

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan proses belajar mengajar di sekolah harus bisa dan mampu menarik minat siswa, kreatifitas siswa, dan juga menyenangkan bagi siswa, dengan hal tersebut proses belajar mengajar bisa dikatakan ideal. Proses belajar dan mengajar bisa dikatakan ideal apabila guru dapat mengontrol suasana di dalam kelas ke arah yang menyenangkan dan mampu membuat siswa tertarik untuk belajar dengan penuh perhatian. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung sErangkaian perbuatan guru dan siswa atau dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan (Sanjani, 2020:36). Proses belajar mengajar adalah kegiatan pembelajaran didalam atau diluar kelas yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk memperoleh tujuan pendidikan yang berlandaskan kurikulum yang telah ditetapkan. Pada saat ini kurikulum merdeka atau yang sering disebut kurmer digunakan sebagai dasar kegiatan pembelajaran.

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari (Djamaluddin dan Wardana, 2019:6). Dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pendidikan dapat dihasilkan pada kegiatan pembelajaran yang melibatkan guru, siswa, dan lingkungan sekitar. Pelestarian lingkungan sekitar menjadi sebuah ciri khas ataupun karakteristik yang membedakan setiap daerah. Dalam melestarikan kebudayaan, salah satu upaya

yang dapat dilakukan adalah melalui pendidikan. Pendidikan berperan penting bagi generasi masa depan dalam mewadahi pelestarian budaya.

Guru harus mampu menempatkan dirinya sebagai fasilitator dalam pembelajaran di kelas, serta harus mampu membimbing para siswa dan melayani siswa pada pedagogis serta psikologisnya agar siswa nyaman berkonsultasi tentang masalah atau materi yang kurang paham kepada guru (Sulastri, dkk 2021:58). Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, terdapat komponen-komponen yang berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran bagi siswa adalah satu komponen yang penting dalam sistem pembelajaran. Menurut Hotmaidah (2016: 115) dalam meningkatkan kompetensinya, guru memerlukan bantuan berbagai macam perangkat pembelajaran yang sangat mendukung untuk memberikan solusi, menyediakan, dan melaksanakan pemecahan masalah dalam keberhasilan belajar.

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran didalam kelas alangkah baiknya guru menyiapkan perangkat pembelajaran terlebih dahulu agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Bahan ajar adalah salah satu komponen perangkat pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu proses belajar mengajar. Bahan ajar juga berkontribusi dalam melaksanakan pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran. Di dalam bahan ajar terdapat materi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dicapai siswa terkait kompetensi dasar tertentu (Kosasih 2022:1). Bahan ajar digunakan oleh guru dan siswa untuk memudahkan proses pembelajaran yang bentuknya bisa berupa Handout dan tayangan. Terdapat 2 jenis bahan ajar yaitu bahan ajar cetak dan bahan ajar non cetak. Bahan ajar cetak dapat berupa Handout, modul, buku, dan Lembar Kerja

Siswa (LKPD). sedangkan bahan ajar non cetak diantaranya berupa E-Handout, E-Modul, E-LKPD, dan lain sebagainya yang tidak berkaitan dengan media cetak.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V pada tanggal 23 Agustus 2023 mendapatkan hasil bahwa disekolah SDN Angsanah 1 menggunakan K13 pada kelas I, II, IV, V, dan kurikulum merdeka pada kelas III dan IV. Pada kurikulum merdeka sekolah dibebaskan untuk memilih mata pelajaran seni, antara seni Musik, seni rupa, seni tari, dan seni teater. Guru hanya menggunakan buku paket pada kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan kurangnya bahan ajar yang disediakan sekolah. Padahal dengan keberadaan bahan ajar dapat membantu guru lebih mudah menyampaikan materi dan peserta didik hanya melanjutkan dengan cara membaca dan mempelajari bahan ajar. Disisi lain peserta didik kurang maksimal dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Guru juga belum pernah mengaitkan materi pembelajaran dengan pelestarian budaya. Padahal dengan pengintegrasian pelestarian budaya ke dalam pembelajaran merupakan salah satu inovasi yang sangat baik serta bermanfaat bagi peserta didik untuk mengetahui dan memahami pelestarian budaya yang dimiliki oleh daerahnya. Kurangnya bahan ajar yang memuat materi pelestarian budaya tentunya sangat disayangkan karena hingga sekarang kegiatan pembelajaran hanya mencakup pada buku yang sudah di fasilitasi oleh pemerintah.

