



Penerapan *E-Learning Schoology* Dalam Pembelajaran Tari Manduda Di Kelas X MAN 2 Model Medan

Yoanda Fira Aulia¹, Yunsizar Heniwyaty²

Program Studi Pendidikan Tari, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima : 11-04-2022

Disetujui : 24-06-2022

Dipublikasikan :

30-07-2022

Keywords:

Manduda dance, e-learning

Schoology, learning

outcomes

Abstrak

E-Learning Schoology, merupakan salah satu media dalam proses pentransferan ilmu dari guru kepada siswa, untuk membantu keterlaksanaan PBM. Hal ini juga yang menjadi topik penelitian yang dilakukan dalam pembelajaran Tari Manduda, sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Sekolah Menengah Atas di MAN 2 Medan. Dalam analisis digunakan teori *Schoology* oleh Haniah, Teori hasil belajar oleh Benyamin Bloom. Selanjutnya materi yang diajarkan adalah Tari Manduda dengan topik pada sejarah, fungsi, makna gerak, dan unsur pendukung dalam tarian. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan proses pembelajaran tari manduda dengan media pembelajaran e-Learning Schoology dan untuk mengetahui hasil belajar setelah diterapkannya media pembelajaran ini. Metode deskriptif kuantitatif menjadi metode yang dipilih dengan pola *one-group pretest-posttest*. Sebanyak 417 orang siswa sebagai populasi, dan sampel 18 orang yaitu dari kelas X IPA 1. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Dalam menguji digunakan instrumen berupa test soal berjumlah 20 yang sudah divalidasi dan digunakan pada saat *pretest* dan *posttest*. Sebagai analisis data digunakan Uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui apakah data kelompok sampel tersebut sudah berdistribusi normal dan homogen atau tidak. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t dengan SPSS, berdasarkan tabel t dengan $df = 17$ dan menunjukkan bahwa $t \text{ tabel} < t \text{ hitung}$ yaitu $1.739 < 22.394$ maka H_a diterima dan H_o ditolak atau ditemukan perbedaan rata-rata. Maka disimpulkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* mencapai peningkatan sebesar 19,67% terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran materi tari *manduda* dengan media *e-learning schoology* di kelas X IPA 1 MAN 2 Model Medan.

Abstract

E-Learning Schoology, is one of the media in the process of transferring knowledge from teachers to students, to help implement PBM. This is also the topic of research carried out in learning Manduda Dance, as an effort to improve the learning outcomes of class X senior high school students at MAN 2 Medan. In the analysis used the theory of Schoology by Haniah, Theory of learning outcomes by Benjamin Bloom. Furthermore, the material taught is Manduda Dance with topics on history, function, meaning of motion, and supporting elements in dance. The purpose of this study is to describe the learning process of manduda dance with e-Learning Schoology learning media and to determine learning outcomes after the implementation of this learning media. Descriptive quantitative method is the chosen method with a one-group pretest-posttest pattern. A total of 417 students as the population, and a sample of 18 people, namely from class X IPA 1. The data was collected by observation, documentation, and interviews. In testing, the instrument is used in the form of test questions totaling 20 which have been validated and used at the pretest and posttest. As data analysis, normality and homogeneity tests were used to determine whether the data of the sample group was normally distributed and homogeneous or not. Hypothesis testing was carried out using the t test with SPSS, based on the t table with $df = 17$ and showed that $t \text{ table} < t \text{ count}$ i.e. $1.739 < 22.394$, then H_a was accepted and H_o was rejected or an average difference was found. Then it was concluded that the results of the pretest and posttest achieved an increase of 19.67% of student learning outcomes in learning the manduda dance material with e-learning schoology media in class X IPA 1 MAN 2 Medan Model.

