

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beberapa Negara di dunia, salah satunya Indonesia saat ini sudah berada pada periode revolusi industri 4.0. Menurut Nastiti & Abdu (2020) revolusi industri 4.0 ialah, “dimana teknologi berkembang pesat, serta menjadi bagian dari kehidupan manusia. Era 4.0 ini, ditandai dengan perkembangan *IoT/Internet Of Things* yang menjalar ke Berbagai bidang”. Era revolusi industry 4.0, merupakan sebuah fenomena dimana manusia dan teknologi melakukan kolaborasi yang memberikan banyak perubahan pada berbagai aspek atau sektor kehidupan, khususnya bidang pendidikan. Pendidikan di periode 4.0 ini erat kaitanya dengan pendidikan abad 21. Tjandra (2020) dalam jurnal penelitiannya mengemukakan bahwa:

Pendidikan abad 21 ditandai dengan adanya sebuah kompleksitas antara teknologi dan pembelajaran serta munculnya gerakan restrukturasi kooperatif yang mengkombinasikan kualitas teknologi dengan manusia, kemudian menyebabkan dunia kerja menerima seseorang yang bisa berpikir kritis mengambil inisiatif, kreatif, dan juga cakap dalam memecahkan permasalahan.

Pendidikan abad 21 dibentuk untuk generasi muda agar memiliki kesiapan untuk menyesuaikan diri menghadapi era/periode 4.0 ini. “Generasi muda sekarang ini dikenal dengan istilah “*digital natives*”, yang artinya sebuah generasi yang tumbuh dan berkembang di tengah dunia dengan teknologi digital” (Komalasari et al., 2021). Menurut Grand-Clement, Devaux, Belanger, & Manville yang dikutip oleh (Sekarningsih et al., 2021) ‘Memanfaatkan teknologi digital dalam bidang pendidikan telah menjadi sebuah komponen dari kompetensi keterampilan yang harus dimiliki guru dan siswa’. Penggunaan teknologi digital sudah semestinya digunakan terhadap semua mata pelajaran termasuk pembelajaran seni tari.

Dalam proses pembelajaran seni tari penggunaan teknologi dapat digunakan pada media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital adalah sebuah alat atau sarana dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan bantuan dari perangkat teknologi ataupun peranan jaringan internet. Dalam buku *Media Pembelajaran Digital* yang ditulis oleh Batubara (2021) “Media Pembelajaran

Digital ialah segala sesuatu yang bekerja dengan data digital yang dapat diolah, diakses, serta didistribusikan menggunakan perangkat digital”. Penggunaan media pembelajaran digital ini memiliki 4 buah alasan atau urgensi yakni, 1) meningkatkan kualitas pembelajaran, 2) sebagai tuntutan dari paradigma baru, 3) visi pendidikan global, dan 4) memenuhi kebutuhan pasar. (Yaumi 2018) .

Media pembelajaran digital yang umum digunakan dikelas kelas ialah seperti *PowerPoint*. Media seperti ini memang dapat membantu saat melakukan penyampaian materi pembelajaran. Tetapi, tentu saja penggunaannya harus diperhatikan kembali dan dikembangkan dengan sebuah inovasi baru agar pembelajaran dapat berlangsung dengan optimal, efektif dan juga interaktif. Namun, pada kenyataannya pembelajaran yang kebanyakan terjadi di kelas-kelas ialah dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital atau teknologi belum terlalu optimal. Seperti yang diungkapkan oleh Rahim et al., (2019) bahwa, “...guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pembelajaran”. Hal tersebut ditunjukkan dengan media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan tidak memanfaatkan aplikasi digital atau *e-learning* lainnya yang terus berkembang. Padahal media pembelajaran digital ini dapat membantu untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Minat belajar termasuk kedalam salah satu kompetensi afektif yang sangat penting dalam hasil dari proses belajar siswa. Karena, Aspek afektif tersebut dapat menentukan keberhasilan pembelajaran aspek kognitif dan psikomotor. Menurut Muhaimin yang dikutip oleh Alifah (2019) mengatakan bahwa:

Dalam ruang lingkup pembelajaran, kompetensi afektif dapat mengukur sikap dan minat yang dapat membentuk karakteristik kerjasama, tanggung jawab, komitmen, disiplin, jujur, percaya diri, bisa menghargai pendapat orang lain, juga memiliki kemampuan untuk mengendalikan diri.

