

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Multimedia Interaktif

Menurut (Robin, Linda 2001) dalam Darmawan (4014: 47) mengatakan bahwa multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video. Kemajuan dalam teknologi akan mempengaruhi kegiatan belajar mengajar di sekolah, dampak yang ditimbulkan bisa berupa dampak positif maupun negatif, tergantung bagaimana user menggunakannya. Adapun dampak pengaruh multimedia interaktif (sebagai teknologi) terhadap kegiatan belajar mengajar merupakan dampak yang positif. Karena tujuan di ciptakannya media pembelajaran interaktif ini adalah untuk mengefektifkan kegiatan belajar mengajar baik di sekolah maupun belajar mandiri untuk siswa di rumah.

Adapun beberapa persoalan yang muncul sebagai akibat dari diterapkannya teknologi ini dalam latar pendidikan menurut Daryanto (2016: 78-80) adalah sebagai berikut. Pertama, berkaitan dengan orientasi filosofis, kedua berhubungan dengan lingkungan belajar, ketiga hubungan dengan desain instruksional, keempat berkaitan dengan umpan balik dan kelima sifat sosial dari jenis pembelajaran ini.

Menurut Hannafin (1992) melalui Barbara B. Seels dan Rita C. Richey (1994: 100), sebuah teknologi pembelajaran dapat memberikan prospek munculnya stimulus yang realistis, memberikan akses terhadap sejumlah besar

informasi dalam waktu yang cepat, menghubungkan informasi dan media dengan cepat, dan dapat menghilangkan hambatan jarak antara pengajar dan pebelajar, dan diantara pebelajar itu sendiri.

Penggunaan komputer dalam bidang pembelajaran dewasa ini semakin marak. Dalam penggunaannya di dunia pendidikan yang membawa perubahan pada learning matterial (bahan ajar) karena perkembangan ilmu dan teknologi. Buku, modul, makalah, majalah, koran, tabloid, jurnal, hand out liflet, buklet, dan semuanya yang bersifat printed matterial, telah mengalami perkembangan dengan adanya bahan ajar dengan adanya perkembangan teknologi komputer yaitu materi ajar dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif.

Menurut Darmawan (2014: 54) mengatakan adanya perubahan dalam bidang teknologi khususnya teknologi informasi, membawa paradigma baru pada learning matterial dan learning method. Adapun bahan ajar yang mengalami pengembangan berupa CD, DVD, Flasdisk, dan lain-lain yang tidak dalam bentuk kertas, bentuk bahan ajar yang mengalami perkembangan ini merupakan alternatif bahan ajar. Bahan ajar tersebut berupa program yang dapat dimanfaatkan oleh siswa, baik hanya untuk membaca, mengambil data, mendownload.

Pembelajaran berbasis komputer atau CBI (*Computer Based Intruction*), komputer tidak hanya dimaknai sebagai ilmu yang harus dipelajari siswa (*computer as science*), tetapi komputer sebagai alat yang membantu untuk mempelajari berbagai materi pelajaran (*computer as tools*), dalam sistem yang lebih kompleks TI mengintegrasikan program komputer berbasis internet sehingga

lahirlah e-book, e-learning, e-journal, edictionary, e-lab dan sebagainya (Darmawan, 2014: 54).

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu aplikasi pembelajaran yang ditujukan untuk menyalurkan pesan pembelajaran berupa pengetahuan, ketrampilan dan sikap agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa dalam belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Dengan demikian multimedia pembelajaran interaktif adalah media yang dirancang agar siswa dapat belajar secara mandiri, aktif dan terkendali. Dalam menyusun perangkat pembelajaran multimedia interaktif, perlu diperhatikan hal-hal yang dapat membuat proses pembelajaran yang lebih mengasikkan sehingga dapat menarik minat dan motivasi belajar para penggunanya, baik itu pelajar atau pengguna pembelajaran interaktif tersebut.

Harapan dengan menggunakan multimedia interaktif yang menarik akan memotivasi siswa untuk lebih semangat belajar seni budaya, pentingnya pendidikan seni budaya juga sangat berpengaruh pada perkembangan proses kreatif siswa tersebut. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2016: 69).

