

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. Landasan Teori

Landasan teori adalah seperangkat definisi, konsep serta proporsi yang telah disusun rapi serta sistematis tentang variabel-variabel dalam sebuah penelitian. Landasan teori ini akan menjadi dasar yang kuat dalam sebuah penelitian yang akan dilakukan. Pembuatan landasan teori yang baik dan benar dalam sebuah penelitian menjadi hal yang penting karena landasan teori ini menjadi sebuah pondasi serta landasan dalam penelitian, hal ini sejalan dengan pendapat, Sugiyono (2012:52): “bahwa landasan teori perlu ditegakkan agar penelitian itu mempunyai dasar yang kokoh, dan bukan hanya sekedar perbuatan coba-coba (trial and error).”

1. Penerapan

Pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan. Sedangkan menurut beberapa ahli berpendapat bahwa, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya. Adapun menurut Lukman Ali (2007:104), “penerapan adalah mempraktekkan atau memasang”. Penerapan dapat juga diartikan sebagai pelaksanaan. Sedangkan Riant Nugroho (2003:158) “penerapan pada prinsipnya cara yang dilakukan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan”.

Berbeda dengan Nugroho, menurut Wahab dalam Van Meter dan Van Horn (2008:65) “penerapan merupakan tindakan-tindakan yang dilakukan baik

oleh individu-individu atau kelompok-kelompok yang diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah digariskan dalam keputusan”. Dalam hal ini, penerapan adalah pelaksanaan sebuah hasil kerja yang diperoleh melalui sebuah cara agar dapat dipraktekkan kedalam masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa penerapan adalah mempraktekkan atau cara melaksanakan sesuatu berdasarkan sebuah teori.

a. Unsur-unsur Penerapan

Menurut Wahab (2008:45) “penerapan merupakan sebuah kegiatan yang memiliki tiga unsur penting dan mutlak dalam menjalankannya”. Adapun unsur-unsur penerapan meliputi :

1. Adanya program yang dilaksanakan
2. Adanya kelompok target, yaitu masyarakat yang menjadi sasaran dan diharapkan akan menerima manfaat dari program tersebut.
3. Adanya pelaksanaan, baik organisasi atau perorangan yang bertanggung jawab dalam pengelolaan, pelaksanaan maupun pengawasan dari proses penerapan tersebut.

Berdasarkan penjelasan unsur-unsur penerapan di atas maka penerapan dapat terlaksana apabila adanya program-program yang memiliki sasaran serta dapat memberi manfaat pada target yang ingin dicapai dan dapat dipertanggung jawabkan dengan baik oleh target

2. Pembelajaran berbasis *Web Based Learning*

Pembelajaran berbasis Web adalah proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet, sehingga sering disebut juga dengan *E-*

learning. Menurut (Gartika Rahmasari 2013:27) “*E-learning* merupakan suatu jenis belajar-mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lainnya”. Internet merupakan jaringan yang terdiri atas ribuan bahkan jutaan komputer, termasuk di dalamnya jaringan lokal, yang terhubung melalui saluran (satelit, telepon, kabel) dan jangkauannya mencakup seluruh dunia. Internet memiliki banyak fasilitas yang dapat digunakan dalam berbagai bidang, termasuk dalam kegiatan pendidikan.

Menurut Rossett (2002) “*Web Based Learning* sering juga diidentikkan dengan *e-learning*, dalam metode ini selain menggunakan komputer sebagai sarana pendidikan, juga memanfaatkan jaringan internet, sehingga seorang yang akan belajar bisa mengakses materi pelajaran dimanapun dan kapanpun, selagi terhubung dengan jaringan internet”. *Web Based Learning* merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh guru di zaman era modern seperti ini dikarenakan proses pembelajaran yang mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran, semua dapat diakses melalui internet sehingga proses pembelajaran tidak hanya dilakukan di lingkungan sekolah saja tetapi dapat dilakukan diluar lingkungan sekolah.

