

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu kunci terbentuknya perubahan terhadap generasi bangsa, dilihat dari proses pembelajaran yang efektif dilakukan oleh tenaga pendidik dan ditransfer kepada pendidik sesuai dengan materi pembelajaran yang telah ditentukan. Menurut Wisada (2019) 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Dari pendapat diatas, pendidikan dapat berperan sebagai pembentuk pribadi bangsa yang tak terlepas dari pengembangan potensi sehingga menjadi pribadi yang terampil, berkarakter dalam mencapai proses pembelajaran yang baik.

Proses belajar mengajar yang baik dapat diterapkan oleh guru apabila guru mengerti persoalan dan kebutuhan siswa, salah satunya adalah menetapkan model pembelajaran dan media pembelajaran agar siswa mampu mendapatkan hasil maksimal terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dalam menjalankan pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan lingkungan, sehingga butuh model dan media baru dalam memecahkan suatu masalah, agar siswa mendapatkan pendidikan yang layak.

Berdasarkan observasi lapangan di SMA N 1 Sei Kepayang, penulis menemukan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik yaitu melalui pembelajaran sistem penugasan terkhusus pada mata pelajaran seni budaya materi seni tari dan sistem pembelajaran dilakukan secara resitasi dan penggunaan aplikasi berbasis *website* “*Wordwall*”. Pada data nilai keterampilan menari siswa semester ganjil T.A 2022/2023 tergolong kurang maksimal karena terdapat nilai dibawah rata-rata KKM yaitu 75. Data hasil belajar siswa kelas X dapat dilihat pada Tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1 Daftar Nilai Hasil Ujian Semester Ganjil T.A 2022/2023 Mata Pelajaran Seni Budaya SMA N 1 Sei Kepayang

Rentang Nilai	0-74	75- 83	84-92	93-100
Jumlah Siswa	50	20	15	10
Persentase	52,63%	21,05%	15,79%	10,53%
Keterangan	Tidak Tuntas	Tuntas		

Sumber :Daftar Kumpulan Nilai Semester kelas X SMA N 1 Sei Kepayang

Dari Tabel 1.1 di atas, hal tersebut dapat terjadi karena adanya pengaruh dari motivasi. Pada dasarnya, siswa yang ada di SMA Negeri 1 Sei Kepayang kurang diberi arahan, kurang motivasi, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran menarik yang diberikan oleh guru. Berdasarkan pretest yang dilakukan pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 73,76, sedangkan pretest untuk kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata 74, 87, melalui hal ini bahwa nilai yang diperoleh siswa dibawah KKM. Mukhtar (2021:90) menyatakan bahwa “Pembelajaran dapat tercapai apabila pendidik dapat memberikan motivasi dan peserta didik dapat menyelesaikan proses kegiatan belajar mengajar dengan baik”. Menurut Pratama (2019: 40) bahwa “Motivasi adalah salah satu hal yang berpengaruh pada kesuksesan aktifitas pembelajaran siswa, tanpa motivasi proses

pembelajaran akan sulit mencapai kesuksesan yang optimum”.Kurangnya motivasi yang diberikan guruterhadap siswa maka sulit mencapai kesuksesan belajar, sehingga perlu adanya penyaluran motivasi secara intensif.

Menurut The Liang gie (2014: 28) menyatakan bahwa “Minat diartikan sebagai hal yang paling mendasar tentang kesibukan, tertarik, atau terlibat berbagai hal khususnya dalam sesuatu kegiatan yang menyadari pentingnya sebuah kegiatan itu”. Minat belajar siswa dipengaruhi oleh pribadi siswa itu sendiri yaitu minat belajar sangat dipengaruhi oleh lingkungan diantaranya seperti keluarga, teman sebaya, guru, hingga berbagai faktor teknologi didalam lingkungan. Salah satu faktornya adalah penggunaan teknologi dalam proses belajar, terdapat kebiasaan siswa yang semasa hayatnya menyalahgunakan *handphone*. Seharusnya dengan kehadiran teknologi dalam kehidupan, pesertadidik dapat menjadikan teknologi sebagai dasar fasilitas dalam belajar. Dengan tidak terlibatnya teknologi dalam proses belajar, mengakibatkan minat belajar siswa rendah. Sehingga perlu adanya trik atau cara baru dalam memanfaatkan kebiasaan siswa dalam penggunaan *handphone*, seperti menghadirkan pembelajaran dalam basis Aplikasi *Mobile* yang dapat didownload pada *handphone* yang sudah pasti memiliki sistem operasi *android*.