Pembelajaran dengan multimedia interaktif merupakan suatu proses yang bukan hanya sekadar penggunaan teknologi, bahkan dapat menyediakan potensi pembelajaran baru kepada pengguna (Stemler 1997: 339.359). Norhasim et al. (1996: 12) menyatakan bahwa kriteria perangkat lunak pembelajaran yang baik

harus terdiri dari beberapa hal yaitu, fleksible, mudah di update, isi atau content bahan yang berkaitan, kesahihan dan mudah digunakan, dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan hal yang utama dan isinya menyampaikan hal yang perlu diperhatikan untuk menjelaskan bahwa pembelajaran telah terlaksana. Pernyataan tujuan mempunyai dampak secara langsung terhadap penilaian pembelajaran siswa atau pembelajar individu.

2. Isi/ Content

Isi dari media pembelajaran interaktif harus diperhatikan karena isi ini yang menentukan hasil dari pembelajaran interaktif yang kita buat. Isi dari pembelajaram interaktif harus mengikuti tuntutan dan pedoman kurikulum dan standar mutu pembelajaran yang diterapkan oleh pemerintah. Materi-materi yang dimasukkan sebagai content harus memperhatikan urutan dan cakupan pembelajaran yang alami.

3. Navigasi

Navigasi merujuk pada cara bagaimana pengguna bergerak dalam suatu program pembelajaran yaitu mengetahui pada posisi mana dia berada. Navigasi dibutuhkan untuk memandu dan mengarahkan pelajar supaya mudah untuk mengambil informasi yang diinginkan.

4. Interaktif

Komputer memiliki banyak kelebihan sebagai media penyampaian pembelajaran hal ini dikarenakan sifat komputer yang memiliki kemampuan

interaktif. Perangkat pembelajaran interaktif di buat dengan tujuan untuk mempermudah pelajar atau pengguna, oleh sebab itu petunjuk-petunjuk dalam pembelajaran interaktif diusahakan semudah mungkin sehingga dapat dihasilkan pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan keperluan pelajar atau pengguna.

Kebebasan belajar merupakan salah satu kelebihan dari penggunaan pembelajaran multimedia interaktif, siswa dapat memilih materi yang hendak dipelajari terlebih dahulu sesuai dengan menu yang sudah disediakan, dengan begitu harapannya adalah dapat meningkatkan kognitif siswa.

5. *Antar Muka/ Interface.*

Untuk mempermudah proses pembelajaran dengan media interaktif perlu diperhatikan desain antar muka dari pembelajaran interaktif, karena antar muka adalah tempat berkomunikasi antara pelajar dan media pembelajaran. Desain antar muka menentukan tingkat penguasaan pelajar atau pengguna terhadap media belajar interaktif, semakin user friendly antar muka semakin mudah diakses oleh pelajar atau pengguna.

6. *Hyperlink*

Hyperlink pada media pembelajaran interaktif digunakan untuk menghubungkan konten-konten yang ada, sehingga konten-konten tersebut terintegrasi menjadi satu kesatuan. Dalam proses pembelajaran ada saatnya kita ingin melompat dari materi satu ke materi yang lain, atau kita ingin mendahulukan materi yang kita anggap penting bagi diri kita.

Konsep media pembelajaran interaktif ini sangat baik digunakan, dengan berbantuan komputer kita dapat belajar secara acak sesuai dengan keinginan kita.

Untuk memfasilitasi proses pembelajaran ini, *hyperlink* sangat berperan dalam perangkat media yang kita ciptakan.

7. Mudah digunakan/ *User Friendly*

Mudah digunakan merupakan hal yang berat dan penting dalam penilaian pembelajaran berbasis komputer, karena keseluruhan bahan perangkat lunak tidak dapat dilihat secara fisik. Mudah digunakan/*user friendly* menjadi hal yang utama dan penting dalam proses pembelajaran yang berbantuan komputer, yang pada kenyataannya semua materi yang hendak disampaikan tidak dapat dilihat secara nyata. Sehingga dalam penyusunannya perlu diperhatikan yang berupa petunjuk dengan bahasa yang mudah, jelas, tepat, dan ringkas.

2. Motivasi Belajar

a. Motivasi

Pembelajaran seni yang dilakukan dengan baik akan membantu perkembangan siswa pada mata pelajaran yang lain. Oleh karena itu, perlu dibangun sebuah motivasi belajar terhadap mata pelajaran seni budaya khususnya materi seni tari. Untuk memotivasi perkembangan fisik dan psikis, serta logika dan rasa anak secara berimbang di sekolah umum, pendidikan kesenian berfungsi sebagai; media bermain (rekreatif), media ekspresi, media kreativitas, media komunikasi, dan media pengembangan bakat (Syafi'i, 2006: 1.13-1.17).

Menurut Sudirman (1992: 74) mengemukakan bahwa motivasi adalah sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya sesuatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan

persoalan gejala kejiwaan, perasan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.

