

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang terus berlangsung dan tidak pernah berhenti (never ending proces). Pada abad ke-21 dikenal sebagai knowledge age, sehingga mengharuskan pendidikan untuk memenuhi kebutuhan hidup setiap individu agar dapat berkembang lebih produktif, lebih fokus, dan lebih siap dalam menghadapi tantangan di masa depan (Ummu Khairiyah., 2023), sehingga dapat menciptakan kualitas manusia yang berkesinambungan berlandaskan pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. Menurut Alifah (2021) kualitas pendidikan di Indonesia menjadi fokus utama saat ini untuk memperoleh sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu indikasi rendahnya kualitas pendidikan dapat terlihat dari rendahnya kualitas pembelajaran siswa, yang tercermin dari kurangnya minat belajar dan hasil belajar siswa (Labib & Yolida, 2019) untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. Tidak hanya terbatas pada pembelajaran di kelas tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21 dalam proses pembelajaran. Keterampilan abad ke-21 meliputi enam kecakapan yang dikenal dengan istilah 6C, yakni *character* (karakter), *citizenship* (kewarganegaraan), *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreatif), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi).

Keterampilan pembelajaran abad 21, akan terlihat ketika diterapkannya sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa dan tidak akan terlihat ketika pembelajaran hanya berpusat pada guru. Sebagai solusi dari berbagai permasalahan

pendidikan yang ada di Indonesia tersebut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim saat berpidato pada acara Hari Guru Nasional (HGN) tahun 2019 mencetuskan konsep “Merdeka Belajar”. Kurikulum Merdeka ini memberikan keleluasaan satuan pendidikan dalam menentukan kurikulum sesuai dengan kondisi sekolahnya masing-masing (Angga dkk.,2022).

Melalui merdeka belajar yaitu program pemerintah yang bertujuan untuk menghadapi permasalahan yang kompleks di masa depan untuk memberikan kebebasan berinovasi agar peserta didik menjadi mandiri dan kreatif. Pembelajaran pada kurikulum merdeka dapat diupayakan membentuk karakter profil pelajar pancasila sehingga peserta didik di seluruh Indonesia dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan enam dimensi profil pelajar pancasila secara utuh dan menyeluruh (Rita dkk.,2023). Dengan memfokuskan pada kemandirian siswa, kurikulum merdeka memberikan ruang bagi eksplorasi, kreativitas, dan inovasi siswa dalam pembelajaran.

Siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi cenderung belajar lebih aktif, mampu mengatur pembelajaran secara lebih efektif sehingga menghemat waktu dalam menyelesaikan tugasnya, mengelola waktu belajar secara efisien dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal serta dapat mengembangkan kreativitas siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Gusnita dkk. (2021) tentang siswa yang memiliki kemandirian kuat di sekolah bahwa siswa dengan kemandirian yang tinggi, akan berusaha bertanggung jawab terhadap kemajuan prestasinya, mengatur diri sendiri, memiliki inisiatif yang tinggi dan memiliki dorongan yang kuat untuk terus menerus mengukir prestasi. Pada abad ke-21 ini, dalam proses pembelajaran selain diperlukannya kemandirian belajar dan kreativitas siswa pendidikan juga

harus mampu berinovasi dengan teknologi sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Pembelajaran abad ke-21 adalah pembelajaran yang dirancang untuk generasi abad ke-21 agar mampu mengikuti arus perkembangan teknologi terbaru (Mardhiyah dkk., 2021). Oleh karena adanya arus perkembangan tersebut maka hendaknya semua individu dapat menyesuaikan diri terkait perubahan yang terjadi sehingga tidak ada pilihan lain selain dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui upaya peningkatan kualitas pendidikan pada setiap jenjang pendidikan. Perkembangan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang canggih di abad ini menjadikan semua orang dapat melihat dunia yang begitu luas dalam jangkauan yang sempit (Garba dkk., 2019). Pesatnya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan sehingga guru harus mampu menciptakan inovasi teknologi sebagai sarana dalam proses pembelajaran. Menurut Irodah dkk. (2020), inovasi media belajar dan pembelajaran yang terbatas mengakibatkan rendahnya mutu pendidikan yakni dalam menghasilkan generasi yang terampil di bidangnya. Oleh karena itu, diperlukannya inovasi media pembelajaran dalam membantu meningkatkan minat belajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Sehubungan dengan hal itu, salah satu faktor yang sangat menentukan dalam meningkatkan minat belajar siswa dan kualitas kegiatan belajar mengajar adalah penggunaan media pembelajaran (Magdalena dkk., 2021), terlebih bagi peserta didik di tingkat sekolah dasar. Media pembelajaran berperan untuk proses penyampaian informasi kepada siswa sehingga teraihnya tujuan pendidikan, dan

