

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) dikatakan bahwa :

“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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa keberhasilan pendidikan itu dapat dilihat dari berkembangnya potensi diri peserta didik yang telah memiliki berbagai kemampuan. Pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Perkembangan yang terjadi dapat dilihat dari bermunculnya beragam strategi dan metode pembelajaran yang digunakan. Metode dan Strategi pembelajaran menjadi dua unsur pembelajaran yang paling mendasar. Serta esensi pendidikan dan pembelajaran harus memperhatikan bagaimana siswa/i dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru dengan efektif dan efisien.

Metode dan strategi baru yang digunakan juga menghadirkan media pembelajaran baru yang diharapkan dapat meningkatkan minat siswa-siswi untuk belajar. Namun tidak semua media pembelajaran yang dihadirkan berhasil menarik perhatian serta minat siswa/i dalam belajar. Dalam hal ini pengembangan

media pembelajaran sangat diperlukan sebagai bukti adanya perkembangan yang terjadi dalam dunia pendidikan di Indonesia.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat juga menjadikan alasan munculnya berbagai media pembelajaran. Teknologi yang digunakan di beberapa dekade lalu telah digantikan dengan teknologi-teknologi baru yang modern, canggih dan mampu mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajarannya. Perkembangan teknologi dan komunikasi sekarang ini, telah menghadirkan komputer sebagai media pembelajaran. Daryanto (2014:19) menyatakan bahwa siswa harus dapat menguasai komputer dengan bantuan guru atau siapapun, sebab mendapat pelajaran dengan dukungan komputer atau tidak siswa tetap akan menghadapi tantangan dalam hidupnya menjadi pengguna komputer. Kutipan tersebut menyimpulkan bahwa betapa pentingnya penguasaan komputer sebagai wujud perkembangan teknologi.

Penggunaan media komputer dalam mendukung proses pembelajaran dikenal dengan sebutan *e-learning*. *E-Learning* atau *Electronic Learning* dikenal sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan, baik di negara-negara maju maupun negara-negara yang berkembang. Banyak orang menggunakan istilah yang berbeda-beda dengan *e-learning*, namun pada prinsipnya *e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronika sebagai alat bantu.

Di Indonesia *e-learning* telah diterapkan di berbagai lembaga pendidikan formal maupun nonformal. Mulai dari jenjang pendidikan SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi. *E-learning* dipercaya mampu memberikan perubahan positif bagi

dunia pendidikan di Indonesia. Melalui *e-learning* guru dapat dengan mudah menyampaikan materi pelajaran, sehingga murid juga semakin mudah menerima pelajaran. Berdasarkan penelitian skripsi Mulyani (2012) yang berjudul Pengaruh Pembelajaran berbasis *E-learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Impuls dan Momentum diperoleh hipotesis bahwasanya pembelajaran *e-learning* mempengaruhi hasil belajar siswa dengan peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen 77,37 dan kelas kontrol 61,31. Maka dari itu berdasarkan hasil penelitian tersebut, pembelajaran *e-learning* merupakan cara yang dapat diterapkan guru disekolah untuk meningkatkan hasil belajar. Dengan hasil tersebut penulis menjadikan penelitian ini berhubungan dengan *e-learning*. Pembelajaran seperti ini sangat dibutuhkan pada zaman sekarang ini, mengingat kemajuan teknologi yang semakin canggih. Segala hal bisa dilakukan dengan elektronik.

E-learning berhasil mengembangkan sistem mengajar guru-guru di Indonesia dengan berbagai media yang dihadirkan. Media komputer dan media terstruktur lain memiliki perbedaan yang sangat signifikan. Mengingat komputer memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan siswa. Komputer memerlukan instruksi untuk melakukan sesuatu tidak seperti film, *filmstrip*, atau rekaman video yang menyajikan materi secara sederhana. Faktanya media pembelajaran yang dihadirkan saat ini kebanyakan hanya media-media yang berbentuk audio, video, dan audio video yang mana siswa/i hanya dapat melihat, mendengar, dan mengamati namun tidak ikut berinteraksi dengan media tersebut. Hal ini yang menyebabkan pentingnya menggunakan media komputer karena keterlibatan

siswa dalam pembelajaran akan mempengaruhi motivasi siswa dan selain itu dengan komputer siswa belajar dengan mandiri secara individual sehingga tidak terpengaruh oleh kebisingan atau pengalih perhatian yang lain. Berdasarkan masalah di atas penulis tertarik mengemas multimedia interaktif untuk mengatasi solusi yang terjadi dalam hal meningkatkan motivasi siswa/i dalam belajar.