© 2022 UniversitasNegeri Semarang

ISSN 2503-2585

✉ Alamatkorespondensi:

Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20221, Sumatera

Utara-Indonesia

Email : 1.yoandafiraaulia23@gmail.com

2.yunsizarheni@unimed.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses alih pengetahuan yang diramu dalam satu proses pembelajaran. Tujuan dari adanya pendidikan salah satunya untuk mengubah pola pikir, sehingga dengan adanya pendidikan pola pikir manusia menjadi berkembang berkat pengalaman belajar yang telah dijalani. Pendidikan dan pembelajaran sangat penting, sebab dengan adanya Pendidikan kita mampu untuk mengatasi permasalahan dengan solusi yang lebih baik. Menurut Hanafy (2014, p. 74) pembelajaran pada dasarnya adalah bagian antara siswa dan guru dalam menjalankan PBM, yang dimana meliputi kegiatan pembelajaran seperti menjelaskan teori pokok, secara terperinci yang pada akhirnya tercapailah hasil belajar sesuai dengan materi pokok mata pelajarannya.

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) merupakan sekolah yang setara dengan SMA yang masa pendidikannya ditempuh selama tiga tahun. Pada saat proses pembelajaran di Sekolah, guru sebagai pengajar harus mampu membimbing serta memberikan inovasi-inovasi terbaik dan terkini agar sesuai dengan perkembangan zaman. Lokasi penelitian berada di MAN 2 Model Medan. Sekolah ini ditentukan penulis dikarenakan sekolah ini belum pernah menerapkan pembelajaran tari Manduda berbasis *e-learning schoology* dan hasil belajar Seni Budaya belum maksimal di kelas X IPA 1 di sekolah ini.

Hasil pengamatan yang sudah dilakukan di sekolah bahwa untuk PBM mereka sudah menerapkan pembelajaran penggunaan IT sesuai dengan K13. K-13 merupakan kurikulum yang dipersiapkan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan abad 21 yang dimana semakin hari pendidikannya semakin maju. K-13 dituntut agar siswa lebih aktif pada saat PBM berlangsung, karena siswalah yang menjadi pusat pembelajaran atau dalam kata lain disebut *student center learning*. Siswa juga dituntut agar lebih giat dalam melakukan observasi, bertanya jawab, serta dapat mempresentasikan hasil dari pembelajaran yang telah mereka terima. Dengan berkembangnya zaman dan teknologi maka didalam pendidikan juga mengalami kemajuan-kemajuan yang pesat seperti dalam halnya media pembelajaran yang kini dimana dengan menerapkannya media pembelajaran seperti *schoology* kita dapat melaksanakan pembelajaran kapan saja.

Pelaksanaan pembelajaran, khususnya mata pelajaran seni budaya saat PBM berlangsung masih banyak ditemukan guru yang cara mengajarnya masih dengan cara manual seperti dengan metode ceramah, belum menggunakan media yang berbasis IT. Adapun penyebab dari hal ini yaitu ketidaksiapan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT. Faktor-faktor ini kemudian ditambah lagi dengan kurangnya media pembelajaran yang menyangkut

tentang pemanfaatan Ilmu Teknologi (IT) dalam PBM terutama pada pembelajaran seni budaya. Ini menjadi salah satu kendala yang dihadapi dalam pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Menurut Rahmi (2018) hasil belajar dapat diketahui oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran sebelumnya, dengan tujuan untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa, sehingga guru dapat menilai apakah anak tersebut berhasil atau tidak dalam memahami materi selama proses pembelajaran. Oleh karena itu hasil belajar ditentukan setelah proses belajar dilaksanakan.

Hasil observasi yang telah berlangsung, guru menjelaskan materi hanya dengan metode ceramah dan demonstrasi. Pada proses pengamatan pembelajaran disekolah ini dengan materi pembelajaran dari KD 3 berdasarkan RPP yang sudah disusun guru, ternyata pada saat PBM berlangsung proses pembelajaran tidak dapat dilakukan secara maksimal. Hal ini dilihat berdasarkan dari waktu yang digunakan dalam metode ceramah dan demonstrasi terlampaui banyak. Namun siswa belum bisa memahami materi tersebut, sehingga waktu yang disediakan itu tidak bisa dimanfaatkan dengan cukup baik dan materi tidak bisa disampaikan secara tuntas.

Persoalan-persoalan yang menjadi kendala dalam PBM sesungguhnya bisa dicari solusinya dengan mencoba memanfaatkan media-media pembelajaran dengan cara-cara belajar yang lebih *trendy* pada saat ini, salah satunya dengan *e-learning schoology*. Menurut Ulva, dengan menerapkan *e-learning schoology* dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar siswa sehingga berdampak pada hasil belajarnya dan menjadikan cara lain bagi guru ketika pembelajaran dikelas ataupun diluar kelas, karena *schoology* ini bisa digunakan disetiap waktu dan disetiap tempat serta tidak ada jangka waktu bagi penggunaanya (Ulva et al., 2018).