Minat belajar merupakan sebuah hal yang mempengaruhi siswa dimana adanya sebuah perasaan senang atau ketertarikan terhadap suatu hal atau subjek yang dapat memotivasi siswa seperti media pembelajaran, materi pembelajaran, cara pembelajaran, dan lainnya yang berkaitan tentang belajar/pembelajaran. Dalam bukunya Slameto (2015) mengatakan bahwa:

Minat atau atensi tidak dibawa semenjak lahir, melainkan didapatkan dengan proses. Minat kepada sebuah hal dipelajari serta mempengaruhi sebuah pembelajaran selanjutnya dan berpengaruh terhadap penerimaan minat-minat baru. Oleh karena itu, keminatan terhadap suatu pembelajaran akan menjadi penunjang pembelajaran selanjutnya.

Dalam buku *Indikator Minat Belajar*, Slameto (2015) mengemukakan bahwa minat belajar memiliki 4 indikator yakni, 1) merasa senang, 2) ketertarikan, 3) perhatian, dan 4) keterlibatan. Sebagai pendidik kita harus mendorong dan membantu siswa agar dari ke-4 indikator ini dapat tercapai dan minat belajar siswa dapat meningkat.

Sebagaimana telah diteliti terlebih dahulu oleh Handayani et al., (2019) dalam jurnalnya yang berjudul *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Aplikasi* bahwa pada penelitiannya siswa di SMP Harapan Mulia kurang memiliki minat dan motivasi dalam pembelajaran karena kemampuan guru dalam menciptakan bahan ajar seperti penggunaan media berbasis aplikasi kurang kreatif dan inovatif. Pada penelitian ini peneliti memberikan sebuah workshop kepada guru disekolah tersebut untuk membuat media pembelajaran berbasis aplikasi yang bisa membuat minat dan motivasi belajar siswa di SMP Harapan Mulia meningkat. Menurut Sliwka yang dikutip dalam Komalasari et al., (2021):

Kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi dapat menumbuhkan motivasi siswa, kontribusi siswa saat belajar secara mandiri, dan juga minat belajar sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, aktif dan, inovatif.

Dalam pembelajaran seni budaya terutama seni tari kelas VII A SMPN 26 Bandung, siswa kurang memahami materi – materi pembelajaran seni tari dikarenakan rendahnya minat belajar siswa terutama pada siswa laki-laki dan hanya siswa yang memiliki bakat di bidang tari saja yang memiliki keminatan untuk belajar mata pelajaran seni tari. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif ketika pembelajaran. Kejadian ini dapat terjadi karena beberapa sebab, yang pertama karena tidak adanya fasilitas seperti ruangan khusus yang menunjang untuk pelaksanaan pembelajaran seni tari, kedua faktor dari pembelajaran sebelumnya yang masih dilaksanakan secara daring sehingga siswa tidak terawasi dan bermalas malasan, penyebab ketiga ialah dalam penggunaan media pembelajaran yang

kurang sesuai dan monoton sehingga membuat siswa jenuh dan bosan juga kurang dapat mengasah minat belajar siswa.

Guru hanya menggunakan media pembelajaran yang sudah umum seperti menggunakan buku paket, menampilkan *PowerPoint classic*, ataupun video tari pada infokus lalu menginstruksikan siswa untuk meresume tentang tayangan yang sudah dilihat siswa dan pada akhirnya membuat siswa cepat bosan dan menjadi kurang memiliki minat belajar. “Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran seni tari di sekolah, disebabkan oleh kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran” (Sekarningsih et al., 2021). Jadi dapat disimpulkan solusi yang paling memungkinkan untuk meningkatkan atensi/ minat belajar siswa dalam pembelajaran seni tari yang dapat diberikan oleh guru sebagai fasilitator ialah dengan memberikan sebuah inovasi baru pada media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi seperti, membuat media pembelajaran digital yang lebih kreatif dan interaktif.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat membantu untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran seni tari ialah dengan *iSpring suite 9*. *iSpring Suite* merupakan software yang dapat terintegrasi dengan *Microsoft PowerPoint*, dimana kita bisa memuat berbagai fitur seperti survei, kuis, interaksi simulasi diskusi, ataupun presentasi *PowerPoint* dengan perekaman layar langsung yang dapat diubah menjadi bentuk *flash* (swf), cloud, serta HTML 5. Juraev (2019) mengatakan bahwa “*iSpring suite* ialah salah satu fitur lunak atau software yang memiliki peringkat besar diantara *software* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran”. Media digital *iSpring Suite* ini merupakan aplikasi yang *flexible*, *iSpring* dapat diakses atau digunakan dimana saja dan kapan saja. Selain itu *iSpring* dapat digunakan baik diperangkat komputer, laptop maupun *gadget/smartphone*. Sehingga pembelajaran akan lebih menarik, efektif, dan interaktif serta suasana kelas dapat berjalan dengan lebih menyenangkan.