Munir (2012:10) menyatakan bahwa “multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya.” Sedangkan Deni Darmawan (2012:55-56) mengatakan “pembelajaran dengan multimedia interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan teks, gambar, video, suara dan animasi.” Pernyataan ini menunjukkan bahwa siswa/i dapat bersemangat belajar dengan multimedia interaktif karena tampilannya yang menarik dan mendukung penyampaian materi pembelajaran. Perpaduan teks, gambar, video, suara dan animasi menjadi sumber belajar bagi siswa/i dalam multimedia interaktif.

Seni Tari merupakan salah satu cabang mata pelajaran seni budaya yang diberikan kepada siswa/i dilembaga pendidikan formal baik tingkat SD, SMP, maupun SMA. Mata pelajaran seni tari adalah salah satu pelajaran yang membutuhkan multimedia interaktif untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dalam mata pelajaran seni tari, siswa/i dituntut untuk mampu menguasai materi baik dari segi teori maupun praktik. Tapi pada kenyataannya di beberapa sekolah, salah satunya di lokasi penelitian SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Pada saat proses

mata pelajaran seni budaya materi tari *Lenggok Mak Inang* media yang digunakan guru tidak cukup membantu siswa/i untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan tuntutan Kompetensi Dasar 3 dan Kompetensi Dasar 4. Media yang digunakan hanya berupa audio visual yang mana siswa hanya bisa mengamati, melihat dan mendengar. Dan media *audio visual* tersebut hanya berisikan bagaimana untuk melakukan gerak tari (Kompetensi Dasar 4) namun tidak sampai mencakup pada konteks dari tarian itu sesuai dengan Kompetensi Dasar 3.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas X RPL 1, X RPL 2 dan X RPL 3 pada tanggal 13-15 Maret 2018 ditemukan beberapa permasalahan. Pertama, permasalahan dari pihak siswa/i. Siswa/i mengatakan bahwa mereka sangat sulit menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan guru dinilai siswa/i tidak menarik dan sangat membosankan. Siswa/i pun menyampaikan bahwa ilmu yang mereka dapatkan dalam pembelajaran tari *Lenggok Mak Inang* hanya berupa gerak, namun tidak sampai pada isi dari tarian tersebut. Praktek tari pun hanya berjalan ketika guru hadir didalam kelas, sehingga proses pembelajaran akan tertunda apabila guru berhalangan untuk hadir mengajar. Hal ini sangat diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat digunakan siswa ketika guru tidak ada didalam kelas. Karakteristik siswa/i didalam kelas pun berbeda-beda dilihat dari gaya belajar, minat, dan kemampuan menyerap materi yang tidak semuanya dapat belajar dengan cara yang sama. Ada siswa yang cepat menangkap gerakan dan mampu melakukan gerakan dengan cukup baik, ada siswa yang sulit menangkap gerakan namun malu untuk bertanya kepada guru,

ada siswa yang hanya diam dan tidak paham karna tidak berminat dalam pelajaran seni tari, dan lain sebagainya.

Permasalahan kedua, terdapat pada guru. Permasalahan guru dalam pembelajaran seni tari adalah guru kesulitan menyiapkan media yang unik dan mampu menarik siswa/i untuk meningkatkan minat belajarnya. Siswa/i dengan jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) merupakan siswa/i yang selalu berhubungan dengan komputer dalam proses belajarnya. Pembuatan animasi, video dan sebagainya menjadi suatu hal yang mudah untuk mereka lakukan. Sementara media yang ditampilkan guru ketika mengajar, hanya berupa video rekaman yang berisikan gerakan tari *Lenggok Mak Inang* secara utuh dinilai siswa/i sudah sangat biasa dan guru juga menyadari itu. Guru mata pelajaran seni budaya di kelas X RPL 1, X RPL 2 dan X RPL 3 ialah guru yang berasal dari sarjana tari yang dinilai baik dalam mengajar praktek tari, biasanya guru akan memberikan kesempatan siswa/i untuk berlatih dan bertanya diluar jam pelajaran (pada saat ekstrakurikuler tari) mengenai materi yang tidak dipahami siswa/i. Guru juga menyampaikan bahwa daya ingat siswa/i sangat kurang, gerakan yang dipelajari hari ini bisa saja dipertemuan selanjutnya siswa/i akan lupa. Dalam hal ini guru membutuhkan sebuah media yang bisa digunakan siswa/i dalam belajar tari *Lenggok Mak Inang* ketika guru tidak mengajar atau siswa/i bisa mempergunakannya ketika dirumah.

