

## PENGEMASAN PEMBELAJARAN TARI SAPU TANGAN PESISIR SIBOLGA DALAM BENTUK MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS *E- LEARNING EDMODO* BAGI SISWA/I KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) DI KOTA MEDAN

Nana Nurjannah Laksmi<sup>1</sup>, Sitti Rahmah<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Tari, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan  
Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20221, Sumatera Utara-Indonesia  
Email :<sup>1</sup>[nurjannah125@gmail.com](mailto:nurjannah125@gmail.com), <sup>2</sup>[rahmaiyeen@unimed.ac.id](mailto:rahmaiyeen@unimed.ac.id)

---

### ABSTRACT

This study aims to describe the stages of packaging and produce learning products Sibolga Coastal Sweep and Dance in the form of audio visual media based on Edmodo E-Learning for students of grade x high school (SMA) in Medan. The theories used in research topics namely packaging theory, learning, audio visual media and Edmodo E-Learning. The method used is the Research and Development (R&D) research method. The population and sample in the study are Sibolga Coastal Handkerchief Dance as research objects, for the research subjects using two students of 2015 Whip Dance Education Study Program and for product trials using 2 students / i and testing using 10 students / i Amir Hamzah Private High School Medan. Qualitative data collection techniques include field observations, interviews, documentation and literature and quantitative studies including research instruments that use questionnaires to test the feasibility of material, media and field trials. The study was conducted at the Dance Studio of Dance Education Study Program at the Department of Language and Art, Faculty of Languages and Arts, Medan State University and Amir Hamzah Medan Private High School and was conducted in July 2019 to September 2019. This study used a Likert scale to calculate the overall average in data analysis. The results of the study revealed that there were 9 stages in packaging the learning products of Sibolga Coastal Handkerchief dance material in the form of Edmodo E-Learning audio visual media for grade X high school (SMA) students in Medan consisting of (1) Potential and problems , (2) Gathering information, (3) Product design, (4) Design validation, (5) Design improvements, (6) Product trials, (7) Product revisions, (8) Product trials, (9) Product revisions. In the product validation phase, it involves 2 material expert validators and 1 media expert validator. This product gets a very good category with a detailed score of 4.6 from the material expert validation test, a 4.7 score from the media expert validation test and a 4.3 score from the student use trial. The score proves that this learning video product is very good and feasible to be applied in the process of learning Cultural Arts especially in the field of Dance Class X High School. This learning video product is packaged in the form of audio visual media that is uploaded into Edmodo E-Learning application that is used by utilizing the internet network. However, the learning video can still be used without an internet network by uploading it into a CD/ DVD Room, flashdisk and so on.

**Keywords:** Packaging, Sibolga Coastal Sweep and Dance Learning, audio visual media, Edmodo E-Learning

---

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahapan pengemasan dan menghasilkan produk pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga dalam bentuk media audio visual berbasis *E-Learning Edmodo* bagi siswa/i kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Medan. Teori-teori yang digunakan dalam topik penelitian yaitu teori pengemasan, pembelajaran, media *audio visual* dan *E-Learning Edmodo*. Metode yang digunakan adalah metode penelitian *Research and Development* (R&D). Populasi dan sampel pada penelitian adalah Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga sebagai objek penelitian, untuk subjek penelitian menggunakan dua orang Mahasiswa/i Prodi Pendidikan Tari

