

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses untuk mengubah tata laku dan sikap seorang maupun kelompok dengan upaya pelatihan dan pengajaran. Pendidikan bisa diartikan juga sebagai wadah atau tempat yang dibuat oleh lembaga-lembaga pemerintah bagi seseorang, baik itu orang tua, keluarga, dan teman agar dapat belajar. Hal ini sesuai dengan E-Journal pendidikan Muh. Sain Hanafy (2014:66) yaitu :

“pendidikan secara rasional di Indonesia sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan baik untuk diri peserta didik itu sendiri maupun untuk masyarakat bangsa dan negaranya”.

Dengan adanya pendidikan maka kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, kekuatan spritual, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat.

Pendidikan sangat penting untuk sebuah proses pembelajaran pada setiap individu agar mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai objek tertentu. Pengetahuan yang diperoleh berakibat pada setiap individu yaitu memiliki pola pikir, sikap, perilaku dan akhlak yang sesuai dengan pendidikan yang diperolehnya. Pendidikan dalam arti luas juga merupakan segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Dari pemahaman diatas pendidikan dapat diartikan proses yang dilakukan manusia

untuk mengembangkan dirinya sebaik mungkin dari dalam. Cara memperoleh pendidikan ada dua cara yaitu non formal dan formal.

Dalam pendidikan formal seperti sekolah, memiliki sistem pendidikan yang sudah diatur oleh kurikulum nasional. Jika kurikulum dijalankan dengan tepat dan sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik maka pelaksanaan pendidikan akan berjalan dengan baik. Hasil pengajaran dapat dicapai dengan baik jika proses belajar mengajar disekolah menggunakan strategi, metode serta media yang tepat dalam proses belajar mengajar.

Media merupakan perantara atau pengantar dalam bahasa latin, pengertian ini terdapat dalam E-Journal Pendidikan Pemikiran Islam Nunu Mahnun (2012:27). Dalam proses belajar mengajar saat ini media pembelajaran juga sangat bermanfaat dalam pembelajaran seni budaya. Pada pembelajaran ekspresi tari siswa akan lebih dimudahkan jika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Pada siswa sekolah menengah atas terkhusus siswa kelas X, dalam pembelajaran mempunyai indikator mengekspresikan diri melalui karya seni tari tradisional dapat menggunakan media *audio visual* yang berisi materi *tortor Hata Sopsisik*.

Dalam proses belajar mengajar pada saat ini, media-media pembelajaran telah ada dengan berbagai jenisnya dan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar seperti media cetak yaitu buku, majalah, modul, media *audio visual* seperti video pembelajaran tutorial. Dengan menggunakan media proses belajar mengajar memudahkan siswa untuk mengerti isi materi dan siswa lebih tertarik. Seiring dengan perkembangan aplikasi teknologi informasi

dalam dunia pendidikan, maka berbagai bahan belajar pun telah diproduksi dan dikonsumsi oleh pembelajaran melalui medium teknologi informasi dalam bentuk kemasan yang sangat bervariasi.

Pengemasan adalah suatu wadah yang menampung suatu barang agar aman, menarik, mempunyai daya pikat dari seseorang yang ingin membeli produk, pengertian ini terdapat dalam E-Journal Sosial Humaniora, Syukrianti Muchtar (2015:181). Pengemasan juga merupakan suatu system yang terkoordinasi untuk menyiapkan barang menjadi siap untuk ditransportasikan. Pengemasan media pembelajaran dimana membuat suatu bahan dan dirancang secara khusus untuk digunakan dalam pembelajaran. Pengemasan produk merupakan hasil karya yang akan dikemas, salah satunya pembelajaran seni tari khususnya *tortor Hata Sopisik* sebagai bahan ajar untuk siswa.

