STRATEGI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI EDMODO DALAM PEMBELAJARAN SENI TARI KELAS X JURUSAN TOI (TEKNIK OTOMASI INDUSTRI) DI SMK SMTI PADANG

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

BUNGA RAHMADILLAH
NIM. 17023050/2017

JURUSAN SENDRATASIK
FALKUTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2021

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul	: Strategi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Edmodo dalam Pembelajaran Seni Tari Klas X Jurusan (TOI) Teknik Otomasi Industri di SMK SMTI Padang
Nama	: Bunga Rahmadillah
NIM/TM	: 17023050/2017
Program Studi	: Pendidikan Sendratasik
Jurusan	: Sendratasik
Fakultas	: Bahasa dan Seni

Padang, 01 November 2021

Disetujui oleh:

Pembimbing,

Dr. Yulfasma, M.Pd.
NIP. 19620730 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

Strategi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Edmodo dalam Pembelajaran Seni Tari Klas X Jurusan (TOI) Teknik Otomasi Industri di SMK SMTI Padang

Nama	: Bunga Rahmadillah
NIM/TM	: 17023050/2017
Program Studi	: Pendidikan Sendratasik
Jurusan	: Sendratasik
Fakultas	: Bahasa dan Seni

Padang, 05 November 2021

Tim Penguji:

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Yuliasma, M.Pd.	1.
2. Anggota	: Susmiarti, SST., M.Pd.	2.
3. Anggota	: Afifah Asriati, S.Sn., M.A.	3.

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN SENI DRAMA, TARI, DAN MUSIK
Jln. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar, Padang 25131 Telp. 0751-7053363
Fax. 0751-7053363. E-mail: info@fbs.unp.ac.id

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Bunga Rahmadillah
NIM/TM	: 17023050/2017
Program Studi	: Pendidikan Sendratasik
Jurusan	: Sendratasik
Fakultas	: FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul "Strategi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Edmodo dalam Pembelajaran Seni Tari Klas X Jurusan (TOI) Teknik Otomasi Industri di SMK SMTI Padang", 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 Sendratasik,

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

Saya yang menyatakan,

Bunga Rahmadillah
NIM/TM. 17023050/2017

TÜVRheinland®
Certified Management System
ISO 9001:2008
Reg. No. 01 100 1327115

ABSTRAK

Bunga Rahmadillah, 2021. Strategi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Edmodo dalam Pembelajaran Seni Tari kelas X Jurusan TOI (Teknik Otomasi Industri) di SMK SMTI Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskrispsikan strategi yang digunakan dalam pembelajaran seni tari menggunakan aplikasi edmodo di kelas X jurusan TOI di SMK SMTI Padang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis. Objek penelitian ini adalah ibu Rafvita Asmil S.Pd. dan siswa kelas X jurusan TOI di SMK SMTI Padang yang berjumlah 38 orang dengan menggunakan jenis data primer dan skunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik studi pustaka, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dengan mengidentifikasi data, mengklasifikasi data, mengklarifikasi data, menganalisis data serta menyimpulkan data.

Hasil penelitian ini adalah aplikasi edmodo yang menjadi media untuk melangsungkan proses pembelajaran memiliki kelemahan, sehingga guru seni budaya memiliki keterbatasan dalam menerapkan strategi pembelajaran seni tari, hal ini dapat dilihat dari kurang antusiasnya siswa dalam proses pembelajaran, kurangnya respon siswa dalam proses pembelajaran, kurangnya muncul pertanyaan dari proses pembelajaran oleh siswa, interaksi pembelajaran yang terbatas.

Kata kunci: Strategi , Pembelajaran, Seni Tari, Kelemahan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT. yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat beserta salam untuk Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman peradaban yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia.

Skripsi ini berjudul "Strategi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Edmodo dalam Pembelajaran Seni Tari kelas X Jurusan TOI (Teknik Otomasi Industri) di SMK SMTI Padang". skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Sendratasik Prodi Pendidikan Sendratasik di Universitas Negeri Padang.

Dalam penyususnan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan, arahan, dorongan dari berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini izinkan peneliti untuk menyampaikan rasa terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Dr. Yuliasma, M.Pd pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan bimbingan dari awal pembuatan skripsi ini hingga peneliti dapat menyelesaikannya.
2. Tim penguji Ibu Susmiarti, SST., M.Pd dan Ibu Afifah Asriati, S.Sn., M.A yang telah meluangkan waktunya untuk memberi masukan, kritik dan saran demi kesempurnaan penulis skripsi ini.
3. Ketua jurusan Pendidikan Sendratasik Dr. Syeilendra, S.Kar, M.Hum. dan sekretaris jurusan Pendidikan Sendratasik Harisnal Hadi, S.Pd., M.Pd. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

4. Kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, moril, semangat dan doa sehingga dapat menyelesaikan skripsiini.
5. Kepada teman-teman Sendratasik 2017 yang seperjuangan telah memberikan semangat, dan terus semangat buat teman-teman semuanya.

Peneliti menyadari dengan segala kekurangan dan keterbatasan dari peneliti, skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh sebab itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan tambahan ilmu bagi peneliti dan pembaca.

Padang, November 2021

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR TABEL vi
DAFTAR GAMBAR vii
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 13
C. Batasan Masalah 13
D. Rumusan Masalah 13
E. Tujuan Penelitian 14
F. Manfaat Penelitian 14
BAB II KERANGKA TEORETIS
A. Landasan Teori 16
1. Proses Belajar Mengajar 16
2. Pembelajaran Daring 17
3. Strategi Pembelajaran 18
4. Edmodo 20
5. Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Menengah Kejuruan 24
6. Hasil Belajar 25
B. Penelitian Relevan 26
C. Kerangka Konseptual 31
BAB III METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 34
B. Objek Penelitian 35
C. Waktu Penelitian 36
D. Instrumen Penelitian 36
E. Jenis Data 36

F. Teknik Pengumpulan Data 37
G. Teknik Analisis Data 38
BAB IV HASIL PENELITIAN
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian 40
B. Proses Pelaksanaan Pembelajaran Seni Tari di SMK SMTI Padang 53
1. Perencanan Pembelajaran 53
2. Materi 56
3. Metode 57
4. Media 58
5. Pelaksanaan 58
6. Kelemahan dalam Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Edmodo 104
7. Kelemahan dari Aplikasi Edmodo 111
C. Pembahasan 111
BAB V PENUTUP
A. Simpulan 114
B. Saran 115
DAFTAR KEPUSTAKAAN 116
LAMPIRAN 118

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1. Sarana dan Prasarana SMK SMTI Padang 44
2. Tenaga Pendidik di SMK SMTI Padang 46
3. Keadaan dan Prestasi Peserta Didik di SMK SMTI Padang 47
4. Atribut siswa di SMK SMTI Padang..... 51
5. Proses Pembelajaran Pertama 68
6. Proses Pembelajaran Kedua..... 80
7. Proses Pembelajaran Tiga..... 94
8. Proses Pembelajaran Keempat..... 103