Media *e-learning schoology* merupakan suatu perangkat pembelajaran yang berbasis IT yang dimana dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, karena media ini bisa diakses dimana saja dan kapan saja asalkan terkoneksi dengan jaringan data. *Schoology* ini juga menjadi alternatif bagi guru ketika mengatasi keterbatasan waktu bertatap muka didalam kelas yang kemudian nantinya proses pembelajaran bisa dilanjutkan melalui *schoology*. Adanya *schoology* sebagai sarana dalam PBM yang mempunyai tujuan untuk mengurangi rasa jenuh pada siswa karena yang diajarkan itu sama seperti yang mereka terima sebelumnya dan agar siswa lebih aktif didalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Tari Manduda adalah tari yang berasal dari Simalungun. Berdasarkan observasi dan pengamatan kemudian peneliti melakukan diskusi dengan guru Seni Budaya tentang materi pembelajaran yang sering

diajarkan, dari materi tari yang telah diajarkan Tari Manduda dari Simalungun merupakan tari yang belum pernah diajarkan di sekolah tersebut. Hasil diskusi guru menginginkan tari Manduda menjadi materi yang akan diajarkan sesuai juga dengan kemasan media yang sudah disusun peneliti sebelumnya oleh Bella Kurniati (Kurniati & Heniwyaty, 2020) dengan judul “Pengemasan Pembelajaran Tari Manduda Berbasis *E-Learning Schoology* Untuk Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas” tahun 2020. Berdasarkan hal ini, yang menjadi tujuan dalam penelitian adalah mendeskripsikan proses pembelajaran tari *manduda* dengan media pembelajaran berbasis *E-Learning schoology* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPA 1 MAN 2 Model Medan.

Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran itu saling berhubungan antara guru yang mendidik dan siswa yang belajar. Menurut Akhiruddin (2019) belajar adalah suatu hal yang tidak tahu menjadi tahu setelah belajar. Secara keilmuan, belajar merupakan perilaku kognitif yang akan menghasilkan perubahan perilaku. Sehingga, belajar yaitu suatu proses perubahan perilaku berkat pengalaman serta latihan. Belajar dikerjakan secara sadar dan mempunyai tujuan dari apa yang dipelajari. Dengan belajar siswa akan mengalami perubahan-perubahan dalam dirinya.

Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2014, p. 22) hasil belajar adalah suatu bentuk perubahan pengetahuan siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Secara garis besar ada tiga ranah dalam hasil belajar Benyamin Bloom dalam Sudjana (Sudjana, 2014, pp. 22–23) yaitu: a) Kognitif, ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual; b) Afektif, ranah yang berkenaan dengan sikap siswa; c) Psikomotorik, ranah yang melihat kemampuan siswa dari sisi keterampilan. Sebagaimana yang telah penulis jabarkan diatas ada tiga ranah dalam melihat hasil belajar, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, dan disesuaikan dengan kebutuhan kompetensi dasar (KD 3) sesuai kurikulum. KD tersebut berkaitan dengan pemahaman pada konsep, teknik dan prosedur menirukan ragam gerak dasar tari *manduda*, serta (KD 4) pada penguasaan dalam memeragakan gerak tari *manduda* sesuai konsep, teknik, dan prosedur sesuai hitungan/ ketukan. Dalam analisisnya digunakan teori Benyamin Bloom. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar seseorang ditandai dengan adanya perubahan serta ditandai dengan adanya nilai yang didapat oleh siswa baik dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah dievaluasi. Berdasarkan teori menurut para ahli di atas, penulis berpedoman pada teori Benyamin Bloom

yaitu hasil belajar siswa dilihat dari tiga ranah yang telah disebutkan sebelumnya.

