

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi yang meningkat pesat seiring dengan perkembangan zaman membuat teknologi mulai memasuki era digitalisasi. Dimana era digital dan perkembangan teknologi sangat memungkinkan adanya proses integrasi internasional yang dapat terjadi karena adanya pertukaran informasi, pandangan dunia, produk, pemikiran, dan aspek-aspek kebudayaan. Sehingga perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, seperti internet, telah memungkinkan akses mudah ke berbagai informasi dan pengetahuan. Kita dapat mencari, memperoleh, dan berbagi informasi dengan cepat dan efisien. Kemajuan teknologi telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia sehingga kemajuan teknologi yang kita alami memaksa kita untuk meningkatkan kemampuan kita untuk dapat menggunakannya. Kita hidup di era digital dan akan tertinggal jika tidak mengikuti kemajuan teknologi. Tidak semua teknologi bisa dinilai negatif. Karena teknologi juga dapat membawa manfaat positif bagi kehidupan kita sehari-hari jika kita dapat menggunakannya dengan bijak. Sebagai contoh, dalam dunia pendidikan saat ini, banyak sekali penerapan teknologi yang berdampak positif dan bermanfaat bagi pendidikan di Indonesia. Seperti penggunaan internet, Komputer, Android, dll. (Sudiarta & Sadra, 2016)

Menyadari adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat, maka perlu dikukuhnya segala penyesuaian kehidupan dengan memanfaatkan teknologi, salah satunya di bidang pendidikan seni. Pendidikan seni dan budaya erat kaitannya dengan proses pendidikan di Indonesia dan oleh karena itu diajarkan di sekolah-sekolah sebagaimana diamanatkan oleh Keputusan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa seni budaya tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Pembelajaran seni budaya memiliki tujuan untuk menciptakan multi kecerdasan pada peserta didik. Pendidikan seni budaya memiliki pengaruh dalam proses pembentukan karakter peserta didik. Dalam pendidikan seni budaya, mencakup segala aspek kehidupan yang memiliki keterkaitan dengan seni

dan juga budaya. Mata pelajaran seni budaya ini menantiasa menanamkan berbagai nilai-nilai keindahan yang terkandung kedalam seni berbasis kebudayaan. Mata pembelajaran seni budaya dibelajarkan karena memiliki nilai-nilai keunikan, kebermanfaatan, keindahan, dan kebermaknaan sebagai peran penting dalam proses pembentukan dan perkembangan karakter peserta didik. Pengalaman yang diberikan dari pembelajaran pendidikan seni budaya berbentuk kegiatan berkreasi, berekspresi, dan kemampuan mengapresiasi. Pengalaman tersebut ditemukan dalam olah pikiran peserta didik sebagai tujuan untuk mengembangkan potensi setiap peserta didik pada suatu yang bersifat kreativitas.

Dalam pendidikan seni budaya di sekolah dasar, perlu diberikan perhatian khusus agar peserta didik dapat memperoleh pengalaman berkarya sebagai cara untuk mengekspresikan diri, pengalaman berdaya cipta, pengalaman berestetika dan pengalaman untuk merasakan fungsi seni dalam kehidupan. Dengan kurikulum yang sesuai, metode pembelajaran yang menarik, dan peran guru yang efektif, siswa dapat mengembangkan keterampilan seni, mengungkapkan diri mereka, dan menghargai seni dalam berbagai bentuknya. Dalam sekolah dasar, pendidikan seni budaya dibagi menjadi tiga jenis, yaitu : seni rupa (murni dan terapan), seni pertunjukan (musik, drama, teater) dan seni sastra (prosa dan puisi) (Mona, 2021). Banyaknya cakupan materi seni budaya yang ada di sekolah dasar perlu diimbangi dengan media atau sarana belajar yang tepat agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara menarik, efektif dan juga efisien sehingga tujuan pembelajaran yang ada dapat tercapai secara optimal.

Seni tari merupakan salah satu bidang ilmu yang masuk pada mata pelajaran Seni Budaya dan bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas peserta didik. Berdasarkan kurikulum Sekolah Dasar, tujuan pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan adalah sebagai berikut: (1) Memahami konsep dan pentingnya seni budaya, (2) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya, (3) menampilkan kreatifitas melalui seni budaya, dan (4) menampilkan peran serta dalam seni budaya tingkat lokal, regional, maupun global. Melalui pendidikan seni tari, dapat juga di bentuk budi pekerti manusia sehingga kelak di samping kecerdasan dan pengetahuan yang diperoleh dibangku sekolah, mereka diajarkan pula kepribadian dan moral untuk dapat merasakan dan menghargai nilai-nilai kehidupan didalam

kehidupannya (Depdikbud, 1990/1981:3). Tujuan pembelajaran seni tari tidak hanya berfokus pada aspek teknis dan keterampilan tari, tetapi juga pada pengembangan kepribadian siswa, pemahaman budaya, dan kreativitas mereka. Melalui pembelajaran seni tari, siswa dapat merasakan keindahan seni, memperluas wawasan mereka, dan mengembangkan keterampilan yang dapat mereka terapkan dalam berbagai aspek kehidupan mereka.

Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran seni tari salah satunya disebabkan kurangnya media pembelajaran seni tari yang menarik. Perkembangan teknologi yang pesat juga mempermudah masuknya budaya-budaya asing ke dalam Indonesia dan memungkinkan siswa dapat mengakses budaya asing lebih mudah, salah satunya adalah tarian-tarian seperti K-pop yang kini lebih diminati siswa dibandingkan dengan tari daerah. Hal ini juga sesuai dengan pendapat (Supriyanto, 2014: 337) Bahwa tarian tradisional untuk saat ini kurang diminati diakibatkan munculnya budaya-budaya luar seperti *Western*, J-Pop, K-Pop yang di dalam budaya tersebut tidak memiliki aturan-aturan atau norma yang ketat.

Kurangnya pengenalan terhadap seni tari juga dapat berdampak pada minat siswa. Jika tidak ada kesempatan untuk melihat, mempelajari, atau mengikuti pertunjukan seni tari tradisional, siswa mungkin tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan minat dan apresiasi terhadapnya. Penting untuk memahami bahwa seni tari adalah bagian yang tak terpisahkan dari budaya dan identitas suatu bangsa. Namun, dalam lingkungan yang terpapar budaya asing secara dominan, seni tari tradisional seringkali dianggap ketinggalan jaman atau kurang relevan.

Di dalam pendidikan, peran guru merupakan perancang dari pelaksanaan pembelajaran dalam garda terdepan pendidikan. Sebagai fasilitator pembelajaran, guru harus selalu berkreaitivitas, berinovasi dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus terampil dalam memanfaatkan dan menggunakan teknologi informasi yang terus berkembang. Untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik, guru perlu melakukan dengan berbagai upaya. Salah satu upaya yang dilakukan guru adalah dengan memilih berbagai strategi, model, metode dan juga media pembelajaran yang tepat, efektif serta menarik yang akan membuat pembelajaran akan berjalan lebih optimal (Suratno, 2022). Media sebagai alat komunikasi dalam belajar (Putrayasa et al., 2020). Sebagai pendidik, guru haruslah bisa menghasilkan

individu yang aktif, kreatif, dan cakap melalui materi-materi pembelajaran yang disampaikan. Pembelajaran merupakan suatu proses adanya interaksi sosial yang terjadi antara pendidik, siswa dan juga sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bentuk dukungan yang diberikan oleh pendidik untuk memastikan bahwa setiap siswa dapat mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan, serta pembentukan karakter, sikap dan juga keyakinan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang dirancang untuk membantu siswa belajar dengan baik. Proses belajar dialami sepanjang hidup seseorang dan dapat diterapkan dimana saja dan kapan saja (Moh. Suardi, 2018;7). Sebagai fasilitator pembelajaran, pendidik menciptakan lingkungan yang nyaman bagi siswa untuk belajar. Mereka merencanakan dan menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan relevan. Pendekatan yang inovatif, penggunaan teknologi, dan metode pembelajaran yang beragam dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar siswa.

Salah satu cara untuk membantu siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan juga meningkatkan tingkat pemahaman siswa dapat dilakukan guru dengan memanfaatkan media pembelajaran dan juga sumber belajar. Dalam serangkaian sistem pembelajaran dan juga proses belajar mengajar, media pembelajaran dan sumber belajar merupakan suatu yang tidak dapat dipisahkan. Pemilihan media pembelajaran dan sumber belajar harus disesuaikan dengan tujuan dari materi yang akan disampaikan dan strategi pembelajaran, sehingga dalam pemanfaatan media pembelajaran dan bahan ajar yang dipilih guru tersebut dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Pemanfaatan media pembelajaran pada kenyatannya masih belum dilaksanakan secara maksimal dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) oleh guru seni budaya. Media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam perspektif lain sering kali diabaikan dengan beberapa alasan, seperti waktu persiapan yang terbatas, sulit menemukan media pembelajaran yang tepat dan tersedia, kekurangan biaya, dan kurang pahamiannya guru dalam mengelola media pembelajaran yang dimaksud. Alasan-alasan tersebut kurang penting jika guru mau dan mampu mengusahakannya dengan membuat media pembelajaran terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran. Dengan merencanakan media pembelajaran terlebih dahulu,

