

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas mengajar guru dapat diperbaharui melalui media ajar dan upaya pembaharuan sistem pendidikan yang sudah ada dan sedang berlangsung. Penguasaan kompetensi guru menjadi sesuatu yang sangat penting dalam sebuah perubahan dan pembaharuan sistem.

Menurut Barlow (Sugihartono dkk, 2007: 87) pengetahuan (*knowlage*), sikap (*attitude*), dan keterampilan (*skill*) yang sesuai dengan bidang pekerjaannya harus dimiliki seseorang agar dapat melakukan sesuatu di dalam sebuah kegiatan yang berlangsung. Kompetensi profesional guru merupakan kemampuan dan kewenangan guru dalam menjalankan profesi keguruannya, oleh karena itu guru yang profesional berarti guru yang mampu melaksanakan tugas keguruannya dengan kemampuan tinggi (profesional) yang dituntut untuk memiliki kecakapan psikologis yang meliputi kompetensi kognitif guru, kompetensi afektif guru, dan kompetensi psikomotorik guru.

Adapun kompetensi guru yang dimaksud adalah: kinerja, penguasaan, landasan professional/ akademik, penguasaan keterampilan/ proses kerja, penguasaan penyesuaian internasional, dan kepribadian (departemen Pendidikan Nasional, 2003. Undang-undang 20 tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta; depdiknas). Apabila dilihat dari kompetensi yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka kompetensi yang dimiliki seorang guru dapat dimaknai sebagai sebuah gambaran tentang apa yang harus dapat dilakukan

seorang guru di dalam menjalankan pekerjaannya, baik berupa perilaku, berkegiatan, maupun hasil yang dapat ditunjukkan.

Mengelola pembelajaran yang mendidik serta menyenangkan adalah salah satu cara agar siswa dapat mengalami perubahan, baik perubahan intelektual, moral, maupun sosial. Itu semua merupakan kompetensi yang harus dikuasai oleh setiap guru. Menurut Adams dan Dykey dalam Hamalik (2002: 48) peranan guru dalam proses belajar sangatlah penting, yaitu: Guru sebagai pengajar, guru sebagai pemimpin kelas, guru sebagai pembimbing, guru sebagai pengatur lingkungan dan masih banyak yang lainnya.

Adapun yang berkaitan dengan kualitas pendidikan menurut Kunandar (2007: 40) salah satu yang menentukan mutu pendidikan adalah guru karena guru langsung berhadapan dengan peserta didik di kelas melalui proses belajar mengajar. Melalui proses pembelajaran, siswa harus berinteraksi dengan lingkungan yang diatur oleh guru guna mencapai sebuah tujuan yang diharapkan. Pengoptimalan belajar mengajar di sekolah bisa melalui pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di sekolah dan perlu diperhatikan proses pembelajarannya yang merupakan proses transfer ilmu.

Proses belajar yang optimal dapat menggunakan media pembelajaran yang mudah dalam penggunaannya untuk menyalurkan pesan oleh guru kepada siswa. Setelah proses tersebut diharapkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dapat terangsang sesuai dengan yang diharapkan. Dengan adanya media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menambah waktu siswa untuk belajar. Salah satu alasan dibuatnya multimedia

interaktif ini adalah agar guru memiliki metode lain/ metode tambahan dalam mentransfer materi ajar kepada siswa, mengingat metode ceramah menjadi salah satu metode yang membosankan untuk siswa. Menurut Syah (2008: 203) mengatakan metode ceramah atau kuliah (*lecture method*) adalah sebuah cara melaksanakan pengajaran yang dilakukan guru secara monolog dan hubungan satu arah (*one way communications*). Aktivitas siswa dalam pengajaran yang menggunakan metode ini hanya menyimak sambil sesekali mencatat. Meskipun begitu, para guru yang terbuka kadang-kadang memberi peluang bertanya kepada sebagian kecil siswanya.