stambuk 2015 serta untuk uji coba produk menggunakan 2 orang siswa/i dan uji coba pemakaian menggunakan 10 orang siswa/i SMA Swasta Amir Hamzah Medan. Teknik pengumpulan data kualitatif meliputi observasi lapangan, wawancara, dokumentasi dan studi kepustakaan dan kuantitatif meliputi *instrument* penelitian yang menggunakan angket untuk uji kelayakan materi, media dan uji coba lapangan. Penelitian dilaksanakan di Studio Tari Prodi Pendidikan Tari Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan dan SMA Swasta Amir Hamzah Medan serta dilakukan pada Juli 2019 hingga September 2019. Penelitian ini memakai skala *likert* untuk menghitung rata-rata keseluruhan pada analisis data. Hasil Penelitian diketahui bahwa ada 9 tahapan dalam mengemas produk pembelajaran Materi tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga dalam bentuk media *audio visual* berbasis *E-Learning Edmodo* bagi siswa/i kelas X sekolah menengah atas (SMA) di Kota Medan terdiri dari (1) Potensi dan masalah, (2) Mengumpulkan informasi, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Perbaikan desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk. Pada tahap validasi produk melibatkan 2 validator ahli materi dan 1 validator ahli media. Produk ini mendapat kategori sangat baik dengan rincian skor 4,6 dari uji validasi ahli materi, skor 4,7 dari uji validasi ahli media dan skor 4,3 dari uji coba pemakaian siswa. Skor tersebut membuktikan bahwa produk *video* pembelajaran ini sangat baik dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran Seni Budaya khususnya bidang Seni Tari Kelas X SMA. Produk *video* pembelajaran ini dikemas dalam bentuk media *audio visual* yang diunggah ke dalam aplikasi *E-Learning Edmodo* yang digunakan dengan memanfaatkan jaringan internet. Namun, video pembelajaran tersebut masih bisa dimanfaatkan tanpa jaringan internet dengan menggunggahnya kedalam CD/DVD Room, *flashdisk* dan sebagainya.

**Kata kunci : Pengemasan, Pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga, media audio visual, E- Learning Edmodo.**

---

## **I. PENDAHULUAN**

Penerapan Kurikulum 2013 menuntut guru untuk lebih berkualitas dalam melaksanakan sebuah kegiatan pembelajaran. Menurut Permendikbud No. 104 tahun 2014 tentang pembelajaran, sudah tentu pembelajaran kurikulum 2013 membawa konsekuensi yang harus ditindak lanjuti oleh semua pemangku kepentingan pendidikan Indonesia, semua pihak harus mulai memahami pembelajaran kurikulum 2013, tanpa hal itu guru tidak akan dapat melaksanakan pembelajaran kurikulum 2013 yang sesuai dengan harapan.

Kurikulum 2013 diharapkan dapat dijalankan sejalan dengan pembelajaran abad 21 hal ini dilakukan untuk menghadapi zaman yang semakin canggih dengan adanya teknologi. Seperti yang dikutip dalam jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika oleh

Etistika Yuni Wijaya, dkk tahun 2016, Pembelajaran abad 21 ditantang untuk mampu menciptakan pendidikan yang dapat ikut menghasilkan sumber daya pemikir yang mampu ikut membangun tatanan sosial dan ekonomi sadar pengetahuan sebagaimana layaknya warga di dunia abad 21. Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran abad digital, dimana hampir semua konsep pembelajaran dikomunikasikan serta dilakukan menggunakan perangkat teknologi yang canggih. Teknologi dipilih menjadi alat mempermudah pembelajaran di era ini sejalan dengan pernyataan dari kemenhub Cris Kuntadi yang dimuat dalam artikel (okezone edisi tahun 2019) yang menyatakan bahwa, perkembangan teknologi harus semakin mempermudah pekerjaan manusia tetapi bukan menggantikan peran manusia. Karena sejatinya tetap manusialah yang

menjalankan pembelajaran berbasis teknologi tersebut.

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi sangat dimanfaatkan untuk membantu meningkatkan mutu pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menggunakan komputer khususnya, memudahkan para peserta didik dalam menerima pembelajaran yang sulit untuk mudah dipahami serta dijangkau. Penggunaan teknologi pembelajaran semakin kuat pengaruhnya seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang telah merambah dikehidupan masyarakat. Pembelajaran tersebut sering disebut juga dengan *E-Learning* yang merupakan proses pembelajaran melalui penggunaan teknologi atau internet pada khususnya atau pembelajaran berbasis komputer. *E-Learning* sangat potensial membuat proses belajar lebih efektif karena kesempatan siswa untuk berinteraksi dengan guru, teman, dan materi belajarnya terbuka lebih luas (Erma Susanti : 2008, dalam jurnal Teknologi).