Sebagaimana yang telah disampaikan pada latar belakang di atas, maka saya memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan judul, **Penerapan Media Digital dalam Pembelajaran Seni Tari Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 26 Bandung**. Karena, Media pembelajaran digital

dengan bantuan *iSpring Suite 9* ini dapat membuat guru maupun siswa menjadi lebih melek akan teknologi serta membuat siswa lebih aktif dan memperhatikan materi pembelajaran dengan konsentrasi, dan dapat lebih berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga minat belajar siswa dapat lebih meningkat. Selain itu alasan saya meneliti dijenjang dan tingkat SMP kelas VII adalah karena penerapan penelitian ini sesuai dengan karakteristik siswa SMP kelas VII yang memiliki minat belajar seni tari yang kurang dan cenderung mudah bosan serta lebih senang bermain ketimbang belajar.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

1. Bagaimana kondisi minat belajar siswa sebelum dilakukan penerapan media digital dalam pembelajaran seni tari di kelas VII SMP Negeri 26 Bandung?
2. Bagaimana proses penerapan media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran seni tari pada kelas VII di SMP Negeri 26 Bandung?
3. Bagaimana hasil penerapan media pembelajaran digital dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan minat belajar siswa pada kelas VII di SMP Negeri 26 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum Penelitian

Secara umum tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan minat belajar siswa kelas VII di SMPN 26 Bandung dengan penerapan media digital dalam pembelajaran seni tari.

1.3.2 Tujuan Khusus Penelitian

Tujuan khusus dari penelitian ini, yakni:

1. Memperoleh data sejauh mana media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Mendeskripsikan proses implementasi media pembelajaran digital dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan minat belajar siswa.
3. Menginformasikan hasil pengaplikasian media pembelajaran digital dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan minat siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan juga tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berarti juga manfaat kepada berbagai pihak, di antaranya baik secara teori maupun praktik.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman tentang penerapan media pembelajaran digital dalam pembelajaran seni tari sehingga dapat dijadikan referensi ilmu untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk peneliti selanjutnya dalam mengkaji permasalahan minat belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan untuk sekolah dalam meningkatkan kepedulian terhadap pembelajaran seni tari, serta dapat menambah sarana dan prasarana yang dapat menjadi penunjang pembelajaran, sehingga sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Bagi Guru Seni Budaya

Menambah informasi seputar pengetahuan dan wawasan mengenai media digital yang dapat diterapkan pada pembelajaran seni tari dan dapat dijadikan sebagai sebuah alternatif media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi dalam minat belajar siswa melalui pembelajaran seni tari.

3. Bagi Siswa

Dengan adanya pembelajaran seni tari dengan media pembelajaran digital dihipkan siswa menjadi pribadi yang mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan minat belajar dalam pembelajaran seni tari.

4. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah informasi juga wawasan mengenai berbagai media pembelajaran berbasis media digital yang dapat mendukung proses pembelajaran. Hasil dari pelaksanaan penelitian ini juga dapat menjadi masukan serta bahan referensi untuk penelitian selanjutnya dalam bidang pendidikan khususnya pembelajaran seni tari.

