

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab i membahas delapan hal pokok yaitu: (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan, (8) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan mampu menjadikan seseorang dari yang tidak bisa menjadi bisa atau dari yang tidak biasa menjadi terbiasa (Nursari, 2020). Hal tersebut dapat diperoleh melalui berbagai cara yakni pengetahuan akademis, pengembangan karakter, maupun pengembangan kemampuan berpikir kritis. *Output* dari pendidikan sangat diperlukan dalam keterampilan abad 21 yang bertujuan untuk mencapai kesuksesan dalam dunia masyarakat dengan perkembangan yang ada. Keterampilan abad 21 mencakup berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Mantau & Talango, 2023). Hal ini juga didukung dari adanya fungsi pendidikan yang tercantum pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Regulasi tersebut memiliki arti bahwa melalui pendidikan dapat mengembangkan kemampuan, membentuk karakter, serta potensi siswa. Melalui pendidikan, bangsa Indonesia menuju bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan sering kali dipandang sebagai pembelajaran yang terstruktur, namun sejatinya pendidikan dan pembelajaran memiliki hubungan yang lebih kompleks. Pembelajaran hanya menjadi pendidikan, jika individu yang belajar menghargai dan menginternalisasi pengetahuan tersebut (Matusov, 2021). Mengubah pembelajaran menjadi pendidikan yang efektif memerlukan pendekatan yang lebih komprehensif. Pengetahuan tidak hanya dipahami secara teoretis, tetapi juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan kontribusi pada pengembangan individu dan masyarakat. Penerapan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari yaitu seperti pembelajaran sepanjang hayat yang memberikan kesempatan bagi individu untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam berbagai situasi dan lingkungan (Jantanukul, 2024).

Proses pembelajaran efektif membutuhkan interaksi antara lingkungan belajar, sumber belajar, dan pendidik (Jamaludin dkk., 2023). Interaksi tersebut sebagian besar dilakukan di sekolah, maka dari itu sekolah berperan penting dalam memberi upaya untuk keberhasilan pembelajaran. Melalui upaya tersebut tentunya sekolah memiliki berbagai harapan terhadap berjalannya interaksi pembelajaran seperti kesiapan perangkat ajar, ketersediaan sumber belajar, dan tenaga pendidik yang profesional. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang kreatif dan produktif dalam merancang dan memanfaatkan sumber belajar, serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran aktif dan interaktif (Fauzi & Mustika, 2022).

Selain itu, pendidik juga menggunakan berbagai strategi pembelajaran yang inovatif dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan siswa. Dalam konteks ini, penguasaan literasi digital menjadi sangat penting, karena memungkinkan guru untuk mengakses dan memanfaatkan teknologi serta sumber daya digital secara optimal guna meningkatkan kualitas pembelajaran (Paramartha dkk., 2024).

Strategi pembelajaran merupakan suatu rencana yang sistematis dan terstruktur yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien yang melibatkan urutan kegiatan, metode dan media pembelajaran dan waktu yang digunakan untuk pembelajaran yang optimal (Nasution, 2017). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, sarana pendukung dalam menyampaikan materi agar menjadi lebih jelas, menarik dan mudah dipahami (Saleh & Syahrudin, 2023). Oleh karena itu, media pembelajaran harus relevan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, mudah dipahami, praktis, menarik dan memotivasi. Guru diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kriteria yang ada.

Media pembelajaran yang efektif tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga merangsang keterampilan siswa, terutama kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk ide maupun karya nyata yang merupakan kombinasi dari apa yang telah ada sebelumnya, sehingga dapat dikatakan relatif berbeda dengan yang sebelumnya (Fatmawati, 2022). Siswa yang kreatif akan aktif dalam pembelajaran, seperti berani menyampaikan pendapat. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran tidak hanya berfokus menyampaikan informasi, tetapi juga pada

pengembangan keterampilan abad 21, termasuk kreativitas. Guru harus memilih media yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi, berinovasi, dan mengekspresikan diri secara kreatif. Media yang baik dapat merangsang imajinasi, berpikir orisinal, dan menghasilkan ide-ide inovatif (Fitriani & Al-'Adawiyah, 2025).

