

**IMPLEMENTASI BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL SENI TRADISI
RAMPAK BEDUG PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA
NEGERI 2 PANDEGLANG**

Nurul Fajria Faradila, Yuni Maryuni, Eko Ribawati

Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas

Sultan Ageng Tirtayasa

Nurulfajriafaradila@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana implementasi bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug melalui pembelajaran sejarah. Jenis penelitian ini deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tahapan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan atau verifikasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Pandeglang sudah berjalan dengan baik hal ini dapat dilihat melalui proses pembelajarannya. Pelaksanaan implementasi bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug sangat membantu guru dan peserta didik dalam mempelajari kesenian lokal. Bahan ajar Rampak Bedug berbasis digital sehingga mudah untuk diakses oleh peserta didik terlebih dalam kondisi kasus virus Covid-19 ini. Dalam melakukan pengamatan peserta didik cukup antusias dalam kegiatan pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug. Adapun faktor yang menghambat guru dalam implementasi bahan ajar berbasis digital Rampak Bedug adalah tidak semua peserta didik memiliki koneksi internet yang baik, dan keterbatasan waktu pembelajaran yang mengharuskan penyampaian materi tidak tersampaikan seluruhnya. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi hambatan tersebut adalah dengan adanya tindak lanjut dari implementasi bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug. Diharapkan bahan ajar ini bisa dijadikan salah satu sumber bagi peserta didik untuk lebih memahami mengenai kesenian Rampak Bedug.

Kata Kunci: Penerapan, Bahan Ajar, Pembelajaran Sejarah

Abstract: This study aims to determine the extent to which the implementation of digital-based teaching materials for the traditional art of Rampak Bedug through history learning. This type of research is descriptive qualitative. Data collection techniques were carried out through the stages of interview, observation, and documentation. Data analysis techniques used are data reduction, data presentation, and conclusions or verification. Based on the results of the study, it can be concluded that learning history at SMA Negeri 2 Pandeglang has been going well, this can be seen through the learning process. The implementation of digital-based teaching materials for the traditional art of Rampak Bedug is very helpful for teachers and students in learning local arts. Rampak Bedug's teaching materials are digital-based so that they are easy to access by students, especially in this case of the Covid-19 virus. In observing the students were quite enthusiastic in learning activities using digital-based teaching materials for the traditional art of Rampak Bedug. The factors that hinder



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

teachers in implementing Rampak Bedug's digital-based teaching materials are that not all students have a good internet connection, and limited learning time which requires that the delivery of material is not fully conveyed. Efforts were made to overcome these obstacles by following up on the implementation of digital-based teaching materials for the traditional art of Rampak Bedug. It is hoped that this teaching material can be used as a source for students to better understand the art of Rampak Bedug.

Keywords: *Application, Teaching Materials, History Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan manusia. Pendidikan akan selalu ada selama manusia ada. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU Nomor 20 Tahun 2003 bab I Pasal 1). Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa nilai akhir dari pendidikan bukanlah pada pengetahuan saja, melainkan juga spiritual, kepribadian yang baik dan keterampilan yang bermanfaat. Fungsi pendidikan menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 bab II Pasal 3, 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.

Proses pendidikan melibatkan banyak hal diantaranya peserta didik, pendidik, interaksi edukatif, tujuan pendidikan, materi pendidikan, alat dan metode, dan lingkungan pendidikan (Tirtarahardja, 2012: 52). Interaksi edukatif disebut juga pembelajaran. Pembelajaran adalah pertukaran informasi oleh pendidik dengan peserta didik. Majid (2014: 4) istilah pembelajaran (*instruction*) bermakna sebagai “upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan”. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dengan menggunakan berbagai metode dan strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran juga dapat membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Salah satu pembelajaran yang berkilat pada kejadian masa lampau adalah pembelajaran sejarah.

