



**Strategi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Edmodo* Dalam Pembelajaran Seni Tari Kelas X Jurusan TOI (Teknik Otomasi Industri) Di SMK SMTI Padang**

**Learning Strategy Using *Edmodo* Application In Learning Dance Art Class X Majoring In TOI (Industrial Automation Engineering) At SMK SMTI Padang**

**Bunga Rahmadillah<sup>1</sup>; Yuliasma<sup>2</sup>;**

<sup>1</sup> Prodi Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

<sup>2</sup> Prodi Pendidikan Tari, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

(\*)✉ (e-mail) [bungarahmadillah19@gmail.com](mailto:bungarahmadillah19@gmail.com)<sup>1</sup>, [yolyole@gmail.com](mailto:yolyole@gmail.com)<sup>2</sup>,

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan 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. Narasumber 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*

**Abstract**

This study aims to identify and describe the strategies used in learning dance using the *Edmodo* application in class X majoring in TOI at SMK SMTI Padang. This research is a type of qualitative research with a descriptive analysis approach. The resource person for this research was Ms Rafvita Asmil S.Pd. and class X students majoring in TOI at SMK SMTI Padang totalling 38 people using primary and secondary data types. Data collection techniques used in this study using literature study techniques, interviews, observation, and documentation. The data analysis technique in this study is to identify

the data, classify the data, clarify the data, analyze the data and conclude the data. The results of this study are the Edmodo application which is a medium to carry out the learning process has weaknesses, so that cultural arts teachers have limitations in implementing dance learning strategies, this can be seen from the lack of enthusiasm of students in the learning process, lack of student response in the learning process, lack of appearing questions from the learning process by students, limited learning interactions.

**Keywords:** *Strategy; Learning; Dance Arts; Weakness*

## **Pendahuluan**

Pembelajaran seni budaya memiliki peranan sangat penting di antaranya, untuk menanamkan nilai-nilai kependidikan pada peserta didik untuk mengapresiasi dirinya secara bebas (Rohidi, 2003: 75). Pendidikan seni budaya menurut Ahmad Susanto diberikan disekolah dikarenakan keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap suatu kebutuhan perkembangan peserta didik (Susanto, 2013: 103). 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 efisien 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.

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 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 (Martono, 2011). 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 dikuasanya di akhir kegiatan belajar.

Gulo 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 (Gulo, 2008: 8-9). Dalam hal ini, peran guru lah yang sangat penting dalam memilih dan menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran khususnya pembelajaran seni tari.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan melalui wawancara oleh peneliti dengan Ibu Rafvita Asmil S.Pd pada tanggal (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 perempuan. 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 menjembatani anatara siswa dan guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran, yang mana aplikasi itu sendiri adalah aplikasi *Edmodo*.

Ibu Ravita juga mengatakan, banyak kekurangan serta kelemahan disaat belajar secara *daring* menggunakan aplikasi *Edmodo* pada saat ini, dengan tidak bertatap muka langsung, 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 dialihkan untuk belajar di rumah dengan sistem *daring*.

Perkembang ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan pada 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 mengatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran (Keengwe & Georgina, 2012). 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 classroom*, *google form*, *telegram*, *watshapp*, *Edmodo*, dan aplikasi media sosial lain yang memungkinkan untuk mempermudah proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi tentu membutuhkan pertimbangan 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 *platform* e-learning 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 *platform* ini. Dan bahkan *platform* 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 sistem pembelajaran gabung dalam jaringan, yang mana biasanya sistem pembelajaran secara *convensional* bisa beralih menjadi *daring*.

Melalui aplikasi *Edmodo* ini guru bisa memberikan informasi kepada siswa melalui , berbagi link *youtube*, artikel, video dan foto terkait materi ajar. Aplikasi *Edmodo* juga bisa menggelar ujian atau hanya sekedar quiz pada akhir pembelajaran, dengan mengatur batas waktu pengerjaannya oleh guru. Dan peserta didik juga bisa melihat secara langsung hasil atau pencapaian yang diperoleh setelah melakukan ujian dan quiz tersebut. Di kolom komentar peserta didik bisa langsung bertanya mengenai materi atau soal-soal yang belum mereka pahami.

