

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berarti maju selangkah menjadi lebih baik, yang berarti dari ketidaktahuan menjadi tahu, ketidakteraturan menjadi teratur dan seterusnya. Pendidikan bagi sebuah Negara adalah harkat dan martabat yang menjadikan simbol keberhasilan pembangunan sebuah Negara. Indonesia adalah Negara hukum yang memegang sebuah sistem pendidikan bernama Kurikulum 2013 (K-13) yang telah diatur oleh KEMENDIKBUD atau Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kurikulum 2013 adalah sebuah sistem pendidikan yang didalamnya mengatur segala sesuatu hingga pada pendidikan karakter peserta didik. Kurikulum 2013 pula mengatur segala sesuatu yang berhubungan dengan tuntutan agar peserta didik mampu memahami, bersikap aktif, dan berjiwa kreatif. Seperti yang diketahui, dalam kurikulum 2013 ada yang perlu dipersiapkan oleh pendidik diantaranya berupa Kalender Pendidikan, Rincian Minggu Efektif (RME), Program Tahunan (PROTA), Program Semester (PROSEM), Silabus dan Rencana Proses Pembelajaran (RPP).

Selama pencetusan kurikulum 2013 oleh KEMENDIKBUD di tahun 2013 silam, banyak terjadi pro dan kontra yang berkecamuk di dunia pendidikan NKRI ini. Sebuah transformasi yang cukup signifikan dari sistem pendidikan di tahun pemerintahan Presiden terdahulu yaitu sistem pendidikan yang dikenal dengan sebutan KTSP. Berdasarkan dari informasi, pro dan kontra terkait persoalan ini

mengemukakan hingga kepermukaan, mulai dari ahli pendidikan, praktisi pendidikan sampai pengambil kebijakan tidak ada hentinya menyampaikan pandangannya terkait adanya perubahan kurikulum ini¹. Hal ini dikarenakan adanya sesuatu yang berubah, salah satunya adalah pendidik tidak lagi menjadi sumber di dalam kelas, sehingga perubahan dalam model pembelajaran menjadi sebuah kesulitan. Kebanyakan pendidik khususnya bidang Seni Budaya (Seni Tari) di Indonesia tidak kompeten seperti yang diharapkan, disebabkan kebanyakan pendidik hanya menggunakan beberapa metode nenek moyang (konvensional) dalam proses belajar mengajar seperti ceramah, demonstrasi dan diskusi. Terlebih lagi para pendidik yang bukan berada di daerah-daerah pembangunan seperti kota Takengon kabupaten Aceh Tengah, yang dapat dikatakan pendidikan di beberapa sekolah disana tidaklah terlalu maju. Sangat disayangkan apabila mata pelajaran seni budaya khususnya seni tari tidak disalurkan dengan baik kepada peserta didik. Seperti yang dikutip dari Bachtiar Arbi dalam Deddy Irawan (2017:7) mengenai pentingnya pendidikan seni dalam perkembangan emosional peserta didik. Bahwa sejatinya pendidikan melalui seni akan lebih berhasil dalam mencapai visi dan misi untuk memanusiakan manusia karena seni dapat memberi akomodasi dalam perkembangan emosional yang memberi ajaran kultural didalamnya. Maka dari pendapat tersebut menjadikan sebuah keharusan bagi pendidik bidang seni budaya untuk lebih bekerja keras dalam menciptakan peserta didik yang berkarakter sesuai tujuan dari Kurikulum 2013.

¹ Faisal Isnain, "Sebuah Paradigma Baru", Tentang Kurikulum 2013, diakses dari <http://immbksk.com/tentang-kurikulum-2013-sebuah-paradigma-baru.html>, pada tanggal 8 April 2018 pukul 11.39

Setelah penulis meneliti dan menganalisis dari hasil diskusi dan pengalaman selama berada di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Takengon, dapat dikatakan tidak semua para pendidik memiliki kemampuan dalam menguasai kelas. Penguasaan kelas yang dimaksud adalah berupa pemilihan model dalam belajar mengajar yang dipakai dalam menarik perhatian peserta didik demi ketercapaian sebuah tujuan di dalam Silabus dan RPP. Sofan Amri (2016:121) menyebutkan bahwa, model pembelajaran adalah jalan dari susunan kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk memunculkan peluang dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Maka dari pada itu, berdasarkan pernyataan ahli tersebut menegaskan betapa pentingnya sebuah pemilihan model untuk membantu pendidik dalam menguasai proses pembelajaran di kelas.