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

1. Kerangka Konseptual..... 33
2. SMK SMTI Padang 40
3. Guru Seni Budaya Mengambil Absensi Secara Online..... 62
4. Bentuk Pengambilan Absensi Siswa 62
5. Guru Seni Budaya Memberikan Link Vidio Untuk Menjadi Referensi Siswa dalam Menciptakan Sebuah Karya Tarian 65
6. Guru Seni Budaya Memperintahkan Untuk Membaca dan Memahami Materi Mengenai Tari..... 65
7. Salah Satu Siswa Bertanya Mengenai Akhir Dari Karya yang Akan Diciptakan Nanti..... 66
8. Guru Seni Budaya Menutup Pembelajaran pada Minggu Pertama 67
9. Guru Seni Budaya Mengambil Absensi Secara Online..... 72
10. Bentuk Pengambilan Absensi Siswa 72
11. Konsultasi Siswa terhadap Rancangan Karya Tari..... 78
12. Respon Guru terhadap Konsultasi dan Pertanyaan Siswa Mengenai Rancangaan Karya Seni Tari 79
13. Guru Menyuruh Siswa Untuk Mengambil Absensi..... 83
14. Semua Siswa Hadir pada Pertemuan Ke Tiga 83
15. Guru Melangsungkan Zoom Class dengan Siswa 91
16. Siswa yang Sudah Mengirimkan Vidio Proses Perancangan Karya Seni Tari..... 91
17. Guru Meminta Siswa Untuk Mengisi Absen di Kolom Komentar Postingaannya..... 98
18. Siswa Mengisi Absensi di Kolom Komentar Postingaan Guru..... 99
19. Guru Seni Budaya Melangsungkan Zoom Class dengan Siswa..... 101
20. Siswa Mengirim Vidio Akhir Tariannya 101

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi masa depan bangsa. Karena pendidikan merupakan suatu proses mengasah kemampuan pembelajaran, keterampilan dan kebiasaan yang di lakukan secara sistematis dan di wariskan dari satu generasi ke generasi. Dengan cara melakukan pengajaran, pelatihan, dan penelitian sehingga menciptakan kehidupan yang cerdas, dan demokratis. Oleh karena itu kualitas suatu bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan. Kata pendidikan tak lepas dari pembelajaran. Berhasil atau tidaknya suatu pendidikan tergantung dari pembelajaran itu sendiri.

Pendidikan yang berkualitas harus mencapai tujun pendidikan. Tujuan pendidikan tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistim pendidikan nasional. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk waktu serta peradaban bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar menjadi manusia yang berkualitas dengan ciri-ciri beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang memiliki tiga aspek di dalamnya, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif adalah yang berhubungaan dengan pengetahuan, aspek afektif adalah yang

berkenaan dengan sikap dalam penyempurnaan berprilaku, aspek psikomotorik adalah/yang berhubungan dengan kemampuan fisik seseorang dalam penyempurnaan prilaku gerakan.

Salah satu faktor penting dalam kegiatan ini adalah guru. Menurut UU No. 14 Tahun 2005 pasal 1 tentang guru dan dosen: “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik, pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”.

Dalam UU di atas dapat kita simpulkan bahwa guru adalah peran utama yang harus ada dalam bidang pendidikan, baik pendidikan secara formal maupun pendidikan informal. Dalam pendidikan formal terdapat berbagai macam mata pelajaran pada saat sekarang ini, salah satunya adalah mata pelajaran Seni Budaya.

Seni adalah manifestasi keindahan manusia yang di ungkapkan melalui penciptaan suatu karya. Seni lahir bersama dengan kelahiran manusia. Keduanya berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan, dimana ada manusia maka disitu ada kesenian (Indrayuda, 2017:54). Oleh karena itu mata pelajaran Seni Budaya sangat penting untuk dipelajari dalam proses pembelajaran karena berkaitan erat dengan identitas negara.

Secara spesifik mata pelajaran seni budaya meliputi aspek-aspek, sebagai berikut:

1. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak dan sebagainya.
2. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vocal, memainkan alat musik
3. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan rangsangaan bunyi, serta apresiasi terhadap gerak tari
4. Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari, dan peran.

Pada dasarnya pendidikan dan seni budaya juga memiliki relasi atau hubungan yang cukup signifikan yang mana pendidikan seni budaya mengubah pola fikir individu menjadi lebih mengenal budaya dan melahirkan sifat sadar budaya dalam diri individu tersebut. Pendidikan seni merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk kepribadian anak. Pendidikan seni di sekolah, dapat dijadikan dasar pendidikan dalam membentuk jiwa dan kepribadian, berakhlak mulia.

Pembelajaran seni budaya memiliki peranan sangat penting di antaranya, untuk menanamkan nilai-nilai kependidikan pada peserta didik untuk mengapresiasikan dirinya secara bebas (Rohidi, 2003:75). Pendidikan seni budaya menurut Ahmad Susanto (2013:103) diberikan disekolah dikarenakan keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfatan terhadap suatu kebutuhan perkembangan peserta didik. Pada hakikatnya pendidikan seni budaya sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintahan

Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Badan Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran, karena budaya itu sendiri yakni meliputi segala aspek kehidupan.

Pelajaran seni tari adalah suatu pembelajaran dari Seni Budaya yang wajib kita pelajari, karena masih banyak dari tari-tari di Indosenia yang harus kita jaga kelestariannya. Dalam pembelajaran ini guru diminta lebih aktif, kreatif dan inovatif dengan menggunakan strategi pembelajaran agar informasi yang disampaikan kepada peserta didik lebih efektif dan efesien serta tidak menimbulkan kebosanan terhadap peserta didik. Jadi guru tidak hanya memberikan materi yang sudah ada saja melainkan guru harus bisa memberikan contoh-contoh yang lebih menarik agar peserta didik lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran.

Tidaklah mudah bagi sebuah bangsa untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang berkualitas dan unggul. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan haruslah melewati berbagai kendala, salah satunya ialah rendahnya mutu pendidikan di Indonesia yang mebuat tujuan pendidikan belum secara maksimal. Salah satu penunjang terlaksananya tujuan pendidikan adalah dengan adanya kurikulum.

Kurikulum adalah kumpulan rencana, tujuan, materi pembelajaran, dan bahkan cara mengajar yang telah diprogramkan serta dirancang secara sistematika sesuai dengan peraturan dan norma yang berlaku digunakan sebagai pedoman oleh para pengajar demi tercapainya tujuan akhir pembelajaran bagi tenaga pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan

pendidikan. Menuru Undang-Undang. No. 20 Tahun 2003: Pengertian kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahkan pengajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Salah satu yang menjadi penunjang dalam keberhasilan suatu proses pendidikan ialah kemampuan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Masih banyak sekali peserta didik menjadi jenuh karena proses pembelajaran yang terkesan membosankan. Sehingga seorang guru juga sangat berperan dalam mengembangkan metode pembelajaran agar tidak terkesan membosankan dan lebih bervariasi dengan tujuan agar minat peserta didik dalam pembelajaran semakin meningkat dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Dalam menumbuhkan semangat dan minat peserta didik dalam pembelajaran, strategi pembelajaran juga sangat penting dalam meninjau seberapa jauh interaksi peserta didik dengan pembelajaran sehingga kemauan peserta didik dalam pembelajaran menjadi meningkat. Kesan membosankan biasanya muncul apabila guru tidak menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik. Strategi yang digunakan guru harus berfokus pada perhatian siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik, maksimal dan berkualitas.

