

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu bagian dari kehidupan manusia yang selalu menyatu dan diharapkan adalah pendidikan, artinya pendidikan bertujuan untuk memajukan kemampuan, potensi dan peradaban suatu bangsa. Sejalan dengan Pasal 3 Bab 2 UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan nasional berperan sebagai pengembangan kemampuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, mewujudkan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, dan bertujuan untuk mengembangkan peserta didik supaya menjadi insan yang beriman serta bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, serta sebagai rakyat negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sekolah berperan penting dalam mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, sekolah harus bisa memberikan pendidikan yang berkualitas dan tentunya meluluskan insan yang lebih berkualitas juga. Pendidikan seni dan budaya adalah salah satu cara untuk memajukan kemampuan siswa. Pendidikan dan budaya memiliki nilai yang saling berkaitan. Nilai yang saling terkait inilah kita dapat melestarikan budaya dengan melakukan pembelajaran melalui pendidikan seperti di sekolah. Oleh karena itu, untuk tercapainya tujuan dari pendidikan ini, sekolah memegang peran penting untuk membuat perencanaan terbaik.

Dalam perencanaan ini, guru/pengajar berperan menjadi salah satu pihak yang memberikan pengaruh kualitas pendidikan tari. Guru harus

memiliki kemampuan untuk membimbing dan membina siswa dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, sebagai tenaga pengajar di sekolah, guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan efektif bagi siswa. Dimana guru harus memiliki strategi yang cermat dan menarik untuk mengajar pada masa perkembangan teknologi di era sekarang ini. Strategi dalam pembelajaran berkaitan dengan penggunaan metode dan media pembelajaran. Jika pengajar mampu menciptakan metode dan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, maka terciptalah gaya belajar yang efektif yang membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran seninya.

Pada pembelajaran seni memiliki tujuan diantaranya dapat memahami konsep tari, dapat meragakan gerak tari yang diberikan oleh pengajar, dapat menampilkan sikap dan kreativitas dalam keterampilan menari, dan sebagainya. Menurut (Heryudita, 2016) pendidikan seni melibatkan semua aspek aktivitas fisik dan rasa, yang terlibat dalam ekspresi, eksplorasi, apresiasi dan penciptaan gerak, penampilan dan suara. Di masa pandemi saat ini, kegiatan belajar mengajar menjadi ada keterbatasan yang harus diikuti sesuai peraturan yang ada. Sehingga dalam pembelajaran seni tari terjadinya penurunan dalam kemampuan keterampilan dan penalaran anak. Salah satu penyebabnya dikarenakan pengajar sulit untuk memberikan materi dan menilai siswa terutama pada materi keterampilan dalam menari.

Menurut pengalaman peneliti pada saat kegiatan belajar mengajar, kurang optimalnya pembelajaran terjadi karena keterbatasan media

pembelajaran dalam proses belajar siswa. Biasanya pengajar memberikan materi tari menggunakan media video biasa dengan sebuah link dari Youtube, google drive dan lainnya. Selain itu, setiap kegiatan mengajar berlangsung menggunakan media Zoom yang juga siswa mengalami kesulitan saat mengikuti intruksi dari pengajar karena sinyal yang kurang baik serta segi pandang dan arah kamera video yang terlihat hanya dari sisi depan saja. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Prawanti, 2020). Permasalahan lainnya muncul karena siswa dan orang tua yang kurang memahami terkait teknologi informasi, proses pembelajaran terkesan monoton, dan pengajar tidak bisa memberikan penilaian pembelajaran secara tatap muka dengan siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, pengajar harus membuat strategi yang membangunkan penalaran siswa agar lebih memahami materi terutama pada keterampilan menari dalam kegiatan belajar mengajar dengan keterbatasan saat ini.

Dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran merupakan bagian integral yang memegang peranan penting dalam pembelajaran, tidak hanya menyediakan visual gambar bergerak, tetapi juga menghasilkan audio yang menarik yang harus memungkinkan siswa memahami konsep materi yang dipelajari. Selain itu, video juga dianggap menghibur agar pembelajaran tidak membosankan, sehingga juga dapat menjadi daya tarik untuk pembelajaran teknik menari. Menurut (Hadi Sofyan, 2017), video pembelajaran merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio-suara dan visual-gerak (gambar

bergerak). Penerapan media video akan mengaktifkan kompetensi pada ranah kognitif (aktivitas mental otak), ranah afektif (sikap), dan psikomotor/keterampilan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media video yang menarik perhatian, sehingga lebih mudah menyerap materi yang diberikan oleh guru.

