

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Menjadi negara kepulauan terbesar di dunia dengan 17.508 pulau yang dihuni lebih dari 360 suku bangsa membuat Negara Indonesia menjadi kaya akan keragaman budaya. Budaya adalah cara pandang sekelompok orang untuk melakukan suatu hal yang seiring berjalannya waktu menjadi sebuah ciri khas atau jati diri. Ciri khas atau jati diri tersebut menjadi sebuah kebudayaan yang harus dilestarikan melalui berbagai cara. Kebudayaan merupakan hasil dari budaya dimana di dalamnya terdapat hasil kegiatan dan penciptaan manusia seperti kepercayaan, kesenian, serta adat istiadat.

Kesenian merupakan salah satu bagian dari kebudayaan, kesenian daerah merupakan kesenian yang diciptakan dan didukung oleh masyarakat pada suatu daerah tertentu dan telah menjadi bagian hidup masyarakat. Seni berkembang di tengah masyarakat mencakup pada pengekspresian, keindahan, hiburan, komunikasi, keterampilan, kerapian, kehalusan, dan kebersihan (Jazuli dalam Wulansari, 2016, hlm. 3). Kesenian sebagai kebudayaan memiliki berbagai fungsi diantaranya sebagai media penyampaian ekspresi, ide, keagamaan, hiburan, dan edukasi. Konsep keberagaman kesenian daerah Indonesia bisa digunakan sebagai media dalam mengenalkan kebudayaan bangsa di tengah era globalisasi yang terjadi saat ini. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan pengenalan dan pelestarian budaya daerah melalui pendidikan. Kesenian daerah juga dapat memiliki makna dan peristiwa di dalamnya yang dapat dijadikan sebagai ilmu pengetahuan.

Seni dan Budaya menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari masyarakat, oleh karena itu Seni dan Budaya termasuk kedalam kurikulum Pendidikan. Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya sadar untuk menciptakan generasi bangsa yang mampu mempertahankan kebangsaannya dan mengembangkan dirinya secara terus menerus. Seni dan Budaya dipelajari siswa dalam mata pelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya).

SBdP adalah salah satu mata pelajaran yang ada dalam Kurikulum 2013 pada jenjang Sekolah Dasar. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat 1 menyebutkan kurikulum Sekolah Dasar wajib memuat seni dan budaya dengan tujuan untuk membentuk karakter peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa seni dan pemahaman budaya. Bahan kajian seni mencakup seni menulis, seni rupa, seni musik, dan seni tari. SBdP diberikan di sekolah karena memiliki berbagai nilai-nilai, makna, dan manfaat bagi peserta didik. Pendidikan seni budaya memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual memiliki makna bahwa seni ditujukan untuk pengembangan kemampuan ekspresi diri baik melalui Bahasa, rupa, gerak, bunyi, dan paduannya. Multidimensional memiliki makna bahwa seni mengembangkan kemampuan persepsi, pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan produktivitas dalam menyeimbangkan fungsi otak dengan memadukan unsur logika, etika, dan estetika. Multikultural berarti seni memiliki tujuan untuk menumbuhkan serta mengembangkan kesadaran dan kemampuan untuk mengapresiasi keragaman budaya lokal maupun global dalam rangka pembentukan karakter saling menghargai, toleransi, demokratis, beradab dalam masyarakat yang majemuk (Depdiknas 2001, hlm. 7).

Seni Tari merupakan aspek seni yang berada pada mata pelajaran SBdP di sekolah dasar. Seni Tari merupakan ungkapan ekspresi jiwa yang dituangkan ke dalam gerakan-gerakan ritmis indah dan mengandung unsur yang mengungkapkan nilai estetika dan kerharmonisan. (Muryanto, 2019, hlm.12), Parani (dalam Siswandi, 2006) mendefinisikan tari merupakan gerak tubuh atau sebagian tubuh melalui gerak ritmis dalam pola kelompok atau individu yang disertai ekspresi maupun ide tertentu. Seni tari adalah salah satu bentuk kebudayaan Indonesia, terdapat beragam jenis tarian tradisional di setiap daerah di Indonesia. Tarian daerah Indonesia harus dilestarikan dan diperkenalkan sedini mungkin kepada generasi bangsa.