SMK SMTI Padang salah satu sekolah yang melakukan pembelajaran di rumah dengan cara belajar *daring*. Kegiatan belajar yang tidak digelar secara Konvensional ini mempunyai banyak kekurangan, disebabkan karena kurangnya pengalaman guru maupun siswa 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 negeri adalah dibawah naungan 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 (wawancara, 01 Maret 2021).

## Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khususnya yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2007:6) Objek penelitian ini adalah siswa

SMK SMTI Padang kelas X Jurusan Teknik Otomasi Industri. Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri dan dibantu dengan instrumen pendukung seperti alat tulis, laptop dan kamera. Jenis data menggunakan data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi kepustakaan, observasi, wawancara dan dokumentasi. Langkah-langkah menganalisis data adalah mengumpulkan data, mengidentifikasi data, mengklarifikasi data, mendeskripsikan data, menganalisis data dan menyimpulkan data.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Proses Pelaksanaan Pembelajaran Seni Tari di SMK SMTI Padang

#### a. Pertemuan Pertama

##### Kegiatan awal

Guru mengucapkan salam dan mengambil absen secara online dengan menggunakan aplikasi *Edmodo*, lewat postingan.

##### Kegiatan Inti

- 1) Guru memposting di *Edmodo* memberi perintah kepada siswa untuk membaca dan memahami buku paket erlangga, pada halaman 179 – 197.
- 2) Guru memberikan link berupa contoh video tarian yang akan di tonton oleh siswa melalui aplikasi *Edmodo*, guna untuk menjadi referensi bagi siswa dalam menggarap sebuah karya seni tari.

##### Kegiatan Penutup

- 1) Guru menyuruh siswa untuk bertanya mengenai pembuatan karya seni tari.
- 2) Guru menutup pembelajaran *daring* menggunakan aplikasi *Edmodo*.
- 3) Guru mengucapkan salam.

#### b. Pertemuan Kedua

##### Kegiatan awal

Guru mengucapkan salam dan mengambil absensi secara online menggunakan aplikasi *Edmodo*.

##### Kegiatan Inti

- 1) Guru bertanya mengenai rancangan karya seni.
- 2) Guru meminta siswa untuk berkonsultasi mengenai rancangan karyanya.

##### Kegiatan Penutup

- 1) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
- 2) Guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam.

#### c. Pertemuan Ketiga

##### Kegiatan awal

Guru mengucapkan salam dan menyuruh mengisi absensi di kolom komentar postinguannya di aplikasi *Edmodo*.

### **Kegiatan Inti**

- 1) Guru melangsungkan *zoom* bersama siswa
- 2) Guru meminta siswa untuk mengirimkan video proses pembuatan karya seni tari

### **Kegiatan Penutup**

Guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam

#### **d. Pertemuan Keempat**

### **Kegiatan awal**

Guru mengucapkan salam, dan meminta siswa untuk mengisi absensi di kolom komentar postingannya pada aplikasi *Edmodo*.

### **Kegiatan Inti**

- 1) Guru seni budaya melangsungkan *zoom* dengan siswa.
- 2) Guru meminta siswa untuk mengirimkan video akhir dari hasil karya nya dalam membuat karya seni tari.

### **Kegiatan Penutup**

Guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam pada *zoom class*.

## **2. Kelemahan dalam Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Edmodo***

Kelemahan menurut KBBI adalah keadaan atau sifat dan sebagainya yang memiliki kekurangan yang menjadi suatu halangan. Jadi dalam proses pembelajaran seni tari di kelas X Jurusan TOI di SMK SMTI Padang menggunakan aplikasi *Edmodo* tersebut, memiliki kelemahan dalam berlansungnya proses pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut.

Kelemahan dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *Edmodo* tersebut menjadi hambatan yang menghambat jalannya pembelajaran yang dilihat dari faktor manusiawi (guru dan peserta didik), faktor intruksional (ruang kelas), dan intruksional (kurangnya alat peraga). (Oerman Hamalik, 2002: 16). Namun pada penelitian ini peneliti ingin melihat kelemahan yang muncul dalam strategi pembelajaran tari menggunakan aplikasi *Edmodo*. Munculnya kelemahan dari aplikasi ini mengakibatkan terjadinya kendala dalam proses pembelajaran untuk mencari upaya penyelesaian yang akan menjadi hasil dari penelitian ini nantinya, sehingga terlihatlah bagaimana guru mencarikan strategi dalam mengatasi kelemahan tersebut dengan strategi yang baik sehingga proses pembelajaran seni tari di kelas X Jurusan TOI menggunakan aplikasi *Edmodo* di SMK SMTI Padang tetap bisa dilaksanakan sesuai dengan RPP.

