

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan yang penting dalam upaya pembangunan sumber daya manusia. Sesuai yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2005 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Mengingat hal tersebut, materi pendidikan perlu disesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan kebutuhan masyarakat. Berhasil atau tidaknya proses pendidikan sangat ditentukan oleh perencanaan pembelajaran yang matang. Siswa sebagai subjek belajar memiliki potensi dan karakteristik kemampuan siswa dalam menyikapi pengetahuan mempunyai andil yang besar untuk menentukan keberhasilan dalam pendidikan salahsatunya yaitu pembelajaran seni budaya.

Pembelajaran Seni Budaya dan keterampilan memiliki peranan dalam pembentukan pribadi siswa yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi kecerdasan 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 (Aesijah 2010: 59). Pembelajaran seni yang mengarah tidak terlepas dari kurikulum yang dijadikan dasarnya. Tujuan pendidikan Nasional diperlukan suatu pembelajaran bagi siswa dan guru yang mengacu pada kurikulum.

Pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013 menurut Yunus (2014:16) yaitu pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013 merupakan pembelajaran berbasis sikap, keterampilan dan pengetahuan. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 diorientasikan untuk menghasilkan siswa yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap (tahu mengapa), Keterampilan (tahu bagaimana), dan pengetahuan (tahu apa) yang terintegrasi. Adapun Kompetensi dalam kurikulum 2013 dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran.

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh komponen utama proses belajar mengajar yaitu guru, siswa, materi, media. Pemilihan media pembelajaran sangat menentukan untuk menarik dan memicu perhatian peserta dituntut ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu meningkatkan pembelajaran yang diduga mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media.

Media menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Guruan (*Association for Education and Communication technology/AECT*) dalam Asnawir dan Usman (2002:11) didefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument

yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Banyak jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar pembelajaran, Media pembelajaran adalah sarana prasarana dalam mengajar dan merupakan alat bantu untuk memudahkan pendidik dalam mengaplikasikan isi kurikulum agar lebih mudah dimengerti oleh peserta didik. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Asyad, 2003:3).

Dunia saat ini telah memasuki era revolusi industri 4.0. Revolusi industri adalah perubahan yang berlangsung cepat dalam pelaksanaan proses produksi di mana yang semula pekerjaan proses produksi itu dikerjakan oleh manusia sekarang digantikan oleh mesin, sedangkan barang yang diproduksi mempunyai nilai tambah (*value added*) yang komersial, pekerjaan yang awalnya dilakukan secara manual akan diotomatisasi menurut (Suwardana, 2017:13).

Revolusi Industri 4. 0 merupakan perkembangan dari revolusi industri 3.0, namun memiliki *scope* yang jauh lebih besar dan jangka waktu penyebaran yang jauh lebih singkat. Masa Revolusi Industri 4. 0 merujuk sebagian literatur Kamus Besar Bahasa Indonesia ( KBBI) revolusi industri terdiri dari dua kata ialah revolusi serta industri. Revolusi berarti pergantian yang bertabat sangat kilat, sebaliknya penafsiran industri merupakan usaha penerapan proses penciptaan. Revolusi industri 4.0 ialah fenomena yang mengkolaborasikan teknologi siber serta teknologi otomatisasi. Revolusi Industri 4. 0 diketahui



pula dengan sebutan “*cyber physical system*”. Konsep pelaksanaannya berpusat pada otomatisasi. Dibantu teknologi data dalam proses pengaplikasiannya, keterlibatan tenaga manusia dalam prosesnya bisa menurun. Dengan demikian, dayaguna serta efisiensi pada sesuatu area kerja dengan sendirinya meningkat. Dalam dunia industri, perihal ini berakibat signifikan pada mutu kerja serta bayaran penciptaan. Tetapi sebetulnya, tidak cuma industri, segala susunan warga pula dapat memperoleh khasiat universal dari sistem ini. Salah satu akibat pergantian di masa ini banyaknya satuan pembelajaran yang sudah mempraktikkan teknologi digital dalam proses pendidikan. Teknologi digital jadi media pendidikan yang berfungsi berarti buat tingkatkan keahlian serta keahlian partisipan didik. Salah satu media terancangih serta terpopuler diabad ini merupakan media *youtube*.

