

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Etnis Karo adalah salah satu etnis yang ada di Sumatera Utara. Etnis di Sumatera Utara terdiri dari 8 etnis yaitu Melayu, Nias, Batak Toba, Karo, Simalungun, Pak-pak/Dairi, Mandailing angkola, dan Sibolga. Di antara ke 8 etnis tersebut masing-masing etnis memiliki ciri dan karakteristik yang berbeda, dan setiap etnisnya memiliki ciri khasnya sendiri sebagai keunikan disetiap daeranya, salah satu nya yang terdapat pada etnis Karo.

Etnis Karo adalah salah satu etnis yang berasal dari Sumatera Utara yang mendiami dataran tinggi Karo. Etnis Karo dijadikan sebagai salah satu nama kabupaten atau lebih dikenal dengan tanah Karo. Etnis Karo merupakan etnis yang termasuk ke dalam enam kelompok Batak, tetapi orang Karo lebih suka menyebut dirinya Karo atau Batak Karo bukan Batak. Di dalam etnis Karo terdapat adat istiadat yang sudah diturunkan dari generasi sebelumnya yang dilakukan oleh masyarakat Karo sehingga menjadi suatu kebudayaan. Kebudayaan di etnis Karo termasuk ke dalam sebuah kegiatan aktivitas masyarakat Karo dalam segala bentuk, dan memiliki fungsi yang berkaitan dengan kehidupan sehari hari masyarakat Karo.

Kebudayaan yang terdapat pada etnis Karo beraneka ragam diantaranya terdiri dari kesenian, bahasa, marga, dan adat istiadat. Kesenian merupakan salah satu dari kebudayaan Karo yang memiliki berbagai jenis didalamnya yaitu seni musik, seni tari, dan seni rupa. Seni Tari adalah salah satu bagian dari budaya

kesenian Karo yang dimana tari dalam etnis Karo memiliki karakteristik dan ciri khasnya tersendiri dari etnis lainnya.

Tari pada masyarakat Karo disebut *landek*. Dalam tulisan Risda Octavia Barus (2015:2), pada Gesture : Jurnal Seni Tari FBS Unimed Vol. 4, No. 2 mengatakan bahwa “Tari dalam bahasa Karo disebut *Landek*. Di dalam masyarakat Karo tari memiliki unsur keindahan, menarikkan sebuah tarian bisa dilakukan sendirian dan juga bisa dilakukan secara beramai-ramai”.

Menurut Pettit Br Manik narasumber yang sudah di wawancara, penyebutan kata *landek* dengan tari berbeda. *Landek* merupakan dasar pemikiran orang Karo dalam melaksanakan aktivitas kehidupan masyarakat Karo dengan menghadirkan tarian untuk melengkapi aktivitas kegiatan masyarakat itu sendiri yang digunakan dalam menyampaikan suatu ungkapan perasaan, contohnya seperti kegiatan acara adat.

Landek sendiri bukan hanya sekedar tarian, tetapi *landek* adalah suatu kegiatan menari yang dilakukan masyarakat Karo secara beramai-ramai yang di dalamnya terdapat beberapa kelompok dari anak-anak, remaja, orang tua dengan memakai sistem kekerabatan serta adat istiadat Karo dengan diiringi dengan musik tradisional yang dituangkan melalui gerak sebagai simbol dalam menyampaikan keinginan dan doa yang dilakukan pada kegiatan acara adat seperti pada upacara kematian. Sedangkan penyebutan kata tari pada masyarakat Karo yaitu tarian yang dulu nya sampai sekarang masih ada tetapi sudah di kreasiakan, sehingga tarian tersebut terdapat perbedaan di setiap daerah nya. adapun contoh

tarian Karo yang disebut dengan kata tari yaitu seperti tari *mbuah page*, tari piso surit, dan tari terang bulan.

