

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni adalah ekspresi dan kreativitas manusia yang diungkapkan melalui gerakan, suara, gambar atau sesuatu yang dapat digunakan manusia. Kesenian ini merupakan warisan budaya yang tidak boleh dilupakan namun harus dilestarikan karena dapat menjadi ciri khas suatu daerah. Seni dapat digunakan dalam ritual, upacara adat, hiburan, dan pertunjukan, sehingga seni itu sendiri tidak dapat dipisahkan dari kegiatan masyarakat. Seni juga berkembang di setiap daerah seperti Sumatera Utara, hal ini terlihat dengan perkembangan seni yang beragam seperti, kesenian masyarakat Toba, Dairi, Simalungun, Karo, Mandailing, Sibolga, Nias maupun Melayu.

Salah satu kesenian tersebut adalah kesenian yang dimiliki oleh masyarakat Simalungun. Simalungun memiliki bentuk-bentuk kesenian seperti *Gual* (seni musik), *Tortor* (seni tari), dan *Dihar* (seni bela diri). Bagi suku Simalungun, *Gual* (seni musik) disebut Gondrang (gendang) yang dimainkan dengan cara ditabuh. Gondrang pada suku Simalungun terbagi menjadi dua golongan, yaitu Gondrang sidua-dua dan Gondrang sipitu-pitu. *Tortor* merupakan ekspresi jiwa yang diungkapkan melalui gerak, baik dalam suka maupun duka. Oleh karena itu, *tortor* mempunyai arti penting bagi masyarakat. Dalam tulisan Nugrahaningsih (*Journal of Education and Practice* (2018: 106) menjelaskan “*Simalungunese is called 'tortor'. Although, tortor could be interpreted as 'dance', but to call 'tortor' has deeper meaning and relevant to its culture, especially at the time of traditional*

ceremony”. Jika diartikan kedalam Bahasa Indonesia “Tarian dalam Bahasa Simalungun disebut *Tortor*. Walaupun *Tortor* dapat disebutkan sebagai tarian namun istilah “*Tortor*” memiliki arti yang lebih dalam dan sakral secara budaya, terutama pada saat upacara adat”.

Dihar dalam Bahasa Simalungun ialah seni bela diri. *Dihar* mulai berkembang ditengah masyarakat Simalungun sejak dahulu¹. Masyarakat Simalungun menganggap *Dihar* sebagai bentuk pertahanan diri bukan untuk ajang pertarungan. Saat ini seiring dengan berkembangnya zaman, gerak-gerak pada *Dihar* sudah mulai dikembangkan kedalam bentuk tarian yang disebut *Tortor Dihar*. *Tortor Dihar* terbagi menjadi beberapa macam, diantaranya 1) *Tortor Dihar Horbou Sihalung*, 2) *Tortor Dihar Rimau Putih*, 3) *Tortor Dihar Sitarlak*, 4) *Tortor Dihar Balang Sahu*, 5) *Tortor Dihar Natar*, dan lain-lainnya.

Tortor Dihar Natar merupakan pengembangan gerak dari *Dihar Natar*, dimana gerak-gerak dalam *Tortor* ini lebih menekankan kepada perasaan (*‘ahap*) untuk membaca gerak lawan. Dalam suatu proses adat atau kegiatan acara resmi, suku Simalungun biasa mempertunjukkan *Tortor Dihar Natar* sebagai pembuka acara untuk menyambut tamu-tamu kehormatan dalam acara besar di Simalungun. Tidak semua masyarakat Simalungun mengetahui *Tortor Dihar Natar*, hal ini dikarenakan adanya beberapa persoalan seperti, pertunjukkan yang selalu menyertakan *Dihar Natar* tanpa adanya *Tortor Dihar Natar*, padahal *Dihar Natar* sudah dapat dijadikan sebagai *Tortor* sekitar tahun 1960-an, kaum muda lebih mengutamakan *Dihar Natar* dibandingkan *Tortor Dihar Natar* karena mereka

