

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Globalisasi telah menjadi suatu kenyataan hidup bahkan suatu kesadaran baru bagi setiap manusia yang ada di bumi. Proses globalisasi tidak dapat diabaikan oleh setiap masyarakat dan bangsa di dunia ini. Tidak ada satupun manusia, masyarakat dan bangsa yang akan luput dari pengaruh globalisasi, termasuk Indonesia. Globalisasi berpengaruh pada perkembangan teknologi dan informasiserta segi-segi kehidupan lain yang ada di Indonesia. Globalisasi diasumsikan sebagai pengaruh yang tak dapat dicegah dan kemudia diterima sebagai suatu pandangan yang sah yang harus diterima, sesuatu yang sesungguhnya merupakan mistifikasi dari kesadaran budaya menjadi ideology. Ini merupakan tantangan eksternal yang harus dihadapi dengan bijak (Rohidi,2014:106).

Berbagai analisis para ahli telah menyajikan dan mengidentifikasi berbagai kekuatan global yang pada umumnya bertumpu pada empat hal, yakni (1) kemajuan IPTEKS terutama dalam bidang informasi serta inovasi-inovasi baru dalam teknologi yang mempermudah kehidupan manusia, (2) perdagangan bebas yang ditunjang oleh kemajuan IPTEKS, (3) kerjasama regional dan internasional yang telah menyatukan kehidupan berusaha dari bangsa-bangsa tanpa mengenal batas Negara, dan (4) meningkatnya kesadaran terhadap hak-hak asasi manusia serta kewajiban manusia di dalam kehidupan bersama, dan sejalan

dengan itu semakin meningkatnya kesadaran bersama dalam alam demokrasi (Tilaar, 1999).

Manusia sebagai makhluk sosial merasa dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan teknologi dengan mengambil dampak positif yang ada. Perkembangan teknologi memiliki dampak positif dan negatif bagi kehidupan manusia. Mengikuti perkembangan teknologi memiliki keuntungan yang sangat besar. Adapun begitu dengan mudahnya informasi apapun dengan mudah didapatkan. Selain dampak positif, ada pula dampak negatif yang harus dihindari agar tidak terbawa dengan kejamnya perkembangan teknologi yang ada. Artinya segi positif maupun negatif yang ada pada perkembangan teknologi tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan bagi kemaslahatan manusia.

Kemajuan teknologi juga mempengaruhi perkembangan dunia pendidikan khususnya pada pendidikan seni. Adanya teknologi yang canggih seperti *gadget* membuat siswa dengan mudah memperoleh informasi apa saja melalui internet. Nader Barzegar, et. al (2012) menambahkan bahwa melalui penggunaan teknologi elektronik seperti komputer dan penggunaan multimedia pada proses pembelajaran akan memberikan dampak positif dalam memotivasi siswa. Pendidikan seni sudah saatnya memanfaatkan peran teknologi sebagai media pembelajaran seni, baik itu pembelajaran apresiasi maupun kreasi.

Pada sisi yang lain, keberadaan seni tradisi saat ini mulai kurang diminati generasi muda. Mereka lebih menyukai budaya pop baik dari budaya sendiri maupun budaya dari luar. Kondisi semacam ini berangsur-angsur secara tidak

sadar akan menghilangkan jati diri bangsa sendiri. Suatu kenyataan yang tidak dapat di elakan justru generasi muda yang belajar seni tradisi Indonesia adalah generasi muda dari mancanegara melalui jalur pendidikan formal dan non formal. Oleh sebab itu perlu mengemas seni nusantara menjadi paket materi pembelajaran baik dalam bentuk modul, film, dan yang lain yang menarik bagi peserta didik. Kemasan materi pembelajaran berisi seni tradisi nusantara atau kemasan seni kontemporer yang dikembangkan dari roh seni tradisi nusantara yang menarik untuk membentuk karakter peserta didik cinta pada budaya sendiri. Menurut Crobach (dalam Rohidi 2014) dijelaskan bahwa karakter sebagai aspek kepribadian terbentuk oleh kebiasaan dan gagasan sebagai suatu yang berkaitan erat.

