

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Etnis Simalungun adalah salah satu dari delapan etnis asli Provinsi Sumatera Utara yaitu Karo, Batak Toba, Mandailing, Pesisir Sibolga, Nias, Pakpak Dairi dan Melayu. Seperti kelompok etnis lainnya, etnis Simalungun memiliki kesenian yang tersendiri dan berbeda dari etnis lainnya sebagai bagian untuk menunjukkan jati diri mereka. Kesenian Simalungun dikelompokkan menjadi seni musik, seni suara (*doding*), seni sastra, seni rupa, seni teater, dan seni tari (*tortor*). Tari dalam bahasa Simalungun disebut *tortor*. Menurut Erond (2017:7) “*tortor* adalah jati diri, identitas yang melekat pada setiap pribadi. *Tortor* menjadi ‘kampung halaman’ tempat untuk kembali dan menemukan kemurnian identitas”. Selanjutnya menurut Rosmilan Pulungan, Adrial, Falah (2018:85) *Jurnal Pendidikan dan Sastra Indonesia Vol 4 No. 1* “*tortor*” adalah tarian yang gerakannya seirama dengan iringan musik, yang dimainkan dengan alat-alat musik tradisional seperti gonggong, suling”. Selain itu menurut Tati Diana (2017:1) *Jurnal Jom FISIF Vol 4 No. 1* “*tortor*” adalah seni tari dengan menggerakkan seluruh badan dengan dituntun irama gonggong, dengan pusat gerakan pada tangan dan jari, kaki dan telapak kaki atau punggung dan bahu”.

Tortor ini mengekspresikan bagaimana masyarakat Simalungun melakukan aktivitas bertenun sebagai salah satu mata pencaharian mereka. Kegiatan *martonun* (menenun) di Simalungun menghasilkan kain khas suku Simalungun yang disebut

Hiou. *Hiou* (kain) yang dihasilkan biasanya digunakan untuk upacara adat, serta digunakan sebagai pakaian sehari-hari.

Menurut pendapat narasumber Bapak Saman Daulay (27 Oktober 2020) mengatakan bahwa berdasarkan kebiasaan masyarakat Simalungun dalam *martonun*, *Martonun* dianggap sebagai bagian dari masyarakat Simalungun. Melalui *Tortor Martonun* ini diperlihatkan kepada anak cucu dan halayak ramai bahwa, seperti itulah dahulu kaum perempuan di Simalungun bertenun dan menghasilkan *hiou* (kain)”. Sebagai salah satu kearifan lokal Sumatera Utara, *Tortor Martonun* dapat dijadikan sebagai materi ajar baik di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Melalui materi ajar ini, diharapkan para siswa tidak hanya menguasai tehnik gerak *Tortor Martonun*, namun menjadi paham bagaimana urutan proses menenun sebuah *Hiou* (kain).

Sampai sejauh ini, berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di beberapa Sekolah Menengah Atas di Kota Medan seperti di SMA Swasta Cerdas Murni, SMA Almanar, SMA Negeri 1 Percut, SMA Swasta Dharma Pancasila dan SMA PAB 1 materi *Tortor Martonun* belum digunakan sebagai materi ajar dalam pelajaran seni budaya (tari). Penyebabnya adalah karena tidak tersedia media pembelajar tentang *Tortor Martonun*, baik dalam bentuk buku teks atau media lainnya. Belum ada yang mengemas *Tortor Martonun*. Oleh karena itu penulis mengemas *tortor* ini dalam bentuk media pembelajaran multimedia interaktif *powerpoint* agar dapat digunakan sebagai materi ajar pada Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Medan.

Pengemasan ini bertujuan untuk menambah referensi materi ajar guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran seni budaya khususnya seni tari. Pengemasan materi ini disesuaikan dengan KD.3.1 untuk kelas X yaitu memahami konsep, tehnik dan prosedur dalam ragam gerak tari, dalam hal ini *Tortor Martonun*. *Tortor Martonun* yang akan dikemas adalah yang dikembangkan oleh narasumber peneliti yaitu Bapak Saman Daulay, S.Pd. Beliau adalah seniman di daerah Kabupaten Simalungun, yang karya tarinya, terutama *Tortor Martonun* diakui dan sering dipertunjukkan diberbagai acara seperti upacara adat, pesta rakyat dan acara hiburan.

Penulis berharap melalui pengemasan *Tortor Martonun* dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint* bagi siswa tingkat sekolah menengah atas dapat menambah pemahaman menjadi tentang bagaimana proses menenun kain-kain tradisi yang disebut dengan *Hiou* (kain). Pengenalan proses menenun melalui *Tortor Martonun* diharapkan dapat mendorong siswa lebih menghargai kekayaan kearifan lokal terkhususnya di daerah Simalungun.