Strategi pembelajaran menurut Martono (2011) merupakan suatu serangkaian rencana kegiatan yang termasuk di dalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu

pembelajaran dan disusun untuk mencapai sesuatu. Strategi pembelajaran tidak hanya terbatas pada prosedur kegiatan, melainkan termasuk seluruh komponen materi atau paket pembelajaran dan pola pembelajaran itu sendiri. Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar.

Gulo (2008: 8-9) menyebutkan bahwa yang meliputi komponen strategi pembelajaran atau belajar mengajar antara lain adalah tujuan pengajaran, guru, peserta didik, materi pembelajaran, metode pengajaran, faktor administratif dan finansial yang memuat sarana dan prasarana, serta media pengajaran. Dalam hal ini, peran guru lah yang sangat penting dalam memilih dan menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran khusunya pembelajaran seni tari.

Dari pengertian diatas, bisa disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu rencana atau tindakan (rangkaian kegiatan) yang di dalamnya termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran.

Guru merupakan salah satu hal yang sangat berpengaruh dalam tercapainya suatu pembelajaran, maka dari itu guru harus memperhatikan dan mengaplikasikan strategi dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik. Yang mana nantinya strategi pembelajaran ini

berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, aktifitas belajar, dan semangat belajar siswa.

Dalam kurikulum 2013 strategi pembelajaran atau model pembelajaran terdapat lima model diantaranya:

1. Strategi Discovery Learning (DL): adalah teori belajar yang didefenisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri.
2. Strategi Inkuiri Learning: adalah pembelajaran yang mempersiapkan situasi bagi anak untuk melakukan eksperimen sendiri, dalam arti luas ingin melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, ingin menggunakan simbol-simbol dan mencari jawaban atas pertanyaan sendiri, menghubungkan penemuan yang satu dengan penemuan yang lain, membandingkan apa yang ditemukan dengan yang ditemukan orang lain (Sund dan Triwbridge, 1973)
3. Strategi Problem Based Learning (PLB): adalah metode pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan (Duch,1995)
4. Strategi Project Based Learning adalah: pembelajaran yang menggunkan proyek/ kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

5. Strategi Saintifik Learning adalah: Proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengumpulkan data, dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan melalui wawancara oleh peneliti dengan Ibu Rafvita Asmil S.Pd pada tanggan (01 Maret 2021) selaku guru seni budaya di kelas X jurusan TOI di sekolah SMK SMTI Padang yang mana pada jurusan TOI ini terdapat satu kelas dengan jumlah siswa 38 orang siswa dengan 30 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempua. Ada dua model strategi pembelajaran yang digunakan yaitu strategi *inkuiri* dan strategi *discovery learning*. Dua strategi tersebut dikolaborasikan oleh guru seni budaya dengan tujuan siswa dapat berpikir secara kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Strategi ini digunakan karna pembelajaran seni budaya kelas X jurusan TOI di SMK SMTI Padang pada semester genap ini dalam keadaan online atau daring yang menggunakan suatu media atau aplikasi yang menjebatani anatara siswa dan guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran, yang mana aplikasi itu sendiri adalah aplikasi edmodo.

Dalam keadan pandemi saat sekarang ini, dengan tidak bertatap muka secara langsung semua kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan secara efektif dan evisien. Maka dari itu siswa dituntut untuk lebih aktif dan kritis

dalam melangsungkan proses pembelajaran. Dan begitu juga dengan guru yang mengajar, guru dituntut lebih berperan penting dan aktif dalam membimbing siswa agar pembelajaran bisa tercapai. Dimana guru harus memberikan contoh baik berupa vidio, atau penjabaran melalui power point di setiap pertemuan, agar siswa lebih paham akan materi yang disampaikan.

Ibu Ravita juga mengatakan dalam wawancara dengan peneliti, banyak kekurangaan serta kelemahan disaat belajar secara daring menggunakan aplikasi edmodo pada saat ini, dengan tidak bertatap muka lansung, konsentrasi siswa seringkali terbagi, bahkan tidak penuh dan siswa tidak siap dalam proses pembelajaran. Jadi beberapa upaya yang di lakukan, agar tujuan pembelajaran tercapai, serta semua kelemahan-kelemahan yang muncul selama proses pembelajaran dapat teratasi, yaitu dengan strategi yang baik dan tepat yang di gunakan dalam proses pembelajaran secara online dan media yang bisa menjembatani anatara guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran yang di langsungkan sampai kepada siswa, sehingga siswa bisa memperoleh semua inti dari pembelajaran.

Strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan sehingga penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan. Akan tetapi sebelumnya, perlu dirumuskan suatu tujuan yang jelas yang bisa diukur keberhasilannya. Apalagi dimasa pandemi COVID 19 ini menyebabkan mudahnya penyebaran virus tersebut dan bahaya yang

ditimbulkan sangat mengkhawatirkan, pemerintah berupaya untuk membatasi kegiatan masyarakat, termasuk proses pembelajaran yang di alihkan untuk belajar dirumah dengan sistem daring.

Perkembang ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di semua aspek kehidupan manusia. Era globalisasi telah membawa dampak kemajuan kompleksitas teknologi komunikasi serta persaingan manusia di era globalisasi yang tidak mengenal batas, sehingga tuntutan akan kualitas sumber daya manusia yang mampu berperan dalam perkembangan teknologi dan komunikasi ini menjadi sebuah keharusan.

Menurut Keengwe & Georgina (2012) mengataka bahwa perkembangan teknologi memeberikan perubahan terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran. Perangkat pembelajaran dalam jaringan menuntut guru harus menggunakan smartphone atau perangkat lain untuk melaksanakan pembelajaran. Perangkat tersebut tentu harus menggunakan aplikasi-aplikasi sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Banyak aplikasi yang tersedia seperti zoom, google clas, google from, telegram, watshapp, edmodo, dan aplikasi media sosial lain yang memungkinkan untuk mempermudah proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi tentu membutuhkan pertimbangaan yang sangat matang , mulai dari spesifikasi smartphone yang tidak menuntut terlalu tinggi, hingga kuota internet yang digunakan tidak terlalu besar.

Aplikasi Edmodo adalah salah satu aplikasi yang bisa membantu proses pembelajaran daring. Edmodo merupakan platfrom e-lerning yang populer

sekali dan banyak digunakan saat ini. Orang-orang menyebut Edmodo ini sebagai sebuah media sosial khusus bagi penggiat pendidikan, baik guru, siswa, mahasiswa, dosen, dapat menggunakan platfrom ini. Dan bahkan paltfrom jenis Edmodo ini juga memberikan fitur khusus bagi orang tua siswa. Edmodo adalah salah satu bentuk teknologi informasi yang mendukung upaya abad 21. Yang mana mengharuskan sistim pembelajaran gabung dalam jaringan, yang mana biasanya sistim pembelajaran secara convensional bisa beralih menjadi daring.

Melalui aplikasi Edmodo ini guru bisa memberikan informasi kepada siswa melalui , berbagi link youtube, artikel, vidio dan foto terkait materi ajar. Aplikasi Edmodo juga bisa menggelar ujian atau hanya sekedar quiz di akir pembelajaran, dengan mengatur batas waktu pengerjaan nya oleh guru. Dan peserta didik juga bisa melihat secara lansung hasil atau pencapaiaan yang diperoleh setelah melakukan ujian dan quiz tersebut. Di kolom komentar peserta didik bisa lansung bertanya mengenai materi atau soal soal yang belum mereka pahami.

