

INOVASI PEMBELAJARAN SENI TARI BERBASIS ANDROID DI MASA COVID 19

Reni Veliyanti¹, Dani Sasmoko², Indra Irawan Wahyudi³

¹Komputerisasi Akutansi/Universitas Sains dan Teknologi Komputer

Jl.Majapahit 605 Semarang, e-mail: veli.ol@stekom.ac.id

²Manajemen Informatika/Universitas Sains dan Teknologi Komputer

Jln.Majapahit 605 Semarang, e-mail: dani@stekom.ac.id

³Tehnik Informatika/Universitas Sains dan Teknologi Komputer

Jln.Majapahit 605 Semarang, e-mail: lendhra@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 19 – September - 2022

Received in revised form : 16 – Desember - 2022

Accepted : 19 – Januari - 2023

Available online : 1 – Maret - 2023

ABSTRACT

During Covid 19 the learning process experienced very severe obstacles, one of the 03semarang Elementary School and Elementary School 01 Semarang. In this study the Android application was used to support the dance learning system where students had to learn their own dance arts at home using the Android application. From the interviews conducted as many as 66.3 % like learning with mobile phones and 72.1 % understand the theory in the Android application so that when learning with mobile phones can easily understand. But for learning the practice of dance 54.7 % does not understand it. This may be the video displayed is not suitable for elementary students so you need a suitable learning video for learning that requires movement.

Keywords: dance, android, learning media, education.

1. PENDAHULUAN

Indonesia sangat kaya dengan seni dan budaya, salah satu diantaranya adalah seni tari, lebih dari 3000 tarian asli Indonesia dengan beragam fungsi dan makna yang dimiliki [1]. Setiap suku dan daerah di Indonesia memiliki seni tari nya sendiri akan tetapi dewasa ini anak-anak SD lebih suka melihat budaya asing dan memainkan game online daripada mengenal kebudayaan Indonesia khususnya seni tari ini [2]. Hal ini bisa jadi karena pembelajaran dan pengenalan seni tari masih melalui media konvensional saja sehingga kurang menarik. Terlebih sekarang dengan adanya Covid 19 pembelajaran secara langsung susah dilakukan.

Penelitian ini bertujuan melestarikan seni tari dengan mengenal kan macam-macam seni tari di Indonesia kepada anak-anak khususnya siswa SD, karena anak SD adalah dasar dari pengenalan dasar rasa cinta pada budaya bangsa Indonesia hal ini berbeda dengan jenjang yang lebih tinggi, sehingga diharapkan dengan penelitian ini akan dihasilkan software yang menarik dan mampu memperkenalkan budaya tari di Indonesia [3]. Dan tidak lupa juga sistem pembelajaran nya adalah dengan mengikuti perkembangan jaman dengan berbasis teknologi mobile. Pemilihan teknologi mobile android ini dikarenakan kan juga sekarang masih pembelajaran jarak jauh karena adanya covid 19 sehingga siswa belajar nya hanya menggunakan handphone [4]

Received : 19 – September - 2022; Received in revised form : 16 – Desember - 2022; Accepted : 19 – Januari - 2023; Available online : 1 – Maret - 2023

Pada lokasi Penelitian di SD Peleburan 3 dan SD peleburan 1 ketika wabah Covid 19 melanda pembelajaran yang membutuhkan interaksi langsung seperti pembelajaran olah raga dan Seni tari mengalami kesulitan karena modul yang di berikan ke siswa berupa buku saja dan tatap muka di lakukan hanya melalui media zoom saja[5]. Untuk menambah keragaman pengetahuan siswa di perlukan suatu sistem yang mampu membantu siswa di rumah untuk belajar. Pembelajaran hanya melalui buku saja sangat susah bagi siswa SD untuk memahami nya[6].