Secara umum, terdapat dua peranan penting motivasi dalam belajar, *pertama*, motivasi merupakan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar demi mencapai suatu tujuan. *Kedua*, motivasi memang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar, sehingga siswa yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energy yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar, (Eveline dkk, 2011: 51). Tindakan yang dilandasi motivasi meliputi pilihan atas tugas-tugas, upaya (fisik dan mental), ketekunan, dan prestasi (Dale H. Schunk, 2012 :80).

b. Belajar

Menurut Gates dalam bukunya Educational Psychology melalui Dakir (1993: 125) memberi definisi belajar sebagai berikut:

“Learning may be defined as the progressive change behavior which is associated on the one hand with successive presentation of a situation and on the other; with repeated effort of the individual to reach to it effectively”.

(belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan-perubahan tingkah laku yang saling berhubungan yang lebih maju dalam penampilannya pada situasi, dengan usaha-usaha yang berulang-ulang dan yang bersangkutan agar dapat mencapai keefektifannya).

Sedangkan menurut Ernest R. Hilgard (7:15): melalui Dakir (1993: 125) *“Learning is the process by which an activity originates or is Changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environments) as distinguished from changes by factors not attributable to training”.*

Pendapat tersebut pada dasarnya dalam bahasa Indonesia dapat dituliskan sebagai berikut: Seseorang dapat dikatakan belajar kalau dapat melakukan sesuatu dengan cara latihan-latihan sehingga yang bersangkutan menjadi berubah).

Seperti yang telah dipaparkan di atas, bahwa belajar adalah proses pendewasaan diri melalui transfer materi baik melalui media belajar kepada siswa ataupun transfer materi dari guru kepada siswa. Adapun hasil belajar yang diperoleh tergantung pada penerimaan materi masing-masing oleh siswa tersebut. Dikatakan sesuatu itu sebagai hasil belajar jika siswa yang bersangkutan mengalami perubahan, yaitu mempunyai sebuah pengetahuan yang lebih meningkat dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu.

c. Motivasi Belajar

Pendidikan seni budaya (kesenian) di sekolah umum seperti TK, SD, SMP, dan SMA secara konsep berorientasi pada proses” pendidikan melalui seni”. Untuk memotivasi perkembangan fisik dan psikis, serta logika dan rasa anak secara berimbang di sekolah umum, pendidikan kesenian berfungsi sebagai; media bermain (rekreatif), media ekspresi, media kreativitas, media komunikasi, dan media pengembang bakat (Syafi’I, 2006: 1.13-1.17).

Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, pengajar memiliki peran penting, antara lain :

1. Mengenal setiap siswa yang diajarkan secara pribadi. Dengan mengenal setiap siswa secara pribadi, maka guru akan mampu memperlakukan setiap siswa secara tepat.

2. Mampu memperlihatkan interaksi yang menyenangkan, interaksi yang menyenangkan ini dapat membuat suasana sehat dalam kelas, suasana yang menyenangkan dan sehat itu menimbulkan suasana yang mendukung untuk terjadinya belajar. Dengan demikian motivasi belajar siswa menjadi lebih baik.
3. Menguasai berbagai media dan teknik mengajar dan menggunakan secara tepat. Penguasaan berbagai metode dan teknik mengajar serta penerapannya secara tepat membuat guru mampu mengembalikan gairah belajar siswa.
4. Menjaga suasana kelas supaya para siswa terhindari konflik dan frustrasi. Suasana konflik dan frustrasi di kelas menimbulkan gairah belajar menurun.
5. Memperlakukan siswa sesuai dengan keadaan dan kemampuan. Sebagai kelanjutan dari pemahaman siswa secara pribadi, guru dapat memperlakukan setiap siswa secara tepat sesuai dengan hal yang diketahuinya dari tiap siswa.

Dengan menitik beratkan pada salah satu aspek pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi siswa yaitu penguasaan media dan teknik mengajar maka tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan motivasi siswa melalui pembuatan media belajar pada mata pelajaran seni budaya.

3. Sumber Belajar

Sumber adalah asal yang mendukung terjadinya belajar, termasuk sistem pelayanan, bahan pembelajaran dan lingkungan. Bidang ini tumbuh dari minat penggunaan bahan pembelajaran dan proses komunikasi. Menurut Barbara B. Seels dan Rita C. Richey dalam buku *Teknologi Pembelajaran* (1994: 13) mengatakan bahwa sumber belajar tidak hanya terbatas pada bahan dan alat yang digunakan dalam proses belajar-pembelajaran, melainkan juga tenaga, biaya dan

fasilitas. Sumber belajar mencakup apa saja yang dapat digunakan untuk membantu tiap orang untuk belajar dan menampilkan kompetensinya. (sumber ada yang dengan sengaja dikembangkan atau diusahakan dan ada yang dimanfaatkan karena telah tersedia seperti halnya lingkungan).

