

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran seni tari pada tingkat pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan bagian integral dari kurikulum seni budaya yang bertujuan untuk mengembangkan apresiasi estetika, kreativitas, serta keterampilan motorik peserta didik dalam konteks ekspresi gerak dan budaya. Idealnya, proses pembelajaran seni tari harus menciptakan lingkungan belajar yang menarik dengan banyak interaksi sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk lebih aktif, berani mencoba, dan memahami makna yang terkandung dalam esensi pembelajaran seni tari. Proses pembelajaran seni tari idealnya harus menciptakan lingkungan belajar yang merangsang dan mendorong interaksi. Hal ini berkaitan dengan teori konstruktivisme, teori yang menekankan pada partisipasi aktif peserta didik dalam menumbuhkan pemahaman melalui proses pembelajaran (Fadillah, 2023).

Pembelajaran kontekstual sangat penting untuk menggabungkan teknologi, terutama media yang interaktif, ke dalam pelajaran tari. Media interaktif dapat mengubah fokus pembelajaran dari yang terpusat pada guru menjadi terpusat pada peserta didik. Ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri, berkolaborasi, dan menerima umpan balik secara langsung. Meskipun tari memiliki kemampuan besar untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, nyatanya kelas tari cenderung masih tradisional. Proses pembelajaran umumnya mengandalkan metode klasik seperti pertunjukan, ceramah, dan peniruan. Metode-metode tersebut membuat peserta didik merasa tidak aktif dan cepat merasa jenuh.

Berdasarkan hasil refleksi proses pembelajaran, peneliti mengidentifikasi beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran tari di Kelas VII-B SMPN 14 Bandung. Ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tari. Mereka

juga tampak kurang percaya diri dalam mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, atau menanggapi pertanyaan guru. Partisipasi aktif dalam diskusi kelompok juga relatif rendah, dan peserta didik mengalami kesulitan bekerja sama secara efektif dengan anggota kelompok saat menyelesaikan tugas. Kemampuan mereka dalam mencari informasi secara mandiri, memecahkan masalah pembelajaran, dan mengomunikasikan temuan mereka melalui presentasi juga relatif lemah. Temuan ini menunjukkan bahwa konsep tari cenderung sulit dipahami peserta didik ketika diajarkan secara eksklusif melalui ceramah atau penjelasan lisan. Dalam konteks ini, Azhar (dalam Jurnal Parameter, 2022) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam mengkonkretkan materi yang abstrak, sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Tanpa dukungan visualisasi atau pengalaman belajar yang interaktif, peserta didik mungkin kesulitan memahami materi pelajaran dan cenderung pasif selama proses pembelajaran.

Peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran tari sangat penting dan tidak dapat diabaikan. Aktivitas ini tidak hanya terbatas pada keterlibatan fisik, tetapi juga mencakup partisipasi aktif dalam berbagai kegiatan kelas yang berkontribusi pada keseimbangan mental dan emosional peserta didik selama proses pembelajaran (Bloom, 1956). Peserta didik yang terlibat secara aktif cenderung menunjukkan motivasi belajar yang lebih besar, pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Sebaliknya, partisipasi yang rendah dalam proses pembelajaran dapat menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pendidikan tari secara keseluruhan. Dampak dari kurangnya partisipasi ini tidak hanya memengaruhi aspek kognitif, tetapi juga pemahaman terhadap nilai-nilai estetika dan budaya tari, serta pengembangan potensi artistik setiap peserta didik.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan representatif memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Media tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan

informasi tetapi juga sebagai alat pedagogis yang mendorong pemikiran kritis peserta didik, mendorong keterlibatan aktif, dan memperkuat dinamika interaksi antar peserta didik di kelas. Dalam konteks peningkatan kualitas pendidikan, integrasi media ke dalam kegiatan pembelajaran bukan hanya sekadar pelengkap, tetapi strategi pengajaran yang strategis dan terukur. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar partisipatif yang pada akhirnya dapat meningkatkan intensitas dan kualitas kegiatan belajar peserta didik. Di antara berbagai macam jenis media pembelajaran, *PowerPoint* interaktif merupakan salah satu media yang terbukti dapat meningkatkan partisipasi peserta didik secara signifikan. Peningkatan ini bukan hanya karena tampilan visual yang menarik, tetapi juga karena adanya fitur-fitur yang memperbolehkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi yang diajarkan. Bentuk partisipasi ini memiliki peran penting dalam memperdalam pemahaman belajar peserta didik karena mendorong pemikiran kritis serta keikutsertaan aktif peserta didik dalam proses belajar.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan potensi dari penggunaan media *PowerPoint* interaktif untuk meningkatkan pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Salah satunya yaitu penelitian Azizatur Rosyidah, Fita Mustafida, dan Bagus Cahyanto (2023) dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah". Riset ini menunjukkan peningkatan bertahap dalam partisipasi peserta didik di setiap putaran belajar setelah media tersebut diterapkan. Sejalan dengan penelitian Dinda Syahiba dan Yuliasma (2023) dengan judul "Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya (Tari) Di Kelas XI SMA Negeri 15 Padang" mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis interaktivitas memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran seni budaya, termasuk aspek pembelajaran tari. Selain itu, penelitian oleh Nuraini Salam dan Junaidi (2022) dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik" penelitian ini menunjukkan bahwa