Pada penelitian ini menggunakan metode Riset dan Development di mana nanti aplikasi yang di buat untuk mendukung proses belajar mengajar akan di uji coba ke pakar dan ke real time siswa yang menggunakan proses pembelajaran sehingga di ketahui kriteria yang di ingin kan. Sistem Pembelajaran yang di gunakan akan berbasis android karena akan lebih memudahkan siswa memahami melalui video dan gambar , tentunya tidak lupa tetap berisi tentang pengetahuan yang berbasis ke platform Android sehingga siswa mudah menggunakan nya[7].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tari

Tari adalah suatu bentuk budaya dan kesenian yang sangat terkait dalam sendi kehidupan bangsa indonesia. Seni tari biasa nya di tujukan untuk beberapa keperluan misal nya menyambut tamu, perayaan keagamaan, bentuk syukur atas keberhasilan atau pun untuk perang. Menurut Widiarty seni tari adalah ungkapan perasaan manusia yang di wujud kan dalam gerakan ekspresif dengan ritme tertentu yang di iringi bunyi-bunyian yang mengandung makna setiap gerakan nya yang di tujukan dengan maksud tertentu yang sudah memiliki pola dan pakem tertentu sesuai dengan adat dan kebiasaan di daerah itu[8]. Sedangkan Pendidikan seni tari memiliki tujuan untuk menanamkan pengaruh pendidikan gerak, kreativitas individu , menanamkan estetis, media sosialisasi dan mengenal budaya[9].

2.2. Andorid

Andorid adalah suatu OS yang berbasis linuk yang di gunakan pada sebagian besar perangkat handphone di indonesia. Android sendiri merupakan platform softwre yang bersifat open source sehingga setiap individu dapat mengembangkan aplikasi dan bebas di distribusikan[10].Selain itu android memiliki fitur yang menarik, fleksibel serta dapat mendukung dalam proses pembuatan aplikasi pembelajaran. Untuk pembuatannya bisa menggunakan Android Studio yang sangat lengkap atau pun menggunakan App inventor dimana dapat membuat aplikasi android tanpa perlu mengerti coding.[11]

2.3. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah salah satu alat yang penting dalam penyampaian materi pembelajaran ke peserta didik, didalam media pembelajaran sendiri terdiri dari alat, metode dan tehnik yang berfungsi untuk lebih mengefektifkan proses transfer pengetahuan dari pendidik ke peserta didik sehingga informasi berupa gambar, tulisan, suara ataupun video dapat tersampaikan secara efektif dan dapat di mengerti[12].Media Pembelajaran dapat menggunakan banyak perangkat baik secara manual berupa alat dan buku atau pun yang sekarang di kebangkan berupa digital yang di mana berisi ilmu pengetahuan untuk menambah pengetahuan siswa dalam proses belajar .[13]

2.4. Pembelajaran Seni Tari

Pembelajaran Seni Tari merupakan bentuk kurikulum resmi sehingga dalam proses pembelajarannya harus ada perkembangannya baik berupa pengalaman ataupun kegiatan kreatif sesuai kemampuan masing-masing peserta didik[14] . Untuk menghasilkan pembelajaran yang baik dalam seni tari di harus kan memiliki situasi dan kondisi yang kondusif hal ini yang susah di capai karena ada nya wabah covid 19 dimana peserta didik hanya bisa melakukan pembelajaran jarak jauh.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode R & D , menurut Borg and Gall penelitian R & D “educational research and development is a process used to develop and validate educational product” langkah-langkah penelitiannya adalah[15]