Selanjutnya, kebanyakan pendidik bidang seni budaya (seni tari) kurang menguasai materi pembelajaran dalam Kompetensi Dasar ke 3 dan ke 4 kurikulum 2013 jenjang SMP. Kompetensi ini berisikan tentang pengetahuan dan proses keterampilan atau mengekspresikan sebuah tari di dalam pembelajaran seni budaya. Sesuai dengan isi Silabus yang mencantumkan tentang materi ajar tari daerah setempat berkaitan dengan kompetensi apresiasi dan ekspresi pada kelas VIII. Permasalahan ini muncul dikarenakan kurangnya kemampuan pendidik dalam penguasaan tari *Guel*² yang menjadi materi ajar pengenalan tari daerah setempat maupun dari salahnya pemilihan metode pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran sangat berarti bagi seorang pendidik yang bertanggung jawab akan keberhasilan satu proses belajar mengajar di kelas. Umumnya metode

²*Guel* adalah salah satu tari berduet laki-laki tradisional ikonik suku Gayo yang dikembangkan berdasarkan cerita rakyat pada masa kerajaan Linge, dengan cirikhas gerakan bahu dari tiruan gerakan gajah, burung pungguk, lintah, ayam jantan dan lainnya.

dalam model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik bidang seni budaya adalah metode konvensional seperti ceramah dan demonstrasi. Metode ini memiliki beberapa kelemahan dalam pencapaian pembelajaran yang apabila seorang pendidik tidak mampu dalam menyalurkan materi yang menyangkut Kompetensi Dasar ke 3 dan ke 4. Namun, metode ini dapat berhasil apabila terdapat media yang membantu selama proses belajar mengajar.

Oleh karena berdasarkan tuntutan Kurikulum 2013 yang menekankan pendidik harus memiliki kemampuan dalam memilih model pembelajaran yang tepat sasaran. Model yang dipakai para peserta didik juga perlu didukung oleh sarana dan prasarana. Berkaitan dengan sarana dan prasarana dalam menunjang keberhasilan dalam pencapaian sebuah tujuan tersebut kini menjadi sebuah masalah terbesar bagi para pendidik. Materi ajar tari daerah setempat ini sangatlah membutuhkan beberapa model pembelajaran yang baru.

Timbul masalah lainnya yang bersangkutan dengan model pembelajaran terhadap kurangnya sarana dan prasarana seperti media yang membantu para pendidik seni budaya dalam aktivitas pengenalan tari *Guel*. Padahal Hamali dalam Azhar Arsyad (2016:19) mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam suatu proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, motivasi, rangsangan dan minat yang baru dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa media adalah sebuah alat atau strategi seorang pendidik dalam proses belajar mengajar yang dapat membantu pendidik dalam menguasai kelas. Adapula tari *Guel* yang telah dikemas adalah berupa sebuah video pertunjukan yang kurang signifikan

dikarenakan tidak memberikan kejelasan gerak, nama ragam dan hitungan yang sesuai. Pakem gerak tari *Guel* pada masyarakat Gayo masih sedikit simpang siur karena kurangnya upaya pelaku seni dan pemerintah dalam menekankan tentang gerak sebenarnya. Sehingga, kebanyakan masyarakat Gayo menarikan tari *Guel* berbeda-beda sesuai dengan kreativitas masing-masing pelaku seni. Kemudian baru-baru ini tari *Guel* telah diperkenalkan melalui buku dan media pembelajaran kartu pos. Namun, keduanya termasuk kelompok media grafis, bahan cetak dan gambar diam yang didalamnya memiliki beberapa kekurangan seperti kurang detailnya pesan yang ingin disampaikan. Hal ini dikarenakan media ini bersifat dua dimensi, sehingga hal-hal yang ingin disampaikan akan sedikit sulit terealisasi. Daryanto (2017:110-111) mengemukakan tentang beberapa kelemahan dalam media fotografi atau dua dimensi yaitu, a) beberapa gambarnya sudah cukup memadai, tetapi tidak cukup besar ukurannya jika digunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar, kecuali diproyeksikan melalui proyektor, b) gambar fotografi adalah berdimensi dua sehingga sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi tiga, c) gambar fotografi bagaimanapun indahnya tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup.