nantinya hasil belajar siswa menjadi lebih baik (Damayanti, 2023). Menggunakan media pembelajaran mampu membuat pembelajaran di kelas bermakna, yakni media pembelajaran tidak hanya memberi banyak informasi, namun mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis serta mencipta. Tanpa adanya media pembelajaran dan model pembelajaran maka kegiatan pendidikan tidak dapat terlaksana dengan baik (Darsyah, 2023).

Keberlangsungan proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari media pembelajaran, metode pembelajaran serta hasil pembelajaran (Buaja dkk.,2024). Media dapat dimanfaatkan sebagai alat bagi guru untuk menyampaikan materi pendidikan kepada siswa agar pesan yang disampaikan lebih jelas dipahami dan tercapainya tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Metode pembelajaran adalah teknik yang digunakan pendidik atau guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik di kelas, baik secara individu maupun kelompok (Meri & Mustika, 2022). Oleh karena itu, diperlukannya suatu inovasi media pembelajaran yang memuat materi ajar sesuai dengan kebutuhan siswa karena kebutuhan akan keterbaharuan pengetahuan merupakan hal yang penting. Senada dengan perkembangan abad ke-21 diharapkan proses pembelajaran hendaknya mampu menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini.

Salah satu mata pelajaran kurikulum merdeka yang membutuhkan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi adalah mata pelajaran seni budaya khususnya muatan seni tari. Muatan seni tari diperkenalkan di Sekolah Dasar karena mempunyai karakteristik yang unik, memberikan manfaat yang beragam serta memiliki makna yang khas dan penting. Pembelajaran seni tari berperan

dalam pembentukan karakter siswa agar menjadi lebih aktif, kreatif, kritis, terampil dan berani (Wahyuni dkk., 2023). Pembelajaran seni tari di sekolah mampu menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangannya (Hasibuan dkk., 2022) sehingga membantu pada tahap perkembangan dan pertumbuhan potensi peserta didik serta mengaktualisasikan melalui gerak yang variatif, menyusunnya serta mendemonstrasikan apa yang telah mereka temukan sehingga anak yang memiliki pemahaman kognitif tentang seni akan lebih produktif dan kreatif.

Tingkat kreativitas memiliki keterkaitan dengan hasil belajar atau prestasi belajar jika siswa memiliki kreativitas yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran (Nasvia & Makarim, 2024) maka siswa tersebut akan mempunyai rasa ingin tahu yang lebih besar untuk memahami segala permasalahan yang ada dalam pelajaran dan memungkinkan mereka untuk menciptakan hal-hal yang baru yang tidak terduga. Kemampuan kreativitas anak adalah salah satu dari sekian kemampuan anak yang perlu ditingkatkan dengan baik (Veronika dkk., 2024). Dimana aspek tersebut merupakan aspek yang penting bagi anak dalam melakukan kemampuan berimajinasi dan mendaya ciptakan kemampuan kognitifnya. Hal ini berarti bahwa pembelajaran seni tari dapat memberikan peluang untuk mengembangkan kemampuan dasar kreativitas anak (Rizqi & Faisal, 2024). Selain itu, pembelajaran seni tari juga memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif, karena melibatkan proses pemahaman konsep-konsep gerak yang dapat meningkatkan daya pikir dan pemecahan masalah pada siswa.

Unsur kreativitas dan pemahaman konsep merangkai gerak tersebut dapat dilihat ketika anak mengungkapkan ide-idenya terkait penciptaan gerak tari,

kemudian mendorong anak agar berani mengungkapkan ide-idenya tersebut. Oleh karena itu, pentingnya memperkenalkan dan mengembangkan pelajaran seni tari dilingkungan sekolah dasar (Sandi, 2020). Mengetahui bahwa pentingnya pembelajaran seni tari maka hendaknya pembelajaran seni tari harus dilaksanakan dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran sehingga dapat menciptakan siswa yang memiliki kreativitas tinggi sesuai dengan pembelajaran di abad ke-21.