4. Media Pembelajaran

Media merupakan sebuah alat dimana sesuatu dapat dikatakan belajar maupun mengajar jika ada sebuah media. Adapun kata media itu sendiri berasal dari Latin, *Medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (pengantar sebuah pesan dari pengirim kepada penerima pesan). Menurut Sanaky (2013: 3) media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Jadi dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan, mengantarkan pesan-pesan pengajaran dari pendidik kepada peserta didik.

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tari kreasi ini adalah audio, media visual, dan media audio-visual. Media audio yang digunakan adalah lagu/ musik tari *Dadali Campeurnik*, media visual yang digunakan adalah gambar dan foto mengenai ragam gerak dan tata busana tari *Dadali Campeurnik*.

Proses belajar dapat dipengaruhi oleh lingkungannya, jika diselenggarakan disekolah maka proses tersebut dipengaruhi oleh murid, guru, perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pembelajaran, berbagai sumber belajar dan fasilitas. Perkembangan IPTEK pun mempengaruhi proses belajar karena semakin berkembangnya IPTEK, makin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam

pemanfaatan hasil teknologi dalam prosesnya. Guru sebagai mediator dalam proses pembelajaran juga dituntut untuk mampu menggunakan alat-alat yang tersedia untuk mengembangkan ketrampilan dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran.

5. Kurikulum SMK

SMK N 1 Pengasih adalah sekolah menengah kejuruan yang memiliki 6 kompetensi keahlian yaitu Multimedia, Akomodasi Perhotelan, Busana dan Butik, Administarasi Perkantoran, Akuntansi dan Pemasaran. Pada tiap-tiap jurusan memiliki kurikulum yang berbeda. Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan. Akan tetapi ada matapelajaran wajib yang harus ada di setiap jurusan, salah satunya adalah matapelajaran seni budaya. Berikut ini adalah contoh kurikulum program keahlian multimedia:

STRUKTUR KURIKULUM SMKN 1 PENGASIH

BIDANG KEAHLIAN : Teknik Teknologi dan Rekayasa

PROGRAM KEAHLIAN : Teknik Multimedia

MATA PELAJARAN		KELAS					
		X		XI		XII	
		1	2	1	2	1	2
Kelompok A (Wajib *)							
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	3	3	3	3	3	3
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	2	2	2	2	2	2
3	Bahasa Indonesia	4	4	4	4	4	4
4	Matematika	4	4	4	4	4	4
5	Sejarah Indonesia	2	2	2	2	2	2

MATA PELAJARAN		KELAS					
		X		XI		XII	
		1	2	1	2	1	2
6	Bahasa Inggris	2	2	2	2	2	2
Kelompok B (Wajib *)							
7	Seni Budaya	2	2	2	2	2	2
	a. Seni Tari	2	2	-	-	-	-
	b. Seni Rupa	-	-	2	2	-	-
	c. Seni Musik	-	-	-	-	2	2
8	Prakarya dan Kewirausahaan	2	2	2	2	2	2
9	Pendidikan Jasmani, Olah Raga & Kesehatan	3	3	3	3	3	3
Kelompok C (Peminatan)							
C1. Dasar Bidang Keahlian *)							
10	Simulasi Komunikasi Digital	2	2	2	2	-	-
11	Dasar Listrik	2	2	2	2	-	-
12	Dasar Pemrograman	2	2	2	2	-	-
C2. Dasar Program Keahlian							
13	Pemrograman Dasar	3	3	-	-	-	-
14	Penerapan Rangkaian Elektronika	2	2	-	-	-	-
15	Perencanaan dan instalasi sistem Audio Visual	2	2	-	-	-	-
16	Penerapan Sistem Radio dan Televisi	2	2	-	-	-	-
17	Perawatan dan Perbaikan Peralatan	9	9	-	-	-	-
C3. Paket Keahlian							
18	Simulasi Komunikasi Digital	-	-	10	10	14	4
19	Dasar Pemrograman	-	-	2	2	-	-
20	Dasar Listrik dan Elektronika	-	-	6	6	8	4
TOTAL		48	48	48	48	48	48

6. Standar Isi Seni Budaya SMA/SMK

Muatan seni budaya sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni.

Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Pendidikan Seni Budaya memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional.

Mata pelajaran Seni Budaya bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Memahami konsep dan pentingnya seni budaya

- b. Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya
- c. Menampilkan kreativitas melalui seni budaya
- d. Menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Ruang Lingkup mata pelajaran Seni Budaya meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Seni rupa, mencakup keterampilan dalam menghasilkan karya seni rupa murni dan terapan
- b. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, berkarya dan apresiasi karya musik
- c. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan eksplorasi gerak tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, berkarya dan apresiasi terhadap gerak tari

7. Pembelajaran Seni Budaya

Pembelajaran seni budaya menekankan pada pengetahuan dan kemampuan siswa maka metode pembelajaran difokuskan pada keaktifan siswa di kelas. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran yang bersifat induktif melalui kegiatan mengamati, bertanya, melakukan eksperimen untuk memperoleh informasi, mengasosiasi atau menghubungkan informasi yang diperoleh, dan mengkomunikasikan hasil temuan baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu peranan guru dalam pembelajaran adalah mengondisikan situasi pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat menstimulasi indra dan keingintahuan siswa (sumber buku seni budaya, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014:445).

Sesuai yang telah dipaparkan di atas maka penelitian ini menawarkan sebuah produk yang mendukung dengan keinginan pihak dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tersebut dengan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran seni budaya khususnya seni tari.

a. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pengertian pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Syah (2008: 10) pendidikan berasal dari kata “didik”, lalu kata ini mendapat awalan *me* sehinggamenjadi “mendidik”, artinya memelihara dan memberi latihan. Sedangkan mengajar adalah segenap aktivitas kompleks yang dilakukan guru dalam mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak sehingga terjadi proses pembelajaran, Nasution (1982: 8).

b. Pembelajaran Seni Budaya

Pembelajaran seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada sekolah tingkat SMA/MA/SMK se derajat dan termasuk di dalam kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013. Menurut Susanto (2013: 263), “pendidikan seni di sekolah, dapat dijadikan sebagai dasar pendidikan dalam membentuk jiwa

dan kepribadian, berakhlak mulia.” Pendidikan seni budaya pada dasarnya merupakan gabungan pendidikan seni yang sebelumnya merupakan mata pelajaran seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni keterampilan.

Menurut Sugihartono (2007: 80) pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran seni merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah formal dimulai dari jenjang pendidikan anak usia dini hingga sekolah menengah atas. Pendidikan seni Hikmawan (2014: 18) mengungkapkan bahwa pendidikan seni mengajarkan anak-anak bagaimana menjadi merdeka ketika berada dalam lingkungan yang terproteksi seperti rumah dan sekolah.

8. Seni Tari Nusantara

a. Tari

Menurut Wahyudiyanto (2008: 4) tari merupakan bagian dari konteks kebudayaan yang menyeluruh, tari dapat diwariskan melalui media pendidikan. Dengan melalui media pendidikan tersebut tujuan pelestarian kebudayaan yang dimaksud dapat terlaksana sesuai dengan apa yang diharapkan. Tujuan dari pembelajaran seni tari nusantara bukanlah menjadikan siswa menjadi seorang seniman atau menjadi seorang penari, akan tetapi pembentukan sikap, oleh gerak secara nyata melalui pembelajaran seni tari nusantara. Seni tari merupakan ekspresi jiwa manusia yang dituangkan melalui gerak (medianya adalah tubuh manusia) merupakan sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia.

Seni tari nusantara merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran seni budaya yang mana dalam dua semester memiliki jenis materi yang berbeda secara penyampaiannya. Materi yang pertama disampaikan dengan teori dan materi kedua disampaikan melalui praktik. Guru, materi ajar, metode, siswa dan lingkungan merupakan sebuah komponen pembelajaran baik pembelajaran seni tari maupun pembelajaran yang lainnya.