guru akan lebih mampu mengkomunikasikan apa yang dipelajarinya. Hal ini karena perencanaan media pembelajaran merinci media pembelajaran yang akan digunakan untuk materi tertentu dan isi materi yang akan digunakan di seluruh media pembelajaran. Semuanya terencana sehingga guru berpesan tidak ada alasan untuk tidak menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang dipakai dalam pembelajaran seni budaya harus dapat membangun tingkat pemahaman dari siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang akan dipilih juga harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan pemahaman siswa. Tahap perkembangan, atau aspek pengetahuan, pemahaman yang disampaikan oleh Piaget yang memasuki tahap operasional konkret di mana siswa berusia 7 hingga 11 tahun mampu berpikir logis, memahami aturan, dan memecahkan masalah konkret. Siswa berusia 12 hingga 15 tahun memasuki fase operasional formal di mana mereka secara logis dapat memecahkan konsep-konsep abstrak dan menjadi peduli dengan masalah sosial di sekitar mereka (Permadhi, 2017). Melihat tahapan perilaku spesifik siswa sekolah dasar, maka penggunaan media pembelajaran harus disajikan melalui visualisasi secara konkret materi dengan cara tertentu dan memberikan informasi yang relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari (Ernawati, 2020). Media pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (Gowasa et al., 2019), Wahid, 2021) dan (Ariani, 2022). Maka dari itu penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Menurut (Gradwohl, 2018) penggunaan teknologi pada proses pembelajaran sudah bukan merupakan suatu hal yang baru, teknologi *smartphone* sudah digunakan di berbagai negara sebagai salah satu media dan juga strategi pembelajaran. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Chang, Hsu, Chen, & Jong, 2018) penggunaan *mobile learning* seperti *virtual base reality* sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan kemauan serta kemampuan belajar dari peserta didik. Penggunaan teknologi, seperti media sosial atau platform digital, dapat digunakan untuk mempromosikan seni tari tradisional kepada siswa. Dengan cara ini, siswa dapat mengakses dan mengenal seni tari tradisional dengan lebih mudah dan tertarik untuk mempelajarinya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ghavifekr, Athirah, Rosdy, & Teaching, 2015) bahwa

penggunaan TIK merupakan salah satu faktor utama dalam menciptakan keberhasilan proses belajar mengajar berbasis teknologi. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi sudah mulai diterapkan di beberapa daerah di Indonesia. Namun, masih memiliki beberapa kendala pada akses internet yang kurang memadai sehingga tidak dapat memenuhi kebutuhan. Menurut data yang dijabarkan oleh (Nasution, 2015) kecepatan rata-rata internet yang ada di Indonesia masih berada jauh di bawah kecepatan rata-rata internet di ASEAN. Indonesia menduduki peringkat ketiga terbawah yang memiliki kecepatan internet di bawah negara lainnya.

Media sosial telah menjadi salah satu fenomena global yang mengubah cara kita berinteraksi, berkomunikasi, dan berbagi informasi. Media sosial adalah platform online yang memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan berpartisipasi dalam konten yang dihasilkan oleh pengguna, seperti teks, gambar, video, dan suara. Fenomena ini telah mengubah lanskap komunikasi dan membawa dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan kita. Seiring dengan kemajuan teknologi dan akses internet yang semakin meluas, media sosial telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Beberapa platform media sosial berbasis video pendek seperti TikTok, snack video, youtube short, instagram *reels* dan lainnya telah mengumpulkan jutaan bahkan miliaran pengguna di seluruh dunia. Sosial media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya masing masing. Namun, berdasarkan kajian peneliti ditemukan bahwa media sosial TikTok memiliki keunggulan dibandingkan media sosial berbasis video pendek lainnya. Media sosial TikTok memiliki banyak fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan suatu konten video. Diantaranya adalah fitur efek-efek menarik, durasi pembuatan video yang beragam, serta fitur stich/duet video. Media sosial TikTok menjadi terkenal dengan berbagai tantangan viral, tren dansa, *lip sync*, komedi, dan konten kreatif lainnya. Menurut laporan firma riset Statista, jumlah pengguna TikTok di Indonesia tercatat sebanyak 113 juta per April 2023. Dengan jumlah pengguna 113 juta, Indonesia dinobatkan sebagai negara dengan pengguna TikTok terbesar di dunia pada periode tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan pada siswa kelas V di SD 106 Ajitunggal kota Bandung, didapatkan hasil bahwa salah satu aplikasi

