

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kebudayaan adalah hal yang melekat bagi warga negara Indonesia karena beragamnya suku, ras, dan agama yang membuat Indonesia kaya akan budaya. Maka dari itu, agar tidak lunturnya kebudayaan, maka kebudayaan tersebut harus diwariskan melalui pendidikan. Pendidikan ialah hal yang wajib didapatkan setiap warga negara (Pasal 31 UUD 1945). Pendidikan adalah usaha kebudayaan untuk mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan jiwa dan raga anak menurut alur alamiah yang dipengaruhi lingkungan untuk kemajuan jasmani dan rohani dalam kehidupan (Ki Hajar Dewantara dalam Suparlan, 2015). Pendidikan ialah suatu upaya untuk membimbing anak agar dapat berkembang untuk dapat hidup di kehidupan sehari-hari. Menurut Muhibbin Syah (2010) istilah pendidikan berasal dari kata “me” dan “didik” yaitu menjelaskan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tersebut diantaranya adalah adanya masuknya ajaran, tuntutan, dan pimpinan berdasarkan akhlak dan kecerdasan pikiran.

Permasalahan yang sering terjadi ialah pembelajaran seni terkadang dikesampingkan karena merasa hanya orang-orang khusus dan berbakat di bidang seni saja yang menekuni bidang seni. Padahal, seni merupakan bagian dari kebudayaan yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Selain di lingkungan sehari-hari, seni kebudayaan harus didapatkan dalam pendidikan formal dalam rangka memperkuat teori serta praktek untuk bekal peserta didik. Pendidikan seni dan budaya tersebut bisa didapatkan salah satunya dari sekolah. Adanya mata pelajaran yang mengajarkan kebudayaan melalui banyak bidang seni, yaitu seni rupa, seni tari, seni drama, dan seni musik. Hal tersebut tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1 yaitu ialah kurikulum sekolah dasar wajib memuat mata pelajaran seni dan budaya. Mata pelajaran SBdP merupakan mata pelajaran yang mengajarkan berbagai ragam macam bidang seni kebudayaan serta berkarya.

Pembelajaran SBdP di kelas V terdapat berbagai macam bidang seni salah satunya ialah seni tari. Menurut Soedarsono (dalam Anasta dan Wijayati, 2021) seni tari gerakan tubuh yang indah dan ritmis yang merupakan dari ekspresi jiwa. Tari

merupakan suatu kegiatan orang yang dengan sengaja mengekspresikan emosinya melalui gerakan dan memiliki kecantikan (Setiawan, 2019). Menurut Wardhana (dalam Setiawan et al., 2019) seni tari adalah bentuk seni yang memanfaatkan tubuh sebagai media dan memiliki nilai estetika dan keutuhan melalui gerak. Dalam pembelajaran seni tari siswa kelas V ialah tari kreasi daerah atau tari tradisional. Tari tradisional adalah tarian yang berasal dari pola tradisi yang sudah ada dan mengalami perjalanan sejarah yang cukup lama. Tari kreasi daerah merupakan tari yang dikreasikan sesuai dengan adat setempat (Nugraheni dan Wahyudi, 2013). Mempelajari tari merupakan salah satu upaya untuk melestarikan budaya, maka dari itu, guru atau tenaga pendidikan harus menguasai dan memfasilitasi siswa untuk belajar seni tari.

Dilakukan pengamatan kepada guru kelas V, di MI Al Istiqomah beliau mengatakan bahwa pembelajaran tari masih kurang dikarenakan membutuhkan guru khusus untuk mengajarkan materi pembelajaran seni tari, sehingga yang menyebabkan minat belajar serta pengetahuan siswa mengenai pembelajaran tari tradisional atau tari kreasi daerah masih kurang dan media pembelajaran yang digunakan masih konvensional yaitu hanya mengandalkan dari media gambar yang terdapat dibuku siswa saja. Selain itu, minat belajar pada pembelajaran seni tari hanya tergolong siswa perempuan saja dibandingkan dengan siswa laki-laki yang kurang minat mempelajari teori seni tari. Beliau mengharapkan adanya media pembelajaran yang bisa membangkitkan minat belajar untuk seluruh siswa baik itu laki-laki maupun perempuan untuk pembelajaran tari tradisional atau tari kreasi daerah itu sendiri. Walaupun dalam praktek tari masih terdapat kekurangan, setidaknya peserta didik dapat memiliki pemahaman mengenai teori dalam pembelajaran tari.