Pengetahuan siswa terhadap kesenian tradisional semakin rendah karena mereka lebih memilih mencari hal yang lagi menjadi *trend* saat ini dibandingkan harus mencari informasi tentang keberadaan seni tradisional yang belum terangkat ke permukaan. Contohnya di era sekarang, siswa lebih menyukai tarian modern seperti gerakan K-Pop (Korean Pop). Konsumsi budaya Korean Pop terjadi pada sebagian besar siswa SMP. Fakta ini sudah dibuktikan melalui tahap observasi yang telah dilakukan. Selain itu berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Ni'Matus Sholihah (2018), siswa mulai masuk di kalangan siswa MTs/SMP ketika banyaknya penayangan artis-artis Korea di beberapa sosial media seperti, *Facebook, Twitter, Youtube*, serta beberapa media cetak.

Selain itu, pada wawancara yang telah dituliskan dalam penelitiannya Ni'Matus juga menjelaskan bahwa alasan siswa menyukai K-Pop karena ketertarikan ketika melihat *dance* bagus dan kompak. Hal tersebut juga terlihat siswa sering secara berkelompok menyanyikan lagu Korea dan diikuti dengan gerakan tari yang ada dalam video lagu tersebut. Hal tersebut memperlihatkan kurangnya perhatian dan kecintaan terhadap adanya kebudayaan tradisional sendiri. Bagaimana Tari Bedana dikemas dalam paket pembelajaran populer yang menarik bagi peserta didik. Oleh sebab itu perlu pengemasan materi tari Bedana dengan memanfaatkan teknologi modern yang menarik dan dapat dipelajari peserta didik secara mandiri.

Pengaruh budaya global terhadap budaya lokal merupakan suatu serangan terhadap keadaan identitas suatu bangsa. Wajar saja jika salah satu kebudayaan Indonesia diambil oleh negara lain. Hal ini dikarenakan kurangnya perhatian dan pengetahuan generasi bangsa Indonesia terhadap warisan budayanya sendiri. Oleh sebab itu diperlukan usaha-usaha agar supaya budaya dan identitas bangsa akan tetap hidup dan berkembang dalam budaya global (Tilaar, 1999). Sebagai generasi muda yang berkarakter, siswa dituntut untuk mengetahui dan mengapresiasi kesenian khususnya tarian tradisional yang dimiliki negaranya sendiri. Pendapat pendapat Rohidi (2014: 160) Mengutip Herbert Read (1970) *that art should be the basis of education*. Pendidikan seni adalah pendidikan yang akan membawa kebanggaan dan keagungan jasmani dan rohaniah, oleh sebab itu seni seharusnya menjadi dasar pendidikan.

Pendidikan memiliki peran penting dalam mewujudkan Indonesia menjadi salah satu negara maju di dunia. Pendidikan merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam masyarakat kecil yang disebut kelas. Interaksi antara guru dan siswa dalam kelas hendaknya memperhatikan budayadi sekitarnya. Dalam proses interaksi ini, terjadi transformasi budaya dari generasi tua (guru) kepada generasi muda (peserta didik/siswa). Kelas sebagai tempat terjadinya proses kebudayaan harus dikondisikan agar transfer budaya tersebut dapat berjalan dengan baik. Peningkatan motivasi mengajar dan motivasi belajar harus terus dikembangkan agar proses pembudayaan dapat berjalan dengan baik. Tanpa kesadaran, tanggung jawab, dan kerja keras proses pembudayaan melalui pembelajaran tersebut tidak akan berjalan dengan baik.

