

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan tempat dimana kita bisa mendapatkan pendidikan, dimana siswa bisa mendapatkan berbagai ilmu pengetahuan. Keberhasilan suatu sekolah dalam bidang pendidikan tergantung dengan apa dan bagaimana proses penambahan ilmu tersebut dilakukan. Dalam hal ini diperlukan persiapan pembelajaran yang matang dan bermutu, salah satunya melalui bahan belajar. Seiring dengan perkembangan aplikasi teknologi informasi dalam dunia pendidikan, maka berbagai bahan belajarpun telah diproduksi dan dikonsumsi oleh guru melalui teknologi informasi dalam bentuk kemasan yang sangat bervariasi (Syarif, 2009 : 131). Bahan ajar menjadi alat yang dapat digunakan guru dalam membantu pembelajaran khususnya mata pelajaran Seni Budaya. Pelajaran seni budaya mencakup empat bidang seni diantaranya seni rupa, seni tari, seni musik, dan seni teater yang memuat pelajaran teori dan juga praktek. Dalam proses pembelajaran seni budaya, waktu yang ditetapkan di kelas hanya 4 x 40 menit dalam seminggu.

Sesungguhnya waktu tersebut tentu saja tidak akan cukup agar siswa mendapatkan materi pelajaran secara maksimal dan mencapai tujuan, jika hanya dilakukan di dalam kelas. Selain keterbatasan waktu tersebut, minimnya pendidik yang memiliki keahlian dibidangnya khususnya seni tari juga menjadi salah satu persoalan. Persoalan tentang kurangnya bahan ajar juga menjadi permasalahan bagi guru terutama di SMP Negeri 2 Harian sebagai salah satu contoh dalam

penelitian ini, dimana guru tidak memanfaatkan teknologi yang tersedia di sekolah tersebut. Padahal di sekolah terdapat sarana dan prasarana yang memadai, memiliki wifi sekolah yang cukup lancar, dan siswa juga diperbolehkan membawa handphone ke sekolah. Guru hanya menggunakan bahan ajar yang tergolong minim yaitu hanya dengan buku paket, dan guru menggunakan metode konvensional seperti ceramah yang berpusat pada guru. Sehingga siswa menjadi cepat bosan dan kurang termotivasi dalam belajar.

Menurut Tobing Meyrinda dan Admoko Setyo dalam e-journal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF), vol.06, mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Oleh karena itu guru seharusnya dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan yang dapat mendukung lancarnya proses pembelajaran. Salah satu bentuk bahan ajar yang dapat dikembangkan adalah modul.

Saat ini, sebagian besar modul dibuat dalam format cetak. Modul dengan format ini cenderung monoton dan tidak menarik bagi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Sidiq Ricu, Najuah yang tertuang dalam Jurnal Pendidikan Sejarah Vol. 9 No.1 Edisi Januari 2020 hal 4, "Salah satu cara untuk membuat modul lebih menarik bagi siswa adalah dengan membuatnya dalam bentuk elektronik, yang dapat dimasukkan ke dalam produk lain seperti gambar, animasi, audio, dan video, menjadikannya produk interaktif. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, tentu saja pelajar sudah familiar dengan penggunaan android.

Oleh karena itu, perlu dikembangkan modul elektronik interaktif (e-modul) untuk pembelajaran.

Secara etimologis, E-module terdiri dari dua kata, singkatan “e” atau *electronic* dan “*module*”. Menurut Simarmata dalam Ricu Sidiq dan Najuah (2020), menjelaskan bahwa modul dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan tertentu dengan mengorganisasikan konten pembelajaran yang dipersonalisasi untuk memaksimalkan kemampuan intelektualnya. Dikutip dari Jurnal At-Tadbir STAI Darul Kamal Vol. 4 No. 1 Tahun 2020 hal 4, Nita Sunarya Herawati, Ali Muhtadi “e-modul atau modul elektronik adalah modul dalam format digital, terdiri dari lembar teks, gambar, atau keduanya, berisi materi elektronik digital dan simulasi yang cocok digunakan dalam pembelajaran.

E-modul tentu saja dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran, terutama untuk guru yang mengajar pelajaran yang tidak dibidangnya. Seperti di Sekolah SMP Negeri 2 Harian pada mata pelajaran Seni Budaya, guru di sekolah ini hanya menguasai bidang seni musik saja. Sehingga pada proses pembelajaran seni tari tidak tersampaikan dengan baik, dalam menjelaskan dan memberikan contoh materi tari yang sesuai dengan silabus mata pelajaran seni tari. Guru hanya menjelaskan sedikit dari apa yang diketahuinya tentang seni tari, khususnya tari tradisional Batak Toba di Kabupaten Samosir yang disebut dengan *tortor*.

Dalam jurnal Gesture Tari Vol. 11 No. 2 Edisi Oktober 2022 hal 3 Lambok Hermanto Sihombing, “*Tortor* adalah tarian yang memberi energi pada seluruh tubuh dengan diperlukan irama *Gondang* sebagai pengiringnya, gerakan tangan, jari tangan, kaki, tungkai, punggung, dan bahu. Kemudian pengertian *tortor* juga

dikutip dalam Jurnal Gesture Vol.3 No. 1 Edisi April 2014 hal 6, Nasution Afni Dayanti “*Tortor* merupakan istilah yang melambangkan ekspresi jiwa manusia dalam suka, duka, ataupun situasi lain yang diungkapkan melalui gerakan tubuh yang selaras dengan alunan musik. *Tortor* juga menggambarkan jiwa kepribadian orang yang memilikinya.” Dengan demikian, *tortor* bukan hanya sekadar tarian yang dipersembahkan secara fisik, namun memiliki makna yang lebih dalam sebagai media komunikasi. Meskipun *tortor* terlihat sebagai suatu pertunjukan gerak tubuh yang diiringi oleh musik tradisional, namun hakikat sebenarnya terletak pada interaksi sosial antara penari melalui gerakan yang ditampilkan.

