

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SENI TARI MENGGUNAKAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MEDIA
KONVENSIONAL PADA SISWA DI
SMP N 1 TALAMAU**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan*



Oleh:

ISRA HANIFA
NIM. 17023171/2017

**JURUSAN PENDIDIKAN SENDRATASIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

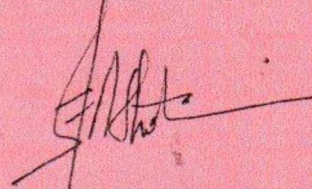
SKRIPSI

Judul : Perbedaan Hasil Belajar Seni Tari Menggunakan Multimedia Interaktif dengan Media Konvensional pada Siswa di SMPN 1 Talamau
Nama : Isra Hanifa
NIM/TM : 17023131/2017
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 8 Desember 2021

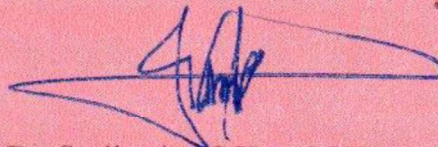
Disetujui oleh:

Pembimbing,



Dr. Fuji Astuti, M.Hum.
NIP. 19580607 198603 2 001

Ketua Jurusan,



Dr. Syeilendra, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19630717 199001 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SKRIPSI

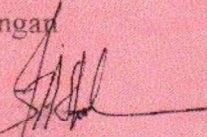

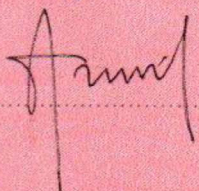
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Perbedaan Hasil Belajar Seni Tari Menggunakan Multimedia Interaktif
dengan Media Konvensional pada Siswa di SMPN 1 Talamau

Nama : Isra Hanifa
NIM/TM : 17023131/2017
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 10 Januari 2022

Tim Penguji:

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Fuji Astuti, M.Hum.	1. 
2. Anggota : Indrayuda, S.Pd., M.Pd., Ph.D.	2. 
3. Anggota : Dr. Yuliasma, M.Pd.	3. 



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Isra Hanifa
NIM/TM : 17023131/2017
Program Studi : Pendidikan Sندراتاسيك
Jurusan : Sندراتاسيك
Fakultas : FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Seni Tari Menggunakan Multimedia Interaktif dengan Media Konvensional pada Siswa di SMPN 1 Talamau”, adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh:
Ketua Jurusan Sندراتاسيك,

Dr. Syeilendra, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19630717 199001 1 001

Saya yang menyatakan,



Isra Hanifa
NIM/TM. 17023131/2017

ABSTRAK

Isra Hanifa. 2022. "Perbedaan Hasil Belajar Seni Tari Menggunakan Multimedia Interaktif Dengan Media Konvensional Pada Siswa Di SMP N 1 Talamau; Skripsi Program Studi Pendidikan Sendratasik Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan hasil belajar menggunakan multimedia interaktif dengan media konvensional pada siswa kelas VIII SMP N 1 Talamau.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP N 1 Talamau. Sampel dari penelitian ini yaitu terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen (VIII 3A) dan kelas kontrol (VIII 2B) ditentukan dengan cara representative (mewakili). Data dikumpulkan dengan menggunakan tes (soal objektif). Sebelum data di analisis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis data berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Dengan hasil uji normalitas berdistribusi normal (kelas eksperimen $L_t > L_0(0,227 > 0,117)$, kelas kontrol $L_t > L_0(0,227 > 0,031)$), dan uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen ($F_{hitung} 1,05 \leq F_{tabel}, 2,57$).

Hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar seni budaya siswa kelas VIII SMP N 1 Talamau dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel} (1,86 > 1,67)$. Dengan kata lain penggunaan multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar seni budaya siswa kelas VIII SMP N 1 Talamau. Demikian juga hal ini dapat dibuktikan dengan perbedaan hasil nilai rata-rata siswa kelas VIII SMP N 1 Talamau menggunakan multimedia interaktif dengan media konvensional dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 81,43 dan kelas kontrol 74,64. Untuk itu agar hasil belajar seni budaya lebih baik, maka penggunaan multimedia interaktif harus ditingkatkan.