PowerPoint interaktif efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran sosiologi. Temuan serupa juga ditemukan oleh Gita Ayu Permatasari, Minsih Zifa, dan Siti Fatimah (2022) dengan penelitian “Peningkatan Keaktifan Pembelajaran PPKn Melalui Media *PowerPoint* Interaktif Pada Peserta Didik Kelas IV A Di SDN 1 Panunggalan,” Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi media *PowerPoint* interaktif dalam proses pembelajaran PPKn di jenjang sekolah dasar dapat secara signifikan mendorong peningkatan keterlibatan aktif peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Di sisi lain, Fitri Mulia (2022) dalam studinya di MIN 27 Aceh Besar menemukan bahwa penerapan *PowerPoint* interaktif juga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar PPKn peserta didik kelas IV.

Meskipun berbagai temuan ini secara konsisten menunjukkan efektivitas *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar, namun masih terdapat celah penelitian yang perlu dieksplorasi lebih dalam, khususnya mengenai penerapan media ini dalam konteks pembelajaran seni tari. Saat ini, kajian yang secara spesifik menyelidiki bagaimana penggunaan *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam bidang seni tari, khususnya yang berkaitan dengan interaksi fisik, kognitif, emosional, dan sosial secara keseluruhan, masih sangat minim. Oleh karena itu, diperlukan lebih banyak penelitian untuk memahami potensi serta tantangan yang dihadapi dalam memperbaiki proses pembelajaran dengan penerapan media ini untuk mendukung pembelajaran seni tari dengan lebih mendalam.

Penelitian ini mengisi kesenjangan dalam penelitian sebelumnya dengan mengimplementasikan media *PowerPoint* interaktif dalam konteks pembelajaran seni tari, khususnya untuk mendorong terjadinya peningkatan keaktifan belajar peserta didik. *PowerPoint* interaktif yang digunakan didasarkan pada presentasi *Microsoft PowerPoint* dan telah disempurnakan dengan berbagai fitur interaktif seperti animasi, hyperlink, kuis digital, tampilan video, dan elemen multimedia lainnya. Kombinasi elemen-elemen ini

memungkinkan interaksi dua arah yang lebih dinamis antara peserta didik dan materi pengajaran. Media ini secara khusus dirancang untuk mendorong partisipasi peserta didik aktif dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep pembelajaran melalui presentasi visual yang menarik dan kegiatan langsung. Selain aspek visual dan auditori, media ini juga memberi peserta didik ruang untuk interaksi fisik melalui eksplorasi gerakan, umpan balik, dan kolaborasi dengan teman sebaya. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi teoritis dan praktis untuk pengembangan strategi pembelajaran tari partisipatif yang lebih inovatif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Penggunaan media *PowerPoint* interaktif relevan dengan karakteristik peserta didik SMP di era digital yang cenderung lebih tertarik pada pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Hal ini dapat meningkatkan aktivitas peserta didik di kelas dengan menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk melakukan refleksi terhadap kesalahan-kesalahan dalam proses belajar yang berdampak pada rendahnya keaktifan belajar peserta didik dan apabila tidak segera diperbaiki akan berdampak pada lemahnya kualitas hasil pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang berjudul “Implementasi Media Interaktif dalam Pembelajaran Seni Tari untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar”. Penggunaan media *PowerPoint* interaktif di kelas memiliki beberapa kelebihan, yaitu meningkatkan perhatian peserta didik, membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami peserta didik, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, dan membangkitkan perhatian peserta didik sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien dengan partisipasi aktif peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keaktifan belajar peserta didik sebelum menggunakan media interaktif dalam pembelajaran seni tari pada peserta didik kelas VII di SMPN 14 Bandung?
2. Bagaimana proses implementasi media interaktif pada pembelajaran seni tari untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VII di SMPN 14 Bandung?
3. Bagaimana hasil implementasi media interaktif dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VII di SMPN 14 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dirancang berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun sebelumnya, yang kemudian diklasifikasikan ke dalam dua kategori yaitu tujuan umum dan tujuan khusus :

1.3.2 Tujuan Umum

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media interaktif sebagai upaya memperbaiki proses pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran seni tari.

