

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Konsep Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2009:49) Hasil belajar merupakan perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan tersebut menyangkut domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar yang dimaksud yaitu hasil yang diperoleh siswa akibat proses belajar yang dilaksanakan oleh siswa. Makin tinggi proses belajar yang dilakukan oleh siswa, diharapkan semakin tinggi pula proses belajar yang dicapai.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran.

Menurut Purwanto (2009:49) hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil pengiring adalah hasil belajar yang dicapai namun tidak direncanakan untuk dicapai.

Menurut Hamalik (2009:155) Evaluasi serta nilai dan hasil belajar harus bermakna bagi siswa itu sendiri dalam menimbulkan kreatifitas, artinya tidak terbatas pada perolehan nilai dari suatu bidang studi, tetapi bentuk sikap yang diperoleh dari belajar yang diikutinya untuk selanjutnya menjadi bekal dasar pengalaman belajar berikutnya. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk

perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

2.2 Teori Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan melalui tes hasil belajar atau sering disebut dengan *achievement test* hasil belajar adalah suatu kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar diperoleh ketika siswa tersebut telah mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar mengacu pada perolehan hasil kuantitatif dan kualitatif secara keterlibatan mental, emosi dan sosial dari siswa dalam proses pembelajaran aktif. Hasil belajar siswa merupakan suatu indikasi pencapaian tujuan pendidikan yang sudah menjadi komitmen nasional antara lain terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas.

Menurut Benyamin Bloom (Nana sudjana, 2005:49) hasil belajar digolongkan menjadi tiga bidang, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

2.2.1 Hasil Belajar Kognitif

Tipe hasil belajar kognitif, hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Perilaku meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan informasi kembali ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah.

2.2.2 Hasil Belajar Afektif

Tipe hasil belajar afektif, bidang afektif berkenaan dengan sikap, minat dan nilai-nilai. Kondisi ini tidak dapat dideteksi dengan tes, tetapi dapat diperoleh melalui pengamatan yang sistematis dan berkelanjutan. Sistematis berarti pengamatan mengikuti suatu prosedur tertentu, sedangkan berkelanjutan memiliki arti pengukuran dan penilaian yang dilakukan secara terus menerus.

2.2.3 Hasil Belajar Psikomotorik

Tipe hasil belajar psikomotorik, hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan reflex, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketetapan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental atau nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar. Relevan dengan uraian mengenai tujuan belajar tersebut, hasil belajar meliputi :

- a. Hasil ihwal keilmuan dan pengetahuan, konsep, dan fakta (kognitif)
- b. Hal ihwal personal, kepribadian atau sikap (afektif)
- c. Hal ihwal kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik)

Beberapa faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu :

- a. Faktor Internal
 1. Aspek fisiologi, kondisi fisik dan kondisi panca indra

2. Aspek psikologis, bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif.
- b. Faktor Eksternal
1. Aspek lingkungan alam dan sosial
 2. Aspek instrumental : kurikulum atau bahan pengajaran guru atau pengajar, sarana dan fasilitas, administrasi atau manajemen. Salah satu tujuan siswa telah mencapai hasil belajar yang direncanakan sebelumnya.

2.3 Teori Pembelajaran Seni Budaya

Mata pelajaran seni budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya karena seni adalah salah satu dari unsur seni budaya. Pendidikan seni budaya pada hakikatnya adalah suatu proses kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan nilai-nilai budaya yang bermakna di dalam diri manusia melalui pembelajaran seni budaya. Pembelajaran seni budaya bukan aktivitas dan materi pembelajaran yang dirancang hanya untuk mengasah kompetensi keterampilan peserta didik sebagaimana dirumuskan selama ini. Seni budaya harus mencakup aktivitas dan materi pembelajaran yang memberikan kompetensi pengetahuan tentang karya seni budaya dan kompetensi sikap yang terkait dengan seni budaya.

Menurut Pekerti dkk (2013:126) Pembelajaran seni budaya bertujuan mengembangkan sensitivitas persepsi indrawi melalui berbagai pengalaman kreatif berkesenian sesuai karakter dan tahap pengembangan kemampuan seni anak di tiap jenjang pendidikan, menstimulus pertumbuhan ide-ide imajinatif dan

kemampuan menemukan berbagai gagasan kreatif dalam memecahkan masalah artistik atau estetik melalui proses eksplorasi, kreasi, presentasi dan apresiasi sesuai minat dan potensi anak didik di tiap jenjang pendidikan, mengembangkan kemampuan apresiasi seni dalam konteks sejarah dan budaya untuk menumbuhkan pemahaman, kesadaran dan kemampuan menghargai keanekaragaman budaya lokal, juga global sebagai sarana pembentuk sikap saling toleran dan demokratis dalam masyarakat yang *pluralistik* (majemuk).