Kata kunci : Multimedia Interaktif, Seni Budaya, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunianya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Perbedaan Hasil Belajar Seni Tari Menggunakan Multimedia Interaktif Dengan Media Konvensional Pada Siswa Di SMP N 1 Talamau”**. Skripsi ini dibuat dalam rangka memenuhi persyaratan penyelesaian pendidikan Strata Satu (S1) pada program studi Pendidikan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Fuji Astuti, M.Hum. Pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Indrayuda, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Penguji 1 yang telah banyak memberikan saran dan masukan dalam penyempurnaan skripsi ini.
3. Dr. Yuliasma, S.Pd., M.Pd Penguji 2 yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyempurnaan skripsi ini.
4. Fajry Sub'haan Syah Sinaga, S.Pd., M.A sebagai Dosen PA (Pembimbing Akademik) yang telah memberikan arahan selama berada di Universitas Negeri Padang
5. Dr. Syeilendra, S.Kar., M.Hum. Ketua Jurusan dan Harisnal Hadi, M.Pd Sekretaris Jurusan yang telah memberikan kemudahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini

6. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Sendratasik yang memberikan dukungan kepada penulis
7. Terima Kasih kepada Orang tua Ayah Yazman dan Ibu Aida Eriema, Uda Muhammad Habibi, M. Karim Al-Khairi, M. Hafiz Azzakwan, Uda Gilang Rahmat dan Keluarga yang telah mendoakan dan memberikan dukungan yang begitu tulus kepada penulis.
8. Terima Kasih kepada diri sendiri yang telah memberikan dukungan selama proses penulisan skripsi ini.
9. Terima kasih kepada Sahabat Surga, Kontrakan Kredit, Sahabat Panjilek, Sri Intan Puspita Rifa, Vira Betriolla dan teman-teman Sendratasik 2017 yang selalu memberikan semangat dan semangat juga buat teman-teman semua yang sedang berjuang.

Penulis telah berusaha untuk melakukan yang terbaik dalam penulisan skripsi ini. Namun demikian, penulis juga menyadari segala kekurangan dan keterbatasan yang penulis miliki, skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik dari segi isi maupun penyajinya. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan tambahan ilmu bagi penulis dan pembaca.

Padang, Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
BAB II. PEMBAHASAHAN	
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian yang Relevan.....	23
C. Kerangka Konseptual	23
D. Hipotesis.....	28
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Populasi dan Sampel	29
C. Variabel Penelitian	30
D. Instrumen Penelitian	31
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Teknik Analisa Data	35
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	41
B. Hasil Penelitian	48
C. Uji Persyaratan Analisa	73
D. Pembahasan	79

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

1.1 Nilai Rata-Rata Mid Kelas Viii Smp N 1 Talamau	4
2.1 Perbedaan Proses Perlakuan Kelas Eksperimen Dan Kelas.....	25
3.1 Rancangan True Experimental Design.....	29
3.2 Nilai Rata-Rata Mid Kelas Viii Smp N 1 Talamau	30
3.3 Kriteria Pengolahan Hasil Belajar Siswa	35
4.1 Identitas Sekolah	41
4.2 Rincian Sarana Prasarana	44
4.3nama Tenaga Pendidik	45
4.4 Nama Tenaga Non Pendidik	47
4.5 Jumlah Tenaga Pendidik Dan Non Pendidik	48
4.6 Hasil Nilai Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	49
4.7 Kegiatan Pertemuan 1 Kelas Eskperimen	50
4.8 Kegiatan Pertemuan 2 Kelas Eksperimen	52
4.9 Kegiatan Pertemuan 3 Kelas Eksperimen	55
4.10 Kegiatan Pertemuan 4 Kelas Eksperimen	58
4.11 Nilai Posttest Kelas Eksperimen	60
4.12 Kegiatan Pertemuan 1 Kelas Kontrol.....	62
4.13 Kegiatan Pertemuan 2 Kelas Kontrol.....	64
4.14 Kegiatan Pertemuan 3 Kelas Kontrol.....	66
4.15 Kegiatan Pertemuan 4 Kelas Kontrol.....	68
4.16 Nilai Posttest Kelas Kontrol.....	70
4.17 Perbedaan Hasil Nilai Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol....	72
4.18 Descriptive Statistic	72
4.19 Uji Normalitas Data	74
4.20 Uji Homogenitas Data.....	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Pendidik yaitu seseorang yang memiliki ilmu pengetahuan sedangkan peserta didik adalah seseorang yang menerima ilmu pengetahuan. Jika ada proses pemberian ilmu pengetahuan atau interaksi antara seseorang yang memiliki ilmu pengetahuan kepada seseorang yang baru mengetahui tentang hal yang baru berarti proses pembelajaran telah terjadi.