*E-Learning* adalah model pembelajaran yang dibuat dalam format digital melalui perangkat elektronik salah satunya adalah komputer. Tujuan penggunaan *E-Learning* dalam sistem pembelajaran untuk memperluas akses pendidikan kepada masyarakat, sehingga modul pembelajaran dapat diakses dengan mudah tanpa dibatasi ruang dan waktu, interaktif, dan efektif (Mohammad yazdi : 2012, dalam jurnal Forum Teknik Elektro & Teknologi Informasi 2). Begitu banyak manfaat yang diberikan *E-Learning* dalam proses pembelajaran, salah satunya sebagai sumber bahan belajar. Jika dulunya buku sebagai

sumber bahan ajar utama tetapi dengan *E-Learning*, guru bisa memberikan sumber bahan ajar tanpa harus bertatap muka langsung. Sehingga dapat menciptakan sistem pembelajaran yang dapat dimanfaatkan kapanpun dan dimanapun. Tentunya dengan sistem tersebut dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

*Edmodo* adalah layanan berbasis internet yang disediakan sebagai sebuah jaringan belajar yang memungkinkan pengajar berbagi konten pembelajaran, memberikan kuis dan tugas, serta berkomunikasi dengan peserta didik, pengajar yang lain serta orang tua peserta didik (AB Hakim : 2016, dalam jurnal Informasi Statement 2). *Edmodo* memiliki desain yang hampir sama dengan facebook, dimana guru dapat membagikan konten materi dalam bentuk gambar, video, dokumen (*word, pdf, pptx, html, swf, dll*). Begitu banyak kemudahan yang ditawarkan oleh *Edmodo* salah satunya adalah forum diskusi antara guru dan murid dapat dilakukan tanpa bertatap muka langsung oleh sebab itu dengan aplikasi ini guru dapat menambah jumlah waktu pertemuan diluar dari jam kelas hanya dengan membuka aplikasi *Edmodo*. Hal ini sangat membantu guru dalam mengatasi permasalahan keterbatasan jam pelajaran selama proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran Seni Budaya.

Sebagaimana realita dilapangan bahwa pelajaran Seni Budaya memiliki empat cabang sub materi antara lain yaitu seni rupa, seni musik, seni teater dan seni tari, guru dituntut untuk dapat mengajarkan semua sub materi dalam jangka waktu yang sudah ditentukan. Namun nyatanya

masih ada guru yang belum mampu mengajarkan semua sub materi tersebut sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan. Salah satu faktor yang menyebabkannya adalah kurangnya kemampuan guru dalam menyediakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Guru masih bertahan dengan proses pembelajaran konvensional (metode ceramah), demonstrasi langsung tanpa menggunakan media bantu apapun, padahal proses pembelajaran tersebut kurang menarik perhatian peserta didik lagi. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran tari dengan memanfaatkan teknologi yang sudah semakin canggih.

Hal ini dialami langsung saat penulis mengikuti PPLT (Program Pelaksanaan Lapangan Terpadu) disalah satu sekolah di Kota Medan yaitu SMA Swasta Amir Hamzah Medan dikelas X SMA. Pembelajaran tari disekolah tersebut masih menggunakan cara lama yaitu guru menerangkan serta mendemonstrasikan tari tradisi daerah setempat Sumatera Utara sesuai dengan silabus kelas X SMA tanpa media bantu apapun. Guru menerangkan bagaimana peserta didik bisa mengapresiasi isi dan maksud tari (meliputi sejarah, fungsi, peranan dan latar belakang) tersebut berdasarkan kompetensi dasar 3 serta menjelaskan bagaimana peserta didik melakukan gerak serta ragam tari berdasarkan kompetensi dasar 4. Namun sesungguhnya pembelajaran Seni Budaya tersebut kurang maksimal dilakukan khususnya dalam pembelajaran tari karena disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang dijumpai adalah guru bukan berlatar belakang pendidikan

seni tari. Sehingga materi-materi yang diharapkan sesuai dengan silabus serta RPP tidak tersampaikan secara maksimal selain itu perangkat pembelajaran yang sesungguhnya dan seharusnya dipersiapkan oleh guru itu tidak ada seperti bahan ajar, lks serta media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Tidak terdapat media bantu apapun yang digunakan, guru dan peserta didik terpaku pada buku pelajaran sebagai sumber bahan ajar. Padahal yang diketahui, sekolah tersebut merupakan sekolah yang sangat mendukung adanya teknologi dalam proses pembelajaran dengan adanya sarana dan prasarana berupa *Wifi* dan juga laboratorium komputer yang dapat digunakan setiap saat selama proses pembelajaran. Ditambah lagi dengan kebijakan dari sekolah yang mengizinkan peserta didiknya untuk membawa *smartphone* pada saat sekolah.

Pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* pada pelajaran Seni Budaya khususnya seni tari nampaknya sangat diperlukan guru dalam membantu proses pembelajaran, tetapi sayangnya belum ada yang menerapkan Pembelajaran *E-Learning* tersebut dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa teknologi belum dimanfaatkan secara optimal khususnya dalam mata pelajaran seni budaya. Hal ini sangat disayangkan tentunya, guru dituntut lebih kreatif dalam membuat sebuah pembelajaran masa kini sejalan dengan era industri 4.0 yang dapat membantu peserta didik menyerap materi dengan mudah tanpa tertinggal satu kompetensi apapun yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja tanpa terikat ruang batasan. Dengan demikian secara tidak langsung guru juga membangkitkan



musik. Sementara untuk materi ekspresi meliputi video tutorial pembelajaran Tari sapu tangan Pesisir Sibolga. Kedua materi tersebut dikemas dalam bentuk teks, gambar, video dan suara yang dikemas semenarik mungkin.

Setelah materi disusun, tahap selanjutnya adalah proses pengambilan dokumentasi foto pembelajaran serta video tutorial Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga yang akan diunggah kedalam Aplikasi *E-learning Edmodo*. Pengambilan foto dan video dilakukan untuk mendukung kelengkapan materi agar semakin jelas dan terperinci. Proses pengambilan foto dan video dilakukan pada hari Sabtu tanggal 31 Agustus 2019 di studio tari prodi pendidikan tari, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan yang dinilai strategis dan kondusif dan jauh dari berbagai gangguan yang dapat mengganggu proses pengambilan foto dan video.

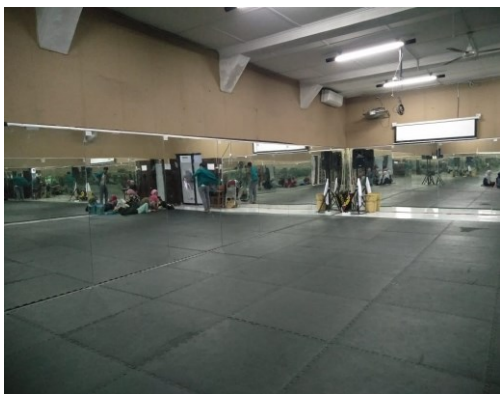


Foto 1. Studio Tari Prodi Pendidikan Tari Unimed, (Dok. Nana, 2019).

Tahap dokumentasi dimulai dengan pengambilan gambar gerak kaki, tangan, badan serta kepala. Lalu dilanjutkan dengan pengambilan video meliputi beberapa istilah gerak Pesisir Sibolga, *video tutorial* serta video tari sapu tangan menggunakan busana adat Pesisir Sibolga.

Pengambilan foto dan *video* melibatkan 2 orang penari yaitu Muhammad Anhar dan Michelia Cempaka merupakan mahasiswa dan mahasiswi Prodi Pendidikan Tari Stambuk 2015 yang dianggap memiliki kemampuan yang baik dalam menarikan tari sapu tangan Pesisir Sibolga.

Setelah pengambilan foto dan video selesai, langkah selanjutnya adalah proses pengeditan foto dan *video* kedalam bentuk media *audio visual (video pembelajaran)* yang dibuat semenarik mungkin dengan memadu padankan menggunakan teks suara serta gambar yang mendukung. Proses pengeditan dilakukan selama tiga bulan.

