

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesenian ini telah menjadi komponen penting dari kehidupan masyarakat yang semakin beragam, sehingga masyarakat banyak mendapat alternatif untuk memenuhi kebutuhan berkesenian yang sesuai dengan selera seninya. Khususnya dalam menikmati seni pertunjukkan, baik yang tradisional maupun modern. Kebudayaan merupakan pendukung eksistensi kesenian untuk anak-anak yang mulai terkikis karena adanya era globalisasi dimana dapat berdampak pada pola hidup modern yang tanpa disadarinya telah mengurangi nilai-nilai tradisi.

Kebudayaan Indonesia beragam karena bergantung pada berbagai kebudayaan lingkungan yang berkembang sesuai dengan sejarahnya. Kebudayaan ini tumbuh dan berkembang dalam berbagai jenis yang berbeda dari kebudayaan satu ke kebudayaan lain, tetapi ada satu jenis yang dapat mengintegrasikan keragaman yang ada. Perkembangan budaya nasional membawa kearah persatuan dan integrasi, dan perkembangan budaya daerah cenderung kearah keragaman (Aditya Rinanjani, 2016: 1).

Kebudayaan daerah Indonesia telah membentuk identitas daerah tersebut. Kesenian tradisional besutan adalah salah satu identitas budaya Kabupaten Jombang. Menurut Pamungkas (2016) kesenian besutan adalah seni yang berasal dari akulturasi dari dua budaya jawa utama: budaya arek (Suroboyoan) dan budaya Mataram. Dialek besutan yang menggabungkan kedua budaya ini berasal dari

campuran dialek Suroboyoan (daerah Surabaya) dan Mataram (daerah Ngawi-Kediri) yang menjadi dialek Jombang. Ini karena Jombang berbatasan dengan Kediri dan Ngawi, dan pernah menjadi bagian dari karesidenan Surabaya.

Kesenian Besutan berasal dari kesenian lerok, yang merupakan asal mula kesenian Ludruk. Ini adalah seni tradisional asli Kabupaten Jombang. Lakon yang dibawakan menunjukkan kehidupan sehari-hari masyarakat Jombang. Besutan ini sangat menunjukkan keadaan sosial masyarakat. Menurut Damayanti (2007), masyarakat percaya bahwa kesenian besutan ini mengandung pesan sindiran kepada pemerintah kolonial dan keadaan ekonomi yang tidak stabil.

Besutan ini berasal dari kata besut yang memiliki makna "mbeto maksud", yang artinya "membawa pesan". Oleh karena itu, karakter besutan ini adalah pria yang berbudi pekerti baik, terbuka, peduli, tanggap, transformatif, dan *nyeni*. Kesenian ini dimaksudkan untuk *membebet sing lungset* agar menjadi licin setelah dibesut. Diibaratkan dengan menghaluskan pakaian yang kusut setelah disetrika. Oleh karena itu, besutan ini dapat berfungsi sebagai obat untuk membantu kembali ke keadaan normal dan sehat. Setelah pertunjukan besutan ini selesai, para penonton diharapkan dapat memahami arti yang tersembunyi dari rangkaian pertunjukan besut (Ratih Asmarani, dkk., 2020: 18).

Sebagai pemilik kesenian tradisional Besutan ini, masyarakat Jombang selayaknya untuk memahami, mempertahankan, dan melestarikan kearifan lokal ini. Ludruk sandiwara sebagai pengembangan dari kesenian tradisional besutan masih eksis, berbeda dengan kesenian tradisional besutan yang hampir tidak pernah ditampilkan. Banyak tokoh seni dan sastrawan berjuang untuk menjaga kelestarian

budaya lokal secara mandiri. Keadaan kesenian tradisional Besutan saat ini kondisinya memprihatinkan.