Selain sebagai media komunikasi, *tortor* juga menjadi sebuah media pembelajaran dalam pendidikan. Namun dalam penerapannya di sekolah SMP N 2 Harian kurang maksimal, hanya *tortor Hata Sopsisik* yang menjadi materi pembelajaran tari tradisional, dikarenakan *tortor* ini selalu di lombakan terutama pada saat Festival *Gondang naposo* di Samosir. Sehingga banyak materi-materi lain yang berkaitan muatan lokal belum tersampaikan dengan baik kepada siswa, yang dapat menyebabkan suatu saat tari-tari tradisi Batak Toba lama kelamaan akan ditinggalkan oleh masyarakat Samosir itu sendiri. Sesungguhnya pembelajaran materi-materi *tortor* Batak Toba itu sebaiknya diberikan sebanyak-banyaknya kepada siswa sebagai pengenalan pengetahuan kemampuan mereka terhadap materi-materi di sekolah. Materi-materi muatan lokal yang diajarkan disekolah akan menjadi dokumentasi dan perbendaharaan bagi sekolah ataupun bagi seluruh masyarakat Batak toba.

Selain *tortor Hata Sopsisik* ada juga *tortor Sibunga Jambu* yang digunakan sebagai *tortor* pilihan daripada peserta yang mewakili peserta *Gondang naposo*, yang dapat digunakan sebagai materi muatan lokal seni tari di sekolah. Namun dalam proses pembelajarannya, masih banyak kekurangan terutama dalam pengetahuan-pengetahuan yang terkait dengan *tortor* tersebut. Sementara tarian yang termuat pada bahan ajar buku, memuat tarian diluar Sumatera Utara sehingga muatan dari Sumatera Utara susah ditemukan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk membuat suatu produk materi pembelajaran tari khususnya *tortor* Batak Toba sesuai dengan silabus pada kurikulum merdeka fase D.2 dengan elemen mengalami untuk capaian pembelajaran “peserta didik mampu menggali latar belakang nilai, jenis dan fungsi tari dalam konteks budaya”. Penulisan ini menjelaskan gerak, musik iringan, serta tata rias dan busana yang dapat dimanfaatkan guru kesenian disekolah dalam sebuah penelitian yang berjudul "**Pengemasan *Tortor* Sibunga Jambu dalam Bentuk Electronic Modul (E-Modul) untuk Siswa SMP Negeri 2 Harian**".

B. Identifikasi Masalah

1. Kurang memadainya jumlah tenaga pendidik seni budaya yang sesuai dibidangnya, terutama dalam seni tari
2. Penyampaian materi pelajaran seni tari di SMP Negeri 2 Harian, kurang optimal karena terbatas pada satu buku paket sebagai satu-satunya sumber pembelajaran yang digunakan.
3. Tidak optimalnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran seni tari di SMP Negeri 2 Harian.

4. Pembelajaran seni tari di SMP Negeri 2 Harian masih terfokus pada satu jenis tarian
5. Belum adanya bahan ajar *tortor Sibunga Jambu* dalam bentuk *e-module* untuk Siswa SMP Negeri 2 Harian.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan suatu batasan terhadap permasalahan agar pembahasan tidak melebar, sehingga pembahasan difokuskan pada satu penelitian saja. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis perlu membatasi permasalahan yang akan dibahas dengan lebih jelas agar dapat fokus pada inti permasalahan. Maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengemasan *Tortor Sibunga Jambu* dalam Bentuk E-modul untuk Siswa SMP Negeri 2 Harian”.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan yang menjadi perhatian dan titik fokus untuk diteliti lebih lanjut. Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Pengemasan *Tortor Sibunga Jambu* dalam Bentuk E-Modul untuk Siswa SMP Negeri 2 Harian?”.

E. Tujuan Penelitian

Dari setiap penelitian pasti memiliki tujuan penelitian yang ingin dicapai. Berdasarkan perumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk *e-modul tortor Sibunga Jambu* untuk siswa SMP Negeri 2 Harian.

F. Manfaat Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:283) manfaat penelitian atau kegunaan hasil penelitian merupakan dampak dari terciptanya tujuan. Setiap peneliti harus

mempunyai hasil yang bermanfaat bagi peneliti, memperluas wawasan peneliti dan menambah pengetahuan dalam penerapan ilmu yang diperolehnya serta berguna bagi lembaga, instansi, maupun orang lain yang membacanya. Beberapa manfaat penelitian yang dapat menjadi pedoman dan informasi bagi peneliti dan pembaca antara lain:

Manfaat penelitian Teoritis:

1. Sebagai dasar dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penelitian tentang *tortor Sibunga Jambu*.

Manfaat Penelitian Praktis:

1. Bagi para pendidik, dapat membantu dalam memberikan materi ajar *tortor Sibunga Jambu* dalam bentuk E- modul untuk Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 2 Harian.
2. Bagi para siswa, penelitian ini dapat mendorong siswa untuk lebih giat belajar dan aktif dalam pembelajaran seni tari dan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman siswa dalam mempelajari tari tradisional (*tortor Sibunga Jambu*) dalam bentuk bahan ajar berupa e-modul.
3. Bagi para masyarakat, dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan referensi kepada masyarakat mengenai penyusunan bahan ajar berupa e- modul *tortor Sibunga Jambu* untuk Sekolah Menengah Pertama
4. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan penulis dalam penerapan ilmu yang didapat dari Program Studi Pendidikan Tari Universitas Negeri Medan.