

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia pada masa sekarang telah mengalami banyak perubahan. Adapun perubahan tersebut dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang menjadi kunci utama dalam kemajuan bangsa. Di Era globalisasi ini, peningkatan sumber daya manusia juga menjadi patokan prioritas dalam parameter kemajuan suatu bangsa (Fiska Ilyasir, 2019:61 Volume 7 Nomor 1 dalam jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi). Guru sebagai salah satu patokan dalam parameter kemajuan pendidikan. Setiap guru dituntut untuk bisa memberi, memilih dan menerapkan model hingga media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa sekarang.

Teknologi berupa kecerdasan buatan yang menghasilkan berbagai produk sering kita temui dalam berbagai aspek kehidupan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran sangatlah membantu guru untuk tercapainya hasil belajar yang maksimal. Hal ini membuat para peserta didik menjadikan belajar sebagai sesuatu hal yang menarik dan tidak membosankan. Pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik termotivasi dalam belajar. Belajar adalah usaha yang dilakukan secara sadar untuk merubah sikap dan tingkah lakunya (Amna Emda, 2017 : 172 Volume 5, Nomor 2 dalam jurnal Lantanida).

Dari observasi yang penulis lakukan di salah satu Sekolah Menengah Atas di Kota Medan yaitu SMA Swasta Laksamana Martadinata yang berlokasi di Pulo Brayan, Kecamatan Medan Barat. Penulis melihat beberapa permasalahan terhadap pembelajaran tari terutama pada hasil belajar siswa. Adapun faktor yang menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar siswa di sekolah ini yaitu kurang aktifnya siswa dalam belajar karena model yang diterapkan oleh guru tidak bervariasi. Selain itu juga guru seni budaya yang mengajar di sekolah SMA Swasta Martadinata tidak berlatar belakang pendidikan tari sehingga materi yang disampaikan oleh guru hanya secara teoritis saja dan tidak mencakup secara keseluruhan karena tidak sesuai dengan bidangnya. Disamping itu, fasilitas yang cukup memadai tidak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran tari. Sarana dan prasarana yang ada di sekolah cukup memumpuni jika diterapkan model atau media pembelajaran berbasis *e-learning*. Seluruh siswa-siswi SMA Martadinata diperbolehkan membawa *handphone*, serta adanya lab komputer dan jaringan *wifi* yang diizinkan untuk digunakan ketika proses pembelajaran.

Adanya metode ataupun media yang menarik dalam proses pembelajaran merupakan hal yang penting untuk meningkatkan hasil belajar. Selama ini guru hanya menerapkan metode pembelajaran konvensional sehingga kurang meningkatnya hasil belajar siswa. Dengan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan, siswa akan termotivasi untuk belajar lebih giat dan berusaha meningkatkan perolehan Skor ulangan (Suprpti Hariyani, 2013 : 157 Volume 28 Nomor 2 dalam jurnal Pendidikan).

Melihat adanya beberapa kendala yang penulis temui di lokasi penelitian membuat penulis tertarik untuk menerapkan media pembelajaran tari yang menarik untuk melihat pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Adanya metode serta media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas. Format pendidikan yang tersedia di abad-21 yaitu *Cyber (E-Learning)*, dimana pembelajaran melalui pemanfaatan *Information Communication and Technology (ICT)* melalui perangkat komputer dan internet. (Franke dan Ade, 2020 : 13 Volume 4 Nomor 1 dalam jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran).

Media pembelajaran berbasis *E-Learning* pada saat ini banyak digunakan. Istilah *E-Learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet (Munir, 2009: 169 Volume 3, Nomor 1 dalam jurnal Pendidikan Vokasi). Dengan adanya *E-Learning* memudahkan guru untuk bisa memberikan bahan ajar tanpa harus bertatap muka secara langsung. Terlebih lagi Indonesia sedang melewati masa pandemi akibat adanya wabah *Covid-19* yang mengharuskan untuk belajar dari rumah. Pemerintah memberikan kebijakan kepada seluruh sekolah di Indonesia untuk belajar daring (dalam jaringan) agar proses pembelajaran menjadi tetap efektif dan efisien. Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (COVID-19)* dikutip dari sebuah *website* BDK Jakarta

(<https://bdkjakaera.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>) . Terkait dengan permasalahan yang ada, penulis menemukan salah satu model pembelajaran yang menarik untuk diterapkan terkait dengan *E-learning* yaitu model pembelajaran *flipped classroom*.

Model pembelajaran *flipped classroom* secara bahasa artinya kelas yang dibalik. Dalam pengertian ini, *flipped classroom* adalah model dimana guru memberikan materi terlebih dahulu dirumah sebelum memasuki pembelajaran di kelas. Menurut McKnight (2013:4) *flipped classroom* adalah model pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran *online* dengan pembelajaran tatap muka. Pembelajaran *online* dilakukan untuk memberikan materi serta tugas yang nantinya akan dibahas lagi ketika pembelajaran tatap muka dikelas. Berikut langkah-langkah model pembelajaran *flipped classroom* menurut Steele, 2013 yaitu : 1). Siswa menonton video pembelajaran di rumah, 2). Datang ke kelas untuk melakukan kegiatan dan mengerjakan tugas yang berkaitan, 3). Menerapkan kemampuan siswa dalam proyek dan simulasi lain di dalam kelas, 4). Mengukur pemahaman siswa yang dilakukan di kelas saat bab materi pelajaran.

