

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses perubahan perilaku dengan cara mendidik dan memberi pengajaran agar menjadi manusia yang memiliki pengetahuan, sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, tidak teratur menjadi teratur dan seterusnya. Dalam Pasal 1 Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang baik bagi siswa dapat diwujudkan melalui proses interaksi aktif yang terjadi pada siswa dan guru, yang memiliki peran siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar dengan siswa sebagai subjek pokoknya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan segala kegiatan yang berhubungan dengan belajar.

Pendapat Syaiful Sagala yang ditulis oleh Yohana dalam Jurnal Pendidikan (2016:34) mengatakan bahwa : “pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Menurut Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa : “pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan

belajar”. Sejalan dengan pendapat Arifin yang ditulis oleh Khoirul Umam dalam jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran (2018:111), “pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik “guru” dengan siswa, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa”. Perlu adanya komunikasi aktif antara guru dan siswa untuk menunjang proses pembelajaran agar dapat menciptakan kondisi belajar yang baik

Menurut Nidawati dalam jurnal Pionir (2013:14) bahwa “belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku menuju perubahan tingkah laku yang baik, dimana perubahan tersebut terjadi melalui latihan atau pengalaman”. Perubahan dari hasil proses belajar mengajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan sikap, tingkah laku, pengetahuan, pemahaman, kecakapan dan kebiasaan. Pembelajaran dan belajar merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan seperti aktivitas pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap ke arah yang lebih baik untuk kemajuan masyarakat di masa depan.

Pandemi adalah penyakit yang menyebar secara global meliputi area geografis yang luas. *Corona Virus Disease 2019* atau dikenal lebih singkat dengan Covid-19 merupakan virus yang menyerang sistem pernafasan pada manusia, kebanyakan virus ini menyebabkan infeksi pernafasan ringan, [seperti flu](#). Namun, virus ini juga bisa menyebabkan infeksi pernafasan berat, seperti infeksi paru-paru (*pneumonia*) sehingga berujung kematian. Sehingga akibat Covid-19 ini yang menjadikan pembelajaran menjadi pembelajaran secara *online* /daring secara menyeluruh, tentunya sebagai upaya mencegah penyebaran Covid-19 agar mengurangi kontak langsung antar sesama untuk

menyelamatkan hidup dari ancaman virus yang menular ini. Pembelajaran daring merupakan kegiatan belajar yang dilakukan secara *online* dalam jaringan antara guru dengan siswanya menggunakan media yang dapat menghubungkan guru dengan siswa tersebut.

Pembelajaran daring di SMP Negeri 1 Takengon belum menggunakan media yang bervariasi. Dari observasi yang dilakukan penulis terkait dengan pelaksanaan proses belajar mengajar secara daring, guru hanya melakukan pembelajaran memanfaatkan media sosial *whatApps group* sebagai pengantar komunikasi antara guru dengan siswa, dan menggunakan aplikasi *google classroom* sebagai media pengantar materi pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar. Menurut penulis hal ini belum optimal terkhusus dalam pembelajaran Seni Budaya materi seni tari. Sumber belajar untuk materi pembelajaran tari biasanya hanya dengan menggunakan video pertunjukkan dari *youtube* saja sebagai referensi guru dalam melakukan pembelajaran.

Dalam pembelajaran tari di SMP Negeri 1 Takengon menggunakan tari *Guel* sebagai materi tari daerah setempat (Gayo). Materi tari dalam bentuk media yang memuat tentang materi tari *Guel* belum pernah disampaikan secara mendalam kepada siswa. Sehingga ketidaktercapaian penguasaan siswa terhadap pengetahuan dan keterampilan secara mendalam mengenai materi tari *Guel* tersebut. Proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah harus disesuaikan dengan kurikulum 2013 menggunakan standar kompetensi yang sesuai dengan Silabus dan RPP. Pada penelitian ini penulis menggunakan dua standar kompetensi yaitu Kompetensi Dasar 3.1 Memahami keunikan gerak tari tradisional berdasarkan pola lantai dengan menggunakan unsur pendukung tari, dan Kompetensi Dasar 4.1 Merangkai gerak tari tradisional berdasarkan pola lantai

dengan menggunakan unsur pendukung tari. Sesuai dengan silabus dalam bagian kegiatan pembelajaran untuk KD 3.1 dan 4.1 yaitu membaca dari berbagai sumber belajar tentang gerak tari berdasarkan unsur ruang, waktu dan tenaga. Mengamati tayangan gerak tari berdasarkan ruang, waktu dan tenaga melalui media. Melihat guru memperagakan gerak tari berdasarkan ruang, waktu dan tenaga. Menanya tentang gerak tari berdasarkan unsur ruang, waktu dan tenaga. Mencari contoh gerak tari berdasarkan ruang, waktu dan tenaga. Dan merangkai berbagai gerak tari sesuai dengan ruang, waktu dan tenaga dengan hitungan atau ketukan. Kedua kompetensi ini harus sejalan agar pembelajaran materi seni tari yang akan dicapai dapat seimbang antara pengetahuan dan keterampilan.

