

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses untuk mencapai tujuan hidup seseorang, agar seseorang mempunyai kreativitas dan dianggap sempurna. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Ramayulis (2012:32) mengatakan pendidikan adalah usaha sadar atau terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pembelajaran seni didapatkandi jenjang pendidikan termasuk kedalam pelajaran seni budaya yang didalamnya memuat seni musik, seni rupa, dan seni tari.

Dalam penelitian ini penulis mengambil salah satu pembelajaran seni budaya yaitu seni tari. Seni budaya merupakan pelajaran yang berbeda dibandingkan dengan pelajaran lainnya. Hal itu dikarenakan materi yang dipelajari di dalamnya berupa materi pembelajaran seni dan keterampilan. Keduanya mengandung unsur keindahan. Materi pembelajaran ini diberikan di sekolah untuk memenuhi kebutuhan perkembangan peserta didik, guna memberi pengalaman siswa dalam hal mempelajari, menciptakan, maupun memberikan penilaian terhadap karya seni dan keterampilan.

Menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran niscaya mempunyai kelebihan, yakni mempermudah dan mempercepat kerja siswa (mengefisiensikan), juga menyenangkan karena siswa berinteraksi dengan warna-warna, gambar, suara, video, dan sesuatu yang instan. Situasi dan kondisi yang menyenangkan diri sebenarnya menjadi faktor yang sangat penting dan esensial untuk mencapai efektivitas belajar. Teknologi mampu membangkitkan emosi positif dalam proses belajar (Suryadi, 2007 : 83).

Menurut Azhar Arsyad (2015 :10) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”. Beberapa media yang digunakan oleh guru seperti media audio visual, media kartu gambar, media *E-Learning*, dan media *jobsheet*. Media tersebut dapat digunakan untuk menggantikan peran buku dalam proses belajar.

Selain untuk menggantikan peran buku dan peran guru, media pembelajaran juga dapat membantu untuk meningkatkan minat siswa, meningkatkan daya pikir dan waktu belajar menjadi efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sejalan dengan perkembangan ilmu teknologi di dunia pendidikan adalah *E-Learning*.

Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Langkat adalah sebuah sekolah yang berada di kota Stabat tepatnya beralamat di Jl. Tanjung Pura Stabat Lama Barat, Kec. Wampu, Kab. Langkat, Sumatera Utara. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang banyak mendapatkan prestasi yang baik dan memiliki fasilitas yang lengkap

seperti ruang komputer, wifi, lab biologi, perpustakaan, dan lainnya. Dilihat pada pembelajaran seni tari yang diajarkan di MTsN 3 Langkat sesuai dengan silabus yang mempelajari tari tradisional dengan menggunakan unsur pendukung tari sesuai iringan. Adapun tari yang diajarkan di sekolah ini salah satunya adalah Tari Campak Bunga (Sri Langkat). Selain Sarana Prasarana yang lengkap, sekolah ini juga membenarkan siswa/i untuk membawa *android* kedalam kelas dan bagi beberapa pelajaran yang lainnya *android* dijadikan sebagai media pembelajaran.

Dari observasi yang penulis lakukan di MTsN 3 Langkat pembelajaran seni tari khususnya tari campak bunga (sri langkat) tidak berjalan dengan baik, dikarenakan pembelajaran seni budaya tidak hanya mempelajari tari saja. Tetapi didalamnya terdapat seni rupa dan seni musik. Selain itu waktu pembelajaran dikelas hanya dilakukan 3x40 menit dalam seminggu, sementara pembelajaran seni tari meliputi teori dan praktek, tentu saja pemanfaatan waktu di kelas tidak cukup. Faktor lain, materi pembelajaran dan sumber belajar khususnya tentang tari tradisional sangatlah sedikit, sehingga pengetahuan dan keterampilan siswa tidak berkembang. Kemudian, pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar dikelas peneliti melihat bahwa guru hanya mengajarkan siswa secara umum atau dengan menggunakan buku LK sebagai sumber belajar, dan tidak memanfaatkan teknologi yang ada.

Tuntutan kurikulum yang harus memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang utama pada saat ini. Selain berbagai media yang juga harus disiapkan oleh guru sesuai kompetensi yang harus disiapkan

siswa. Perkembangan teknologi dapat memberikan pengaruh yang positif apabila bisa digunakan dengan baik. Tetapi, bisa kearah yang negatif apabila digunakan untuk tidak baik. Didalam dunia pendidikan, bahan perkembangan teknologi kini menjadi hal yang memudahkan dari pihak guru maupun pihak siswa.

Dengan adanya teknologi, terutama dalam penyampaian materi-materi berupa media-media pembelajaran ini akan memberikan peluang bagi guru dan siswa untuk berkreasi. Baik dalam proses belajar mengajar maupun dalam evaluasi nantinya. Selama ini proses belajar mengajar dilakukan hanya satu arah, dengan adanya media proses belajar mengajar terbagi menjadi dua arah. Keaktifan siswa itu akan terbangun melalui media pembelajaran.