Sejarah adalah kejadian atau pengalaman manusia yang terjadi pada masa lampau. Kata sejarah berasal dari bahasa Arab yaitu *syajarah*, yang berarti pohon, keturunan, asal-usul, dan juga diidentikkan dengan silsilah, riwayat, babad, tambo,



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

dan tarikh (Gazalba, 1981: 1). Pembelajaran sejarah akan membangkitkan kesadaran empati (*emphatic awareness*) di kalangan peserta didik, yakni sikap simpati dan toleransi terhadap orang lain yang disertai dengan kemampuan mental dan sosial untuk mengembangkan imajinasi dan sikap kreatif, inovatif, serta partisipatif (Aman 2011: 2). Pembelajaran sejarah menjadi hal yang sangat penting karena bertugas untuk menanamkan semangat berbangsa dan mencintai tanah air. Selain itu, pembelajaran sejarah diharapkan dapat memberikan wawasan, dan nilai-nilai yang berkaitan dengan peristiwa masa lampau. Untuk memudahkan dalam proses pembelajaran sejarah, bahan ajar berperan penting dalam membantu guru menjelaskan sejarah secara detail dan menyenangkan.

Bahan ajar merupakan materi pelajaran yang disusun secara sistematis untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Bahan ajar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik secara lebih mendalam dan dapat mengefisiensikan waktu pembelajaran. Jika bahan ajar didesain dengan menarik maka peserta didik akan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Bahan ajar dalam pembelajaran sejarah memudahkan guru dalam memberikan informasi terkait sejarah. Terlebih lagi bahan ajar tersebut terdiri dari audio dan visual, maka dapat dipastikan peserta didik akan lebih tertarik lagi dalam mempelajari sejarah. Terlebih lagi untuk menjelaskan kebudayaan lokal yang mana sedikit sekali sumber dalam buku teks, maka penggunaan bahan ajar yang mengandung materi kebudayaan lokal sangat dibutuhkan, agar peserta didik lebih mengetahui kebudayaan lokal yang ada di sekitar tempat tinggalnya. Karena jika kebudayaan lokal tidak diajarkan kepada peserta didik, bukan tidak mungkin kebudayaan tersebut akan sedikit demi sedikit terlupakan.

Kebudayaan adalah hasil dari reka-cipta manusia dalam kehidupan masyarakat. Kebudayaan sudah tercipta sejak manusia hidup pertama kali di bumi. Sejak dulu hingga kini kebudayaan masih terus berkembang di masyarakat. Sedyawati dalam Ririn Kuswandari (2014: 1) unsur-unsur yang terkandung dalam kebudayaan adalah sistem kepercayaan, pengetahuan, perekonomian, kesenian, komunikasi, organisasi sosial dan seterusnya. Kesenian memiliki banyak jenis dilihat dari cara atau media penyampaianya antara lain seni rupa, seni relief, seni musik (vokal), lukis, tari, drama dan rias (Koentjaraningrat, 2009: 298).

Indonesia memiliki kebudayaan yang sangat beragam. Salah satu kebudayaan yang tercipta dari masyarakat Islam di Banten adalah kesenian Rampak Bedug. Kesenian Rampak Bedug adalah kesenian yang berasal dari Pandeglang. Kesenian Rampak Bedug biasanya dimainkan saat menyambut bulan suci Ramadhan, Idul Fitri, dan Idul Adha. Kesenian Rampak Bedug muncul dari kebiasaan masyarakat yaitu memainkan bedug pada saat menyambut Idul Fitri dan Idul Adha. Berawal dari kebiasaan tersebut muncullah perlombaan *ngabedug*



antar kampung, namun sayangnya, tidak jarang terjadi saling ejek antar kampung, bahkan mengakibatkan konflik antar kampung. Melihat hal tersebut pemerintah Kabupaten Pandeglang mengajak para tokoh masyarakat untuk mengatasi bentrokan tersebut. Selain itu, pemerintah Kabupaten Pandeglang juga mengadakan kegiatan secara resmi kesenian Rampak Bedug di alun-alun Pandeglang untuk menyambut bulan suci Ramadhan. Alat yang digunakan dalam kesenian Rampak Bedug adalah Bedug Gebrak (bedug besar), Dolongdong, Tilingtit, Anting Kerep, Anting Carang, dll. Kesenian Rampak Bedug dimainkan oleh 10 orang, yaitu 5 orang laki-laki yang berfungsi menabuh bedug dan kendang, sedangkan 5 orang pemain perempuan berfungsi sebagai penari dan penabuh kendang.