SMK SMTI Padang salah satu sekolah yang melakukan pembelajaran dirumah dengan cara belajar daring. Kegiatan belajar yang tidak digelar secara Konvensional ini mempunyai banyak kekurangan, disebabkan karena kurangnya pengalaman guru maupun sisiwa dalam metode daring. Maka pihak sekolah perlu melakukan persiapan dalam proses belajar mengajar ini, agar bisa berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang sama. Persiapan ini juga termasuk persiapan guru dalam kesiapannya menghadapi pembelajaran

daring. Guru harus paham apa itu pembelajaran daring dan model strategi pembelajaran apa yang digunakannya. Dengan demikian guru harus mempersiapkan aplikasi pendukung model pembelajaran dengan tepat. Dari beberapa aplikasi yang tersedia, SMK SMTI Padang memilih menggunakan aplikasi Edmodo untuk pembelajaran daring, termasuk dalam pembelajaran seni budaya.

Seni budaya kelas X di SMK SMTI Padang, berbeda dengan pembelajaran seni budaya disekolah lainnya, karena sekolah SMK SMTI Padang yang berstatus negri adalah dibawah naungaan Kementrian Perindustrian, sekolah yang memiliki dua jurusan ini sudah dulu selangkah maju dari sekolah lainnya. Dalam wawancara dengan ibu Ravita Asmil Spd, selaku guru seni budaya SMK SMTI Padang dalam wawancara tanggal (01 Maret 2021).

Karena sekolah ini sudah serba digital, serta silabus yang digunakan juga berbeda dari sekolah lainnya. Pembelajaran seni budaya kelas X jurusan TOI (Teknik Otomasi Industri) menggunakan aplikasi edmodo di SMK SMTI Padang dengan materi Penciptaan Karya Seni Tari Kreasi Nusantara.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul "**Strategi Pembelajaran Menggunaan Aplikasi Edmodo dalam pembelajaran seni tari kelas X jurusan TOI (Teknik Otomasi Industri) di SMK SMTI Padang".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan, dapat di identifikasi antara lain:

1. Wabah Covid–19 menyebabkan perubahan dalam kegiatan belajar mengajar
2. Pelaksanaan pembelajaran seni budaya (tari) melalui daring di SMK SMTI Padang
3. Penggunaan Aplikasi Edmodo dalam pembelajaran seni tari kelas X jurusan TOI (Teknik Otomasi Industri) di SMK SMTI Padang

C. Batasan Masalah

Dari berbagai persoalan dan masalah yang ada, maka penulis memberi batasan masalah yang lebih ditekan kan kepada Strategi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Edmodo dalam pembelajaran seni tari kelas X jurusan TOI (Teknik Otomasi Industri) di SMK SMTI Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka perumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Strategi Pembelajaran menggunakan Aplikasi Edmodo di SMK SMTI Padang?
2. Kelemahan apa yang didapati oleh guru dalam menggunakan Aplikasi Edmodo di SMK SMTI Padang?

E. Tujuan Peneliatian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan Aplikasi Edmodo di SMK SMTI Padang?
2. Mendeskripsikan kelemahan yang dihadapai oleh guru dalam menggunakan Aplikasi Edmodo di SMK SMTI Padang?

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak diantaranya:

1. Manfaat Teoristis

   Hasil penelitian dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dalam menerapkan tentang strategi pembelajaran seni tari secara online.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Guru
      1) Berkembangnya pembelajaran yang lebih inovatif dengan strategi pembelajaran yang kreatif dalam mata pelajaran seni tari.
      2) Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk guru dalam menentukan strategi pembelajaran yang sesuai minat peserta didik dan mengikuti arus perkembangan zaman.
      3) Mampu membahas pengetahuan dan memberikan inspirasi tentang strategi pembelajaran pada mata pelajaran seni tari.

4) Sebagai pembelajaran dalam meningkatkan profesionalisme sebagai guru mata pelajaran dalam pemilihan metode dan strategi yang tepat dan sesuai dengan peserta didik.

b. Bagi Pesertadidik

Memacu peserta didik agar lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

1) Meningkatnya kualitas pembelajaran dalam pemilihan strategi yang tepat pada mata pelajaran seni tari.
2) Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya pelaksanaan pembelajaran dengan strategi yang tepat pada mata pelajaran seni tari disekolah.

d. Bagi Peneliti

1) Menambah ilmu pengetahuan yang dimiliki peneliti.
2) Sarana untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama proses perkuliahan.
3) Salah satu syarat peneliti dalam menyelesaikan gelar sarjana.

BAB II
KERANGKA TEORI

A. Landasan Teori

1. Proses Belajar Mengajar

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar. Kata dasar "Pembelajaran" Belajar secara umum dapat dimaknai sebagai suatu proses perubahan tingkah laku interaksi individu dengan lingkungannya. Abdillah (2002) menyimpulkan belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Dalam pengertian yang umum dan sederhana, belajar seringkali di artikan sebagai aktivitas untuk memperoleh pengetahuan. Belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap. Kemampuan seseorang menjadi ciri penting dalam belajar yang membedakan jenisnya dari jenis-jenis makhluk lainnya (Gredler,1994).

Menurut teori Behavoristik, belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang terjadi berdasarkan stimulasi dan respon. Dapat disimpulkan belajar merupakan suatu bentuk perubahan yang dialami siswa dalam bentuk tingkah laku yang dihasilkan dari stimulasi dan respon.

Sementara itu menurut Yuliasma (2005) mengatakan bahwa belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental

dalam setiap penyelenggaraan jenis pendidikan, berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pembelajaran tergantung pada proses belajar yang di alami.

Belajar mengajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik yang menciptakan suat interaksi komunikasi yang saling mempengaruhi satu sama lain. Guru mengajar di suatu pihak sementara siswa menyimak serta merespon apa yang diberikan guru. Keduanya melakukan aktivitas yang seimbang hanya saja peranan yang berbeda.

2. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring memiliki kelebihan dan kekurangan nya, antara lain yaitu:

a. Kekurangan pembelajaran daring/online

1) Pembelajaran lebih cenderung bersifat teoris dan minim praktek karena tidak dimungkin kan adanya interaksi lansung dengan siswa
2) Sulit mengontrol siswa mana yang serius dalam mengikuti pembelajaran dan yang tidak serius mengikuti pembelajaran
3) Bagi siswa yang tinggal dilokasi yang infrastruktur komunikasinya masih kurang baik tentu akan kesulitan dalam mengakses jaringan internet
4) Tidak semua siswa bisa dan mampu dalam mengakses peralatan yang dibutuhkan (komputer, laptop, gawai, atau alat komunikasi lainnya yang bisa terhubung lansung ke internet) untuk melakukan pembelajaran online.

