

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Era *digital native* atau lingkungan berbasis digital ini, kita lebih sering menggunakan gawai sebagai pemenuhan kebutuhan informasi terkait pendidikan maupun kehidupan bermasyarakat. Tingginya penggunaan internet berbanding lurus dengan kepemilikan gawai. Era *digital native* menuntut semua bidang untuk ikut berpartisipasi, tidak menutup kemungkinan di dunia pendidikan sendiri. Kini, dunia pendidikan sudah tidak asing lagi dengan pengaksesan pembelajaran dalam bentuk digital.

Penggunaan media sosial dan pengaksesan digital menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari anak muda Indonesia. Studi ini menemukan bahwa 98 persen dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan bahwa 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet.<sup>1</sup> Sehingga menjadi hal lumrah bahwa saat ini anak-anak yang lahir setelah tahun 2000 sudah mahir mengoperasikan gawai sebelum usianya 3 tahun.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>[https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dala+m+Menggunakan+Internet+/0/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dala+m+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers) Di akses pada 3 Desember 2019 pukul 12:30

<sup>2</sup><https://www.codepolitan.com/generasi-digital-natives-dan-digital-immigrants-58f838b3ba9e0> Di akses 3 Desember 2019 pukul 11:40

Era *digital native* sangat mempengaruhi dunia pendidikan karena berbagai sumber belajar kini tersedia dalam bentuk digital. Pendidikan merupakan komponen paling penting dalam mewujudkan kemajuan suatu bangsa, menjadi bangsa yang maju merupakan impian semua negara. Dalam menggapai impian tersebut banyak upaya yang harus dilakukan oleh suatu negara. Di Indonesia sendiri pendidikan karakter merupakan pondasi bagi peserta didik untuk ditanamkan nilai-nilai nasionalis dan kecintaannya pada tanah air.

Menurut Permendikbud No.20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal, dinyatakan bahwa Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).<sup>3</sup> Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan pendidikan karakter harus dilaksanakan demi terwujudnya impian bangsa.

---

<sup>3</sup>[https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud\\_Tahun2018\\_Nomor20.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud_Tahun2018_Nomor20.pdf). Di unduh pada 1 Desember 2019 pukul 13:57

Pendidikan karakter dapat diimplementasikan pada pendidikan formal dengan mengacu pada Kurikulum 2013 yang mengemukakan tujuannya pada Permendikbud No. 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah) yang berbunyi: "Tujuan Kurikulum 2013 adalah mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia".<sup>4</sup> Dalam tujuan kurtilas jelas dikatakan bahwa sebagai pribadi yang ada di negara ini peserta didik harus mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara yang bisa diasah melalui pendidikan karakter yang ada di sekolah. Sekolah merupakan tempat yang tepat dalam menanamkan pendidikan karakter melalui mata pelajaran yang membahas tentang nilai-nilai nasionalisme dan cinta tanah air.

Mata pelajaran Seni Budaya merupakan salah satu pelajaran yang dapat membantu para guru dan sekolah untuk menanamkan rasa cinta tanah air pada diri tiap peserta didik. Di era digital seperti ini, alat-alat semakin canggih dan budaya westernisasi sudah banyak mendominasi. Terdapat dampak baik dan buruk dari kehadiran budaya

---

<sup>4</sup><https://www.liputan6.com/citizen6/read/3875318/tujuan-kurikulum-2013-di-balik-pro-kontra-penerapannya>. Di akses pada 2 Desember 2019 pukul 13:15

barat tersebut, namun jika dilihat dampak buruk lebih banyak dirasakan khususnya terjadi pada kaum muda-mudi diantaranya peserta didik di jenjang SD,SMP,SMA dan Perguruan Tinggi.

Suatu hal sangat penting untuk merealisasikan dan memberi materi pelajaran Seni Budaya, apabila mengingat bahwa tiap individu yang berbangsa memiliki beban yang berat untuk tetap menjaga dan melestarikan kebudayaan yang dimiliki oleh negara tercinta. Seni Budaya bisa menjadi pondasi dalam hal menyelamatkan warisan Indonesia.<sup>5</sup> Indonesia memiliki beragam suku, budaya, etnis dan berbagai macam tarian, rumah adat, dan bahasa yang dapat dibanggakan. Banyak hal yang dapat dibanggakan, salah satunya dengan kita mengenal dan menguasai warisan budaya tersebut.