Teknologi merupakan sebuah pelengkap untuk sistem pembelajaran, fenomena ini harus disadari oleh seorang guru pendidikan seni. Dengan adanya/ hadirnya teknologi diharapkan akan membantu memaksimalkan kegiatan belajar mengajar ke arah yang lebih baik untuk sebuah pembaharuan sistem. Fungsi teknologi disini adalah sebagai pelengkap dalam pemanfaatan dan bukan sebagai pengganti sistem yang sudah ada. Interaksi yang dilakukan oleh seorang guru dan siswa diharapkan menjadi sesuatu yang menyenangkan. Karena dengan interaksi yang dibangun oleh guru dan siswa yang sifatnya menyenangkan diharapkan akan berdampak pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa.

Sesuai dengan yang terjadi di lapangan dalam dimensi pedagogis, pendidikan seni budaya memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural (Sachari, 2006: 2). Masalah kompleks yang dimiliki di dalam materi seni tari merupakan materi di dalam mata pelajaran seni budaya dan termasuk ke dalam mata pelajaran teori, akan tetapi pada pelaksanaannya di lapangan materi seni

tari juga merupakan materi yang di praktekan, karena pada kurikulum 2013 untuk kelas X mata pelajaran seni budaya di semester ganjil pelaksanaanya adalah secara teori, dan di semester genap pelaksanaannya adalah praktek.

Pemilihan metode pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran harus difikirkan dan dipertimbangkan dalam mata pelajaran seni budaya terutama pada bagian materi seni tari. Karena tingkat apresiasi siswa, minat dan bakat siswa terhadap materi seni tari yang ada di dalam mata pelajaran seni budaya ini sangat berbeda. Penyampaian materi seni tari yang sebelumnya biasanya menggunakan metode ceramah dan tidak jarang sangat membosankan untuk siswa, maka dengan adanya multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi tari yang sifatnya teori di semester ganjil. Karena di dalam multimedia pembelajaran yang akan ditawarkan ini mencakup latar belakang seni tari, deskripsi tari, jenis tari, tema tari, dasar tari, fungsi tari, simbol dalam tari, nilai estetis dalam tari.

Materi seni tari dalam mata pelajaran seni budaya merupakan ilmu yang kompleks karena di dalamnya mencakup teori dan praktek. Maka pemilihan media dan metode pembelajaranpun harus tepat. Melalui media pembelajaran yang tepat, materi yang kompleks dapat dipilah dan diklasifikasikan sesuai dengan pemahaman siswa, dengan pertemuan 2 jam pelajaran setiap minggunya dirasa sangat kurang dalam proses penyampaian materi secara praktek pada semester genap, sehingga pemakaian media pembelajaran interaktif adalah salah satu alternatif untuk mengatasi masalah-masalah yang ada.

Program Pembelajaran Interaktif berbasis computer memiliki nilai lebih, dibanding bahan pembelajaran tercetak biasa. Pembelajaran Interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Ada tiga fungsi media (termasuk internet) di dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai suplemen, komplemen, dan substitusi (Darmawan, 2014: 55-58).

1. Suplemen (tambahan)

Bahan belajar *e-learning* berfungsi sebagai suplemen (tambahan), apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Walaupun materi pembelajaran elektronik berfungsi sebagai suplemen, para guru tentunya akan senantiasa mendorong, menggugah, atau menganjurkan para peserta didiknya untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang telah disediakan.

2. Komplemen (pelengkap)

Bahan ajar dalam hal ini berfungsi sebagai komplemen (pelengkap), apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) yang bersifat *enrichment* atau *remedial* bagi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

3. Substitusi (Pengganti)

Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran/perkuliahan kepada para mahasiswanya. Tujuannya adalah untuk membantu mempermudah para mahasiswa mengelola kegiatan pembelajaran/ perkuliahannya sehingga para mahasiswa dapat menyesuaikan waktu dan aktivitas lainnya dengan kegiatan perkuliahannya. Hal ini dirasa dengan mempertimbangkan kemajuan teknologi dan zaman dan mengembangkan metode ini untuk digunakan di sekolah menengah atas sederajat mengingat internet dan kemajuan teknologi lainnya adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dari manusia (siswa).