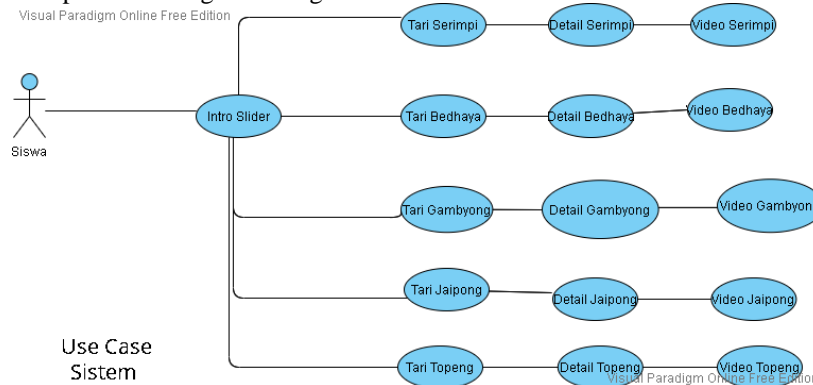
Gambar 1. Langkah-langkah Metode R & D

Pada gambar 1 terdapat Potensi dan Masalah adalah di mana kita melakukan studi literatur dan wawancara sehingga di peroleh dasar permasalahan sehingga akan di peroleh gambaran teknologi apa yang akan di gunakan untuk memecahkan nya. Pencarian potensi masalah ini di lakukan dengan pengumpulan literatur dan wawancara ke pihak terkait .Pengumpulan Data ini dilakukan bersamaan pencarian potensi masalah, ketika data terkumpul dan di analisa akan terlihat masalah yang di timbul ,pada akhirnya dalam proses ini di ketahui apa tujuan yang akan di lakukan dalam penelitian. Pada pengumpulan data hasil nya di evaluasi kemudian di ambil kesimpulan nya. Disain Produk di lakukan peneliti menggunakan UML untuk mendapat kan alur yang jelas dari aplikasi yang di kembangkan dan membuat prototipe awal dari aplikasi menggunakan android studio dengan bahasa java. Validasi Desain di lakukan oleh pakar yang ahli dalam bidang pembuatan aplikasi berbasis android dan berpengalaman dalam proses pembuatannya dan di diskusikan apa kekurangannya dengan anggota peneliti yang nanti akan di perbaiki kekurangannya. Ujicoba pemakaian , pada proses di sini di lakukan ujicoba terbatas pada aplikasi apakah ada bug atau error yang dimiliki. Revisi produk adalah tahap yang di lakukan jika pada ujicoba pemakaian di peroleh kekurangan, pada tahap ini di lakukan oleh ketua peneliti berdasarkan inputan ujicoba pemakaian. Uji coba produk di lakukan di lokasi penelitian dengan subjek adalah guru mata pelajaran seni tari dan anak-anak pengguna aplikasi tersebut dengan cara membagikan aplikasi melalui chat dan meminta anak-anak menggunakan aplikasinya kemudian ketua peneliti dan anggota peneliti akan melakukan wawancara terhadap pengguna dan uji adaptabilitas dan efektifitas dari produk Revisi disain adalah tahap yang dilakukan dari inputan data ujicoba produk ketika terjadi kesalahan atau kekurangan pada tahap ujicoba di lapangan, pada proses ini Implementasi di lokasi adalah tahapan di mana aplikasi dapat di gunakan secara nyata pada proses pembelajaran karena produk sudah di nyatakan layak oleh team validasi pakar dan team validasi dari lokasi dalam hal ini guru sekolah dasar. Pada tahap ini peneliti juga melakukan analisa terhadap produk penelitian dan mengolah data penelitian untuk di dapat hipotesa penelitian nya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tabel

Pada sistem ini terdapat usece diagram sebagai berikut



Gambar 2. Use Case Sistem yang di kembangkan

Pada gambar 2 terlihat siswa dapat mengakses aplikasi setelah melihat intro slider dimana di dalamnya terdapat informasi mengenai apa yang dapat di lakukan di dalam aplikasi dan kegunaan aplikasi , kemudian akan tampil menu jenis-jenis tarian yang di dalamnya akan terdapat detail penjelasan mengenai tarian tersebut , dan akan ada tombol yang akan meneruskan ke tampilan video tarian yang ini membedakan dengan penggunaan buku sebagai bahan pembelajaran.

Pada sistem yang di kembangkan terdapat beberapa tampilan yang memiliki informasi pendidikan seperti pada gambar 3 di bawah ini yang merupakan tampilan menu jenis tarian



Gambar 3. Gambar Introslider

Dari gambar 3 di dalam introslider ini terdapat informasi penjelasan mengenai fungsi dan kegunaan dari aplikasi yang di kembangkan . Introslider ini di harapkan membantu siswa memahami kegunaan dari aplikasi .Di dalam Menu intro slider sendiri terdapat 3 buah halaman muka yang semuanya berisi informasi yang di harapkan dapat membantu siswa lebih jelas menggunakan aplikasi ini



Gambar 4. Menu Utama

Dalam Gambar 4 terdapat form pencarian tarian dan list view dari jenis tarian yang ada, di dalam info data tarian ini terdapat gambar tarian dan penjelasan singkat mengenai tarian. Di dalam halaman ini berupa scroll ke bawah yang berisi banyak tarian yang ada dalam aplikasi, akan tetapi bisa dilakukan pencarian juga melalui menu pencarian.