Selain tujuan pembelajaran seni budaya, Jazuli (2008:141) menyatakan terdapat tiga prinsip dalam pembelajaran seni, pertama pembelajaran seni di sekolah harus memberikan kebebasan kepada diri siswa untuk mengolah potensi kreatifitasnya. Kedua pembelajaran seni di sekolah harus dapat memperluas pergaulan dan komunikasi siswa dengan lingkungannya. Ketiga pembelajaran seni di sekolah hendaknya dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan dalam suasana yang bebas tanpa tekanan.

Sebagaimana yang dijelaskan pada tiga prinsip dalam pembelajaran seni, bahwa prinsip tersebut mengutamakan siswa untuk dapat bebas bereksplor dengan dirinya sendiri baik dengan potensi yang dimiliki oleh diri sendiri, dan dengan lingkungan disekitarnya, sehingga sangatlah positif dan sangat baik ketika siswa diberikan kebebasan-kebebasan tersebut dalam pembelajaran seni tari, secara alami siswa akan tergugah dari segi motivasi, maupun minat kesukaan terhadap pembelajaran seni tersebut.

Menurut Pekerti dkk (2013:127) Fungsi dari pembelajaran seni secara umum memiliki manfaat yang dapat dirasakan secara langsung maupun tak langsung oleh anak didik. Fungsi pembelajaran yang dapat dirasakan secara langsung adalah sebagai media ekspresi diri, media komunikasi, media bermain dan menyalurkan minat serta bakat yang dimilikinya. Selain itu, melalui seni seorang anak dilatih kehalusan budi karena seni mengolah kepekaan siswa akan terhadap alam sekitar dan hal-hal yang berkaitan dengan keindahan.

2.4 Teori Pengajaran Seni Tari

Jazuli (1994:14) menyatakan Pembelajaran seni tari tentunya harus melibatkan proses kreatif dan apresiatif yang dapat mengacu kerjasama antara pikiran, perasaan dan tindakan. Artinya, dalam pendidikan tari senantiasa diarahkan kepada aspek kreasi, bisa melalui pengalaman praktis maupun teoritis. Aspek kreasi menyangkut aktifitas kreatif guna menentukan arti dan bentuk baru terhadap nilai-nilai kehidupan.

Menurut Pekerti (2013:126) Pembelajaran seni tari mencakup apresiasi karya seni tari dan mengekspresikan diri melalui karya seni tari. Oleh karena itu wawasan umum yang luas tentang tari dan bagaimana mengembangkan materi ajar tari, akan membantu guru dalam melaksanakan pencapaian kompetensi dasar seni siswa.

Jazuli (1994:1) menyatakan bahwa Tari merupakan alat ekspresi ataupun sarana komunikasi seorang seniman kepada orang lain (penonton atau penikmat) sebagai alat ekspresi, tari merupakan untaian gerak yang dapat membuat

penikmatnya peka terhadap sesuatu yang ada dan terjadi disekitarnya, sebab tari adalah ungkapan, pernyataan dan ekspresi memuat komunitas realitas kehidupan yang bisa merasuk dibenak penikmatnya setelah pertunjukkan selesai.

Begitu pula menurut Nerosti (2003:3) Seni tari merupakan seni dengan media utamanya gerak tubuh dan diiringi dengan musik atau suara anggota tubuh. Tari itu adalah seni, maka walaupun substansi bakunya adalah gerak, tetapi gerak yang dimaksud bukanlah gerak sehari-hari atau bukanlah gerak natural melainkan gerak yang indah. Gerak yang indah itu adalah gerak yang distelir dan ritmis. Ritme merupakan unsur kedua yang penting sekali dalam tari, maka unsur yang pertamanya adalah gerak, dan unsur yang kedua adalah ritme.