Media pembelajaran yang berbasis *audio visual* merupakan perantara atau penyampai pesan pembelajaran yang mengandung komponen atau unsur *visual* dan suara. Pengemasan media *audio visual* yang dimaksud yaitu menjadikan *audio visual* sebagai media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Dimana media *audio visual* akan dibuat berupa video pembelajaran. Dalam pengemasan *audio visual* akan menggunakan materi pembelajaran yang sama sehingga dapat digunakan pada saat proses belajar mengajar secara bersamaan.

Di dalam pengemasan ini akan menghasilkan produk dalam bentuk *audio visual* yaitu teknik gerak *tortor Hata Sopisik*. Tujuan pengemasan *tortor Hata Sopisik* ini supaya dapat mempermudah guru dalam mengefisienkan proses belajar mengajar dan mempermudah siswa menyerap isi materi yang disampaikan. Pada *tortor Hata Sopisik* tergambar bagaimana adanya interaksi antara penari pria dan

wanita dalam pengungkapan perasaan cinta yang disimbolkan dengan berbisik (*husip-husip*). Dulu pergaulan muda mudi menurut adat batak diatur secara adat, artinya ada etika, norma yang harus dipatuhi masyarakatnya. Untuk itu dalam *tortor Hata Sopsisik* tercermin bagaimana nilai, etika pergaulan yang diwujudkan kedalam seni tari tradisi.

Pada proses pembelajaran penggunaan media sebagai sumber belajar sangatlah penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu peristiwa penting yang sengaja direncanakan agar dapat memudahkan individu dalam menempuh suatu proses pembelajaran, pengertian ini terdapat dalam E-Journal pembelajaran Jayanti (2013:2). Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Tidak cukup dengan materi tari, dalam berekspresi seni tari siswa juga membutuhkan gambaran secara nyata tentang tari yang akan mereka pelajari dan ini dapat dipertunjukkan dengan menggunakan *audio visual* yang dapat menampilkan materi tari melalui video.

Dari observasi yang peneliti dapatkan disalah satu sekolah di kabupaten Samosir, guru Seni Budaya masih mengajar dengan metode ceramah dan konvensional, sehingga guru lebih terlihat aktif dari pada siswa. Siswa terlihat kesulitan dalam memahami pelajaran Seni Budaya, khususnya tari. Proses pembelajaran tari dengan metode ceramah dan konvensional bukanlah metode yang salah. Namun guru yang bersangkutan dapat membuat metode pembelajaran yang menarik perhatian siswa untuk mendengar, untuk lebih tahu, untuk mempermudah siswa mencerna apa yang dijelaskan oleh guru. Disinilah guru dapat memanfaatkan fasilitas yang sudah disediakan sekolah.

Dalam pembelajaran tari proses pembelajaran tari terjadi di dalam kelas, yang dilaksanakan oleh guru pada saat ini belum mampu membuat media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi yang ada, padahal disekolah sudah dilengkapi dengan fasilitas seperti ruang multimedia dan jaringan wifi. Namun fasilitas yang tersedia tersebut belum juga digunakan dengan maksimal, hanya beberapa mata pelajaran yang sudah memanfaatkannya. Siswa juga tidak dilarang membawa *handphone* ke sekolah sehingga kebanyakan siswa menggunakan *handphone* pada saat pembelajaran dengan hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran yang berlangsung. Dengan adanya media pembelajaran *audio visual* berbasis *website* ini, diharapkan agar membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, meningkatkan minat siswa, dan dapat mempergunakan *handphone* dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran berbasis *website* adalah kumpulan halaman-halaman dalam internet yang telah didesain secara terencana dan terpadu untuk digunakan kepentingan pembelajaran, dengan maksud agar interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik dapat berlangsung secara tepat. Pemilihan *website* sebagai media pembelajaran karena media tersebut memudahkan pengembangan kedepan. Selain itu proses pembelajaran juga tidak harus disekolah dan tidak harus di dalam kelas, penggunaan *website* ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, siswa tidak harus memiliki fasilitas lain seperti komputer dan laptop, dikarenakan *website* juga dapat dibuka dengan menggunakan *gadget* atau *Handphone* sehingga dapat mempermudah siswa dalam mempelajari isi materi yang ada didalam *website* tersebut.

