

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan manusia demi menggapai suatu cita-cita. Pendidikan menjadi salah satu pondasi utama dalam mencerdaskan kemajuan kehidupan bangsa. Pendapat tersebut sejalan dengan UU No. 20 Thn 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan hal tersebut salah satunya melalui pembelajaran inovatif. Pembelajaran inovatif adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan guru dan dikembangkan oleh guru dalam merancang pembelajaran untuk memfasilitasi siswa dalam memperoleh pencapaian tertentu (Muhali, 2019). Pada saat ini pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang menyenangkan dengan mengintegrasikan keterampilan abad 21 yaitu *critical thinking* dan *problem solving*, *communication and colaboratif skill*, *creativity and inovatif skill*, *information and communication technology literacy*, *contextual learning skill*, dan *information and media literacy* yang dilaksanakan melalui pendekatan TPACK (Mendikbud, 2020). TPACK merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan aspek teknologi, pedagogi, konten, dan pengetahuan. Sejalan dengan Nasution dan Siregar (2021) menyampaikan bahwa TPACK merupakan pendekatan yang memadukan aspek pengetahuan (*knowledge*), cara membelajarkan (*pedagogical*), penguasaan materi pembelajaran sesuai bidang (*contents*), dan penggunaan teknologi sebagai media belajar (*technological*). Selain TPACK, pada pembelajaran inovatif menekankan pada HOTS untuk membantu kemampuan berpikir tingkat tinggi. HOTS adalah bagian dari taksonomi bloom hasil revisi yang berupa kata kerja operasional yang terdiri dari *analyze* (C4), *evaluate* (C5), dan *create* (C6) yang digunakan untuk penyusunan soal (Fanani, 2018).

Proses pembelajaran di sekolah tidak dapat dilepaskan dari materi pelajaran. Di sekolah dasar, siswa harus mampu menguasai berbagai mata pelajaran selama menempuh jenjang pendidikan tersebut. Seni Budaya dan Prakarya atau yang dikenal dengan SBdP merupakan salah satu materi pelajaran yang harus diberikan kepada siswa. Berdasarkan kurikulum 2013, SBdP merupakan materi pembelajaran yang berfokus pada ranah afektif dan psikomotor. SBdP merupakan mata pelajaran yang di dalamnya mempelajari budaya dan berkarya terkait seni yang mencakup seni rupa, seni tari, seni musik dan seni drama. Sependapat dengan Prastowo (2019) adapun aspek-aspek dalam SBdP yaitu meliputi seni musik, seni rupa, seni tari, seni drama, dan keterampilan. Prastowo (2019) juga mengemukakan tujuan dari pembelajaran SBdP yaitu untuk membantu dalam mengembangkan keterampilan sikap dan keterampilan dalam membuat karya.

Materi pelajaran SBdP ini menyajikan berbagai kegiatan dalam bentuk karya yang kreatif. Pelajaran SBdP diberikan dengan tujuan agar dapat mengembangkan minat dan bakat mereka, mengenal budaya-budaya bangsa, serta dapat menjaga budaya-budaya bangsa. Kehidupan manusia tidak terlepas dari budaya, diantaranya seperti seni (Kusnadi, Kurniawati, & Wahyuningsih, 2019). Sehingga, pelajaran seni untuk sekolah dasar sangatlah penting untuk mengembangkan jiwa kreativitas tanpa mengesampingkan nilai-nilai budaya. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Prastowo (2019) bahwa mata pelajaran SBdP ini sangat penting keberadaanya di sekolah karena pelajaran SBdP memiliki sifat multilingual, multidimensional, multilingual dan multicultural.

Tari adalah warisan kebudayaan Indonesia yang harus dijaga dan terus dikembangkan. Tari secara sederhana dapat diartikan sebagai gerak tubuh indah yang sesuai dengan ketukan dari iringan musik. Muryanto (2019), mengatakan bahwa tari merupakan ekspresi dari gerak tubuh secara indah dan ritmis yang didalamnya mengandung unsur keselarasan dengan ketukan dari sumber iringan musik. Tari merupakan seni dalam gerak anggota tubuh yang memiliki arti di mana ada perasaan yang ingin diungkapkan dari dalam jiwa manusia sehingga menciptakan perilaku yang memiliki nilai keindahan (Mansurdin, 2020). Selain itu Mansurdin (2020) mengemukakan kembali bahwa tari adalah seni yang diwujudkan melalui gerak, ruang dan waktu, wiraga, wirama, wirasa, kostum, tata rias dan