Tujuan menggunakan *youtube* selaku media pendidikan yaitu menghasilkan keadaan serta atmosfer pendidikan yang menarik, mengasyikkan. Beberapa video pembelajaran yang terdapat di *youtube* di manfaatkan untuk pendidikan interaktif di kelas, baik untuk siswa ataupun guru itu sendiri melalui presentasi secara *online* ataupun *off line*. Pemanfaatan *youtube* selaku media pendidikan dapat digunakan tanpa dibatasi olah ruang dan waktu dengan ketentuan tersambung dengan *internet*. Media *youtube* ialah perlengkapan peraga yang bisa didengar serta dilihat yang berperan buat memperjelas dan memudahkan guna menguasai bahasan pelajaran tersebut.

Dilansir dari [databooks.katadata.co.id](http://databooks.katadata.co.id) yang *publish* pada 26 Februari 2020 *youtube* menjadi platform yang paling sering digunakan pengguna media

sosial di Indonesia yang berusia antara 16 - 64 tahun. Persentase pengguna yang mengakses *youtube* mencapai 88%. Media sosial yang paling sering diakses selanjutnya adalah *whatsApp* sebesar 84%, *facebook* sebesar 82%, dan *instagram* 79%. Sebagai informasi, rata-rata waktu yang dihabiskan masyarakat Indonesia untuk mengakses sosial media selama 3 jam 26 menit. Dengan ini penggunaan *youtube* sebagai media audio visual yang dapat menjadi pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, media ini juga dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif serta produktif bagi siswa. Keberadaan *youtube* sangat mendukung untuk dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran. Keuntungan pembelajaran dengan video adalah menghadirkan representasi gambar dan suara dari sebuah gagasan atau peristiwa kepada siswa di kelas.

Berikut ini terdapat beberapa penelitian yang membahas tentang media *youtube* dan pembelajaran tari seperti pada contoh penelitian Sari yang berjudul “Efektifitas *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Praktek Tari di Sanggar Seni Smart SMA Negeri 11” pada penelitian ini dituliskan bahwa proses pembelajaran praktek tari menggunakan media *youtube* merupakan proses pembelajaran yang digunakan sebagai alternatif lain dalam pelatihan tari, pembelajaran yang dilakukan.

Penelitian selanjutnya penelitian Pangestika & Yanuartuti yang berjudul “Pembelajaran Mandiri Seni Tari Smart Melalui konten *Youtube* sebagai Inovasi Pembelajaran Masa Kini” pada penelitian ini dituliskan pembelajaran mandiri tari melalui konten *youtube* yang merupakan respon masyarakat sebagai penikmat karya seni tari dari berbagai kalangan memberikan inspirasi bahwa belajar dapat dilakukan dimana saja dengan sumber belajar apapun dan

hadirnya konten *youtube* ini mampu memberikan wawasan dan pengetahuan baru yaitu mengenal kesenian khas dari daerah lain.

Penelitian selanjutnya contoh penelitian Rahma yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media *Youtube* Dalam Meningkatkan Keterampilan *Face Painting*” pada penelitian ini dituliskan *youtube* juga dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi untuk meningkatkan keterampilan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka saat ini di era revolusi industry 4.0 penerapan media *youtube* seringkali digunakan dalam pembelajaran tari. Sehingga perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui seberapa penting media tersebut digunakan dalam pembelajaran tari dengan judul “Media *Youtube* Dalam Pembelajaran Tari di Era Revolusi Industri 4.0”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Mengapa media *youtube* digunakan dalam pembelajaran tari di era revolusi industri 4.0?
2. Apakah media *youtube* efektif digunakan dalam pembelajaran tari di era revolusi industri 4.0 ?

## **C. Manfaat Penelitian**

Kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi Peneliti**

Penelitian ini dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan baru tentang media *youtube* dalam pembelajaran tari.



## **2. Bagi Guru**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terkait media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tari di era revolusi industry 4.0 selain itu penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik

## **3. Bagi Calon Guru**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan calon gurudalam melaksanakan penelitian dan praktik lapangan di sekolah dengan melaksanakan pembelajaran tari media *youtube*.

## **4. Bagi Peserta Didik**

Melalui penelitian ini peserta didik memperoleh pengalaman belajar dengan menggunakan media *youtube*.