Bagi masyarakat Karo *landek* terbagi menjadi 3 fungsi yaitu upacara, hiburan, dan pertunjukkan. Adapun fungsi *landek* sebagai upacara antara lain upacara pernikahan, upacara pemakaman, upacara penggalian tulang belulang nenek moyang, dan upacara memasuki rumah baru. Selain itu fungsi *landek* sebagai hiburan dan pertunjukkan antara lain *gendang guro-guro aron* (penampilan tari dan musik yang dilakukan oleh pemuda-pemudi Karo), perayaan-perayaan tertentu secara umum dan tersendiri, dan festival-festival tarian diberbagai tempat contohnya seperti tari terang bulan, tari piso surit, serta tari *Mbuah Page*.

Seperi penjelasan di atas maka disini penulis akan mengambil salah satu tarian dari etnis Karo yang berfungsi sebagai hiburan yaitu tari *Mbuah Page*. Tari *Mbuah Page* merupakan tari kreasi Karo yang masih berpijak pada tradisi. Kenapa dibilang tari kreasi yang masih berpijak pada tradisi, karena tari *mbuah page* keberadaannya masih dibawa dari dulu sampai saat ini dan masih jadi bagian dari masyarakat Karo yaitu dalam bentuk bertani dan masih ditampilkan dalam upacara kerja tahun.

Dalam tulisan Evariana dkk (2009:87), pada Jurnal Ilmu Komunikasi Vol. 7, No. 1 mengatakan bahwa “tari *mbuah page* merupakan gambaran gotong-royong dalam pertanian yakni dari mulai menanam padi sampai memanen hasilnya”. tari *mbuah page* adalah tari yang mengandung nilai nilai gotong royong, tari ini menggambarkan proses menanam padi, merawat, panen, hingga menumbuk

padi supaya menjadi beras. Seiring dengan perkembangan zaman tari *mbuah page* sudah memiliki banyak versi disetiap daerahnya diantaranya yaitu ada di desa Dokan, desa Perbesi dan desa Lingga. Namun yang sudah penulis amati, yang membuat tari *mbuah page* berbeda dengan daerah lainnya yaitu pola lantai, busana dan tempat pertunjukannya. Untuk ragam geraknya sendiri tari *mbuah page* memiliki ragam gerak yang sama seperti gerakan mencangkul, gerakan *nabur benih* (menanam padi), gerakan mengarit, gerakan *Maspas* (memisahkan padi dari jerami).

Walaupun tari *mbuah page* tidak sepopuler dengan tari hiburan lain seperti tari Piso Surit, Terang Bulan dan lain-lain, namun untuk di daerah Karo sendiri tari *mbuah page* sudah banyak ditarikan dan ditampilkan di sanggar ataupun di sekolah dan juga sudah pernah dipertunjukkan diacara Karo festival pada tahun 2015. Tari *mbuah page* yang sudah pernah dipertunjukkan diacara Karo festival adalah tari *mbuah page* yang berada di desa Lingga yang ditampilkan oleh sanggar Nggara Simbelin.

Maka dari penjelasan di atas penulis ingin mengambil salah satu contoh tari *mbuah page* yang terdapat di desa Lingga lebih tepatnya di sanggar Nggara Simbelin versi bapak Simpei Sinulingga. Alasan kenapa penulis ingin mengambil tari tersebut, karena tari *mbuah page* yang berada di desa lingga termasuk tari yang sudah populer karena sudah pernah dipertunjukkan diacara Karo festival pada tahun 2015.

Di Sekolah Menengah Atas (SMA) yang terdapat di kota Medan tari Karo telah diajarkan dalam bentuk bahan ajar yang sumber belajarnya dari guru, guru

menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa, hal ini karena sumber belajar lain belum ada seperti dalam bentuk media. Hal ini di lihat dari penelitian sebelumnya yang sudah banyak mengemas tentang tari daerah Sumatera Utara seperti etnis Melayu ke dalam bentuk media, namun untuk materi tari etnis Karo sudah banyak, dan belum ada yang membuat materi ajar tari *mbuah page* dalam bentuk media, sehingga mengakibatkan pembelajaran tentang tari Karo masih tidak tersampaikan dengan baik sebagai bahan aja di sekolah.

