

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kebudayaan tradisional Indonesia memiliki kekayaan seni dan nilai-nilai luhur yang penuh makna. Salah satu warisan budaya tersebut adalah seni ibing penca, yakni bentuk seni bela diri yang tidak hanya menampilkan keindahan gerakan, tetapi juga mengandung nilai-nilai filosofis dan kebudayaan yang mendalam. Ibing penca merupakan seni pertunjukan yang menggabungkan elemen pertarungan imajinatif dengan iringan musik tradisional, terutama kendang penca, sehingga menciptakan harmoni antara gerak dan irama. Salah satu pola khas dalam ibing penca yang sarat makna budaya adalah Tepak Paleredan. Pola ini menonjolkan gerakan yang energik, berirama, serta ekspresif, sehingga tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga berperan sebagai media pembentukan karakter dan pelestarian nilai-nilai budaya.

Meski demikian, perkembangan teknologi dan meluasnya hiburan digital telah menyebabkan menurunnya minat generasi muda terhadap seni tradisional. Situasi ini menjadi tantangan besar dalam upaya pelestarian budaya lokal, khususnya seni ibing pencak. Di tengah arus digitalisasi, siswa lebih tertarik pada konten visual dan hiburan instan dibandingkan mempelajari seni tradisional secara langsung. Keadaan ini turut memengaruhi proses pembelajaran seni budaya di sekolah. Salah satu contohnya terjadi di SMP Yayasan Atikan Sunda, di mana seni ibing penca sudah termasuk dalam kurikulum, namun tingkat apresiasi siswa terhadap pelajaran tersebut masih rendah. Berdasarkan hasil observasi awal, hanya sekitar 35% siswa kelas 7 yang mampu mengikuti gerakan Tepak Paleredan dengan tepat, sedangkan sisanya tampak kurang tertarik atau mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Permasalahan ini mengindikasikan adanya ketidaksesuaian antara metode pembelajaran yang diterapkan dengan gaya belajar siswa saat ini. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah inovasi dalam penyampaian materi yang lebih relevan, menarik, dan selaras dengan perkembangan teknologi. Salah satu alternatif yang berpotensi adalah penggunaan media pembelajaran berbasis Android. Media ini memungkinkan penyajian materi secara visual dan interaktif, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami teknik gerakan, irama kendang, serta nilai-

nilai budaya yang terkandung dalam ibing pencak Tepak Paleredan. Selain itu, media ini juga dapat diakses secara fleksibel.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android efektif dalam pembelajaran seni budaya. Literatur sebelumnya menunjukkan bahwa media digital telah banyak digunakan dalam mendukung pembelajaran seni budaya (Azzahra et al., 2023). Asshiddiq et al. (2023) merancang komik Webtoon untuk mengenalkan ibing pencak kepada siswa SMP. Akan tetapi, sampai saat ini masih sedikit penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk seni ibing pencak Tepak Paleredan dengan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Kondisi ini menunjukkan bahwa masih terdapat ruang penelitian yang perlu dimanfaatkan guna mendorong inovasi dalam pembelajaran seni budaya.

Penelitian ini didasarkan pada teori pembelajaran multimedia dari Mayer (2005), yang mengemukakan bahwa proses belajar akan lebih optimal apabila informasi disajikan melalui perpaduan teks, gambar, dan suara secara bersamaan. Teori tersebut memperkuat pandangan bahwa media interaktif berbasis Android dapat menjadi sarana yang efektif untuk menjembatani warisan budaya dengan generasi muda yang tumbuh di era digital.

Secara objektif, pengembangan media berbasis Android ini tidak hanya menjadi upaya inovatif dalam mengatasi penurunan minat siswa terhadap seni tradisional, tetapi juga menawarkan daya tarik tersendiri dalam dunia pendidikan seni. Siswa akan diajak mengenal budaya lokal dengan pendekatan yang sesuai dengan zaman mereka. Di samping itu, guru juga terbantu dengan adanya media yang menyajikan materi secara visual dan sistematis, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan menarik.

