

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta Eria Medan merupakan salah satu SMP yang berada di Jl. Sisingamangaraja No.195, RT.02, Teladan Baru. Medan Kota, Sumatera Utara. Pendidikan dan pembelajaran di SMP Swasta Eria Medan memberikan penekanan peletakan pondasi dalam menyiapkan generasi agar menjadi peserta didik yang mampu menghadapi era modern seperti saat ini.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan peningkatan beberapa faktor. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMP Swasta Eria Medan, kegiatan belajar mengajar seni tari yang berlangsung di kelas VII SMP Swasta Eria Medan dalam pembelajarannya menggunakan Kurikulum 2013. Hasil wawancara yang didapatkan ada banyak mata pelajaran, salah satunya yaitu mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), yang diajarkan di SMP Swasta Eria Medan antara lain seni rupa, seni musik, dan seni tari, masing-masing dibagi pertemuannya selama 1 semester.

Pembelajaran tari yang diajarkan di sekolah ini sesuai dengan silabus, yang salah satu materi pembelajarannya sesuai dengan kearifan budaya lokal setempat seperti *tortor Sombah Simalungun* yang berasal dari suku *Simalungun*, yang ada di provinsi Sumatera Utara. Tari ini merupakan kesenian tradisional yang masih bertahan pada masyarakat *Simalungun*. Berdasarkan KD 3.2 yang diterapkan di RPP kelas VII adalah "Memahami gerak tari tradisional berdasarkan ruang waktu dan tenaga sesuai iringan". Dalam KD 3.2 siswa dituntut untuk dapat

mampumendeskrripsikan dan mengidentifikasi gerak tari tradisional berdasarkan ruang, waktu, dan tenaga sesuai dengan iringan.

Berdasarkan pengamatan penulis di SMP SwastaEria Medan, penulis mengamati permasalahan yang timbul selama proses pembelajaran, diketahui bahwa pembelajaran disekolah tersebut masih kurang mengutamakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa. Dan dalam proses pembelajaran guru SBK masih menggunakan model pembelajaran *Teacher Center Learning* yang hanya terpusat pada guru dan hanya mendengarkan ceramah dari guru di depan kelas, sehingga murid tidak fokus dan kurang kreatif dalam belajardi dalam kelas.

Menurut Siti Suprihatin (2015) mengatakan “Dalam proses pembelajaran peserta didik tentunya adanya beberapa hal yang mempengaruhi seperti motivasi, kematangan, hubungan peserta didik dengan guru, kemampuan verbal, menggunakan media pembelajaran yang interaktif, keterampilan guru dalam berkomunikasi atau berinteraksi dengan siswa menjadi faktor penting guru dalam proses pembelajaran”. Sehingga jika dipandang dari sudut pandang guru sebagai sumber belajar, maka faktor yang menyebabkan hal tersebut ialah kurang nya keterampilan guru dalam melakukan variasi penyampaian materi pembelajaran, terutama dalam pemanfaatan dan pengolahan media pembelajaran. Menurut Ahmadi (2004: 90) :

“metode mengajar yang kurang menarik dapat menyebabkan siswa menjadi pasif, sehingga anak tidak ada aktifitas. Siswa menjadi tidak mendengarkan penjelasan dari guru. Siswa cenderung mencari kesibukan lain bahkan siswa akan tidur di kelas karena bosan. Faktor penyebab rendahnya keaktifan belajar cenderung disebabkan dari guru. Dalam pembelajaran guru masih menggunakan strategi pembelajaran yang konvensional. Guru lebih dominan pada waktu pembelajaran, sementara siswa hanya dipandang sebagai objek dan

menjadi pasif. Pada saat siswa pasif, siswa mengalami proses tanpa ada rasa ingin tahu, tanpa pertanyaan, dan tanpa ada daya tarik terhadap hasil belajar siswa.