Maka dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan, sebuah pedoman dalam ketercapaian untuk menyampaikan pesan sebuah tarian tidak cukup hanya berupa foto saja. Oleh karena itu alangkah baiknya apabila pendidik seni budaya khususnya pada tingkat Sekolah Menengah Pertama agar memiliki bantuan beberapa media pembelajaran lainnya yang dapat menjadi alternatif dalam proses belajar mengajar tari *Guel*.

Berdasarkan rentetan permasalahan yang tercuat di atas, memberi ketertarikan penulis untuk membuat sebuah media alternatif lainnya bagi pendidik untuk pembelajaran tari *Guel* dengan berbasis media komputer. Seperti Azhar Arsyad (2016:2) mengatakan, para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Hal ini menegaskan bahwasannya pendidik perlu untuk terus mengikuti perkembangan teknologi dalam proses belajar mengajar seperti halnya tuntutan dari pada K-13 sendiri yang mengharuskan para pendidik untuk berinteraksi dengan teknologi. Selanjutnya, Media akan berkembang terus menerus sesuai dengan perkembangan teknologi dan digunakan kemudian demi kegiatan proses belajar mengajar berdasarkan kebutuhan. Sehingga, tidak diherankan telah banyak media yang berkembang menjadi berbagai bentuk seperti media berbasis komputer yaitu media *e-learning* yang bersifat pembelajaran melalui jaringan *internet*, *Microsoft office Power Point*, media presentasi yang berbasis *Macromedia Flash* dan masih banyak lainnya. Media computer pula akan sangat membantu para pendidik di dalam kelas dalam manajemen waktu.

Komputer juga memiliki beberapa kelebihan dalam menarik minat peserta didik karena dapat mengurangi rasa bosan sehingga peserta didik akan mudah dalam mengingat materi ajar. Media komputer sangat cocok untuk digunakan oleh peserta didik dalam tingkat SMP demi mengimbangi perkembangan ilmu pengetahuan yang berubah secara dinamis. Komputer pula dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan instruksi latihan, hal ini karena tersedianya

animasi, warna, musik, suara sehingga dapat memberikan kesan *realisme* di dalamnya. Seperti yang dikemukakan oleh ahli yaitu Maizora dalam Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan *Macromedia Flash 8*³ mengatakan kelebihan dan kekurangan media komputer diantaranya adalah, 1) Komputer dapat mengakomodasi peserta didik yang lambat menerima pelajaran, karena dapat ditampilkan secara berulang. 2) Komputer dapat merangsang peserta didik untuk aktif karena bersifat interaktif. 3) Komputer dapat menyesuaikan dengan tingkat kecepatan belajar peserta didik karena terdiri dari sederet urutan kegiatan yang kontinu. 4) Komputer mampu merekam aktifitas peserta didik selama menggunakan suatu media pembelajaran sehingga mudah dipantau perkembangan setiap peserta didik. Sedangkan kelemahan dari media komputer diantara adalah, 1) Memerlukan biaya yang relatif mahal walaupun harga perangkat keras komputer relatif menurun tetapi dalam pengembangan perangkat lunak masih relatif mahal. 2) Memerlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer. 3) Satu komputer hanya efektif bila digunakan oleh satu orang, sedangkan untuk kelompok yang lebih besar diperlukan tambahan peralatan lain yang mampu memproyeksikan pesan-pesan di monitor ke layar lebih besar.