Melalui pembelajaran, dapat diupayakan perubahan yang efektif pada perilaku dan potensi manusia sebagai hasil dari penguatan saat latihan dan pengalaman. Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang dinamis akan mendorong siswa untuk mengikuti dan memanfaatkan secara tepat perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (Mulyasa, 2006). Pendidikan sekarang ini banyak mengembangkan intelektual kurang memperhatikan memperhatikan keluhuran budi yang berdampak kepincangan hidup kemanusiaan. Ilmu pengetahuan ada dua jenis yaitu pengetahuan yang mengembangkan intelektual dan pengetahuan yang mengembangkan budi pekerti yang keduanya tercakup dalam “sastra gending” merupakan wujud dari akal dan budi (Ki Hajar D. 2013)

Menurut Rusman (2011:379), kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan dimana pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional baik oleh guru maupun siswa. Pada sisi lain, Martono (2009) menyatakan bahwa pendidikan sebagai proses kebudayaan mengakui bahwa anak atau individu memiliki potensi yang berbeda-beda untuk dikembangkan kepribadiannya menjadi dewasa. Dalam proses interaksi ini terjadi transformasi budaya dari generasi tua, yaitu guru kepada generasi muda, yaitu peserta didik (siswa). Oleh karena itu, guru dihimbau untuk bisa memberikan wawasan nusantara melalui materi tentang nama-nama tarian nusantara yang berasal dari berbagai daerah yang ada di Indonesia. Dalam pembelajaran seni tari, siswa di samping diwajibkan untuk mengenal nama-nama tarian nusantara, alangkah baiknya siswa juga diharuskan mengenal ragam gerak dan bentuk gerak masing-masing tarian tersebut.

Adanya keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran memang menjadi kendala yang tidak dapat dihindari. Terbatasnya waktu tatap muka di dalam kelas membuat informasi yang didapatkan siswa terlalu sedikit. Untuk dapat mencapai standar kompetensi yang sudah ditentukan, guru memerlukan cara lain agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Cara lain yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan model, multi sumber dan multimedia.

Variasi dalam cara mengajar dengan model pembelajaranyang berbeda-beda, dapat mengubah proses belajar yang biasanya menggunakan metode

ceramah (berjalan satu arah) pada materi teori dan metode imitasi pada pembelajaran praktik menjadi lebih baik. Sudah bukan zamannya lagi proses pembelajaran dengan model ceramah diterapkan pada segala bidang mata pelajaran. Banyak cara yang bisa dilakukan guru untuk membuat materi yang disampaikan menjadi lebih menarik. Pada kegiatan belajar masa kini, ada cara baru dalam menyampaikan materi, salah satunya dengan memanfaatkan media secara optimal dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan perkembangan zaman, hampir pada setiap kegiatan dalam bentuk apapun menggunakan teknologi yang sesuai. Hakikatnya teknologi pendidikan adalah suatu pendekatan yang sistematis dan kritis tentang manfaat hubungan media teknologi pada umumnya dengan pendidikan (Danim, 2013).

Menurut sudut pandang ahli media, sebelum berkembangnya dunia teknologi informasi, multimedia dipandang sebagai suatu pemanfaatan banyak media yang digunakan dalam suatu proses interaksi penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan, salah satunya dalam konteks pembelajaran antara guru dan peserta didik (Darmawan, 2012). Ketika teknologi informasi banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran, para ahli media cenderung mendefinisikan multimedia sebagai integrasi dari berbagai elemen media (teks, audio, video, gambar, dan animasi) ke dalam satu bentuk media.

Pemakaian multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memunculkan keinginan dan minat baru, memunculkan motivasi dan merangsang keinginan untuk belajar, bahkan memberikan pengaruh psikologis terhadap

siswa(Arsyad, 2014). Adapun media berbasis teknologi yang digunakan sebagai salah satu sumber belajar yaitu *slide powepoint*, *filmstrip*, radio, televisi, internet, media pembelajaran dan masih banyak lainnya. Selain dapat memikat ketertarikan siswa, media juga bisa diakses siswa saat diluar jam pelajaran.Hal tersebut sangat bermanfaat bagi siswa untuk cepat memahami materi yang baru saja diberikan.