Menurut pendapat Johnson (2013) *Flipped Classroom* merupakan suatu cara dalam proses pembelajaran yang mengurangi kapasitas kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan memaksimalkan interaksi satu sama lain yaitu guru, siswa dan lingkungannya. Adapun menurut pendapat Ahmet Basal (2015) menyatakan bahwa *Flipped classroom* adalah sebuah metode pembelajaran dimana peserta didik belajar teori sendiri dengan menerapkan teori yang dipelajari

sebelumnya melalui media pembelajaran, dalam jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran 2020:141 Volume 4 Nomor 1.

Dalam penerapan model pembelajaran *flipped classroom* penulis mengkombinasikan dengan media pembelajaran yang dapat diakses secara *online*. Media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada pelajaran Seni Budaya khususnya pembelajaran tari Sapu Tangan yaitu aplikasi *Edmodo*. *Edmodo* merupakan media yang menarik bagi guru dan peserta didik dengan elemen sosial yang menyerupai *Facebook*. Seorang guru dapat dengan mudah mengelola sebuah sistem yang menyediakan fitur terbaik dan praktis, sehingga guru selalu terhubung dengan peserta didik dan mengatur aktivitas peserta didik dengan mudah (Santhy dkk, 2017 : 112 Volume 11 Nomor 1 dalam jurnal Pendidikan Ekonomi). Di dalam aplikasi *Edmodo* ini terdapat banyak fitur-fitur yang bermanfaat seperti *group* (grup), *library* (perpustakaan), *note* (catatan), *assignment* (penugasan), *alert* (pengumuman), dan lain sebagainya. Dimana dengan fitur tersebut guru dan murid bisa berdiskusi, mengerjakan soal, berbagi materi meskipun dengan pembelajaran daring (dalam jaringan).

Media pembelajaran aplikasi *Edmodo* ini belum pernah diterapkan di sekolah tempat penulis meneliti yaitu SMA Martadinata. Oleh sebab itu, penulis ingin menerapkan aplikasi *Edmodo* dalam pembelajaran tari Sapu Tangan di kelas X SMA Swasta Martadinata. Sesuai dari beberapa permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka media pembelajaran *Edmodo* pada pembelajaran tari sapu Tangan bisa menjadi solusi untuk menanggulangi permasalahan pada pembelajaran tari di sekolah SMA Swasta Martadinata. Hal ini, sekaligus untuk

meningkatkan hasil belajar serta menambah wawasan siswa kelas X di sekolah SMA Martadinata. *Flipped classroom* merupakan suatu strategi pembelajaran yang berorientasi pada belajarnya peserta didik dimana aktivitas dan capaian belajar peserta didik menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran (Made Delina Rusnawat 2020:141 Volume 4 Nomor 1 dalam jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran).

Pada penelitian sebelumnya oleh Nana Nurjannah Laksmi yang merupakan mahasiswi Prodi Pendidikan Tari 2015, aplikasi *Edmodo* ini dikemas dengan materi tari sapu tangan dengan judul skripsi “Pengemasan Pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga Dalam Bentuk Media Audio Visual Berbasis *E-Learning Edmodo* Bagi Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA) Di Kota Medan”. Dari hasil penelitian ini produk yang dihasilkan mendapat kategori yang sangat baik. Melalui skor yang dihasilkan pada penelitian tersebut sebagai pembuktian bahwa produk video pembelajaran tari Sapu Tangan ini sangat baik dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran Seni Budaya khususnya Seni Tari pada kelas X SMA. Hal ini menjadi alasan penulis untuk menerapkannya dan melihat bagaimana pengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa kelas X SMA Swasta Martadinata. Materi yang terdapat dalam media aplikasi *Edmodo* ini adalah tari Sapu Tangan. Sesuai dengan materi pokok silabus kelas X K.D. 3.1. yaitu memahami konsep, teknik, dan prosedur tentang tari tradisi daerah setempat. Adapun tari tradisi daerah setempat yang dimaksud adalah tarian yang terdapat dengan tempat tinggalnya. Sebagaimana penulis yang

bertempat tinggal di Sumatera Utara yang mempunyai 8 Etnis berupa Etnis Melayu, Batak Toba, Simalungun, Mandailing, Karo, Nias, Dairi dan Sibolga.

