

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran sangat penting dalam setiap kehidupan manusia, karena pendidikan berpengaruh terhadap perkembangan yang terjadi agar tidak tertinggal jauh oleh kemajuan teknologi yang terjadi di masa yang akan datang. Pendidikan di era digital saat ini sangat pesat perkembangannya, kemajuan dalam bidang teknologi bukan hanya dapat dinikmati oleh orang dewasa saja, anak-anak usia sekolah dasar juga bisa menikmati hasil dari perkembangan teknologi yang canggih saat ini (Ridwan, M, dkk. 2020: 31). Pendidikan yang kita peroleh berawal dari proses belajar antara satu orang dengan orang lain sehingga terjadi proses pembelajaran. Pendidikan dapat berhasil apabila pemilihan model pembelajaran atau media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Jamilah. 2020: 240). Kurikulum di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013. Dalam penilaian kurikulum 2013 mencakup 4 kompetensi inti yaitu kompetensi sikap sosial, sikap spiritual, pengetahuan dan keterampilan.

Dalam kurikulum 2013 ini terdapat pembelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) yang mengajarkan anak untuk mengembangkan keterampilan yang dimiliki. Salah satu muatan pelajaran SBdP terdapat pembelajaran seni tari. Pembelajaran seni tari merupakan pembelajaran yang membantu dan bermanfaat dalam kehidupan siswa terhadap perkembangan, pertumbuhan, serta memberikan perkembangan estetika (Destrinelli dan Leony, 2019: 41).

Dalam seni tari yang berperan penting dan yang harus dikuasai adalah kemampuan gerak. Keterampilan gerak yang dimiliki setiap anak tentunya berbeda-beda. Maka dari itu perlu adanya dukungan dan arahan dari guru untuk mengembangkan keterampilan gerak yang mereka miliki.

Pembelajaran seni tari di SD tidak menuntut anak harus menjadi penari profesional, melainkan untuk mendapatkan ilmu dan pengalaman sendiri dalam menari. Pembelajaran seni tari berpengaruh pada perkembangan keterampilan motorik siswa, sehingga siswa dapat melatih dalam mengkoordinasikan antara gerak dan bunyi untuk mewujudkan sebuah gerakan. Motorik merupakan semua gerakan yang didapatkan oleh seluruh tubuh, perkembangan motorik dapat disebut sebagai pengembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh (Suryadi, dkk. 2018: 243). Jadi dapat dikatakan bahwa keterampilan motorik merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam melakukan suatu gerakan yang terkoordinasi.

Saat ini berbagai jenis tarian dapat diakses melalui media sosial. Teknologi yang semakin berkembang sangat membantu dalam mendapatkan informasi yang bisa didapat melalui tayangan televisi, media sosial dan internet. Semua berlomba-lomba menyajikan sesuatu yang baru dan unik sehingga banyak diminati oleh berbagai kalangan. Sekarang konten video banyak tersebar di media sosial dari berbagai Negara termasuk Indonesia. Dari kecepatan internet pertumbuhan konten video dapat diunggah dengan cepat.

Ada beberapa aplikasi yang menyediakan fitur pembuatan video yang mengandung hal menarik bagi pengguna sosial media. Salah satunya terdapat

pada aplikasi *Tik-Tok*. Aplikasi ini sedang menjadi perbincangan hangat dan sedang banyak diminati dari berbagai jenis kalangan di Indonesia, mulai dari anak-anak, remaja sampai orang tua. Aplikasi *Tik-Tok* adalah media sosial dan platform video musik yang berasal dari Negeri Tiongkok dan diluncurkan pada awal September 2016 (Aji dan Setiyadi. 2020: 148). Aplikasi tersebut memberi akses kepada pemakai untuk membuat video musik mereka yang berdurasi pendek.

Melihat fakta sampai sekarang jumlah pengguna aplikasi *Tik-Tok* ini mencapai 100 juta dan mayoritas pengguna dari kalangan anak usia sekolah. Tidak heran jika aplikasi ini menjadi primadona karena sangat menarik dan bisa menjadi hiburan untuk para milenial yang mayoritas anak usia sekolah. Melihat berbagai fitur dalam aplikasi *Tik-Tok*, maka sangat memungkinkan untuk didesain sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Aplikasi *Tik-Tok* bisa diimplementasikan sebagai media dalam pembelajaran SBdP.

Aplikasi *Tik-Tok* bisa dijadikan media pembelajaran yang inovatif bermanfaat untuk meningkatkan kreatifitas anak, khususnya seni tari (Luisandrith dan Yanuartuti, 2020: 177). Aplikasi *Tik-Tok* dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kreativitasnya dan terus berekspresi. Dalam penggunaan media pembelajaran aplikasi *Tik-Tok* tidak hanya melihat dan menirukan, tapi mereka juga dapat membuat video dengan caranya sendiri.

Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan secara spesifik meliputi seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan (Muin. 2017: 133). Dalam

seni tari memuat keterampilan gerak yang harus dikuasai. Untuk keterampilan gerak misalnya, peserta didik dapat menggunakan fitur pembuatan video dengan iringan musik yang bisa dicari pada aplikasi *Tik-Tok*. Media sosial *Tik-Tok* adalah media yang berupa media *audio visual*, karena media ini adalah sebuah media sosial yang dapat dilihat dan di dengar (Fitriana, dkk. 2021: 152). Dengan menggunakan fitur yang ada pada aplikasi ini, peserta didik dapat bermain peran yang mengedepankan aspek ekspresi, tarian dan kreatifitas peserta didik.