Saat ini, teknologi telah berkembang begitu pesat dan lebih canggih sehingga memungkinkan untuk menghasilkan video yang diputar 360°. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan virtual reality berbasis kamera Go Pro 360° untuk menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif. Menurut (Accosiation, 2017) virtual reality (VR) adalah simulasi gambar atau seluruh lingkungan yang dihasilkan komputer yang dapat menggunakan elektronik khusus untuk memungkinkan pengguna muncul di lingkungan alternatif, seperti dunia nyata dalam tiga dimensi (3D) dengan objek dan informasi virtual serta data tambahan seperti grafik atau suara menggunakan HMD (*Head Mounted Display*). Oleh karena itu, dapat diasumsikan bahwa dengan teknologi VR, pengguna seolah-olah berada di dunia maya, mengamati dunia maya secara langsung untuk dijelajahi.



Sisi depan



Sisi Belakang



Sisi Kiri

Sisi kanan

Gambar 1. 1 Bagian sisi video virtual 360°

Salah satu jenis Virtual Reality ini adalah sebuah video yang direkam menggunakan lensa khusus yang dapat merekam seluruh pemandangan dengan sudut 360° secara berkelanjutan. Video 360° merupakan video yang memperbolehkan penonton untuk melihat tampilan gambar visual secara 360° yang memungkinkan dapat menjelajahi sekeliling dalam video secara menyeluruh dan segala arah. Teknologi ini sudah banyak digunakan dalam salah satu cara memvisualisasikan suatu kegiatan dengan tampilan yang dapat menampilkan keseluruhan sudut pandang yang ada disekitar. Media video VR 360° jika dikombinasikan pada kegiatan belajar mengajar di pembelajaran seni tari akan membuat suatu karya tari menjadi lebih menarik sehingga materi yang diberikan kepada siswa lebih mudah untuk dipelajari dan dipahami. Materi pada pembelajaran seni tari di sekolah yang akan di teliti, terdapat materi praktik Tari Lenggong Patah Sembilan yang dimana pada penelitian ini akan diberikan perlakuan menggunakan video VR 360°.

Tari Lenggong Patah Sembilan atau Tari Kuala Deli merupakan tari klasik dari daerah Kesultanan Serdang, Sumatera Utara. di daerah ini

terdapat seorang tokoh tari yang disegani Bernama Guru Sauti yang dikenal sebagai guru tari tradisional melayu. Karya-karya beliau hingga saat ini terus di kembangkan oleh salah satu putri Kesultanan Serdang, Tengku Mira Sinar. Nama Lenggang Patah Sembilan diambil dari sebuah pepatah melayu yang berbunyi “Semut dipijak tak mati, andan terlenda patah tiga” yang artinya ketika semut di pijak tidak mati, makan orang yang menginjak (penari) akan bergerak di tempat dengan lemah gemulai. Pantun ini bermakna pada gerakan tari ini seolah-olah menginjak semut tidak akan mati (Tengku Mira Sinar, 2013)

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini akan merancang sebuah media pembelajaran menggunakan teknologi video Virtual Reality berbasis camera Go Pro 360° agar mempermudah pembelajaran seni tari bagi pengajar maupun siswa, bahkan di masa pandemi yang tidak tahu sampai kapan akan berakhir.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tahapan pengembangan media video Virtual Reality berbasis camera Go Pro 360° sebagai media pembelajaran tari Lenggang Patah Sembilan kelas X SMA Negeri 113 Jakarta?
2. Bagaimana kelayakan media video Virtual Reality berbasis camera Go Pro 360° sebagai media pembelajaran tari berdasarkan penilaian pengajar dan siswa kelas X SMA Negeri 113 Jakarta

C. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengalaman pada pembaca tentang pengembangan media video

Virtual Reality berbasis camera Go Pro 360° dalam pembelajaran tari

2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya tentang pengembangan media video Virtual Reality berbasis camera Go Pro 360° dalam pembelajaran tari.
3. Penelitian ini diharapkan dapat membantu penyediaan sumber belajar yang telah teruji, untuk pembelajaran praktik tari khususnya pada materi tari Lenggang Patah Sembilan.

D. Spesifikasi Produk Penelitian

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran yang menghasilkan video virtual reality 360°, media yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan berupa video pembelajaran dengan format 360° yang dapat di akses melalui platform digital Youtube.
2. Pengguna yang ingin mengoprasikan video melalui *smartphone* harus mempunyai sensor *Accelerometer* dan *Gyroscope*, atau untuk pengguna laptop/komputer dapat menggulirkan layar ke segala arah.
3. Media yang dikembangkan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan.
4. Proses penelitian dan pengembangannya menerapkan prosedur ADDIE yang pengujian produk penelitiannya hanya dilakukan sampai pada tahap uji kelayakan, meliputi validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan uji coba terbatas secara *small group*.