Dimiyati (2006:29) menyatakan ranah psikomotorik atas tujuh fase, sebagai berikut: a). Persepsi yaitu kemampuan memilah-milah hal-hal secara khas dan menyadari adanya perbedaan yang khas tersebut. b). Kesiapan yaitu mencakup kemampuan penempatan diri dalam keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian. c). Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai dengan contoh guru. d). Gerakan terbiasa yaitu kemampuan melakukan gerakan tanpa contoh dengan cepat. e). Gerakan kompleks yaitu kemampuan melakukan gerak yang terdiri dari banyak tahap secara lacar, efisien, dan tepat. f). Penyesuaian, kemampuan mengubah dan mengatur kembali pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku. g). Kreativitas yaitu kemampuan melahirkan gerak-gerak baru atas dasar prakarya sendiri. Ketujuh perilaku tersebut mengandung taraf keterampilan yang berangkai. Kemampuan-kemampuan tersebut adalah urutan fase-fase dalam suatu proses belajar motorik.

Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan psikomotorik mencakup kemampuan fisik dan mental.

Kusnadi (2009:72) berpendapat bahwa penilaian tentang kemampuan menari seseorang ditujukan pada kualitas penyajian tari yang dilakukan oleh penari, tidak hanya ditujukan pada karya tarinya saja. Secara umum aspek yang dapat dipergunakan sebagai kriteria penilaian suatu karya tari meliputi kualitas gerak (wiraga), irama (wirama) dan penjiwaan (wirasa). Berikut pengertian ketiga aspek tersebut:

- 1) Wiraga adalah kemampuan penari melakukan gerak, termasuk dalam ruang lingkup wiraga adalah teknik gerak dan keterampilan gerak. Kualitas gerak yang ditunjukkan dan kemampuan penari melakukan gerakan dengan benar.
- 2) Wirama adalah kemampuan penari menyesuaikan gerak tari dengan iringan termasuk dalam ruang lingkup wirama adalah irama gerak dan ritme gerak.
- 3) Wirasa adalah kemampuan penari menghayati suatu tari dengan suasana, peran dan maksud dari tari yang dibawakan. Penghayatan akan muncul apabila penari benar-benar memahami dan mengerti iringan dan karakteristik peranan serta suasana tari yang dibawakan.

Unsur-unsur tari (Sugiarto, 1992: 3-5) adalah sebagai berikut.

- 1) Gerak menjadi dominan yang mampu mengubah suatu sikap dari anggota tubuh. Adapun aspek gerak sebagai unsur dasar dan tidak dapat dipisahkan dari aspek Tenaga, Ruang, dan Waktu.

- 2) Iringan dipergunakan penari dalam menarik suatu tarian.
- 3) Tema tarian dapat diketahui lewat bentuk gerak yang dirangkai sejak permulaan sampai akhir penampilan.
- 4) Rias dan busana dalam seni tari merupakan pendukung yang ada dan dapat memberi keindahan sesuai perwatakan.
- 5) Ruang pentas dilaksanakan di gedung tertutup dan ruang pentas di ruang terbuka.

2.4.1 Konsep Tari Rentak Bulian

Sumaryono (2003:49) menyatakan transformasi memiliki arti alih rupa atau perubahan bentuk yang menghasilkan unsur kebaruan. Hal tersebut relevan dengan fenomena yang terdapat pada upacara Bulian yang ditransformasikan menjadi tari Rentak Bulian. Kasus upacara ritual ini, karena bukan masyarakat Talang Mamak yang mentransformasikan bentuk upacara Bulian menjadi suatu tari yang berfungsi sebagai pertunjukan, tetapi seorang pemerhati seni pada tahun 1978 yang berasal dari luar suku Talang Mamak yang membuat penataan menjadi sebuah tari yang bernama Tari Rentak Bulian yang ditransformasikan dari upacara Bulian yang terdapat pada masyarakat Talang Mamak Kabupaten Indragiri Hulu provinsi Riau.

Tari Rentak bulian berdasarkan konsep garapannya dapat digolongkan pada tari primif, yaitu tari yang berkembang didaerah yang menganut kepercayaan animisme dan dinamisme, tari ini lebih menekankan pada pemujaan terhadap roh para leluhur. Namun teknis penyajian tari Rentak Bulian tidak terlepas dari pembenahan dan perkembangan dari struktur dan unsur-unsur yang dimiliki dalam

upacara Bulian. Melalui pengamatan, transformasi pada upacara Bulian ke tari Rentak Bulian, melahirkan unsur-unsur baru namun wujud dari upacara Bulian tetap tampak meskipun mempunyai fungsi yang berbeda.