susunan unsur gerak anggota tubuh secara beraturan mengikuti pola tertentu sehingga menciptakan suatu gerakan yang indah. Tari adalah kemampuan dalam mengungkapkan ekspresi jiwa berdasarkan olah gerak pada tubuh dengan dan tanpa adanya ketukan dari bunyi pengiring (Prastowo, 2019).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwasannya tari merupakan suatu cabang seni yang mempelajari gerak indah anggota tubuh sesuai dengan ritme musik yang di dalamnya mempunyai maksud tertentu dalam setiap gerakannya. Gerak tubuh tersebut diwujudkan melalui komponen-komponen penyusun tari. Dalam pembelajarannya, tari dipelajari dengan cara melihat, menirukan, menghafal, dan memperagakannya sesuai dengan jenis tariannya. Dengan demikian pembelajaran tari menekankan pada proses pembelajaran keterampilan.

Pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini menuntut pembaharuan dalam pembuatan media pembelajaran. Kemajuan dan inovasi teknologi yang tidak henti ini menghasilkan istilah multimedia, dimana multimedia memuat berbagai media yaitu teks, animasi, gambar, audio, dan video yang menjadi satu kesatuan utuh. Penyajian multimedia ini dapat disajikan dalam sebuah bentuk buku digital. Buku digital menjadi contoh nyata dari adanya perkembangan dan kemajuan zaman pada saat ini.

Buku digital sendiri merupakan suatu jenis buku yang hadir dalam bentuk elektronik atau digital yang dapat dibaca atau diakses menggunakan perangkat lunak baik itu smartphone maupun komputer. Meskipun hadir secara digital, namun dilihat dari segi tampilan masih sama persis seperti buku pada umumnya, yakni terdiri dari sampul depan, bagian pengantar, daftar isi, bagian per bab, nomor halaman, dan lain sebagainya sampai sampul belakang.

Adanya buku digital memberikan banyak manfaat bagi para pembaca salah satunya bahwa buku digital dapat digunakan dengan mudah kapan saja, dan dimana saja tanpa harus terbatas oleh ruang dan waktu. Selain itu, buku digital dalam segi penyajiannya lebih kreatif karena dapat menyajikan informasi dengan berbagai media, seperti media gambar, audio ataupun video. Seperti halnya menurut Syafruddin (2019) menyebutkan bahwa buku digital merupakan penyajian bahan ajar (informasi) yang dapat digunakan dan dibaca melalui perangkat elektronik seperti PC/komputer, *notebook*, dan *gadget/handphone*. Pada Buku digital dapat

menyajikan multimedia di dalamnya, sehingga dengan penyajian informasi tersebut memungkinkan bahan ajar akan lebih menarik dan interaktif (Saefullah, 2016). Jika dibandingkan antara buku digital dengan buku cetak, maka buku digital memiliki karakteristik yang lebih tahan lama karena buku digital tidak mudah robek seperti buku cetak pada umumnya.

Dalam proses pengembangan buku digital dikenal dengan istilah rancang bangun buku digital. Rancang bangun buku digital saat ini sudah sangat marak diperbincangkan. Banyak orang yang mulai berbondong-bondong merancang sebuah media yang mampu memudahkan proses belajar di kelas, salah satunya yaitu dengan rancang bangun buku digital menjadi hal yang sangat krusial saat ini. Hal tersebut terjadi karena adanya kemajuan perkembangan teknologi yang menuntut segala sesuatu diakses menjadi serba digital. Rancang bangun merupakan penggambaran, perancangan, proses, dan pengembangan produk dari beberapa penggabungan media yang berbeda menjadi satu kesatuan yang utuh. Dalam hal ini media tersebut terdiri dari teks, gambar, audio, dan video yang akan disajikan dalam sebuah buku digital.