Nilai yang dapat diambil dari kesenian Rampak Bedug adalah nilai religi dan nilai seni. Selain itu, kesenian Rampak Bedug juga berfungsi sebagai hiburan dan mata pencaharian. Pada tahun 2000-an kesenian Rampak Bedug mengalami beberapa perkembangan yaitu dengan menambahkan tarian tradisional dan debus. Selain itu, pakaian yang digunakan para pemain Rampak Bedug pun mengalami perubahan, yang awalnya para pemain menggunakan pakaian silat berwarna hitam, kini para pemain menggunakan pakaian jaipong yang beraneka ragam. Seiring dengan perubahan waktu kesenian Rampak Bedug mengalami perkembangan yang signifikan.

Masuknya era globalisasi ke Indonesia membuat keberadaan kebudayaan lokal kian hari kian terkikis. Globalisasi yang sering dimaknai sebagai proses mendunianya sistem sosial-ekonomi-politik dan budaya sehingga dunia seperti menjadi tanpa tapal batas (*the borderless world*) yang sering dipahami pula sebagai suatu bentuk penyeragaman, dominasi, dan bahkan hegemoni negara-negara maju (Barat) terhadap negara-negara terbelakang atau bangsa yang sedang berkembang (Wahana, 2015: 14). Efek dari globalisasi terhadap bangsa Indonesia adalah banyaknya pengaruh dunia luar yang membuat bergesernya nilai-nilai nasionalisme dan lunturnya kebudayaan. Kebudayaan lokal dianggap kuno dan tidak menarik lagi terutama oleh kaum *millennial*.

Generasi *millennial* 4.0 sudah tidak asing lagi dengan dunia internet dan perkembangan teknologi. Untuk menyeimbangkan antara teknologi dan pendidikan, bahan ajar berbasis digital dibutuhkan dalam pembelajaran. Bahan ajar berbasis digital adalah materi pembelajaran yang dibuat secara digital menggunakan teknologi komputer dan internet. Bahan ajar berbasis digital diharapkan mampu membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang diberikan oleh guru. Karena bahan ajar berbasis digital selain mudah diakses materi didalamnya juga bisa memuat berbagai macam gambar dan video yang dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan adanya



video peserta didik diharapkan bisa lebih memahami materi yang diberikan.

Pandemi karena virus SARS-CoV-2 yang dirasakan oleh masyarakat Indonesia saat ini menyebabkan aktivitas diluar rumah sangat dibatasi. Untuk menghindari penyebaran virus yang semakin parah. Maka Menteri Pendidikan dan Kebudayaan memutuskan untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Guru dan peserta didik diharuskan untuk mampu menggunakan teknologi dengan maksimal dalam proses pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar berbasis digital diharapkan mampu untuk membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dari rumah. Dibandingkan dengan bahan ajar cetak seperti buku paket dan LKS. Bahan ajar berbasis digital lebih fleksibel, bervariasi dan mudah untuk digunakan.

Salah satu bahan ajar berbasis digital yaitu bahan ajar digital mengenai kesenian Rampak Bedug. Bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug membahas mengenai sejarah kesenian Rampak Bedug, perkembangan kesenian Rampak Bedug, dan unsur-unsur yang terdapat dalam kesenian Rampak Bedug. Didalamnya juga terdapat video yang menampilkan kesenian Rampak Bedug, sehingga peserta didik bisa langsung menyaksikan dan memahami bagaimana kesenian Rampak Bedug tersebut. Selain itu, dalam bahan ajar seni tradisi Rampak Bedug juga berisi soal-soal latihan yang dapat diisi oleh peserta didik dan dapat mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai kesenian Rampak Bedug.