Berdasarkan hasil Observasi yang dilakukan pada tanggal 23 Agustus 2023 di SDN Angsanah 1 Pamekasan mendapatkan hasil bahwa sarana dan prasarana SDN Angsanah 1 Pamekasan telah cukup membantu guru dan siswa untuk menunjang proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran guru

menggunakan metode ceramah dan demonstrasi, Bahan ajar yang digunakan guru lebih sering hanya menggunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah. Hal tersebut, membuat guru masih merasa kurang maksimal dalam memberikan pemahaman materi kepada siswa. Disisi lain siswa lebih kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran seni tari. Mata pelajaran seni yang dipilih di SDN Angsanah 1 Pamekasan ini adalah mata pelajaran seni tari tetap dalam proses pembelajarannya demonstrasi tanpa ditambahi pemahaman materi berupa tulisan terlebih dahulu tentang tariannya. Padahal pada CP kurikulum merdeka guru harus menggunakan bahan ajar yang membantu siswa dalam memahami materi pada pelajaran seni tari. Guru juga belum pernah mengaitkan atau mengintegrasikan pelestarian budaya setempat dengan materi pada proses pembelajaran berlangsung. Padahal dalam pelaksanaan pembelajaran kurikulum merdeka terdapat hal yang harus diperhatikan, salah satunya adalah guru harus bisa memaksimalkan bahan ajar agar dapat meningkatkan aktivitas dan kreatifitas siswa. Selain bahan ajar, guru juga harus mampu memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman belajar baru dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pra penelitian perangkat yang digunakan guru pada saat pembelajaran hanya menggunakan buku paket dan LKS, hal ini membuat peneliti berupaya berinisiatif mengembangkan bahan ajar lain berupa handout dalam bentuk elektronik. Salah satu alasan peneliti mengembangkan *E-handout* ini adalah mendukungnya fasilitas sarana dan prasarana sekolah yang menyediakan *WiFi* untuk siswa dan guru.

Hasil angket siswa kelas V pada tanggal 23 Agustus 2023 yaitu 85,7% siswa suka belajar dengan menggunakan buku paket pelajaran. Terdapat 57,1%

siswa merasa kesulitan belajar dengan buku paket pelajaran karena siswa tidak dapat membedakan muatan pelajaran dalam setiap pembelajaran dan terbatasnya kesediaan buku yang ada di sekolah. Menurut siswa kelas V SDN Angsanah 1 Pamekasan, kegiatan pembelajaran hanya berdepoman pada buku paket dan guru hampir tidak pernah menggunakan bahan ajar lain selain buku paket dari pemerintah. Akhirnya, 61,9% siswa mencari bahan ajar lain seperti handout, LKS, dan modul selain dari sekolah untuk membantu memahami materi pelajaran. 42,8% siswa berpendapat bahwa buku paket kurang menarik karena materi yang ada di dalam buku paket masih sulit untuk dipahami. Sehingga 90,4% siswa membutuhkan bahan ajar atau buku pendamping lain untuk mempermudah memahami materi yang dipelajari secara sistematis dan menarik. Berdasarkan angket kebutuhan ini menunjukkan bahwa siswa mampu belajar secara mandiri akan tetapi mengalami keterbatasan dalam mencari bahan ajar lain selain dari sekolah sehingga siswa membutuhkan bahan ajar pendamping untuk memahami materi pada saat proses pembelajaran.

Oleh karena itu, perlu adanya inovasi pada bahan ajar yang digunakan salah satunya yaitu *E-Handout*. Selaras dengan pendapat Kosasih (2022: 41) bahwa bahan ajar berupa *E-Handout* membantu peserta didik untuk tidak perlu membuat catatan-catatan tambahan tentang materi yang sedang dipelajarinya sehingga perhatian mereka lebih bisa berfokus pada kegiatan utama. Berdasarkan angket kebutuhan siswa sebanyak 100% siswa kelas V SDN Angsanah 1 Pamekasan juga senang membaca buku yang didalamnya berisi teks yang disertai gambar dan berwarna. Itulah mengapa peneliti berupa menghadirkan bahan ajar *E-handout* yang didalamnya memuat gambar dan video yang menarik untuk

menambah motivasi siswa dalam belajar, apalagi materi yang akan diangkat adalah materi pelestarian budaya tentang tarian tradisional.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas, observasi, dan angket siswa, peneliti berupaya menerapkan solusi dengan mengembangkan bahan ajarpendamping, bahan ajar sendiri terdapat berbagai jenis seperti LKS, handout, modul, dan tayangan. Menurut Kosasih (2022: 18) handout dapat dijadikan bahan ajar yang berfungsi untuk mendukung, memperjelas, dan memperkaya bahan ajar utama. Sedangkan guru belum pernah menggunakan bahan ajar lain selain buku dari pemerintah. Akibatnya, 57,1% siswa merasa kesulitan belajar jika dengan menggunakan buku paket saja

