

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di masa pandemi Covid 19 yang mewabah hampir di seluruh dunia, terutama Indonesia. menyebabkan diterapkannya berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19 di Indonesia. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah di Indonesia salah satunya dengan menerapkan himbauan kepada masyarakat agar melakukan *physical distancing* yaitu himbauan untuk menjaga jarak diantara masyarakat, menjauhi aktivitas dalam segala bentuk kerumunan, perkumpulan, dan menghindari adanya pertemuan yang melibatkan banyak orang. Upaya tersebut ditujukan kepada masyarakat agar dapat dilakukan untuk memutus rantai penyebaran pandemi covid-19 yang terjadi saat ini (Siahaan, 2020). Oleh sebab itu masyarakat dihimbau untuk menaati semua peraturan yang sudah ditetapkan dari pemerintah agar kehidupan masyarakat tetap berjalan seperti biasanya khususnya dalam bidang Pendidikan.

Kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan untuk membatasi penyebaran COVID-19 berdampak pada berbagai bidang diseluruh dunia, khususnya pendidikan di Indonesia. Wabah COVID-19 mendesak pengujian pendidikan jarak jauh hampir yang belum pernah dilakukan secara serempak sebelumnya (Sun et al., 2020) bagi semua elemen pendidikan yakni peserta didik, guru hingga orang tua. Mengingat pada masa pandemic, waktu, lokasi dan jarak menjadi permasalahan besar saat ini (Kusuma & Hamidah, 2020). Sehingga pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring menjadi solusi untuk

mengatasi kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran secara tatap muka langsung. Ini memberikan tantangan kepada semua elemen dan jenjang pendidikan untuk mempertahankan kelas tetap aktif meskipun sekolah telah ditutup (Herliandry et al., 2020). Dalam hal ini pemerintah harus menyiapkan berbagai opsi dalam bidang Pendidikan melalui pembelajaran daring agar tetap berjalan walaupun dengan adanya wabah covid 19.

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara *online* menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Pembelajaran ini dilakukan tanpa melalui tatap muka di kelas tetapi melalui *platform* digital yang tersedia seperti *Zoom meeting*, *Google Meet*, *Whatsapp*, dan lain sebagainya. (Sangadah & Kartawidjaja, 2020). Pada pembelajaran daring ini semua elemen pendidikan dituntut untuk tetap memfasilitasi pembelajaran agar tetap aktif meskipun tanpa tatap muka secara langsung. Guru selaku elemen utama dalam pendidikan formal memiliki peranan penting dan dipacu untuk melakukan adaptasi dengan pelaksanaan pembelajaran yang semula menggunakan metode tatap muka konvensional dan beralih ke pembelajaran daring (Setyorini, 2020). Pada saat inilah, peranan guru sangat dibutuhkan. Guru di tuntut untuk memiliki kompetensi guna menunjang peserta didik pada masa pandemi ini, namun kompetensi sangat sulit dilakukan manakala pembelajaran daring diberlakukan, karena banyak masalah yang terjadi dalam kondisi yang berubah, salah satunya kurangnya pemahaman dari peserta didik dalam belajarnya (Sudrajat, 2020). Guru berperan mengawasi dan mengevaluasi peserta didik dan berupaya membuat pembelajaran lebih baik agar peserta didik tuntas dalam belajarnya

(Sangadah & Kartawidjaja, 2020). Dalam hal ini pemerintah mengurangi mobilitas pelajar sehingga dapat menekan penyebaran virus covid 19 dengan mengubah sistem pembelajaran yang awalnya tatap muka menjadi virtual atau daring dan tak luput dari teknologi informasi yang memudahkan siswa untuk mengakses pelajaran dengan menggunakan berbagai macam aplikasi.

Teknologi informasi dan komunikasi atau ICT (Information and Communication Technology) yang berkembang sangat pesat pada dasa warsa terakhir ini membawa dampak yang luar biasa dalam kehidupan ini, seperti hiburan, bisnis, dan pendidikan. Pengaruh pada bidang pendidikan ini sangat jelas kita rasakan. Dapat kita lihat bagaimana ICT mempengaruhi para siswa belajar dengan sumber informasi yang begitu melimpah serta para guru juga mengubah cara mengajarnya. Tantangan pada masa sekarang ini diharapkan para siswa maupun guru bisa bersaing secara global yang bercirikan ICT. Jenis platform yang sering dipakai dalam bidang pendidikan pada masa pandemic ini yang tujuannya untuk membagikan pengetahuan dan informasi terkait pendidikan maka digunakan *platform* yang sangat mudah digunakan seperti *zoom meeting*, *Google Meet*, *Google Hangout*, *Google Classroom*, *Zenius*, dan lain sebagainya. Penggunaan *platform* tersebut dapat diimplemetasikan ketika melakukan kegiatan belajar mengajar bahkan dalam suatu acara seperti seminar, *meeting*, pelatihan dll. Penggunaan berbagai media pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar selama masa pandemic (Puspita et al., 2021). Oleh karena itu *platfrom digital* merupakan suatu program yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran daring, yang bisa diakses oleh semua

siswa maupun guru dan sangat memudahkan guru dalam penyampaian tugas. Dalam hal ini akan difokuskan pembelajaran daring melalui platform *zoom meeting* dan *google meet*.