Kelemahan yang bersumber dari media yang digunakan sebagai jembatan dalam proses pembelajaran seni tari kelas X Jurusan TOI di SMK SMTI Padang yaitu penggunaan aplikasi *Edmodo* sebagai media dalam pembelajaran tersebut memiliki kelemahan. Kelemahan dari aplikasi inilah yang mengakibatkan selama proses pembelajaran seni tari berlangsung di kelas X Jurusan TOI di SMK SMTI Padang menjadi tidak efektif dan efisien. Kelemahan yang dimiliki dari aplikasi *Edmodo* ini yaitu tidak bisa menggelar dan melangsungkan video conference dengan siswa, sehingga guru memiliki keterbatasan berinteraksi secara virtual dengan siswa, yang mengakibatkan proses pembelajaran seni tari di kelas X Jurusan TOI di SMK SMTI Padang menjadi tidak efektif dan efisien. Dari kelemahan yang muncul ini, sangat banyak dampaknya dari proses pembelajaran antara guru dengan

siswa, dan antara siswa dengan siswa yang lainnya. Hal ini dapat peneliti lihat selama proses pembelajaran berlangsung, dan peneliti juga melangsungkan wawancara dengan guru dan siswa mengenai kelemahan dari media aplikasi *Edmodo* yang digunakan selama proses pembelajaran, hingga memunculkan beberapa kendala dari kelemahan tersebut sehingga proses pembelajaran tidak berjalan secara efektif dan efisien.

Dalam wawancara dengan ibu Rafvita Asmil S.Pd. Selaku guru seni budaya di SMK SMTI Padang pada tanggal (21 Oktober 2021) mengatakan terdapat beberapa kelemahan yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran seni budaya tari di kelas X Jurusan TOI di SMK SMTI Padang dalam menggunakan aplikasi *Edmodo*, kelemahan ini muncul sejak awal pembelajaran online di berlakukan menggunakan aplikasi *Edmodo* ini, dengan munculnya kelemahan dari aplikasi *Edmodo* itu mengakibatkan siswa menjadi:

- a. Siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran seni budaya tari, dan mereka sulit untuk diajari karena proses pembelajaran ini harus dilaksanakan secara tatap muka karna proses pembelajaran ini bermaterikan praktek.
- b. Siswa kurang merespon dalam proses pembelajaran seni budaya tari.
- c. Kurangnya muncul pertanyaan.
- d. Interaksi pembelajar yang terbatas, hal ini peneliti lihat dari penggunaan media yang menjadi jembatan dalam proses pembelajaran, dengan beberapa kelemahan yang dimiliki oleh media yang digunakan ini, menjadikan siswa lengah dalam proses pembelajaran, siswa menganggap guru tidak akan bisa mengontrol apa saja aktivitas yang dilakukan selama jam pelajaran berlangsung. Sehingga siswa tidak fokus dan bisa mengerjakan kegiatan atau aktivitas lainnya selama proses pembelajaran seni budaya berlangsung.
- e. Paket internet yang sudah menipis. Ada 8 orang siswa yang mengemukakan alasan ini.
- f. Sinyal di rumah yang sering rusak. 15 orang mengutarakan alasan ini, hal ini bisa peneliti terima, karena rumah masing – masing siswa berbeda daerah dan jangkauan kekuatan sinyal internet, siswa yang bersekolah di SMK SMTI Padang kebanyakan siswa yang berasal dari luar kota padang, dari wawancara dengan 19 orang siswa ini, 10 orang mengatakan sinyal susah di rumahnya 4 di antaranya berdomisili diluar kota Padang.
- g. Suasana rumah yang hiruk pikuk sehingga tidak menjadi konsentrasi. Hal ini menjadi alasan rata-rata yang di ajukan oleh siswa, salah satu contohnya yang di kemukakan oleh siswa yaitu, pada jam siang tersebut adeknya yang masih berusia kurang lebih 1 tahun sering menangis, alasan dari menangis karna kepanasan atau dengan alasan tidak diketahuinya. Karna proses pembelajaran seni budaya ini berlangsung pada pukul 13.30–15.10, membuat siswa menjadi tidak konsentrasi dalam mengikutinya.

