

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

“Peserta didik merupakan bagian dari masyarakat yang berkewajiban untuk mengasah potensi yang ada pada diri mereka melalui Pendidikan sesuai dengan jenjang pendidikannya” Berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwasannya siswa harus mengasah kemampuan berkeaktifan untuk mengembangkan bakat dan potensi yang mereka miliki dengan belajar. “Pembelajaran pada dasarnya adalah bagian antara siswa dan guru dalam menjalankan PBM, yang dimana meliputi kegiatan pembelajaran seperti menjelaskan teori pokok secara terperinci yang pada akhirnya tercapailah hasil belajar sesuai dengan materi pokok mata pelajarannya.” dalam jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan oleh Hanafy Vol 17, No 1, edisi Juni 2014, hal 74. Guru sebagai pengajar harus mampu membimbing serta memberikan inovasi-inovasi terbaik dan terkini agar sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu dalam proses PBM berlangsung diharapkan agar guru dapat menciptakan suasana kelas yang aktif dan kondusif.

K-13 merupakan kurikulum yang dipersiapkan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan abad 21 yang dimana semakin hari pendidikan semakin maju. K-13 dituntut agar siswa lebih aktif pada saat PBM berlangsung, karena siswalah yang menjadi pusat pembelajaran atau dalam kata lain disebut *student*

*center learning*. Siswa juga dituntut agar lebih giat dalam melakukan observasi, bertanya jawab, serta dapat mempresentasikan hasil dari pembelajaran yang telah mereka terima. Dengan berkembangnya zaman dan teknologi maka didalam pendidikan juga mengalami kemajuan-kemajuan yang pesat seperti dalam halnya media pembelajaran yang kini dimana dengan menerapkannya media pembelajaran seperti *schoolology* kita dapat melaksanakan pembelajaran kapan saja selama masih terkoneksi dengan jaringan internet.

Dari hasil pengamatan yang sudah dilakukan di MAN 2 Model Medan bahwa pada PBM mereka sudah menerapkan pembelajaran penggunaan IT sesuai dengan K13. Namun pada pelaksanaan pembelajaran, khususnya mata pelajaran seni budaya saat PBM berlangsung masih banyak ditemukan guru yang cara mengajarnya masih dengan cara manual seperti dengan metode ceramah, belum menggunakan media yang berbasis IT. Hal ini disebabkan karena ketidaksiapan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dan kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis IT. Faktor-faktor ini kemudian ditambah lagi dengan kurangnya media pembelajaran yang menyangkut tentang pemanfaatan Ilmu Teknologi (IT) dalam PBM terutama pada pembelajaran seni budaya. Ini menjadi salah satu kendala yang dihadapi dalam pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

“Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan

adanya nilai” Dimiyati dan Mudjiono (2009:220). “Hasil belajar ini dapat diketahui oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran sebelumnya, untuk mengetahui sampai mana kemampuan siswa dalam menerima materi yang telah disampaikan” dalam *E-jurnal Sendratasik* oleh Suci Audina Vol 6, No 2, edisi Maret 2018, hal 17. Oleh karena itu hasil belajar ditentukan setelah proses belajar dilaksanakan. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal diantaranya yang menyangkut lingkungan sosial sedangkan faktor internalnya antara lain konsentrasi dan reaksi siswa ketika pada waktu pembelajaran.

Dari hasil observasi yang telah berlangsung di MAN 2 Model Medan, pada pelaksanaan pembelajaran seni budaya jam pelajaran ke 3,4 guru menjelaskan materi hanya dengan metode ceramah dan demonstrasi. Pada proses pengamatan pembelajaran disekolah ini dengan materi pembelajaran dari KD 3 berdasarkan RPP yang sudah disusun guru, ternyata pada saat PBM berlangsung proses pembelajaran tidak dapat dilakukan secara maksimal. Hal ini dilihat berdasarkan dari waktu yang digunakan dalam metode ceramah dan demonstrasi terlampau banyak. Namun siswa belum bisa memahami materi tersebut, sehingga waktu yang disediakan itu tidak bisa dimanfaatkan dengan cukup baik dan materi tidak bisa disampaikan secara tuntas.

Persoalan-persoalan yang menjadi kendala dalam PBM sesungguhnya bisa dicari solusinya dengan mencoba memanfaatkan media-media pembelajaran dengan cara-cara belajar yang lebih *trendy* pada saat ini, salah satunya dengan *e-learning schoology*. “Dengan menerapkan e-learning