Rancang bangun buku digital ini memerlukan sebuah software pendukung. Software yang dapat membantu untuk menunjang pembuatan buku digital adalah Flip PDF Corporate. Software tersebut digunakan untuk dapat membuat buku dalam format *pdf* menjadi buku digital berbasis flipbook. Flipbook merupakan software yang dapat menyajikan buku tetapi didukung dengan media digital seperti animasi, gambar, video, dan audio (Dayanti, 2021). Flipbook ini menjadi *software* yang handal untuk mengkonversi file PDF menjadi buku yang dapat dipublikasi secara digital. *Software* tersebut dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik karena dapat menyisipkan berbagai media, baik itu teks, ilustrasi, gambar, suara, video, dan kuis interaktif. Dengan ini proses pembelajaran dapat terbantu dengan baik. Tampilan dari buku digital berbasis flipbook dapat disajikan dengan format aplikasi android. Pengguna aplikasi dapat mengakses buku digital dengan cara menginstal terlebih dahulu pada gadget atau perangkat lainnya .

Rancang bangun buku digital menggunakan flipbook ini dapat digunakan pada seluruh materi pelajaran, tak terkecuali pada materi pelajaran SBdP tentang materi tari. Pembelajaran tari dalam pendidikan menjadi media yang efektif untuk

mengontrol gerakan-gerakan siswa dan melatih kreativitasnya. Namun pada kenyataannya pembelajaran tari pada umumnya jarang diajarkan secara detail di Sekolah Dasar. Padahal pembelajaran tari adalah pembelajaran yang dapat membentuk kreativitas dan kepekaan anak karena pengalamannya dalam berekspresi dan mengkomunikasikan unsur gerak dalam tarian. Sejalan dengan Mansurdin (2020) bahwa pembelajaran tari bertujuan untuk mengembangkan dan mengungkapkan ekspresi jiwa manusia.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru sekolah dasar didapatkan informasi bahwa pada saat mempelajari materi tari cenderung jarang diajarkan. Hal ini terjadi karena banyaknya kendala yang menyebabkan pembelajaran tari cenderung tidak dipelajari dan hanya bersifat ke arah pengetahuan saja, tidak dengan mengembangkan kemampuan psikomotorik. Keterbatasan dan ketidakmampuan dalam memaksimalkan pembelajaran tari ini dilandasi oleh minimnya wawasan dan kemampuan guru terhadap materi terutama pada materi gerak dasar suatu tarian.

Keterbatasan guru ini tentu menjadi kendala pada saat pembelajaran, ditambah dengan minimnya penggunaan bahan ajar dan media belajar yang digunakan untuk menunjang pembelajaran, tentu akan menyebabkan materi tari akan sangat jarang untuk dibelajarkan kepada siswa. Pembelajaran tari di pendidikan sekolah dasar tidak hanya cukup dengan menggunakan buku siswa atau buku tematik sebagai bahan ajar, tetapi memerlukan media dan sarana yang dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikannya materi sehingga materi yang dipelajari tidak hanya sebatas pengetahuan saja. Sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu siswa masih menyukai peragaan langsung, yang mana pada proses pembelajarannya bukan lagi mengandalkan teks pada buku saja melainkan sudah menggunakan media pembelajaran lainnya (Hayati, dkk., 2021). Media tersebut bukan hanya sebatas materi, namun media yang dapat menyajikan informasi selain teks yang dapat membantu siswa untuk mampu memperagakan materi tari tersebut, seperti halnya pada media tersebut terdapat audio penjelasan dan video tutorial mengenai gerak tari. Dengan demikian guru harus memberikan cara pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana penunjang untuk membantu proses

pendidikan di kelas. Media pembelajaran adalah perantara untuk menyampaikan materi ke siswa agar siswa dapat memahami materi dengan cepat (Pakpahan, dkk., 2020).