2.4.2 Teori Tari Rentak Bulian

Menurut Kusnadi, (2009:3) Gerak adalah perubahan posisi suatu benda ke posisi yang lain. Dengan demikian yang dimaksud dengan gerak tubuh adalah proses perubahan berbagai anggota tubuh dari satu posisi keposisi yang lain. Secara umum gerak tari dapat dikategorikan dalam dua macam yaitu gerak maknawi yaitu gerak yang mengungkapkan makna dan gerak murni adalah gerak yang berfungsi semata-mata untuk keindahan dan tak terdapat makna tertentu didalamnya.

Seperti halnya pada tari Rentak Bulian, gerak pada tari Rentak Bulian gerak yang dipertunjukkan lebih dominan pada gerak merentak, yaitu gerak menghentakkan kaki, jika tari yang ada dalam rangkaian upacara Bulian berbeda lagi pada tari Rentak Bulian yang saat ini telah menjadi tari kreasi didalam kesenian masyarakat Indragiri Hulu. Geraknya sudah diubah semenarik mungkin sehingga didalamnya terdapat unsur keindahan. Gerak-gerak tersebut memiliki makna tersendiri. Ragam gerak tari Rentak Bulian yang ada pada upacara Bulian dengan gerak tari Rentak Bulian yang sudah menjadi tari kreasi memiliki perbedaan. Perbedaan tersebut terletak pada upacara Bulian ragam geraknya berjumlah 33 ragam sedangkan pada tari kreasi berjumlah 7 ragam gerak.

Tari Rentak Bulian geraknya monoton dengan motif rentak atau disebut dengan merentak, yaitu menghentak-hentakkan kaki. Kumantan menari diikuti penari-penari yang ada di belakangnya.

1) Menyembah guru di Padang (ditempat terbuka)

Gerak menyembah guru di Padang merupakan gerak yang menggambarkan bahwa masyarakat masih mempercayai hal-hal mistis. Mereka masih menyembah makhluk gaib yang telah mereka undang kehadirannya dengan ritual-ritual tertentu walaupun masyarakat Talang Mamak sudah banyak yang memeluk agama islam.

Gerak yang dipimpin oleh kumantan yang berada pada barisan paling depan dengan didampingi Bujang Bayu pada sisi kanan dan sisi kiri Kumantan. Bujang bayu membawa pedupaan atau bara dan mayang pinang. Bujang Bayu adalah penari yang ada di sisi kanan dan kiri kumantan.

2) Merentak

Gerak menghentakkan kaki secara bergantian kanan dan kiri. penari saling memegang pinggang penari yang berada di depannya. Sedangkan Bujang bayu yang berada pada sisi kanan dan kiri Kumantan, mengoleskan arang dan kapur sirih pada bagian lengan kanan dan kiri Kumantan.

3) Goyang pucuk

Menggerakkan tangan keatas yang menggambarkan bahwa penari sedang mengambil mayang pinang guna mempersiapkan sesajian untuk mengadakan

upacara Bulian. Sedangkan Bujang bayu yang berada pada sisi kanan dan kiri Kumantan, masih dalam posisi mengoleskan arang dan kapur sirih pada bagian lengan kanan dan kiri Kumantan.

4) Sembah

Gerak menyembah yang menggambarkan bahwa sedang menyembah makhluk halus yang akan membantu jalannya acara upacara Bulian. Makhluk halus ini akan merasuki tubuh Kumantan. menggerakkan kedua tangan yang disatukan seperti menyembah dan digerakkan kesegala arah.

5) Meracik Limau

Gerak meracik limau adalah gerak yang menggambarkan bahwa penari sedang meracik limau atau jeruk purut. Geraknya mengayunkan tangan seperti orang meracik limau dengan posisi badan duduk. Kumantan bergerak mengelilingi penari lainnya secara merata keseluruhan untuk melihat kondisi yang sedang dialami bahwa penari akan baik-baik saja.

6) Merenjis Limau (memercik limau)

Merenjis limau adalah gerak yang menggambarkan penari memercikkan limau kepada orang yang sakit di dalam upacara Bulian. Air limau yang sudah diracik dipercikkan kepada orang yang akan diobati. Geraknya pun seperti orang memercikkan limau, tangan kesamping kanan kiri dengan jari dikembangkan. Kumantan memecahkan mayang pinang yang digunakan untuk mengusir roh-roh jahat yang mengganggu penari.

7) Empat Penjuru

Gerak empat penjuru ini menggambarkan bahwa telah selesainya pengobatan pada upacara Bulian. geraknya menggambarkan pengusiran penyakit yang telah diangkat dari orang yang sakit. Dilakukan keempat penjuru. Kumantan mengelilingi kembali para penari dengan mengipaskan mayang pinang kearah masing-masing penari untuk mengusir roh-roh jahat yang mencoba mengganggu.