Komponen yang amat penting dalam sebuah proses pembelajaran adalah guru, karena kurikulum dan peserta didik dimentori oleh seorang guru. Ada tiga kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru, kompetensi tersebut adalah: kompetensi pribadi, kompetensi mata pelajaran, dan kompetensi profesional.

b. Tari Kreasi

Tari kreasi baru merupakan sebuah ungkapan seni yang tidak berpolakan tradisi, tetapi lebih merupakan suatu garapan tari yang baru yang tidak berpijak pada standar yang telah ada (Soedarsono, 1986: 95). Tari *Dadali Campeurnik* merupakan sebuah tari kreasi baru dan bentuk penyajiannya bisa individu (hanya ditarikan oleh penari wanita ataupun hanya ditarikan oleh laki-laki saja) bisa juga di tarikan secara berpasangan (wanita dan laki-laki) sesuai dengan gerakan masing-masing. Pengertian bentuk dapat digambarkan sebagai organisasi dari hasil kekuatan-kekuatan dari struktur internal tari. Bentuk tidak menunjuk pada bentuk gerakan tetapi lebih kepada hasil apa dari organisasi (Hadi, 1990: 142).

c. Tari *Dadali Campeurnik*

Tari *Dadali Campeurnik* merupakan tari kreasi baru dalam konteks pendidikan, yaitu tari yang dikreasikan oleh individu atau kelompok sebagai karya yang ditata dengan sentuhan atau citarasa baru. Tari *Dadali Campeurnik* adalah tari yang menggambarkan tentang burung garuda. Tema ini diambil sebagai simbol kesatuan bangsa, dalam koreografi tarian ini ada beberapa dasar tarian nusantara yang dikemas dalam satu tarian, dengan mengambil lagu Manuk Dadali (menggunakan lagu daerah Jawa Barat) sebagai pengiringnya.

Tarian ini juga mengusung tema berpasangan, akan tetapi dapat ditarikan hanya tunggal juga sesuai dengan gerakan yang sudah ada dalam suatu kondisi tertentu. Jika tarian ini akan ditarikan oleh dua orang penari, maka penarinya adalah laki-laki dan perempuan. Diharapkan dengan adanya tarian ini akan meminimalisir perbedaan gender dalam pelaksanaannya dan memudahkan pemilihan materi tari di sekolah, tarian ini memiliki dua gerakan yang berbeda yaitu gerakan untuk penari laki-laki dan gerakan untuk penari perempuan.

Tari *Dadali Campeurnik* merupakan tari pendidikan, karena fungsi dari tari *Dadali Campeurnik* adalah sebagai sarana yang dapat memberi nilai tambah bagi orang lain. Tari pendidikan artinya adalah baik dari bentuk dan isinya (*form and content*) harus disesuaikan dengan fungsi dan tujuannya, yaitu memberikan nilai untuk penggunanya. Dalam mencipta suatu karya tari, perkembangan individu dapat dipahami sebagai proses kreatif. Menurut Sayuti (2000: 2-3) ciri-ciri orang kreatif salah satunya keterbukaan terhadap pengalaman baru. Orang kreatif akan selalu menyukai pengalaman baru dan mudah bereaksi terhadap alternatif-

alternatif baru mengenai suatu keadaan. Ciri selanjutnya yaitu minat terhadap orang kreatif, maksudnya kemauan yang kuat untuk menciptakan suatu hal yang baru menghasilkan hasil kerja kreatif. Dengan kata lain, kreatifitas merupakan suatu daya cipta untuk bereaksi.

Menurut Ellfeldt terjemahan Murgiyanto (1997: 13) mengatakan bahwa proses kreatif adalah eksplorasi yang diteliti berhadapan dengan alternatif-alternatif serta tantangan pengambilan keputusan yang tidak berhenti. Sedangkan menurut Hadi (1983: 7) proses kreatif memiliki keluar biasaan sedemikian rupa sehingga dapat melahirkan karya seni yang unik, orisinil serta memiliki identitas tertentu. Ada dua teori tentang proses kreatif, yaitu teori Wallas dan teori tentang Belahan Otak Kanan dan Kiri. Wallas melalui Munandar (1999: 58-59) menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu:

1) Eksplorasi

Pada tahap ini adalah mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban bertanya kepada orang lain, dan sebagainya. Tahap ini dapat diartikan tahap eksplorasi, yaitu untuk mengenal dan memahami yang diamati.

2) Inkubasi

Tahap inkubasi adalah tahap untuk mencari dan menghimpun data atau informasi tidak dilanjutkan (individu seakan-akan melepas diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi “mengeramnya” dalam alam pra-sadar). Dalam tahap ini

merupakan proses timbulnya inspirasi yang merupakan titik mula dari suatu penemuan atau kreasi baru.

3) Iluminasi

Tahap ini merupakan tahap timbulnya “*insight*”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.

