

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini, dunia sedang menghadapi revolusi industri ke-empat yang dikenal dengan Revolusi Industri 4.0, dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas dan tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital. Era ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan seni, dan bahkan sampai ke dunia pendidikan. Menurut Rosenberg (2012:27) “Dengan berkembangnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi maka ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) dari pelatihan kepenampilan, 2) dari ruang kelas ke dimana dan kapan saja, 3) dari kertas ke “*on line*” atau saluran, 4) dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, 5) dari waktu siklus ke waktu nyata”.

Perkembangan teknologi telah memberikan perubahan di dalam dunia pendidikan, tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Dengan adanya pemanfaatan teknologi akan terciptanya proses pembelajaran yang inovasi, dan kreatif.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Pendidikan juga bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan generasi yang ada di setiap negara agar terciptanya negara yang tinggi akan tingkat perkembangan dan kemajuannya. Salah satu cara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara adalah melalui pendidikan. Dalam rapat kerja Nasional 2018, Sri Mulyani saat menjadi '*Keynote Speker*' mengatakan "kemajuan suatu negara untuk mengejar ketertinggalan sangat tergantung pada tiga faktor yakni pendidikan, kualitas, institusi, dan kesediaan infrastruktur".

Untuk menghadapi tantangan yang besar tersebut maka pendidikan dituntut untuk berubah juga sesuai revolusi industri 4.0. Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran atau dikenal dengan sistem siber (*cyber system*). Sistem ini mampu membuat proses pembelajaran dapat berlangsung secara kontinu tanpa batas ruang dan waktu. Adapun hubungan dunia pendidikan dengan revolusi industri 4.0 adalah dunia pendidikan dituntut harus mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran.

Teknologi informasi dan komunikasi sangat memungkinkan untuk peningkatan kualitas pendidikan, peranan teknologi dan komunikasi didalam dunia pendidikan dapat menciptakan sumber daya yang bagus bagi guru sebagai

penunjang dalam proses pengajaran dan pembelajaran disekolah. Bahkan saat ini, peranan teknologi yang canggih memang tidak terelakkan lagi. Pemerintah pun telah mengatur kebutuhan tentang teknologi didalam berbagai peraturan perundang-undangan. Salah satunya tercantum dalam Permendiknas No.16 Tahun 2007 mengenai Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, Kompetensi Pedagogik guru SMA/SMK poin ke 5 mengatakan bahwa “Guru SMA/SMK harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran”. Dipertegas dalam Permendiknas No.41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi maka prinsip pembelajaran yang digunakan pada poin ke 13 menyatakan bahwa “Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efesiensi dan efektivitas pembelajaran”.

Berdasarkan perundang-undangan yang telah diterbitkan oleh pemerintah, menyatakan bahwa seorang guru dituntut untuk dapat beradaptasi dengan teknologi yang berkembang pesat agar perangkat pembelajaran serta proses belajar mengajar terkesan inovatif dan kreatif sehingga siswa dapat lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran. Menurut Bambang Warsita (2008:10) “Tujuan utama teknologi pembelajaran adalah memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran.

Proses belajar di sekolah dapat didukung dengan teknologi modern yang telah berkembang pada saat ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Bambang Warsita (2008:110) mengatakan bahwa : “Teknologi berasal dari istilah *Teckne* yang berarti seni atau keterampilan, pengertian teknologi sebagai kumpulan

pengetahuan, melengkapi pengertian teknologi sebagai barang buatan yang ditujukan untuk mendukung kegiatan manusia agar lebih efisien.

Maka dari itu teknologi harus digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah sebagai media pembelajaran untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan belajar yang dirancang, dilaksanakan dan di evaluasi agar dapat mencapai tujuan secara aktif, efektif dan komunikatif. Dilakukan sesuai dengan kurikulum yang digunakan dari setiap sekolah, diikuti dengan adanya strategi dan metode pembelajaran yang dilaksanakan oleh setiap guru mata pelajaran yang ada disekolah tersebut.

Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan salah satu jenjang pendidikan dasar formal setelah menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau yang sederajat. Sekolah Menengah Atas dilaksanakan dalam kurun waktu 3 tahun, mulai kelas X sampai kelas XII. Salah satu bidang studi yang diajarkan adalah Seni Budaya dan Keterampilan meliputi pembelajaran music, rupa, dan tari. Berdasarkan silabus untuk pembelajaran tari kelas X, tari yang diajarkan di sekolah ini meliputi tari daerah setempat yaitu dari daerah Simalungun, dimana Simalungun juga merupakan salah satu etnis dari Sumatera Utara. Contoh tarian adalah tarian yang berasal dari suku Simalungun salah satunya Tari *Manduda*. Tari ini merupakan kesenian tradisional yang bertahan pada masyarakat tersebut. *Tari Manduda* merupakan tari yang menggambarkan kehidupan para petani yang sedang mengolah sawah mulai dari menanam padi hingga menuai padi yang tersirat dalam gerakan-gerakan yang disajikan.

Pembelajaran tari yang di laksanakan di Sekolah Menengah Atas (SMA) terdapat pembelajaran apresiasi (KD3) dan ekspresi (KD4). Materi apresiasi terdiri dari deskripsi tari, fungsi tari *Manduda*, ragam dan makna gerak, busana serta rias wajah dan rambut, alat musik. Sedangkan materi ekspresi terdiri dari video tutorial Tari *Manduda*, gerak tari *Manduda* secara utuh.

Dalam proses pembelajaran, SDM Guru khususnya Guru Seni Tari kurang memanfaatkan fasilitas yang sudah tersedia. Padahal pembelajaran Seni Tari yang ada di sekolah memiliki alokasi waktu yang cukup singkat, dikarenakan terbaginya waktu untuk pembelajaran seni yang lain seperti seni musik, dan seni rupa. Dengan adanya pemanfaatan fasilitas yang tersedia, memungkinkan dapat membantu proses belajar mengajar agar lebih efektif.

Saat ini siswa/I Sekolah Menengah Atas juga sering membawa *smartphone* kedalam proses pembelajaran, penggunaan *smartphone* di sekolah tidak menjadi suatu peraturan yang ketat. Namun hal ini sangat disayangkan karena penggunaan *smartphone* tidak dimanfaatkan sebagai media Edukasi atau sebagai media pembelajaran yang bisa membantu proses pembelajaran. Kebanyakan dari mereka hanya menggunakan *smartphone* untuk bermain game, komunikasi, dan bersocial media. Padahal tanpa mereka sadari, mereka bisa juga menggunakan *smartphone* tersebut untuk membantu proses pembelajaran didalam kelas.

Pada saat ini kita sedang menghadapi generasi-generasi millennial, dimana mereka lebih suka cara pembelajaran yang modern dibandingkan cara pembelajaran yang tradisional. Cara pembelajaran yang modern tersebut bisa diterapkan melalui

pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi atau yang sering disebut dengan pembelajaran berbasis *E-learning*.

“*E-learning* adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun (Dahiya, 2012:4). Sedangkan menurut Gilbert dan Jones (2001) yang menjelaskan bahwa *E-learning* merupakan segala bentuk aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik untuk belajar, Pembelajaran elektronik atau *e-learning* telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller dan Wilson, 2001:45).

E-learning merupakan suatu inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran. Dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa juga ikut berperan aktif dalam pembelajaran dan tidak terbatas ruang dan waktu. Selain itu *E-learning* juga mampu mengatasi keterbatasan alokasi waktu untuk materi tertentu. *E-learning* juga mampu melatih peserta didik untuk belajar mandiri dari berbagai sumber yang didapatkan.

E-learning dapat dilakukan dengan aplikasi LMS (Learning Management System), LMS merupakan aplikasi yang berisi fitur-fitur yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. LMS bisa membuat peserta didik dan guru masuk kedalam forum untuk saling berdiskusi, mengerjakan kuis online, serta mengakses materi-materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja selama terkoneksi internet. Salah satu LMS yang bisa diterapkan dalam pembelajaran adalah *Schoology*.