Setelah produk *video* pembelajaran selesai, pada tahap ini produk tersebut akan melewati tahap validasi. Validasi memiliki arti sebagai tindakan pembuktian bahwa hasil produksi telah mencapai hasil yang diinginkan melalui proses penilaian menggunakan angket penilaian. Pada tahap ini, penulis menunjukkan produk tersebut kepada *validator* selaku pemberi penilaian untuk diminta pendapat sejauh mana baik buruknya produk ini dikemas. Proses validasi desain produk dibagi menjadi dua, yaitu :

#### Validasi Ahli Materi

Validasi materi merupakan penilaian yang merujuk kepada isi materi tari dalam penelitian ini yaitu materi tari sapu tangan Pesisir Sibolga baik kemampuan apresiasi maupun ekspresi. Ahli materi yang menjadi *validator* dalam penulisan ini adalah berjumlah 2 orang yaitu (1) Bapak Sjawal Pasaribu, beliau merupakan seniman asal Pesisir Sibolga dan (2) Ibu Mutiara Effendi Nasution beliau merupakan guru mata pelajaran

Seni Budaya Kelas X di SMA Swasta Amir Hamzah Medan. Validasi dengan ahli materi pertama dilakukan masih ditemukan banyak kekurangan dan ditindak lanjuti dengan melakukan perbaikan. Hasil validasi yang diberikan berbentuk angka atau data kuantitatif yang bertujuan menilai sejauh mana kelayakan produk pembelajaran tersebut. Sedangkan validasi ahli materi kedua dilakukan pada waktu seminggu kedepannya dengan hasil produk pembelajaran sudah baik dan layak akan tetapi, ada beberapa hal yang harus diperbaiki.

### **Validasi Ahli Media.**

Validasi media merupakan penilaian yang merujuk kepada penilaian tampilan video pembelajaran dan tampilan fitur aplikasi *Edmodo* pada saat digunakan. Ahli media yang menjadi validator dalam penulisan ini adalah Bapak Raden Burhan Surya Nata Diningrat beliau merupakan seorang master desain grafis sekaligus dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. Dalam validasi kali ini masih ditemukan banyak kekurangan dan ditindak lanjuti dengan melakukan perbaikan. Hasil validasi yang diberikan berbentuk angka atau data kuantitatif yang bertujuan menilai sejauh mana kelayakan produk pembelajaran tersebut. Validasi ahli media terdiri dari 2 aspek penilaian yaitu tampilan dan pemrograman aplikasi *Edmodo*. Aspek tampilan meliputi penilaian terhadap desain *layout*, teks, gambar, audio, video, dan kemasan. Sedangkan, aspek pemrograman terdiri dari cara penggunaan. Setiap masing-masing penilaian dibagi lagi menjadi beberapa indikator.

Pada tahap validasi didapat hasil sebagai berikut : (a) Uji validasi ahli materi mendapat nilai skor sebesar **4,6** dengan kategori **Sangat Baik**, (b) Uji validasi ahli media mendapat nilai skor sebesar **4,7** dengan kategori **Sangat Baik**, dan (c) Uji validasi kelayakan pengguna mendapat nilai skor sebesar **4,3** dengan kategori **Sangat Baik**.

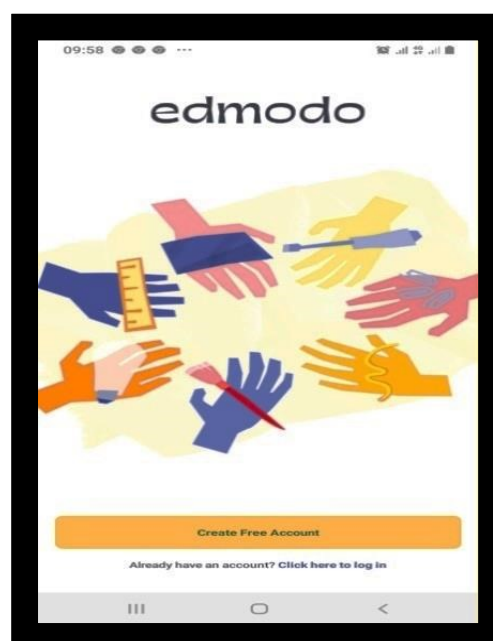
Dalam tahap ini, penulis menggunakan uji coba produk *one to one* dilakukan dengan melibatkan 2 orang siswa/i kelas X di SMA Swasta Amir Hamzah Medan sebab, penulis ingin menguji produk tersebut untuk skala kecil sebelum nantinya menuju pada tahap uji coba pemakaian (uji coba lapangan) yang menggunakan 10 siswa/i. Siswa/i yang dilibatkan dalam tahap ini dipilih berdasarkan pilihan guru mata pelajaran Seni Budaya kelas X. Satu diantaranya memiliki kemampuan dibawah rata-rata dan satu diantaranya memiliki kemampuan diatas rata-rata. Kedua siswa/i memiliki kemampuan yang berbeda-beda baik dari segi kemampuan dalam pembelajaran Seni Budaya maupun kemampuan dalam menggunakan komputer. Pelaksanaan uji coba produk ini dilaksanakan pada saat jam istirahat berlangsung. Sistematika pelaksanaan uji coba produk siswa/i menggunakan *smartphone* mereka masing-masing untuk mengamati video pembelajaran yang sebelumnya sudah diunggah oleh penulis pada aplikasi *E-Learning Edmodo* sembari dipandu oleh penulis menggunakan *smartphone*. Setelah kedua siswa/i mengamati video pembelajaran tersebut, siswa/i tersebut akan diminta untuk mengisi angket penilaian yang sudah disediakan oleh penulis. Angket penilaian uji coba produk ini terdiri dari 3 aspek yaitu