Secara umum permasalahan yang timbul dalam proses belajar mengajar disebabkan kurangnya hubungan komunikasi, baik antara guru dan siswa, menyebabkan proses interaksi menjadi vakum. Padahal di era modern seperti ini banyak sekali model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa, dengan memanfaatkan teknologi.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang mengglobal yang sudah mempengaruhi dalam segala aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan di dunia pendidikan. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan sehari-hari, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia dan Memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia. Khusus dalam bidang teknologi informasi sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Maka dari itu, untuk meningkatkan keberhasilan belajar peserta didik dapat dilakukan melalui perbaikan proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi seperti internet dan teknologi penunjang lainnya, sehingga guru selaku pengelola kegiatan siswa diharapkan dapat membimbing dan membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien. Menurut Eko Triyanto (2013)

mengatakan bahwa “Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswanya sehingga mendorong terjadinya suatu proses pembelajaran. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Alat bantu belajar termasuk salah satu unsur dinamis dalam belajar. Kedudukan alat bantu memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yaitu pembelajaran berbasis *Web* atau disebut juga *E-learning*. Menurut Tugiyono Aminoto (2014) “*E-Learning* merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain”.

Pembelajaran berbasis *Web* secara sederhana dikatakan bahwa dimana pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet. *E-learning* ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang bersifat komplemen/tambahan, dari pembelajaran yang dilakukan secara konvensional dengan tujuannya agar peserta didik semakin memantapkan tingkat penguasaan materi pelajaran yang disajikan guru di dalam kelas. Dewasa ini, dengan berkembangnya teknologi membuat gaya hidup kebanyakan manusia cenderung bergerak secara dinamis, Menggunakan internet sebagai salah satu sarana untuk pembelajaran merupakan cara agar kita tidak tertinggal dengan teknologi yang semakin maju.

Pemilihan media pembelajaran *Web Based Learning* ini sekiranya mampu membantu guru Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dalam menyampaikan materi *tortor Sombah Simalungundi* sekolah SMP Swasta Eria Medan menjadi lebih menarik dan efektif serta dapat mendorong siswa lebih mudah memahami pembelajaran tari tersebut. Siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan dalam penggunaan *Web*, siswa dituntut untuk lebih mandiri dalam membuka *Web* dan membahas isi *Web* tersebut. Selain itu proses pembelajaran menggunakan *Web* tidak hanya dapat dilakukan di sekolah atau saat proses belajar mengajar, penggunaan *Web* ini dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dan siswa tidak harus memiliki fasilitas seperti laptop dan komputer, dikarenakan *Web* ini dapat diakses menggunakan *handphone* atau laptop yang terhubung dengan koneksi internet sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang ada didalam *Web*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan di atas maka penulis mengambil judul "**Penerapan Pembelajaran *Tortor Sombah Simalungun* Berbasis *Web Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Swasta Eria Medan**". Adapun yang dimaksud dengan penerapan media pembelajaran tari berbasis *Web* sebagaimana dengan judul yang dimaksud adalah guru mengajarkan materi *tortor Sombah Simalungun* dengan menggunakan media. Media yang digunakan peneliti adalah berbasis *Web* yang dimana *Web* tersebut sudah dibuat dan dikemas oleh kakak kelas peneliti yang bernama Weni Widiarti NIM. 2143140045 dalam skripsinya yang berjudul "**Pengemasan Materi Pembelajaran *Tortor Sombah Simalungun***".

Berbasis *Web Based Learning* (WBL) Untuk Siswa/Siswi Sekolah Menengah Pertama”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis dapat membuat identifikasi masalah yang bertujuan untuk memperjelas memilih permasalahan dan menetapkan masalah yang menjadi objek penelitian, sehingga penelitian yang dilakukan menjadi lebih terarah. Identifikasi masalah tersebut sesuai dengan pendapat Hadeli (2006:23) yang mengatakan bahwa:

“identifikasi masalah adalah situasi yang merupakan akibat dari interaksi dua atau lebih faktor (seperti kebiasaan-kebiasaan, keadaan-keadaan, dan lain sebagainya) yang menimbulkan pertanyaan-pertanyaan”.