Mata pelajaran Seni Budaya mempelajari teori dan praktik mengenai ilmu kesenian sesuai kompetensi yang diperlukan untuk tiap jenjang pendidikannya. Dalam dunia pendidikan di era *digital native* seperti sekarang ini, untuk menunjang kegiatan pembelajaran setiap sekolah diharuskan untuk berinovasi dalam membuat, menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran digital guna memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik dalam mengakses informasi dan sumber belajar yang beragam. Media pembelajaran memiliki peran dan fungsi

---

<sup>5</sup><https://www.kompasiana.com/yusni/55105255a33311ae2dba88bf/mata-pelajaran-sbk-penyelamat-seni-dan-budaya-indonesia> Diakses pada 3 Desember 2019 pukul 11:30

yang strategis dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kaya dan bervariasi, tidak saja membuat motivasi belajar meningkat, tetapi juga menjadikan hasil belajar lebih bermakna.<sup>6</sup>

Kesadaran guru akan kehadiran media pembelajaran sebagai alat bantu yang memudahkan untuk menyampaikan materi pelajaran yang sulit dipahami dan dimengerti peserta didik tidak bisa dipungkiri lagi. Kehadirannya diharapkan dapat berjalan efektif dan efisien dalam memfasilitasi belajar guna mempengaruhi hasil belajar peserta didik agar lebih baik.

Media pembelajaran dapat disesuaikan kebutuhannya. Jika dilihat pada era *digital native* ini, media pembelajaran yang dipenuhi dengan unsur visual seperti buku digital yang mengandung tulisan dan gambar serta video pembelajaran dinilai efektif dan efisien karena materi pelajaran disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan dapat diakses secara digital serta dirasa cukup *flexible* apabila dibandingkan dengan metode ceramah atau guru bercerita yang kini dianggap usang.

Buku digital dapat memuat materi yang bersifat teori dan konseptual dengan isi atau konten yang membahas tema tertentu saja

---

<sup>6</sup>Ni Kadek Miantari, I Gede Mawan, Ni Luh Sustiwati., 2018. *Pengembangan Video Pembelajaran Tari Cendrawasih Di SMA N 6 Denpasar*. Jurnal, Fakultas Seni Pertunjukkan, ISI Denpasar.

sehingga dapat memudahkan peserta didik fokus untuk mempelajari sebuah materi. Dan video pembelajaran dapat memuat materi yang bersifat demonstrasi, tutorial dan simulasi sehingga memudahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan atau meragakan kegiatan seperti yang ada dalam video.

Buku digital dan video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang menyajikan materi dalam bentuk visual sehingga diharapkan dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kedua media pembelajaran ini dirancang untuk dapat digunakan secara bersamaan atau dapat dikatakan menjadi sebuah paket media pembelajaran yang difungsikan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kemudian juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar peserta didik baik di sekolah ataupun di rumah.

Penggunaan berbagai media pembelajaran untuk satu topik tertentu dapat dikatakan sebagai paket pembelajaran. Paket pembelajaran memiliki definisi sebagai berikut:

*An instructional package consists of a number of tools, including a printed textbook for students and a printed or electronic teacher's guide. It may also include other electronic elements.<sup>7</sup>*

---

<sup>7</sup>Québec Education Program., 2019. *Instructional Materials Approved for Preschool and Elementary Levels, Instructional Packages*. Kanada: Pemerintah Quebec Departemen Pendidikan, Pendidikan Tinggi dan Penelitian, hal.5

Paket pembelajaran terdiri dari sejumlah alat, termasuk buku cetak untuk siswa dan panduan guru cetak atau elektronik. Ini juga dapat mencakup elemen elektronik lainnya. Paket pembelajaran disusun secara sistematis untuk digunakan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, serta membantu guru dalam memfasilitasi pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran dapat ditemukan beberapa masalah yang sudah dihadapi olehnya namun masalah tersebut belum berhasil untuk diatasi dan guru belum menemukan solusinya. Berikut merupakan visualisasi dari hasil wawancara :