Penulis melihat perlu adanya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya materi tari *Lenggok Mak Inang*. Solusi yang peneliti tawarkan yaitu dengan mengembangkan pembelajaran materi tari *Lenggok Mak*

Inangdalam bentuk multimedia interaktif. Dengan multimedia interaktif ini pembelajaran seni tari dapat tersaji dengan mudah, dan membantu guru-guru yang tidak memiliki latar belakang pendidikan seni tari, atau yang memiliki latar belakang pendidikan seni tari tapi sulit untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan mengaktifkan sikap belajar serta kemandirian siswa. Penggunaan multimedia interaktif juga dapat mengakomodasi perbedaan kemampuan penguasaan materi siswa, sehingga peneliti terdorong untuk melakukan penelitian “Pengembangan Pembelajaran Tari *Lenggok Mak Inang* melalui Multimedia Interaktif Berbasis *E-Learning* bagi siswa/i kelas X RPL di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.”

B. Identifikasi Masalah

Menurut Sugiyono (2008:52) identifikasi masalah adalah sejumlah permasalahan yang diuraikan dalam latar belakang yang kemudian diidentifikasi. Masalah dapat diketahui atau dicari apabila terdapat penyimpangan antara pengalaman dengan kenyataan, adanya pengaduan, kompetensi. Berdasarkan pendapat tersebut dan dari uraian yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah, maka peneliti mengidentifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Kurang respon dan minat siswa/i dalam pembelajaran seni budaya khususnya tari di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan
2. Media Pembelajaran yang dihadirkan hanya berupa buku pelajaran dan media *audio visual* yang kurang mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar secara keseluruhan

3. Keberhasilan pelajaran dinilai kurang baik dilihat dalam proses pembelajarannya yang tidak berjalan dengan cukup baik dikarenakan proses pembelajaran hanya akan berjalan ketika guru ada di dalam kelas.
4. Siswa/i jurusan RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) membutuhkan multimedia yang menarik dan tidak membosankan.
5. Perlu adanya pengembangan pembelajaran tari *Lenggok Mak Inang* melalui multimedia interaktif berbasis *e-learning* untuk siswa/i kelas X RPL di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan

C. Pembatasan Masalah

Meningat akan keterbatasan waktu, dana dan luasnya cakupan masalah, maka penulis membatasi masalah untuk memudahkan peneliti memecahkan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan pembelajaran tari *Lenggok Mak Inang* melalui multimedia interaktif berbasis *e-learning* untuk siswa/i kelas X RPL di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan pembelajaran tari *Lenggok*

Mak Inang melalui multimedia interaktif berbasis *e-learning* untuk siswa/i kelas X RPL di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?.”

E. Tujuan Penelitian

Setiap peneliti memiliki pemikiran mengenai apa yang ingin dicapai. Oleh karena itu peneliti harus memiliki tujuan agar penelitian tersebut dapat bermanfaat. Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan pengembangan pembelajaran materi tari *Lenggok Mak Inang* melalui multimedia interaktif berbasis *e-learning* untuk siswa/i kelas X RPL di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan

A. Manfaat Penelitian

Seorang peneliti yang ingin melakukan penelitian pasti menginginkan hasil dari penelitiannya dapat bermanfaat untuk banyak orang, baik bagi peneliti ataupun orang lain. Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai pemanfaat teknologi dalam pengajaran di kelas bagi guru
2. Meningkatkan minat belajar siswa dalam menari
3. Sebagai tolak ukur bagi peneliti seberapa berhasilnya multimedia interaktif mampu meningkatkan semangat belajar siswa/i dalam menari yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya.
4. Mengetahui kualitas multimedia interaktif berdasarkan hasil penelitian dan memberikan inspirasi untuk penelitian lebih lanjut.