¹ Berdasarkan informasi dari narasumber, diketahui, kehadiran *Dihar* sudah ada pada masa nenek moyang yang dijadikan dalam berbagai aktifitas untuk tujuan tertentu.

menganggap *Tortor Dihar Natar* hanyalah sebagai hiburan, walaupun sesungguhnya para penari melakukan gerak *Tortor Dihar Natar* meskipun ia bukan seorang pandihar, kemudian masyarakat Simalungun belum memiliki dokumentasi tentang *Tortor Dihar Natar* sehingga hal ini membuat perlunya pendokumentasian agar kesenian ini tetap terjaga pelestariannya. Hal ini diperlukan untuk memudahkan semua orang agar mengetahui *Tortor Dihar Natar*. Adapun salah satu cara yang dapat dilakukan ialah dengan memanfaatkan teknologi, mengingat teknologi yang saat ini sangat berkembang baik di daerah perkotaan maupun pedesaan mampu dimanfaatkan sebagai wadah informasi, terutama bagi kaum muda yang lebih sering menggunakan teknologi seperti *gadget* sebagai bagian komunikasi dan publikasi.

Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang berlangsung di dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah sepantasnya teknologi digunakan dalam pendidikan itu sendiri untuk melaksanakan pembelajaran. Ilmu teknologi sudah berkembang dari waktu ke waktu, perkembangan ini mampu menciptakan teknologi baru yang menandai kemajuan zaman. Dikutip dalam Jurnal Pendidikan Indonesia Vol. 2 No. 1, Januari 2021 Hal 131, Salsabila, dkk menyatakan “Zaman ini telah memasuki masa era globalisasi, di era globalisasi ini banyak perkembangan yang perlu ditingkatkan khususnya di dunia teknologi”. Teknologi yang sudah berkembang selama ini telah beralih ke fase digital. Di Indonesia juga, teknologi sudah mulai digunakan di semua sektor untuk mempermudah pekerjaan, termasuk pendidikan. Dampak dari perkembangan teknologi digital sudah terlihat jelas di dunia pendidikan. Salah satunya

memberikan pengaruh yang kuat untuk menuntut guru mampu memanfaatkan teknologi digital kedalam kegiatan pembelajaran.

Teknologi tidak terlepas dari media digital. Media digital termasuk aplikasi-aplikasi pembelajaran mampu mendorong siswa menjadi lebih aktif, model pembelajaran yang lebih tertata, mampu memecahkan permasalahan di antara siswa, serta memungkinkan komunikasi jarak jauh dan berbagi informasi antara guru dan siswa di lokasi yang berbeda. Dengan memanfaatkan teknologi diharapkan kompetensi keilmuan dapat lebih dimaksimalkan. Seiring dengan perkembangan teknologi, ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran digital agar memudahkan siswa dalam belajar. Dengan media pembelajaran ini akan terjadi komunikasi antara guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan hasil yang maksimal. Gangne dan Briggs (1979) dalam buku yang dikutip Arsyad Azhar (2011:4) menjelaskan bahwa “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, grafik, televisi, dan komputer”.

Sejak pemerintah menetapkan kebijakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) untuk mengantisipasi merebaknya virus corona beberapa tahun lalu, guru dituntut imajinatif dalam memanfaatkan berbagai media yang dapat diakses di internet, salah satunya adalah media sosial. Dikutip dalam jurnal EPISTEMA, Vol 3 No 1 Mei 2022 Hal 11, Devi mengatakan “Di antara banyak pilihan media sosial yang bisa dimanfaatkan sebagai konten dalam pembelajaran, TikTok adalah salah satu