5) Terlalu banyak distraksi yang bisa memungkin kan konsentrasi siswa tidak penuh terhadap pembelajaran.

b. Kelebihan pembelajaran daring/online

1) Siswa tidak bergantung pada guru, tapi juga bisa belajar melakukan riset sendiri melalui internet.
2) Otomasi siswa lebih dilatih dalam menguasai teknologi informasi yang terus berkembang, seiring perkembangan zaman.
3) Waktu dan tempat lebih efektif. Siswa bisa lansung mengikuti proses belajar dirumah.
4) Memberikan pembelajaran secara tidak lansung kepada siswa bahwa gawai, laptop, komputer atau media lainnya yang bsa terhubung ke internet tidak hanya sekedar berfungsi untuk game, melain kan juga bisa digunakan untuk belajar dan mencari informasi penting lainnya.
5) Biaya yang digunakan pun juga menjadi irit, dengan diadakan nya belajar dirumah

3. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran menurut Kosasih, E (2015) merupakan suatu serangkaian rencana kegiatan yang termasuk di dalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran dan disusun untuk mencapai sesuatu.. Strategi pembelajaran tidak hanya terbatas pada prosedur kegiatan, melainkan termasuk seluruh komponen materi atau paket pembelajaran dan pola pembelajaran itu sendiri. Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan

digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar. Paling tidak terdapat 4 strategi pembelajaran yang pantas disajikan dan diketahui oleh guru/ calon guru, ialah:

a. Pembelajaran Penerimaan

Pembelajaran penerimaan adalah model pembelajaran yang bertujuan memberikan pengetahuan kepada peserta didik mengenai informasi melalui penjelasan simbolik atau demonstrasi yang praktis. Dalam model pembelajaran ini pendidik memberikan kesempatan peserta didik untuk menerapkan prinsip umum ke dalam kehidupannyata.

b. Pembelajaran Penemuan

Pembelajaran penemuan adalah model yang digunakan dengan menggunakan disiplin ilmu psikologi kognitif dan humanistik. Maksudnya, model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik berpikir kausal, mereka diberikan kesempatan untuk melakukan tindakan dan mengamati konsekuensi dari tindakan tersebut.

c. Pembelajaran Penguasaan

Model pendekatan ini menggunakan teori behavioristik dan humanistik. Maksudnya, model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik belajar bersama-sama untuk saling mengamati perilaku

dalam hal bakat, ketekunan, pengelolaan waktu, dan bantuan bagi yang mengalami kesulitan.

d. Pembelajaran Terpadu

Model pembelajaran terpadu adalah suatu sistem pembelajaran yang bertumpu dari suatu masalah atau proyek, yang dipelajari/dipecahkan oleh siswa baik secara individual maupun secara kelompok dengan metode yang bervariasi dan dengan bimbingan guru guna mengembangkan pribadi siswa secara utuh dan terintegrasi. Masalah yang dimaksud bersifat nyata atau sesuatu yang menjadi pertanyaan-pertanyaan pelik bagi mahasiswa.

Berdasarkan beberapa konsep di atas maka strategi pembelajaran ialah cara yang dipilih oleh seorang pengajar untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

4. Edmodo

Edmodo di dirikan oleh Nic Brog dan Jeff O'Hara pada tahun 2008. Ide penemuan edmodo berasal dari kepopuleran sosial media facebook, yang ditambah dengan sebuah fitur untuk menjamin keamanan interaksi dan kolaborasi antara siswa dan guru. Edmodo adalah suatu perusahaan teknologi pendidikan yang menawarkan alat komunikasi, kolaborasi, dan pembinaan untuk guru, dosen, siswa, mahasiswa dan bahkan untuk orang tua siswa juga. Edmodo juga merupakan sebuah aplikasi untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Edmodo bentuknya seperti tempat untuk membagikan materi ajar, mengirim tugas, mengerjakan soal ulangaan atau

quiz dan intruksi lainnya yang bisa di atur dengan jatuh tempo atau sampai kapan batas pengumpulan tugas tersebut

Pembagian dalam edmodo juga terstruktur, ada guru dan ada siswa, jadi fitur yang digunakan oleh siswa berbeda dengan fitur yang digunakan oleh guru. Cara bergabung kedalam ruang kelas pun harus menggunakan kode rahasia yang sudah di berikan edmodo kepada admin atau siapa yang membuat ruang kelas tersebut, jadi siswa diberikan kode tersebut dan ketika join harus menunggu persetujuan admin terlebih dahulu baru bisa tergabung kedalam suatu kelas tadi.

a. Fitur dalam aplikasi Edmodo yang bisa digunakan:

1) *Polling*. Merupakan salah satu fitur yang membantu guru dalam pengambilan suatu suara. Fitur ini dapat dipergunakan untuk mengetahui respon murid secara cepat mengenai penyelesaian tugas dan juga kuis yang diberikan guru
2) *Assignment*. Guru diberikan pelayanan oleh edmodo untuk lebih efektif dan efisien dalam memberikan tugas kepada murid dengan cara mencantumkan file, dokumen, link, dan resources lain nya yang ingin diberikan guru. File atau berkas yang sudah di upload oleh guru melalui file atau dokumen bisa secara otomatis tersimpan di fitur library.
3) *Gradebook*. Fitur ini membantu guru dalam mengelola hasil tugas dari siswa. Fitur ini memberikan manajemen yang baik untuk memberikan penilaiaan secara manua. Dengan fitur ini nilai akan

terkumpul secara rapi dan guru bisa mendapat output file dengan format. Fitur ini sepenuh nya dikendalikan oleh guru, dan siswa hanya bisa melihat data nya saja.

4) *Quiz*. Fitur yang membantu guru dalam memberikan ujian secara online baik itu quiz, ujian, ulangan dan hal-hal lain yang bisa di ujikan. Soal quiz yang diberikan oleh guru akan tersimpan secara otomatis di library, dan nanti akan bisa digunakan lagi untuk kelas lainnya.
5) *File* dan *Link*. Fitur ini mempermudah guru dalam memberikan catatan dalm bentuk dokumen, teks, audio, vidio, dal lainnya. Format file yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah doc, ppt, xls, dan pdf. Dengan cara ini guru lebis bisa memberikan materi secara detail kepada siswa karna di dukung oleh sumber-sumber yang lengkap.
6) *Library*. Fitur perpustakaan ini adalah fitur yang menyimpan berbagai dokumen penting bagi pembelajaran baik itu buku, soal ujian, referensi-referensi, jurnal, dan lain nya. Jadi fiur ini sebagai tempat bagi murid untuk belajar materi yang diberikan oleh guru. Edmodo memberikan layanan penyimpanan tanpa batas kepada guru, agar guru dapat mengatur, mengelola, mengurutkan, bahkan membagi sumber materi ajarnya.
7) *Award Badge*. Fitur yang memberikan apresiasi dari guru kepada siswanya yang bisa mencapai target atau prestasi dalam pengerjaan tugas, nilai terbaik atau pengerjaan lainnya.