. Pengemasan adalah aktivitas merancang dan memproduksi wadah atau pembungkus suatu produk. Bungkus atau kemasan yang menarik akan memberikan nilai plus pada konsumen yang sedang membedakan beberapa produk yang bentuk dan mutunya hampir sama. Menurut Syukrianti Muchtar(2015 : 181) *Jurnal Sosial Humaniora Vol 8 No. 2* “Pengemasan adalah suatu wadah yang menempati suatu barang agar aman, menarik, mempunyai daya pikat dari seorang yang ingin membeli suatu produk.

Menurut Furdausy Armansyah, Sulton dan Sultoni (2019: 225) *JKTP Journal Kajian Teknologi Pendidikan Vol 2 No.3* “multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen media yang dipersentasikan dalam media komputer. Multimedia interaktif adalah solusi dalam mempermudah siswa mempelajari materi dibandingkan dengan buku teks/*e-book* yang menonton”.Sedangkan menurut Ahdar (2018: 295) *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi sosial keagamaan Vol 16 No. 2* “multimedia adalah media presentasi dengan menggunakan teks, audio, dan visual sekaligus dengan menggabungkan link dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, interaksi, berkreasi dan berkomunikasi”.

Menurut Ahmad Afandi (2017: 21) *Jurnal Terapan Abdimas Vol 2* “*Microsoft Powerpoint* adalah *software* yang telah menyediakan fasilitas untuk membantu dalam penyusunan sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. *Microsoft Powerpoint* membantu menyampaikan suatu gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya. *Powerpoint* adalah suatu program presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. *Powerpoint* masuk kedalam rangkaian *Microsoft word* dan *Microsoft excel*. *Powerpoint* dibuat oleh Robert Gaskins dan Dennis Austin. Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**pengemasan Tortor Martonun dalam bentuk multimedia interaktif powerpoint bagi siswa kelas X Sekolah Menengah Atas**”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah bagian terpenting dari penelitian. Identifikasi masalah merupakan awal dari suatu tahapan permasalahan jika tidak adanya suatu masalah maka penelitian tidak dapat dilakukan. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. *Tortor Martonun* belum dijadikan materi ajar untuk siswa tingkat SMA kelas X di Kota Medan.
2. Belum tersedia buku teks atau media pembelajaran tentang *Tortor Martonun* sebagai bahan ajar.
3. Belum ada pengemasan *Tortor Martonun* dalam bentuk media pembelajaran interaktif *powerpoint* bagi siswa kelas X.

C. Batasan Masalah

Batasan Masalah adalah kelanjutan dari identifikasi masalah, agar batasan masalah penelitian ini tidak melebar dan lebih terarah, maka penulis melakukan batasan masalah. Mengingat begitu luas area permasalahan, berdasarkan identifikasi masalah maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Belum ada pengemasan *Tortor Martonun* dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint* bagi siswa kelas X.

D. Rumusan Masalah

Agar penelitian dapat diteliti secara tepat dan terarah perlu menetapkan rumusan masalah. Berdasarkan pembatasan masalah diatas, rumusan masalah

dalam penelitian ini adalah : Bagaimana langkah-langkah pengemasan *Tortor Martonun* dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint* bagi siswa kelas X.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan hal yang utama untuk mendapatkan gambaran dari hasil penelitian. Berhasil tidaknya suatu penelitian yang di lakukan terlihat dari tercapai tidaknya tujuan penelitian. Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah : “mendeskripsikan langkah-langkah pengemasan *Tortor Martonun* dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint* bagi siswa kelas X”.

F. Manfaat Penelitian

Penulis berharap dalam penelitian ini dapat memperoleh manfaat bagi penulis, guru dan orang-orang yang membaca hasil penelitian ini. Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menjadi masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan mengenai *Tortor Martonun* untuk meningkatkan hasil belajar tari di tingkat SMA.
- b. Menjadi motivasi bagi guru-guru tingkat sekolah menengah atas untuk meningkatkan perannya dalam PBM seni tari
- c. Pengemasan *Tortor Martonun* dalam bentuk *powerpoint* dapat memudahkan guru dalam melakukan pembelajaran di Sekolah Menengah Atas terutama dalam hal memahami konsep, tehnik dan prosedur.

2. Manfaat Praktisi

- a. Menambah pengalaman penulis dalam menerapkan pengetahuan tentang *Tortor Martonun*.
- b. Menjadi masukan bagi guru-guru tingkat sekolah menengah atas dalam memotivasi siswa untuk memahami kearifan lokal lebih baik dalam hal ini *Tortor Martonun*.
- c. Meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep, teknik dan prosedur yang terkandung dalam *Tortor Martonun*.
- d. Menjadi sumber informasi mengenai *Tortor Martonun* dari etnis Simalungun.