Pembelajaran bisa didapat dimana saja dan kapan saja. Tidak memandang usia tua dan muda, bentuk rupa cantik/gagah atau jelek, wanita atau laki-laki, dirumah atau disekolah, dan lingkungan lainnya, jika itu memberikan pengetahuan yang baru untuk diri sendiri maka itu disebut pembelajaran. Tetapi pada saat sekarang ini pembelajaran yang sangat diakui yaitu pembelajaran yang ada disekolah-sekolah. Disekolah-sekolah pendidik disebut dengan guru, yang menjadi peserta didik disebut dengan siswa. Pembelajaran yang terjadi disekolah disebut dengan pembelajaran formal. Dimana pembelajaran dibagi menjadi tingkatan-tingkatan yang jelas.

Tingkatan pembelajaran disekolah dimulai dari PAUD, TK, SD, SMP, SMA dan perkuliahan.

Pembelajaran disekolah mencakup beberapa ilmu pengetahuan, mulai dari ilmu pengetahuan alamiah, ilmu pengetahuan social dan ilmu pengetahuan budaya. Ilmu pengetahuan alamiah yaitu ilmu yang mempelajari tentang alam semesta dengan menggunakan metode ilmiah. Seperti ilmu fisika, kimia, biologi dan lainnya. Ilmu pengetahuan social yaitu ilmu yang mempelajari tentang interaksi antara manusia. Seperti ilmu social, ekonomi, antropologi dan lainnya. Ilmu pengetahuan budaya yaitu ilmu yang mempelajari tentang permasalahan manusia dan budaya yang bersifat manusiawi. Seperti ilmu bahasa, agama, kesenian dan lainnya.

Salah satu pembelajaran di sekolah adalah ilmu pengetahuan budaya, yaitu tentang kesenian yang dalam pembelajaran disebut dengan Seni Budaya. Berdasarkan kurikulum 2013, ruang lingkup pembelajaran Seni Budaya yaitu mencakup Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari dan Seni Drama. Seni rupa termasuk pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetakan dan lain sebagainya. Seni musik meliputi kemampuan menguasai teknik vocal, memainkan alat musik dan mengapresiasi musik. Seni tari meliputi kemampuan mengolah gerak tubuh yang indah dengan atau tanpa rangsangan dan juga mengapresiasi. Seni drama termasuk pengetahuan menampilkan pertunjukan dengan memadukan acting, musik dan drama didalamnya (Amaliah,2018).

Pembelajaran Seni Budaya menjadi salah satu pembelajaran yang sangat penting karena tujuan dari pembelajaran seni budaya yaitu meningkatkan pengetahuan serta minat peserta didik dalam ruang lingkup seni. Menurut para peneliti dari Michigan State University melakukan analisa terhadap kelompok Honors College yang lulus antara 1990 hingga 1995. Mereka menemukan, peserta yang pintar dalam sains, teknologi, teknik, matematika dan memiliki bisnis pribadi adalah mereka yang diajarkan seni delapan kali lebih banyak dari anak-anak lain pada umumnya. Studi juga menemukan, dari mereka yang bermain musik, 42% yang pandai di bidang elektronik berpeluang memperoleh paten, 30% yang pandai di bidang fotografi berpeluang memperoleh penghargaan dan yang menekuni bidang arsitektur berpeluang 87,5% lebih tinggi untuk mendirikan perusahaan pribadi. Seni budaya juga menjadi salah satu penunjang kenaikan nilai yang diperoleh oleh peserta didik.