Menurut Dzakiyah (2025) pembelajaran seni tari di SD mempunyai fungsi membantu pertumbuhan dan perkembangan siswa, memberikan perkembangan estetik, dan membantu penyempurnaan kehidupan. Melalui pembelajaran seni tari di SD siswa mengenal dan memahami kearifan lokal seperti nilai - nilai kebudayaan yang ada di bumi nusantara. Marlina (2020) mengatakan bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang mengajarkan peserta didik untuk selalu lekat dengan situasi konkret yang mereka hadapi. Untuk menciptakan pembelajaran yang konkret, guru memiliki peran penting dalam hal ini, salah satu caranya yaitu memasukkan/ menyisipkan nilai kearifan lokal ke pendidikan dan diintegrasikan ke dalam pembelajaran.

Pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat penting guna menanamkan nilai-nilai budaya yang ada dilingkungan sekitar (Sutrisno & Rofi'ah, 2023), melihat kondisi saat ini banyak anak-anak yang tidak mengetahui nilai budaya dan jarang anak bermain permainan tradisional karena anak-anak saat ini cenderung melihat budaya-budaya yang hadir melalui handphone dan bermain game. Penerapan pembelajaran seni tari berbasis kearifan lokal sesungguhnya mengandung banyak sekali keteladanan dan nilai kehidupan (Nurhidayati, 2020).

misalnya melalui permainan tradisional yang berkembang di masyarakat dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman kognitif melalui makna dan mengeksplorasi gerak dari permainan tradisional. Oleh karena itu, perlunya media pembelajaran seni tari yang inovatif, interaktif, dan mengakomodasi gaya belajar siswa serta mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran (Nafista Resti, 2023) dan tidak terlepas dengan penggunaan teknologi sehingga dapat membantu dan memudahkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru serta mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Akan tetapi, pada kenyataannya di lapangan, terdapat fakta-fakta yang berbeda. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV yaitu Ibu Kadek Era Ardayani.,S.Pd di SD Negeri 3 Anturan pada tanggal 6 April 2024 yaitu didapatkan hasil bahwa penggunaan sumber belajar sudah diupayakan oleh guru tetapi dalam proses pembelajaran pemanfaatan media pembelajaran masih belum optimal sehingga tuntutan penerapan media pembelajaran yang bersifat inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini di era pembelajaran abad ke-21 ini belum sepenuhnya terpenuhi. Belum optimalnya penerapan media pembelajaran yang inovatif tersebut mempengaruhi proses pembelajaran sehingga berdampak pada pemahaman konsep belajar siswa dalam muatan pembelajaran seni tari.

Hal tersebut sejalan dengan observasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran berlangsung terlihat belum maksimalnya keterampilan literasi peserta didik karena tidak adanya buku pegangan siswa sehingga siswa hanya duduk diam mendengarkan dan mencatat materi yang diberikan oleh guru. Hal

tersebut membuat mereka lebih cepat bosan dalam proses pembelajaran sehingga pengembangan kreativitas siswa terbatas. Hal tersebut juga disebabkan karena guru yang ada di Sekolah Dasar adalah guru kelas bukan guru khusus bidang studi seni tari, sehingga mempunyai keterbatasan wawasan dan keterampilan mengakibatkan pembelajaran cenderung monoton dan pengetahuan siswa terbatas pada apa yang diperoleh dari guru yang menyebabkan siswa sulit dalam mengembangkan keterampilan kreativitas seni tari yang diperoleh.

Proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan tidak memberikan kesempatan siswa untuk bereksplorasi dan pembelajaran jarang dikaitkan dengan kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar peserta didik sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran gerak tari karena pemahaman kognitif terkait konsep mencipta gerak tari belum sepenuhnya dipahami, dan praktik seni tari yang jarang dilaksanakan membuat mereka kurang memiliki pengalaman langsung dalam mengaplikasikan konsep tersebut. Hal ini menyebabkan siswa cenderung malas berpikir secara mandiri yang menyebabkan kreativitas belajar siswa rendah. Apabila hal tersebut terus menerus terjadi maka mengakibatkan kompetensi pengetahuan muatan Seni Tari peserta didik di kelas IV SD N 3 Anturan tidak terasah secara optimal dan menyeluruh hal ini akan berdampak pada hasil belajar kognitif siswa.