Hasil peneliti terdahulu yang dilakukan Ridha Nur Azizah (2023) dengan judul “Pengembangan E-Handout Berbasis Kearifan Lokal Lokal Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV SD/MI”. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa Bahan ajar E-Handout berbasis kearifan lokal pada materi Keberagaman Budaya Indonesia telah melalui tahap uji validitas dari 3 ahli. Uji validitas bahan ajar mendapatkan presentase 92,5% dan dinyatakan sangat layak digunakan. Selanjutnya adalah uji validitas dari ahli bahasa, pada uji validitas ini bahan ajar EHandout mendapat presentase sebesar 97,5% dan dinyatakan sangat layak digunakan. Kemudian uji validitas dari ahli materi yang mendapatkan presentase sebesar 100% dan dinyatakan sangat layak digunakan Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar E-Handout yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat menarik dan dapat membantu peserta didik dalam mengenalkan kearifan lokal.

Selanjutnya hasil peneliti terdahulu yang dilakukan Rendi Farid Pahlevi (2013) dengan judul “Pengembangan Handout Berbasis Elektronik Tema 4 Subtema 1 Pada Kelas V SDN Benowo 1 Surabaya”. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa Hasil Kevalidan handout berbasis elektronik, berdasarkan hasil penilaian dari para ahli yaitu ahli bahan ajar, ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran menunjukkan hasil rata-rata sebesar 85,83%. Keefektifan handout berbasis elektronik, berdasarkan hasil lembar observasi aktivitas siswa 96,6%. Hasil dari observasi aktivitas guru 93,3%. Hasil belajar siswa diperoleh 91,1% tuntas. Kemenarikan handout berbasis elektronik, berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok besar mendapatkan 88,5%, dan hasil angket respon guru mendapatkan 87,5%. Berdasarkan uraian diatas maka handout berbasis elektronik tema 4 subtema 1 pada kelas V, sangat valid ditinjau dari validasi ahli, efektif ditinjau dari lembar observasi aktivitas siswa dan guru dan hasil belajar siswa, sangat menarik ditinjau dari angket respon siswa dan guru.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Luluk Latifah (2023) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Kontekstual Pada Kelas V Tema 7 Subtema 1”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) hasil kevalidan rata-rata dari validator 82,03% dengan kategori sangat valid 2) hasil uji keefektifan berdasarkan observasi guru yaitu 96,6% dan hasil belajar siswa memperoleh 88,88 % dengan memiliki hasil memperoleh rata-rata 92,74 , 3) hasil uji kemenarikan berdasarkan respon guru memperoleh 97,5% dengan kategori sangat menarik 5) hasil uji kemenarikan berdasarkan respon siswa memperoleh

97,2% dengan kategori sangat menarik. Kesimpulan penelitian ini adalah bahan ajar *handout* berbasis kontekstual pada tema 7 subtema 1 di SDN Tanjung 3.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas, observasi, dan angket siswa, peneliti berupaya untuk menghadirkan kembali mata pelajaran seni tari serta menerapkan solusi dengan mengembangkan bahan ajar berupa *E-Handout* ke dalam pembelajaran di dalam kelas. Mata pelajaran Seni Tari pada SD kelas V merupakan pembelajaran yang seharusnya diajarkan kepada siswa untuk melatih motorik dan non-akademik serta bisa menanamkan bibit rasa kepedulian untuk melestarikan budaya lokal. Menurut Prastowo (2013:79) mengungkapkan *handout* adalah bahan pembelajaran yang sangat ringkas. Bahan ajar ini tentunya bukanlah suatu bahan ajar yang mahal, melainkan ekonomis dan praktis.

Berdasarkan permasalahan di atas yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, serta penyebaran angket kepada siswa bahwa siswa merasa kesulitan belajar dengan menggunakan buku paket karena terbatasnya kesediaan buku yang ada di sekolah dan penyampaian materinya pada buku dan proses pembelajaran kurang sederhana. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan bahan ajar pendamping berupa *handout* elektronik atau yang sering disebut *e-handout* yang inovatif dan menarik. Selaras dengan hal tersebut, maka peneliti berkeinginan untuk menarik suatu judul **“Pengembang *E-Handout* Tari Topeng Getak Pamekasan Materi Pelestarian Budaya Pada Kelas V SDN Angsanah 1 Pamekasan”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan *e-handout* tari topeng *getak* Pamekasan pada materi pelestarian budaya untuk Kelas V ditinjau dari hasil validasi ahli?
2. Bagaimanakah kemenarikan *e-handout* tari topeng *getak* Pamekasan pada materi pelestarian budaya untuk Kelas V ditinjau dari hasil angket respon guru dan siswa?
3. Bagaimanakah keefektifan *e-handout* tari topeng *getak* Pamekasan pada materi pelestarian budaya untuk Kelas V ditinjau dari hasil belajar siswa serta lembar observasi aktivitas guru dan siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan maka dapat diketahui tujuan pengembangan yaitu:

1. Mengetahui pengembangan *e-handout* tari topeng *getak* Pamekasan pada materi pelestarian budaya untuk Kelas V yang valid ditinjau dari hasil validasi ahli.
2. Mengetahui pengembangan *e-handout* tari topeng *getak* Pamekasan pada materi pelestarian budaya untuk Kelas V yang menarik ditinjau dari hasil angket respon guru dan siswa.
3. Mengetahui pengembangan *e-handout* tari topeng *getak* Pamekasan pada materi pelestarian budaya untuk Kelas V yang efektif ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil ketuntasan klasikal siswa.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa bahan ajar *e-handout* tari topeng *getak* Pamekasan pada materi pelestarian budaya pada Kelas V.

2. *E-handout* di desain dan dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Canva*.
3. *E-handout* yang dikembangkan berisi materi yang terdapat pada mata pelajaran Seni Tari
4. *E-handout* dikemas dalam bentuk link serta diakses menggunakan jaringan internet
5. *E-handout* yang dihasilkan memuat komponen sebagai berikut:
 - a) Capaian pembelajaran
 - b) TP dan ATP
 - c) Lembar pembahasan materi
6. Bahan ajar ini menggunakan Bahasa Indonesia yang mudah dipahami.
7. *E-Handout* ini dilengkapi dengan teks, gambar, suara, serta video yang didesain semenarik mungkin untuk peserta didik.
8. *E-Handout* ini memuat materi pelestarian budaya pada mata pelajaran Seni Tari Kelas V yang terintegrasi dengan tari topeng *getak* Pamekasan.

E. Batasan Penelitian

Batasan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Penelitian ini mengembangkan bahan ajar pendamping berupa *e-handout* tari topeng *getak* Pamekasan yang hanya sebatas pada kebudayaan yang ada di Kabupaten Pamekasan.
2. Hasil belajar yang diukur hanya hasil belajar kognitif siswa.
3. Materi yang dapat disampaikan terbatas, hanya pada mata pelajaran Seni Tari
4. Hanya diuji cobakan pada siswa Kelas V SDN Angsanah 1 Pamekasan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif sumber belajar bagi siswa kelas V. peneliti ingin mengembangkan sebuah bahan ajar

pendamping yang memberikan pengalaman baru kepada siswa sehingga mampu meningkat hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan *e-handout*. Melalui *e-handout* ini diharapkan memberikan manfaat, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian pengembangan *e-handout* tari topeng *getak* Pamekasan ini bermanfaat sebagai usaha untuk mengetahui pengaruh penggunaan *e-handout* ke dalam mata pelajaran Seni Tari.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

E-Handout ini diharapkan dapat menjadikan siswa termotivasi dalam belajar dan mudah untuk memahami pelajaran yang dilengkapi dengan materi sekaligus memberikan pengalaman baru dengan wawasan kesenian, kebudayaan kearifan lokal menggunakan bahan ajar pendamping berupa *e-handout*.

b) Bagi Guru

E-handout ini untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi yang diberikan, serta menambah wawasan bagi guru dalam menyediakan bahan ajar pendamping di sekolah dasar.

c) Bagi Sekolah

Pengembangan *e-handout* bisa digunakan sebagai bahan belajar bersama agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas V SDN Angsanah 1 sehingga pembelajaran lebih bermakna dan lebih menarik dengan materi yang digali lebih dalam serta berkebudayaan.

d) Bagi Peneliti Lain

Dapat menambah wawasan peneliti dan dapat memotivasi peneliti untuk meningkatkan ilmu yang dimiliki.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah metode penelitian yang biasa dilakukan untuk menghasilkan suatu produk yang baru, dan menguji keefektifan produk tersebut.
2. Bahan ajar adalah perangkat pembelajaran yang digunakan guru sebagai alat bantu untuk memudahkan kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat mempelajari materi yang sesuai dengan kompetensi.
3. *E-handout* adalah bahan ajar berupa *handout* yang ditampilkan dalam bentuk elektronik dengan tujuan sebagai pendamping dalam belajar dan memotivasi siswa agar lebih semangat belajar
4. Tari topeng *getak* Pamekasan adalah salah satu kesenian tari ciri khas yang berasal dari Kabupaten Pamekasan.