Salah satu penunjang yang digunakan untuk membantu dalam proses penyampaian materi tari yaitu dengan menggunakan buku digital, yang mana buku digital menyajikan berbagai media yang dapat diakses seperti gambar, audio, dan video. Ketika guru memiliki keterbatasan kemampuan dalam memahami materi tari guru dapat menggunakan buku digital tersebut untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Sehingga siswa dapat mendapatkan materi mengenai gerak dasar tari Dengan hal ini, siswa tidak hanya mendapatkan materi secara teori saja, tetapi siswa dapat menirukan gerakan dalam suatu tarian. Hal ini karena, buku digital yang dikembangkan memiliki keterbaruan dalam aspek konten materi yang disajikannya. Konten materi tersebut terlihat dari bagaimana materi yang disampaikan bukan hanya sekedar mengenalkan tarian dari suatu daerah melainkan dapat membantu dalam mempelajari dan memperagakan gerak dari tarian tersebut karena dilengkapi dengan video tutorial mengenai gerak tari. Selain itu, siswa dapat memahami dan mempelajari materi bukan hanya disekolah saja, melainkan dapat diakses di rumah melalui install aplikasi pada gadget atau perangkat lainnya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah buku digital berbasis flipbook untuk mata pelajaran SBdP Tari daerah. Media ini menggabungkan audio, gambar, teks dan video dalam satu media dengan tujuan untuk memudahkan dan membantu proses pembelajaran tari di sekolah dasar. Maka penelitian ini diberi judul “**Rancang Bangun Buku Digital Berbasis *Flipbook* untuk Mata Pelajaran SBdP Tari Daerah di Kelas IV Sekolah Dasar**”, sehingga dengan adanya hal ini diharapkan mampu membantu guru dalam memberikan materi tari daerah khususnya gerak suatu tarian. Rancang bangun buku digital pada materi tari daerah ini didasari dan disesuaikan dengan kurikulum 2013 revisi 2018 pada tema 1 yaitu mata pelajaran SBdP dengan KD. 3.3 Memahami dasar-dasar gerak tari daerah, dan KD 4.3 Meragakan dasar-dasar gerak tari daerah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis merumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun buku digital berbasis flipbook untuk materi tari daerah di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap buku digital berbasis flipbook untuk materi tari daerah di kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan buku digital berbasis flipbook untuk mata pelajaran SBdP Tari Daerah di Sekolah Dasar. Tujuan yang lebih jelas adalah sebagai berikut.

1. Untuk merancang buku digital berbasis flipbook untuk materi tari daerah di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap buku digital berbasis flipbook untuk materi tari daerah di kelas IV Sekolah Dasar?

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini baik secara teori maupun praktis yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi media inovasi untuk proses pembelajaran pada SBdP gerak tari daerah. Dari penelitian ini diharapkan rancang bangun buku digital dapat digunakan untuk pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran materi SBdP di kelas IV sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yang berarti bagi:

- a. Sekolah, diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan profesionalisme guru dalam mengembangkan media pembelajaran SBdP.
- b. Guru, menambah wawasan dan menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan bahan ajar dan media belajar yang lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat digunakan untuk proses mengajar di kelas, dan dapat digunakan sebagai solusi dalam menghadapi permasalahan proses pembelajaran materi tari daerah mata pelajaran SBdP.

- c. Siswa, dapat memperoleh pengalaman belajar yang berbeda, menarik dan inovatif yang membantu pada proses memahami materi SBdP tari daerah.
- d. Peneliti, mendapatkan kesempatan untuk mengimplementasikan pengetahuan pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran terkait materi yang telah diterima. Selain itu, melatih kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital untuk membantu proses mengajar di kelas.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Pada penyusunan penelitian ini tersusun dari beberapa Bab. Pada bab I yaitu pendahuluan berisikan tentang latar belakang dari penelitian yang menjelaskan tentang rancang bangun buku digital berbasis *flipbook* untuk mata pelajaran SBdP tari daerah di kelas IV sekolah dasar, kemudian terdapat rumusan masalah penelitian yang terdapat rumusan-rumusan permasalahan berdasarkan latar belakang penelitian, selain itu terdapat tujuan penelitian yaitu menjabarkan tujuan dari penelitian, selain itu terdapat manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian skripsi.

Bab II yaitu kajian pustaka, yang menyajikan teori relevan untuk dapat membantu dan mendukung penelitiannya. Bab III yaitu metodologi penelitian yang memaparkan terkait desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data teknik analisis data untuk dapat memperoleh suatu kesimpulan. Bab IV temuan dan pembahasan, pada bab ini memaparkan mengenai temuan dari hasil penelitian, serta dalam bab ini pula menuliskan dan menjelaskan pembahasan yang didalamnya terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan terkait rumusan masalah penelitian dan melakukan pengaitan hasil temuan dengan kajian yang relevan. Bab V simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Pada bab ini peneliti menyimpulkan hasil penelitiannya, menjelaskan akibat dari hasil penelitian, dan memberikan rekomendasi bagi penelitian selanjutnya.