

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terorganisir untuk menciptakan suasana dan metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensi spiritual, religius, kendali diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri, komunitas, negara, dan sesama. Pendidikan tidak hanya berkaitan dengan cara seorang guru mengajar murid-muridnya saja, namun pendidikan adalah proses penyampaian ilmu pengetahuan, nilai-nilai dan moral dari berbagai sumber (UU Nomor 20/2003 tentang Sisdiknas). Pendidikan dalam banyak hal, pendidikan adalah landasan untuk pertumbuhan pribadi dan perkembangan sosial. Oleh karena itu, sangat urgen bagi masyarakat untuk menginvestasikan sumber daya dan perhatian dalam memastikan bahwa sistem pendidikan berfungsi dengan baik dan terjangkau bagi semua orang.

Menurut Suastika (2020) Aktivitas belajar melibatkan interaksi tiga elemen utama, yaitu guru sebagai penyampai informasi, siswa sebagai penerima, dan pesan sebagai fokus pembelajaran. Dalam proses ini sering terjadi kegagalan komunikasi dimana pesan yang ingin dikomunikasikan tidak tersampaikan dengan baik atau tidak semua siswa dapat menerima

pesan tersebut. Hal ini menyebabkan sulitnya memahami apa yang ingin disampaikan guru kepada siswa. Untuk membantu guru menyampaikan pesan dibantu dengan media pembelajaran seperti yang di jabarkan oleh Hasan (2021) Media pembelajaran merupakan instrumen dalam proses pendidikan. Semua yang mampu merangsang pikiran, emosi, perhatian, serta keterampilan siswa, memungkinkan mereka untuk terus belajar.

Menurut Hasan (2021) Studi media dapat mendorong siswa untuk menggunakan keterampilan berpikirnya, mengembangkan keterampilan dan sikapnya, yang dapat mengarah pada penemuan dan proyek baru. Penyiaran meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dengan menjangkau siswa dalam jumlah tidak terbatas di lokasi berbeda pada waktu yang sama. Media pendidikan dapat menyelesaikan permasalahan belajar atau mengajar dalam skala kecil maupun besar. Suastika (2020) Penggunaan media pembelajaran juga penting bagi pembelajaran PPKn oleh tenaga pendidik digunakan dalam tahapan-tahapan pembelajaran berjalan dengan maksimal. Pendidikan pancasila dan pendidikan kewarganegaraan masih tertinggal dalam hal pengembangan kompetensi multikultural, penggunaan media sebagai bahan pengajaran, penggunaan model pedagogi yang inovatif, dan penggunaan perangkat pembelajaran multimedia (Suastika. 2020). Oleh sebab itu (Izzah, 2020) Dijelaskannya, bahan ajar sangat penting dan diperlukan dalam proses pembelajaran karena tujuan bahan ajar adalah agar siswa dapat mengulangi pelajarannya, terutama guru untuk memperlancar kegiatan pembelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa dan lebih efisiensi.

Menurut Suastika (2019) Berbagai faktor yang perlu diperhatikan dalam pengembangan materi pendidikan adalah keterampilan dasar, tujuan, ketersediaan sumber daya, modal, personel dan peralatan, fleksibilitas, kualitas, keberlanjutan, efektivitas dan evaluasi. Oleh karena itu, dapat menggunakan metode pengajaran dan membuat media melalui pengajaran, pembelajaran dan pencarian di internet seperti google, media sosial dan youtube, metode pengajaran dan media meningkatkan motivasi belajar siswa. (Syahroni, 2020).

Pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang mengingatkan anak akan pentingnya hak dan tanggung jawabnya sebagai warga negara. Segala tindakan harus konsisten dengan tujuan dan niat nasional serta tidak boleh menyimpang dari harapan nasional. Pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu sistem pendidikan yang dibangun atas dasar demokrasi politik dan disebarluaskan melalui sumber-sumber pengetahuan lain seperti sekolah, masyarakat, dan dampak positif orang tua, mendorong siswa untuk berpikir kritis dan pertanyaan-pertanyaan yang dimanipulasi untuk mengajar. Mari kita bertindak secara demokratis dan membangun kehidupan kita berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. (Misto 2012:1).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang harus diikuti dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Fokus PPKn adalah pada pembentukan nilai, moral, dan pola perilaku siswa. Padahal PPKn merupakan kurikulum kehidupan sehari-hari yang

mengajarkan kita bagaimana menjadi warga negara yang baik dan bagaimana menjaga nilai-nilai Pancasila, dasar bangsa Indonesia. (Ani 2017) .

Dalam Hardiatini (2022) Pemaknaan kesenian daerah jaranan Dapat diartikan sebagai kesenian rakyat yang mengedepankan keunggulan adat istiadat setempat. Budaya dan seni tidak akan bertahan saat ini jika masyarakat tidak memiliki semangat untuk menjaganya. Harsianti (2022) kesenian daerah jaranan ini biasa memiliki ragam gerakan seni tari, seragam penari , musik pengiring, dan tata letak penari pertunjukan memiliki banyak variasi dengan satu daerah dengan daerah lainnya di Jawa. Ciri khas lukisan Jalan dapat digambarkan sebagai sekelompok prajurit atau pendekar yang sedang menunggang kuda. Dengan menggunakan bambu sebagai alat transportasi, para penari bergerak seperti sedang mengendalikan kuda. Kesenian jaranan Ksatria dalam mitologi Jawa sebenarnya tidak hanya berjenis kelamin laki-laki saja, sehingga bisa dikenakan oleh penari pria maupun wanita.. Dalam suatu pertunjukan, Kesenian jaranan bahkan merupakan pertunjukan yang sangat penting dan sudah menjadi ciri khas bagi masyarakat Jawa.