Dari hasil pencarian lainnya dalam memperoleh informasi bahwasannya salah satu sekolah yang terdapat di kota Medan guru yang mengajarkan pembelajaran tentang seni tari bukanlah guru yang berlatar belakangkan seni tari, jadi ketika pada saat jam pelajaran seni tari, peserta didik diminta agar belajar sendiri dengan menggunakan buku *paket seni budaya* saja, dengan begitu proses belajar mengajar (PBM) di kelas mengalami kendala. Dengan adanya kendala tersebut, penulis berkeinginan untuk mengemas materi tari Karo yaitu tari *mbuah page* berbasis audio visual dengan aplikasi *Wondershare Filmora* yang disesuaikan dengan KD 3.1 adalah memahami suatu konsep, teknik, dan juga prosedur dalam meniru gerakan tari tradisi dan KD 4.1 memperagakan gerakan tari tradisi yang berdasarkan konsep, teknik, dan juga prosedur yang disesuaikan dengan hitungan/ketukan yang nantinya akan menjadi solusi untuk membantu guru karena jam pelajarannya yang sempit.

Penulis melihat penggunaan aplikasi untuk saat ini sangat berkembang. Hal itu di lihat dari banyaknya aplikasi menarik yang digunakan, tetapi sebagian besar aplikasi yang digunakan hanya sebagai hiburan saja, sedangkan untuk

aplikasi berbentuk pembelajaran sendiri masih sangat sedikit digunakan karena kurang menarik. Itulah yang membuat penulis ingin membuat suatu produk bahan ajar semenarik mungkin dalam bentuk audio visual dengan aplikasi *Wondershare Filmora* yang di dalamnya terdapat bahan ajar tari *mbuah page*.

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang dipergunakan untuk membantu guru dalam melakukan kegiatan mengajar. Menurut Syaifulah dalam Majid (2019:130), pada Jurnal Bahasa Arab Vol. 3, No. 1 mengatakan “Bahan ajar merupakan suatu bentuk bahan dalam membantu pengajar/instruktur dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas. Bahan yang digunakan bisa dalam bentuk bahan ajar tertulis atau bisa juga bahan ajar tidak tertulis”. Jenis bahan ajar tertulis seperti *hand out*, buku, modul, brosur, *leaflet*, *wallchart*. Serta bahan ajar tidak tertulis seperti media *audio visual* (video/film, DVD, radio, kaset, CD interaktif berbasis komputer serta internet).

Di antara macam-macam bahan ajar tersebut, semua nya memiliki manfaat dalam melakukan kegiatan pembelajaran, apabila dipakai dengan benar sesuai dengan tujuan pelajaran yang dicapai. Salah satunya yaitu dengan penggunaan bahan ajar dalam bentuk media *audio visual* sebagai alat bantu yang memudahkan guru untuk menyelesaikan pembelajaran agar tercapainya suatu kompetensi dasar yang diinginkan sehingga pembelajaran tersebut berjalan dengan baik.

Media *audio-visual* adalah media yang mempunyai unsur suara serta unsur gambar. Menurut Joni Purwono (2014:130), pada Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 2, No. 2 mengatakan bahwa “Media *audio visual* merupakan media gabungan antara *audio* serta *visual* yang dapat dikombinasikan

dengan kaset *audio* yang didalam nya terdapat unsur suara serta gambar yang dapat di lihat, seperti rekaman *video*, *slide* suara dan lain-lain".