*Zoom meeting* adalah aplikasi komunikasi yang berbasis video. Aplikasi ini tergolong aplikasi yang fleksibel karena bisa diakses via *Android*, *iOS*, dan *website*. Sehingga, memudahkan para penggunanya untuk menggunakannya di *smartphone* atau komputer, Dengan aplikasi *Zoom Meeting*, suatu meeting dapat dilakukan dengan jumlah partisipan mencapai 100 orang (Puspita et al., 2021). Aplikasi ini dapat digunakan oleh siapapun dan gratis dengan batas waktu maksimal 45 menit, oleh karena itu memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran online.

*Google meet* adalah aplikasi yang melayani tentang pertemuan panggilan, baik video atau audio saja secara online. Aplikasi layanan ini mampu menampung pertemuan panggilan satu dengan yang lain sekitar 100-300 peserta. Aplikasi ini juga dalam satu waktu dapat merekam sesi panggilan supaya dapat dilihat kembali (Puspita et al., 2021). *Google Meet* juga dapat digunakan secara gratis untuk skala kecil sebanyak 25 orang. Oleh karena itu dengan menggunakan aplikasi *zoom meeting* dan *google meet* sangat membantu dalam pembelajaran daring agar mendapatkan hasil belajar memuaskan walau hanya dengan virtual.

Hasil belajar juga dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa ini dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas

pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesionalitas dan keahlian yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik) sangat berpengaruh dalam menentukan hasil belajar siswa.

Penilaian ranah psikomotorik merupakan satu cara untuk mengukur kemampuan atau keterampilan seorang siswa. Ranah ini termasuk kedalam penilaian praktek yang ada dalam pembelajaran. Salah satu contohnya didalam pembelajaran yaitu mata pelajaran seni budaya (Seni Tari).

Perkembangan seni tari hingga kehidupan yang seperti saat ini maka seni tari dapat dibedakan sebagai berikut bahwa yang pertama ada tari tradisi (tari tradisi kerakyatan dan tari tradisi keraton) dan yang kedua tari kreasi. Tari kreasi adalah suatu gerakan tarian yang terlepas dari kaidah – kaidah yang sudah ada serta temanya dibebaskan sehingga menjadi tarian yang diciptakan sesuai dengan pengalaman dan keinginan sang koreografer. Tari adalah seni yang menggunakan media tubuh dalam mengekspresikan sesuatu hal. Ada banyak hal yang perlu diperhatikan dalam sebuah tarian, Teknik dan unsur-unsur dalam sebuah tarian yaitu wiraga, wirama dan wirasa, termasuk kedalam penilaian dalam penelitian ini.

Wiraga yaitu dasar keterampilan gerak sang penari. Wirama yaitu merupakan suatu gerakan berirama yang dilakukan sang penari. Wirasa yaitu kemampuan sang penari dalam mengekspresikan suatu tarian. Ketiga unsur-unsur tersebut berkaitan dengan evaluasi hasil belajar siswa. Tari yang digunakan yaitu tari Lenggang Nya dari Betawi.

Kesimpulannya bahwa kemajuan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemajuan dari media dan perangkat pembelajaran. kemajuan teknologi dapat memberikan kesuksesan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Menurut Daryanto (2016:13).

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Rumusan masalah diatas , maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa maupun guru yang belum siap atau kesulitan melakukan pembelajaran daring.
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar tari kreasi Betawi Lenggang Nyai melalui pembelajaran dengan menggunakan *zoom meeting* dan *google meet*.
3. Adanya kesulitan dalam pembelajaran praktik tari kreasi Betawi Lenggang Nyai.
4. Keterbatasan ruang gerak ketika melakukan praktik tari kreasi Betawi Lenggang Nyai.
5. Keterbatasan sinyal dan kuota yang dimiliki siswa pada saat pembelajaran sedang berlangsung.
6. Keterbatasan literasi IT siswa dalam mengoperasikan *platform* digital *Zoom meeting* dan *Google meet*.

### C. Batasan Masalah

Adapun Batasan-batasan masalah yang dibuat oleh peneliti dalam penelitian ini , karena untuk menghindari pembahasan yang tidak sesuai dengan topik.

1. Hasil belajar tari kreasi Lenggang Nya melalui pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *zoom meeting* dan *google meet*
2. Objek yang diteliti ialah siswa/siswi kelas VIII di SMP Negeri 173 Jakarta
3. Perbedaan hasil belajar tari kreasi Lenggang Nyai melalui aplikasi *zoom meeting* dan *google meet* untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 173 Jakarta

### D. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar tari Lenggang Nyai kelompok siswa yang diberikan pembelajaran melalui *Zoom meeting* dan kelompok siswa yang diberikan pembelajaran melalui *Google meet* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 173 Jakarta.
2. Apakah hasil belajar praktik tari kreasi betawi Lenggang Nyai kelompok siswa yang diberikan pembelajaran melalui *google meet* lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang diberikan pembelajaran melalui *zoom meeting* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 173 Jakarta.

### E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perbedaan *zoom meeting* dan *google meet* dalam pembelajaran tari melalui daring

2. Untuk mengetahui hasil pembelajaran praktik tari kreasi Betawi Lenggang Nyai melalui aplikasi *zoom meeting* dan *google meet*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Peneliti ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan lebih dalam pembelajaran tari
2. Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi awal bagi peneliti selanjutnya