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari penelitian ini adalah membuat media pembelajaran interaktif yang menarik sebagai media pembelajaran mandiri siswa yang berisi materi tari nusantara dan deskripsi tentang yang berkaitan dengan tari yang akan dijadikan materi di dalam media interaktif tersebut. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi, minat dan apresiasi siswa SMA/MA/SMK sederajat dalam mempelajari seni budaya khususnya materi seni tari.

Mata pelajaran seni budaya khususnya materi seni tari sebagian besar berupa praktek dan sulit jika penyampaianya melalui kata-kata atau tulisan, maka menggunakan media audio visual untuk menjelaskan hal-hal praktis melalui tampilan gambar, video, suara, dan teks/ tulisan akan menambah tingkat pemahaman siswa. Keterbatasan jam belajar (praktek) di sekolah untuk mata pelajaran seni budaya khususnya materi seni tari dapat diatasi dengan media

interaktif, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri baik di dalam maupun di luar sekolah.

Adapun untuk materi yang akan dipilih dalam media belajar interaktif adalah tari *Dadali Campeurnik*. Tari *Dadali Campeurnik* merupakan tari kreasi baru yang tercipta melalui proses kreatif dengan memperbaharui dan menata ulang dasar gerak dan ragam gerak tari yang sudah ada pada tarian aslinya, yaitu tari *Manuk Dadali*. Alasan pengembangan tari *Manuk Dadali* menjadi tari *Dadali Campeurnik* adalah sebagai berikut.

1. Tari *Manuk Dadali* hanya menggunakan dasar tari Sunda dan tidak memiliki ragam gerak yang paten.
2. Judul tari *Manuk Dadali* mengikuti judul musik pengiringnya yaitu lagu daerah Jawa Barat *Manuk Dadali*, sehingga dirasa tidak memiliki kekhasan pada judul tari.
3. Belum adanya kostum yang menjadikan ciri khas tarian *Manuk Dadali*.
4. Tari *Manuk Dadali* hanya menggunakan satu pijakan gerak.
5. Tari *Manuk Dadali* hanya diketahui masyarakat Jawa Barat.
6. Belum adanya patokan gerak tari yang paten.

Banyaknya minat masyarakat Jawa Barat terhadap tari *Manuk Dadali* dan tingkat apresiasinya yang sangat tinggi mendorong penelitian ini untuk memperbaharui tari *Manuk Dadali* menjadi tari *Dadali Campeurnik*. Sangat disayangkan jika dari tarian yang sedang diminati masyarakat tersebut tidak memiliki ke khasan atau ciri khas baik pada ragam tari, judul tari, maupun kostum tarinya, sehingga diharapkan dengan adanya pembaharuan tari *Manuk Dadali*

yang awalnya hanya diketahui dan diminati oleh masyarakat Jawa Barat setelah melalui transformasi menjadi tari *Dadali Campeurnik* dapat tersebar luas se nusantara karena pijakan gerakannya telah mengalami pembaharuan yaitu kumpulan dari beberapa dasar gerak tari yang ada di nusantara dan tidak hanya gerak dasar tari dari Jawa Barat saja.

Tari *Dadali Campeurnik* tercipta melalui proses kreatif dengan tari *Manuk Dadali* sebagai rangsangan awal, selain itu tari *Dadali Campeurnik* sudah melalui proses *publish* di beberapa daerah. Adapun daerah tersebut adalah:

1. Yogyakarta (tari *Dadali Campeurnik* dalam uji pentas mata kuliah penciptaan tari pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta bulan Juli 2017 di Laboratorium Karawitan Fakultas Bahasa dan seni).
2. Yogyakarta (tari *Dadali Campeurnik* proses uji coba untuk anak sekolah dasar kelas 5 dalam ekstra kulikuler di Sekolah Dasar Adi Sucipto 01 pada smester ganjil tahun 2017).
3. Yogyakarta (tari *Dadali Campeurnik* menjadi materi dalam ekstrakulikuler tari di SMPN 1 Gamping semester genap tahun 2018)
4. Yogyakarta (tari *Dadali Campeurnik* menjadi materi dalam ekstrakulikuler tari di SMP 1 Muhammadiyah Godean semester genap 2018).
5. Magelang (tari *Dadali Campeurnik* tampil dalam festival lima gunung pada Agustus 2017 di Dusun Gejayan, Pakis, Magelang).
6. Magelang (tari *Dadali Campeurnik* pentas kolaborasi bersama Endah Laras di lereng gunung merbabu pada bulan September 2017).

