

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan kurikulum, karena kurikulum di pandang sebagai jantung pendidikan (Zuariah, 2024). Selain itu, kurikulum sebagai cara untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan secara nasional. Kurikulum bersifat dinamis yang akan mengikuti perkembangan zaman (Nasution 2023). Kemendikbudristek telah menetapkan Kurikulum Merdeka sebagai Kurikulum Nasional pada bulan Maret 2024 mulai dari pendidikan dasar, menengah, dan atas yang harus mengimplementasikan Kurikulum Merdeka.

Darmawan dan Winataputra (dalam Tuerah, 2023: 979) menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang pembelajarannya berpusat pada peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan belajar. Hal ini juga didukung oleh pendapat Riyanto (2019) bahwa kurikulum merdeka memiliki tujuan untuk melaksanakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Kurikulum merdeka mengacu terhadap minat bakat yang dimiliki peserta didik, sehingga mampu mengembangkan skill yang dimiliki oleh peserta didik. Kurikulum merdeka ini memberi kebebasan dalam memilih mata pelajaran yang sesuai dengan perkembangan, bakat dan minat peserta didik, khususnya pada mata pelajaran pendidikan seni (Anggia, 2024).

Pendidikan seni di sekolah dasar bertujuan untuk memberikan sebuah pengalaman kepada peserta didik dan mampu mengembangkan keterampilan, kreativitas, bernalar kritis, serta kepekaan terhadap nilai-nilai budaya di lingkungan masyarakat sekitar (Fitriyanti, 2024). Hakikatnya dalam pendidikan seni bukan

hanya sekedar mengetahui atau menghasilkan karya seni saja akan tetapi sebuah proses yang melibatkan kreativitas, apresiasi, dan pemahan terkait dengan makna yang terkandung didalamnya. Seni termasuk ekspresi jiwa manusia yang menjadi wadah dalam berbagai bentuk karya seni (Pamadhi, 2014:2). Karya seni dapat berupa seni rupa, tari, musik, teater, dan sastra. memiliki nilai yang dapat ditransformasikan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu karya seni yang memiliki makna mendalam terkait hakikat hidup yaitu seni tari.

Seni tari memiliki peranan penting dalam memperkenalkan suatu keragaman budaya yang ada di Indonesia (Rizqi, 2024:371). Setiap wilayah di Indonesia seni tari memiliki ciri khas tersendiri, hal ini dilihat dari makna tarian tersebut, variasi gerak, iringan musik tari, dan tata busana sehingga mencerminkan sebuah kepercayaan serta nilai-nilai adat, kehidupan sosial masyarakat setempat. Seni tari tidak hanya menjadikan sebuah pertunjukan namun, seni tari juga termasuk media untuk menyampaikan sebuah pesan-pesan spiritual yang telah diwariskan secara turun temurun. salah satu jenis ekspresi budaya yang ada sejak lama dan menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat yakni tari tradisional.

Tari tradisional sebuah warisan budaya yang mempunyai nilai-nilai simbolis dan kepercayaan yang dimiliki oleh masyarakat setempat, sehingga tari tradisional ini diwariskan agar tetap dilestarikan (Sovia & Indrayuda, 2024:227). Adanya perkembangan zaman yang saat ini masih banyak informasi yang tersedia di internet maupun buku, akan tetapi belum menarik generasi muda tersebut dalam mempelajari dan mengetahui tari tradisional. Sebagaimana yang perlu kita perhatikan supaya para generasi muda bisa melestarikan warisan leluhurnya melalui tari tradisional.

Berdasarkan hasil pra penelitian berupa kegiatan observasi dan wawancara pada Tanggal 4 Oktober 2024 bersama guru Rahayu Priyatin, S. Pd selaku guru Kelas V-A, dapat diketahui bahwa pembelajaran seni tari di kelas V-A UPTD SDN Banyuajuh 2 respon peserta didik terhadap pembelajaran seni tari masih kurang antusias. Hal ini disebabkan metode pembelajaran yang digunakan, yaitu ceramah dan praktik sederhana, sehingga membuat peserta didik mudah merasa bosan. Selain itu, pada saat pembelajaran belum mampu memberikan pemahaman secara menyeluruh kepada peserta didik terkait unsur pendukung tari. Selain itu, terdapat kendala lain yaitu kesulitan awal mengajak peserta didik untuk menari. Hasil dari observasi yang dilakukan terhadap pembelajaran seni tari menunjukkan bahwa guru belum sepenuhnya menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif. Materi yang diajarkan seperti menirukan gerakan tumbuhan, atau orang sedang menjemur pakaian tanpa mengaitkannya secara langsung dengan unsur pendukung tari seperti properti, tata rias, musik, dan kostum. Hal ini juga dapat mengakibatkan kurangnya pengetahuan mendalam terkait seni tari khususnya yang ada di daerah setempat.