Bahan ajar seni tradisi Rampak Bedug diharapkan mampu untuk melestarikan kesenian Rampak Bedug dan juga dapat menumbuhkan rasa cinta pelajar terhadap kebudayaan daerah. SMA Negeri 2 Pandeglang pernah menerapkan bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug di kelas X. Hal itu menjadi salah satu upaya untuk tetap melestarikan kebudayaan lokal. Selain itu, SMA Negeri 2 Pandeglang juga sudah menjadikan kesenian Rampak Bedug sebagai salah satu ekstrakurikuler. Sehingga hal tersebut dapat menjadi salah satu cara untuk tetap melestarikan kesenian Rampak Bedug.

Bahan ajar kesenian Rampak Bedug berbasis digital agar peserta didik dapat membaca dimana saja dan kapan saja. Bahan ajar seni tradisi Rampak Bedug dilengkapi dengan video tentang pementasan kesenian Rampak Bedug, sehingga peserta didik bisa mengetahui dengan jelas seni tradisi Rampak Bedug. Bahan ajar seni tradisi Rampak Bedug bisa diakses secara *online* dengan menggunakan *handphone*, dan bisa dilihat secara *offline* jika menggunakan laptop atau *notebook*. Bahan ajar digital seni tradisi Rampak Bedug dibuat menyesuaikan dengan kebutuhan yang ada di masyarakat khususnya kaum *millennial*, di mana hampir semua generasi *millennial* sudah tidak bisa lagi jauh dari gawai.

Mengingat pentingnya bahan ajar yang komprehensif tentang seni tradisi



Rampak Bedug, maka penelitian ini mendeskripsikan implementasi bahan ajar seni tradisi Rampak Bedug di kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Pandeglang. Bahan ajar seni tradisi Rampak Bedug diharapkan dapat menambah wawasan peserta didik tentang seni tradisi Rampak Bedug. Selain itu, bahan ajar seni tradisi Rampak Bedug juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap kesenian Rampak Bedug yang ada di Pandeglang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan teknik *purposive sampling* yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah kelas X. Tujuan yang akan dicapai yaitu berupa gambaran terkait implementasi bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug di kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Pandeglang. Dalam penelitian ini dilakukan pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik uji validitas data dilakukan dengan triangulasi, *member check*, dan *expert opinion*. Teknik analisis yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

1. Pembelajaran Sejarah di Kelas X SMA Negeri 2 Pandeglang

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada, baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki, termasuk gaya belajar, maupun potensi yang ada diluar diri siswa seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu (Agung, Leo. 2013: 3). Sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dai masa lampau hingga kini (Agung, Leo. 2013: 55). Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan peserta didik untuk mencapai tujuan bersama dari kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran bukan hanya memberikan materi dari guru kepada peserta didik, lebih dari hal lain yang harus dicapai dalam proses pembelajaran adalah menumbuhkan karakter sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan pembelajaran sejarah agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah (Agung, Leo. 2013: 56).

Pembelajaran sejarah di sekolah terdengar sebagai pelajaran yang sangat membosankan. Adanya problematika tersebut, menjadikan guru sejarah harus dituntut lebih kreatif dalam pembelajaran sejarah. Kreatifitas guru dalam pembelajaran dalam terlihat dari desain pembelajaran yang dibuat. Sebagaimana dalam buku Permana (2020: 44-45) bahwa desain pembelajaran yang dirancang



guru sejarah dapat berfungsi menjadikan dasar memperkuat pengembangan dan penanaman nilai pada pembelajaran sejarah pada level sekolah menengah. Diharapkan dengan mendesain secara khusus pembelajaran dengan sumber lokal akan menjadi inspirasi bagi guru dan siswa untuk mengembangkan pengetahuan kelokalannya. Sumber kelokalan dapat dijadikan pembelajaran sesuai dengan kontekstua di lokalnya dimana mereka berada. Desain pembelajaran dapat memuat nilai-nilai karakter bangsa yang dapat diintegrasikan dengan materi yang diajarkan.