Menurut hasil wawancara terhadap guru kelas III SDN Ngogri I Megaluh Jombang, ibu Putri Darita yang dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2022 hari Selasa tentang karakteristik siswa di kelas III ini berbeda-beda. Karakteristik yang terdapat di kelas III ini sangat bermacam-macam, 8 dari mereka itu aktif untuk bertanya, aktif untuk menjawab, sebagian dari mereka juga sangat tertarik pada hal-hal baru yang mereka temui, selain 8 anak itu mereka kebanyakan memiliki karakteristik yang pasif, pendiam di kelas. mereka yang pasif ini hanya mendengarkan dan mengikuti perintah guru mereka, mereka lebih cuek terhadap lingkungan sekitarnya. SDN Ngo gri I Megaluh Jombang ini memiliki KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) hanya 65, sehingga dengan adanya KKM itu hampir seluruh siswa memiliki nilai yang sudah mencapai KKM dan dinyatakan tuntas. Guru kelas III ini belum bisa menyatakan nilai rata-rata dari siswa karena menurut guru kelas III belum mengadakan PAS (Penilaian Akhir Semester) sehingga tidak bisa menyatakan nilai rata-rata.

Menurut guru kelas dari 20 siswa kelas III ini ada 8 siswa yang memiliki kemampuan menonjol dari teman-temannya seperti aktif, mudah untuk memahami informasi yang diberikan oleh guru, dan menyelesaikan tugas dengan benar. Selain 8 siswa tersebut ada 4 siswa yang menurut guru kelas tersebut kurang bisa mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga memerlukan perhatian khusus dari guru kelasnya seperti menjelaskan ulang materi tersebut menggunakan bahasa yang mereka pahami dengan mudah. Menurut hasil wawancara dengan ibu putri, di kelas

III ini memiliki beberapa permasalahan ketika belajar bahasa Indonesia maupun yang lainnya, permasalahan tersebut seperti menulis ejaan yang salah ataupun kurang, memahami isi dan maksud yang ada dalam bacaan, kemudian solusi yang dilakukan oleh guru kelas adalah melakukan pendekatan terhadap siswa yang bermasalah, kemudian menjelaskan ulang isi dan maksud dalam bacaan menggunakan bahasa yang dapat ditangkap oleh otaknya.

Di SDN Ngogri I Megaluh Jombang ini terutama di kelas III ini tidak ada media pembelajaran yang bisa membantu siswa dalam hal belajar, jadi guru hanya bisa menggunakan gambar yang terdapat di buku siswa selama pelajaran dan mengaitkannya dengan alam atau lingkungan sekitarnya. Menurut bu putri, anak-anak akan lebih tertarik dan lebih suka jika mereka di tunjukkan bacaan yang sebagian dari bacaan tersebut adalah gambar-gambar, Perolehan angket yang disebar oleh peneliti juga mendukung hal ini sebanyak 85% anak-anak lebih menyukai jika didalam buku tersebut lebih banyak gambarnya daripada tulisannya. Pengetahuan tentang kesenian besutan ini masih minim di beberapa guru SDN Ngogri I Megaluh Jombang ini, bapak/ibu guru mengetahui besutan hanya sebatas nama dari kesenian tersebut dan menganggap jika besutan sama dengan kesenian ludruk, dengan begitu perlu adanya pengenalan ulang kesenian khas kabupaten Jombang ini.

Berdasarkan penelitian awal kepada siswa yang berupa angket dan telah diberikan kepada siswa SDN Ngogri I Megaluh Jombang kelas III pada hari senin tanggal 24 Oktober 2022 sebanyak 20 siswa. Siswa kelas III merasa senang jika belajar tematik ini, karena menurut mereka pada materi ini mereka dapat

memahami materi lebih baik dan pada tema 2 menyajikan banyak dongeng dan matematika yang mudah untuk dipahami, namun tak jarang 55% dari mereka merasa bosan dengan pelajaran tematik ini dikarenakan kurang adanya media pendukung untuk kelangsungan mereka belajar. Sebanyak 50% mereka memahami pembelajaran tematik ini, akan tetapi 70% dari jumlah siswa pernah mengalami kesulitan belajar untuk memahami pembelajaran tematik ini, kesulitan-kesulitan yang dialami siswa sudah dijelaskan pada wawancara dengan guru diatas. Dengan presentase 100% mereka akan lebih semangat jika ketika pembelajaran terdapat media pembelajaran yang dapat menunjang pemahaman mereka dan 80% mereka lebih senang dan semangat jika ketika pembelajaran ada ruang untuk mereka berdiskusi dan berkelompok.