Berkaitan dengan kreativitas, siswa dikatakan memiliki kreativitas yang baik, apabila memenuhi indikator meliputi: 1) Berpikir kritis, 2) Kepekaan emosional yang tinggi, 3) Berbakat, 4) Imajinasi yang tinggi (Isrotun, 2023). Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas V yang mengajar di SD Negeri 3 Batuan, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali, mengalami permasalahan yang berkaitan dengan kreativitas siswa. Rendahnya kreativitas siswa kelas V SD Negeri 3 Batuan dibuktikan dengan rata-rata nilai keterampilan siswa dalam menciptakan produk baru yaitu 74,13. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas V, menyebutkan bahwa KKTP nilai keterampilan siswa yaitu 80, guru menggunakan pedoman PAP Skala 5 sebagai acuan dalam menentukan KKTP keterampilan siswa. Berdasarkan PAP Skala 5, nilai rata-rata keterampilan siswa tergolong cukup, namun harapannya pada KKTP dengan kualifikasi baik. Rendahnya kreativitas siswa dibuktikan juga dari sebagian besar siswa kelas V di SD Negeri 3 Batuan masih kesulitan menganalisis informasi dan mengambil keputusan yang tepat, hal ini berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa juga memiliki kepekaan emosional yang rendah, tidak memiliki kemampuan atau bakat khusus yang ingin dikembangkan, serta memiliki imajinasi yang rendah seperti kesulitan menciptakan ide-ide baru atau tidak berani mengemukakan idenya.

Siswa sering kali telah memiliki ide, namun mereka mengalami kesulitan dalam menyalurkan ide tersebut.

Rendahnya kreativitas siswa disebabkan oleh faktor internal dan eksternal siswa. Faktor internal berkaitan dengan kondisi fisik, kecerdasan, minat, motivasi, dan sikap siswa dalam belajar, sedangkan faktor eksternalnya berkaitan dengan kondisi ekonomi keluarga, interaksi sosial, dan kurangnya kemampuan guru dalam menyusun dan menerapkan pembelajaran (Primadoni & Muslim, 2023). Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 3 Batuan, rendahnya kreativitas siswa disebabkan oleh kurangnya pembelajaran yang memfasilitasi siswa dalam menyalurkan ide yang dimilikinya untuk menjadi produk hasil belajar. Saat berlangsungnya pembelajaran yang melatih keterampilan, siswa hanya berpatokan pada panduan yang diberikan guru, tanpa mengarahkan siswa untuk menyalurkan ide kreatifnya.

Dampak dari rendahnya kreativitas siswa tentu tidak dapat dibiarkan begitu saja, karena akan merugikan siswa. Siswa cenderung kesulitan dalam menemukan solusi alternatif dalam memecahkan masalah, sehingga menghambat kemampuan siswa dalam menghadapi tantangan (Oktafia dkk., 2025). Siswa yang kurang kreatif akan kesulitan untuk mengikuti zaman. Selain itu, rendahnya kreativitas siswa dapat menghambat motivasi dan perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa (Azar & Wahyudi, 2024).

Salah satu mata pelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V di SD Negeri 3 Batuan adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), pada BAB VII Daerahku Kebanggaanku, materi mengenal warisan budaya dengan mengajak siswa untuk mengkolaborasi tarian daerah yang ada di Indonesia menjadi