Adapun identifikasi masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran tidak mengaplikasikan media sehingga pembelajaran kurang bervariasi.
2. Proses pembelajaran seni tari hanya memanfaatkan guru sebagai sumber utama pembelajaran, sehingga membuat peserta didik kurang interaktif dan berminat dalam proses pembelajaran.
3. Belum diterapkannya media pembelajaran berbasis *Web Based Learning* dalam proses pembelajaran tari di Sekolah Menengah Pertama Swasta Eria Medan.
4. Peningkatan hasil belajar siswa pada materi *tortor Sombah Simalungun* berbasis *Web Based Learning* di sekolah SMP Swasta Eria Medan.

5. Perlunya penerapan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dalam proses pembelajaran agar siswa lebih tertarik dalam materi pembelajaran Seni Budaya (Seni Tari) di SMP Swasta Eria Medan.

C. Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Adanya batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Belum diterapkannya pembelajaran berbasis *Web Based Learning* dalam proses pembelajaran *tortor Sombah Simalungun* di Sekolah Menengah Pertama Swasta Eria Medan.
2. Peningkatan hasil belajar siswa pada materi *tortor Sombah Simalungun* berbasis *web based learning* di sekolah SMP Swasta Eria Medan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian, yang jawabannya dicarikan melalui penelitian. Rumusan masalah ini merupakan paduan awal bagi peneliti untuk penjelajahan pada objek yang diteliti (sugiyono 2016:290).

Berdasarkan pendapat, uraian identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran berbasis *Web Based Learning* dalam proses pembelajaran *tortor Sombah Simalungun* di Sekolah Menengah Pertama Swasta Eria Medan.

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi *tortor Sombah Simalungun* berbasis *Web Based Learning* di sekolah SMP Swasta Eria Medan.

E. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan yang dilakukan pasti memiliki tujuan. Tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya hasil, sesuatu yang diperoleh setelah penelitian selesai, sesuatu yang akan dicapai atau dituju dalam sebuah penelitian. Hal ini diperkuat pendapat para ahli Soerjono Soekanto yaitu:

“Penelitian adalah suatu kegiatan ilmiah yang didasarkan kepada suatu analisis serta konstruksi yang dilakukan dengan secara sistematis, metodologis dan juga konsisten serta bertujuan untuk dapat mengungkapkan kebenaran ialah sebagai salah satu manifestasi keinginan manusia untuk dapat mengetahui mengenai apa yang sedang dihadapinya.

Sesuai pendapat diatas maka tujuan dari penulis yaitu sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan penerapan pembelajaran berbasis *Web Based Learning* dalam proses pembelajaran *tortor Sombah Simalungun* di Sekolah Menengah Pertama Swasta Eria Medan.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada materi *tortor Sombah Simalungun* berbasis *Web Based Learning* di sekolah SMP Swasta Eria Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari pencapaiannya tujuan. Dalam penelitian, tujuan dapat tercapai apabila rumusan masalah dapat dipecahkan secara tepat dan akurat, maka apa manfaatnya secara praktis maupun secara teoritis. Kegunaan penelitian mempunyai dua hal yaitu mengembangkan ilmu

pengetahuan (secara teoritis) dan membantu mengatasi, memecahkan dan mencegah masalah yang ada pada objek yang diteliti.

Adapun manfaat secara teoritis maupun praktis dalam penelitian yang dilakukan penulis yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan mengenai pembelajaran aktif inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran seni tari bagi siswa SMP Swasta Eria Medan.

2. Manfaat Praktis

Dari tujuan penelitian yang telah ditetapkan maka akan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya seni tari. Manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dari Program Studi Pendidikan Tari Universitas Negeri Medan.

2. Menambah pengetahuan peneliti tentang penerapan pembelajaran *tortor Sombah Simalungun* berbasis *Web Based Learning* di Sekolah Menengah Pertama Swasta Eria Medan.

3. Penelitian dan hasil penelitian dapat dijadikan bahan informasi kepada masyarakat dan lembaga sekolah menengah pertama mengenai penerapan media pembelajaran berbasis *Web Based Learning*.

4. Sebagai bahan informasi serta motivasi bagi setiap pembaca yang menekuni dan mendalami tari.
5. Sebagai sumber kajian bagi keputakaan Universitas Negeri Medan khususnya keputakaan Program Studi Pendidikan Tari.



THE
Character Building
UNIVERSITY