Berdasarkan angket siswa SDN Ngogri I Megaluh Jombang kelas III yang telah disebar ini 90% dari mereka memiliki buku selain buku tema, seperti buku cerita, buku kamus, buku pepak bahasa jawa, dan buku pengetahuan lainnya. Siswa kelas III dengan presentase 85% dari siswa sangat antusias jika disekolahnya terdapat media pembelajaran seperti buku bergambar. Sebanyak 95% siswa kelas III menyukai kesenian tradisional, menurut mereka kesenian tradisional itu dapat menambah pengetahuan mereka tentang kesenian tradisional apalagi jika kesenian tradisional tersebut dari daerahnya sendiri seperti besutan.

Ada kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang membantu siswa tentang kesenian tradisional Besutan Kabupaten Jombang dengan berdasarkan hasil wawancara dan angket di atas. Untuk merancang media pembelajaran yang kreatif dan memenuhi standar yang diharapkan, diperlukan

konsep yang kuat tentang media. Siswa mungkin lebih tertarik untuk mengikuti kelas jika media pembelajaran menarik bagi siswa. Beberapa hal yang layak untuk ditinjau untuk memilih media pembelajaran adalah jenis media yang akan digunakan, modelnya, dan apakah itu cocok untuk materi pelajaran atau tidak. Jenis media audio, visual, dan visual-audio termasuk dalam kategori ini, dan masing-masing memiliki model yang berbeda.

Daryanto (dalam Rahmatin, dkk, 2021) menyatakan bahwa peserta didik cenderung kurang menyukai buku teks tanpa ilustrasi atau gambar yang atraktif. Secara empirik, peserta didik lebih suka buku ilustrasi yang dipenuhi dengan warna yang digambarkan secara realistis atau lucu daripada buku teks yang sebagian besar halamannya terdiri dari teks. Menurut Nugraha (2015), dengan menggunakan media pembelajaran yang atraktif, guru dapat membuat kelas menjadi menyenangkan. Ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ntobuo dkk. (2018), yang menyatakan bahwa media pendukung yang atraktif yang dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan secara mandiri sangat penting dalam proses pembelajaran. Komik adalah salah satu media pendukung, jadi diperlukan ide baru untuk siswa tertarik untuk belajar dan membaca melalui media pembelajaran yang menarik. Salah satu cara untuk mencapai ini yaitu dengan menggunakan komik sebagai alat pembelajaran.

Pengertian komik, menurut Ambaryani dan Airlanda (2017), merupakan jenis media komunikasi visual yang dapat menyampaikan informasi dengan cara yang populer dan mudah dipahami oleh masyarakat umum. Komik menggabungkan kekuatan tulisan dan gambar dalam alur cerita gambar yang lebih mudah dipahami

dan diingat. Selain itu, Rahmi dan Rahmati (2020) juga mengartikan komik sebagai kartun dengan tokoh yang bercerita dan merupakan suatu bentuk berita gambar yang berisi berbagai situasi dan terkadang lucu.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran komik berbasis kesenian tradisional besutan kelas III tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 dengan valid?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran komik berbasis kesenian tradisional besutan kelas III tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 dengan efektif?
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran komik berbasis kesenian tradisional besutan kelas III tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 yang menarik?
4. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran komik berbasis kesenian tradisional besutan kelas III tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 yang mudah diterapkan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Ini adalah tujuan dari penelitian pengembangan ini:

1. Mengembangkan media pembelajaran komik berbasis kesenian tradisional besutan kelas III tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 dengan valid yang ditinjau dari kevalidan meliputi validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain pembelajaran.