**Gambar 1. Hasil Wawancara Guru Seni Budaya**

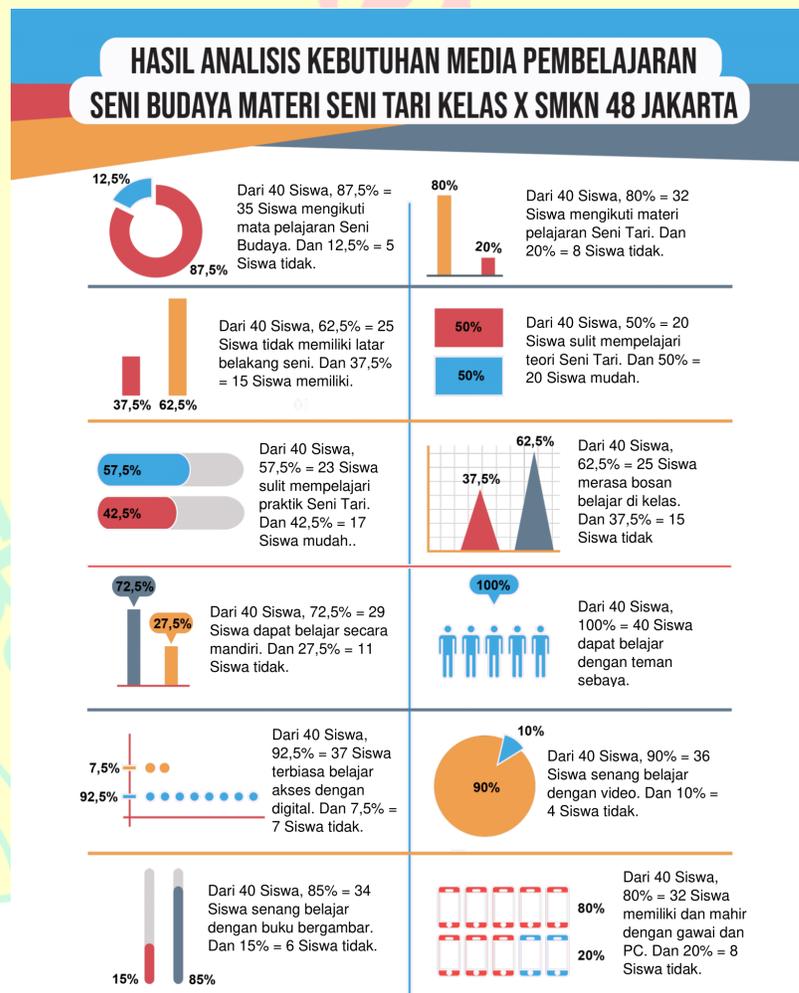
Hal serupa juga dirasakan oleh peserta didik, berikut hasil wawancara peneliti dengan peserta didik :



**Gambar 2. Hasil Wawancara Peserta Didik**

Berikut hasil analisis kebutuhan media yang dilakukan peneliti pada 1 Desember 2019 melalui Google Form, diisi oleh 40 peserta didik dengan jumlah pertanyaan sebanyak 12. Tujuan dari analisis kebutuhan ini adalah untuk melihat kecenderungan gaya belajar dan minat peserta didik terhadap media pembelajaran yang mereka sukai. Didapati hasil bahwa peserta didik dapat belajar secara mandiri dalam mempelajari teori dan praktik dengan bantuan buku digital dan video pembelajaran yang dapat diakses secara *flexible*. Dan untuk fasilitas elektronik yang dimiliki, peserta didik memiliki gawai atau PC untuk mengakses materi pelajaran. Kemudian untuk kegiatan pembelajaran, peserta didik tetap

ingin guru mendampingi dan melaksanakan upaya evaluasi atau pengukuran ilmu yang sudah dimiliki melalui tugas pada tes formatif yang ada dalam buku digital dan melakukan pembahasan bersama oleh guru sebagai *subject matter expert* guna mendapatkan *feedback* yang akurat dan memudahkan mereka mengikuti ulangan harian, *midtest*, ujian praktik dan *final test*.



**Gambar 3. Hasil Survei Kebutuhan Media**

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti akan mengembangkan paket pembelajaran untuk mata pelajaran Seni Budaya pada materi Seni Tari dan Kebudayaan Betawi diantaranya meliputi video pembelajaran dan buku digital yang memuat beberapa konten diantaranya panduan untuk guru dan peserta didik, GBIM, materi, latihan/tugas, dan tes formatif, umpan balik, tindak lanjut dan kunci jawaban serta *barcode* untuk menautkan ke laman youtube guna menampilkan video pembelajaran. Materi yang disajikan mengenai Seni Tari dan Kebudayaan Betawi yang telah disesuaikan dengan muatan lokal sekolah di DKI Jakarta. Diharapkan dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri dan berkelompok untuk mengikuti pembelajaran dengan menjelaskan, membedakan, menggali, dan mendemonstrasikan Tari Kreasi Betawi yang dapat ditampilkan secara mandiri dan berkelompok dengan memperhatikan nilai-nilai warisan budaya dapat dilakukan apabila guru tidak bisa hadir di kelas dan tanpa harus menunda pertemuan kelas.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah yang telah diuraikan sebelumnya terdapat beberapa permasalahan yang muncul. Adapun identifikasi masalah yang terdapat dalam penelitian ini, yaitu :