Gambaran 5. Detail Tarian

Pada gambar 5 terdapat penjelasan tentang tarian, sejarahnya, dan asal usul serta penggunaan tarian ini biasa digunakan pada saat dan momen tertentu. Sedangkan untuk lebih memahami gerakan dan jenis tarian yang dipakai siswa bisa menekan tombol tonton video yang akan menampilkan video gerakan tarian.



Gambar 6. Video Seni Tari

Pada Gambar 6. Terlihat gambar video gerakan seni tari yang bisa di amati oleh siswa tentang gerakan seni tari , karena belajar seni tari menggunakan buku tidak ada gambaran seni tari nya.



Gambar 7. Diagram siswa yang suka belajar dengan Handphone

Dari gambar 7 terlihat 86 siswa yang menjadi responden terhadap aplikasi yang di buat 66,3% mengatakan suka menggunakan handphone untuk belajar dengan berbagai alasan , antara lain nya adalah handphone selalu di bawa siswa sehingga ketika ingin belajar bisa langsung dilakukan, adalagi yang mengatakan lebih enak karena modern , dan lain sebagainya dengan berbagai alasan. Sedangkan 23,3% mengatakan lebih menyukai buku untuk belajar , sisa nya sebanyak 10,5% tidak tau ingin menjawab apa atau mengkosongin jawaban nya.



Gambar 8. Diagram apakah siswa memahami isi yang terdapat pada aplikasi

Pada gambar 8 sebanyak 72,1% siswa memahami isi yang terdapat pada aplikasi karena berupa tulisan yang jelas ataupun berupa video , dengan banyak warna dan model pembelajaran yang berbeda menarik mereka untuk lebih memahami, tetapi 11,6 % tidak memahami karena memilih lebih suka di jelaskan oleh guru tentang pembelajarannya sedangkan 16,3 % mengkosongin jawaban atau menjawab tidak tahu.



Gambar 9. Diagram Siswa Mampu menirukan Gerakan Tari

Pada gambar 9 terlihat jawaban sebanyak 54,7% siswa mengalami kesulitan sehingga menjawab tidak bisa, mereka lebih memilih pembelajaran seni tari dengan ada nya guru yang mengajarkan gerakan secara langsung daripada menggunakan handphone karena di rasa lebih susah. Sedangkan 26,7% menjawab bisa menirukan dan sisa nya 18,6% menjawab tidak tahu. Akan tetapi di masa covid 19 yang memaksa siswa hanya belajar di rumah di perlukan alat bantu yang bisa mengakomodasi pengetahuan , jika hanya menggunakan buku mungkin susah tetapi dengan menggunakan video mungkin lebih mudah akan tetapi harus di buat video yang benar-benar untuk pembelajaran dan jika bisa menggunakan zoom yang di sertai contoh tarian nya . Akan tetapi hal ini di perlukan banyak orang untuk membantu pembelajaran nya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari data yang terpapar pada gambar 9 sangat jelas bahwa pembelajaran kusus nya yang menyangkut gerakan seperti seni tari dan olah raga akan sangat susah jika hanya menggunakan handphone saja sebagai media pembelajaran, jadi di masa covid ini akan sangat kesulitan sekali jika guru olah raga dan seni tari untuk membuat pembelajaran digital dengan handphone sebagai sumber utama pembelajaran, akan tetapi jika sebagai sumber pembelajaran tambahan akan sangat membantu karena terlihat pada gambar 7 siswa lebih menyukai belajar dengan handphone daripada menggunakan buku dan pada gambar 8. Terlihat banyak siswa yang lebih mengerti isi pembelajaran tulisan di aplikasi daripada di buku.