Pada mata pelajaran SBdP kelas empat Sekolah Dasar, tarian yang dipelajari adalah tari daerah dan tari kreasi daerah di Indonesia. Mempelajari seni tari daerah merupakan upaya dalam rangka melestarikan budaya dan membentuk jati diri bangsa yang cinta tanah air. Seni tari dapat berperan sebagai media menumbuhkan rasa cinta daerah, memaknai warisan bangsa, dan menghidupkan agar kesenian daerah tidak terkikis seiring perkembangan zaman. Siswa di sekolah dasar haruslah mengenal dan mempelajari tari daerah dari negaranya sendiri agar dapat memaknai tujuan dari diadakan pembelajaran tari daerah. Siswa sebagai generasi penerus memiliki tugas dan kewajiban untuk menjaga kebudayaan daerahnya, salah satunya melalui pembelajaran seni tari khususnya pembelajaran tari daerah.

Pada zaman modern saat ini, ketertarikan generasi muda pada budaya asli Indonesia mulai banyak berkurang seperti yang dapat kita temukan di sekitar kita, generasi muda Indonesia cenderung lebih menyukai untuk menarikan tarian modern yang berasal dari negara barat salah satunya adanya tren tarian-tarian bergaya barat yang ada pada media sosial semakin membuat tarian daerah meredup dilakangan generasi muda. Seraya dengan hal tersebut Permana (2011, hlm. 98) dalam bukunya yang berjudul *Langgam Budaya Betawi*, menerangkan bahwa permasalahan utama tari tradisional Betawi saat ini adalah fakta bahwa mereka terancam punah. Terhentinya generasi penari merupakan implikasi konkret dari peralihan perhatian generasi muda ke produk barat, contohnya tari kreasi barat. Hal inipun menurunkan minat para pemuda-pemudi Jakarta untuk mempelajari dan mempraktikkan tari tradisional betawi sekaligus menurunkan tradisi tersebut. Berdasarkan hal tersebut, kurangnya pengetahuan dan minat dalam mengenal maupun mempelajari tarian daerah Indonesia harus mendapat perhatian lebih agar kesenian daerah tidak semakin terkikis dan redup. Berdasarkan wawancara terhadap salah satu guru kelas empat, Ibu Iis Nuryani Suharti, S. Pd beliau mengatakan bahwa minat dan pengetahuan siswa terhadap Tari Daerah masih kurang selain itu media pembelajaran SBdP pada materi Tari Daerah masih kurang variatif, biasanya media yang digunakan dalam pembelajaran SBdP materi tari daerah ialah buku, gambar cetak, atau radio tape.

Dalam pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar, proses pembelajaran tentunya akan menentukan bagaimana nanti peserta didik akan menerima informasi yang diberikan, media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Kustandi (2020, hlm. 4) mendefinisikan media belajar sebagai alat yang membantu proses belajar mengajar yang dapat memperjelas pesan atau informasi yang akan disampaikan. Media dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Nuritta (2018, hlm. 178) mengemukakan bahwa media belajar mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa serta mengembangkan kemampuan berpikir siswa, media juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik, terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan informasi. Pengembangan media yang kreatif dan inovatif akan memperlancar dan meningkatkan makna sebuah kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran sangat berperan dalam proses maupun hasil belajar siswa.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada Abad 21 saat ini memunculkan adanya pembelajaran inovatif. Pembelajaran inovatif menuntut guru dalam mengemas pembelajaran dengan ide atau gagasan baru dengan tujuan memfasilitasi siswa untuk memperoleh kemajuan dalam proses belajar (Purwadhi, 2019, hlm. 23). Sebagaimana dalam Permendikbud No. 57 Tahun 2014 bahwa kurikulum 2013 menuntut guru untuk menciptakan pembelajaran yang berkarakter, inovatif, kreatif, dan afektif. Dalam mewujudkan pembelajaran inovatif guru dapat mengintegrasikan penerapan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPaCK) yakni pengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, pembelajaran berbasis *High Order Thinking Skill* (HOTS), Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), dan *Science Technology Engineering Art Mathematic* (STEAM) melalui pengembangan media pembelajaran inovatif abad 21.