Selain hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas IV, hasil angket/kuisisioner juga dilakukan di kelas IV SD Negeri 3 Anturan. Hal ini membahas terkait minat dan gaya belajar siswa, pemahaman siswa pada muatan seni tari, dan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran seni tari. Dalam hasil angket/kuisisioner pemahaman mengenai minat dan gaya belajar siswa

dapat diperoleh hasil yaitu siswa kelas IV yang memiliki gaya belajar visual sebanyak 8 orang, yang memiliki gaya belajar Auditori sebanyak 3 orang, yang memiliki gaya belajar kinestetik sebanyak 6 orang dan yang memiliki gaya belajar visual auditori sebanyak 10 orang. Jadi dapat disimpulkan gaya belajar yang cenderung dimiliki oleh siswa kelas IV yaitu dominan pada gaya belajar visual auditori.

Berdasarkan hasil angket/kuisisioner terkait pemahaman siswa pada muatan seni tari menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik memahami pembelajaran seni tari yaitu 18% memilih mudah dalam tingkat kemampuan memahami pembelajaran seni tari, sebanyak 74% memilih sedang dalam tingkat kemampuan memahami pembelajaran seni tari, dan sebanyak 7% memilih sulit dalam tingkat kemampuan memahami pembelajaran seni tari. Jadi dapat disimpulkan tingkat kemampuan memahami pembelajaran seni tari siswa kelas IV sedang, hal ini dikarenakan jika menggunakan media pembelajaran dan melaksanakan praktik seni tari siswa dapat memahami pembelajaran dengan baik sedangkan jika tidak menggunakan media pembelajaran dan tidak adanya praktik seni tari siswa sulit memahami pembelajaran.

Terakhir yaitu dalam hasil angket/kuisisioner penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran muatan seni tari, menunjukkan bahwa 100% siswa tertarik dalam proses pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan praktik seni tari menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Jadi, dari hasil angket/kuisisioner yang ditemukan dapat dikatakan bahwa pada proses pembelajaran muatan seni tari siswa akan mengalami kesulitan dalam menerima dan memahami materi apabila pembelajaran tersebut tidak disertakan dalam

penggunaan media pembelajaran yang mendukung sesuai kebutuhan siswa dan tetap mengakomodasi gaya belajar siswa. Adanya media pembelajaran yang mendukung kebutuhan siswa dan gaya belajar siswa diharapkan mampu mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Keberhasilan hasil belajar siswa dapat diukur berdasarkan kriteria dari Penilaian Acuan Patokan. Adapun Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5 dapat disajikan pada tabel 1.1

Tabel 1.1  
Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan Skala 5

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 – 100	4	A	Sangat Baik
80 – 89	3	B	Baik
65 – 79	2	C	Cukup
40 – 64	1	D	Kurang
00 – 39	0	E	Sangat Kurang

(Sumber: Agung, 2020)

Berdasarkan kriteria dari Penilaian Acuan Patokan (PAP), peserta didik dinyatakan berhasil menguasai materi pembelajaran apabila mencapai nilai persentase 65% atau 55% (Agung, 2020). Sedangkan dari jumlah siswa dalam satu ruang kelas IV yakni 34 siswa, diperoleh hasil belajar yang mencapai rata-rata hanya 25% atau sebanyak 8 orang siswa sedangkan 76% atau sebanyak 26 orang siswa mendapatkan hasil belajar dibawah rata-rata berdasarkan kriteria yang ditetapkan di sekolah. Hasil belajar siswa tersebut menunjukkan bahwa belum optimalnya penguasaan materi oleh siswa sehingga hasil belajar belum sesuai dengan kriteria PAP tersebut.

Adanya kesenjangan antara kondisi nyata dengan kondisi yang diharapkan ini apabila tidak segera ditindaklanjuti maka dikhawatirkan berdampak pada

semakin rendahnya motivasi belajar siswa yang berpengaruh besar terhadap menurunnya capaian hasil belajar siswa (Sihombing dkk., 2021). Dengan adanya permasalahan tersebut, maka solusi yang dapat ditawarkan adalah dengan menciptakan pengembangan sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini dengan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa yaitu dengan mengintegrasikan kearifan lokal pada pembelajaran. Hal tersebut dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan berpengaruh pada hasil belajar yang mencapai target maksimal.

Meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dapat dilakukan dengan cara alternatif yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dengan tetap mengikuti tuntutan perkembangan zaman seperti pemanfaatan penggunaan teknologi digital untuk membantu proses pembelajaran yang relevan (Marenden dkk., 2021). Penerapan pengembangan media pembelajaran *flipbook* interaktif merupakan suatu alternatif yang dapat berperan sebagai penyelesaian dari permasalahan yang timbul. Media *flipbook* interaktif seni tari mampu untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi secara komunikatif serta dapat mewujudkan ketercapaian suatu tujuan pembelajaran.