Berdasarkan pengamatan terhadap pembelajaran Seni Budaya di SMP N 1 Talamau selama ini hanya menggunakan media konvensional, yaitu dengan menggunakan buku paket, ternyata penggunaan media konvensional ini belum membuahkan hasil yang baik. Selain itu, hasil karya siswa masih belum mencerminkan kreatifitas mereka dalam berkesenian. Untuk dapat memenuhi tuntutan kompetensi pembelajaran seni budaya seperti yang tertuang dalam lampiran Permendikbud No.60 Tahun 2014, siswa dituntut untuk dapat menerapkan semua aspek yang didapat dari proses belajar, sehingga dapat menjadi individu-individu yang kreatif, etis, dan estetis.

Pada data awal peneliti di kelas VIII di SMP N 1 Talamau, hasil belajar dari semester ganjil pada kelas VIII mata pelajaran Seni Budaya yang di peroleh dari guru mata pelajaran Seni Budaya, dapat di lihat dari Tabel di bawah ini.

Tabel 1.1
Nilai rata-rata MID kelas VIII SMP N 1 Talamau

Kelas	Jumlah	Nilai Rata-rata	KKM	Keterangan
VIII.1A	14	70,61	75	Tidak Tuntas
VIII.1B	15	88,49	75	Tuntas
VIII.2A	14	85,84	75	Tuntas
VIII.2B	14	73,53	75	Tidak Tuntas
VIII.3A	14	74,91	75	Tidak Tuntas
VIII.3B	15	80,16	75	Tuntas
VIII.4A	14	78,08	75	Tuntas
VIII.4B	15	76,66	75	Tuntas

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa hal : Pertama, tidak tersedianya bahan ajar yang relevan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pembelajaran selama ini lebih banyak menggunakan buku teks yang rancangannya kurang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran. Walaupun banyak guru yang menyadari pentingnya media sebagai alat untuk menyampaikan pesan- pesan pembelajaran, belum banyak guru yang memanfaatkan media yang ada disekitarnya karena persiapan mengajar menjadi lebih lama. Kedua, pengetahuan prosedural sulit dipahami peserta didik apabila disajikan dengan kata-kata, baik secara lisan maupun tertulis. Kurang tersedianya media pembelajaran interaktif mata pelajaran Seni Budaya di sekolah menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi Seni Budaya, khususnya materi yang abstrak agak kurang. Ketiga,

belum maksimalnya penggunaan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Dari hasil wawancara secara informal dengan rekan-rekan guru, masih banyak guru yang belum mampu membuat media pembelajaran interaktif.

Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses belajar, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media pembelajaran sebagai sarana pendukung. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Sebagaimanahalnya seni merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk berkomunikasi. Misalnya melalui seni tari, seni musik, seni teather, seni rupa, seni sastra. Sampai atau tidaknya sesuatu yang hendak disampaikan sangat tergantung dengan pengolahan media yang digunakan (Astuti.2011). Alat bantu belajar termasuk salah satu unsur dinamis dalam belajar dan memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Dengan digunakannya alat bantu, bahan belajar yang abstrak bisa dikongkritkan, dan suasana belajar yang kurang menarik bisa dibuat lebih menarik.

Alat bantu atau media pembelajaran tersebut disebut dengan multimedia. Multimedia menurut bahasa terdiri dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi yang berarti banyak dan media berarti sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan/ perantara (Ashar, 2012: 75). Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah perantara pesan yang terdiri dari satu elemen atau banyak. Dalam defenisi lain, Multimedia adalah sarana komunikasi yang

mengintegrasikan teks, grafik, gambar diam dan bergerak, animasi audio dan lainnya. Multimedia dibagi menjadi dua kategori, yaitu : multimedia linier dan multimedia interaktif.