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang dilakukan untuk mengatur kegiatan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan media atau sumber belajar sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai. Konsep tersebut menjelaskan bahwa dalam strategi terdapat beberapa komponen yaitu, peserta didik, pendidik, media, dan sumber belajar (Susanto, 2014:94). Saat ini kegiatan belajar mengajar di sekolah sedang menggunakan daring (dalam jaringan) dengan memanfaatkan teknologi secara penuh. Akibat penyebaran virus Covid-19 yang sedang mewabah di Indonesia. Hal tersebut dilakukan untuk mengurangi penyebaran virus Covid-19. Hal ini sesuai dengan anjuran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yaitu Bapak Nadiem Makarim. Beliau mengungkapkan bahwa "Prinsip dikeluarkannya kebijakan pendidikan di masa Pandemi Covid-19 adalah dengan memprioritaskan kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat" (<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/06>).

Pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 2 Pandeglang dilakukan secara daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring sesuai dengan anjuran dan arahan dari Kemdikbud. Pembelajaran secara daring dirasa baik untuk menghindari penyebaran virus di lingkungan sekolah. Selain itu, pembelajaran daring juga bisa menjadi solusi dalam memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Hal tersebut tidak menghilangkan semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran berlangsung baik walau tidak tatap muka. Kegiatan pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Pandeglang dilakukan secara daring dengan memanfaatkan teknologi secara maksimal. Pembelajaran menggunakan *whatsapp group*, *google classroom*, dan *google form*.

2. Implementasi Bahan Ajar Berbasis Digital Seni Tradisi Rampak Bedug pada Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 2 Pandeglang

a. Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian



kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar (Majid, 2014:38). Proses pengimplementasian bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug dalam pembelajaran sejarah diawali dengan pembuatan atau perancangan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan materi agar kegiatan pembelajaran terlaksana dengan efektif. Proses kegiatan implementasi bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug dilakukan agar peserta didik mampu memahami secara lebih mendalam mengenai kesenian Rampak Bedug. Hal ini senada dengan tujuan pembelajaran sejarah yang dikemukakan oleh Leo Agung (2013:56) bahwa melalui pengajaran sejarah, siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat.

Silabus dan RPP menjadi panduan atau acuan bagi guru untuk menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pentingnya silabus dan RPP agar pembelajaran berjalan secara efektif, terarah dan tidak keluar dari tujuan awal pembelajaran. RPP terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Perencanaan pembelajaran oleh Ibu Wina Kyky Novianti, M.Pd sudah sesuai dan keadaan yang ada yaitu pembelajaran daring dengan memanfaatkan bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug. Sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif.

b. Implementasi bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug

Bahan ajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Peran utama dari bahan ajar sebagai representasi dari penjelasan guru di depan kelas. Keterangan-keterangan guru, uraian-uraian yang harus disampaikan guru, dan informasi yang harus disajikan guru di himpun di dalam bahan ajar. Dengan demikian, guru akan mengurangi kegiatannya menjelaskan materi pembelajaran. Di kelas, guru akan memiliki banyak waktu untuk membimbing peserta didik dalam belajar atau membelajarkan peserta didik (Yunus, dan Alam, 2018:163). Pada proses implementasi bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug, yang dilaksanakan pada hari Selasa, September 2020. Pembelajaran dilakukan melalui jarak jauh karena penyebaran virus Covid-19 yang belum mereda. Sehingga pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing peserta didik. Pembelajaran daring memanfaatkan *whatsapp*, *google classroom*, dan *google form*.

