

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penerapan Kurikulum 2013 menuntut guru untuk lebih berkualitas dalam melaksanakan sebuah kegiatan pembelajaran. Menurut Permendikbud No. 104 tahun 2014 tentang pembelajaran, sudah tentu pembelajaran kurikulum 2013 membawa konsekuensi yang harus ditindak lanjuti oleh semua pemangku kepentingan pendidikan Indonesia, semua pihak harus mulai memahami pembelajaran kurikulum 2013, tanpa hal itu guru tidak akan dapat melaksanakan pembelajaran kurikulum 2013 yang sesuai dengan harapan.

Kurikulum 2013 diharapkan dapat dijalankan sejalan dengan pembelajaran abad 21 hal ini dilakukan untuk menghadapi zaman yang semakin canggih dengan adanya teknologi. Seperti yang dikutip dalam jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika oleh Etistika Yuni Wijaya, dkk tahun 2016, Pembelajaran abad 21 ditantang untuk mampu menciptakan pendidikan yang dapat ikut menghasilkan sumber daya pemikir yang mampu ikut membangun tatanan sosial dan ekonomi sadar pengetahuan sebagaimana layaknya warga di dunia abad 21. Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran abad digital, dimana hampir semua konsep pembelajaran dikomunikasikan serta dilakukan menggunakan perangkat teknologi yang canggih. Teknologi dipilih menjadi alat mempermudah pembelajaran di era ini sejalan dengan pernyataan dari kemenhub Cris Kuntadi yang dimuat dalam artikel (okezone edisi tahun 2019) yang menyatakan bahwa, perkembangan teknologi harus semakin mempermudah

pekerjaan manusia tetapi bukan menggantikan peran manusia. Karena sejatinya tetap manusialah yang menjalankan pembelajaran berbasis teknologi tersebut.

Menghadapi pembelajaran berbasis teknologi merupakan tantangan besar yang harus di hadapi di era ini, era industri 4.0. Sebagaimana yang dikutip dari artikel era revolusi industri 4.0 tahun 2018 bahwa Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Menristekdikti) Mohammad Nasir menjelaskan, berdasarkan evaluasi awal tentang kesiapan negara dalam menghadapi revolusi industri 4.0, Indonesia diperkirakan sebagai negara dengan potensi tinggi. Meski masih di bawah Singapura, ditingkat Asia Tenggara posisi Indonesia cukup diperhitungkan. Sedangkan terkait dengan *global competitiveness index* pada *world economic forum* 2017-2018, Indonesia menempati posisi ke-36, naik lima peringkat dari tahun sebelumnya posisi ke-41 dari 137 negara. Pernyataan tersebut menuntut seorang pendidikan berubah sejalan dengan revolusi industri 4.0, tentunya bentuk perubahan tersebut adalah membuat sebuah proses pembelajaran yang menggunakan teknologi.

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi sangat dimanfaatkan untuk membantu meningkatkan mutu pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menggunakan komputer khususnya, memudahkan para peserta didik dalam menerima pembelajaran yang sulit untuk mudah dipahami serta dijangkau. Penggunaan teknologi pembelajaran semakin kuat pengaruhnya seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang telah merambah dikehidupan masyarakat. Pembelajaran tersebut sering disebut juga dengan *E-Learning* yang merupakan proses pembelajaran melalui penggunaan teknologi

atau internet pada khususnya atau pembelajaran berbasis komputer. *E-Learning* sangat potensial membuat proses belajar lebih efektif karena kesempatan siswa untuk berinteraksi dengan guru, teman, dan materi belajarnya terbuka lebih luas (Erma Susanti : 2008, dalam jurnal Teknologi).

E-Learning adalah model pembelajaran yang dibuat dalam format digital melalui perangkat elektronik salah satunya adalah komputer. Tujuan penggunaan *E-Learning* dalam sistem pembelajaran untuk memperluas akses pendidikan kepada masyarakat, sehingga modul pembelajaran dapat diakses dengan mudah tanpa dibatasi ruang dan waktu, interaktif, dan efektif (Mohammad yazdi : 2012, dalam jurnal Forum Teknik Elektro & Teknologi Informasi 2). Begitu banyak manfaat yang diberikan *E-Learning* dalam proses pembelajaran, salah satunya sebagai sumber bahan belajar. Jika dulunya buku sebagai sumber bahan ajar utama tetapi dengan *E-Learning*, guru bisa memberikan sumber bahan ajar tanpa harus bertatap muka langsung. Sehingga dapat menciptakan sistem pembelajaran yang dapat dimanfaatkan kapan pun dan dimana pun. Tentunya dengan sistem tersebut dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Di era digital saat ini sudah banyak diciptakan aplikasi-aplikasi berbasis *E-Learning* yang dapat menghubungkan guru dengan peserta didik. Aplikasi LSM (*Learning Management System*) merupakan aplikasi yang memiliki beragam produk yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. LSM dapat menyatukan peserta didik dan guru kedalam sebuah forum untuk saling berdiskusi materi, mengerjakan soal atau kuis secara bersama-sama, serta mengakses materi-materi pembelajaran yang tentunya dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama

masih terkoneksi dengan internet (*online*). LSM juga menjadi media alternatif dalam pembelajaran secara mandiri guna membantu peserta didik sehingga dapat dilakukan tanpa adanya batasan waktu dan tempat. (Harri Hidayat,dkk : 2017, dalam jurnal pengembangan informasi dan teknologi). Salah satu LSM yang bisa diterapkan dalam pembelajaran adalah *Edmodo*.

Edmodo adalah layanan berbasis internet yang disediakan sebagai sebuah jaringan belajar yang memungkinkan pengajar berbagi konten pembelajaran, memberikan kuis dan tugas, serta berkomunikasi dengan peserta didik, pengajar yang lain serta orang tua peserta didik (AB Hakim : 2016, dalam jurnal Informasi Statement 2). *Edmodo* memiliki desain yang hampir sama dengan facebook, dimana guru dapat membagikan konten materi dalam bentuk gambar, video, dokumen (word, pdf, pptx, html, swf, dll). Begitu banyak kemudahan yang ditawarkan oleh *Edmodo* salah satunya adalah forum diskusi antara guru dan murid dapat dilakukan tanpa bertatap muka langsung oleh sebab itu dengan aplikasi ini guru dapat menambah jumlah waktu pertemuan di luar dari jam kelas hanya dengan membuka aplikasi *Edmodo*. Hal ini sangat membantu guru dalam mengatasi permasalahan keterbatasan jam pelajaran selama proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran Seni Budaya.

Sebagaimana realita dilapangan bahwa pelajaran Seni Budaya memiliki empat cabang sub materi antara lain yaitu Seni rupa, Seni musik, Seni teater dan Seni tari, Guru dituntut untuk dapat mengajarkan semua sub materi dalam jangka waktu yang sudah ditentukan. Namun nyatanya masih ada guru yang belum mampu mengajarkan semua sub materi tersebut sesuai dengan waktu yang sudah

ditentukan. Salah satu faktor yang menyebabkannya adalah kurangnya kemampuan guru dalam menyediakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Guru masih bertahan dengan proses pembelajaran konvensional (metode ceramah), demonstrasi langsung tanpa menggunakan media bantu apapun, padahal proses pembelajaran tersebut kurang menarik perhatian peserta didik lagi. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran tari dengan memanfaatkan teknologi yang sudah semakin canggih.

Hal ini dialami langsung saat penulis mengikuti PPLT (Program Pelaksanaan Lapangan Terpadu) di salah satu sekolah di Kota Medan yaitu SMA Swasta Amir Hamzah Medan di kelas X SMA. Pembelajaran tari di sekolah tersebut masih menggunakan cara lama yaitu guru menerangkan serta mendemonstrasikan tari tradisi daerah setempat Sumatera Utara sesuai dengan silabus kelas X SMA tanpa media bantu apapun. Guru menerangkan bagaimana peserta didik bisa mengapresiasi isi dan maksud tari (meliputi sejarah, fungsi, peranan dan latar belakang) tersebut berdasarkan kompetensi dasar 3 serta menjelaskan bagaimana peserta didik melakukan gerak serta ragam tari berdasarkan kompetensi dasar 4. Namun sesungguhnya pembelajaran Seni Budaya tersebut kurang maksimal dilakukan khususnya dalam pembelajaran tari karena disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang dijumpai adalah guru bukan berlatar belakang pendidikan seni tari. Sehingga materi-materi yang diharapkan sesuai dengan silabus serta RPP tidak tersampaikan secara maksimal selain itu perangkat pembelajaran yang sesungguhnya dan seharusnya dipersiapkan oleh guru itu

tidak ada seperti bahan ajar, lks serta media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Tidak terdapat media bantu apapun yang digunakan, guru dan peserta didik terpaku pada buku pelajaran sebagai sumber bahan ajar. Padahal yang diketahui, sekolah tersebut merupakan sekolah yang sangat mendukung adanya teknologi dalam proses pembelajaran dengan adanya sarana dan prasarana berupa *Wifi* dan juga laboratorium komputer yang dapat digunakan setiap saat selama proses pembelajaran. Ditambah lagi dengan kebijakan dari sekolah yang mengizinkan peserta didiknya untuk membawa *smartphone* pada saat sekolah.

Pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* pada pelajaran Seni Budaya khususnya seni tari nampaknya sangat diperlukan guru dalam membantu proses pembelajaran, tetapi sayangnya belum ada yang menerapkan Pembelajaran *E-Learning* tersebut dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa teknologi belum dimanfaatkan secara optimal khususnya dalam mata pelajaran seni budaya. Hal ini sangat disayangkan tentunya, guru dituntut lebih kreatif dalam membuat sebuah pembelajaran masa kini sejalan dengan era industri 4.0 yang dapat membantu peserta didik menyerap materi dengan mudah tanpa tertinggal satu kompetensi apapun yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja tanpa terikat ruang batasan. Dengan demikian secara tidak langsung guru juga membangkitkan kesadaran peserta didik menggunakan teknologi ke dalam hal yang bersifat edukatif yang lebih bermanfaat khususnya dalam proses belajar .

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi tepatnya pembelajaran *E-Learning* menggunakan *Edmodo* dapat membantu guru dalam proses pembelajaran tari daerah setempat. Dalam

penelitian ini penulis menggunakan salah satu dari 8 etnis tari daerah setempat Sumatera Utara yaitu Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga. Pemilihan materi ini dikarenakan tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga merupakan tari tradisional etnis Sibolga yang belum banyak diketahui masyarakat umum khususnya di Kota Medan. Selain itu tari tersebut bukan hanya sebagai tari hiburan tetapi tari ini memiliki nilai pendidikan karakter yang ditempatkan oleh masyarakat Sibolga pada rangkaian upacara perkawinan dan juga tari tersebut memiliki ciri khusus dengan langkah kaki (*double step*) yang berbeda pada umumnya. Oleh sebab itu penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengemasan Pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga Dalam Bentuk Media Audio Visual berbasis *E-Learning Edmodo* Bagi Siswa/i kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA) Di Kota Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dibuat untuk mempermudah peneliti dalam mencari masalah yang akan diamati. Pendapat 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 yang lain sebagainya) yang menimbulkan pertanyaan-pertanyaan”.

Adapun identifikasi masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran belum efektif dan efisien karena terbentur ruang waktu yang terbatas.

2. Terbatasnya bahan ajar berbasis *E-Learning* tentang tari tradisi daerah setempat Sumatera Utara sesuai dengan kompetensi dasar 3 dan kompetensi dasar 4 sebagai muatan lokal dalam pembelajaran seni tari.
3. Sarana dan prasarana mendukung pembelajaran bernuansa teknologi tetapi belum dimanfaatkan untuk hal-hal yang bersifat edukatif.
4. Menciptakan peserta didik yang sadar akan kemajuan teknologi dengan menerapkan *E-Learning* dalam proses pembelajaran.
5. Belum adanya pengemasan pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga dalam bentuk media Audio Visual berbasis *E-Learning Edmodo*.
6. Belum adanya bentuk kemasan pembelajaran Tari Sapu Tangan dalam bentuk media Audio Visual Berbasis *E-Learning Edmodo*.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan-keterbatasan yang ada maka masalah yang telah diidentifikasi dibatasi sebagai berikut:

1. Tahapan pengemasan pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga dalam bentuk media Audio Visual berbasis *E-Learning Edmodo* bagi siswa/i kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Medan.
2. Bentuk kemasan materi pembelajaran Tari Sapu Tangan dalam bentuk media Audio Visual Berbasis *E-Learning Edmodo* bagi siswa/I kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatas masalah, maka permasalahan pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Bagaimana tahapan pengemasan pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga dalam bentuk media Audio Visual berbasis *E-Learning Edmodo* bagi siswa/i kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Medan? ”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah diatas maka penulis merumuskan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan tahapan pengemasan pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga dalam bentuk media Audio Visual berbasis *E-Learning Edmodo* bagi siswa/i kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Medan.
2. Untuk Menghasilkan produk kemasan materi pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga dalam bentuk media Audio Visual berbasis *E-learning Edmodo* bagi siswa/i kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Medan.

F. Kegunaan Penelitian

Apabila tujuan penelitian telah dicapai dengan baik, suatu penelitian juga harus memiliki manfaat. Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa :

Dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam mempelajari materi seni tari.

2. Bagi guru

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi guru tentang membuat bahan ajar yang efektif dan efisien.

Sebagai sumber informasi mengenai pembelajaran Tari Sapu Tangan Sibolga di Sekolah Menengah Atas.

3. Bagi sekolah :

Dapat menerapkan media pembelajaran berbasis *E-Learning* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran.

4. Bagi peneliti :

Menjadi bekal peneliti dalam mengajar setelah tamat dari Prodi Pendidikan Tari UNIMED.

5. Bagi peneliti selanjutnya :

Menjadi sumber kajian atau referensi dalam membantu peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *E-Learning*.