Menurut Aminoto dan Pathoni (2014:21) : “ *Schoology* merupakan *website* yang menggabungkan antara jejaring social dan *Learning Management*

Systems. Jadi dengan *Schoology* kita bisa berinteraksi social sekaligus belajar. Menurut Moch. Fatkoer Rohman dan Dudi Wahyudi (2017:3) *Schoology* adalah salah satu *Learning Management Systems* (LMS) yang sistemnya sudah siap, jadi pengguna tidak perlu mengembangkan sistem sendiri, cukup melakukan sedikit pengaturan dan membuat kelas engan sangat mudah. Namun begitu untuk konten pengguna harus mengembangkan sendiri, yang dimaksud dengan konten disini adalah bahan ajar dan bahan uji.

Didalam *Schoology* peserta didik bisa membuka forum diskusi selayaknya jejaring social sekaligus belajar mengenai materi pembelajaran serta kita dapat membuat kelas belajar yang memungkinkan pengajar dan siswa dapat berinteraksi, dapat juga membuat grup sehingga dapat terorganisir atau berkelompok. *Schoology* sangatlah lengkap dengan berbagai alat pembelajaran sama seperti didunia nyata, mulai dari absen, tes dan kuis hingga bisa juga digunakan sebagai untuk mengumpulkan pekerjaan rumah (PR). *Schoology* juga menawarkan jejaring lintas sekolah, yang memungkinkan sekolah berkolaborasi dengan berbagai data kelompok serta diskusi kelas.. *Schoology* sangatlah cocok sebagai media pembelajaran pendukung melalui *E-learning*.

Berdasarkan uraian diatas, *Schoology* diharapkan dapat membantu guru dalam proses pengajaran, memudahkan guru menyampaikan pesan atau materi pelajaran dengan mengkomunikasikan aplikasi ini kepada siswa secara jelas sehingga guru dapat menerapkan pembelajaran dengan kompetensi dasar apresiasi dan ekspresi, sehingga penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang

berjudul “Pengemasan Pembelajaran Tari Manduda Berbasis *E-learning Schoology* Untuk Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas”

B. Identifikasi Masalah

Menurut Ari (2011:25) : “Identifikasi masalah adalah suatu proses dan hasil pengenalan masalah dengan kata lain identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitian yang bisa dikatakan langkah paling penting diantara langkah-langkah proses yang lain”. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya waktu dalam kegiatan pembelajaran seni tari disekolah.
2. Sarana dan Prasarana yang tersedia belum digunakan secara maksimal
3. Kemandirian siswa untuk dapat belajar secara mandiri masih rendah.
4. Perlu adanya pengemasan Pembelajaran Tari Manduda Berbasis *E-learning Schoology* Untuk Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas”
5. Masih banyak guru yang gagap teknologi dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Menurut Sukardi (2003:30): “Dalam merumuskan ataupun membatasi permasalahan dalam suatu penelitian sangatlah bervariasi dan tergantung pada kesenangan peneliti. Oleh Karena itu perlu hati-hati dan jeli dalam mengevaluasi rumusan permasalahan penelitian, dan dirangkum kedalam beberapa pertanyaan yang jelas,”

1. Bagaimana Langkah-langkah Pengemasan Pembelajaran Tari Manduda Berbasis *E-learning Schoology* Untuk Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas?

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Pengemasan Pembelajaran Tari Manduda Berbasis *E-learning Schoology* Untuk Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat diatas, maka tujuan penelitian ini antaran lain:

1. Menghasilkan Kemasan Pembelajaran Tari Manduda Berbasis *E-learning Schoology* Untuk Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Sebagai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dikelas bagi guru.
2. Meningkatkan minat belajar siswa dalam menari.

3. Memberikan masukan kepada guru di sekolah, media yang dapat di gunakan sebagai upaya membangkitkan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang efektif berbasis internet.
4. Sebagai bahan masukan bagi penulis dalam menambah pengetahuan dan wawasan mengenai materi pembelajaran tari *Manduda* berbasis *E-learning Schoology*.