7. Purworejo (tari *Dadali Campeurnik* menjadi bintang tamu dalam acara peringatan hari ulang tahun Republik Indonesia ke-27 di SMA Negeri 8 Purworejo dan lomba tari kreasi baru tingkat SMA/MA/SMK/ sederajat se-Kedu, dengan tema “Actions For Indonesia” pada tanggal 11 September 2017).
8. Pandeglang- Banten (tari *Dadali Campeurnik* proses uji coba untuk anak sekolah menengah pertama kelas VII dalam ekstra kulikuler di Sekolah Menengah Pertama Negeri 02 Sumur pada smester ganjil tahun 2017).

Tari *Dadali Campeurnik* telah melalui proses uji coba dalam bentuk praktek dari berbagai usia mulai dari tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas dan tingkat mahasiswa. Hasil dari percobaan tersebut yang lebih tepat untuk menarik tarian *Dadali Campeurnik* adalah untuk usia sekolah menengah atas sederajat.

Alasan mengangkat tari *Manuk Dadali* menjadi tari *Dadali Campeurnik* adalah untuk memberikan penegasan terhadap komponen penting pada serangkaian tari dan menciptakan ciri khas yang nantinya akan menjadi identitas tari tersebut tanpa meninggalkan asal usul terciptanya tari yang terdahulu. Penciptaan merupakan suatu proses yang diawali dengan timbulnya sesuatu dorongan yang dialami oleh seorang seniman (Djelantik, 1999: 74). Datangnya sebuah dorongan bisa disebabkan dari luar, contohnya pesan yang terdapat pada sebuah karya oleh orang lain. Bisa saja dorongan itu adalah sesuatu yang terjadi diluar seorang seniman. Misalkan sebuah peristiwa yang mengesankan.

Seperti yang diungkapkan novelis Prancis Malraux, seorang pencipta memberikan dunia pengalamannya, mengambil posisi dan mengontrol dari apa yang ia lihat dan menjadi sesuatu yang dijadikan (*reductions*) dan merubah bentuk metamorphosis yang hasilnya sesuatu kesatuan yang utuh (Hawkins terjemahan Hadi, 1990: 12). Pada hakikatnya, semua seni termasuk seni tari bermaksud untuk dikomunikasikan kepada masyarakat (Hadi, 2005: 20).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diangkat, antara lain:

1. Metode penyampaian materi seni tari pada mata pelajaran seni budaya yang sudah ada dianggap biasa oleh siswa.
2. Kurangnya media pembelajaran untuk matapelajaran seni budaya di tingkat SMA atau sederajat.
3. Kurangnya minat siswa laki-laki terhadap materi seni tari dalam mata pelajaran seni budaya.
4. Variasi media pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar sekaligus menjadi sarana siswa untuk belajar secara mandiri dirasa kurang.
5. Kurangnya jam pelajaran untuk matapelajaran seni budaya di tingkat SMA atau sederajat.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dengan identifikasi masalah yang telah di paparkan, maka penelitian ini membatasi masalah dalam penggunaan media pembelajaran yang

berbentuk media pembelajaran interaktif di SMA/MA/SMK sederajat pada materi seni tari di dalam mata pelajaran seni budaya yang mencakup apresiasi tari yang ada di dalam materi tari pada mata pelajaran seni budaya dan pengetahuan umum tentang tari nusantara untuk peningkatan motivasi siswa terhadap mata pelajaran seni budaya materi seni tari.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif tari *Dadali Campeurnik* dalam mata pelajaran seni budaya di sekolah yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah dalam pembelajarannya?
2. Bagaimana meningkatkan motivasi belajar siswa melalui multimedia pembelajaran interaktif yang diberikan kepada siswa SMA/MA/SMK sederajat?