Menurut Safaat (2015) menyatakan bahwa “Aplikasi *Mobile* berasal dari dua suku kata diantaranya *application* dan juga *mobile*. Pada aplikasi memiliki arti penerapan, lamaran, serta penggunaan ataupun suatu program siap pakai yang direka untuk mewujudkan suatu fungsi bagi pengguna sedangkan *mobile* dapat diartikan sistem perangkat lunak yang setiap pemakaian memiliki mobilitas dengan berbagai perlengkapan PDA-asisten digital pada *handphone*” pada Aplikasi *Mobile* memiliki tujuan dalam menerapkan maupun penggunaan

program yang didalamnya terdapat perangkat lunak yang berfungsi sebagai perlengkapan dalam menggunakan *handphone* khususnya dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan pendapat Akmal (2006) menyatakan bahwa “Aplikasi *Mobile* dapat merangsang dan menarik perhatian pengguna (user) yang dapat menimbulkan motivasi dalam proses belajar”. Dalam proses belajar yang diikuti siswa dapat menerapkan Aplikasi *Mobile* yang berfungsi untuk merangsang cara berpikir anak maupun tindakan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada Aplikasi *Mobile* berfungsi agar siswa dapat tertarik dalam memahami materi pembelajaran secara detail sehingga memberikan fungsi serta manfaat bagi diri siswa dalam proses pembelajaran. Peran media sangat berperan dalam memotivasi siswa dalam belajar hal tersebut terjadi karena diberikannya suguhan *storyboard* yang sangat menarik perhatian siswa.

Menurut Tamimuddin (2015) menyatakan bahwa “Sistem penghargaan kognitif dan psikologis yang diaktifkan oleh Aplikasi *Mobile* telah mengidentifikasi daerah otak yang terkait dengan perhatian dan gairah serta motivasi dalam meningkatkan pembelajaran”. Dengan hadirnya Aplikasi *Mobile* dapat merangsang kerja otak yang dapat meningkatkan gairah serta motivasi siswa dalam belajar. Hal ini sangat mempengaruhi perkembangan siswa apabila siswa mempunyai pengarahan yang lebih baik dalam proses belajar khususnya pada mata pelajaran seni budaya yaitu tentang pembelajaran Sembilan Tari Wajib Melayu. Materi tersebut akan didapatkan pada Aplikasi *Mobile* yang isi materinya tidak jauh dari Sembilan Tari Wajib Melayu pada ranah apresiasi (melibatkan

materi konsep, teknik dan prosedur) maupun ranah ekspresi (meniru ragam gerak tari melibatkan video).

Penggunaan *handphone* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran berupa aplikasi, serta menggunakan model *Blended Learning*. Sesuai dengan pendapat Kutsiyyah (2021) menyatakan bahwa “Seorang Pendidik juga harus bisa menentukan model dan media pembelajaran yang efektif dan menarik ditengah proses pembelajaran berlangsung”. Dari pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa perlu adanya pembaharuan dalam proses belajar khususnya dalam menentukan model, serta menjadikan media sebagai perantara maupun membantu siswa mendalami pembelajaran. Maka dari itu penulis dan guru seni budaya bekerjasama memberikan jalan keluar agar pembelajaran tetap efektif, dengan cara menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* dengan memakai Aplikasi *Mobile* pada pembelajaran Sembilan Tari Wajib Melayu.

Menurut Tucker (2012) dalam Yuliani menyatakan bahwa “Model pembelajaran *Blended Learning* terdiri dari 6 model yang mampu mendorong siswa untuk terus belajar tanpa batas ruang dan waktu yaitu: *Face To Face Driver Model, Rational Model, Flex Model, Online Lap Model, Self Blend Model, Online Driver Model*”. Model *Blended Learning* mampu mendorong siswa untuk belajar tanpa adanya batasan ruang atau batasan tempat untuk belajar serta setiap waktu siswa dapat belajar kapan saja. Hal inilah menjadi alasan *Blended Learning* diterapkan di SMA Negeri 1 Sei Kepayang, karena kurangnya waktu belajar ataupun proses latihan siswa, sehingga penulis membatasi penerapan pada

Blended Learning Flex Model untuk belajar pada ranah apresiasi maupun ekspresi.

