

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses interaksi yang kompleks, dan selalu mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu distabilkan agar terciptanya kondisi belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran, sudah seharusnya menggunakan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pada saat ini, kebanyakan pembelajaran yang dilakukan di sekolah-sekolah masih menggunakan media buku panduan dan ceramah secara klasikal. Proses belajar mengajar masih bersifat konvensional, dimana peserta didik menerima pengetahuan secara pasif, sedangkan pengajar memberikan informasi kepada peserta didik untuk menghafal dan mengingat. Pembelajaran secara konvensional yang kurang menarik ini membuat peserta didik cenderung jenuh dan tidak memahami apa yang disampaikan oleh pengajar. Pembelajaran tarian yang diajarkan di sekolah-sekolah juga memiliki kekurangan karena keterbatasan waktu serta kebatasan komunikasi antara pendidik dan anak didikan. Dan banyak juga yang menggunakan bantuan video dari youtube yang belum tentu dapat dipahami dengan mudah karena kurangnya kejelasan dalam penjelasan gerakan.

Tari sebagai suatu pengalaman kreatif adalah ekspresi manusia yang paling dasar. Manusia berpikir dan merasakan ketegangan dan ritme alam sekitarnya melalui tubuh sebagai instrumennya. Dorongan manusia untuk berkomunikasi lewat gerakan, tindakannya dikendalikan oleh motivasi-motivasi yang kadangkala bersifat sosial dan pada saat lain bersifat ekspresif. Unsur utama dalam tari adalah dorongan mencipta. Dorongan untuk merasakan, menemukan, berhubungan, mencapai puncak dalam kegiatan kreatif. Penari selama proses mencipta, membutuhkan eksplorasi dunia inderanya, kognitifnya, dan afektifnya. Dari eksplorasi itu muncul ekspresi unik dalam bentuk tari (Hawkins 1988).

Modern dance adalah sebuah seni tari modern, gerakan tari ini dibuat oleh setiap orang atau penari sesuai dengan penafsiran masing-masing dengan mengikuti irama musik atau dengan kata lain, tarian ini tidak mengikuti gerakan gerakan yang terstruktur. Seni *modern dance* lebih mengutamakan keindahan dan irama gerak dengan fokus hiburan. Gaya tarian ini berkembang dengan irama *music R&B* dan *hip-hop*. Gerakan yang energik mengikuti alunan beat musik dan gerakan yang terus berkembang seiring daya kreativitas dari koreografer membuat *modern dance* banyak diminati. Sekarang ini *modern dance* mendominasi dunia hiburan seperti acara festival, *live show*, pengiring penyanyi dalam sebuah video musik, bahkan *modern dance* dipergunakan untuk memeriahkan suasana dalam acara pesta ulang tahun, pesta perkawinan, dan acara-acara penting lainnya. Sejalan dengan perkembangannya, tari modern di Indonesia ini dapat dikategorikan menjadi beberapa macam, antara lain adalah hip-hop dance, concert

dance, break dance, R&B dance, freestyle dance, dan yang terakhir ballroom dance (Selviana Syafitri, 2014).

Tari Hip Hop merupakan bagian dari seni tari modern yang memiliki gerakan yang bersifat bebas dalam bergerak, berekspresi dan berimprovisasi sehingga banyak diminati masyarakat khususnya anak-anak muda di dunia (Sandy Yanuar dan Roni Anggoro, 2014). Di kota Batam sendiri peminat tari Hip Hop bisa dikatakan cukup besar, hal ini terbukti dengan banyaknya bermunculan komunitas Hip Hop, perlombaan tari Hip Hop di acara-acara besar, bahkan sudah menjadi kegiatan ekstrakurikuler di banyak tempat pendidikan dari tingkat sekolah dasar hingga universitas.