sebuah karya tari baru. Selain mengembangkan kreativitas, pembelajaran IPAS pada materi mengenal warisan budaya juga menjadi sarana strategis dalam menanamkan nilai-nilai dalam profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila sangat penting pada abad ke-21 karena selain menekankan pada keterampilan kreatif, juga menanamkan nilai cinta tanah air, kepekaan sosial, semangat demokratis, tanggung jawab, dan penghormatan terhadap perbedaan etnis dan budaya (Anzelina dkk., 2023). Berdasarkan hasil wawancara, selama pembelajaran berlangsung pada materi tarian daerah, siswa hanya dikenalkan keberagaman tarian daerah di Indonesia melalui gambar saja, maka dari itu siswa hanya mengenal nama tarian daerah berdasarkan ciri-ciri yang dilihatnya seperti pakian tari, properti, dan beberapa gerak yang terdapat pada gambar. Selain itu, guru juga tidak mengkolaborasikan pembelajaran dengan teknologi. Padahal, pemanfaatan teknologi dapat menciptakan kualitas pendidikan yang unggul dan maju (Paramartha & Dharsana, 2021). Permasalahan mengenai rendahnya kemampuan guru dalam penggunaan teknologi, dapat menjadi salah satu faktor yang menghambat perkembangan pendidikan di Indonesia (Rasvani & Wulandari, 2021). Pembelajaran yang monoton dapat menghambat imajinasi dan kemampuan siswa dalam membayangkan tarian secara utuh dan pada akhirnya membatasi kreativitas mereka. Meskipun gambar dapat merangsang imajinasi siswa, namun interpretasi siswa menjadi terbatas, mereka terpaku dengan apa yang telah mereka lihat pada gambar, sehingga kesulitan dalam mengembangkan ide kreatifnya. Maka dari itu, penerapan strategi pembelajaran sangat berpengaruh besar terhadap tercapainya tujuan pembelajaran (Siswondo & Agustina, 2021).

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh guru kelas V di SD Negeri 3 Batuan, maka diperlukan solusi dan inovasi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yakni dengan “Pengembangan Video *Nritya Dwipantara* Berbantuan PjBL pada Materi Tarian Daerah Kelas V SD Negeri 3 Batuan”. *Nritya Dwipantara* memiliki arti Tarian Nusantara. Penelitian pengembangan media ini dilakukan, sebab dapat membantu guru dalam menyelesaikan masalah terkait kreativitas siswa. Jika penelitian ini tidak dilakukan, maka ke depannya tentu akan berpengaruh pada kemampuan siswa dalam menciptakan ide-ide kreatif yang sangat diperlukan untuk kemajuan dunia pendidikan. Selain itu, penelitian ini penting untuk dilakukan, karena media video *Nritya Dwipantara* juga didasarkan pada model pembelajaran PjBL, sehingga siswa mendapat kesempatan untuk menuangkan kreativitasnya dalam sebuah proyek tari.

Adapun kebaruan media video pembelajaran *Nritya Dwipantara* dengan video pembelajaran lainnya yakni, pada video ini akan didesain dengan menampilkan tarian daerah yang ada di Indonesia mejadi satu video. Setiap tarian daerahnya, diperlihatkan secara detail tentang ciri-ciri gerak tarinya, pakaian, properti, dan musik tari yang digunakan. Dengan demikian, adanya video pembelajaran *Nritya Dwipantara* akan memudahkan siswa untuk mengenal tarian daerah di Indonesia. Pengembangan video *Nritya Dwipantara* berbantuan *Project Based Learning* sejalan dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Luisandrith & Yanuartuti, 2020) yang menyatakan bahwa melalui video pembelajaran seni tari yang terdapat di aplikasi *Tik Tok* secara efektif dapat meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Sabahiyah dkk., 2023) juga menyatakan bahwa dengan kegiatan pelatihan seni tari, dapat