1.3.3 Tujuan Khusus

1. Memperoleh data awal keaktifan belajar peserta didik sebelum menggunakan media interaktif dalam pembelajaran seni tari di kelas VII di SMPN 14 Bandung
2. Mendeskripsikan proses implementasi media interaktif dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VII di SMPN 14 Bandung
3. Mendeskripsikan hasil implementasi media interaktif dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VII di SMPN 14 Bandung

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan merujuk pada tujuan yang telah dirumuskan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat, antara lain:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan tingkat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dengan mengkaji penggunaan media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran seni tari. Selain itu, penelitian ini berpotensi meningkatkan keterampilan profesional peneliti dalam mengelola dan melaksanakan pembelajaran jenjang SMP di sekolah secara lebih efisien kontekstual.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan akan memberikan wawasan praktis yang akan bermanfaat bagi berbagai pemangku kepentingan, termasuk :

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memungkinkan peneliti untuk memperluas pengetahuan dan memperluas referensi tentang penggunaan media pembelajaran, khususnya media *PowerPoint* interaktif. Selain itu, penelitian ini membantu peneliti lebih memahami pentingnya menggunakan media yang tepat untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

b. Bagi Guru

Menginspirasi guru untuk mempelajari dan memanfaatkan media *PowerPoint* interaktif dan berfungsi sebagai panduan untuk membuat materi pembelajaran berbasis multimedia tambahan yang lebih kreatif dan selaras dengan kebutuhan peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

Menumbuhkan semangat belajar dan antusiasme peserta didik sehingga meningkatnya keaktifan belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung, serta membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna serta memotivasi peserta didik untuk berusaha sebaik-baiknya.

d. Bagi Lembaga Pendidikan

Sebagai bahan acuan dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif agar proses belajar mengajar menjadi lebih baik.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Skripsi ini disusun berdasarkan pedoman penulisan karya ilmiah yang ditetapkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia, dengan Sistematika Ke dalam lima bab utama sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat uraian komprehensif mengenai latar belakang masalah yang menjadi dasar dilaksanakannya penelitian. Di dalamnya dirumuskan permasalahan yang muncul dari pengamatan awal di lapangan, serta dijabarkan tujuan penelitian baik dalam aspek umum maupun khusus. Selain itu, peneliti menyampaikan manfaat penelitian dari sisi praktis maupun praktis. Untuk memperluas ruang lingkup pembahasan, batasan penelitian juga ditetapkan guna menjaga fokus dan arah penelitian tetap konsisten.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian ini, peneliti menguraikan teori-teori yang relevan dan mendukung fokus penelitian, dengan Merujuk pada pendapat para ahli. Tak hanya itu, disajikan pula hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik yang dikaji, sehingga memberikan dasar yang kuat untuk mendukung posisi teoritis yang diambil. Sebagai pelengkap, peneliti juga menyajikan kerangka berpikir dalam bentuk bagan guna memudahkan pemahaman terhadap arah dan fokus penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan rencana penelitian yang digunakan, mencakup penjelasan mengenai pendekatan, jenis penelitian, serta subjek atau partisipan yang terlibat. Di dalamnya juga dipaparkan prosedur pelaksanaan penelitian, jenis instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data, serta

teknik analisis data yang diterapkan dalam mengolah dan menafsirkan hasil penelitian.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan data temuan penelitian yang disusun secara sistematis, baik dalam bentuk narasi, tabel, maupun grafik. Hasil yang diperoleh kemudian dianalisis secara kritis dan diinterpretasikan dengan geografinya pada landasan teori serta temuan-temuan sebelumnya. Pembahasan dilakukan secara mendalam untuk menilai sejauh mana hasil penelitian ini memperkuat, memperluas, atau bahkan membandingkannya dengan penelitian terdahulu.

5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merangkum hasil penelitian secara ringkas namun padat, yang secara langsung menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan di awal. Di samping itu, peneliti memberikan saran-saran yang ditujukan baik untuk pengembangan penelitian di masa yang akan datang maupun sebagai praktis yang dapat diterapkan berdasarkan temuan yang diperoleh selama penelitian berlangsung.

6. DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat daftar referensi atau sumber-sumber yang digunakan dan dikutip sepanjang penulisan skripsi. Seluruh sumber dituliskan sesuai dengan format sitasi yang telah ditentukan oleh institusi, guna menjaga konsistensi dan keakuratan penulisan ilmiah.

7. LAMPIRAN

Lampiran berisi berbagai informasi tambahan yang mendukung jalannya penelitian, seperti kuesioner, transkrip wawancara, data mentah, atau dokumen lain yang relevan. Materi-materi ini disertakan untuk memberikan gambaran lebih lengkap dan transparan mengenai proses serta data yang digunakan dalam penelitian.