Multimedia linier adalah multimedia tanpa pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna, seperti TV dan film. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna bisa memilih konten yang diinginkan untuk langkah selanjutnya, seperti multimedia pembelajaran, aplikasi permainan, dll.

Multimedia interaktif sangat cocok diterapkan sebagai alat bantu atau media belajar dalam mata pelajaran Seni Budaya mengingat sifat dari pendidikan Seni Budaya yang multilingual, multidimensional, multikultural, dan multikecerdasan (Amaliah, 2018) . Pendidikan Seni Budaya secara konseptual bersifat (1) multilingual, yakni pengembangan kemampuan peserta didik mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media, dengan pemanfaatan bahasa rupa, bahasa kata, bahasa bunyi, bahasa gerak, bahasa peran, dan kemungkinan berbagai perpaduan di antaranya. Kemampuan mengekspresikan diri memerlukan pemahaman tentang konsep seni, teori ekspresi seni, proses kreasi seni, teknik artistik, dan nilai kreativitas. Pendidikan seni bersifat (2) multidimensional, yakni pengembangan beragam kompetensi peserta didik tentang konsep seni, termasuk pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, dan etika.

Pendidikan seni bersifat (3) multikultural, yakni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan peserta didik mengapresiasi beragam budaya nusantara dan mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan peserta didik hidup secara beradab dan toleran terhadap perbedaan nilai dalam kehidupan masyarakat yang pluralistik. Sikap ini diperlukan untuk membentuk kesadaran peserta didik akan beragamnya nilai budaya yang hidup di tengah masyarakat. Pendidikan seni berperan mengembangkan (4) multikecerdasan, yakni peran seni membentuk pribadi yang harmonis sesuai dengan perkembangan psikologis peserta didik, termasuk kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual-spasial, verbal-linguistik, musikal, matematik-logik, jasmani-kinestetis, dan lain sebagainya (Bandi, dkk : 2009). Dengan adanya multimedia pembelajaran, pemahaman siswa tentang karya-karya seni akan meningkat.

Laptop dan proyektor adalah alat bantu dalam proses multimedia interaktif yang sangat membantu dalam proses pembelajaran, itu memudahkan sekaligus membuat suasana belajar jadi lebih menyenangkan. Menggunakan laptop dan proyektor pendidik akan sangat terbantu karna bisa memberikan materi dalam bentuk Microsoft power point presentasi, video, animasi dan lainnya. Dampak untuk peserta didik sendiri yaitu akan lebih mudah memahami materi bagi yang sungguh-sungguh dalam memperhatikan materi yang disajikan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti akan menggunakan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar seni

budaya siswa di SMP N 1 Talamau, karena selama ini proses pembelajaran di SMP N 1 Talamau hanya menggunakan media konvensional. Penggunaan multimedia interaktif pada proses pembelajaran seni budaya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar seni budaya siswa kelas VIII di SMP N 1 Talamau.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dijabarkan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah menjadi :

1. Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran seni budaya.
2. Kemampuan guru dalam menguasai penggunaan multimedia
3. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan multimedia
4. Pemanfaatan multimedia interaktif

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran seni tari siswa pada kelas VIII di SMP N 1 Talamau”

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan yang telah penulis kemukakan di atas, maka penulis merumuskan masalah yaitu: “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar seni tari menggunakan multimedia interaktif dengan media konvensional pada kelas VIII di SMP N 1 Talamau ?”

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menjawab permasalahan yang ada yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil belajar seni tari menggunakan multimedia interaktif dengan media konvensional di SMP N 1 Talamau ?

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat :

1. Menambah wawasan penulis dan menjadikan karya tulis ini sebagai syarat tugas akhir perkuliahan untuk mendapatkan gelar.
2. Menjadi acuan guru untuk referensi dalam proses pembelajaran.
3. Sebagai pembanding untuk peneliti di bidang yang sama.