2.5 Konsep Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*)

Pada sebuah situs *e-learning* Wikipedia (2008) (Annurrahman, 2013:232), diuraikan bahwa *e-learning* merupakan suatu terminologi umum yang dipergunakan untuk menunjukkan pada suatu aktivitas belajar dimana instruktur atau siswa terpisah oleh ruang dan waktu dan terhubung dengan menggunakan teknologi online. Istilah *e-learning* dipergunakan secara silih berganti dalam berbagai konteks, Bidang perdagangan dan usaha misalnya dipergunakan sebagai strategi untuk menjalin kerjasama secara sinergis (*network*) untuk melaksanakan latihan latihan bagi karyawan.

Distance education Universitas seperti Universitas Terbuka di UK atau *Penn State World Campus* di Amerika, *e-learning* diartikan sebagai perencanaan pengalaman mengajar atau belajar dengan menggunakan spektrum teknologi secara luas utamanya internet untuk mempermudah dan mempercepat siswa dalam belajar. Kebanyakan perguruan tinggi lainnya, *e-learning* diartikan sebagai model spesifik yang digunakan pada kegiatan kursus atau program kegiatan belajar

dimana para siswa dapat berkomunikasi langsung antara satu dengan lainnya untuk mengakses atau memfasilitasi pendidikan.

Dong (2001) (Annurrahman, 2013:232) menyatakan *e-learning* merupakan kegiatan belajar *asinkronis* melalui perangkat elektronik komputer yang tersambungkan ke internet, dimana peserta belajar berupaya memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Kegiatan belajar melalui *e-learning* tentu berbeda dengan kegiatan belajar yang dilaksanakan secara klasikal di kelas. Ada karakteristik-karakteristik khusus yang membedakannya. *Asiskronistis* dalam pendapat tersebut merujuk kepada pemisahan fisik yang tidak terikat oleh waktu dan tempat.

Munir (Annurrahman, 2013:233) mengemukakan bahwa konsep bahan belajar berbasis e-learning dikembangkan berdasarkan teori kognitif dan teori pembelajaran yang dinyatakan dalam teori-teori; 1) *Adaptive Learning Theory*, 2) *Preferred Modality Theory*, 3) *Cognitive Flexibility Theory*.

1. *Adaptive Learning Theory*, mengisyaratkan bahwa para siswa memasuki proses pembelajaran pada tahap pencapaian pengalaman yang berbeda, untuk itu guru perlu menggunakan berbagai bahan dan strategi pembelajaran untuk memenuhi pencapaian dan pengalaman yang berbeda tersebut, ini juga bermakna perangkat lunak atau bahan belajar *e-learning* yang dibuat perlu menggunakan berbagai strategi dan pendekatan untuk memenuhi kebutuhan siswa.

2. *Preferred Modality Theory*, mengisyaratkan bahwa para siswa memiliki kecenderungan modalitas belajar yang berbeda. Sebagian siswa memiliki modalitas pemahaman melalui aktivitas mendengar, sebagian yang lain memiliki modalitas pemahaman melalui aktivitas melihat, dan sebagian siswa yang lain cenderung memiliki modalitas pemahaman melalui mendengar dan melihat, karena itu perangkat lunak atau bahan belajar *e-learning* perlu memperhatikan modalitas-modalitas belajar siswa dengan berupaya menampilkan kombinasi teks, grafik, suara dan animasi dengan lebih menarik serta relevan dengan tujuan pembelajaran.
3. *Cognitive Flexibility Theory*, mengisyaratkan bahwa suatu bidang dapat dipelajari dengan lebih mendalam dan lebih efektif bilamana para siswa menggunakan proses belajar dengan cara *non-linear*. Hal ini bermakna bahwa suatu bidang yang dipelajari mencakup berbagai aspek dan domain yang saling berkaitan, oleh karena itu bahan pembelajaran yang berupa perangkat lunak *e-learning* yang dipersiapkan hendaknya tidak menyerupai metafora buku yang cenderung linear atau berurutan dari segi pendekatan dan penyampaiannya.