Melihat situasi saat ini, *smartphone* telah menjadi barang yang digunakan untuk menunjang kehidupan, baik untuk berkomunikasi atau menggali informasi. *Smartphone* adalah perangkat yang memiliki sistem operasi yang fiturnya lebih canggih sehingga penggunaannya dapat menambahkan aplikasi sesuai keinginan pengguna, *smartphone* diibaratkan sebagai komputer mini yang memiliki kapabilitas sebuah telepon (Baridwan, 2010, hlm. 63). *Smartphone* saat ini banyak

menggunakan sistem android dan IOS yang keduanya sudah berkembang dimasyarakat, dari segala usia sudah familiar dengan bagaimana cara mengoperasikan *smartphone* tersebut. Hal ini tentunya merupakan sebuah potensi dan menjadi kesempatan bagi pendidik untuk memanfaatkan *smartphone* sebagai alat penunjang media pembelajaran, yakni dengan merancang suatu media pembelajaran inovatif berbasis teknologi android.

Teknologi perangkat android lebih massif penggunaannya dibandingkan dengan IOS, harganya yang relatif lebih murah membuat masyarakat banyak menggunakan *smartphone* yang berbasis android sebagai sistem operasinya. Dalam konteks media pembelajaran, sudah banyak pengembangan-pengembangan media pembelajaran berbasis android. Pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi android sebagai media pembelajaran bisa menjadi solusi alternatif yang tepat dalam pemanfaatan teknologi dan meningkatkan mutu kualitas pendidikan, selain itu media pembelajaran berbasis aplikasi android diharapkan dapat menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa dalam mengenal dan mempelajari tari daerah dengan lebih menarik serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan hal tersebut peneliti akan merancang suatu media pembelajaran yang diberi nama MENATA (Mari Mengenal Tarian Daerah Nusantara) berbasis android, media tersebut bertujuan untuk mengenalkan berbagai tarian daerah di Indonesia sehingga diharapkan media tersebut dapat membuat siswa mengenal dan memiliki minat terhadap tarian daerah untuk kemudian dilestarikan. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Andorid “MENATA” untuk Mata Pelajaran SBDP Kelas 4 Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses rancang bangun media pembelajaran berbasis android “MENATA” untuk mata pelajaran SBdP di kelas empat Sekolah Dasar?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap rancang bangun media pembelajaran berbasis android “MENATA” untuk mata pelajaran SBdP di kelas empat Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui bagaimana proses rancang bangun media pembelajaran berbasis android “MENATA” untuk mata pelajaran SBdP di kelas empat Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap rancang bangun media pembelajaran berbasis android “MENATA” untuk mata pelajaran SBdP di kelas empat Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa
Memperkaya pengetahuan siswa terkait tari daerah di Indonesia pada Materi SBdP Tarian Daerah Kelas Empat.
2. Bagi Guru
Memperoleh pengetahuan penggunaan teknologi dalam media pembelajaran yang inovatif serta kreatif dalam pembelajaran SBdP Tarian Daerah kelas Empat.
3. Bagi Sekolah
Memberikan alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran SBdP.
4. Bagi Penulis
Mengembangkan kompetensi sebagai pendidik dalam merancang suatu media pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini tersusun atas 5 (lima) Bab dengan ketentuan sebagai berikut.

Bab I pendahuluan, di dalamnya memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab I digunakan sebagai landasan dilaksanakannya penelitian dan menjadi dasar pengembang bab-bab berikutnya.

Bab II kajian teori, di dalamnya memuat tinjauan Pustaka dan kerangka berpikir yang mana digunakan sebagai dasar teori yang memiliki keterkaitan dengan masalah dalam penelitian.

Pada Bab II diuraikan mengenai Pembelajaran SBDP Seni Tari di SD, Seni Tari, Tari Daerah pada Media Pengenalan Tarian Daerah Nusantara “MENATA”, Media Pembelajaran, Android, dan Articulate Storyline.

Bab III metode penelitian, di dalamnya memuat jenis penelitian yang digunakan yakni *design and development* (D&D). Prosedur penelitian yang digunakan ialah model ADDIE. Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan hasil respon guru dan siswa sebagai pengguna. Partisipan penelitian terdiri dari 21 (duapuluh satu) siswa kelas 4 (empat) Sekolah Dasar dan 1 (satu) guru kelas 4 (empat). Pengumpulan data diperoleh angket tertutup dan angket terbuka.

Bab IV hasil dan pembahasan, di dalamnya memuat hasil dari pelaksanaan penelitian dan pembahasannya. Hasil dan pembahasan merupakan penerapan dari prosedur model ADDIE dan hasil temuan.

Bab V kesimpulan dan saran, di dalamnya memuat penafsiran dari hasil seluruh rangkaian penelitian yang menghasilkan suatu kesimpulan dan saran tentang penelitian yang telah dilaksanakan.