Peneliti juga melakukan analisis kebutuhan peserta didik melalui angket yang menunjukkan bahwa peserta didik belum pernah belajar terkait seni tari tradisional Madura dan hanya sebagian kecil peserta didik yang pernah terlibat dalam salah satu tari tradisional Madura, dan keterlibatannya terjadi dalam rangka mengikuti perlombaan. Selain itu, seluruh peserta didik belum pernah menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran seni tari, namun hasil angket menunjukkan bahwa mereka memiliki ketertarikan untuk belajar menggunakan media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun peserta didik memiliki

ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran, namun mereka belum mendapatkan pengalaman belajar yang interaktif dan inovatif, khususnya di bidang seni tari. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap seni tari tradisional Madura.

Sehingga berdasarkan hasil pemaparan di atas, peneliti mengembangkan multimedia interaktif Tasiadura pembelajaran seni tari. Peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia interaktif karena media tersebut akan menjadi pendamping peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran di UPTD SDN Banyuajuh 2.

Penelitian multimedia interaktif ini sebelumnya telah terlaksana. Penelitian yang terkait dengan penelitian ini yaitu:

Peneliti (1), Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmadhani, (2024) bahwa Multimedia Interaktif teruji valid sebesar 90,99% dengan kategori sangat valid. Sedangkan uji efektifitas sebesar 97,09% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Peneliti (2), Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kusumayanti, (2023) menunjukkan multimedia interaktif pembelajaran Tari Lenggang Patah Sembilan untuk mata pelajaran seni budaya di SMP dalam bentuk software. Multimedia Interaktif teruji valid ahli media sebesar 90% dengan kategori layak sedangkan uji valid ahli media sebesar 92,5% dengan kategori layak. Sedangkan uji efektifitas sebesar 88,5% dengan kategori layak, maka disimpulkan bahwa media

pembelajaran ini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi Tari Lenggang Patah Sembilan pada mata pelajaran seni dan budaya di SMP.

Peneliti (3), Hasil penelitian yang dilakukan oleh Priyono, (2024), menunjukkan hasil validasi tahap ahli materi sebesar 90%, hasil validasi ahli media sebesar 96%, dan reaksi peserta didik terhadap media sebesar 91% pada uji coba tahap 1, dan uji coba tahap 2, masing-masing. Berdasarkan data uji coba dan validasi produk, media pembelajaran multimedia interaktif diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan produk media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan analisis kebutuhan dan tingkat kelayakan produk masuk pada kategori sangat layak.

Adanya perkembangan multimedia interaktif ini diharapkan dapat mengenalkan tari daerah madura kepada generasi muda agar dapat melestarikan tari tradisional Madura. Hasil analisis tersebut peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TASIADURA PEMBELAJARAN SENI TARI KELAS V UPTD SDN BANYUAJUH 2”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kevalidan Multimedia Interaktif Tasiadura Pembelajaran Seni Tari Kelas V UPTD SDN Banyuajuh 2 jika ditinjau dari validasi ahli?

2. Bagaimana keefektifan Multimedia Interaktif Tasiadura Pembelajaran Seni Tari Kelas V UPTD SDN Banyuajuh 2 dilihat dari hasil belajar dan lembar keterlaksanaan pembelajaran?
3. Bagaimana kemenarikan Multimedia Interaktif Tasiadura Pembelajaran Seni Tari Kelas V UPTD SDN Banyuajuh 2 dari angket respon guru dan respon peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan uraian rumusan masalah. Maka, tujuan dalam penelitian ini antara lain:

1. Mendeskripsikan kevalidan Multimedia Interaktif Tasiadura Pembelajaran Seni Tari Kelas V UPTD SDN Banyuajuh 2 jika ditinjau dari validasi ahli.
2. Mendeskripsikan keefektifan Multimedia Interaktif Tasiadura Pembelajaran Seni Tari Kelas V UPTD SDN Banyuajuh 2 dilihat dari hasil belajar dan lembar keterlaksanaan pembelajaran.
3. Mendeskripsikan kemenarikan Multimedia Interaktif Tasiadura Pembelajaran Seni Tari Kelas V UPTD SDN Banyuajuh 2 dari angket respon guru dan respon peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian pengembangan ini menggunakan spesifikasi produk, diantaranya sebagai berikut:

1. Multimedia ini berisi pengertian seni tari tradisional, empat contoh tradisional di Madura, unsur pendukung tari secara umum, dan evaluasi.