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis Android untuk materi seni ibing pencak Tepak Paleredan di kelas 7 SMP Yayasan Atikan Sunda, serta menilai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan apresiasi siswa terhadap seni budaya tradisional. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata

dalam upaya pelestarian budaya lokal melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

### **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kondisi peserta didik SMP Yayasan Atikan Sunda sebelum penerapan aplikasi Android dalam pembelajaran ibing pencak tepak paleredan ?
2. Bagaimana proses implementasi aplikasi Android dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan apresiasi siswa terhadap pembelajaran ibing pencak tepak paleredan?
3. Bagaimana efektivitas hasil aplikasi Android dalam pembelajaran ibing pencak tepak paleredan?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Menganalisis kondisi awal peserta didik Smp Yayasan Atikan Sunda sebelum penerapan aplikasi Android dalam pembelajaran khususnya dalam aspek pemahaman, keterampilan dan apresiasi.
2. Mendeskripsikan proses implementasi aplikasi Android dalam pembelajaran ibing pencak tepak paleredan.
3. Mengevaluasi efektivitas aplikasi Android dalam pembelajaran ibing pencak tepak paleredan untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan apresiasi siswa.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Landasan Teoritis

Manfaat secara teoritis, Diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran seni tradisional berbasis teknologi, khususnya dalam penggunaan media berbasis Android untuk pembelajaran ibing pencak tepak paleredan.

- A. Dapat dijadikan acuan bagi penelitian-penelitian berikutnya yang berfokus pada penggabungan teknologi dalam proses pembelajaran seni budaya lokal.
  - B. Mendukung penguatan pendidikan karakter berbasis budaya lokal melalui pendekatan yang relevan dengan perkembangan teknologi.
2. Manfaat Praktis
- A. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman belajar yang mendorong pengembangan kemampuan, keterampilan, serta pemahaman yang lebih mendalam terkait media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam konteks pembelajaran ibing pencak Tepak Paleredan.
  - B. Bagi Siswa
    - 1) Membantu siswa memahami dan mempraktikkan seni ibing pencak Tepak Paleredan secara lebih efektif melalui panduan visual dan audio interaktif.
    - 2) Meningkatkan minat dan apresiasi siswa terhadap seni budaya tradisional.
    - 3) Mendorong siswa untuk merasa bangga dan termotivasi melestarikan budaya lokal.
  - C. Bagi Guru
    - 1) Menyediakan alat bantu pembelajaran yang inovatif dan mudah digunakan untuk mengajarkan seni ibing pencak kepada siswa.
    - 2) Mempermudah guru dalam memantau perkembangan siswa dalam mempelajari seni ibing pencak, khususnya pola Tepak Paleredan.
  - D. Bagi Sekolah
    - 1) Mendukung upaya sekolah dalam melestarikan budaya tradisional melalui pendekatan teknologi modern.
    - 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran ekstrakurikuler seni budaya di sekolah.
  - E. Bagi Pemerintah

Mendukung upaya pelestarian budaya, mendorong pengembangan kurikulum yang inovatif terhadap era digital
  - F. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi Masyarakat sebagai bahan bacaan dan referensi dalam meningkatkan kesadaran mendukung pelestarian budaya.

### **1.5 Ruang lingkup**

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan uji coba media pembelajaran berbasis Android yang dirancang khusus untuk materi ibing pencak Tepak Paleredan. Ruang lingkup penelitian mencakup proses identifikasi potensi dan masalah dalam pembelajaran seni budaya di SMP Yayasan Atikan Sunda, khususnya pada kelas 7. Penelitian ini terbatas pada pengembangan media digital hingga tahap uji coba terbatas menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) model Borg and Gall, tanpa melanjutkan ke tahap implementasi luas.

Fokus utama penelitian ini adalah pada peningkatan apresiasi siswa terhadap seni budaya lokal melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Android, yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebiasaan belajar generasi digital. Cakupan pengujian mencakup aspek pemahaman materi, keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta perubahan sikap apresiatif siswa terhadap ibing pencak Tepak Paleredan. Penelitian ini tidak membahas aspek penguasaan fisik teknik pencak secara menyeluruh, melainkan lebih menekankan pada pemahaman konseptual dan sikap terhadap seni budaya melalui pembelajaran visual dan interaktif.

Adapun ruang lingkup materi yang disajikan dalam media pembelajaran meliputi: sejarah ibing pencak, gerak dasar, pola lantai, musik pengiring, ekspresi dan emosi dalam gerak, nilai filosofis dan budaya, serta unsur estetika dan kreativitas dalam pertunjukan. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 7-A yang berjumlah 35 orang, dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, akses teknologi, serta cakupan implementasi media pada satu mata pelajaran seni budaya di lingkungan sekolah tersebut.