Seni tari merupakan salah satu cabang kesenian yang dapat dijadikan sarana pembelajaran berkarakter.Melalui pembelajaran seni tari salah satu karakter yang bisa dikembangkan dan dilihat hasilnya ketika siswa dapat menerima dan menghargai tarian dari luar daerahnya. Mata pelajaran seni tari di sekolah antara lain dimaksudkan agar: (1) siswa mempunyai kemampuan memahami konsep dan pentingnya seni budaya, (2) siswa mampu menampilkan sikap apresiatif terhdap seni budaya, (3) siswa mampu menampilkan kreativitas melalui seni budaya, dan (4) siswa mampu menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global (BSNP, 2006: 197).

Pada proses pembelajaran, media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Melalui media pembelajaran guru tidak akan kesulitan untuk mengulang kembali materi yang disampaikan. Mata pelajaran seni tari merupakan salah satu pelajaran yang sering menggunakan media pembelajaran dalam setiap prosesnya. Dengan bantuan media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan.



Media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran seni tari adalah video penampilan tari secara utuh. Penggunaan media seperti ini dinilai dapat membantu siswa mengetahui materi yang akan disampaikan. Adanya video tari utuh tersebut membuat siswa lebih aktif untuk mengikuti proses pembelajaran. Walaupun begitu, media pembelajaran berbentuk video ini belum efektif untuk meningkatkan daya tangkap siswa. Dalam proses pembelajaran seni tari, siswa harus mengulang video kembali ragam gerak yang dirasa belum jelas dan siswa harus dengan seksama melihat video tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan pengembangan media yang mengemas materi secara lebih jelas, lebih rinci dan menarik.

Tari Bedana merupakan salah satu tarian nusantara dari wilayah Pulau Sumatera khususnya Provinsi Lampung yang belum banyak dikenal oleh masyarakat luas. Tari Bedana termasuk tarian nusantara yang dapat dipelajari oleh siswa sebagai salah satu bentuk pelestarian budaya. Tari Bedana penting untuk diajarkan di sekolah karena memiliki nilai estetika dan makna filosofis yang dijunjung tinggi oleh masyarakat pendukungnya. Nilai estetika pada tari Bedana terletak pada gerak kaki yang ritmis dan harmonis. Nilai estetika terletak pada iringan musik yang dinamis dan busana kostum tari yang menggunakan kain khas Lampung. Mengenalkan dan mempelajari tari Bedana secara tidak langsung mempelajari budaya Lampung. Secara filosofis tari Bedana pada awalnya digunakan sebagai tari tradisi religious pada upacara khatam Qur'an memiliki makna sebagai tanda syukur. Pada era perkembangan jaman dan teknologi tari

Bedana berkembang sebagai tarian untuk identitas dan hiburan penunjang pariwisata daerah. Tari Bedana memiliki makna persahabatan, kebersamaan, keramahan dan keterbukaan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Tari Bedana memiliki makna persahabatan yang baik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaan norma dan budaya tidak menjadi penghalang dalam mengenalkan tari Bedana pada proses pembelajaran yang ada di sekolah seluruh wilayah nusantara khususnya Yogyakarta. Pembelajaran Tari Bedana ini merupakan cara pengenalan salah satu budaya Indonesia melalui proses pembelajaran. Materi pelajaran Tari Bedana yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif disampaikan pada kelas VIII SMP semester 1 Pada Kompetensi Dasar KD:

3.1 Memahami keunikan gerak tari tradisional berdasarkan pola lantai dengan menggunakan unsur pendukung tari

4.1 Merangkai gerak tari tradisional berdasarkan pola lantai dengan menggunakan unsur pendukung tari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, ada ketertarikan dan komitmen khusus untuk mengembangkan multimedia interaktif pada pembelajaran Tari Bedana untuk siswa SMP yang berbasis teori elaborasi. Teori elaborasi digunakan untuk mengemas materi tari secara sistematis berdasarkan koseptual, faktual, dan prosedural seperti yang dikembangkan dalam pengemasan materi pembelajaran pada kurikulum 2013. Selain sebagai pengembangan baru, multimedia interaktif ini