8) *Parent Code*. Fitur yag memberikan layanan utuk peranan orang tua. Patfrom edmodo ini meberikan layanan kepada orang tua siswa agar ikut berperan aktiv dalam pembelajaran anak nya. Edmodo telah lama menjadi alat ampuh bagi guru untuk tetap bisa mengikat orang tua terhadap kegiatan anak, sehingga orang tua bisa melacak tugas anak, kegiatan anak, bahkan orang tua bisa mengetahui nilai yang diperoleh oleh anak.

b. Kelebihan aplikasi Edmodo

1) Mudah di gunakan
2) Hanya yang memiliki kode grup, yang bisa mengikutui kelas
3) Tersedia untuk perangkat smatphon
4) Tidak memerlukan server disekolah
5) Dapat di akses dimanapun dan kapanpun
6) Aplikasi ini selalu di update oleh pengembang
7) Dapat di aplikasi kan oleh satu kelas, satu sekolah, antar sekolah baik luar sekolah maupun kabupaten
8) Dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan menggunakan model sosial media, learning material, dan evaluasi.
9) Mendukung model team teaching, co-teacher, dan collaboration
10) Terdapat notifikasi
11) Fitur badge dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

c. Kekurangan aplikasi Edmodo

1) Untuk mengakses diperlukan koneksi ke internet

2) Tampilan yang lama lama bisa membuat bosan
3) Password atau akun siswa bisa dilacak oleh guru, dan bisa saja terjadi penyalah gunaan. Karena guru di edmodo seperti server yang mengatur semua settingan akun client atau siswa
4) Tidak bisa sembarangaan utuk bergabung dengan kelas lain
5) Tidak bisa melangsungkan video conference

5. Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Menengah Kejuruan

Pada sekolah menengah kejuruan teknik industri ini, pembelajaran seni tari merupakan bagian dari mata pelajaran seni budaya, yang masih menggunakan kurikulum 2013. Pembelajaran ini dibagi menjadi dua kopetensi yaitu merancang karya seni budaya nusantar dan mengkreasi karya seni budaya nusantara.

Menurut (Eka Titi Andaryani, 2016) seni adalah keindahan yang tertuang di dalam sebuah karya. Karya seni muncul tidak serat-merta. Artinya, ada beberapa tahapan atau proses yang melingkupi kemunculan suatu karya seni. Peran manusia (seniman) sangat menetukan proses terjadinya karya seni. Proses karya seni ini dapat di ibaratkan sama dengan proses kemunculannya seseorang di bumi ini. Tahapan-tahapan proses karya seni memberikan sejauh mana karya seni itu muncul sebagai realitas yang estetis.

Jhon Martin (1986: 7-8) mengungkapkan bahwa seni tari atau tari telah lama dikenal oleh kalangan masyarakat, jauh sebelum Indonesia merdeka. Soedarsono juga mengungkapkan bahwa tari merupakan suatu

ekspresi jiwa manusia yang di ungkapkan melalui gerak yang indah dan ritmis. Jadi dapat kita simpulkan bahwa membuat suatu karya seni tari sama dengan memulai dari nol hingga menjadi sebuah karya yang sempurna, dengan ungkapan rasa yang paling dalam, dan di ekpresikan melalui suatu gerak yang indah dan ritmis.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan tersebut meliputu aspek kognitif (kemampuan hapalan, pemahaman, penerapan, analisis, sistematis, dan evaluasi). Hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik tentu dapat digunakan untuk mengetahui kecerdasan dan keaktivan peserta didik dalam proses belajar.

Menurut 5dan Mudjiono (2016) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikah tes hasl belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasan siswa dalam menerima mata pelajaran.

Dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perolehan ilmu atau nilai akhir yang berbentuk angka dari seorang peserta didik selama menjalankan pembelajaran. Yang dapat menyebabkan perubahan pada tingkahlaku, emisional dan pengetahuan peserta didik tersebut, akan tetapi seringkali bisa dilihat dalam rentang waktu yang relatif lama.

B. Penelitian Relevan

Dita Marthisilya (2020) dengan skripsi berjudul " Pelaksanaan Pembelajaran Seni Tari Daring Via Whatsapp di SMP 11 Solok Selatan ". Hasil penelitian ini menunjuk kan yaitu pelaksanaan pembelajaran daring seni budaya materi level dan pola pada seni tari kelas VII 1 SMP N 11 Solok Selatan via whatsapp berjalan dengan sangat baik. Dilihat dari perencanaan, rancangan pembelajaran yang dilakukan guru tetap sama namun dalam langkah pelaksanaannya berbeda. Karena sistim pembelajaran yang menggunakan aplikasi whatsapp, guru lebih leluasa dan kreatif dalam menggunakan media untuk pembelajaran, biasanya hanya menggunakan media buku paket saja, sekarang bisa lebih menarik dengan penggunaan power point dan vidio dari youtube yang dikirim ke dalam grup whatsapp, untuk evaluasi hasil belajar dilakukan guru dengan cara melihat dari tugas yang dikumpulkan siswa setiap pertemuan, dan nilai UH. Proses pelaksanaan pembelajaran materi yang diajarkan guru yaitu pengetahuan, KD 3 cukup terlaksana dengan baik dilihat dari hasil tugas dikumpulkan siswa tidak ada siswa yang nilainya dibawah KKM, walau dalam pengumpulan tugasnya siswa sering tidak tepat waktu dengan alasan kuota internet habis, tapi jawaban dari tugas yang dikumpulkan siswa cukup baik bahkan bisa lebih dari materi yang diberika guru, ini membuktikan siswa bisa mencari materi tambahan selain dari yang diberikan guru.

Dara Ardila (2017) dengan skripsi berjudul " Strategi Pembelajaran Seni Tari di SMP Negeri Kerinci Kecamatan Sulak Mukai Kabupaten Kerinci

“. Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bawa strategi pembelajaran Seni Budaya (tari) di SMP Negeri 5 Kerinci Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci belum dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Hal ini disebabkan karena guru yang mengajar seni tari tidak menggunakan strategi yang tepat untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pada saat penyimpanan materi, guru tidak dapat menyampaikan materi dengan menarik. Pada saat proses pembelajaran berlansung, guru cenderung menggunakan metode ceramah, seharusnya guru lebih menggunakan metode demonstrasi dengan SK mengekspresikan dan diiringi dengan metode ceramah dan tanya jawab. Guru lebih menitik beratkan pada penghafalan konsep dan mengerjakan tugas yang ada di dalam LKS. Guru tidak memberikan kesimpulan diakhir pembelajaran sehingga membuat siswa kurang mengerti inti dari pembelajaran sehingga membuat siswa kurang mengerti inti dari pembelajaran tersebut. Dan guru tidak menggunakan sarana prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran terlihat monoton.

Hal ini sangat berpengaruh kepada nilai siswa, dimana KKM yang telah ditetapkan 75,00, tetapi di kelas VII E hanya memperoleh nilai nilai rata-rata 73,52. Hal ini juga berdampak kepada prilaku siswa, seperti bercerita dengan teman sebelahnya, keluar masuk kelas, dan mengerjakan PR mata pelajaran lain. Selain itu, dampak lainnya dapat dilihat dari aktifitas pembelajaran yang sedang berlansung, dimana guru tidak dapat menjalani interaksi yang baik dengan siswa sehingga membuat siswa hanya duduk saja dalam kelas

mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru, dan hal ini juga berdampak kepada semangat belajar apabilia guru menggunakan strategi yang tepat, menarik, dan bervariasi serta menjalin interaksi tiga arah dengan siswa , sehingga membuat siswa lebih aktif dan kratif dalam pembelajaran, siswa bukan hanya menderkan saja tetapi siswa juga bisa menyampaikan pendapat mereka masing-masing.

Pebrina Dewika (2013) dalam jurnal yang berjudul "Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Seni Tari di SMA Negeri 3 Payakumbuh. Kesimpulan dalam Penulisan Skripsi yang di Publikasi di Jurnal ini menunjukkan bahwa Strategi yang efektif yang dilakukan oleh guru seni budaya khususnya dalam pembelajaran tari daerah setempat di SMA N 3 Payakumbuh, yaitu dengan upaya menerapkan metode yang bervariasi seperti metode ceramah, metode Tanya jawab, metode percontohan, metode demonstrasi dan metode kooperatif learning, sehingga dengan metode yang bervariasi ini menjadi sebuah startegi yang efektif, untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran tari daerah setempat. Hal ini ditandai dengan munculnya gerak-gerak unik yang merupakan pengembangan dari gerak dasar tari Rantak.