yang dapat digunakan untuk menampilkan konten video singkat yang akan menarik siswa untuk mempelajari materi pembelajaran”. Aplikasi ini menjadi aplikasi video yang mampu mendokumentasikan serta dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran terkhusus dalam pembelajaran tari. Sesuai dengan pengalaman saya, ketika melihat siswa yang mudah menghafal dan mengetahui sebuah gerakan hanya dengan melihat sebuah video melalui Aplikasi TikTok. Hal ini membuat siswa akan lebih mudah mengetahui materi ketika ia disuguhkan dengan hal yang mereka senangi termasuk Aplikasi TikTok yang mampu menarik perhatiannya. Dikutip dalam Jurnal Seni Tari 9 (2), 2020 Halaman 176, Ressler Luisandrith mengatakan “Penggunaan media pembelajaran berbasis video menjadi yang sesuai untuk mempelajari materi pada pembelajaran seni tari”. Selain sebagai aplikasi konten video, TikTok pun sudah mampu mengembangkan fitur agar si pengguna dapat lebih leluasa memakainya, terkhusus untuk tujuan pendidikan. Apalagi TikTok sudah memperbaharui durasi videonya hingga 10 menit, menambahkan musik dan review penggunaan membuat orang yang tadinya belum pernah memakai aplikasi ini jadi ingin memakainya juga. Inilah yang menarik minat orang, terutama pelajar untuk terus menggunakan aplikasi video ini. Oleh karena itu TikTok dapat dijadikan sebagai alat/media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa, sehingga materi pembelajaran seni budaya khususnya di bidang seni tari dapat terdokumentasikan melalui aplikasi ini.

Dikutip dalam Jurnal Pembelajaran Seni & Budaya Vol. 4 No. 2 Desember 2019 Halaman 54, Sartiah Yusran mengatakan “Pendidikan Seni Budaya dan Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya

memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar”. Guru sebagai pembimbing harus mampu berperan aktif dalam memberikan informasi yang belum diketahui siswa. Sehingga seorang guru dapat dikatakan mempengaruhi pembelajaran ketika guru telah membantu siswa memperoleh pengetahuan yang belum dipahami. Siswa juga dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan materi yang telah di ajarkan oleh guru.

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran tari dianggap cukup baik dan mampu menarik perhatian siswa, namun saat ini masih belum dilakukan oleh sebagian guru, padahal media digital sudah sangat berkembang dan mampu memberikan pengaruh yang besar untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Apalagi sebagian besar sekolah sudah memiliki fasilitas dan akses internet yang bisa dimanfaatkan, tetapi hal tersebut masih belum terlaksana dengan baik. Dikutip dalam *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 2021, Halaman 1006-1013, Yuni Fitriani mengatakan “Pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran digital dapat membantu mengidentifikasi konten tambahan pembelajaran”. Saat ini masih banyak guru yang mengajar seni tari belum memanfaatkan fasilitas sekolah terutama media digital, sehingga siswa akan terkesan mudah bosan saat harus menerima pembelajaran dengan metode ceramah. Meskipun metode ceramah dianggap metode yang paling mudah dan tidak membutuhkan waktu yang banyak, namun hal tersebut tidak cukup untuk mampu menarik perhatian siswa dalam memberikan materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengemasan *Tortor Dihar Natar* melalui aplikasi TikTok untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama”. Selain itu penulis juga melacak keberadaan *Tortor Dihar Natar* melalui aplikasi TikTok. Dari hasil pelacakan tersebut penulis menemukan bahwa *Tortor Dihar Natar* belum terdokumentasi bahkan belum ter ekspose melalui aplikasi TikTok. Keadaan ini menguatkan penulis untuk mengemas *Tortor Dihar Natar* dengan menggunakan KD-3.1 yaitu “memahami keunikan tari tradisional berdasarkan pola lantai dan unsur pendukung tari” sebagai landasan yang dikemas kedalam media pembelajaran. Mengingat *Tortor Dihar Natar* yang belum terdokumentasikan secara baik dan guru yang belum memanfaatkan teknologi meskipun sekolah telah memiliki fasilitas, namun fasilitas tersebut tidak digunakan secara optimal sebagai media pembelajaran tari. Pada penelitian ini penulis akan mengemas *Tortor Dihar Natar* dalam bentuk video yang akan di publikasikan melalui aplikasi TikTok, mengingat aplikasi ini memberikan pengaruh yang besar bagi siswa. Pada penelitian ini juga penulis akan menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran seni budaya bagi guru dan siswa. Serta menjadi materi baru pada pembelajaran seni budaya tingkat Sekolah Menengah Pertama.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah menjadi bagian utama dalam sebuah penelitian. Dengan mengetahui identifikasi masalah maka akan memunculkan permasalahan yang menjadi penjelasan dari penelitian tersebut. Jika dalam penelitian tidak diketahui permasalahannya maka penelitian tidak akan bisa dilakukan.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Teknologi digital yang belum dimanfaatkan secara baik sebagai media pembelajaran
2. TikTok menjadi aplikasi yang sangat disenangi oleh para siswa namun belum dimanfaatkan dalam pembelajaran tari.
3. Belum adanya dokumentasi *Tortor Dihar Natar* berbasis video digital sebagai media pembelajaran
4. Minimnya media pembelajaran berbasis teknologi sehingga pembelajaran seni budaya lebih di dominasi dengan pembelajaran secara ceramah.
5. *Tortor Dihar Natar* belum dikenal baik oleh masyarakat Simalungun.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah menjadi batasan dari masalah yang ada sehingga permasalahan tersebut menjadi ruang lingkup yang lebih kecil. Penelitian ini juga dapat lebih berfokus pada hal hal yang akan diteliti. Adapun batasan masalah pada peneli'tian ini, yaitu :