1.5 Struktur Organisasi

Sebagai bentuk untuk mempermudah penyusunan hasil penelitian, maka peneliti di sini membagi pokok bahasan yang terdiri dari beberapa bagian atau komponen yang disebut dengan BAB, di antaranya yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar belakang penelitian. Dalam latar belakang penelitian ini membahas mengenai pembelajaran seni tari, permasalahan yang terjadi pada siswa di dalam kelas pada saat proses kegiatan pembelajaran seni tari. Selain itu terdapat pula pembahasan mengenai media pembelajaran digital *iSpring suite 9* dari mulai dari pengertian, manfaat, serta kelebihan dari media pembelajaran digital *iSpring Suite 9* itu sendiri serta pengimplementasiannya dalam pembelajaran seni tari.
- B. Rumusan Masalah. Dalam rumusan masalah membahas tentang permasalahan yang muncul berkaitan dengan masalah minat belajar siswa dalam pembelajaran seni tari di dalam kelas sehingga ditemukan beberapa permasalahan seperti kurangnya rasa ketertarikan maupun keterlibatan siswa dalam pembelajaran, kondisi kelas yang gaduh, kurangnya konsentrasi siswa dalam pembelajaran, dan siswa cenderung acuh saat diberikan tugas. Berdasarkan identifikasi dari masalah yang berkaitan dengan kurangnya minat belajar siswa maka dituangkan ke dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan. Pada penelitian ini terdapat tiga poin pertanyaan dari rumusan masalah yang akan peneliti coba untuk menjawabnya.
- C. Tujuan Penelitian. Di tujuan penelitian ini peneliti memaparkan tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran seni tari yang di antaranya terdapat tujuan umum dan tujuan khusus
- D. Manfaat Penelitian. Manfaat penelitian berisi tentang Berbagai manfaat bagi lembaga pendidikan/sekolah, guru seni budaya, siswa, dan peneliti sendiri.
- E. Struktur Organisasi. Struktur ini berguna untuk merinci mengenai urutan penulisan pada skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

- A. Media Digital berbasis iSpring Suite 9. Pada bagian ini membahas sejarah singkat kemunculan iSpring suite, pengertian, manfaat, fungsi, keunggulan serta cara penggunaan media digital berbasis *iSpring suite 9*.
- B. Pembelajaran Seni Tari. Pada bagian ini membahas mengenai berbagai pendapat mengenai pengertian pembelajaran seni tari.
- C. Karakteristik Siswa SMP. Pada bagian ini membahas mengenai tahapan-tahapan perkembangan yang dialami oleh siswa SMP yang di antaranya terdapat perkembangan dari berbagai aspek seperti aspek kognitif, afektif dan psikomotor.
- D. Minat Belajar. Pada bagian ini membahas mengenai pengertian minat belajar, serta indikator-indikator dari minat belajar.

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Desain Penelitian. Desain penelitian berisi tentang metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu adalah metode Penelitian Tindakan Kelas/ *Actions Reseach* dengan menggunakan pendekatan kualitatif model Kemmis dan Taggart.
- B. Partisipan dan Lokasi Penelitian. Partisipan ialah seluruh orang/subjek yang terlibat di dalam proses penelitian, sedangkan tempat penelitian ialah tempat/lokasi dimana penelitian ini dilaksanakan.
- C. Populasi dan Sampel Penelitian. Populasi merupakan seluruh subjek/orang dalam penelitian, sedangkan sampel ialah sebagian dari subjek yang terdapat pada populasi tersebut yang akan diteliti.
- D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data. Instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data ialah sebuah tata cara untuk mendapatkan atau mengumpulkan data penelitian yang diantaranya menggunakan teknik observasi, wawancara, kuesioner dan studi dokumentasi.
- E. Prosedur Penelitian. Dalam prosedur penelitian terdapat langkah atau tahapan dan alur dalam penelitian ini.

F. Analisis Data. Pada bagian ini memaparkan tentang teknik dalam menganalisis data yang sudah didapatkan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada BAB ini membahas mengenai hasil analisis dari temuan dan juga pembahasan penelitian yang dirumuskan melalui observasi, wawancara, kuesioner dan studi dokumentasi tentang model pembelajaran digital *iSpring Suite 9* sebagai usaha dalam meningkatkan minat belajar siswa pada proses kegiatan pembelajaran seni budaya khususnya seni tari.

BAB V KESIMPULAN, SARAN/REKOMENDASI

Pada BAB ini membahas tentang kesimpulan hasil dari temuan pada penelitian mengenai penerapan media pembelajaran digital berbasis *iSpring Suite 9* sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran seni tari yang telah direduksi, diolah, dianalisis, dan diverivikasi kemudian disusun secara sistematis dengan susunan sebagai berikut: simpulan, saran dan rekomenda