Materi Pembelajaran Tari Manduda

Menurut Djamarah (2006, p. 43), materi pembelajaran adalah pokok dari sebuah proses pembelajaran yang merupakan isi di dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran termasuk komponen yang penting untuk mencapai tujuan-tujuan di dalam PBM. Dapat dideskripsikan materi pembelajaran itu meliputi sikap, pengetahuan, keterampilan yang wajib dipahami oleh siswa dengan standar kompetensi yang ada. Materi pembelajaran harus dipersiapkan oleh guru mata pelajaran sesuai dengan silabus dan kurikulum yang berlaku agar terciptanya pembelajaran yang efektif sehingga tercapailah tujuan yang diinginkan.

Materi pembelajaran yang diterapkan adalah Tari Manduda. Tari Manduda satu dari berbagai macam tarian rakyat yang berasal dari Simalungun, Sumatera Utara. Tari Manduda ini termasuk kesenian tradisional yang berkembang pada masyarakat Simalungun. *Manduda* mempunyai arti yaitu bagi masyarakat Simalungun sebagai aktivitas menumbuk padi sebelum nantinya padi itu menjadi beras. Tarian ini termasuk dalam rangkaian tari yang dipertunjukkan pada saat pesta *Horja Harangan* atau disebut dengan pesta panen. Tarian ini menceritakan aktivitas dan perasaan suka cita saat melakukan panen padi. Adapun gerakan yang tergambar dari tarian ini antara lain seperti gerakan mentebas padi, memukul padi yang diperagakan dengan motif-motif gerak yang gemulai. Namun, Tari Manduda tidak memiliki gerakan yang baku, di setiap tempat mempunyai teknik gerak yang berbeda tetapi pada dasarnya inti atau makna dari tarian ini sama yaitu menceritakan tentang proses memanen padi masyarakat Simalungun.

Media E-Learning Schoology

Menurut Haniah (2019, p. 4) *schoology* adalah salah satu aplikasi *Learning Management System* (LMS) yang di dalamnya terdapat fitur-fitur penunjang proses pembelajaran, LMS bisa membuat guru dan siswa untuk berdiskusi dalam satu forum, mengerjakan tugas dapat mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun selama masih terkoneksi dengan internet. Langkah-langkah *schoology*, menurut Adiatama (2010) meliputi : 1) Untuk masuk ke *schoology* dapat mengakses situs www.schoology.com. Kemudian klik *Sign Up*, lalu klik *instructor* untuk guru login, jika mau murid yang ingin melakukan login klik *students*; 2) Tampak *form* yang harus dilengkapi, adapun tampilan yang harus kita isi datanya yaitu nama depan, nama belakang, *e-mail*, *password*, dan konfirmasi *password*, kemudian klik *Register*; 3) Jika sudah melakukan register, berarti kita sudah terdaftar

di *schoolology* kemudian siap untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan *schoolology*.

Proses pembelajaran menggunakan *media e-learning schoolology* ini dapat mengasah cara berfikir dan kemampuan siswa agar siswa lebih kreatif dan kritis. *Schoolology* diharapkan dapat digunakan dengan efektif pada mata pelajaran seni budaya, karena dapat dilakukan dengan memberikan video tari, musik, maupun seni rupa, kemudian siswa juga dapat berdiskusi pada kolom diskusi yang tersedia, sehingga siswa dapat mengembangkan wawasan serta keterampilannya. *Schoolology* mempunyai kelebihan dan kekurangan (Haryanto, 2018, p. 108). Adapun kelebihannya : 1) Fitur-fitur yang lengkap, interaksi yang lebih mudah, serta tampilannya menarik dan mudah dimengerti; 2) Kehadiran siswa dapat dilihat dengan mengecek absensi yang ada pada *schoolology*; 3) Tercantum keterangan waktu, termasuk keterangan batas penguploadan tugas; 4) Terdapat fasilitas *analytic* yang berguna untuk melihat aktivitas siswa. Adapun kekurangan *schoolology*: 1) Tergantung dengan koneksi internet; 2) *Schoolology* hanya bisa diakses dengan hp android; 3) Rawannya terjadi jiplakan saat ada tugas; 4) Adanya kemungkinan siswa untuk bekerjasama didalam menyelesaikan tugas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan memakai *one group pre test- post test design*. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Model Medan, Jl. William Iskandar No.7A. Medan. Sumatera Utara. Rentang waktu pada penelitian ini yaitu selama 3 bulan, dari Agustus sampai Oktober 2021. Populasi adalah seluruh siswa kelas X IPA berjumlah 417 orang. Dari populasi diatas yang menjadi sampel yaitu siswa dari kelas X IPA 1 berjumlah 18 orang. Kelas ini menjadi sampel dikarenakan kelas tersebut merupakan kelas unggul. Observasi, dokumentasi, dan wawancara menjadi bagian dalam proses mendapatkan data. Instrumen penelitian yang digunakan berupa *test* soal berjumlah 20 yang sudah di uji validasi yang digunakan pada saat *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data penelitian yang dilakukan yaitu terlebih dahulu uji normalitas data, uji homogenitas data dan terakhir uji hipotesis dengan perhitungan rumus uji "T" dengan menggunakan SPSS. Dalam penelitian ini penulis ingin melihat perbedaan sebelum menerapkan Tari Manduda dengan *media e-learning Schoolology* dan sesudah menerapkan Tari Manduda dengan *media e-learning schoolology*. Setelah adanya uji coba hipotesis pada data hasil nilai *pretest* dan *posttest* maka terlihat terjadinya peningkatan pada hasil nilai pada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun langkah- langkah pembelajaran dengan menggunakan *e-learning schoolology* berdasarkan KD 3