*Flipbook* adalah pengembangan media pembelajaran dalam bentuk media elektronik yang menampilkan simulasi interaktif dengan memadukan teks, video, gambar, audio, dan navigasi yang membuat siswa lebih interaktif, sehingga pembelajaran lebih menarik (Gicella & Astuti, 2022). *Flipbook* mampu memfasilitasi seluruh gaya belajar siswa sehingga kebutuhan siswa dapat terpenuhi (Mas' ula, 2023). Contohnya siswa yang memiliki gaya belajar visual

dapat membaca informasi materi yang terdapat pada *flipbook*, siswa yang memiliki gaya belajar auditori dapat belajar dengan menonton video yang disisipkan dalam *flipbook* serta siswa dengan gaya belajar kinestetik dapat belajar dengan mencatat materi dan mempraktikkan gerak tari yang telah disediakan dalam *flipbook*.

Penggunaan media pembelajaran *flipbook* pada muatan seni tari dengan mengintegrasikan pembelajaran kearifan lokal (Putri, 2020) berupa permainan tradisional Bali *Nogdog* dalam muatan seni tari dapat mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan siswa dapat belajar mengeksplorasi gerak tari melalui permainan tradisional Bali *Nogdog* dan belajar memahami konsep mencipta gerak tari serta siswa tidak kesulitan memahami pembelajaran seni tari karena secara tidak langsung siswa dapat belajar pemahaman kognitif mencipta suatu karya seni tari (Arini dkk., 2023) sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa yang berdampak pada meningkatnya pemahaman materi belajar siswa terkait materi yang diajarkan.

Berdasarkan penelitian oleh Khotimah dkk. (2020) penggunaan pada media *flipbook* terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahma dkk. (2023) yaitu Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Materi Seni Tari Kreasi Pada Mata Pelajaran SBDP Di Sekolah Dasar penggunaan media *flipbook* mendapatkan respon yang baik, dapat membantu guru dalam memberikan materi seni tari kreasi, dan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar di kelas dilihat dari antusiasme peserta didik. Dengan demikian diharapkan proses pembelajaran berjalan dengan lancar tanpa hambatan yakni ketidaktersediaannya media pembelajaran yang

mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan menyampaikan materi pembelajaran secara efektif. Selain itu, pengembangan media *flipbook* ini juga diharapkan mampu menyampaikan materi muatan seni tari berbasis permainan tradisional Bali “*Nogdog*” sehingga peserta didik dapat berkeaktivitas tanpa batas dalam mencipta gerak tari sederhana.

Berdasarkan paparan di atas maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul: Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Permainan Tradisional Bali “*Nogdog*” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Seni Tari Kelas IV Sekolah Dasar.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang di atas dapat ditemukan identifikasi masalah yang akan diteliti yakni:

- 1) Pada pembelajaran muatan seni tari hasil belajar siswa masih cukup rendah dan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
- 2) Pembelajaran seni tari di sekolah hanya sebatas pemberian teori dan hafalan saja sehingga minat belajar siswa cukup rendah.
- 3) Siswa keterbatasan sumber belajar karena guru saat pelaksanaan pembelajaran seni tari hanya berpedoman pada buku guru.
- 4) Pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran di kelas belum maksimal.
- 5) Masih kurangnya penerapan inovasi pembelajaran berbasis kearifan lokal permainan tradisional pada proses pembelajaran seni tari.
- 6) Keberagaman karakteristik dan gaya belajar peserta didik sehingga guru kesulitan menentukan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

- 7) Belum dikembangkannya media pembelajaran dalam bentuk *flipbook* yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi seni tari.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Banyaknya permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya mengakibatkan perlunya sebuah pembatasan masalah. Permasalahan tersebut dapat dipersempit dan difokuskan dengan pengembangan media *flipbook* berbasis permainan tradisional Bali “*Nogdog*” pada muatan seni tari materi Mengenal Lingkungan dengan Tari. Pengembangan media *flipbook* seni tari ini sebagai media pendukung pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk memahami pembelajaran yang bermakna dalam muatan seni tari dengan mengaitkan kearifan lokal permainan tradisional Bali “*Nogdog*” yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi seni tari kelas IV SD Negeri 3 Anturan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut

- 1) Bagaimana rancang bangun Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Permainan Tradisional Bali “*Nogdog*” pada Muatan Seni Tari Kelas IV SD Negeri 3 Anturan?
- 2) Bagaimana validitas Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Permainan Tradisional Bali “*Nogdog*” pada Muatan Seni Tari Kelas IV SD Negeri 3 Anturan?