Hal terpenting dalam tercapainya tujuan pembelajaran adalah adanya media pembelajaran (Supriyono, 2018). Namun di beberapa sekolah, bahkan di kelas media sangat jarang digunakan dalam pembelajaran. Media Pembelajaran yang digunakan di kelas hanya memanfaatkan media gambar yang membuat proses kegiatan belajar mengajar menjadi monoton. Padahal, pembelajaran seni tari lebih efektif dengan gaya kinestetik yang dimana proses pembelajarannya terdapat

interaksi dua arah dan praktek langsung (Rofingah, 2020). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sumiyarti (2013) menunjukkan bahwa pembelajaran seni tari menggunakan gaya belajar kinestetik membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dibandingkan gaya belajar visual dan auditori. Maka dari itu, butuhnya media pembelajaran yang menunjang peserta didik untuk belajar seni tari sesuai dengan gaya belajar yang dibutuhkan. Media pembelajaran yang digunakan dapat disesuaikan dengan pesatnya perkembangan zaman. Zaman sekarang, peserta didik kelas tinggi maupun kelas rendah sudah pasti mengenal adanya teknologi baik itu *gadget* maupun laptop. Hal tersebut dapat dimanfaatkan guru maupun peserta didik untuk melibatkan teknologi yang ada dalam kegiatan pembelajaran agar dapat memberikan nilai guna yang bermanfaat. Media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi penunjang proses pembelajaran agar tidak monoton dan menjadi lebih menyenangkan serta menarik antusias peserta didik. Dengan hal ini, peserta didik akan memahami bahwa teknologi yang ada tidak hanya sebagai media komunikasi saja atau hanya sekedar digunakan untuk game saja, melainkan penggunaan teknologi seperti laptop atau *gadget* dapat digunakan peserta didik untuk menggali ilmu pengetahuan serta digunakan sebagai penunjang media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik juga mendapatkan pengalaman baru dalam belajar, yang dimana hal ini dapat menarik minat dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran yang interaktif akan menstimulasi perhatian dan minat serta dapat mengoptimalkan siswa dalam belajar agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang pernah digunakan dalam pembelajaran seni tari ialah media video pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Maysyaroh (2021) dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash pada muatan Seni Budaya dan Prakarya Materi Pola Lantai Tari Daerah Kelas V SDN Ketitangwetan 01 Pati” mendapatkan presentase 90,5% dari ahli validasi ahli media dan ahli materi. Selain itu, terdapat media permainan dalam pembelajaran seni tari yang dilakukan oleh Ikhsanudin (2020) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Inovatif CERAPI (Cerita Imajinasi Pola Lantai) pada Pembelajaran SBdP untuk Siswa Kelas V SDN Karangtengah 01 Batang”

menyatakan bahwa media permainan yang digunakan akan melatih kecerdasan kinestetik siswa. Maka dari itu, peneliti membuat media pembelajaran yang interaktif dalam pembelajaran SBdP khususnya materi pola lantai tari kreasi daerah untuk melihat hasil dan tanggapan mengenai media yang dikembangkan.

Media *powerpoint* interaktif sudah beberapa kali digunakan dalam pembelajaran bidang studi lain di Sekolah Dasar, namun media ini belum ditemukan pada pembelajaran SBdP khususnya seni tari. Berikut adalah beberapa penelitian yang menggunakan media *powerpoint* interaktif seperti yang dilakukan oleh Sukmawati (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN 151 Pekanbaru” yaitu dengan mengembangkan media *powerpoint* interaktif dengan materi keberagaman budaya. Melalui penelitian yang dilakukan, media tersebut mendapat kelayakan sebesar 90,83% dari aspek media, 93% aspek bahasa dan 92,5% dari aspek materi dengan kategori “sangat valid”. Selain itu, terdapat penelitian yang juga pernah dilakukan oleh Azzahra (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD”. Metode penelitian yang digunakan ialah *Design & Development* dan mendapatkan hasil kelayakan dengan rata-rata skor persentase sebesar 96,76% dari ahli media dan ahli materi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk mengetahui tanggapan siswa di kelas dalam pembelajaran tari kreasi daerah khususnya pada materi pola lantai yaitu dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang baru yang nantinya diharapkan siswa akan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, alternatif yang dilakukan untuk memecahkan masalah kurangnya penggunaan media pembelajaran adalah dengan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *powerpoint* interaktif di kelas V dalam pembelajaran SBdP materi tari kreasi daerah. Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif dalam Pembelajaran Pola Lantai Tari Kreasi Daerah di Kelas V Sekolah Dasar”. Bentuk visual dari *powerpoint* interaktif menarik dan banyak warna, gambar, atau konten yang muncul.