diharapkan dapat menjadi salah satu inspirasi untuk menambahkan informasi tentang tarian nusantara lainnya secara menarik, ringkas dan jelas.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas, permasalahan-permasalahan yang layak diteliti dan dikembangkan sebagai multimedia pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1. Dalam menyampaikan materi tari nusantara pada umumnya guru menggunakan metode ceramah, metode demonstrasi langsung, imitasi dan pemberian tugas.
2. Sedikitnya bahan ajar yang menarik, lengkap dan mampu memberikan penjelasan mengenai materi apresiasi tari dan ekspresi tari, khususnya tari nusantara.
3. Sedikitnya bahan ajar untuk pembelajaran tari nusantara khususnya Tari Bedana belum ada materinyayang dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa.
4. Sedikitnya model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tari
5. Media-media pembelajaran yang ada mayoritas belum diorganisasikan secara baik dan sistematis

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diidentifikasi di atas, perlu upaya pengembangan di berbagai aspek pembelajaran yang salah satunya adalah media pembelajarannya. Penelitian ini hanya dibatasi pada pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tari Bedana untuk siswa Sekolah Menengah

Pertama yang berbasis pada teori elaborasi. Hal ini dimaksudkan untuk menambah pengetahuan siswa tentang tari nusantara yang berasal dari wilayah Sumatera dengan menggunakan bahan ajar yang dapat dipelajari oleh siswa secara mudah dan mandiri.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, masalah penelitian ini dirumuskan secara lebih spesifik, yakni: “bagaimanakah produk multimedia interaktif pembelajaran tari Bedana yang berbasis teori elaborasi untuk siswa SMP yang tervalidasi dan layak dipergunakan dalam pembelajaran seni tari di SMP ?”

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan multimedia interaktif yang bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif pembelajaran tari Bedana berbasis teori elaborasi yang layak digunakan peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) serta keefektifannya dalam pembelajaran.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dihasilkan berupa materi Tari Bedana yang dikemas dalam CD atau flashdisk sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat aplikasi multimedia interaktif yang mudah diakses. Multimedia pembelajaran interaktif tari Bedana yang berbasis teori elaborasi ini merupakan multimedia interaktif yang di rancang berbasis komputer. Multimedia didesain dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Teori elaborasi digunakan agar isi (konten) media tersusun secara sistematis konsep isi materi, prinsip, prosedur sehingga lebih mudah di pahami. Adanya multimedia interaktif yang dikemas secara menarik diharapkan dapat memikat siswa untuk lebih sering membuka dan mempelajari materi yang ada didalamnya.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan baik secara teoritik maupun praktis.

1. Secara teoritis, media pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan salah satu model media interaktif untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran Seni Budaya khususnya tari.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan mampu dan bermanfaat bagi :
  - a. Guru mata pelajaran Seni Budaya

Media pembelajaran interaktif tari Bedana ini menjadi salah satu alternatif bahan ajar yang membantu dalam menyampaikan materi tari baik apresiasi maupun ekspresi, khususnya tari nusantara.

b. Siswa

Media pembelajaran interaktif tari Bedana ini dapat digunakan untuk pembelajaran secara individual.

c. Sekolah

Penelitian pengembangan media interaktif tari Bedana ini diharapkan dapat menjadi bahan literasi dan sebagai salah satu alternatif yang membantu dalam menyampaikan materi apresiasi tari di tingkat SMP, khususnya tari nusantara.

d. Bidang Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan positif bagi pendidik (guru) dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran untuk setiap mata pelajaran agar minat siswa untuk memahami dan mengikuti materi pelajaran semakin baik dan dapat menciptakan kegiatan belajar yang kondusif sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

## **H. Asumsi Pengembangan**

Asumsi pengembangan produk multimedia interaktif pembelajaran tari Bedanayang berbasis teori elaborasi adalah:

1. Peserta didik memiliki kemampuan mengoperasikan komputer/laptop.
2. Media pembelajaran interaktif yang isinya diorganisasikan secara sistematis dapat memudahkan siswa dalam memahami materi Tari Bedana.
3. Multimedia pembelajaran yang didesain untuk pembelajaran individual merupakan media bantu siswa belajar mandiri diluar jam pembelajaran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Multimedia Interaktif**