Perkembangan teknologi yang semakin maju memiliki pengaruh yang besar dalam dunia pendidikan dimasa kini. Dunia pendidikan sekarang tidak akan terlepas dari penggunaan komputer dan komponen dari multimedia. Multimedia tidak hanya berperan penting dalam dunia periklanan dan hiburan, tetapi juga memiliki peranan penting dalam proses bisnis, komunikasi serta dalam dunia pendidikan. Dikarenakan hal tersebut, diperlukan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai solusi agar proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan lebih efektif. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan metode *Learning the Actual Object* dikarenakan pembelajaran berbasis *Learning the Actual Object* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan objek dalam bentuk media pembelajaran sebagai sarana komunikasi antrara pendidik dan peserta didik (Klienberger, 2008).

Media pembelajaran multimedia interaktif juga sangat berguna dan memiliki efek yang besar dalam pembelajaran tari. Pembelajaran tari di sekolah umum (non kejuruan) harus lebih menekankan pada pembelajaran tari kreatif yang mampu menyumbangkan kepada perkembangan kepribadian siswa. Pembelajaran tari kreatif tidak berorientasi pada hasil akhir atau menghasilkan sebuah pertunjukan yang bernilai seni tinggi, sebagaimana yang diciptakan oleh seorang koreografer (Laban, 1976).

Menurut Erma Susanti & Muhammad Sholeh (2008), *Digital Learning* ialah proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk *digital*, baik secara isi (*contents*) maupun sistemnya. Saat ini konsep *Digital Learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *Digital Learning* di lembaga pendidikan (sekolah, training dan universitas) maupun industri (Cisco System, IBM, HP, Oracle, dsb). *Digital Learning* ini telah diterapkan sejak tahun 1970 dengan menggunakan monitor layar hijau melalui sebuah komputer *mainframe* berkecepatan rendah. Metode *Learning the Actual Object* dapat diterapkan dalam media pembelajaran berbasis komputer. Pembelajaran berbasis komputer mampu mendorong dan memungkinkan terjadinya interaksi dan saling membantu antara rekan siswa yang awam dengan mereka yang sudah menguasainya, dengan begitu siswa berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan akan memudahkan pelajar untuk lebih cepat mengerti dan mudah memahami teknik tari yang disampaikan, serta dapat membantu pelajar untuk melatih diri sendiri dalam bentuk CD pembelajaran

interaktif. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul skripsi "**Perancangan Aplikasi Pembelajaran Hip Hop Dance Berbasis Multimedia Interaktif dengan Metode *Learning The Actual Object***" yang tujuannya untuk mempermudah pembelajaran tarian *hip hop*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis menguraikan pokok permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan metode *Learning the Actual Object* pada aplikasi pembelajaran *dance hip hop* berbasis multimedia?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti membatasi ruang lingkup untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran berbasis multimedia yang dibuat hanya mengajari tarian *hip hop*.
2. Aplikasi pembelajaran berbasis multimedia yang dibuat hanya bersifat *offline* sehingga tidak bisa diakses secara langsung melalui media internet.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah merancang sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk memudahkan pembelajaran

tarian *hip hop*. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan pelajar dapat lebih mudah memahami gerakan dalam tarian *hip hop*.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Pengguna Aplikasi

Meningkatkan daya tarik dan efektifitas pengguna dalam pembelajaran tarian *hip hop*. Membantu pelajar untuk mempelajari atau mendalami gerakan dalam tarian *hip hop* yang telah diajarkan, dengan demikian pelajar bisa mempelajari gerakan dalam tarian *hip hop* secara mandiri.

2. Manfaat bagi penulis

Dengan perancangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan penulis. Serta dapat mengaplikasikan dan mensosialisasikan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini, menjelaskan tentang latar belakang penelitian, permasalahan yang dihadapi, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan penelitian yang dilakukan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang studi pustaka terhadap teori-teori yang berhubungan serta kerangka teoritis yang menjadi landasan dalam menyusun penelitian ini.,

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisis pendekatan dan metode penelitian yang akan digunakan. Yang terdiri dari alur penelitian, analisis permasalahan, pemecahan masalah, dan perancangan desain interface pada sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi aplikasi pembelajaran yang dibuat berdasarkan perancangan yang telah dilakukan dan pengujian aplikasi pembelajaran yang dibuat..

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan peneliti dan keterbatasan dari penelitian yang telah dilakukan serta rekomendasi yang diajukan untuk penelitian selanjutnya.