Penggunaan media ini dalam pembelajaran akan lebih menyenangkan dan membangkitkan minat belajar siswa. Media berbasis *powerpoint* interaktif menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan di dalam kegiatan pembelajaran. *Powerpoint* interaktif sendiri akan memberikan pengalaman baru untuk siswa dan akan merasakan mendapat kejutan disetiap halamannya yang akan membuat siswa menjadi antusias sehingga dapat meningkatkan minat belajar.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang melatar belakangi dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media *Powerpoint* Interaktif dalam pembelajaran pola lantai tari kreasi daerah di kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan media *Powerpoint* interaktif dalam pembelajaran pola lantai tari kreasi daerah di kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon dari guru dan siswa terhadap media *Powerpoint* Interaktif dalam pembelajaran pola lantai tari kreasi daerah di kelas V Sekolah Dasar?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengembangan media *Powerpoint* Interaktif dalam pembelajaran pola lantai tari kreasi daerah di kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Powerpoint* Interaktif dalam pembelajaran pola lantai tari kreasi daerah di kelas V Sekolah Dasar
3. Untuk mengetahui respon dari siswa dan guru terhadap media *Powerpoint* Interaktif dalam pembelajaran pola lantai tari kreasi daerah di kelas V Sekolah Dasar.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penggunaan media *Powerpoint* Interaktif tari kreasi daerah adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa  
Mendapatkan ilmu pengetahuan dan siswa dapat mengembangkan minat dan bakat mengenai tari kreasi daerah pada mata pelajaran SBdP kelas V.

2. Bagi guru

Mendapatkan masukan bahan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam pembelajaran tari kreasi daerah mata pelajaran SBdP kelas V.

3. Bagi sekolah

Mendukung sekolah untuk melaksanakan pembelajaran SBdP yang akan meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi peneliti

Peneliti akan mendapatkan pengalaman serta tanggapan mengenai media yang dibuat dalam pembelajaran pola lantai tari kreasi daerah mata pelajaran SBdP kelas V.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif dalam Pembelajaran Pola Lantai Tari Kreasi Daerah Kelas V Sekolah Dasar” tersusun menjadi lima bab, yang terdiri dari Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Teori, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Temuan dan Bahasan, dan Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pertama ialah Bab I pendahuluan, bab I terdiri dari latar belakang yang melatar belakangi peneliti melakukan penelitian yaitu mengenai penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran SBdP di kelas V sekolah dasar. Setelah itu terdapat beberapa rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian yang dilakukan, serta struktur organisasi skripsi. Selanjutnya yaitu, Bab II kajian teori, didalamnya termuat tinjauan pustaka dan kerangka berpikir yang digunakan sebagai dasar teori yang berkaitan dengan permasalahan peneliti. Pada bab II ini menguraikan Media pembelajaran, Seni Tari, Pembelajaran SBdP di SD, dan Penelitian Relevan.

Bab III metode penelitian, dalam bab III ini berisikan jenis penelitian yang digunakan yaitu ialah Design and Development dengan menggunakan enam tahapan metode DnD. Pendekatan dalam penelitian ini ialah kualitatif deskriptif yang akan dipakai ketika mendeskripsikan hasil respon guru dan siswa. Partisipan dalam penelitian ini ialah siswa kelas 5, guru, ahli media, dan ahli materi. Bab IV temuan dan pembahasan, bab IV memuat hasil dari penelitian beserta

pembahasannya. Hasil dan pembahasan ditulis sesuai dengan 6 tahapan metode DnD (*identify the problem, describe the objective, design and develop the artifact, test the artifact, evaluate testing result, communicate the testing result*). Bab V simpulan, implikasi, dan rekomendasi, didalamnya memuat simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menafsirkan hal-hal yang penting dari hasil penelitian.