4) Verifikasi atau evaluasi

Tahap ini merupakan tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Teori yang diungkapkan Wallas diatas merupakan tahap dalam menghasilkan suatu produk. Produk dalam bidang seni yaitu suatu karya seni hasil buatan manusia yang mempunyai kualitas estetik dan dapat dinikmati serta memberi kesan kepada penonton. Menurut Rogers melalui Munandar (1999: 28) kriteria untuk produk kreatif adalah produk itu harus baru. Dan produk itu adalah hasil dari kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian tentang pengembangan media pembelajaran sudah banyak dilakukan, salah satunya adalah:

1. Pengembangan Media Interaktif dengan Model *ADDIE* untuk Pembelajaran Tari pada Siswa Sekolah Dasar , oleh D. Anggarini tesis S2 UPI. Hasil dari penelitian ini adalah produk yang berbentuk CD pembelajaran multimedia interaktif untuk anak Sekolah Dasar kelas 4, materi dalam CD pembelajaran multimedia interaktif tersebut adalah silat pedang, penelitian ini dilakukan

pada tahun 2012. Penelitian ini menjadi salahsatu acuan penelitian ini pada langkah-langkah pengembangan produk dengan menggunakan metode ADDIE.

2. Media Pembelajaran Interaktif Seni Tari Serimpi Menggunakan *Adobe Flash CS5*. Oleh Gasiyah pada seminar Nasional Universitas PGRI Yogyakarta 2015. Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan media pembelajaran dengan materi tari serimpi meliputi tutorial pembelajarannya, teori pendukungnya dan diakhiri dengan evaluasi. Tujuan pembuatan media pembelajaran ini untuk mempermudah transfer materi dalam proses belajar mengajar materi tari serimpi. Penelitian ini menjadi refrensi karena produk yang dikembangkan pada sama-sama menggunakan aplikasi *Adobe flash*.
3. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif CD TARA (Technology Arts Research Arrangement) Materi Lagu Mensahang Lah Mirah untuk Memperkuat Musikalitas Dan Nilai Karakter Siswa SMA oleh tara Dwipa M, Pd. Tahun 2018. Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan musikalitas siswa, sikap toleransi dan gotong royong melalui pembelajaran lagu daerah setempat. Materi lagu daerah diwujudkan dalam bentuk aransemen musik berupa partitur lagu yang disusun dalam media pembelajaran. Dukungan yang diambil dalam penelitian ini adalah cara perhitungan dan pengolahan data yang dilakukan.
4. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tari Kondan untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat oleh putri Rahmawati, M. Pd. tahun 2018. Hasil dari penelitian ini adalah media

pembelajaran yang dibuat untuk materi tari daerah setempat tingkat SMP atau sederajat, dengan mengemas materi ajar dalam bentuk media pembelajaran agar siswa lebih mudah mengakses dan mempelajari materi. Referensi yang didapat pada penelitian ini adalah model pengembangan media yang dilakukan.

5. Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Berbasis Pendidikan Budaya dan Karakter pada Mata Pelajaran IPS Kelas V oleh Nurudin tahun 2017. Hasil penelitiannya adalah media pembelajaran yang berisi tentang materi pengetahuan sosial yang singgungkan dengan pendidikan budaya, diharapkan dengan pembelajaran berbasis pendidikan budaya, siswa menjadi lebih termotivasi karena pembelajaran menjadi menyenangkan dan secara tidak langsung mendapatkan transfer pendidikan karakter melalui pendidikan budaya tersebut. Dukungan yang didapat dalam penelitian ini adalah objek materielnya sama-sama menggunakan pendidikan budaya.
6. Pengembangan Multimedia Interaktif Model ADDIE untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X-1 Semester Genap di Sman 1 Sukasada, Buleleng, Bali oleh I Wayan Budiarta Jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Hasil dari penelitian ini berupa produk yang berbentuk CD pembelajaran multimedia interaktif. Penelitian ini bertujuan mengetahui rancang bangun multimedia intaraktif dan keefektifan penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X1 di SMA N 1 Sukasada. Sumbangsih penelitian ini adalah langkah-langkah penelitiannya karena model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian pengembangan ADDIE.

7. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model oleh I Made Tegeh, I Made Kirna dari Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Hasil penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan model ADDIE. Referensi yang didapat dalam penelitian ini adalah alur penelitiannya karena model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian pengembangan ADDIE.

8. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Menggunakan Autoplay Media Studio 7.5 Pada Pokok Bahasan Karburator Di SMK Muhammadiyah 6 Rogojampi Banyuwangi. oleh Syukron Fauzi. Tahun 2013. Hasil penelitian pengembangannya adalah media pembelajaran autoplay media studio 7.5, menghasilkan buku manual sebagai buku panduan pengoperasian media pembelajaran autoplay media studio 7.5 dan mengetahui kelayakan pengembangan media. Kegunaan dari penelitian ini adalah penyampaian deskriptif penelitiannya karena pengembangan ini menggunakan metode pengembangan bersifat deskriptif dengan model ADDIE.