Media *audio visual* terbagi menjadi dua macam, diantaranya yang pertama *audio visual* visual murni (film bersuara, video, televisi), dan *audio visual* tidak murni seperti gabungan slide (film bingkai). Selain itu media *audio visual* juga memiliki banyak macamnya dalam pengeditannya dalam bentuk video di antaranya *adobe premiere pro*, *wondershare filmora*, dan *windows movie maker*. Dari ke tiga macam pengedit *video* tersebut penulis memilih *Wondershare Filmora*. Kenapa *Wondershare Filmora* karena proses editingnya lebih cepat, memiliki beragam fitur yang menarik dan canggih, dan banyak efek yang tersedia. Jadi, dengan pengedit *video* menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* maka akan dapat menghasilkan tampilan *video* yang berbeda dari tampilannya lainnya.

Aplikasi *Wondershare Filmora* adalah program pengedit *video* terbaru yang memungkinkan untuk membuat, mengedit, memangkas, dan mengkonversi segala jenis *video*. Aplikasi *Wondershare Filmora* termasuk salah satu aplikasi edit *video* yang ringan dan gampang dipelajari, karena aplikasi *Wondershare Filmora* memiliki 2 versi sesuai dengan kebutuhan pengguna yakni versi biasa untuk pemula dan versi pro bagi yang ahli yang lebih menginginkan fitur yang lebih banyak. Selain itu aplikasi *Wondershare Filmora* memiliki tampilan dan fitur sesuai kebutuhan si pengedit, dan juga tampilannya lebih sederhana sehingga berbagai tool lebih mudah untuk dikenali. Menurut Rizqi Ridhona (2020:103), pada Jurnal Riset Pendidikan Kimia Vol. 10, No.2 mengatakan bahwa "*Wondershare Filmora* adalah program pengedit *video* terbaru yang dapat

membuat, mengedit, memangkas, serta mengkonversi segala jenis video. Fasilitas pengeditan foto serta video memungkinkan dalam menangani berbagai fungsi pengedit video yang kegunaannya untuk memberikan sentuhan profesional”.

Pada saat ini pemanfaatan teknologi sangat penting untuk kepentingan pembelajaran. Tetapi untuk pembelajaran media audio visual dengan aplikasi *Wondershare Filmora* masih belum efektif digunakan dalam segala kondisi dan kita harus menyesuaikannya dengan pelajaran abad 21 yaitu guru wajib bisa memanfaatkan teknologi pada pembelajaran. Apabila seorang guru tersebut tidak dapat memanfaatkan teknologi dalam aktivitas pembelajaran, maka akan digantikan oleh guru yang mampu bersaing.

Dengan memanfaatkan media *audio visual* dengan aplikasi *Wondershare Filmora* sebagai pembelajaran di dalam kelas, maka guru dapat lebih mudah dalam menjelaskan pembelajaran baik secara langsung ataupun secara online. Penulis memilih media *audio visual* dengan aplikasi *Wondershare Filmora* sebagai media pembelajaran karena peneliti sebelumnya belum ada yang mengemas bahan ajar media audio visual dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* yang menyentuh materi ajar tentang tari *mbuah page* sebagai bahan ajar di Sekolah Menengah Atas.

Maka dari itu penulis berkeinginan mengemas bahan ajar berbasis *audio visual* dengan aplikasi *Wondershare Filmora* yang di dalamnya terdapat materi tari *mbuah page*. Kenapa tari *mbuah page*, karena tari Karo yang lain sudah banyak dikemas, sedangkan untuk tari *mbuah page* baru hanya dikemas dalam bentuk penelitian kualitatif.

Pengemasan Menurut Kotler dan Keller (2009:27) “Pengemasan adalah suatu proses dalam membuat dan memproduksi wadah atau bungkus sebagai suatu bahan sebuah produk. Dalam hal ini pengemasan adalah sistem yang dapat dikoordinasikan dengan mempersiapkan barang yang dimana nantinya akan dikirim.

