang dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah dan pengemasan materi ajar Tor-tor Ilah Bolon dalam bentuk Canva belum pernah dikemas untuk dijadikan sbagai bahan ajar dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Dari penjelasan di atas, maka penulis menjadikan silabus pada Kurikulum Merdeka untuk Sekolah Menengah Pertama dalam fase D kelas VII Sekolah Menengah Pertama, yang didalamnya membahas tentang “peserta didik mampu menunjukkan hasil gerak tari kreasi berdasarkan nilai, jenis, dan fungsi dari tari tradisi dalam berbagai bentuk penyajian baik individu ataupun kelompok menggunakan unsur utama dan pendukung tari”. Melalui uraian tersebut, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam dan mengemasnya dalam sebuah judul

“Pengemasan Bahan Ajar Tor-tor Ilah Bolon Berbasis Canva Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan masalah yang terdapat dalam penelitian. Hadeli (2006:23) mengatakan bahwa “Identifikasi masalah adalah interaksi dua atau lebih faktor yang menimbulkan pertanyaan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Sumber belajar materi tari khususnya muatan lokal Sumatera Utara dalam bentuk media digital masih terbatas
2. Materi ajar seni tari dalam bentuk media digital masih terbatas
3. Bahan ajar seni tari yang digunakan di beberapa sekolah lebih banyak memuat materi dari wilayah Jawa dan Bali
4. Minimnya referensi terkait materi tari Simalungun dalam bentuk media digital yang dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah
5. Pengemasan materi ajar Tor-tor Ilah Bolon dalam bentuk media Canva belum pernah dikemas

C. Batasan Masalah

Batasan masalah berfungsi dalam mengidentifikasi faktor permasalahan yang akan dibahas agar penelitiannya lebih terarah. Hal ini dilakukan agar pembahasannya lebih relevan dan tepat sasaran. Pada penelitian ini, pokok permasalahan yang akan dibahas yaitu

1. Pengemasan materi ajar Tor-tor Ilah Bolon dalam bentuk Canva belum pernah dikemas

D. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah adalah panduan peneliti dalam memperoleh data dengan bentuk pertanyaan (Sugiyono, 2014). Rumusan masalah akan menjadi fokus penelitian yang akan dicarikan jawaban atas pertanyaan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana langkah-langkah pengemasan bahan ajar Tor-Tor Ilah Bolon dalam bentuk Canva untuk siswa Sekolah Menengah Pertama?
2. Bagaimana prosedur bahan ajar Tor-tor Ilah Bolon dalam bentuk Canva

E. Tujuan Penelitian

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan memiliki tujuan yang jelas. Sebagai bahan pembelajaran berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini berfokus pada, yaitu:

1. Mendeskripsikan langkah-langkah pengemasan Tor-tor Ilah Bolon dalam bentuk bahan ajar untuk siswa Sekolah Menengah Pertama
2. Mengemas Bahan Ajar Tor-Tor Ilah Bolon berbasis Canva untuk siswa Sekolah Menengah Pertama

F. Manfaat Penelitian

Penelitian mempunyai hasil yang berguna dan bermanfaat dari sudut pandang perkembangan ilmu pengetahuan. Berikut beberapa manfaat dilakukannya penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a) Tor-tor Ilah Bolon dapat dijadikan alternatif materi ajar untuk siswa Sekolah Menengah Pertama

- b) Produk bahan ajar yang dibuat dalam bentuk digital mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran bersama peserta didik dalam menyampaikan materi
- c) Mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran tari dengan lebih mudah.

2. Manfaat Praktis

- a) Menambah wawasan peneliti dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajari
- b) Meningkatkan pemahaman peneliti mengenai pengemasan bahan ajar Tor-tor Ilah Bolon berbasis Canva
- c) Bahan referensi guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa Sekolah Menengah Pertama
- d) Sebagai bahan belajar dan informasi kepada lembaga pendidikan terutama Sekolah Menengah Pertama