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru terlebih dahulu menginformasikan kepada peserta didik untuk masuk ke dalam kelas *online*



dengan menggunakan *link* atau kode. Setelah siswa masuk ke dalam kelas *online* guru memberikan sedikit penjelasan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan. Kemudian, guru juga menginstruksikan peserta didik untuk membuka media bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug. Guru WKN memberikan waktu 15-20 menit kepada peserta didik untuk memahami kesenian Rampak Bedug dengan menggunakan bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug. Setelah itu, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi Rampak Bedug. Dari hasil pengamatan diketahui bahwa dengan pembelajaran daring peserta didik hanya sebagian kecil yang berkomentar atau menanyakan sesuai saat sedang diskusi.

Pemanfaatan bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug sangat membantu peserta didik untuk lebih mengetahui tentang kesenian lokal khususnya kesenian Rampak Bedug (Data hasil angket siswa no 1). Bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug mudah untuk digunakan dan bisa diakses secara *online* atau *offline*. Dalam pemanfaatan media bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug dapat menjadi jembatan bagi guru Ibu Wina Kyky Novianti, M.Pd dengan peserta didik untuk menjelaskan tentang kesenian Rampak Bedug dengan media yang menarik dan menyenangkan.

c. Tindak Lanjut Implementasi Bahan Ajar Berbasis Digital Seni Tradisi Rampak Bedug

Pada pelaksanaan implementasi bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug dibutuhkan tindak lanjut untuk memberikan informasi dan pemahaman lebih tentang tradisi Rampak Bedug kepada siswa. Sejalan dalam Permana (2020: 63) bahwa implementasi pembelajaran sejarah lokal hubungannya dengan guna edukatif dan inspiratif dari kelokalan, memiliki kaitan yang sangat erat dengan pendidikan. Melalui sejarah lokal dapat dilakukan pewarisan nilai-nilai kelokalan kepada peserta didik. Dari pewarisan nilai-nilai itulah akan menumbuhkan sejarah bagi peserta didik yang dapat dimanfaatkan untuk pembangunan watak bangsa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru WKN pada 1 September 2020 tindak lanjut mengenai pengimplementasian bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug atau pemahaman budaya lokal dilakukan pada semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaan tindak lanjut pengimplementasian bahan ajar berbasis digital tidak hanya sekadar dalam bentuk buku elektronik, akan tetapi sebagai media informasi yang berisikan budaya lokal warisan para leluhur yang dikemas secara menarik pada masa kini. Tujuannya agar peserta didik bisa terus belajar mengenai kesenian Rampak Bedug, dan turut serta



dalam melestarikan kebudayaan lokal. Tetapi bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug hanya bisa diimplementasikan kembali pada pembelajaran sejarah dengan tema penyebaran agama Islam. Supaya ada keterkaitan antara bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug dengan materi yang ada pada silabus pembelajaran sejarah.

3. Kendala dan Solusi yang Dihadapi Guru dan Peserta Didik dalam Implementasi Bahan Ajar Berbasis Digital Seni Tradisi Rampak Bedug dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X SMA Negeri 2 Pandeglang

a. Kendala-Kendala yang Dihadapi Oleh Guru dan Peserta Didik dalam Implementasi Bahan Ajar Berbasis Digital Seni Tradisi Rampak Bedug

Pembelajaran tidak terlepas dari hambatan-hambatan. Termasuk dalam pengimplementasian bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug. Menurut hasil wawancara dengan guru sejarah WKN mengungkapkan bahwa kendala yang dihadapi dalam kegiatan implementasi bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug diantaranya: sulitnya sinyal dilingkungan peserta didik tinggal, masih ada siswa yang tidak mempunyai gawai/hp sehingga tidak bisa mengikuti kegiatan pembelajaran (WKN.W2.03), kegiatan pembelajaran dalam RPP dan pelaksanaannya belum tepat waktu, dikarenakan ada beberapa siswa yang belum masuk ke dalam kelas *online*, sehingga guru dan peserta didik menunggu sampai kelas dirasa cukup untuk memulai kegiatan pembelajaran (Hasil pengamatan pada 01 September 2020).