dan KD 4 yang dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan, yang mana setiap pertemuan terdapat kegiatan awal, inti dan penutup.

Pertemuan pertama di jam pertama dilaksanakan kegiatan *pretest*. Dari hasil *pretest* yang telah dilakukan, dari 18 siswa hanya satu orang yang nilainya pas-pasan KKM yaitu 75 dan 17 siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM dengan hasil rata-rata *pretest* yaitu 67%. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa belum mengerti tentang materi Tari Manduda. Selanjutnya guru memberikan pembelajaran dengan menggunakan strategi yang sebelumnya yaitu metode ceramah untuk menjelaskan mengenai sejarah dan fungsi Tari Manduda. Kemudian siswa diberi penugasan untuk mencari materi seputar Tari Manduda melalui internet atau buku. Sebagai kegiatan penutup pelajaran, guru dan peserta didik meringkas kesimpulan.

Pertemuan kedua menerapkan pembelajaran tari *manduda* dengan *media e-learning schoolology* yang didampingi langsung dengan guru. Langkah pertama yang dilakukan siswa yaitu dengan membuka *schoolology* di *browser* lalu masuk sebagai *student* dengan *password code* HRP6-W2ZZ-R9R3P. Kemudian siswa mengamati video pembelajaran yang telah dikirimkan oleh guru ke *website* <http://app.schoolology.com>. Peserta didik difokuskan untuk memahami sejarah, fungsi, makna gerak dan unsur pendukung Tari Manduda yang dikemas dalam satu video pembelajaran. Pembelajaran dilakukan secara langsung dengan menerapkan *schoolology*. Ternyata pada pertemuan kedua siswa lebih aktif pada saat PBM berlangsung dan siswa lebih mudah memahami materi Tari Manduda dengan video pembelajaran yang telah dikirimkan oleh guru ke dalam *schoolology*. Selanjutnya siswa diberi penugasan setelah melihat video pembelajaran tersebut untuk memahami nama motif serta menirukan ragam gerak yang ada pada Tari Manduda. Sebagai penutup guru memberikan kesempatan kepada siswa yang bisa menarik kesimpulan tentang pembelajaran pada pertemuan ini.

Pertemuan ketiga proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan WA (*whatapps*) sebagai media penyampaian pesan sebelum masuk kedalam *Schoolology* yang dilakukan secara *online*. Pembelajaran pada pertemuan ini siswa dituntut untuk berlatih mandiri ragam Tari Manduda. Sebelum masuk pada kegiatan inti guru membagikan kelompok terlebih dahulu, yakni siswa diarahkan untuk membuat sebanyak 3 grup, dengan masing-masing grup berjumlah 6 anggota. Selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk masuk kedalam *schoolology* kemudian berlatih ragam gerak Tari Manduda secara berkelompok. Peserta didik dituntut untuk berlatih memperagakan setiap ragam Tari Manduda, yang terdiri dari ragam *marombah*, *manduda*, *mannasiam page*, *marombah kebawah*, *ibuat ipadaoh*, *adad page* dan

paborsikan siambio. Untuk hasil pembelajaran dikumpulkan melalui video secara berkelompok. Sebagai penutup guru memberikan apresiasi dari hasil video siswa dalam memperagakan ragam Tari Manduda.