aspek media terdiri dari 5 indikator capaian, aspek materi terdiri dari 4 indikator capaian dan aspek pembelajaran terdiri dari 3 indikator capaian.

Setelah produk video pembelajaran direvisi, penulis melakukan tahap uji coba pemakaian (uji lapangan) yang melibatkan siswa/i sebanyak 10 orang dengan orang yang berbeda dari uji coba produk diawal untuk mencoba produk video pembelajaran sekaligus pemrogramannya pada aplikasi *Edmodo* yang nantinya siswa/i tersebut juga akan mengisi angket penilaian (terlampir) tentang bagaimana kelayakan produk video pembelajaran dan pemrograman pada aplikasi *Edmodo*. Tahap uji pemakaian dilakukan pada tanggal 18 Desember 2019 di SMA Swasta Amir Hamzah Medan dengan menggunakan 10 orang siswa/i dari kelas X yang dipilih secara acak oleh guru.

Terdapat beberapa kendala dan solusi yang dihadapi dalam melakukan proses penelitian ini diantaranya; gangguan koneksi internet yang terjadi pada saat melakukan proses uji coba produk *one to one* dan uji coba pemakaian. Solusi yang diberikan, penulis membantu dengan memfasilitasi siswa menggunakan *wifi smartphone* yang dimiliki penulis, Proses uji coba pemakaian dengan melibatkan 10 siswa/i berjalan cukup lama sebab siswa/i belum mahir menggunakan Aplikasi *Edmodo* tersebut. Solusi yang diberikan penulis, membuat *slide powerpoint* cara menggunakan aplikasi *Edmodo* tersebut agar siswa/i bisa melihat sembari menerapkannya, Pada saat proses uji coba produk *one to one* berjalan tidak kondusif dikarenakan dilakukan di jam istirahat. Solusi yang diberikan,

pihak sekolah menyediakan ruang khusus yang kondusif agar proses uji coba produk berjalan dengan lancar. *Edmodo* adalah *Learning Management System (LMS)* untuk sekolah dimana cara penggunaannya sama seperti menggunakan media *facebook*. Menurut Purcell (2012:14) *Edmodo* merupakan website yang dapat dijadikan sebuah wadah atau forum diskusi oleh peserta didik dan pendidik yang memiliki latar seperti *facebook* dimana pengguna *Edmodo* dapat membuat profil dan berbincang dengan orang lain yang terhubung dalam *website* itu tersebut. *Edmodo* diperuntuk untuk pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar berbasis *online*, dimana pendidik menyiapkan serangkaian materi yang didesain secara kreatif dan inovatif dalam bentuk gambar, *video* dan dokumen lalu diteruskan dengan proses *upload* pada aplikasi tersebut. *Edmodo* adalah salah satu dari beberapa jenis *Social Learning Networks (SLN)* yang beredar didunia *world wide web*. Media *E-Learning* dengan menggunakan *Edmodo* sebagai media pembelajaran yang mungkin bisa membantu proses pembelajaran yang efektif.