Cara untuk mendapatkan aplikasi tersebut sangat mudah, dengan mengunduh aplikasi tersebut melalui *smarthphone* di *playstore* atau dari *google*. Setelah mengunduh aplikasi tersebut dan mulai menelusuri *platform* tersebut, akan langsung disajikan dengan berbagai fitur-fitur video dan contoh video yang ingin dibuat. Pengguna aplikasi *Tik-Tok* dapat membuat video menarik yang mengapresiasi diri dan gaya mereka dengan tambahan *special effects* yang lucu, unik dan kreatif (Santoso. 2021: 3190). Dalam pembuatan video dapat dilakukan perorangan, duet atau bahkan beramai-ramai bersama teman atau keluarga. Pada aplikasi tersebut banyak gerakan tarian kreasi yang bisa dicari dari tarian tradisional, tarian modern, maupun kolaborasi tarian tradisional dan modern.

Dari hasil observasi dan wawancara pada wali kelas di kelas 5 dan guru pengajar SbdP di SDN Lanjuk 1, ditemukan bahwa banyak siswa yang masih belum percaya diri dan masih kesulitan dalam melakukan gerakan tari. Pada pembelajaran seni tari seorang guru kurang memanfaatkan media

pembelajaran yang inovatif. Siswa yang kurang percaya diri dikarenakan malu untuk menari di depan temannya maupun kepada gurunya sendiri, sehingga diperlukan media atau cara inovatif seorang guru dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini yang membuat siswa itu tertarik dan bisa percaya diri ketika melakukan gerakan tari pada pembelajaran SBdP. Salah satu teknologi yang saat ini banyak diminati yaitu aplikasi *Tik-Tok*. Semua orang sudah tidak asing dengan aplikasi tersebut dari kalangan anak-anak, remaja, bahkan kalangan orang tua.

Dari permasalahan tersebut pemanfaatan aplikasi *Tik-Tok* dalam pembelajaran SBdP untuk gerak tari akan lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa kelas V SD yang cukup familiar dan sering digunakan. Melalui pemanfaatan tersebut diharapkan mampu menarik minat siswa dan menghilangkan kebosanan saat mengikuti pembelajaran. Sehingga peneliti mengangkat judul “Pengaruh Aplikasi *Tik Tok* Terhadap Keterampilan Gerak Tari pada Siswa Kelas V SDN Lanjuk 1”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya keterampilan gerak tari karena siswa merasa malu dan tidak percaya diri ketika melakukan gerakan tari
2. Siswa kurang tertarik untuk melakukan gerakan tari dan tidak dapat memahami atau tidak bisa mengaplikasikan dengan benar gerakan tari

dikarenakan hanya melakukan gerakan tari tanpa melihat unsur keindahan tari.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas maka peneliti memberikan batasan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Siswa kelas V SDN Lanjuk 1 yang menjadi subjek penelitian
2. Pengaruh aplikasi *Tik-Tok* terhadap keterampilan gerak tari siswa kelas V SDN Lanjuk 1

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan dari masalah ini adalah:

1. Adakah pengaruh aplikasi *Tik-Tok* terhadap keterampilan gerak tari siswa kelas V SDN Lanjuk 1?
2. Seberapa besar pengaruh aplikasi *Tik-Tok* terhadap keterampilan gerak tari siswa kelas V SDN Lanjuk 1?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh aplikasi *Tik-Tok* terhadap keterampilan gerak tari siswa kelas V SDN Lanjuk 1.
2. Mengetahui seberapa besar pengaruh aplikasi *Tik-Tok* terhadap keterampilan gerak tari siswa kelas V SDN Lanjuk 1.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengetahui pengaruh aplikasi *Tik-Tok* terhadap keterampilan gerak tari serta bisa menjadi media inovatif yang tepat dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh wawasan dan pengalaman dalam proses pembelajaran di kelas khususnya pada pembelajaran SBdP materi tari kreasi.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat mempraktekkan gerak tari kreasi dengan memanfaatkan aplikasi *Tik-Tok*. Sehingga dapat pula meningkatkan pemahaman siswa pada materi tersebut.

c. Bagi Guru

Guru mampu memberikan media pembelajaran yang inovatif sehingga mudah diterima oleh siswa pada proses pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan gerak tari siswa dalam proses pembelajaran SBdP serta meningkatkan kreativitas seorang guru.

G. Definisi Operasional

1. Siswa

Siswa merupakan orang yang melakukan pembelajaran di suatu lembaga guna memperoleh ilmu yang bermanfaat untuk kehidupannya. Seorang

peserta didik ialah orang yang belum mencapai kedewasaan, sehingga perlu bantuan dan bimbingan dari orang yang lebih dewasa untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

2. Aplikasi *Tik-Tok*

Tik-Tok merupakan aplikasi yang memuat konten video yang berdurasi singkat tapi dapat dikemas dengan baik sehingga tidak membosankan. Aplikasi ini mempunyai banyak fitur menarik seperti penambahan *special effects* yang lucu dan unik dalam video.

3. Keterampilan Gerak Tari

Keterampilan gerak tari merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam melakukan sebuah gerakan dengan iringan musik. Gerakan yang diciptakan harus sesuai dengan pemilihan lagu agar menciptakan sebuah gerakan yang indah.