Perkembangan teknologi informasi telah terjadi yang membawa perubahan dan pergeseran mendasar dan drastis dalam dunia pendidikan. Perkembangan pesat di dunia teknologi informasi khususnya internet yang akhirnya mempercepat aliran ilmu pengetahuan yang dapat menembus batas dimensi ruang, birokrasi, kemapanan, dan waktu. Sumber ilmu pengetahuan akan tersebar dimana-mana dan setiap orang akan lebih mudah untuk mengakses

pengetahuan tanpa kesulitan karena adanya sarana internet dan media informasi lainnya.

Dari sini terlihat bahwa internet mampu dan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah, karena memiliki karakteristik yang khas yaitu :

- a. Sebagai media interpersonal dan juga sebagai media massa yang memungkinkan terjadinya komunikasi *one-to-one* maupun *one-to-many*.
- b. Memiliki sifat interaktif
- c. Memungkinkan terjadinya komunikasi secara sinkron maupun tertunda sehingga memungkinkan terselenggaranya suatu proses pembelajaran.

Sintaks model pembelajaran berbasis *Web Based Learning*

Tahap	Peran Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, memotivasi peserta didik untuk belajar
Fase 2 Mendemonstrasikan keterampilan (pengetahuan procedural) atau mempresentasikan pengetahuan (deklaratif) dengan menggunakan media pembelajaran <i>Web Based Learning</i> .	Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap dengan menampilkan <i>Web Based Learning</i> .
Fase 3 Membimbing siswa dalam mempelajari dan Mengecek pemahaman serta memberikan umpan balik	Guru merencanakan dan memberi bimbingan Pemahaman mengenai <i>tortor Sombah</i> dengan cara memposisikan diri sebagai mentor dan mendampingi siswa dalam memahami gerak tari sesuai dengan iringan.

<p>Fase 4</p> <p>Membimbing siswa lebih aktif didalam kelas dengan cara saling menanggapi dan bertanya mengenai materi <i>tortor Sombah simalungun</i>.</p>	<p>Guru berperan sebagai mentor dalam mendampingi siswa siswi belajar memahami <i>tortor Sombah simalungun</i> dengan memanfaatkan media <i>Web Based Learning</i> dan melakukan sesi tanya jawab dan saling memberikan tanggapan sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien.</p>
<p>Fase 5</p> <p>Memberikan kesempatan untuk pembelajaran lanjutan dan pemahaman</p>	<p>Guru mempersiapkan kesempatan untuk melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari</p>
<p>Fase 6</p> <p>Menganalisis dan mengevaluasi mengenai pengetahuan dan pemahaman siswa dalam <i>tortor Sombah Simalungun</i>. Kemudian memberikan kesimpulan atas hasil pembelajaran dan pemahaman siswa .</p>	<p>Guru melakukan penilaian dan mengamati bagaimana proses anak-anak dalam memahami materi pembelajaran <i>tortor Sombah Simalungun</i>.</p>

3. Tortor Sombah Simalungun

Tortor Sombah merupakan salah satu tarian tradisional yang berasal dari suku *Simalungun*. *Tortor* ini biasanya digunakan pada acara adat dan saat ada tamu yang datang ke daerah *Simalungun*. Dalam bahasa Indonesia arti dari *tortor Sombah* artinya menyembah atau menghormati orang yang lebih tinggi kedudukannya. *Tortor Sombah* merupakan salah satu tarian tradisional yang berasal dari suku *Simalungun* dan berkembang tanpa diketahui siapa penciptanya. Dari wawancara yang dilakukan oleh Weni Widiarti pada tahun 2018 dengan narasumber yaitu Setia Dermawan Purba, pada masa kerajaan *Simalungun* terdapat 4 kerajaan utama yaitu Kerajaan Panei, Kerajaan Tanah Jawa, Kerajaan Siantar, dan Kerajaan Dolog Silau. Kemudian pada tahun 1907 bertambah 3

kerajaan lagi yaitu Kerajaan Purba, Kerajaan Raya dan Kerajaan Silimakuta. Pada masa kerajaan ini *tortor Sombah* dilakukan untuk menyambut para raja. Kemudian pada tahun 1945 tepatnya setelah Indonesia merdeka, kerajaan tersebut menjadi Kabupaten *Simalungun*, maka sejak itu *tortor Sombah* menjadi tari penyambutan yang dilakukan untuk menyambut para tamu.