2.6 Teori Pembelajaran Elektronik (*E-learning*)

Meskipun aktivitas pembelajaran melalui perangkat *e-learning* menekankan system komunikasi online, tidak berarti proses ini sama sekali meniadakan unsur-unsur hubungan pedagogis antara guru dan siswa, jika ini terjadi maka dikhawatirkan proses pembelajaran menjadi kehilangan makna esensialnya,

karena pembelajaran merupakan kegiatan yang komprehensif, mencakup berbagai dimensi baik kognitif, afektif, dan psikomotorik. Persoalannya bagaimana supaya melalui mekanisme pembelajaran elektronik secara online ini, hal-hal esensial tersebut tetap dapat terpelihara, meskipun kadarnya tidak seperti pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran online perlu memperhatikan unsur-unsur pedagogis, melalui Wikipedia (Annurahman, 2013:235) dikemukakan beberapa pendekatan pedagogi yang diterapkan dalam *e-learning*, yaitu:

1. *Instructional design*, dimana pembelajaran lebih terfokus pada kurikulum (*curriculum focused*) yang dikembangkan dengan menitikberatkan pada pendekatan pendidikan kelompok atau guru secara perorangan.
2. *Social-constructivist*, merupakan pendekatan pedagogi yang pada kebanyakan aktivitasnya dilakukan dalam bentuk forum-forum diskusi, blogs, wiki dan aktivitas-aktivitas kolaboratif online.
3. *Laurillard's conversational model*, merupakan salah satu bentuk pendekatan pedagogi yang menitikberatkan pada penggunaan bentuk-bentuk diskusi langsung secara luas.
4. *Cognitive perspective*, menitikberatkan pada proses pengembangan kognitif melalui kegiatan pembelajaran.
5. *Emotional perspective*, lebih difokuskan pada pengembangan dimensi-dimensi emosional pembelajaran, seperti motivasi, engagement, model-model permainan dan lain-lain.
6. *Behavior perspective*, menitikberatkan pada keterampilan dan perilaku yang dihasilkan dari proses belajar. Model pembelajaran dalam bentuk ini

misalnya bermain peran (penerapan *role-playing*) dan penerapannya dalam aktivitas nyata lapangan.

7. *Contextual perspective*, difokuskan pada penataan faktor instrumental dan social lingkungan yang dapat mendorong terjadinya proses belajar. Bentuk-bentuk nyata model ini seperti interaksi dengan orang lain, model-model kolaboratif dan sebagainya.

2.6.1 Konsep Media Internet

Internet singkatan dari *Internconnection and networking* adalah jaringan informasi global yaitu “*the largest global networks of computers that enables people throughout to world to connect with cash others*” Internet diluncurkan pertama kali oleh J.C.R licklider dan M.T (*Massaohwetts Institude Technology*). Pada bulan Agustus 1962 Bahkan Rusman, (2012:277) menyebutkan bahwa internet sebagai miliaran sumber informasi sehingga kita dapat menggunakan informasi tersebut sesuai dengan kebutuhan.

Rusman, (2012:280) menyatakan menggunakan internet dengan segala fasilitasnya akan memberikan kemudahan untuk mengakses berbagai informasi untuk pendidikan secara langsung dapat meningkatkan pengetahuan siswa bagi keberhasilannya dalam belajar, karena internet merupakan sumber data utama dan pengetahuan melalui teknologi ini kita dapat melakukannya diantaranya untuk:

1. Penelusuran dan pencarian bahan pustaka
2. Membangun program *intelegency* (kecerdasan buatan) untuk memodelkan sebuah rencana pembelajaran

3. Memberi kemudahan untuk mengakses apa yang disebut dengan *Vitual Classroom* ataupun *virual university*
4. Pemasaran dan promosi hasil karya penelitian.

Rusman, (2012:282) menyatakan agar pemanfaatan teknologi informasi dapat memberikan hasil yang maksimal maka juga dibutuhkan kemampuan teknologi komunikasi dan informasi yang baik yang dapat diperoleh melalui pendidikan dan pelatihan baik untuk tingkat pembuat kebijakan pendidikan di daerah manapun pada tingkat sekolah. Pemahaman dan kemampuan material kepada sekolah berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dan komunikasi dan informasi tersebut merupakan salah satu persyaratan pokok dalam pemilihan kepala sekolah.

2.6.2 Teori Media Internet

Ada beberapa keuntungan pembelajaran menggunakan pemanfaatan media internet seperti diungkapkan Sanjaya (2012:208-209) yaitu:

- a. Beragamnya media

Melalui internet siswa dapat mengirimkan dan menerima informasi dengan siswa diseluruh dunia, situs internet bisa membuat bermacam media, termasuk teks, audio, grafis, animasi, video dan software yang bisa diunduh.