1. Guru menggunakan metode belajar konvensional yaitu ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran untuk memudahkan dan

memotivasi belajar peserta didik dalam penyampaian materi teori dan praktik

2. Guru memiliki waktu yang sangat singkat untuk menyampaikan materi karena pihak sekolah sering mengadakan *event* yang melibatkan guru tersebut sehingga pertemuan di kelas sering tertunda
3. Guru memiliki buku pegangan yang tidak *uptodate* dan buku tersebut tidak memuat materi Tari Betawi secara mendalam
4. Materi yang diberikan tidak menyeluruh dan peserta didik hanya mengandalkan internet karena ketersediaan buku tidak merata untuk seluruhnya
5. Hasil *midtest* peserta didik 70% dibawah KKM di tiap kelas
6. Terdapat beberapa perbedaan materi yang ada pada buku paket dan catatan peserta didik dengan yang ujikan pada *midtest*
7. Tidak semua peserta didik memiliki minat dan latar belakang seni tari
8. *Youtube* yang dijadikan sumber belajar sulit untuk digunakan atau diikuti karena tidak ada video yang dirancang secara khusus untuk aspek pendidikan melainkan hanya bentuk apresiasi terhadap karya seni dan pencipta suatu tarian tersebut.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi yang diperoleh dari latar belakang, peneliti perlu melakukan pembatasan masalah terhadap identifikasi masalah yang ditemukan agar penelitian ini dapat lebih efektif dalam memberikan solusi terhadap masalah yang ada. Berikut adalah batasan masalah yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Guru tidak menggunakan media pembelajaran untuk memudahkan dan memotivasi belajar peserta didik dalam penyampaian materi teori dan praktik
2. Guru memiliki waktu yang sangat singkat untuk menyampaikan materi karena pihak sekolah sering mengadakan *event* yang melibatkan guru tersebut sehingga pertemuan di kelas sering tertunda
3. Materi yang diberikan tidak menyeluruh dan peserta didik hanya mengandalkan internet karena ketersediaan buku tidak merata untuk seluruhnya
4. Hasil *midtest* peserta didik 70% dibawah KKM
5. Youtube yang dijadikan sumber belajar sulit untuk digunakan atau diikuti karena video yang tersedia tidak dirancang khusus yang berisikan aspek pendidikannya melainkan hanya bentuk apresiasi terhadap karya seni dan pencipta

#### **D. Ruang Lingkup**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian ini pada pengembangan paket pembelajaran untuk mata pelajaran Seni Budaya pada materi Tari Betawi di SMK N 48 Jakarta.

1. Sasaran : Guru Seni Budaya dan Peserta Didik kelas X
2. Tempat : SMK N 48 Jakarta

#### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah telah dirumuskan, selanjutnya peneliti merumuskan rumusan masalah secara sederhana untuk mendapatkan hasil penelitian yang maksimal. Berikut rumusan masalah masalahnya:

1. Bagaimana mengembangkan paket pembelajaran untuk mata pelajaran Seni Budaya pada materi Tari Betawi di SMK N 48 Jakarta?

#### **F. Tujuan Pengembangan**

Tujuan pengembangan penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk berupa paket pembelajaran untuk mata pelajaran Seni Budaya pada materi Seni Tari dan Kebudayaan Betawi di SMK N 48 Jakarta. Peserta didik kelas X SMK N 48 Jakarta semester ganjil pada

mata pelajaran Seni Budaya khususnya pada materi Seni Tari dan Kebudayaan Betawi diharapkan dapat menjelaskan, membedakan, menggali, dan membuat kreasi dalam sebuah tarian utuh yang dapat ditampilkan setelah mempelajari konsep, teori dan praktik gerak dengan bantuan paket pembelajaran yang dapat dilakukan dengan 15 kali pertemuan efektif.

### **G. Manfaat Pengembangan**

Penelitian ini memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis yaitu sebagai berikut:

#### **1. Kegunaan Praktis**

Memudahkan guru untuk memberikan ilmu pengetahuan tentang teori dan praktik materi Seni Tari dan Kebudayaan Betawi dengan sumber yang pasti melalui paket pembelajaran yang dapat digunakan guru pada mata pelajaran Seni Budaya untuk peserta didik SMK N 48 Jakarta

#### **2. Kegunaan Akademis**

Secara akademis penelitian ini memberikan manfaat diantaranya:

##### **a. Peserta didik**

Memudahkan dalam belajar karena dapat digunakan secara mandiri dan berulang-ulang sesuai kebutuhan, kemudian dapat

melakukan kegiatan *sharing knowledge* bersama teman sebaya serta dapat membantu untuk memperbaiki hasil belajar.

b. Guru

Membantu guru dalam memberikan ilmu pengetahuan dan bisa dilakukan tanpa kehadirannya di kelas serta tidak menunda pertemuan di kelas serta memotivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

c. Sekolah

Memberikan solusi untuk sekolah yang sering mengadakan *event* dan sekolah yang melakukan kegiatan pembelajaran tatap maya agar waktu belajar tetap bisa berjalan dan juga solusi atas minimnya ketersediaan buku untuk peserta didik.