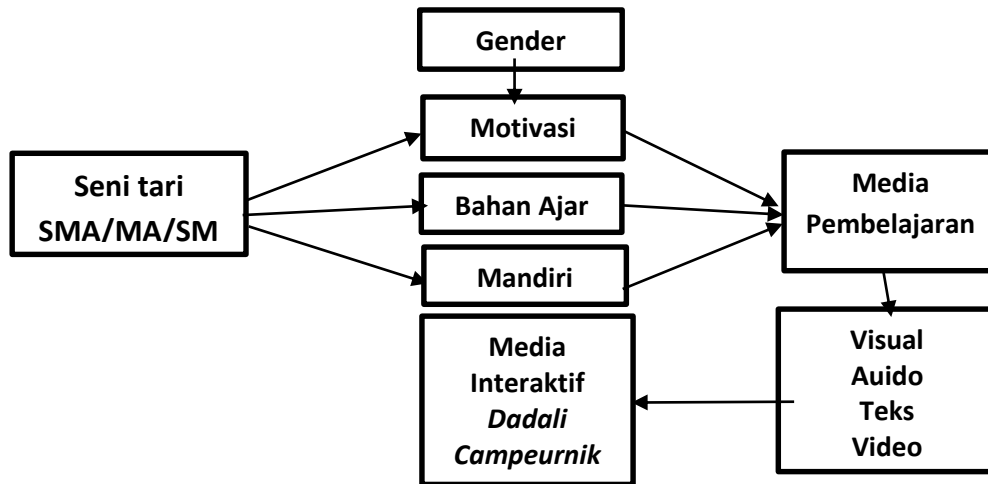
9. Pemanfaatan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Macromedia Flash 8 Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sifat Mekanik Bahan Kelas X Tkj 2 SMK Batik Perbaik Tahun Pelajaran 2011/2012 oleh Widi Hardiyanto. tahun 2012. Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini adalah mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran Fisika berbasis Macromedia Flash 8 pada pokok bahasan Sifat Mekanik Bahan. Subyek penelitian ini adalah siswa

kelas X TKJ 2 semester 2 SMK Batik Perbaik Tahun Pelajaran 2011/2012. Penelitian ini menjadi referensi karena tujuan yang sama sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

10. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI IPA I SMA Negeri 2 Ambon oleh Vabio Christofel Nanulaitta, tesis tahun 2010. Hasil penelitiannya adalah multimedia sebagai alat bantu strategi penyampaian pesan pembelajaran yang baru dalam pembelajaran bahasa Inggris. Maksud penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah untuk memotivasi pembelajaran. Penelitian ini menjadi referensi karena produk yang dikembangkan pada sama-sama merancang media pembelajaran berbasis multimedia ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

C. Kerangka Pikir

Multimedia pembelajaran interaktif di dalam mata pelajaran seni budaya merupakan sumber belajar untuk memaksimalkan proses transfer materi kepada siswa. Dengan diciptakannya multimedia interaktif diharapkan tingkat keinginan belajar pada siswa meningkat dan meningkatkan motivasi siswa. Berdasarkan fungsinya multimedia pembelajaran interaktif disini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa, adapun yang ditampilkan dalam multimedia pembelajaran interaktif ini adalah gambar-gambar visual, video, audio, dan teks.



Gambar 01. Skema Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

1. bagaimana media pembelajaran yang baik menurut ibu Ismiyati?

Media pembelajaran dikatakan baik, jika dapat mengatasi masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran disekolah, salah satunya adalah meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. mengapa motivasi siswa kurang baik untuk mengikuti Mata pelajaran seni budaya dengan materi seni tari nusantara yang merupakan pelajaran praktek?

Karena kecenderungan mengekspos wanita dalam pelaksanaannya sehingga siswa laki-laki sebagian besar kurang berminat mengikuti pelajaran praktek.

3. apa harapan ibu dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif tari *Dadali Campeurnik*

Harapan saya dengan adanya multimedia interaktif tari *Dadali Campeurnik* ini diharapkan siswa dapat mengapresiasi bahwa tari nusantara juga bersifat *unisex*, dalam satu iringan tari dapat dibuat tari *maskulin* dan *feminim*.