### **3. Pembahasan**

Dari hasil wawancara dan penelitian yang dilakukan di kelas X Jurusan TOI di SMK SMTI Padang dalam strategi pembelajaran seni tari menggunakan aplikasi *Edmodo* diperoleh gambaran bahwa pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru seni budaya sudah mempersiapkan silabus dan RPP nya. Hal ini sesuai dengan peraturan menteri pendidikan nasional Republik Indonesia Nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah yaitu bahwa perencanaan pembelajaran harus meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Pelaksanaan pembelajaran dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan ke empat berjalan dengan kurang maksimal, tetapi hanya proses inti pada pembelajaran itu saja yang menjadi kendala, pada saat pengambilan absensi secara mandiri yang diperintahkan oleh guru tampak semua siswa merespon secara menyeluruh, setelah waktu pengambilan absensi selesai, dan akan masuk pada materi inti dari pembelajaran tersebut, siswa mulai tidak memberi respons terhadap perintah apa yang di perintahkan oleh guru seni budaya tersebut. sehingga rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah dirancang oleh guru seni budaya tersebut tidak dapat berjalan sesuai dengan keinginannya.

Disini peneliti melihat ada ketimpangan antara materi yang dipelajari dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga membuat respons siswa kurang dan pembelajaran seni budaya dengan materi penciptaan karya seni tari nusantara tersebut tidak tercapai sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah dibuat oleh guru seni budaya tersebut.

Yang mana peneliti melihat materi ajar ini lebih menitik beratkan siswa untuk berproses praktek, sementara media yang digunakan dalam proses pembelajaran online ini tidak mendukung. Sehingga siswa kesulitan untuk melaksanakan praktek secara langsung, meskipun dimasa pandemi ini siswa melangsungkan pembelajaran secara *daring*, akan tetapi media yang digunakan harus pas dan bisa membangun komunikasi secara langsung antara guru dan siswa. Sementara aplikasi *Edmodo* yang menjadi media untuk menjembatani pembelajaran ini tidak bisa memberikan respon secara langsung seperti yang diharapkan, karena kelemahan dari aplikasi *Edmodo* ini adalah tidak adanya fitur video conference. Maka dari itu peneliti melihat lambatnya materi yang diberikan oleh guru sampai kepada siswa, dan begitu sebaliknya, lambatnya respons siswa terhadap perintah yang di instruksikan oleh guru. Karena halangan tersebutlah menjadikan siswa kurang aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran penciptaan karya seni tari nusantara.

Strategi Pembelajaran menggunakan Aplikasi *Edmodo* dalam pembelajaran Seni Tari kelas X Jurusan TOI di SMK SMTI Padang. Memiliki kelemahan yang bersumber dari media aplikasi itu sendiri, yang mengakibatkan: siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, kurang responnya siswa terhadap proses pembelajaran, kurangnya muncul pertanyaan selama proses pembelajaran, serta interaksi yang terbatas antara siswa dan guru.

Karna melihat permasalahan ini, peneliti dan guru seni budaya mencari bagaimana strategi yang baik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien, setelah ditinjau dan dicari jalan keluarnya, strategi yang di gunakan oleh guru dan peneliti yaitu dengan mengkolaborasi dua media aplikasi yang menjadi jembatan dalam proses pembelajaran seni budaya tari kelas X Jurusan TOI di SMK SMTI Padang. Yang mana guru memakai aplikasi *zoom class*, sebagai media penambah dalam proses pembelajaran. Bertujuan agar guru bisa memantau segala aktivitas siswa yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga kelemahan yang disebabkan oleh media aplikasi *Edmodo* menjadi teratasi oleh media tambahan *zoom class* ini.

## Kesimpulan

Berdasarkan pada uraian–uraian yang telah kemukakan dapat disimpulkan 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 learning* dan *inkui learning*. Pada pertemuan pertama dan kedua yang masih jauh dari kata berhasil, dikarenakan 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 dirancang 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.

## Referensi

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

Hamalik, O. (2002). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

Keengwe, J., & Georgina, D. (2012). The digital course training workshop for online learning and teaching. *Education and Information Technologies*, 17(4), 365-379.

Martono. (2011). Strategi Pembelajaran Sebuah Kajian Pembelajaran Efektif. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 4(1).

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

Rohidi, T. R. (2003). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal (Wayang Sebagai Sumber Gagasan). *Imajinasi: Jurnal Seni*, 7(1).

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).