- 3) Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Permainan Tradisional Bali “Nogdog” pada Muatan Seni Tari Kelas IV SD Negeri 3 Anturan?
- 4) Bagaimana efektifitas Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Permainan Tradisional Bali “Nogdog” untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Muatan Seni Tari Kelas IV SD Negeri 3 Anturan?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut

- 1) Untuk menghasilkan rancang bangun Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Permainan Tradisional Bali “Nogdog” pada Muatan Seni Tari Kelas IV SD Negeri 3 Anturan.
- 2) Untuk mengetahui validitas Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Permainan Tradisional Bali “Nogdog” pada Muatan Seni Tari Kelas IV SD Negeri 3 Anturan.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Permainan Tradisional Bali “Nogdog” pada Muatan Seni Tari Kelas IV SD Negeri 3 Anturan.
- 4) Untuk mengetahui efektifitas penggunaan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Permainan Tradisional Bali “Nogdog” untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Muatan Seni Tari Kelas IV SD Negeri 3 Anturan.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Menurut Camelia (2020) kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh terhadap perkembangan suatu negara menjadi lebih maju karena didukung oleh sumber daya manusia yang berkualitas. Teknologi pendidikan didefinisikan dalam konteks pendidikan sebagai pengembangan dan penerapan sistem pendidikan yang meliputi metode, model dan media pembelajaran yang dimaksudkan untuk meningkatkan dan meningkatkan kualitas pendidikan manusia (Mokalu dkk.,2022). Berdasarkan pada pendapat para ahli tersebut terkait komponen yang mencakup pertimbangan teoretis mengenai manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan pada penelitian ini adalah hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu-ilmu tentang teknologi pengembangan media pembelajaran dalam secara luas dan dapat berguna dalam muatan pelajaran seni tari untuk memberikan tambahan ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan media *flipbook* seni tari dalam pembelajaran.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian pengembangan ini dapat ditinjau dari berbagai pihak sebagai berikut

#### 1) Bagi Siswa

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terkait materi yang terdapat pada muatan seni

tari, serta penelitian ini juga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa.

## 2) Bagi Guru

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi khususnya materi Mengenal Lingkungan dengan Tari sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih bervariasi dan menarik.

## 3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan masukan dan acuan dasar membentuk suatu kebijakan dalam pembinaan dan pengembangan guru profesional di sekolah serta memotivasi guru untuk dapat menggunakan dan mengembangkan media *flipbook* pada proses pembelajaran untuk dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru di sekolah tersebut.

## 4) Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi, khususnya mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar dalam upaya memperdalam pengetahuan di bidang pendidikan serta untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat dapat menambah koleksi kepustakaan dan bacaan mahasiswa.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah media *flipbook* interaktif yang dikhususkan pada muatan pembelajaran Seni Tari. Media pembelajaran *flipbook* ini berfungsi sebagai sarana untuk memudahkan guru dalam

mengatasi kesulitan siswa dalam menerima dan memahami materi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran *flipbook* ini akan dapat menarik minat belajar siswa dan mengembangkan kreativitas siswa sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Dengan hal tersebut, hasil belajar siswa dapat meningkat.

Adapun bentuk produk dan software yang digunakan yaitu media pembelajaran *flipbook* interaktif ini berisikan materi pada muatan seni tari kelas IV sekolah dasar, khususnya materi Mengenal Lingkungan dengan Tari. *Flipbook* ini merupakan pengembangan media pembelajaran yang memiliki keunikan yaitu *flipbook* interaktif ini selain terdapat informasi berupa bacaan, dilengkapi juga dengan adanya video pembelajaran praktik seni tari serta *quiz* sebagai latihan soal yang disajikan dalam fitur-fitur yang menarik. *Flipbook* ini dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar mudah dipahami. Media pembelajaran *flipbook* ini dapat digunakan secara individu, namun dapat diaplikasikan bersama-sama dengan siswa saat proses pembelajaran berlangsung di kelas. Media pembelajaran *flipbook* ini dapat diakses melalui *handphone* ataupun laptop. Adapun aplikasi pendukung yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini yakni *heyzine flipbook* untuk mengubah (*convert*) tampilan design awal media menjadi tampilan *flipbook* (buku digital). Adapun tabel spesifikasi produk yang diharapkan dapat dilihat pada Tabel 1.2