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa kendala yang dihadapi dalam pengimplementasian bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug adalah persoalan teknis. Di mana hal yang menjadi kendalanya yaitu mengenai kurangnya fasilitas yang memadai dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug. Selain itu, ketidaksesuaian antara RPP dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran juga menjadi kendala, karena pembelajaran yang waktu pembelajaran terbuang untuk menunggu peserta didik masuk ke dalam kelas *online*.

b. Solusi dari Implementasi Bahan Ajar Berbasis Digital Seni Tradisi Rampak

Agar pembelajaran di kelas berjalan dengan baik maka guru wajib menggunakan berbagai jenis media yang disesuaikan dengan kondisi sekolah dan peserta didik. Fungsi media diantaranya adalah memperjelas konsep yang sedang dipelajari. Tersedianya sarana termasuk media yang kurang baik akan berdampak terhadap keberhasilan proses pembelajaran, karena dengan adanya sarana dan prasarana pembelajaran sejarah yang baik akan memudahkan bagi



guru maupun peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Tersedianya media pembelajaran akan memudahkan guru dalam mengajar (Permana, 2020:104-105).

Sejalan dengan Susanto (2014:74-75) bahwa keberhasilan implementasi pembelajaran sejarah lokal dapat memperkuat pemahaman dan nilai karakter bangsa. Karena hasilnya sangat ditentukan oleh tinggii rendahnya kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran, aktivitas, dan kreativitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Solusi diperlukan untuk memperbaiki kendala atau masalah yang dapat menghambat proses suatu kegiatan pembelajaran. Selain itu, menurut hasil wawancara dengan peserta didik ada beberapa saran untuk memperbaiki bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug. Berikut beberapa solusi dan saran yang bisa digunakan untuk mengatasi kendala yang dihadapi dalam proses kegiatan pembelajaran sejarah mengenai kesenian Rampak Bedug :

- a) Memberikan sarana (koneksi internet) yang baik kepada peserta didik agar dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan tidak ada kendala apapun.
- b) Kesesuaian antara RPP dan kegiatan pembelajaran bisa diperbaiki lagi, dengan cara menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan waktu dan materi yang akan dibahas dalam kegiatan saat pembelajaran. Selain itu, sebaiknya guru memberikan *link* atau kode untuk masuk ke dalam *google classroom* beberapa saat sebelum kelas dimulai.

Berdasarkan kegiatan pengamatan terhadap kegiatan guru dalam mengimplementasikan bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug. Peneliti menyimpulkan, guru sudah sangat baik dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug. Guru juga sangat sabar menghadapi peserta didik yang mengalami kesulitan selama kegiatan pembelajaran. Peserta didik sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena pembelajaran mengenai kesenian Rampak Bedug sangat jarang diajarkan di sekolah, selain ekstrakurikuler. Kegiatan pembelajaran sejarah dengan membahas sejarah lokal sangat disukai oleh peserta didik. Selain itu, pembelajaran mengenai sejarah lokal juga dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mencintai sejarah lokal yang ada di daerahnya

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian terkait implementasi bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug pada pembelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 2 Pandeglang dapat menyimpulkan sebagai berikut :



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pertama, pembelajaran di SMA Negeri 2 Pandeglang pada pelaksanaannya telah menggunakan kurikulum 2013. Namun, dikarenakan situasi yang sedang tidak memungkinkan untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara langsung, maka SMA Negeri 2 Pandeglang melakukan kegiatan pembelajaran secara daring sesuai dengan keputusan dari pemerintah dan kemendikbud. Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran sejarah daring di SMA Negeri 2 Pandeglang menggunakan *google classroom* sebagai kelas *online*. Selain itu, digunakan juga *google form* untuk presensi dan tugas peserta didik. Melalui kegiatan pembelajaran daring, guru dan peserta didik dapat memanfaatkan teknologi dengan baik. Dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring terdapat beberapa keterbatasan, diantaranya sinyal yang terkadang sulit sehingga peserta didik telat untuk mengikuti pembelajaran atau bahkan tidak mengikuti kegiatan pembelajaran saat itu.