Berkaitan dengan media di atas penulis memilih media komputer berbasis *Macromedia Flash 8*. Sebab, penulis merasa program ini sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran tari *Guel* yang bersifat pengenalan dari akar terciptanya hingga pada gerak tari *Guel* sendiri. Disamping media komputer dipakai dalam proses belajar mengajar kurikulum 2013, program ini merupakan

³Syafdi Maizora, "Pengenalan Flash" diakses dari <https://syafdiichiemaizora.files.wordpress.com/pengenalan-flash.pdf>, pada tanggal 16 Desember 2017 pukul 11.09

program yang dapat memuat beberapa pengelompokan media didalamnya. Adapun berupa media grafis, gambar, suara, video, *slide*, film, multimedia dan lainnya. Sehingga, dapat dikatakan program ini adalah program yang bersifat universal dan bahkan dapat terhubung dengan jaringan internet hingga menjadi media pembelajaran *e-learning*. Diharapkan dengan adanya media berbasis *Macromedia Flash 8* nantinya dapat membantu proses belajar mengajar di dalam pendidikan formal. Media ini diharapkan akan membantu pendidik yang memiliki kurangnya kemampuan dalam menjelaskan berbagai tentang tari *Guel*. Media berbasis *Macromedia Flash 8* ini juga akan sangat berguna untuk membantu para seniman, yaitu sebagai sarana memperkenalkan pembelajaran tari *Guel* tanpa harus didemostrasikan langsung terkhusus untuk masyarakat Gayo. Nantinya penulis ingin mengemas pembelajaran tari *Guel* dengan memaparkan berbagai fasilitas didalamnya. Fasilitas ini akan berupa sejarah tari *Guel* yang akan divisualkan berupa kartun untuk Kompetensi Dasar 3, beserta memaparkan video pembelajaran teknik gerak tari *Guel* untuk Kompetensi Dasar 4. Kemungkinan akan memberikan fasilitas mini game atau kuis di dalamnya untuk memberikan ketertarikan lebih bagi para pengguna. Sehingga, media komputer *Macromedia Flash 8* ini dapat membantu pendidik yang bukan dibidang seni tari sebagai media ajar di dalam kelas. Media ini juga akan membantu mengembangkan minat para peserta didik laki-laki yang memiliki tingkat rasa enggan mengenal tari dan mendemonstrasikan gerak tari.

Akan tetapi, ada beberapa kelemahan di dalam pengemasan pembelajaran tari *Guel* dengan berbasis media komputer *Macromedia Flash 8* ini. Kelemahan

dari media berbasis *Macromedia Flash 8* ini adalah banyaknya sekolah-sekolah yang masih belum memiliki sarana dan prasarana berupa multimedia atau pun alat bantu untuk memproyeksikan media ini. Adapula para pendidik yang masih memiliki kurangnya penguasaan dalam ilmu teknologi komputer itu sendiri. Media komputer ini juga tidak dapat digunakan dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja tidak seperti halnya media cetak buku dan kartu pos. Akibat dari kelemahan tersebut, media ini hanya dapat digunakan oleh sekolah-sekolah yang berada di perkotaan, dikarenakan kebanyakan sekolah perkotaan telah memiliki sarana yang memadai dan media ini tidak dapat dipergunakan di sekolah pedesaan. Namun, tidak menjadikan penulis untuk tidak membuat media alternatif ini sebagai bahan acuan pendidik berdasarkan pembelajaran tari *Guel*. Oleh karena itu penulis ingin membuat sebuah media pembelajaran tari *Guel* dengan judul “Pengemasan Pembelajaran Tari *Guel* Berbasis Media Interaktif Komputer Menggunakan Program *Macromedia Flash 8* Untuk Tingkat SMP”. Untuk dideskripsikan dalam bentuk karya ilmiah yang dikemas dalam bentuk skripsi dan berupa produk pembelajaran tari *Guel*.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah proses terpenting dalam sebuah penelitian selain latar belakang dan rumusan masalah. Begitu pula dengan identifikasi masalah bahkan tanpa identifikasi masalah suatu kegiatan penelitian tidak dapat dikatakan menjadi sebuah penelitian. Berdasarkan dari paparan dari latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Perubahan kurikulum yang menyebabkan pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Kurangnya kemampuan pendidik dalam penguasaan materi ajar pembelajaran tari *Guel* pada tingkat sekolah menengah pertama.
3. Pembelajaran tari yang digunakan pendidik dalam pembelajaran tari *Guel* lebih cenderung pada metode konvensional.
4. Kurangnya kemampuan pendidik dalam membuat solusi pembaharuan metode ceramah dan demonstrasi dalam materi pembelajaran tari *Guel* terkait kompetensi apresiasi dan ekspresi.
5. Kelemahan media cetak dan fotografi yang sudah ada tidak mampu membantu dalam pembelajaran tari *Guel* bagi pendidik terhadap proses kompetensi dasar ekspresi.
6. Kurangnya media alternatif dalam membantu guru yang kurang kompeten dalam proses pembelajaran tari *Guel* tingkat sekolah menengah pertama.
7. Media komputer adalah salah satu tuntutan dalam kurikulum 2013 yang mengharuskan para pendidik untuk berinteraksi dengan teknologi.
8. Pembelajaran menggunakan komputer memiliki beberapa kelebihan dalam menarik minat peserta didik karena dapat mengurangi rasa bosan sehingga peserta didik akan mudah dalam mengingat materi ajar.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, maka penulis memandang permasalahan-permasalahan yang diangkat perlu dibatasi variabelnya agar tidak