Dapat di simpulkan bahwa metode pembelajaran seni tari di masa covid 19 dengan menggunakan handphone akan bisa terlaksana hanya pada bagian teori dan pengetahuan umum nya saja, untuk pengetahuan menirukan tarian nya akan sangat susah di lakukan jika pembelajaran hanya berdasarkan media pembelajaran handphone saja

Ucapan Terima Kasih

Jika perlu berterima kasih kepada pihak tertentu, misalnya sponsor penelitian, nyatakan dengan jelas dan singkat, hindari pernyataan terima kasih yang berbunga-bunga.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. K. Adzan, B. Pamungkas, and et al. Juwita, "Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android," *J. IKRA-ITH Hum.*, vol. 5, no. 1, pp. 93–102, 2021.
- [2] Saripuddin, A. Haris, and Nurhadi, "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Multimedia Pada Smp Db 1 Kota Jambi," *J. Ilm. Media Process.*, vol. 9, no. 1, pp. 44–53, 2014.
- [3] H. A, "Learning Application for Introduction of Javanese Gamelan Musical Instruments Based on Android Platform," *Jurnnal Tek. Inform.*, vol. 17, no. 1, pp. 581–588, 2022.
- [4] G. Lauren, J. Margonda, R. Depok, and K. Kunci, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android," *J. Ilm. KOMPUTASI*, vol. 12, no. 2, pp. 1–10, 2013.
- [5] E. Kusumastuti, "Penerapan Model Pembelajaran Seni Tari Terpadu Pada Siswa Sekolah Dasar," *Mimb. Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 7–16, 2014, doi: 10.17509/mimbar-sd.v1i1.858.
- [6] L. Hakim, S. Hadi, and E. Y. Nugraheni, "Pengembangan Media Mobile Learning Seni Budaya Berbasis Android," *Pelataran Seni*, vol. 6, no. 2, p. 122, 2021, doi: 10.20527/jps.v6i2.11585.
- [7] U. P. Indonesia and A. P. K. Konvensional, "Inovasi Pembelajaran Kacapi Tembang Melalui Penerapan Sistem Notasi," pp. 1–12.
- [8] W. Widiatry, "Perancangan Media Pembelajaran Tari Tradisional Kalimantan Tengah Berbasis Android," *J. Teknol. Inf.*, vol. 13, no. 2, pp. 70–78, 2019, doi: 10.47111/jti.v13i2.257.
- [9] A. Nurharini, S. Sumilah, A. Estiastuti, and S. Susilaningsih, "Inovasi Media Pembelajaran Tari Semarang Berbasis Android Meningkatkan Kesadaran Budaya Lokal," in *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 2021, pp. 1–4.
- [10] Tuti Andriani, "SISTEM PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI," *J. Sos. Budaya*, vol. 12, no. 1, 2015.
- [11] S. L. Waty, "Implementasi Aplikasi Pengenalan Budaya Indonesia berbasis Android," *Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 3, pp. 137–141, 2016.
- [12] Widiastuti Dian Ni Made, "Inovasi Aplikasi Media Pembelajaran Tari Bali Berbasis Android," *Mudra J. Seni Budaya*, vol. 33, no. 2, pp. 287–295, 2018.
- [13] N. Apriani, A. Paramita, and S. D. Handayani, "PERANCANGAN APLIKASI M-LEARNING SENI

- BUDAYA DAN KETERAMPILAN KELAS 5 BERBASIS ANDROID,” *JRAMI (Jurnal Ris. dan Apl. Mhs. Inform.*, vol. 01, no. 01, pp. 81–86, 2020.
- [14] H. Komalasari, A. Budiman, J. Masunah, and A. Sunaryo, “Desain Multimedia Pembelajaran Tari Rakyat Berbasis Android Sebagai Self Directed Learning Mahasiswa Dalam Perkuliahan,” *Mudra J. Seni Budaya*, vol. 36, no. 1, pp. 96–105, 2021, doi: 10.31091/mudra.v36i1.1260.
- [15] D. Sasmoko and H. Kusumo, “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-TEMBANG BERBASIS ANDROID UNTUK BERBAGI ILMU TEMBANG MACAPAT,” *J. Teknol. Inf. Komun.*, vol. 10, no. 2, pp. 23–28, 2019.