2. Mengembangkan media pembelajaran komik berbasis kesenian tradisional besutan kelas III tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 dengan efektif yang ditinjau dari lembar hasil observasi guru dan siswa serta hasil belajar.
3. Mengembangkan media pembelajaran komik berbasis kesenian tradisional besutan kelas III tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 dengan menarik yang ditinjau dari respon siswa sebagai pengguna media pembelajaran komik.
4. Mengembangkan media pembelajaran komik berbasis kesenian tradisional besutan kelas III tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 yang mudah diterapkan yang ditinjau dari respon guru sebagai pengguna media pembelajaran komik.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk berikut dihasilkan dari penelitian ini:

1. Media pembelajaran komik ini dibuat untuk membantu siswa belajar tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas III Sekolah Dasar.
2. Media pembelajaran komik ini berjudul “Dolanan lan Sinau Bareng Cak Besut (Bermain dan Belajar Bersama Cak besut)”
3. Komik menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Jawa.
4. Tokoh cerita berjumlah 9 yang terdiri dari Rani, Elva, Mada, Irfan, Beni, Ibu Guru, Ibu Mada, Bapak Mada dan Cak Besut.
5. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi *CorelDRAW 2021*.
6. Media pembelajaran dicetak menggunakan kertas *Art Paper* berukuran A5.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pada produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilaksanakan di SDN Ngogri I Megaluh Jombang pada kelas III dengan memakai media pembelajaran komik berbasis kesenian tradisional besutan.
2. Media pembelajaran komik berbasis kesenian tradisional besutan ini dibuat terbatas, hanya digunakan pada kelas III Sekolah Dasar tema 2 subtema 1 pembelajaran 1.
3. Data keefektifan pada penelitian ini dilihat dari hasil belajar dan hasil observasi guru dan siswa. Menurut Ratna (2012: 11) analisis data keefektifan dapat dilihat dari hasil tes dan aktivitas peserta didik.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi siswa
Media pembelajaran komik berbasis kesenian tradisional ini diharapkan dapat dimanfaatkan siswa untuk lebih mengenal budaya dan keunikan Jombang.
2. Bagi guru
Guru dapat belajar lebih banyak tentang media pembelajaran dan cara menggunakannya dalam pendidikan dan pembelajaran. Diharapkan bahwa media pembelajaran ini akan membantu guru meningkatkan pembelajaran, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan mendukung gerakan pelestarian budaya lokal.

3. Bagi sekolah

Media pembelajaran komik berbasis kesenian tradisional ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan pembelajaran sekolah.

4. Bagi pengembang

Menambah pengetahuan peneliti dalam hal mengembangkan media pembelajaran komik berbasis kesenian tradisional besutan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Nazir (1999: 152) mengatakan bahwa definisi operasional adalah definisi variabel yang memberi makna atau spesifikasi aktivitas atau prosedur yang dibutuhkan untuk mengukur variabel tersebut. Selain itu, Komaruddin (1994: 29) menyatakan bahwa definisi istilah adalah pengertian yang lengkap dari istilah yang mencakup semua komponen yang menjadi karakteristik utamanya. Untuk menghindari kesalahpahaman, definisi istilah ini disusun dalam penelitian untuk menyeimbangkan berbagai definisi yang mungkin diberikan oleh peneliti dan orang yang membaca penelitian tersebut. Setelah mengingat hal-hal di atas, berikut adalah definisi variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa. Tujuannya adalah meningkatkan semangat siswa dan memberi siswa kesempatan untuk mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna.

2. Komik

Komik adalah sekumpulan gambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pembaca. Ruang gambar dan tata letak selalu digunakan dalam komik ini. Komik juga termasuk dalam karya sastra karena gambar dapat membentuk cerita dengan tanda.

3. Besutan

Besutan merupakan kesenian tradisional asli kabupaten Jombang yang merupakan pengembangan dari kesenian lerok dan merupakan cikal bakal dari kesenian ludruk. Kata besut berasal dari kata "mbeto maksud", yang berarti "membawa pesan".

4. Media pembelajaran komik berbasis kesenian tradisional besutan

Media pembelajaran komik berbasis kesenian tradisional besutan merupakan segala sesuatu yang berupa susunan gambar yang digunakan sebagai pemberi informasi yang ingin disampaikan kepada penerima informasi berdasarkan pada kesenian tradisional besutan.