Tari sapu tangan merupakan tarian yang berasal dari daerah Pesisir Sibolga. Adat dan kebudayaan yang ada pada Pesisir Sibolga ini telah banyak dipengaruhi oleh pencampuran dari beberapa suku. Tari sapu tangan merupakan salah satu tarian yang cukup terkenal di daerah Tapanuli Tengah, tarian ini dinamakan tari sapu tangan sebab menggunakan property sapu tangan. Bentuk penyajian tari sapu tangan menggambarkan bagaimana kisah percintaan muda mudi mulai dari berkenalan hingga saling mengikat janji.

Berdasarkan dari hasil penelitian sebelumnya, penulis simpulkan bahwa pembelajaran berbasis *Edmodo* ini diharapkan dapat membantu penulis untuk melakukan penelitian dalam peningkatan hasil belajar siswa pada tingkat SMA. Selain itu juga penelitian ini merupakan solusi bagi masalah-masalah yang terkait pada saat proses pembelajaran tari. Oleh sebab itu penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Pada Materi Tari Sapu Tangan Melalui Aplikasi *Edmodo* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Swasta Martadinata Kelas X Di Kota Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan sebuah langkah pertama dalam melakukan suatu penelitian. Untuk mengetahui apa saja yang menjadi masalah yang ingin diteliti maka penulis harus tahu terlebih dahulu apa saja identifikasi masalah dari

hasil analisa yang ada di latar belakang. Setelah menguraikan latar belakang melakukan penelitian ini, penulis menemukan beberapa masalah identik yang terdapat di latar belakang. Adapun identifikasi masalah yang penulis temukan di penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang tidak variatif mengakibatkan pembelajaran siswa kurang aktif.
2. Guru Seni Budaya yang mengajar di sekolah SMA Swasta Martadinata tidak berlatar belakang pendidikan tari .
3. Model pembelajaran *flipped classroom* melalui aplikasi *Edmodo* pada pembelajaran tari Sapu Tangan belum pernah diterapkan di siswa kelas X SMA Martadinata.
4. Belum tercapainya hasil belajar yang maksimal pada pembelajaran tari Sapu Tangan.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah berangkat dari point-point yang ada di identifikasi masalah. Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak bercabang, maka dari itu penulis membuat batasan masalah yaitu berupa :

1. Model pembelajaran *flipped classroom* melalui aplikasi *Edmodo* pada pembelajaran tari Sapu Tangan belum pernah diterapkan di sekolah martadinata.

2. Belum tercapainya hasil belajar yang maksimal pada pembelajaran tari Sapu Tangan karena model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam proses belajar mengajar.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada umumnya berupa pertanyaan yang menjadi pokok permasalahan yang akan diteliti oleh penulis. Pertanyaan ini berakar dari latar belakang masalah yang memunculkan identifikasi masalah sehingga disempitkan lagi menjadi batasan masalah sehingga muncul sebuah pertanyaan yang akan diteliti oleh penulis. Adapun pertanyaan tersebut yaitu berupa :

1. Bagaimana pembelajaran tari dengan model pembelajaran *flipped classroom* pada tari Sapu Tangan melalui aplikasi *Edmodo* yang diterapkan di siswa kelas X SMA Martadinata ?
2. Apakah model pembelajaran *flipped classroom* pada tari Sapu Tangan melalui aplikasi *Edmodo* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Martadinata ?

E. Tujuan Penelitian

Suatu penelitian dilakukan untuk dasar maksud tertentu, yang melalui proses pengamatan, analisis masalah yang terjadi di sekitar, serta mengembangkan apa yang menjadi jawaban dari masalah tersebut. Adapun Tujuan dari penelitian yang penulis buat yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana pembelajaran tari dengan model pembelajaran *flipped classroom* pada pembelajaran tari Sapu Tangan melalui aplikasi *Edmodo* pada siswa kelas X di sekolah SMA Swasta Martadinata.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas X SMA Martadinata usai mendapat perlakuan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* pada pembelajaran tari Sapu Tangan melalui aplikasi *Edmodo* di sekolah SMA Swasta Martadinata.

F. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian diharapkan bisa mendapatkan hasil yang bermanfaat bagi penulis, pembaca maupun setiap orang yang terlibat. Dapat diterapkan oleh yang bersangkutan serta membuka kesadaran bagi para generasi muda yang masih berjuang untuk mengejar cita-cita. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, sebagai model serta media pembelajaran yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi tari bagi para guru bidang seni budaya terkhususnya pada pelajaran seni tari dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi siswa, meningkatkan hasil belajar siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar serta menambah wawasan dalam materi tari daerah setempat Sumatera Utara yaitu tari Sapu Tangan dari daerah Tapanuli Tengah, Sibolga.
3. Bagi sekolah, menambah model dan media pembelajaran selain dari buku pegangan untuk kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA).

4. Bagi masyarakat, penelitian ini dapat dijadikan informasi dan referensi kepada masyarakat mengenai tari Sapu Tangan.
5. Bagi penulis, menjadi pegangan bagi penulis yang bisa diterapkan ketika mengajar di sekolah setelah tamat dari Prodi Pendidikan Tari.



THE
Character Building
UNIVERSITY