Media pembelajaran dalam dunia pendidikan banyak dimanfaatkan, ada beberapa peneliti yang dilakukan sebelumnya tentang pemanfaatan media seperti *Website Web Based Learning (WBL)*. (Weni Widiarti, 2019). Pada umumnya membantu pembelajaran saat ini yang tadinya satu arah menjadi dua arah terutama dalam pembelajaran seni tari yang selama ini banyak kekurangan di sekolah dengan ketidakmampuan guru dalam memahami materi-materi sesuai tempat mereka mengajar. Kemudian banyak juga guru yang bukan berlatar belakang pendidikan seni, sarana prasarana yang tidak mencukupi, belum tersedianya materi pembelajaran seni tari dalam bentuk *e-learning*. Sehingga keberadaan *e-learning* yang sudah ada saat ini sangat membantu dalam kegiatan proses belajar mengajar dikelas.

Dari semua media pembelajaran, salah satunya adalah *android*. *Android* bukan menjadi hal yang aneh pada saat ini, bukan juga menjadi barang yang mahal dan susah dicari. Tetapi, sampai saat ini semua orang sudah memiliki *android*. Bahkan anak kecil saja sudah pandai menggunakan *android*. Dalam dunia pendidikan pembelajaran akan lebih menarik apabila *android* dijadikan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media *android* sudah ada yang melakukan seperti ruang guru, *quiper school*, *duolingo*, dan lainnya yang dapat kita install dengan mudah diperangkat *android* kita.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, pembelajaran tidak terlaksanakan dengan baik, sarana prasarana tidak dimanfaatkan dengan baik dalam proses belajar mengajar termasuk pemanfaatan *android* yang dibenarkan di dalam kelas. Maka digunakanlah Pengemasan Materi Pembelajaran Tari Campak Bunga (Sri Langkat) Melalui *E-learning* Berbasis Aplikasi *Android* Di MTSN 3 Langkat untuk dijadikan salah satu solusi dari persoalan-persoalan yang terdapat di sekolah. Maka *android* menjadi pilihan untuk menjadi jawaban bagi persoalan pembelajaran dikelas. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti secara detail dan mendalam tentang penelitian yang berjudul **“Pengemasan Materi Pembelajaran Tari Campak Bunga (Sri Langkat) Melalui E-learning Berbasis Aplikasi Android Di MTSN 3 Langkat”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Keterbatasan waktu dalam pembelajaran yang kurang efektif dan efisien.
2. Guru yang mengajar bukanlah guru yang memiliki kompetensi di bidang seni budaya (seni tari).
3. Sekolah yang dilengkapi fasilitas jaringan internet belum dimanfaatkan secara baik.
4. Media merupakan komponen penting dalam pembelajaran di sekolah, tetapi dirasa kurang dioptimalkan.
5. Guru belum memiliki bahan ajar, khususnya tentang tari campak bunga (sri langkat) serta kurang selektif dalam memilih media pembelajaran.
6. Belum tersedianya materi pembelajaran tari campak bunga (sri langkat) dalam bentuk *e-learning* berbasis aplikasi android untuk diajarkan kepada siswa-siswi di MTsN 3 Langkat.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan-keterbatasan yang ada maka masalah yang telah diidentifikasi dibatasi, yaitu : “ Belum tersedianya materi pembelajaran tari campak bunga (sri langkat) dalam bentuk *e-learning* berbasis aplikasi android untuk diajarkan kepada siswa-siswi di MTsN 3 Langkat”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatas masalah, maka permasalahan pada penelitian ini dapat dirumuskan, yaitu : “Bagaimana langkah- langkah pengemasan materi pembelajaran Tari Campak Bunga (Sri Langkat) melalui *e-learning* berbasis aplikasi *Android* di MTsN 3 Langkat?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya hasil yang diperoleh dan sesuatu yang akan dicapai dalam sebuah penelitian. Maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Menyusun materi pembelajaran tari campak bunga (Sri Langkat) berbasis aplikasi *android*.
2. Mendeskripsikan langkah-langkah pengemasan materi pembelajaran Tari Campak Bunga (Sri Langkat) melalui *e-learning* berbasis aplikasi *android*

F. Manfaat Penelitian

Adapun dari tujuan penelitian, maka diharapkan dapat memberi manfaat bagi peneliti maupun di berbagai kalangan. Manfaat yang dapat diperoleh yaitu :

1. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan serta pemahaman pada siswa. Sehingga siswa akan tertarik mempelajari materi tari khususnya tari tradisional.

2. Bagi guru

Dapat memberikan masukan kepada guru dalam mengajar agar dapat mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa.

3. Bagi Sekolah

Dapat menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* untuk meningkatkan prestasi pada siswa.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah ilmu pengetahuan, wawasan, kemampuan, dan pengalaman langsung tentang Tari Sri Langkat berbasis aplikasi *android* ini.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan referensi dan informasi untuk peneliti lain yang mengembangkan penelitian pembelajaran berbasis aplikasi *android*