Tari *Guel* merupakan ikon seni tari yang dikenal di wilayah Takengon. Sehingga tari *Guel* sudah tak asing lagi di sekolah, namun pada kenyataannya masih banyak siswa di sekolah yang belum mengetahui secara mendalam mengenai tari *Guel* ini, misalnya tentang sejarahnya, nama ragam, nama gerak dan makna dari tari tersebut. Dalam e-jurnal Repository Maghfirah (2017:13): "tari *Guel* merupakan tari tradisi suku Gayo yang sudah cukup lama ada dan tercipta berdasarkan cerita rakyat tentang abang, adik, Sengeda dan Bener meriah".

Materi terkait dengan tari *Guel* sudah ada dalam bungkus media yang bermacam-macam seperti pada penelitian yang pernah dikemas oleh Suciati Simah Bengi alumni Universitas Negeri Medan pada tahun 2018 adalah tari *Guel* diperkenalkan melalui media pembelajaran kartu pos dengan judul : "pengemasan pembelajaran tari *Guel* berbasis media kartu pos bagi siswa sekolah menengah pertama". Isi produk pengemasan ini berupa pembelajaran materi tari *Guel* dikemas dalam media kartu pos, di dalamnya terdapat gambar serta penjelasan mengenai tari *Guel* tersebut. Hasil produk oleh

penelitian Suciati Simah Bengi kemudian diterapkan dan diujicobakan sebagai penelitian lanjut oleh Meta Putri Syufina alumni Universitas Negeri Medan tahun 2018 dengan judul : “penerapan pembelajaran tari *Guel* berbasis media kartu pos di SMP Negeri 1 Takengon kabupaten Aceh Tengah”. Penelitian ini diujicobakan kepada siswa kelas VIII tahun 2018 di SMP Negeri 1 Takengon dengan tujuan untuk melihat efektif dan efesiennya pembelajaran materi tari *Guel* menggunakan media kartu pos dalam proses belajar mengajar. Hasil dari penerapan pembelajaran materi tari *Guel* berbasis media kartu pos adalah penerapan pembelajaran tari *Guel* berbasis media kartu pos berhasil diterapkan secara efektif dan efisien. Namun, media kartu pos termasuk kelompok media grafis, bahan cetak dan gambar diam yang didalamnya memiliki beberapa kekurangan seperti kurang detailnya pesan yang ingin disampaikan. Hal ini dikarenakan media ini bersifat dua dimensi, sehingga hal-hal yang ingin disampaikan akan sedikit sulit terealisasi.

Baru-baru ini tari *Guel* dikemas melalui media interaktif komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8* oleh alumni Universitas Negeri Medan pada tahun 2019 dengan judul : “pengemasan pembelajaran tari *Guel* berbasis media interaktif komputer menggunakan program *macromedia flash 8* untuk tingkat SMP”. Materi dalam bentuk *Macromedia Flash 8* ini sudah dikemas sebagai hasil penelitian oleh Mutiara Carissa Yomanda Hasibuan, namun belum pernah diujicobakan secara daring. Hasil produk yang sudah dikemas memuat konten berbentuk interaktif terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video yang memuat mengenai sejarah tari *Guel*, teknik tari *Guel* dan *quiz* mengenai tari *Guel* tersebut dengan menggunakan KD 3.1 dan 4.1.

Hasil produk pembelajaran tari *Guel* dalam bentuk *macromedia flash 8* ini memiliki kelebihan seperti kualitas gambar pada media ini sangat baik, tampilan layout dan animasi

sangat unik dan menarik, tampilan menu dan tombol navigasi yang sangat jelas, dan pengisian dubbler yang sangat sesuai untuk pembelajaran bagi siswa sekolah menengah pertama. Sehingga program *macromedia flash 8* ini merupakan aplikasi yang dipercaya dapat membuat bahan ajar yang baik dan menarik sehingga diharapkan para siswa dapat mengerti dengan cepat materi pelajaran dan dapat menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dalam mempelajarinya. Sejalan dengan pendapat Kusumam, Mukhidin, dan Hasan yang ditulis oleh Yusra Dewi dan Pamela Resti dalam e-jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra (2019:4) menjelaskan bahwa “Guru diharapkan mampu untuk merancang ataupun menyusun bahan ajar yang berperan dalam menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar.” Hal ini diharapkan dapat mendukung jalannya proses transfer ilmu kepada siswa.

Penerapan tari *Guel* dalam bentuk *macromedia flash 8* di SMP Negeri 1 Takengon merupakan hal yang belum pernah dilakukan. Penggunaan *macromedia flash 8* dalam pembelajaran tari tradisional setempat menurut asumsi penulis sangat cocok dan menarik. Hal inilah yang mendorong penulis untuk menerapkan produk yang telah dikemas oleh Mutiara Carissa Yomanda Hasibuan secara daring dengan tujuannya untuk melihat, mengamati dan menguji hasil belajar siswa upaya meningkatkan pengetahuan baik secara faktual, konseptual dan prosedural dengan menggunakan Kompetensi Dasar 3.1 dan 4.1.