Menurut Ahmad (2010) menyatakan bahwa “*Blended Learning Flex Model* yaitu sebuah pembelajaran yang berpusat pada pembelajaran yang sifatnya menggabungkan pembelajaran tatap muka maupun daring dengan mencapai tujuan pembelajaran”. *Blended Learning* yang digunakan adalah *Flex Blended Learning* yang dapat membawa siswa untuk tetap belajar di sekolah 50% (Tipe *Flex Model Sinkron*) membahas tentang penjelasan pada ranah apresiasi (Konsep, teknik dan prosedur). Sedangkan belajar di rumah 50% (Tipe *Flex Model Asinkron*) lebih mendalami tentang ranah ekspresi (praktik/latihan). Kedua ranah tersebut dapat didalami sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan dalam kurikulum 2013 yaitu untuk ranah apresiasi lebih kepada K.D. 3.1. konsep teknik dan prosedur pada gerak dasar Sembilan Tari Wajib Melayu, dan untuk ranah ekspresi K.D.4.1. meniru ragam gerak dasar Sembilan Tari Wajib Melayu.

Pengembangan Aplikasi *Mobile* pada pembelajaran Sembilan Tari Wajib Melayu tidak pernah dilakukan di SMA Negeri 1 Sei Kepayang, sehingga penulis tertarik untuk melakukan pengembangan Aplikasi *Mobile* dikarenakan sebelumnya Aplikasi *Mobile* ini pernah dikemas oleh Alumni Pendidikan Tari Stambuk 2015 Universitas Negeri Medan dengan menggunakan salah satu materi yang ada di dalam Sembilan Tari Wajib Melayu, sehingga dengan mengadakan sebuah pengembangan, penulis mengharapkan materi yang dirangkum dalam Aplikasi *Mobile* dapat dibahas lebih dalam lagi agar keterampilan menari siswa dapat meningkat dari sebelumnya. Dengan mengembangkan serta memakai

Aplikasi *Mobile* sebagai media pembelajaran disertai dengan model *Blended Learning*, maka penulis tertarik untuk mengembangkan Aplikasi *Mobile* agar dapat mempengaruhi minat, aktivitas belajar, pengetahuan serta keterampilan menari siswa pada Sembilan Tari Wajib Melayu. Pengembangan aplikasi ini akan diperoleh pada *handphone* yang dapat diperoleh siswa dengan cara mendownload Aplikasi *Mobile* melalui *playstore*, Sehingga dapat mempermudah siswa dalam melakukan proses belajar di sekolah maupun dirumah seperti belajar mandiri, berlatih dengan kelompok, serta dapat mengulang materi dimana saja dan kapan saja.

Hal ini sesuai dengan pendapat Santoso (2012) menyatakan bahwa “ Menggunakan *telephone celluler* sebagai media belajar mandiri dilengkapi tutorial video yang ditayangkan menyajikan instruksi-instruksi teknik penyolderan yang dikemas secara sistematis, dan dapat diulang-ulang, lebih lanjut pembelajaran ini disebut CELMI (*CellulerExplorer Learning Movie Intruction*).” Dengan menggunakan *handphone* dapat digunakan sebagai media dalam mengakses aplikasi yang telah *didownload* agar menciptakan belajar mandiri terhadap siswa yang sedang melakukan proses belajar tanpa ada batas ruang dan waktu. Kelebihan belajar dalam menggunakan *handphone* dapat menambah waktu belajar yang dapat diulang dirumah apabila siswa kurang mengerti tentang materi Sembilan Tari Wajib Melayu tersebut.

Dengan adanya penguatan terhadap pengembangan media pembelajaran yang praktis digunakan oleh siswa, maka pengembangan Aplikasi *Mobile* dapat dilakukan dan disesuaikan dengan materi Sembilan Tari Wajib Melayu yaitu pada

silabus. Silabus yang dipakai adalah KD.3.1 pada ranah apresiasi atau disebut juga dengan pengetahuan yaitu memahami konsep, teknik dan prosedur Sembilan Tari Wajib Melayu. Pada KD.4.1. merupakan ranah ekspresi dalam mengukur kemampuan menari siswa (praktik) yaitu menirukan ragam gerak dasar tari sesuai dengan hitungan/ketukan, sehingga pengembangan Aplikasi *Mobile* diharapkan mampu meluas dan dapat digunakan dikalangan pendidikan maupun diluar dari pendidikan seperti sanggar seni lainnya. Dari penjabaran diatas penulis tertarik melakukan penelitian tesis **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Mobile* Materi Sembilan Tari Wajib Melayu Dengan Menggunakan Model *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan MenariSiswa”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diperoleh penulis, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah dalam sebuah penelitian sebagai berikut.