Pertemuan keempat proses pembelajaran masih dilakukan secara *online* dengan tahap awal menginformasikan siswa dengan menggunakan WA (*whatapps*) sebagai media penyampaian pesan sebelum masuk kedalam *Schoology*. Kemudian pembelajaran dilanjutkan siswa berlatih ragam Tari Manduda dengan musik pengiring Tari Manduda. Masing-masing kelompok difokuskan untuk berlatih ragam gerak tari *manduda* sesuai dengan iringan tari. Hasil belajar dalam memperagakan ragam Tari Manduda dikumpulkan dalam bentuk video. Pada pertemuan ini hasil video akan menjadi nilai psikomotorik siswa yang dimana berdasarkan KD.4.1 yaitu memeragakan gerak Tari Manduda.

Pertemuan kelima guru melakukan evaluasi dan ujian *posttest*. Kegiatan awal ini siswa diberi kesempatan untuk mempresentasikan materi pembelajaran tentang sejarah, fungsi, makna gerak dan unsur pendukung pada Tari Manduda. Pada pelaksanaannya dilakukan secara berkelompok. Kegiatan ini dilakukan selama 40 menit. Hasil presentasi bukan sebagai nilai akhir untuk menentukan perhitungan peningkatan hasil belajar pada siswa, tetapi nilai ini hanya sebagai nilai evaluasi pada pertemuan kelima. Setelah itu dilanjutkan dengan memberikan soal *posttest* sebanyak 20 soal yang sudah divalidasi. Kegiatan *posttest* ini guna untuk membandingkan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan. Dari hasil *posttest* yang telah dilaksanakan ternyata nilai rata-rata siswa meningkat yaitu menjadi 86%, rata-rata siswa berhasil menjawab soal-soal *posttest* dengan baik dan mendapatkan nilai diatas KKM. Sebagai kegiatan penutup proses pembelajaran, guru memberi apresiasi kepada siswa yang mendapatkan nilai tertinggi.

MAN 2 Model Medan berlokasi di Jl. Willem Iskandar No 7A Medan, Kelurahan Siderejo, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara. Sekolah ini dipimpin oleh Kepala Sekolah Bapak Irwansyah yang sudah menjabat sejak tahun 2018 hingga saat ini. Sekolah ini secara akreditasi memiliki akreditasi A dan kurikulum yang digunakan ialah K-2013. Saat ini tenaga pendidik di sekolah ini memiliki latar belakang pendidikan yang cukup baik dengan komposisi, S3/Doktoral 1,52%, S2/Magister 26,72%, S1/Sarjana 71%, dan sisanya D3 0,76%. Masing-masing guru tersebut ada yang sesuai dengan bidang mata pelajarannya dan ada yang tidak sesuai dengan mata pelajarannya. Proses belajar mengajar dilakukan pada pukul 7.30 – 12.45. Namun untuk menyikapi penyebaran virus corona maka proses belajar mengajar dilaksanakan menjadi 2 gelombang yang bergantian setiap minggunya.

Penelitian ini merupakan penelitian yang berbentuk pre-eksperimental dengan memakai (*One Group Pre Test- Post Test Design*) Dimanapenelitian ini dilakukan pada satu kelas yaitu kelas X IPA 1 MAN 2 Model Medan yang berjumlah 18 siswa dengan memberikan perlakuan *Pretest* dan *Posttest* dilaksanakan secara tatap muka di sekolah.