2. Sasaran produk ini yaitu peserta didik kelas V SD.
3. Disajikan empat tari tradisional yang ada di pulau madura, disetiap kabupaten hanya satu contoh tari tradisional berupa video tari tersebut.
4. Pemilihan kata yang digunakan pada multimedia interaktif Tasiadura ini menggunakan kata-kata yang mudah dipahami oleh peserta didik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
5. Multimedia interaktif Tasiadura ini juga dilengkapi dengan video contoh tari tradisional madura setiap kabupaten, foto ataupun gambar yang berhubungan dengan unsur pendukung tari, dan evaluasi yang menarik.
6. Spesifikasi multimedia interaktif Tasiadura antara lain:
 - a. Multimedia interaktif Tasiadura ini berbasis android.
 - b. Multimedia interaktif Tasiadura diedit menggunakan aplikasi *unity*.
 - c. Multimedia interaktif Tasiadura didesain menggunakan canva pro.
 - d. Multimedia interaktif Tasiadura menggunakan background dan aksesoris bertema madura

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Agar terhindar dari kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka batasan masalah yang ditetapkan antara lain:

1. Media yang dikembangkan yaitu multimedia interaktif Tasiadura berupa Aplikasi berbasis android yang dapat diakses secara *offline* maupun *online*.
2. Pengembangan multimedia interaktif Tasiadura ini hanya terbatas pada pokok bahasan mengenal tari tradisional madura.

3. Dalam multimedia interaktif Tasiadura ini, tujuan pembelajaran fase C kelas V dibahas. Peserta didik melihat berbagai jenis tarian tradisional yang dapat digunakan sebagai cara untuk menyampaikan diri mereka melalui elemen pendukung tari.
4. Tasiadura merupakan akronim dari Tari Tradisional Madura yang menjadi pokok pembahasan.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian ini sangat penting dilakukan karena memiliki beberapa manfaat serta harapan untuk produk multimedia interaktif yang mana dapat mengatasi masalah yang ada di UPTD SDN Banyuajuh 2, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat menjadikan sebuah rujukan untuk penelitian selanjutnya, sehingga mengembangkan media pembelajaran seni tari. Hasil penelitian ini bermanfaat dalam mengetahui pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran seni tari khususnya tari tradisional madura.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

- 1) Menambah wawasan dan pengalaman tentang penelitian pengembangan.
- 2) Menambah pengetahuan tentang pengembangan multimedia interaktif yang kreatif dan inovatif untuk di implementasikan pada muatan pembelajaran lainnya.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Media pembelajaran multimedia interaktif ini dapat membantu meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam mengenal seni tari tradisional di madura.
- 2) Memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik agar mengetahui tari tradisional madura.
- 3) Menjadikan Peserta didik lebih aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran

c. Bagi guru

- 1) Menambah informasi dan pengetahuan terkait dengan seni tari tradisional madura.
- 2) Menambah informasi, pengetahuan dan pengalaman baru yang bermanfaat tentang pentingnya arti media pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi.
- 3) Membantu guru dalam proses pembelajaran seni tari tradisional madura.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran dalam penelitian ini. Maka definisi istilah yang berkaitan dengan judul penelitian antara lain:

1. Penelitian dan pengembangan

Penelitian pengembangan (R&D) merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2022:297). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE,

yang terdiri dari lima tahap: tahap analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi, dan suara (Munir, 2015:110). Tujuan dari multimedia interaktif adalah menyampaikan pesan dan informasi melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya

3. Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka Nadiem Makarim mengajukan kebijakan program baru yang disebut "Merdeka Belajar" kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI). Idennya adalah untuk membuat lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa tanpa keterikatan pada nilai atau prestasi mereka (Stenly, 2024:522).

4. Pembelajaran Seni Tari di SD

Pembelajaran Seni Tari di SD Pembelajaran seni tari adalah jenis pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk bermain dan belajar. Selain membantu perkembangan motorik anak di bawah 12 tahun, mengajarkan anak-anak bahwa tari tradisional harus dikembangkan di sekolah dasar (Indriany, 2024:462).

5. Tari Tradisional

Tari tradisional, bentuk tarian yang telah lama ada, di wariskan secara turun temurun serta biasanya yang terkandung nilai filosofi, simbolis serta religius (Aisyah, 2024:174).