- b. Informasi terkini

Pada pembelajaran tradisional, para pendidik dibatasi pada sumber-sumber pengajaran yang terbatas yang hanya terdapat dikelas atau

gedung sekolah. Kini dalam pembelajaran penggunaan media internet. Siswa dapat mengakses informasi terkini dengan mnghubungkan sumber-sumber dimasyarakat seluruh dunia secara terbuka. Para siswa dapat mengakses perpustakaan dari database dengan baik diluar batas lokal, hal ini memperluas horizon bagi sekolah kecil dan berada di desa sama seperti siswa yang berpartisipasi dalam program sekolah di rumah (*home schooling*).

c. Navigasi

Keuntungan utama internet adalah kemampuan untuk berpindah dengan mudah diantara dokumen dengan menekan tombol tikus (mouse). Para pengguna dapat mencari beragam dokumen dibanyak tempat tanpa memindahkan komputer mereka.

d. Penukaran ide

Para siswa dapat ikut serta dalam “percakapan” dengan para ahli pada bidang studi khusus. Lebih jauh lagi, mereka dapat berpartisipasi dalam kegiatan yang membolehkan mereka untuk bertukar ide atau gagasan dengan siswa lain bahkan dengan mereka yang tinggal di Negara lain.

e. Komunikasi yang dekat

Email memungkinkan orang berbagai tempat untuk bertukar ide para pengguna dapat “berbicara” dengan orang lain diwaktu yang berbeda dan merespon pada waktu sesuai dengan kesempatan mereka.

Begitu pula menurut Rusman (2012:278-279) pemanfaatan media internet sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut :

1. Dimungkinkan terjadinya distribusi pendidikan kesemua penjuru tanah air dan kapasitas daya tampung yang tidak terbatas karena tidak memerlukan ruang kelas
2. Proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu seperti halnya tatap muka biasa yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing masing siswa.
3. Lama waktu belajar juga tergantung pada kemampuan masing-masing siswa.
4. Adanya keakuratan dan kekinian materi pembelajaran
5. Pembelajaran dapat memilih topik atau bahan ajar yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing siswa.
6. Pembelajaran dapat dilakukan secara inetaktif sehingga menarik siswa dan memungkinkan pihak berkepentingan (orang tua siswa maupun guru) dapat turut serta menyukseskan proses pembelajaran dengan cara mengecek tugas-tugas yang dikerjakan siswa secara online.

Perkembangan kemajuan teknologi internet yang sangat pesat dan merambah keseluruh penjuru dunia telah dimanfaatkan oleh berbagai Negara institusi dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk didalamnya untuk pendidikan atau pembelajaran. Berbagai percobaan untuk mengembangkan perangkat lunak program aplikasi yang dapat menunjang upaya peningkatan mutu pendidikan pembelajaran terus dilakukan.

Menurut Rusman, (2012:283) Dampak negatif dari penggunaan internet yaitu:

1. Pornografi anggapan yang mengatakan bahwa identik dengan pornografi
2. *Violence an gore* kekejaman dan kesadisan juga banyak ditampilkan
3. *Carding* karena sifatnya yang *real time* (langsung) cara belanja dengan menggunakan kartu kredit adalah cara yang paling banyak digunakan dalam dunia internet.
4. Perjudian dampak lainnya adalah meluasnya perjudian
5. Mengurangi sifat sosial manusia dan mencuri dapat dilakukan di internet
6. Membuat kita menjadi pemalas
7. Kemajuan internet juga diikuti oleh banyaknya kejahatan yang berhubungan dengan internet (*cyber crime*) seperti pembobolan rekening bank.

Sebagai sumber informasi internet menyimpan berbagai jenis informasi dalam jumlah yang tidak terbatas. Menurut kenji kitao (Harun, 2010:10) setidaknya ada 3 karekteristik atau potensi internet yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu:

- a. Sebagai alat komunikasi yang bekerja sangat cepat
- b. Sebagai alat mengakses informasi
- c. Sebagai alat pendidikan pembelajaran

Berdasarkan hal tersebut, maka internet sebagai media pendidikan mampu menghadapi karakteristik yang khas yaitu :

- 1). Sebagai media interpersonal dan massa
- 2). Bersifat interaktif
- d. Memungkinkan komunikasi secara sinkron maupun asinkron.

Keberadaan internet yang sering dimanfaatkan oleh kalangan peserta didik untuk menghadapi tantangan global sehingga peserta didik perlu berdaptasi dengan tuntutan yang berkembang.