meningkatkan antusias serta kreativitas siswa dalam menciptakan gerakan-gerakan. Melalui pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*, siswa akan diarahkan untuk menuangkan kreativitasnya dalam menciptakan tari baru yang berlandaskan pada tarian daerah di Indonesia. Oleh karena itu, merujuk pada masalah, solusi, urgensi, dan kebaharuan, media video pembelajaran *Nritya Dwipantara* berbantuan *Project Based Learning (PjBL)* dapat menjadi alternatif yang tepat untuk meningkatkan kreativitas siswa.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berlangsung belum memfasilitasi siswa dalam menyalurkan ide kreatifnya, sehingga mengakibatkan menurunnya kreativitas siswa pada Mata Pelajaran IPAS materi Tarian Daerah
- 2) Rendahnya kreativitas siswa menyebabkan siswa kesulitan dalam menganalisis informasi, mengambil keputusan, memiliki kepekaan emosional, mengembangkan bakat, dan berimajinasi.
- 3) Media pembelajaran yang digunakan guru menghambat imajinasi dan kreativitas siswa pada Mata Pelajaran IPAS materi Tarian Daerah
- 4) Pembelajaran belum mengkolaborasi media pembelajaran dengan model pembelajaran *Project Based Learning*, sehingga siswa dalam menyalurkan ide kreatifnya belum menghasilkan suatu produk hasil belajar.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Merujuk pada beberapa masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar permasalahan utama dapat dipecahkan dan mendapatkan hasil yang optimal. Berdasarkan keseluruhan masalah yang telah diidentifikasi, maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan video *Nritya Dwipantara* berbantuan *Project Based Learning* pada materi Tarian Daerah kelas V SD Negeri 3 Batuan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana rancang bangun video pembelajaran *Nritya Dwipantara* berbantuan *Project Base Learning* pada materi Tarian Daerah untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 3 Batuan?
- 2) Bagaimana kelayakan video pembelajaran *Nritya Dwipantara* berbantuan *Project Base Learning* pada materi Tarian Daerah untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 3 Batuan?
- 3) Bagaimana efektivitas video pembelajaran *Nritya Dwipantara* berbantuan *Project Base Learning* pada materi Tarian Daerah untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 3 Batuan?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun video pembelajaran *Nritya Dwipantara* berbantuan *Project Base Learning* pada materi Tarian Daerah untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 3 Batuan
- 2) Untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran *Nritya Dwipantara* berbantuan *Project Base Learning* pada materi Tarian Daerah untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 3 Batuan?
- 3) Untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran *Nritya Dwipantara* berbantuan *Project Base Learning* pada materi Tarian Daerah untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 3 Batuan?

#### 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk video pembelajaran *Nritya Dwipantara* berbantuan *Project Base Learning* pada materi Tarian Daerah kelas V SD Negeri 3 Batuan. Produk ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Produk penelitian ini berupa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video pembelajaran *Nritya Dwipantara* berbantuan *Project Based Learning* pada materi Tarian Daerah, BAB VII Warisan Budaya, mata pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Produk penelitian ini berupa video pembelajaran *Nritya Dwipantara* dengan menampilkan beberapa tarian daerah yang ada di Indonesia mejadi satu video.
- 3) Tarian daerah yang akan ditampilkan lengkap menggunakan busana, musik, dan gerak sesuai tarian secara singkat.

- 4) Video pembelajaran *Nritya Dwipantara* akan berbantuan *Project Based Learning* dan digunakan sebagai panduan oleh siswa dalam membuat proyek tari setelah video tersebut ditonton.
- 5) Video pembelajaran *Nritya Dwipantara* menyajikan beberapa tarian daerah di Indonesia yaitu Tari Mandau dari Kalimantan Tengah, Tari Sinanggar Tulo dari Sumatra Utara, Tari Kipas Pakarena dari Sulawesi Selatan, , Tari Yamko Rambe Yamko dari Papua, Tari Jaipong dari Jawa Barat, Tari Janger dari Bali, Drama Tari Godogan dengan Putri dari Desa Batuan.
- 6) Video *Nritya Dwipantara* yang dikolaborasikan dengan *Project Based Learning* menuntun siswa membuat produk.
- 7) Video *Nritya Dwipantara* menjadi referensi gerak untuk siswa dalam menciptakan gerak tari kreasi baru.