### **Gambar 1. Aplikasi Edmodo**

Aplikasi *E-Learning Edmodo* digunakan dengan memanfaatkan jaringan internet namun, materi pembelajaran masih bisa dimanfaatkan tanpa jaringan internet dengan menggunakan *CD/DVD Room, flashdisk* dan lain sebagainya. Aplikasi *E-Learning Edmodo* sangat memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran khususnya materi pembelajaran tari dikarenakan *Edmodo* bisa memuat materi dalam bentuk gambar, musik, dokumen bahkan video yang membuat materi lebih jelas dan terperinci ketika dipelajari.

Berikut cara menggunakan aplikasi *Edmodo* :

- a. Persiapkan komputer/ PC atau *smartphone* yang akan digunakan.
- b. Terlebih dahulu disarankan untuk mengunggah aplikasi *Edmodo* di aplikasi *play store*.
- c. Setelah diunggah, buka aplikasi *Edmodo*.
- d. Langkah selanjutnya adalah proses pendaftaran dengan mengklik *create free account*.
- e. Klik *Teacher* jika anda bertindak sebagai guru dan klik *Student* jika anda bertindak sebagai murid.
- f. Setelah itu, isi *form* pendaftaran *account* dengan *email* dan *password* .
- g. Setelah itu guru akan masuk keberanda *edmodo*. Untuk siswa, akun belum dapat login keberanda sebab siswa harus memasukkan kode grup kelas yang seharusnya dibuat terlebih dahulu oleh guru

- h. selanjutnya cara membuat grup kelas yaitu dengan mengklik tanda tambah lalu pilih *create class*.
- i. Setelah itu akan muncul *form* pembuatan kelas, lalu guru tinggal mengisi data yang dibutuhkan dalam membuat grup kelas. Setelah selesai klik *create class*. Selanjutnya guru perlu membuka *form class setting* untuk mengetahui kode grup kelas dan memberi tahu kode grup tersebut kepada murid untuk proses *login* siswa.
- j. Setelah siswa mendapat kode grup dari guru maka siswa sudah bisa mendaftarkan akunnya dengan memasukkan kode grup, alamat email dan password pada kotak dialog *create account* . selnjutnya proses pembelajaran sudah bisa dilakukan diberanda aplikasi *Edmodo*.

## **II. PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Hasil dari penelitian ini adalah berupa video pembelajaran tari sapu tangan Pesisir Sibolga yang dikemas melalui aplikasi *E-Learning Edmodo* untuk Siswa/I Kelas X di SMA Swasta Amir Hamzah Medan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dihasilkan : Sembilan tahapan pengemasan pembelajaran tari sapu tangan Pesisir Sibolga dalam bentuk media *audio visual* berbasis *E-Learning Edmodo* bagi siswa/i kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Medan terdiri dari : (1) potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain produk, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk (8) uji coba pemakaian, dan (9) revisi produk lanjut. Pada

tahap validasi desain produk didapat hasil sebagai berikut :(a) Uji validasi ahli materi mendapat nilai skor sebesar **4,6** dengan kategori **Sangat Baik**, (b) Uji validasi ahli media mendapat nilai skor sebesar **4,7** dengan kategori **Sangat Baik**, dan (c) Uji validasi kelayakan pengguna mendapat nilai skor sebesar **4,3** dengan kategori **Sangat Baik**, bentuk kemasan materi pembelajaran tari sapu tangan dalam penelitian ini adalah menghasilkan pembelajaran tari sapu tangan Pesisir Sibolga berbentuk media *audio visual* yang dikemas kedalam aplikasi berbasis *E-Learning Edmodo* yang digunakan dengan memanfaatkan jaringan internet namun, video pembelajaran tersebut masih bisa dimanfaatkan tanpa jaringan internet dengan menggunakan *CD/DVD Room, flashdisk* dan lain sebagainya.