2.6.3 Langkah-langkah Pembelajaran Media Internet

Penggunaan media ini juga memerlukan keterampilan khusus dalam menjelaskan materi pokok dan penjelasan tambahan, (Daryanto, 2010:169) menjelaskan ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan diantaranya adalah perencanaan awal, menyiapkan materi, mendesain paket program pembelajaran memvalidasi paket program pembelajaran, yaitu sebagai berikut ini.

1. Perencanaan Awal
 - a. Mengidentifikasi tujuan, kebutuhan dan masalah yang muncul dalam pembelajaran.
 - b. Analisis karakteristik siswa yang akan menggunakan dan pelajari materi yang akan dikembangkan.
 - c. Mempertimbangkan strategi pembelajaran.
2. Menyiapkan Materi
 - a. Menguasai materi dan metodologi pengajaran.
 - b. Menguasai prosedur pengembangan media.

c. Menguasai teknik pemrograman komputer.

d. Mengetahui keterbatasan komputer.

3. Mendesain Paket Program Pembelajaran

Dalam hal ini yang perlu diperhatikan adalah memperkenalkan materi baru untuk melengkapi atau menguatkan pelajaran yang telah berlangsung dengan media lain.

4. Memvalidasi Paket Program Pembelajaran

Memvalidasi paket program membuktikan validitasnya secara empiris lewat uji lapangan pada paket program yang dikembangkan. Paket program diuji cobakan dengan memilih sampel yang representatif.

Dalam program pembelajaran perlu diperhatikan :

- a) Kebenaran bahan ajar.
- b) Ketepatan antara program dengan populasi penggunaan.
- c) Kesederhanaan program.
- d) Efisiensi penggunaannya.
- e) Reliabilitas

2.7 Kajian Relevan

Skripsi Ayu Adi Saepul Hamdi (2013) yang berjudul “Penerapan Media *E-Learning* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu”, permasalahannya apakah dengan melalui penerapan media *e-learning* dapat meningkatkan hasil belajar kelas VII pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi dan tes.

Skripsi Amriyeni, Merisa, Idawati Syarif dan Zora Iriani yang berjudul ” Pengaruh Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tari Daerah Setempat Kelas X SMA Negeri 8 Padang “. E-Jurnal Sendratasik FBS Universitas Negeri Padang Vol 2 No 1 2013 Seri B, Rumusan masalah bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual dalam pembelajaran tari daerah setempat (tari daerah Minangkabau). Metode yang digunakan adalah Eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik obeservasi, wawancara dan penyebaran kuesioner.

Skripsi Rakanita Dyah Ayu Kinesti yang berjudul “ Pembelajaran Seni tari Di SMP Negeri 1 Batangan Kabupaten Pati “. Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Indonesia Jurnal Seni Tari.. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif Pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, wawancara dan teknik dokumentasi.

Skripsi Ade Wijaya Kartika, Moh.Hasan B. S.Sn., M.Sn Berjudul” Pembelajaran Seni Tari Dengan Menggunakan Audio Visual Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas XI Di SMA Negeri 1 Boja Kabupaten Kendal” Mahasiswa Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, yang membahas permasalahan bagaimana proses pembelajaran seni tari dengan menggunakan media audio visual dalam mata pelajaran seni budaya kelas XI di SMA Negeri Boja Kabupaten Kendal. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, teknik wawancara dan teknik dokumentasi.

Skripsi Tini Apriani berjudul : Upaya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran proyektor pada pelajaran seni budaya (seni tari) kelas XI di SMP Rugsanti Islamiyah Pekanbaru. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tindakan kelas. Pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, teknik tes dan teknik dokumentasi.

Berdasarkan Skripsi yang ditulis oleh Ade Wijaya Kartika, Amriyani dkk, Rakanita Dyah Ayu Kinesti, , Tini Apriani, dan Adi Saepul Hamdi yang relevan diatas secara teoritis memiliki hubungan atau relevansi dengan penelitian ini secara konseptual dapat dijadikan acuan teori umum bagi penulis dalam melakukan penulisan proposal yang berjudul “ Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya (Tari Rentak Bulian) Melalui Media Internet (*E-Learning*) kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru ”.

2.8 Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah jika media internet (*e-learning*) diterapkan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas X MIA 2 SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru, akan dapat meningkatkan hasil belajar seni budaya (tari Rentak Bulian) di kelas tersebut diatas standar KKM yang telah ditetapkan yaitu 80.