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk adalah

1. Mengembangkan produk berupa media pembelajaran untuk pembelajaran seni tari dalam mata pelajaran seni budaya di sekolah yang sesuai dengan standar isi dan dapat digunakan untuk mengatasi masalah dalam pembelajarannya.

2. Menerapkan materi tari dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif terhadap siswa. Produk yang berbentuk multimedia pembelajaran interaktif ini ditujukan untuk SMA/MA/SMK sederajat.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan adalah bahan ajar mata pelajaran seni budaya materi seni tari yang dikemas dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif. Materi yang akan diajarkan adalah tari dadali campeurnik. Tarian ini termasuk ke dalam jenis tari kreasi baru yang diciptakan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk menari. Mata pelajaran tari selalu dipandang siswa sebagai kegiatan yang bersifat *feminisme*, oleh karena itu diciptakan sebuah tarian yang dapat ditarikan oleh siswa laki-laki maupun perempuan.

Materi ajar yang digunakan menyesuaikan dengan kurikulum satuan pendidikan tingkat SMA atau sederajat dengan menurunkan tingkat kesulitan tarian untuk mempermudah siswa awam menerima materi tersebut. Media pembelajaran tersebut berisi tentang materi pengantar, video pembelajaran, bentuk pola lantai, rias busana dan evaluasi. Media pembelajaran tersebut nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran mandiri, agar siswa dapat belajar di luar jam pelajaran sekolah.

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah:

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran Seni Budaya khususnya materi Seni

Tari melalui kemajuan teknologi yang akan diciptakan. Sedangkan secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

- a. Guru mata pelajaran seni budaya, dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk bahan pertimbangan dalam penelitian tindakan kelas, kemudian media ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran seni budaya khususnya materi seni tari nusantara yang lebih efektif dan efisien.
- b. Siswa tingkat SMA/MA/SMK sederajat, diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk kegiatan belajar mandiri.
- c. Kepala sekolah yang memiliki wewenang, dapat merekomendasikan multimedia interaktif ini kepada guru sebagai bahan ajar guna memperbaharui bahan ajar yang sebelumnya untuk peningkatan kualitas kegiatan belajar dan mengajar.

H. Asumsi Pengembangan

Mata pelajaran seni budaya materi seni tari sering dipandang sebelah mata oleh siswa laki-laki. Kurangnya minat tersebut disebabkan oleh kurangnya motivasi siswa khususnya siswa laki-laki, karena seni tari dianggap identik dengan *feminisme*. Kurangnya bahan ajar tarian yang bersifat *masculin* juga menjadi salah satu alasan kurang populernya tarian bergenre laki-laki sebagai materi ajar di sekolah. Alasan tersebut melatar belakangi terciptanya produk media pembelajaran yang dapat mencakup materi pembelajaran seni tari untuk masing-masing genre. Tarian dadali campeurnik adalah tarian berpasangan laki-laki dan perempuan akan tetapi dalam pelaksanaannya dapat dilakukan secara

berpasangan maupun individu laki-laki maupun perempuan. Tarian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif materi pembelajaran seni tari pada matapelajaran senibudaya di sekolah tanpa mengesampingkan salah satu gender. Setelah tarian terbentuk lalu disusun menjadi sebuah media pembelajaran untuk mengefektifkan transfer materi. Media ini dibuat sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah kurangnya minat siswa laki-laki dalam pembelajaran seni tari.

Alasan lain yang menjadi latar belakang dibuatnya media pembelajaran ini adalah untuk mengatasi keterbatasan jam mengajar pada mata pelajaran seni budaya. Agar siswa dapat belajar secara mandiri di luar jam belajar mengajar. Media pembelajaran ini akan dikemas dalam bentuk cd pembelajaran untuk memudahkan proses belajar siswa.