Dengan media *audio visual* berbasis *website*, *tortor Hata Sopsisik* dapat menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Guru dapat mengajar dengan jelas, materi yang disampaikan guru juga dapat diterima siswa dengan baik. Sebaliknya siswa juga dapat merasakan suasana belajar yang menarik, dan siswa juga dengan mudah menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hal tersebut jelaslah bahwa pembelajaran menggunakan media *audio visual* dapat memberikan manfaat positif dalam proses belajar mengajar. Keuntungan bagi siswa adalah lebih banyak menggunakan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan sehingga siswa mudah menyerap materi pelajaran, dan keuntungan bagi guru adalah dapat mengefektifkan dan mengefisienkan proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik membuat sebuah produk materi pembelajaran tari khususnya *tortor Hata Sopsisik* sesuai dengan KD 3.1 yaitu memahami konsep, teknik, dan prosedur dalam meniru ragam gerak tari tradisi dan KD 4.1 yaitu memeragakan gerak tari tradisi berdasarkan konsep, teknik, dan prosedur sesuai dengan hitungan/ketukan dalam sebuah penelitian yang berjudul " Pengemasan *tortor Hata Sopsisik* melalui media *audio visual* berbasis *website* untuk Sekolah Menengah Atas".

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Peran media *audio visual* berbasis *website* dalam proses belajar mengajar akan mempermudah siswa dan guru di dalam proses belajar mengajar
2. Belajar tari tradisional/ daerah melalui *audio visual* berbasis *website* masih belum dilaksanakan dalam proses pembelajaran
3. Masih banyak guru yang belum mampu menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah adalah lanjutan dari identifikasi masalah dimana agar batasan masalah lebih terarah. Dari identifikasi masalah tersebut perlu dipilih salah satu mana yang paling layak dan paling sesuai diteliti. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Belajar tari tradisional/daerah melalui audio visual berbasis *website* masih belum ada dalam proses pembelajaran

D. Perumusan Masalah

Begitu banyak masalah yang dibahas, agar penelitian ini lebih terarah maka perlu adanya perumusan masalah sehingga peneliti dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Setelah masalah diidentifikasi, dipilih, maka perlu dirumuskan. Penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengemasan *tortor Hata Sopsisik* dalam media audio visual berbasis *website* dalam belajar tari tradisional/ daerah untuk Sekolah Menengah Atas?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya hasil yang diperoleh, sesuatu yang akan dicapai dalam suatu penelitian. Maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan sebuah produk materi dengan menggunakan materi pembelajaran KD. 3.1 yaitu memahami konsep, teknik, dan prosedur dalam menirukan ragam gerak tari tradisi dan KD 4.1 yaitu memeragakan gerak tari tradisi berdasarkan konsep, teknik, dan prosedur sesuai dengan hitungan/ketukan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Masukan dan menambah wawasan kepada peneliti untuk menambah pengetahuan dalam mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh
2. Menambah pengetahuan peneliti tentang bagaimana pengemasan pembelajaran *tortor Hata Sopsisik* dalam media *audio visual* berbasis *website* untuk Sekolah Menengah Atas

3. Sebagai masukan dan sumber referensi bagi peneliti berikutnya yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini
4. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi kepada lembaga sekolah menengah atas mengenai pembelajaran *tortor Hata Sopsisik* dalam media *audio visual* berbasis *website*
5. Dengan memanfaatkan pengemasan materi pembelajaran yang bervariasi dapat memberikan suasana baru dalam kelas, yang biasanya siswa kurang aktif kini lebih aktif karena siswa diharuskan untuk bekerja sendiri membuka dan membahas isi *website*