## 1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.7.1 Asumsi

Pengembangan video *Nritya Dwipantara* berbantuan *Project Based Learning* pada materi Tarian Daerah BAB VII Warisan Budaya, mata pelajaran IPAS kelas V, mengacu pada beberapa asumsi sebagai berikut:

- 1) Pengembangan video *Nritya Dwipantara* berbantuan *Project Based Learning* dapat membantu guru untuk memfasilitasi siswa dalam menuangkan ide kreatifnya.
- 2) Penggunaan video *Nritya Dwipantara* memudahkan siswa dalam mengenali tarian daerah yang ada di Indonesia.

- 3) Pengembangan video *Nritya Dwipantara* berbantuan *Project Based Learning* pada materi Tarian Daerah kelas V, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa.

### 1.7.2 Keterbatasan

Keterbatasan penelitian pengembangan video *Nritya Dwipantara* berbantuan *Project Based Learning* pada materi Tarian Daerah BAB VII Warisan Budaya, mata pelajaran IPAS kelas V adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini dikembangkan berdasarkan analisis karakter siswa sekolah dasar, sehingga produk hasil pengembangan ini yakni video pembelajaran *Nritya Dwipantara* hanya dibuat untuk siswa sekolah dasar, khususnya kelas V pada mata pelajaran IPAS, materi Tarian Daerah.
- 2) Produk yang dikembangkan yakni video pembelajaran *Nritya Dwipantara* bukan termasuk media pembelajaran interaktif, karena produk ini berupa rekaman video yang diputar secara pasif, tanpa interaksi langsung antara siswa dan guru.
- 3) Pengembangan ini menggunakan model *Borg and Gall* menyertakan 8 tahapan, antara lain: 1) Potensi dan masalah; 2) Pengumpulan data; 3) Desain produk; 4) Validasi desain; 5) Revisi desain; 6) Uji coba produk; 7) Revisi produk; 8) Uji coba lapangan.

## 1.8 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan pemberian batasan-batasan terhadap istilah-istilah sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan kualitas suatu produk melalui serangkaian tahapan yang terstruktur, dengan tujuan menghasilkan produk yang lebih baik dan lebih efektif daripada versi sebelumnya.
- 2) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, dengan tujuan memotivasi dan memfasilitasi proses pembelajaran yang utuh dan bermakna.
- 3) Video pembelajaran adalah media pembelajaran yang memanfaatkan rekaman video untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan minat belajar mereka.
- 4) *Project Based Learning* (PjBL) adalah metode pembelajaran yang berfokus pada proses belajar melalui penyelesaian masalah nyata dengan melakukan proyek tertentu, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan dan pengetahuan secara aktif dan aplikatif.
- 5) Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk ide maupun karya nyata yang merupakan kombinasi dari apa yang telah ada sebelumnya sehingga dapat dikatakan relatif berbeda dengan yang sebelumnya.
- 6) Video Pembelajaran *Nritya Dwipantara* merupakan sebuah video tari kreasi baru dengan mengemas beberapa tarian daerah yang ada di Indonesia. *Nritya*

*Dwipantara* berasal dari dua kata dari Bahasa Sanskerta yaitu *Nritya* dan *Dwipantara*. *Nritya* artinya menari, sedangkan *Dwipantara* artinya kepulauan antara. Istilah *Dwipantara* juga dikenal sebagai Nusantara karena *Dwipantara* adalah konsep penyatuan Nusantara oleh Raja Kertanegara sekitar abad ke-12. Sehingga *Dwipantara* menjadi nama Negara Indonesia sebelum Merdeka dan digunakan sekitar tahun 78 Masehi. Dapat disimpulkan bahwa *Nritya Dwipantara* adalah Tarian Nusantara

- 7) Model *Borg and Gall* adalah satu model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan suatu produk pendidikan.
- 8) Mata pelajaran IPAS merupakan integrasi dari dua bidang ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mempelajari tentang alam semesta, makhluk hidup, dan benda mati, serta Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mempelajari tentang manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.
- 9) Materi Tarian Daerah merupakan salah satu materi IPAS kelas V SD. Materi ini mempelajari tentang macam-macam tarian yang ada di setiap daerah Indonesia.