Pelaksanaan *Pretest*

Tahap ini guru memberikan *pretest* terhadap siswa yang belum pernah mendapatkan perlakuan tentang pembelajaran Tari Manduda dengan menggunakan *e-learning schoology*. Hasil perhitungan data diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil *Pretest*

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>
		Nilai Rata-rata Keseluruhan
1.	Mhd. Ari Pratama Tanjung	64
2.	Muhammad Farrel Irawan	66
3.	Muhammad Naufal Zuhdi	67
4.	Mushaddiq	65
5.	Nadirah A'athifah Erwina	71
6.	Najla Zahir	63
7.	Nisma Sani Siregar	67
8.	Putri Ambarsari Izzati	69
9.	Raffi Anggi Reswen	65
10.	Rangga Novanda H	63
11.	Revanda Chintya Meldira	62
12.	Safira Azzahra	68
13.	Sakha Izza Devina	66
14.	Selvi Nadira	75
15.	Tengku Balqis Shafira	66
16.	Vhita Safira Rahma	74
17.	Yoga Kurnia Pratama	66
18.	Zhuha Hilwa	65
Jumlah		1202
Nilai rata-rata		67
Nilai Terendah		62
Nilai Tertinggi		75

Pada tabel di atas terdapat hasil *pretest* apresiasi dari 18 orang siswa dengan nilai rata-rata 67. Nilai *pretest* ini didapat dari ujian awal pada pertemuan pertama. Nilai-nilai tersebut merupakan nilai gabungan hasil belajar siswa aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk nilai kognitif didapat dari hasil ujian soal pilihan berganda yang terdiri dari 20 soal. Nilai afektif diambil dari pengamatan kepada siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Nilai psikomotorik diambil dari hasil belajar siswa yakni

memperagakan Tari Manduda dengan musik pengiring Tari Manduda. Dari hasil yang didapat diketahui bahwa nilai terendahnya yaitu 62, sedangkan nilai tertinggi adalah 75. Maka dapat disimpulkan bahwa sebelum diterapkannya media *e-learning schoology* hasil belajar anak masih tergolong rendah.

Pelaksanaan Posttest

Kegiatan *posttest* soal yang digunakan sama dengan soal *pretest* guna memudahkan dalam membandingkan sebelum adanya perlakuan dan sesudah ada perlakuan. Hasil perhitungan data *posttests*:

Tabel 4.2 Hasil Posttest

No	Nama Siswa	Pretest
		Nilai Rata-rata Keseluruhan
1.	Mhd. Ari Pratama Tanjung	82
2.	Muhammad Farrel Irawan	87
3.	Muhammad Naufal Zuhdi	84
4.	Mushaddiq	83
5.	Nadirah A'athifah Erwina	85
6.	Najla Zahir	87
7.	Nisma Sani Siregar	87
8.	Putri Ambarsari Izzati	91
9.	Raffi Anggi Reswen	84
10.	Rangga Novanda H	82
11.	Revanda Chintya Meldira	92
12.	Safira Azzahra	88
13.	Sakha Izza Devina	88
14.	Selvi Nadira	93
15.	Tengku Balqis Shafira	89
16.	Vhita Safira Rahma	89
17.	Yoga Kurnia Pratama	82
18.	Zhuha Hilwa	83
Jumlah		1556
Nilai rata-rata		86
Nilai Terendah		82
Nilai Tertinggi		93

Pada tabel diatas terdapat hasil *posttest* apresiasi dari 18 orang siswa dengan nilai rata-rata keseluruhan 86. Nilai *posttest* ini didapat dari ujian pada evaluasi pembelajaran setelah diterapkannya materi Tari Manduda dengan media *e-learning schoology*. Dapat disimpulkan bahwa pada hasil *posttest* nilai peserta didik meningkat dan lulus KKM. Dari hasil yang diperoleh terdapat perbedaan jumlah rata-rata yakni

pada saat melakukan *pretest* terdapat 16 orang siswa dari 18 siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM 75, sedangkan anak yang telah diberikan perlakuan yakni materi Tari Manduda dengan media *e-learning schoology* pada *posttest* seluruh siswa kelas X IPA 1 berhasil mendapatkan nilai diatas KKM 75. Perbedaan nilai rata-rata pada *pretest* kelas X IPA 1 yaitu 67 sedangkan pada nilai rata-rata *posttest* 86. Berdasarkan data-data yang telah dihitung menggunakan *SPSS*, maka diperoleh nilai normalitas data penelitian sebagai berikut :

Tabel 4.3 Pengujian Data Pretest

	Normality Tests					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Stat	df	Sig.	Stat	df	Sig.
	istic			istic		
Pretest_Siswa	.198	18	.061	.894	18	.045

a. Lilliefors Significance Correction

Selanjutnya nilai normalitas pada data *posstest* tabel berikut:

Tabel 4.4 Pengujian Data Posstest

	Normality Tests					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Stati	df	Sig.	Stati	df	Sig.
	stic			stic		
Posttest_Siswa	.145	18	.200	.932	18	.211

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Setelah nilai normalitas diketahui, selanjutnya dilakukan perhitungan homogenitas yakni sebagai berikut :

Tabel 4.5 Homogenitas Data Penelitian

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Uji_Homogenitas	Based on Mean	.234	1	34	.632
	Based on Median	.328	1	34	.571
	Based on Median and with adjusted df	.328	1	31.431	.571
	Based on trimmed mean	.311	1	34	.581

Nilai dikatakan homogen apabila memiliki tingkat sig >0,05. Untuk hasil uji homogenitas di atas menunjukkan bahwa untuk data uji homogenitas nilai siswa memiliki nilai sig 0,632. Karena, 0.632 > 0.05 maka dapat dinyatakan bahwa data hasil belajar adalah homogen.

Tabel 4.6 Uji T Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
P Posttest_Siswa - Pretest_Siswa	1	3.96	.726	.178	3.59 4.33	22.394	17	.000

Pada tabel paired sample T-Test terlihat bahwa nilai t hitung adalah 22.394 dengan df 17. Diketahui bahwa bila nilai t tabel < t hitung maka Ha diterima dan Ho ditolak. Dan bila, nilai t tabel > t hitung maka Ha ditolak sedangkan Ho diterima. Berdasarkan tabel t dengan df = 17 dan terlihat bahwa nilai t tabel adalah 1.739 (t tabel dapat dilihat pada lampiran 6). Karena t tabel < t hitung yaitu 1.739 < 22.394 maka Ha diterima dan Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan hasil belajar siswa meningkat sebesar 19,67% pada pembelajaran seni budaya di MAN 2 Model Medan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan yaitu: 1) Ada perbedaan pada hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan. Dibuktikan dengan hasil uji yang telah dilakukan dengan uji statistik *t-test* dengan menggunakan SPSS yang menyatakan bahwa t tabel < t hitung yaitu 1.739 < 22.394 maka Ha diterima dan Ho ditolak atau ditemukan perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Maka disimpulkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* mencapai peningkatan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran seni budaya di MAN 2 Model Medan; 2) Berdasarkan penelitian, dari sebelum dilakukannya perlakuan, diperoleh hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya berbasis *e-learning schoology* dengan materi Tari Manduda, diperoleh nilai rata-rata sebesar 67% dengan metode ceramah. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya setelah diberi perlakuan yaitu dengan menerapkan Tari Manduda berbasis *e-learning schoology* mengalami peningkatan, diperoleh keberhasilan nilai rata-rata sebesar 86%; 3) Peningkatan hasil belajar siswa naik sebesar 19,67% setelah diterapkannya Tari Manduda dengan media *e-learning schoology*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiatama, I. (2010). *Pengaruh E-Learning Berbasis Schoology Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik SMP N 24 Bandar Lampung*. [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.]. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/4794>
- Akhiruddin, dkk. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Djamarah, S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Haniah, dkk. (2019). *Pengembangan Pembelajaran Tata Busana Berbasis Teknologi Digital Schoology*. Paud Dikmas.
- Haryanto. (2018). *Kelebihan dan Kekurangan E-*

- Learning Berbasis Schoology (Studi PTK Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Academic Listening*. Publikasi Ilmiah.ISSN: 2580-8796. <http://hdl.handle.net/11617/9852>
- Kurniati, B., & Heniwy, Y. (2020). Pengemasan Pembelajaran Tari Manduda Berbasis E-Learning Schoology Untuk Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Gesture: Jurnal Seni Tari*, 9(2), 195. <https://doi.org/10.24114/senitari.v9i2.20367>
- Rahmi, Suci Audina, dkk. (2018). Hubungan Minat Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni tari di SMP N 4 Padang. *Jurnal Sendratasik*, 6(2), 17. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jsu.v6i2.102732>
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Ulva, N. L., Kantun, S., & Widodo, J. (2018). Penerapan E-Learning Dengan Media Schoology Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendiskripsikan Konsep Badan Usaha Dalam Perekonomian Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 96. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6453>