Strategi yang lain yaitu pengunaan media dalam pembelajaran seni tari, seperti media audio visual berupa gambar dan film tari, maupun media bunyi musik iringan taridapat menimbulkan rangsangan tertentu terhadap imajinasi, danmampu menstimulus rasa seni siswa untuk lebih berkreativitas dalam pembelajaran tari, sehingga muncul keinginan yang serius untuk belajar

dalam pembelajaran tari daerah setempat di kelas X9 SMA N 3 PayakumbuhPenggunaan media dapat membantu meningkatkan kreativitas dan efektivitas pembelajaran, hal ini ditunjukan dengan keseriusan siswa dalam mempelajari materi pelajaran tari daerah setempat. Penggunaan strategi yang tepat sangat berperan besar dalam meningkatkan semangat serta daya tarik dari siswa. Penggunaan metode yang juga ditunjang kreativitas guru dalam penggunaan serta penerapan media yang tepat jugan sangat berperan besar dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar.

Silvi Yuliantika (2019) dalam jurnal yang berjudul: "Pengemasan Materi Pembelajaran Tari Munalo Berbasis Blended Learning Untuk Siswa SMA Negeri 8 Takengon". Dari hasil Penelitiannya dapat di Tarik kesimpulan bahwa Rancangan pembelajaran blended learning di butuhkan 3 tahapan yaitu tahap analisis, tahap rancangan dan tahap evaluasi. Dari uji kelayakan ahli mediadiperoleh skor 4,77, sedangkan uji kelayakan ahli materi diperoleh skor 4,25 artinya bahwa materi pembelajaran berbasis blended learning sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran.

Langkah-langkah pengemasan materi pembelajaran Tari Munalo ini harus sejalan dengan tujuan pembelajaran yang tertera dalam silabus pembelajaran Kurikulum 2013. Adapun materi yang di kemas pada kompetensi dasar (3.1) yaitu memahami konsep, teknik dan prosedur dalam menirukan ragam gerak tari tradisi daerah setempat.

Pengemasan materi pembelajaran Tari Munalo berbasis blended learning berisi materi Tari Munalo yang didalamnya video pembelajaran

tentang 1). konsep Tari Munalo yang terdiri dari judul Tari Munalo, asal mula tari Munalo, sinopsis Tari Munalo. 2. ragam gerak dan teknik melakukan gerak Tari Munalo yang berisi tentang slide per-ragam dari tarian Munalo serta cara melakukan gerak Tari Munalo dan 3. prosedur pembelajaran Tari Munalo yang terdiri dari prosedur belajar dan bentuk evaluasi.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah materi pembelajaran Tari Munalo di kemas dalam bentuk VCD, yang dapat di pelajari melalui http://www.sman8 takengonunggul.sch.id (berbasis online) dan digunakan sebagai media pembelajaran saat tatap muka (offline).

Alhit Tamaranti (2018) dalam Jurnal yang berjudul: "Pelaksanaan Ekstrakurikuler Seni Tari Di SMA Iztitut Nasional Sjafe`I (INS) Kayutanam". Dari Hasil Penelitian dapat diambil Kesimpulan bahwa Kegiatan ekstrakurikuler seni tari yang dilaksanakan SMA INS Kayutanam menggunakan 2 strategi, yaitu strategi ekspositorik dan strategi heuristik. Strategi ekspositorik terbagi menjadi 2 yaitu, eskpositorik model guru dan ekspositorik model siswa. Sedangkan strategi heuristik terbagi menjadi 3 yaitu strategi pure model, guided model, dan modifed model. Kegiatan yang menggunakan strategi ekspositorik model guru lebih menekankan kepada guru yang lebih aktif dalam pelaksanaan ektrakurikuler, guru berperan sebagai fasilitator untuk menyampaikan materi tari dan gerak. Strategi ekspositorik model siswa ialah siswa mampu menemukan sendiri bagaimana teknik gerak yang telah diajarkan sebelumnya. Adanya strategi heuristik yang memiliki 3 komponen yaitu pure model, guided model, dan modifed model

dapat membantu siswa dalam proses pelaksanaan ekstrakurikuler tari berlangsung.

Dengan menggabungkan strategi ekspositorik dan strategi heuristik tersebut, pelaksanaan ekstrakurikuler tari dapat berlangsung dengan baik, siswa terbantu dengan pembelajaran yang dilakukan guru, siswa tidak terpaksa melakukan gerak harus sesuai dengan gerak yang diajarkan guru, dan guru memberikan kesempatan kepada siswa menemukan teknik gerak sesuai kemampuan siswa.

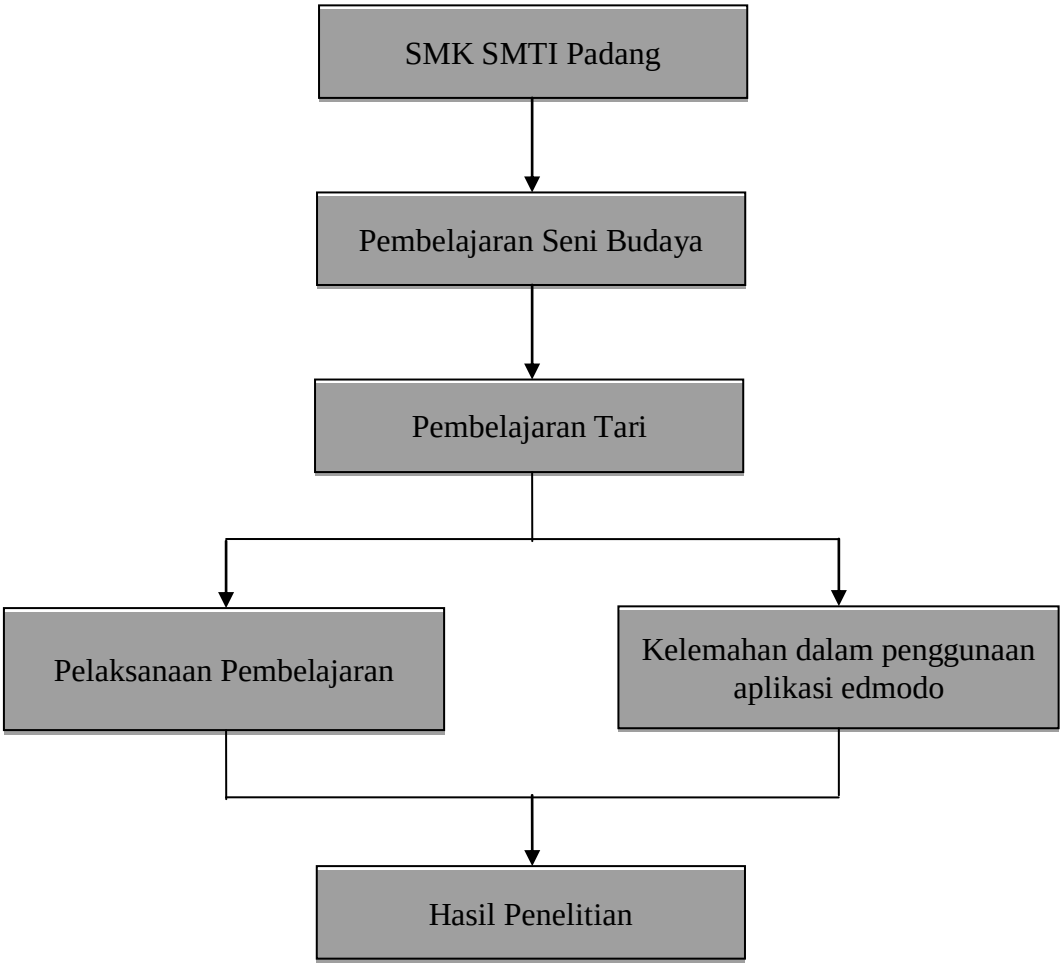
C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan kerangka berfikir dalam membangun hubungan antara konsep yang di teliti. Dengan tujuan agar lebih mudahnya peneliti terjun kelapangan untuk melaksanakan penelitian.

Peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana Strategi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Edmodo dalam pembelajaran seni tari kelas X jurusan TOI (Teknik Otomasi Industri) di SMK SMTI Padang. Supaya pembelajaran tetap bisa berjalan dengan efektif dan efisien di masa New Normal maka di laksanakan pembelajaran dirumah melalui sistem daring, guna untuk mencegah penyebaran virus Covid-19. Saat sekarang ilmu teknologi sangat berkembang peset, dan beberapa guru di SMK SMTI Padang, menggunakan aplikasi yang paling efektif untuk digunakan yaitu aplikasi edmodo, maka salah satu dari mata pelajaran di SMK SMTI Padang yaitu mata pelajaran seni budaya, ikut menggunakan aplikasi edmodo, dengan sistim pembelajaran yang sama dengan pembelajaran convensional

sebelemnya, dimana guru memberika materi dan menjelaskan materi tersebut melalu aplikasi edmodo, dan direspon oleh peserta didik baik berupa pertanyaan atau pemahaman yang sudah di dapatkan, lalu di lanjutkan dengan memberikan tugas berupa pengiriman karya dalam bentuk vidio. Namun dalam setiap pembelajaran nanti akan muncul beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa, terlebih di saat pembelajaran online yang membuat siswa lebih sedikit lengah dalam menghadapi proses pembelajaran, disini nanti guru akan dilihat ke kreatifannya dalam menyusun strategi untuk proses belajar sehingga kendala yang muncul baik itu dari siswa, guru sendri mupun dari aplikasi ini nantinya dapat teratasi selama proses pembelajaran berlansung.

Secara konseptuali strategi merupakan salah satu faktor penunjang dalam keberhasilan proses pembelajaran disekolah. Apabila strategi yang digunakan tepat, maka tujuan yang akan dicapai dapat terlaksana dengan baik dan pembelajaran menjadi terarah, pemilihan materi yang sesuai dengan RPP serta menyampaikan materi dengan baik dan menarik, menggunakan metode yang tepat, menggunkan sarana dan prasarana yang ada, serta menjalin interaksi yang baik antara guru dan peserta didik agar proses pembelajaran menjadi kondusif.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada uraian-urain yang telah kemukan dapat di simpulkan bahwa proses pembelajaran seni tari di kelas X jurusan TOI di SMK SMTI Padang sudah terlaksana dengan baik dan telah mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal dengan menggunakan strategi *discovery lerning* dan *inkui learning*. Pada pertemuan pertama dan kedua yang masih jauh dari kata berhasil, dikarena beberapa kendala yang muncul dari guru dan siswa, dimana guru terbatas untuk berkomunikasi dengan siswa, dan siswa juga terkendala dengan respon terhadap pembelajaran dengan beberapa alasan yang di kemukakannya. Dengan melihat situasi seperti itu, guru seni budaya mencari strategi agar bisa melangsungkan proses pembelajaran secara efektif agar rancangan proses pembelajaran yang sudah di rancang dapat berjalan seperti yang diinginkan. Guru mencari cara agar dapat bertatap muka secara virtual dengan siswa, dengan menggunakan aplikasi tambahan yaitu aplikasi zoom class. Aplikasi ini di gunaka pada pertemuan ketiga dan keempat, yang mana guru sudah mulai melihat respon siswa secara baik, mengenai semua pertanyaan yang di tanyakan oleh guru kepada siswa tersebut. Dengan aplikasi tambahan tersebut pembelajaran menjadi bersifat lebih dinamis dan hal tersebut juga berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik yang lebih baik. Hal ini dilihat dari keberhasilan siswa yang mampu menciptakan karya tari sesuai dengan RPP.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitan dan pembahasan skripsi terhadap strategi pembelajaran tari di kelas X jurusan TOI di SMK SMTI Padang menggunakan aplikasi edmodo. peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Hasil penelitian hendaknya dapat dijadikan sebagai salah satu acuan oleh pembaca dalam memahami dan mempelajari strategi pembelajaran Seni tari kususnya di SMK SMTI Padang. Agar menjadi ilmu yang berguna kedepannya bagi pembaca
2. Kepada penelitian selanjutnya teruama kepada mahasiswa prodi pendidikan sendratasik hendaknya penelitian ini menjadi salah satu media dalam menambah referensi.
3. Bagi orang tua siswa agar dapat memberikan motivasi pembelajaran kepada anak dengan selalu memberinya perhatian juga pengawasan dan dapat memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak untuk belajar dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, A. (2002). *Independensi Seni dalam Konstelasi Kebudayaan*. Surabaya: Unesa University Press

Andaryani, E. T. (2016). Proses Terjadinya Suatu Karya Seni. *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, *14*(2), 157-163.

Dewika, P., Yuliasma, Y., & Iriani, Z. (2013). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Seni Tari di SMA Negeri 3 Payakumbuh. *Jurnal Sendratasik*, *2*(1), 83-94.

Dimyati danMudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Duch, J.B. (1995). *Problem Based Learning in Physics*: The Power of Student Teaching Student

Gredler, M.E.B. 1994. *Belajar dan Membelajarkan.* Penerjemah: Munandir, Jakarta: Raja grafindo Persada

Gulo, W. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo

Indrayuda, I., & Ardipal, A. (2017). Women domination in the Galombang dance: between the customary idealism and the market use. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, *17*(2), 153-162.

Keengwe, J., & Georgina, D. (2012). The digital course training workshop for online learning and teaching. Education and Information Technologies, 17(4), 365-379. https://doi.org/10.1007/s10639-011-9164-x

Kosasih, E. 2015. *Strategi Belajar dan Pembelajaran.* Bandung: Penerbit Yrama Widya. 2015.

Marthisilya, D., & Astuti, F. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya (Tari) Daring Via Whatsapp di SMP Negeri 11 Solok Selatan. *Sendratasik UNP*, *9*(2).

Martono, Nanang. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.

Moleong, Lexy J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mukhtar. (2013). *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: GP Press Group.

Ngalimun, dkk. (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo

Sund, Robert B. & Leslie W. Trowbridge. (1973).*Teaching Science By Inquiry in The Secondary School. Second edition.* London: Charles E. Merrill Publishing Company.

Susanto, A., & Fatullah, A. (2018, July). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gaya. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, No. 1).

Yuliasma. 2005. Pembelajaran Tari di Sekolah Dasar. *Tesis*. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.