*schoology* dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar siswa sehingga berdampak pada hasil belajarnya dan menjadikan cara lain bagi guru ketika pembelajaran dikelas ataupun diluar kelas, karena *schoology* ini bisa digunakan disetiap waktu dan disetiap tempat serta tidak ada jangka waktu bagi penggunaannya” dalam jurnal Ilmiah Ilmu pendidikan oleh Nur Laila Ulva Vol 11, No 2, edisi 2017, hal 102. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran akan membantu PBM yang akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi dan pengamatan kemudian peneliti melakukan diskusi dengan guru Seni Budaya tentang materi pembelajaran yang sering diajarkan, dari materi tari yang telah diajarkan *tari manduda* dari Simalungun merupakan tari yang belum pernah diajarkan disekolah tersebut. Hasil diskusi guru menginginkan *tari manduda* menjadi materi yang akan diajarkan sesuai juga dengan kemasan media yang sudah disusun peneliti sebelumnya oleh Bella Kurniati dengan judul “Pengemasan Pembelajaran Tari Manduda Berbasis *E-Learning Schoology* Untuk Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas” tahun 2020. Adapun pencapaian pembelajaran siswa dilihat dari KD 3 yaitu memahami konsep, teknik dan prosedur dalam menirukan ragam gerak dasar *tari manduda* dan KD 4 yaitu Memeragakan gerak *tari manduda* berdasarkan konsep, teknik dan prosedur sesuai dengan hitungan/ ketukan. Pembelajaran *tari manduda* berbasis *e-learning schoology* di MAN 2 Model Medan diharapkan mampu untuk mengatasi salah satu persoalan yang dihadapi guru disekolah dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

“*Schoology* adalah salah satu aplikasi *Learning Management System* (LMS) yang didalamnya terdapat fitur-fitur penunjang proses pembelajaran, LMS bisa membuat guru dan siswa untuk berdiskusi dalam satu forum, mengerjakan tugas online serta dapat mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun selama masih terkoneksi dengan jaringan internet” Haniah (2019:4). “*Schoology* yaitu website yang menggabungkan antara jejaring sosial dengan *e-learning*. *E-learning schoology* ini dapat memudahkan siswa dan guru ketika PBM berlangsung” dalam Jurnal Sainmatika oleh Aminoto dan Pathoni Vol 8, No 1, edisi 2014, hal 102. “Didalam *schoology* siswa dapat membuat kelompok untuk berdiskusi menyelesaikan pembelajaran yang telah diberikan oleh guru, serta dapat membuat grup belajar antara guru dan siswa untuk berinteraksi” dalam Jurnal Seni tari oleh Bella Kurniati Vol 9, No 2, edisi Oktober 2020, hal 199. Jadi, dapat kita rangkum bahwasannya *schoology* berfungsi sebagai wadah untuk berinteraksi antara siswa dan guru pada saat PBM sebagai media pembelajaran.

*Schoology* ini juga menjadi alternatif bagi guru ketika mengatasi keterbatasan waktu bertatap muka didalam kelas yang kemudian nantinya proses pembelajaran bisa dilanjutkan melalui *schoology*. Dengan adanya *schoology* ini sebagai sarana dalam PBM yang mempunyai tujuan untuk mengurangi rasa jenuh pada siswa karena yang diajarkan itu sama seperti yang mereka terima sebelumnya dan agar siswa lebih aktif didalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Seperti yang telah dikemukakan diatas, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “*Penerapan Pembelajaran Tari Manduda Berbasis E-Learning Schoology Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Di Kota Medan*”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi disini merupakan untuk pengerucutan masalah penelitian. Dengan adanya identifikasi ini mempermudah penulis untuk mengkrucutkan permasalahan-permasalahan yang ada pada penelitian ini. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Dalam pembelajaran seni budaya di kelas X IPA 1 MAN 2 Model Medan guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.
2. Pemanfaatan sarana dan prasarana dalam Pembelajaran Seni Budaya kurang maksimal pada kelas X di MAN 2 Model Medan
3. Materi tari *manduda* dari Simalungun belum pernah diajarkan di MAN 2 Model Medan
4. Pembelajaran tari *manduda* dengan *e-learning schoology* belum pernah diterapkan di MAN 2 Model Medan
5. Hasil belajar seni budaya kurang maksimal di kelas X IPA 1 MAN 2 Model Medan

### C. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat untuk membatasi permasalahan yang akan diteliti, sehingga peneliti hanya difokuskan pada satu permasalahan. Dalam penelitian dengan judul “*Penerapan Pembelajaran Tari Manduda Berbasis E-Learning Schoology Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Di Kota Medan*” peneliti membatasi masalah hanya pada:

1. Media pembelajaran *E-Learning schoology* diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas X IPA 1 MAN 2 Model Medan.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pembelajaran yang diterapkan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *E-Learning schoology* pada tari *manduda* di kelas X IPA 1 MAN 2 Model Medan?
2. Apakah hasil belajar meningkat setelah diterapkannya pembelajaran berbasis *E-Learning schoology* pada tari *manduda* ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran tari *manduda* dengan media pembelajaran berbasis *E-Learning schoology* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPA 1 MAN 2 Model Medan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis *E-learning schoology* pada tari *manduda* .

### **F. Manfaat Penelitian**

Berikut manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi siswa, menambahkan rasa semangat siswa dalam belajar seni budaya sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.
2. Bagi guru, sebagai referensi tambahan media pembelajaran untuk PBM sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.
3. Bagi sekolah, sebagai sarana pada PBM yang menunjang proses pembelajaran
4. Bagi penulis, penelitian ini dapat dijadikan pegangan ketika kedepannya penulis menjadi guru disekolah mana saja.