yang sering digunakan siswa adalah aplikasi TikTok. Aplikasi TikTok berhasil menarik minat siswa, dan mereka tertarik untuk membuat video pendek di TikTok. Siswa menggunakan media sosial khususnya aplikasi TikTok untuk meningkatkan kreativitas dan keunikan setiap akun pengguna aplikasi TikTok (Deriyanto & Qorib, 2019; Muna & Astuti, 2014; Putri et al., 2016). Sama halnya dengan TikTok, media sosial telah menjadi kebutuhan utama bagi sekolah karena banyak manfaatnya (Kaplan, 2010). Penggunaan media pembelajaran saat ini sangat menunjang adanya proses pembelajaran. Namun, untuk media pembelajaran yang berkaitan dengan kebudayaan terkhusus seni tari daerah masih sangat minim. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang akan membantu guru untuk lebih berkreasi dan mengeksplor materi seni tari yang akan menarik minat siswa agar tidak bosan saat belajar dengan pengintegrasian melalui aplikasi TikTok. TikTok adalah aplikasi yang tepat dan populer di kalangan siswa sekolah, tidak hanya dapat melayani guru dan sekolah secara lebih efektif, tetapi juga untuk siswa jika aplikasi digunakan untuk proses pembelajaran seni budaya, yaitu apresiasi dan ekspresi. sangat menarik. TikTok sebagai sarana ekspresi siswa. Studi lain tentang TikTok sebagai wahana kreativitas juga menjelaskan bahwa Aplikasi TikTok dapat menunjang aspek indikator kreativitas yaitu kelancaran dalam berfikir, keluwesan dalam berfikir dan proses pengembangan gagasan/ide studi ini juga menjelaskan bagaimana TikTok dapat menghilangkan kebosanan selama pandemi yang mengharuskan tinggal di rumah (Fanaqi, 2021). Menurut (Asdiniah & Lestari, 2021:1680) hasil analisis mereka untuk menarik siswa agar belajar dengan lebih interaktif dan bebas mengekspresikan diri diperlukan dengan sebuah media pembelajaran yang tepat. Dengan ini penelitian ini mengkaji tentang pemanfaatan media sosial TikTok sebagai media pembelajaran seni tari di sekolah dasar.

Media yang dikembangkan adalah media yang berisi video interaktif dengan memanfaatkan aplikasi TikTok serta fitur-fitur yang ada di dalamnya. Video interaktif mengenai tutorial atau tata cara menari tarian daerah yaitu tari zapin selendang secara bertahap. Sehingga siswa dapat lebih mudah mempelajari gerak tari zapin selendang. Alasan peneliti mengambil materi tari zapin selendang dikarenakan materi ini sesuai dengan kurikulum yang ada di kelas yang akan dilakukan penelitian, yaitu pada kelas V SD. Di dalam konten video TikTok

interaktif ini akan memunculkan sosok guru yang akan membimbing dan mengajarkan para siswa untuk senantiasa mempelajari gerak tari. Hadirnya sosok guru akan membangun suasana yang interaktif dengan siswa, berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti membuat sebuah penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Seni Tari Dalam Meningkatkan Keterampilan Tari Zapin Selendang Siswa Kelas V SD”. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi TikTok, media pembelajaran TikTok ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang menarik minat siswa untuk mempelajari seni tari dan agar penyampaian materi seni tari zapin selendang dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran seni tari zapin selendang siswa kelas V?
2. Bagaimana hasil validasi aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran seni tari zapin selendang siswa kelas V?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran seni tari zapin selendang siswa kelas V?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran seni tari zapin selendang siswa kelas V.
2. Untuk mendeskripsikan hasil validasi aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran seni tari zapin selendang siswa kelas V.
3. Untuk mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran seni tari zapin selendang siswa kelas V.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, bahwa penelitian ini bisa memberikan manfaat. Berikut merupakan manfaat dari yang diharapkan dari guru dalam meningkatkan keterampilan tari daerah menggunakan media TikTok.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian media pembelajaran TikTok mampu meningkatkan keterampilan tari daerah siswa sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran seni tepatnya tari daerah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa : dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar tari daerah sehingga pengetahuan tari zapin selendang siswa menjadi meningkat.
- b. Bagi guru : media pembelajaran TikTok diharapkan dapat mendorong guru untuk selalu menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.
- c. Bagi peneliti : dapat mengasah kreatifitas dan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan untuk mengajar dengan mengikuti perkembangan zaman.
- d. Bagi sekolah : dapat dijadikan sebagai bahan rujukan sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran agar lebih berkualitas dan menyenangkan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi berisi mengenai gambaran keseluruhan isi dari skripsi dan pembahasannya dijelaskan dalam sistematika. Struktur organisasi skripsi memuat tentang penulisan dari bab I sampai V.

Bab I Pendahuluan, memaparkan terkait latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi, Bab II Kajian Pustaka, memaparkan terkait landasan teoritis yang menyajikan kajian literatur yang berkaitan dengan fokus penelitian seperti media pembelajaran, media video, aplikasi tiktok, seni tari di sekolah dasar dan

karakteristik siswa kelas V. Bab III Metode Penelitian, memaparkan terkait desain penelitian, metode penelitian, partisipan, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Bab IV Temuan dan Pembahasan, memaparkan terkait temuan dan pembahasan peneliti yang merujuk pada rumusan masalah penelitian dan Bab V menyajikan kesimpulan dan saran.