#### **Saran.**

Saran yang dapat penulis berikan antara lain :

1. Produk pembelajaran menggunakan aplikasi *Edmodo* sangat dianjurkan untuk sekolah-sekolah menggunakannya namun sekolah harus menyediakan akses internet untuk menjalankan programnya.
2. Penelitian ini sangat dibutuhkan untuk membantu guru dalam mengatasi kurangnya waktu dalam memberi materi namun, guru dituntut untuk melek teknologi dalam hal ini.
3. Untuk semakin berhasilnya produk ini perlu dilakukam penelitian lanjutan dalam menerapkan produk ini kesekolah-sekolah yang membutuhkan.
4. Untuk semakin membantu proses belajar mengajar disekolah, penelitian ini bisa dilakukan dengan materi pembelajaran tari lokal, nusantara bahkan mancanegara.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul, Barir Hakim. 2016. "Efektivitas Penggunaan *E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo*". Jurnal I-Statement. Vol.2 (1).
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Baharuddin. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Basori. 2013. " Pemanfaatan *Social Learning Network " Edmodo*" Dalam Membantu Perkuliahan Teori Budi Otomotif Di Prodi PT, JPTK FKIP UNS ". *Jurnal JIPTK*. Vol.6 (2).
- Dedi Kurniawan. 2018. " Pengemasan Materi Pembelajaran Tari (Tatak) Garo-garo Berbasis WEB Di SMAN 1 Lubuk Pakam ".*Skripsi*. Medan : Universitas Negeri Medan.
- Dian Wahyuningsih, & Rahmat. 2017. *E-Learning Teori dan Aplikasi*. Bandung : Informatika Bandung.
- Dikjen Dikti. 2018. "Era Revolusi Industry 4.0 Di <https://sumberdaya.ristedikti.go.id> (Akses 30 Januari).
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dwi Irna Hasana Tanjung. 2016. "Bentuk Penyajian Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga Dalam Acara Malam Barinai Versi Siti Zubaidah Pada Masyarakat Pesisir Sibolga" *Skripsi*, Medan : Universitas Negeri Medan.
- Eko Putro, Widyoko. 2010. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Erma Susanti, & Muhammad Sholeh. " Rancang Bangun Aplikasi *E-Learning*". *Jurnal Tenologi* . Vol.1 (1) : 53-57.

- Estitia Yuni, Dwi Agus & Amat Nyoto. 2016. "Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global". *Jurna Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika* . Vol.1 (26) : 263-278.
- Harri Hidayat, Hartoni & Sukiman. 2017. " Pengembangan Learning Management System (LMS) Untuk Bahasa Pemrograman PHP". *Jurnal Ilmiah Core IT*. Vol.5 (1).
- Joy Shurahmana Barus. 2018. " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* menggunakan *Edmodo* Pada Mata Pelajaran *Local Area Network (LAN)* di SMK Taruna Tekno Nusantara Medan. *Skripsi* . Medan : Universitas Negeri Medan.
- M Djunaidi Ghony. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Mohammad Yazdi. 2012. " *E-Learning* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal FORISTEK*. Vol. 2 (1).
- Nel Arianty, dkk. 2016. *Manajemen Pemasaran*. Medan : Perdana Publishing.
- Risna Ijani. 2019. "Pengemasan Bahan Ajar Tari Melayu Melalui Media Buku Bi Der Bagi Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama". *Skripsi*. Medan : Universitas Negeri Medan.
- Ronni Lirahman. 2019. " Pengembangan Pembelajaran Materi Tari Lenggok Mak Inang Melalui Multimedia Interaktif Berbasis *E-Learning* Untuk Siswa/I Kelas X RPL Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan ". *Skripsi*. Medan : Universitas Negeri Medan.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru Dan Kepala Sekolah*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sopiah, & Etta. 2016. *Salesmanship (Kepenjualan)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sri Lestari, & Dwi Arum. 2013. "Redesign Kemasan Produk Makanan Ringan". *Jurnal*.
- Suciati Simah Bengi. 2018. " Pengemasan Tari Guek Dalam Bentuk Kartu Pos Sebagai Media Pembelajaran ". *Skripsi*. Medan : Universiats Negeri Medan.
- Susilana, Rudi, dan Cepi. 2009. *Media Pembelajaran : Hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : cv. Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Jakarta : Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Jakarta : Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pendagogia.
- Trianto. 2009. *Mendesaib Model Pembelajaran Inovatif Progesif*. Surabaya : Kencana.
- Yohan, Artha Uly. 2019. " Era Industri 4.0 Teknologi Harus Mempermudah Bukan gantikan Peran Manusia di <https://economy.okezone.com> ". (diakses 12 Maret).