4. Kemampuan belajar

kemampuan belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam sebuah program. Kemampuan belajar merupakan pengukuran dan penilaian hasil belajar yang telah dilakukan oleh siswa setelah siswa melakukan kegiatan proses pembelajaran yang kemudian dibuktikan dengan suatu tes dan hasil pembelajaran tersebut dinyatakan dalam bentuk simbol baik dalam bentuk angka, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai. Dalam pendidikan formal, dengan kemampuan belajar dapat diketahui kedudukan siswa yang pandai, sedang, atau lambat. Dengan mengetahui hasil kemampuan belajar yang berbeda-beda maka dapat diketahui pula bahwa pemahaman peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbeda-beda pula. Peningkatan kemampuan belajar siswa di sekolah berkaitan langsung dengan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik.

5. Metode eksperimen

Menurut sugiono (2017:107) “metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap sesuatu hal yang lain yang terkendalikan”. Melalui penelitian hasil uji coba eksperimen ini, penulis berusaha menemukan data-data kuantitatif terkait dengan kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek. Data yang digunakan

untuk menganalisis pendekatan kuantitatif adalah data berupa angka dan contoh khusus dari penelitian eksperimen ini adalah adanya perlakuan tertentu. Beberapa bentuk design eksperimen yaitu *Pre-Eksperimenta Design (Nondesign)*. Salah satu jenis *Pre-Eksperimenta Design (Nondesign)* yang akan digunakan dalam penelitian pendidikan dalam hal penerapan pembelajaran yaitu jenis *One-Group Pretest-Post test*, yang eksperimennya dilakukan hanya pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Sehingga model *One-Group Pretest-Post test* akan digunakan oleh peneliti untuk mengolah data dikarenakan model ini lebih sempurna karena menggunakan tes awal sehingga besarnya efek eksperimen dapat diketahui dengan pasti.

6. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi hipotesis penelitian adalah sebagai berikut :

Ha : pretest (sebelum) = *post test* (sesudah)

Ada peningkatan pembelajaran *tortor Sombah Simalungun* sebelum dan sesudah diterapkan media *Web Based Learning*.

Ho : pretest (sebelum) = *post test* (sesudah)

Tidak ada peningkatan pembelajaran *tortor Sombah Simalungun* setelah diterapkan nya media *Web Based Learning*.

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan gambaran atau cara pandang penulis tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah

teridentifikasi sebagai masalah yang penting. Dengan adanya kerangka konseptual ini dapat membantu peneliti untuk merancang gambaran dari fenomena permasalahannya lalu mendeskripsikan setiap fenomena yang ada pada setiap penjabaran masalah dan ditinjau dari teoritisnya juga.

Penulis akan menerapkan suatu media pembelajaran *tortor Sombah Simalungun* untuk siswa/siswi Sekolah Menengah Pertama Swasta Eria Medan, dan penulis akan menggunakan siswa/siswa kelas VII, dengan mencakup pada kompetensi dasar, 3.2 Memahami gerak tari tradisional berdasarkan ruang waktu dan tenaga sesuai iringan. komponen utama dari penelitian ini yaitu siswa dengan guru.

Dalam proses belajar mengajar di dalam kelas perlu adanya sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar. Penggunaan media *Web Based Learning* dalam pembelajaran *tortor Sombah Simalungun* dapat membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa dapat belajar dan mendapatkan materi pembelajaran tanpa harus bertatap langsung dengan guru. Berikut adalah gambaran peta konsep penelitian:

THE
Character Building
UNIVERSITY