Kedua, pada pelaksanaan pengimplementasian bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug sudah berjalan dengan cukup baik. Hal ini karena bahan ajar tersebut berbasis digital sehingga sangat membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran daring. Bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug dapat dijadikan sumber belajar bagi peserta didik untuk lebih memahami tentang kesenian Rampak Bedug. Kekurangan dari pengimplementasian bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug adalah keterbatasan waktu pembelajaran, sehingga peserta didik mengerjakan soal evaluasi setelah pembelajaran selesai.

Ketiga, kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug, diantaranya adalah koneksi internet yang kurang baik dan waktu pembelajaran yang terbatas. Adapun upaya yang dilakukan dalam mengatasikendala-kendala tersebut adalah dengan memberikan koneksi internet yang baik, supaya kegiatan pembelajaran bisa berjalan dengan lancar. Mengefisiensikan waktu yang terbatas dengan sebaik mungkin agar seluruh materi pembelajaran mengenai kesenian Rampak Bedug dapat tersampaikan dengan baik.

Menurut hasil kuesioner yang telah diisi oleh peserta didik, dapat diketahui bahwa bahan ajar berbasis digital sangat membantu peserta didik untuk lebih mengetahui tentang kesenian Rampak Bedug. Materi yang terdapat dalam bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug lengkap dan mudah dipahami. Hanya saja, menurut sebagian peserta didik mengungkapkan bahwa soal yang terdapat dalam bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug terlalu banyak. Namun hal tersebut tidak menjadi kendala dalam mempelajari kesenian Rampak Bedug dengan menggunakan bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug.



Setelah melakukan penelitian terkait implementasi bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug pada pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 2 Pandeglang dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Pihak sekolah senantiasa meningkatkan inovasi untuk membuat media atau bahan ajar yang lebih variatif.
2. Pihak sekolah senantiasa menamkan rasa cinta terhadap kesenian lokal di lingkungan sekolah.
3. Adanya keberlanjutan dari impementasi bahan ajar berbasis digital seni tradisi Rampak Bedug dalam pembelajaran sejarah agar dapat menjadi salah satu cara untuk mengembangkan dan melestarikan kesenian Rampak Bedug.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Leo dan Sri Wahyuni. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Gazalba, Sidi. 1980. *Pengantar Sejarah Sebagai Ilmu*. Jakarta: Penerbit Bhratara Karya Aksara
- <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/06/panduan-penyelenggaraan-pembelajaran-pada-tahun-ajaran-dan-tahun-akademik-baru-di-masa-covid19> (diunduh pada 23 Mei 2022)
- Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Permana, Rahayu. 2020. *Pembelajaran Sejarah Lokal di Sekolah*. Tangerang: Media Edukasi Indonesia.
- Ririn Kuswandari. 2014. *Bentuk Penyajian Kesenian Rampak Bedug di Sanggar Pamanah Rasa Kabupaten Pandeglang Provinsi Banten*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta (diunduh pada 24 Desember 2019).
- Susanto, Heri. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta. Aswaja Pressindo.
- Tirtarahardja, Umar. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Wahana, Dwi, Heru. 2015. *Pengaruh Nilai-Nilai Budaya Generasi Millenial dan Budaya Sekolah Terhadap Ketahanan Individu*. Vol XXI No 1
- Yunus, Hamzah dan Hedy Vanni Alam. 2015. *Perencanaan Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013*. Yogyakarta: CV Budi Utama