Kesenian kuda lumping dapat dianggap sebagai salah satu ekspresi budaya yang mendukung dan memperkuat nilai-nilai Pancasila dalam masyarakat Indonesia. Kesenian jaranan sendiri memiliki nilai-nilai Pancasila didalamnya antara lain: (1) Nilai ketuhanan sebelum pertunjukan kesenian jaranan dimulai dengan berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa untuk meminta kelancaran selama acara berlangsung, (2) Nilai Kemanusiaan di dalam

pertunjukan kesenian jaranan penari dan penabuh saling menghargai dan menghormati sehingga terwujudnya keserasian antara penari dan penabuh, (3) Nilai Persatuan penari memerankan tokoh prajurit bersatu untuk mengalahkan mahluk jahat yang diperankan dengan tokoh yaitu celeng dan barongan, (4) Nilai Musyawarah dalam kesenian pelaku kesenian dan warga yang mempunyai tempat dilangsungkan sebelum pertunjukan diadakan, (5) Nilai Keadilan dalam pertunjukan kesenian jaranan penari dan penabuh saling menghormati tugas masing-masing sehingga gaerakan dan musik pengiring bisa serasi dan menarik untuk ditonton.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap salah satu beberapa tenaga pendidik dan siswa di SMP Negeri 1 Garum. Kesenian jaranan sangat diminati oleh segala golongan di masyarakat mulai dari anak kecil, remaja, dewasa, sampai lanjut usia di Kecamatan Garum, Kabupaten Blitar. Ada beberapa siswa yang ikut dalam kelompok kesenian daerah jaranan . Tetapi kesenian jaranan daerah jaranan belum dijadikan menjadi media pembelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Garum.

Dengan penelitian ini yang berjudul ” **Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Bermuatan Kesenian Daerah Jaranan Di SMP Negeri 1 Garum**” yaitu bisa mempermudah penyampaian materi PPKn di SMP Negeri 1 Garum dan mempertahankan eksistensi kesenian jaranan itu sendiri. Dengan itu diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa memiliki kompetensi kewarganegaraan *smart and good citizen* selain itu diharapkan mempertahankan eksistensi kesenian jaranan sendiri.



## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat bisa dapat di definisikan permasalahan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Dengan pesatnya era globalisasi akulturasi tidak mungkin terhindarkan istilah akulturasi atau kulturisasi suatu proses sosial yang terjadi ketika sekelompok orang dari suatu budaya bertemu dengan unsur-unsur budaya lain. Untuk dapat diterima dan diolah menjadi budaya sendiri tanpa menghilangkan budaya aslinya. Kebudayaan akan mencakup seluruh aspek kehidupan, termasuk bahasa, ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni ( Mutia 2018).
2. Kegagalan komunikasi dalam proses pendidikan sering kali disebabkan karena pesan yang disampaikan tidak mencapai hasil atau siswa tidak memahami pesan yang ingin disampaikan guru kepada siswa k (Suastika, 2020).
3. Pengembangan media pembelajaran bermuatan teknologi audio visual yang bermuatan kesenian daerah hal ini masih sedikit dilakukan pada saat pembelajaran PPKn.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini akan fokus untuk meneliti pengembangan media pembelajaran PPKn yang bermuatan kesenian jaranan di SMP Negeri

pembatasan masalah ini dilakukan untuk menghindari peneliti mengalami perubahan arah .

#### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran PPKn bermuatan kesenian jaranan di SMP Negeri 1 Garum ?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa melalui pengembangan media pembelajaran PPKn bermuatan kesenian jaranan di SMP Negeri 1 Garum?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berpatokan dari rumusan masalah yang ada, berikut tujuan dari adanya penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran PPKn bermuatan kesenian jaranan di SMP Negeri 1 Garum.
2. Untuk gambaran hasil siswa dalam pengetahuan , nilai sikap dan keterampilan siswa dengan penerapan pengembangan media pembelajaran PPKn bermuatan kesenian jaranan di SMP Negeri 1 Garum.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Dari penjelasan diatas, penelitian ini bisa memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

### A. Manfaat Teoritis

Bagi Peneliti sendiri. Penelitian ini bisa menambah pengetahuan dan mampu mempunyai efek positif untuk perkembangan media pembelajaran audio visual melalui pengembangan media pembelajaran PPKn bermuatan kesenian jaranan di SMP Negeri 1 Garum.

### B. Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai sumber belajar dan bisa dijadikan media untuk membantu kegiatan pembelajaran kepada siswa.

#### 2. Bagi Siswa

Bisa manambah ilmu pengetahuan sisa dan motivasi siswa dalm belajar mata pelajaran PPKn serta munculnya rasa memiliki dan tanggung jawab melestarikan kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia.



### 3. Bagi Peneliti Lainnya

Bisa memperbanyak, ilmu pengetahuan, dan motivasi peneliti lainnya untuk meneliti permasalahan yang ada di lingkungan masyarakat dan memberikan media pembelajaran yang memiliki muatan kesenian daerah perbanyak yang menarik untuk siswa untuk belajar.