Langkah yang akan dilakukan untuk pengemasan bahan ajar harus disesuaikan dengan ketetapan silabus KD 3.1 adalah memahami suatu konsep tari *mbuah page*, teknik dalam menarik tari *mbuah page* seperti teknik tangan, kepala, badan, serta kaki dan juga prosedur dalam meniru gerakan tari *mbuah page* sesuai dengan urutan gerak yang akan dilakukan dalam menarik tari *mbuah page*. dan KD 4.1 memperagakan gerakan tari tradisi seperti membuat video tari *mbuah page* yang berdasarkan konsep, teknik, dan juga prosedur, dan juga menarik tari *mbuah page* yang sesuai dengan hitungan/ketukan. Nantinya materi tersebut akan dikemas sebagai bahan ajar ke dalam bentuk *audio visual* dengan aplikasi *Wondershare Filmora* yang bisa dimanfaatkan guru seni budaya.

Berdasarkan dari penjelasan diatas, maka penulis tertarik untuk membuat sebuah produk materi pembelajaran tari yang berjudul **“PENGEMASAN BAHAN AJAR TARI MBUAH PAGE VERSI SIMPEI SINULINGGA BERBASIS AUDIO VISUAL DALAM BENTUK APLIKASI WONDERSHARE FILMORA UNTUK SISWA KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum ada pengemasan bahan ajar yang mengupas tentang tari *Mbuah Page* dalam bentuk media di Sekolah Menengah Atas.
2. Belum adanya materi tari *Mbuah Page* berbasis audio visual dalam bentuk aplikasi *Wondershare Filmora* untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas.
3. Guru yang mengajarkan tari di Sekolah Menengah Atas Bukan berasal dari bidang seni tari.

C. Pembatasan Masalah

Tujuan dari Batasan masalah dilakukan untuk memberikan batasan agar permasalahan lebih terfokus. Mengingat banyaknya permasalahan, batasan waktu, serta kemampuan, maka peneliti memfokuskan masalah penelitian yaitu :

1. Belum adanya pengemasan bahan ajar tari *Mbuah Page* berbasis audio visual dalam bentuk aplikasi *Wandershare Filmora* untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan suatu titik fokus dari sebuah penelitian. Dalam perumusan masalah kita akan mampu lebih memperkecil batasan-batasan yang telah dibuat sekaligus berfungsi untuk lebih mempertajam arah penelitian. Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah

dalam penelitian ini yaitu bagaimana langkah-langkah pengemasan bahan ajar tari *Mbuah Page* berbasis *audio visual* dalam bentuk aplikasi *wondershare filmora* untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang terdapat pada rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk menghasilkan suatu produk bahan ajar berbasis *audio visual* dalam bentuk aplikasi *Wondershare Filmora* pada pembelajaran tari *Mbuah page* untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas.
2. untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengemasan bahan ajar tari *Mbuah Page* versi Simpei Sinulingga berbasis *audio visual* dalam bentuk aplikasi *Wondershare Filmora* untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas.

F. Manfaat Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian, pasti ada sebuah keinginan agar sesuatu yang diteliti bermanfaat bagi peneliti maupun bagi orang lain. Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu :

1. Sebagai bahan masukan bagi penulis untuk menambah pengetahuan, dan wawasan terhadap tari *Mbuah Page* berbasis *audio visual* dalam bentuk aplikasi *wondershare filmora*.

2. Sebagai bahan informasi untuk lembaga pendidikan Sekolah Menengah Atas mengenai pembelajaran tari *Mbuah Page* berbasis *audio visual* dalam bentuk aplikasi *wondershare filmora*.
3. Sebagai media bantu untuk guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.
4. Bagi siswa sebagai sumber belajar yang mudah untuk dipahami dan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman siswa sehingga siswa akan lebih tertarik lagi dalam mempelajari tari etnis Karo.
5. Menambah sumber kajian bagi kepustakaan umum Universitas Negeri Medan khususnya kepustakaan Program Studi Pendidikan Tari.