terlalu luas. Dilihat dari deretan identifikasi masalah di atas penulis mengambil pembatasan masalah terkait media pembelajaran tari *Guel*, yaitu sebagai berikut:

1. Langkah-langkah Dalam Pengemasan Materi Pembelajaran Tari *Guel* Berbasis Media Komputer *Macromedia Flash 8* Untuk Peserta didik SMP Kelas VIII.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pembatasan masalah di atas yang masih belum dapat menjadi nyawa dari penelitian ini. Maka, penulis membentuk rumusan masalah berdasarkan dari poin latar belakang masalah, identifikasi masalah, hingga pembatasan masalah. Hal ini akan mengarahkan kepada permasalahan yang mencakup dari keseluruhan masalah yang ada dari latar belakang masalah. Hingga perlu dipecahkan untuk mendapatkan jawabannya. Adapun dari pembatasan masalah di atas penulis menangkap benang merah pada poin yang apabila di simpulkan akan memberi kejelasan. Maka dari itu rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Pengemasan Pembelajaran Tari *Guel* Berbasis Media Interaktif Komputer Menggunakan Program *Macromedia Flash 8* Untuk Tingkat SMP”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berfungsi sebagai tolak ukur dari berhasil atau tidaknya sebuah penelitian. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan Tahapan-Tahapan Dalam Pengemasan Pembelajaran Tari *Guel* Berbasis Media Interaktif Komputer *Macromedia Flash 8*.
2. Menciptakan Media Alternatif Baru Untuk Pembelajaran Tari *Guel* Berbasis Media Interaktif Komputer Guna Keperluan Pendidik Bidang Seni Budaya.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diambil dari kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai bahan penambah wawasan bagi penulis dan pembaca terhadap tata cara pengemasan materi pembelajaran tari *Guel* berbasis media interaktif komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8*.
2. Sebagai bahan motivasi bagi setiap pembaca, baik bagi para penikmat seni maupun bagi masyarakat Gayo untuk lebih peduli terhadap kesenian yang ada khususnya untuk masyarakat Gayo.
3. Sebagai bahan masukan (referensi) dengan topik yang relevan terhadap topik pengemasan materi pembelajaran tari *Guel* berbasis media interaktif Komputer Menggunakan Program *Macromedia Flash 8* untuk dikemudian hari.
4. Sebagai bahan informasi tertulis dan dalam bentuk produk bagi masyarakat maupun lembaga dalam visi misi kebudayaan, khususnya dalam bidang kesenian tradisional.
5. Sebagai bahan ajar untuk pendidiksni budaya dalam pembelajaran materi tari *Guel* dengan menggunakan mediacomputer *Macromedia Flash 8*.