Tentunya penerapan tari *Guel* dalam bentuk *macromedia flash 8* ini dapat membantu guru dalam proses pengajaran, dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi dan menggunakan media ini kepada para siswa secara daring melalui pengantar komunikasi atau penghubung yang dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena guru dituntut

untuk mampu menciptakan teknik mengajar yang baik dan menyajikan bahan ajar seni khususnya seni tari yang unik dan menarik agar dapat menunjang proses belajar dan mengajar secara daring. Untuk keberlangsungan proses belajar mengajar secara daring diperlukan pengantar komunikasi atau penghubung yang dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, dengan menggunakan aplikasi *zoom*. Aplikasi *zoom* merupakan salah satu aplikasi panggilan konferensi jarak jauh menggabungkan panggilan obrolan dan video (pertemuan *online*) yang berguna untuk menunjang proses belajar mengajar secara daring.

Inilah yang menjadi salah satu upaya yang harus dilaksanakan guru terhadap penguasaan kompetensi siswa pada materi pembelajaran seni tari, terutama dalam materi Tari *Guel*. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian secara mendalam dengan judul **“Penerapan Pembelajaran Tari *Guel* Secara Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Takengon”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah mengidentifikasi hal-hal untuk menemukan masalah-masalah yang ada dalam penelitian. Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah, yaitu :

1. Sumber belajar tari *Guel* yang selama ini hanya berupa video pertunjukan tari dari *youtube* saja tidak mengaitkan dengan silabus atau kurikulum
2. Pembelajaran tari *Guel* di SMP N.1 Takengon belum secara mendalam diajarkan sehingga ketidaktercapaian penguasaan siswa terhadap pengetahuan dan keterampilan mengenai materi tari *Guel* tersebut

3. Produk pembelajaran tari *guel* dalam bentuk *macromedia flash 8* belum pernah diujicoba secara daring di SMP N.1 Takengon
4. Belum diterapkannya pembelajaran tari *Guel* dalam bentuk *macromedia flash 8* secara daring untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa di SMPN.1 Takengon

C. Batasan Masalah

Dalam suatu penelitian tentunya diperlukan batasan masalah agar masalah yang diteliti tidak meluas dan lebih terarah. Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah agar fokus pada permasalahan yang ada. Peneliti membatasi masalah pada :

1. Pembelajaran tari *Guel* di SMP N.1 Takengon belum secara mendalam diajarkan sehingga ketidaktercapaian penguasaan siswa terhadap pengetahuan dan keterampilan mengenai materi tari *guel* tersebut
2. Belum diterapkannya pembelajaran tari *Guel* dalam bentuk *macromedia flash 8* secara daring untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa di SMPN.1 Takengon

D. Rumusan Masalah

Menurut Sugiyono (2016:290) “Rumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian, yang jawabannya dicarikan melalui penelitian”. Rumusan masalah ini merupakan panduan awal bagi peneliti untuk penjelajahan pada objek yang diteliti.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan pembelajaran tari *Guel* dalam bentuk *macromedia flash 8* secara daring pada siswa di SMPN.1 Takengon ?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar pada siswa terhadap pembelajaran tari *Guel* dalam bentuk *macromedia flash 8* secara daring di SMPN.1 Takengon?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan arah dari suatu penelitian. Setiap penelitian selalu berorientasi pada tujuan, tanpa tujuan yang jelas maka arah kegiatan yang akan dilakukan tidak akan terfokus karena tidak tahu apa yang ingin dicapai dari kegiatan tersebut. Maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah :

1. Untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran tari *Guel* dalam bentuk *macromedia flash 8* secara daring
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran tari *Guel* dalam bentuk *macromedia flash 8* secara daring

F. Manfaat Penelitian

Pada bagian ini peneliti menjelaskan untuk apa penelitian itu dilakukan, apa manfaat teoretis maupun praktis dari penelitian tersebut. Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan penelitian.

1. Secara teoretis, penelitian yang berbasis *macromedia flash 8* ini dapat memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berupa penerapan media pembelajaran baru untuk diterapkan secara daring pada mata pelajaran Seni Budaya di teori seni tari sekolah menengah pertama.
2. Secara Praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi :

- a. Bagi guru, dapat membantu guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar secara daring untuk menarik minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Seni Budaya materi tari *Guel*.
- b. Bagi siswa, dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti mata pelajaran Seni Budaya khususnya materi tari *Guel* dan membantu siswa dalam memahami materi dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi lembaga/ sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang terjadi di sekolah dan dapat menjadi masukan kepada sekolah yang berkaitan dengan sumber belajar baru menggunakan *macromedia flash 8* untuk dijadikan sebagai bahan referensi tambahan dan pertimbangan dalam menentukan sebuah pengajaran yang baik. Tentunya dapat menambah referensi metode pembelajaran secara daring untuk melakukan proses belajar mengajar
- d. Bagi penulis, menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dari Program Tari Universitas Negeri Medan.