Tabel 1.2  
Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Bagian	Rincian
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cover</li> <li>2. Prakata</li> <li>3. Panduan penggunaan <i>flipbook</i></li> <li>4. Main Menu (fitur yang disajikan)</li> </ol>

Bagian	Rincian
	5. Kompetensi Belajar
Inti	6. Uraian Materi (kegiatan pembelajaran) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menenal gerakan alam</li> <li>- Unsur Gerak Tari</li> <li>- Merangkai gerak tari pada permainan <i>Nogdog</i> (eksplorasi, improvisasi, forming).</li> </ul> 7. Rangkuman 8. <i>Quiz</i> Pemahaman
Penutup	1. Daftar pustaka 2. Profil pengembang

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Belajar seni pada hakikatnya tidak bermaksud mengarahkan peserta didik menjadi seniman, namun belajar tari disini adalah sebagai media pengolahan rasa pribadi agar dalam segala hal dapat menyeimbangkan pola pikir dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dimiliki siswa saat belajar maupun di luar jam pelajaran. Sebagian peserta didik menganggap pembelajaran seni tari sulit. Hal tersebut karena tidak ada sumber belajar yang dipakai panduan peserta didik dalam belajar seni tari. Padahal jika dikembangkan banyak hal yang dapat dipraktikan pada muatan seni tari ini. Adanya media pembelajaran seni tari merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis permainan tradisional Bali “*Nogdog*” ini dilakukan dengan menganalisis karakteristik dan kebutuhan siswa terlebih dahulu.

Berdasarkan keadaan di lapangan, pelaksanaan proses pembelajaran yang diikuti oleh siswa memberikan pengaruh pada pemahaman konsep belajar siswa sehingga menjadi kurang optimal dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa menjadi kurang aktif, dan siswa cenderung merasa jenuh akibat metode dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru karena guru cenderung menggunakan

metode ceramah dan tanya jawab sehingga bersifat monoton. Guru juga belum memanfaatkan penggunaan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran kurang inovatif. Tentunya, dengan adanya beberapa faktor tersebut dapat pula mempengaruhi pemahaman konsep serta hasil belajar siswa.

Sehingga pengembangan media pembelajaran *flipbook* seni tari sangat penting untuk dilakukan. Produk ini dikembangkan agar dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran pada pokok bahasan seni tari sekaligus membantu melatih peserta didik berkreaitivitas karena selain mengenal gerak dasar tari peserta didik juga mampu membuat rangkaian gerak tari sederhana. Media pembelajaran *flipbook* ini berbasis permainan tradisional Bali “*Nogdog*” yang dapat mengajak peserta didik untuk berpikir kritis pada permasalahan di lingkungan sekitar dan mengenali kearifan lokal berupa permainan tradisional yang ada disekitar lingkungan peserta didik. Dengan adanya media *flipbook* seni tari dapat mengakomodasi gaya belajar siswa artinya dapat memfasilitasi semua gaya belajar siswa yakni visual, auditori dan kinestetik. Media *flipbook* seni tari tidak hanya berisi penjelasan deskriptif saja namun juga berisi gambar dan penjelasan melalui video sebagai praktik seni tari serta fitur – fitur aktivitas siswa yang menarik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* seni tari berbasis permainan tradisional Bali “*Nogdog*” penting untuk dikembangkan. Produk ini dapat membantu siswa dalam memahami prosedur pelaksanaan pembelajaran seni tari dalam mengenal makna dan gerak serta menyusun gerak tari sederhana melalui permainan tradisional sesuai tahapan kegiatan pembelajaran seni tari serta memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga akan lebih mudah melakukan evaluasi terkait pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis permainan tradisional Bali “*Nogdog*” pada muatan Seni tari di SD N 3 Anturan antara lain

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi dari pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis Permainan Tradisional Bali “*Nogdog*” pada muatan Seni Tari Kelas IV SD Negeri 3 Anturan antara lain:

- 1) Guru dan siswa kelas IV sudah mampu mengoperasikan laptop dan *handphone*.
- 2) Telah tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran digital seperti LCD Proyektor dan jaringan internet (*wifi*).
- 3) Media pembelajaran *flipbook* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran muatan seni tari saat penyampaian materi di dalam kelas.
- 4) Penggunaan media pembelajaran *flipbook* mampu meningkatkan pemahaman terkait konsep belajar siswa mengenai materi Mengenal Lingkungan dengan Tari.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Sedangkan keterbatasan pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis Permainan Tradisional Bali “*Nogdog*” pada muatan Seni Tari Kelas IV SD Negeri 3 Anturan antara lain:

- 1) Pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis permainan tradisional Bali *Nogdog* ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan siswa di

situasi pembelajaran saat ini, maka media pembelajaran *flipbook* ini dikembangkan secara terbatas sesuai dengan kondisi di lapangan.

- 2) Pokok bahasan materi yang dimuat dalam media pembelajaran *flipbook* seni tari berbasis permainan tradisional *Nogdog* hanya 1 muatan materi yaitu Menenal Lingkungan dengan Tari.
- 3) Pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini hanya tersebar pada SD Negeri 3 Anturan karena terbatas oleh waktu produksi dan biaya yang diperlukan dan hanya bisa digunakan pada smartphone ataupun laptop yang difasilitasi oleh kuota internet atau *wifi*.

### 1.10 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah ini dibutuhkan agar terhindar dari kesalahpahaman yang dapat terjadi terhadap beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian. Sehingga, dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang digunakan, antara lain:

- 1) Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baik alat, media, desain, materi maupun produk pembelajaran, dan diuji kelayakan serta efektivitas produk tersebut.

- 2) Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar berupa wahana yang mengandung materi pembelajaran dan menyalurkannya dengan cara yang lebih efektif dan efisien, sehingga mampu merangsang siswa agar dapat menyerapnya dengan lebih baik.

### 3) Media Pembelajaran *Flipbook*

Secara umum *flipbook* adalah buku digital tiga dimensi yang di dalamnya bisa memuat teks, gambar, video, musik atau lagu, dan animasi bergerak. *flipbook* masuk ke dalam kategori buku digital atau *e-book* (*electronic book*).

### 4) Model ADDIE

ADDIE merupakan model penelitian pengembangan yang digunakan untuk mendesain dan mengembangkan suatu produk atau program pembelajaran yang dalam pelaksanaannya terdiri dari lima tahapan yakni tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi.

### 5) Permainan Tradisional Bali *Nogdog*

Permainan *Nogdog* merupakan jenis bentuk permainan tradisional yang terinspirasi dari tradisi nelayan Desa Anturan dalam kegiatannya menangkap ikan dilaut dengan cara teknik *nogdog*. Kata *nogdog* berarti “*menggedor*” (mengetuk pintu secara keras). Teknik menangkap ikan dengan cara *nogdog* dapat dijelaskan yaitu para nelayan menebar jala membentuk melingkar, kemudian penyelam dengan alat selamnya menyelam memasuki lingkaran jala mencari rumah ikan (terumbu karang) untuk *nogdog* (*menggedor*), menghalau dan menggiring ikan supaya terkena jala. Dan banyak nilai – nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam permainan Bali *Nogdog*.

## 6) Hasil Belajar

Hasil belajar didefinisikan sebagai kompetensi dan kemampuan siswa yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah dan hasil belajar tersebut meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor.

## 7) Muatan Seni Tari

Hakikat seni tari adalah keseimbangan unsur gerak, irama dan rasa (wiraga, wirama, wirasa) untuk ungkapan, gagasan, dan pesan dengan penunjang iringan dan ruang atau latar (Iriani, 2012). Secara umum tari adalah gerakan berirama sebagai ungkapan jiwa manusia, tetapi dalam perkembangannya sejak masa lampau sampai sekarang merangkum segi-segi kehidupan manusia yang sangat kompleks. Seni secara umum dan seni tari secara khusus dikenal sebagai rasa keindahan umum, rasa keharusan khususnya, yang melengkapi kesejahteraan hidup. Pembelajaran seni tari di SD bersifat edukatif dalam membantu perkembangan jiwa siswa SD. Dengan demikian, konsep pembelajaran seni tari adalah sebagai sarana atau media pendidikan. Hal ini merupakan konsep pendidikan yang paling sesuai dengan siswa SD dan selaras dengan pendapat bahwa kebudayaan itu bersifat non material dan bersifat abstrak ada dalam jiwa dan kepribadian manusia.