“Langkah - langkah Pengemasan *Tortor Dihar Natar* dan hasil produk pengemasan *Tortor Dihar Natar* dalam bentuk media digital melalui aplikasi TikTok untuk siswa Sekolah Menengah Pertama”.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu permasalahan yang menimbulkan pertanyaan yang perlu untuk dijawab dalam sebuah penelitian. Menurut penelitian Muh.Tahir (2012: 20), “Rumusan masalah adalah masalah yang perlu dipecahkan atau dijawab melalui penelitian.” Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu adanya rumusan masalah dalam penelitian ini. Adapun rumusan masalah, yaitu :

“Bagaimana langkah-langkah pengemasan *Tortor Dihar Natar* melalui aplikasi TikTok untuk siswa Sekolah Menengah Pertama”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan sangat penting dalam sebuah penelitian, karena tujuan merupakan gambaran hasil dari permasalahan penelitian tersebut. Ketika permasalahan sudah terselesaikan maka tujuan dari penelitian juga akan dicapai. Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu :

“Untuk mendeskripsikan langkah-langkah dalam pengemasan *Tortor Dihar Natar* melalui aplikasi TikTok dan hasil produk pengemasan *Tortor Dihar Natar* melalui aplikasi TikTok.

F. Manfaat Penelitian

Secara garis besar, manfaat penelitian akan dapat diketahui saat tujuan penelitian telah dicapai. Manfaat penelitian berfungsi untuk menyelidiki suatu permasalahan dan mengetahui solusi dari masalah tersebut. Adapun manfaat penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

- a). Menjadikan *Tortor Dihar Natar* sebagai materi pembelajaran baru bagi siswa Sekolah Menengah Pertama
- b). Menghasilkan materi pembelajaran *Tortor Dihar Natar* untuk pembelajaran seni budaya dalam bentuk digital
- c). Pengemasan pembelajaran *Tortor Dihar Natar* dalam bentuk digital dapat mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Penulis

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca tentang *Tortor Dihar Natar* yang didokumentasikan oleh penulis melalui media digital

b) Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana prasarana serta pengetahuan tentang bentuk dan gerak *Tortor Dihar Natar* yang didokumentasikan melalui media digital.

c) Bagi Guru

Sebagai bahan ajar yang dapat digunakan oleh dalam menyampaikan materi pembelajaran tari melalui pengemasan *Tortor Dihar Natar* dalam bentuk digital digital melalui aplikasi TikTok