1. Kurangnya pengetahuan dan minat siswa pada pembelajaran Sembilan Tari Wajib Melayu.
2. Rendahnya pengetahuan dan keterampilan menari siswa pada pembelajaran Sembilan Tari Wajib Melayu.
3. Proses pembelajaran yang diberikan oleh guru di SMA Negeri 1 Sei Kepayang berbentuk resitasi atau penugasan.
4. Kurangnya waktu belajar dan latihan siswa sehingga perlu adanya penggunaan model *Blended Learning*

5. Belum diterapkannya pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Mobile* dengan menggunakan model *Blended Learning* pada materi Sembilan Tari Wajib Melayu.
6. Perlu adanya pengembangan Aplikasi *Mobile* terhadap pembelajaran Sembilan Tari Wajib Melayu.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan diteliti sesuai dengan latar belakang diatas adalah:

1. Pengembangan Aplikasi *Mobile* Sebagai Media Pembelajaran Pada Sembilan Tari Wajib Melayu dengan menggunakan model *Blended Learning*.
2. Materi pembelajaran seni budaya yang dikembangkan pada topik Sembilan Tari Wajib Melayu berupa memahami konsep, teknik dan prosedur Sembilan Tari Wajib Melayu, serta menirukan ragam gerak dasar tari sesuai dengan hitungan/ketukan.
3. Pengetahuan dan keterampilan menari siswa yang diukur hanya fokus pada keterampilan peserta didik kelas X MIA SMA Negeri 1 Sei Kepayang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Mobile* pada Sembilan Tari Wajib Melayu dengan menggunakan model *Blended Learning* untuk meningkatkan keterampilan menari siswa kelas X MIA SMA N 1 Sei Kepayang?

2. Apakah media pembelajaran berbasis Aplikasi *Mobile* pada Sembilan Tari Wajib Melayu dengan menggunakan model *Blended Learning* layak digunakan dalam meningkatkan keterampilan menari siswa kelas X MIA SMA N 1 Sei Kepayang?
3. Bagaimanakah keefektifandalam pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Mobile* pada Sembilan Tari Wajib Melayu dengan menggunakan model *Blended Learning* dalam meningkatkan keterampilan menari siswa kelas X MIA SMA N 1 Sei Kepayang?
4. Bagaimanakah kepraktisan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Mobile* pada Sembilan Tari Wajib Melayu dengan menggunakan model *Blended Learning* dalam meningkatkan keterampilan menari siswa kelas X MIA SMA N 1 Sei Kepayang ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dari kegiatan penelitian ini adalah

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Mobile* pada Sembilan Tari Wajib Melayu dengan menggunakan model *Blended Learning* untuk meningkatkan keterampilan menari siswa kelas X MIA SMA N 1 Sei Kepayang.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Mobile* pada Sembilan Tari Wajib Melayu dengan menggunakan model *Blended Learning* untuk meningkatkan keterampilan menari siswa kelas X MIA SMA N 1 Sei Kepayang.

3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Aplikasi *Mobile* pada Sembilan Tari Wajib Melayu dengan menggunakan model *Blended Learning* untuk meningkatkan keterampilan menari siswa kelas X MIA SMA N 1 Sei Kepayang.
4. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Mobile* pada Sembilan Tari Wajib Melayu dengan menggunakan model *Blended Learning* untuk meningkatkan keterampilan menari siswa kelas X MIA SMA N 1 Sei Kepayang.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap agar hasil akhir dari penelitian ini memberikan suatu kegunaan. Adapun manfaat yang diharapkan diantaranya adalah

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan seseorang yang tujuannya untuk meningkatkan kualitas dalam belajar, khususnya dalam menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Mobile* dengan model *Blended Learning* sehingga keterampilan menari peserta didik dapat meningkat.

2. Manfaat praktis

Sebagai masukan agar lebih terampil dalam mengembangkan Aplikasi *Mobile* digunakan sebagai media pembelajaran pada Sembilan Tari Wajib Melayu dengan menggunakan model *Blended Learning*.

- a. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam menggunakan Aplikasi *Mobile* sebagai media pembelajaran pada Sembilan Tari Wajib Melayu dengan menggunakan model *Blended Learning*.
- b. Sebagai referensi kepada peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan masalah yang sama.

- c. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan kemampuan menari dalam menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Mobile* sebagai media pembelajaran pada Sembilan Tari Wajib Melayu dengan menggunakan model *Blended Learning*.

