

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN TARI *LENGGOK MAK INANG* MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *E-LEARNING*

Ronni Lirahman¹, Yusnizar Heniwaty²

Program Studi Pendidikan Tari, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan
Jalan Willem Iskandar pasar V, Medan Estate, Sumatera Utara, Indonesia Kode Pos: 20221
Email: ¹ bangronn13@gmail.com, ² yusnizarheni@yahoo.com

ABSTRACT

This research produced a product of the development of Lenggok Mak Inang dance learning through interactive multimedia which included appreciation learning material (Basic Competence 3) and expression (Basic Competence 4) in class X of SMK / SMA. The appreciation material contains the definition of dance, accompaniment music, clothing, patterns, while the expression material contains terms, variety and arrangement of motion in the Lenggok Mak Inang dance. From the test media experts got a score of 4,42 (Very Good), media experts got a score of 4 (Good), user trials which included an initial field trial of 4,08 (Good), main field trial 4,22 (Very Good) and an operational field trial of 4,53 (Very Good). The results obtained indicate that the development of interactive multimedia learning Lenggok Mak Inang dance is very feasible to use or be used as a learning media for dance.

Keywords: *Interactive Multimedia, E-Learning, Lenggok Mak Inang Dance.*

ABSTRAK

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan pembelajaran tari *Lenggok Mak Inang* melalui multimedia interaktif yang didalamnya terdapat materi pembelajaran apresiasi (Kompetensi Dasar 3) dan ekspresi (Kompetensi Dasar 4) kelas X SMK/SMA. Materi apresiasi berisikan definisi tari, musik pengiring, busana, pola/ garis, sedangkan materi ekspresi berisikan istilah, ragam dan susunan gerak pada tari *Lenggok Mak Inang*. Dari uji ahli media mendapatkan skor 4,42 (Sangat Baik), ahli media mendapatkan skor 4 (Baik), uji coba pengguna yang meliputi uji coba lapangan awal 4,08 (Baik), uji coba lapangan utama 4,22 (Sangat Baik) dan uji coba lapangan operasional 4,53 (Sangat Baik). Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tari *Lenggok Mak Inang* ini Sangat Layak digunakan atau dijadikan media pembelajaran tari.

Kata kunci: *Multimedia Interaktif, E-Learning, Tari Lenggok Mak Inang.*

I. PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) dikatakan bahwa : “Pendidikan adalah

usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa keberhasilan pendidikan itu dapat dilihat dari berkembangnya potensi diri peserta didik yang telah memiliki berbagai kemampuan. Pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Perkembangan yang terjadi dapat dilihat dari bermunculnya beragam strategi dan metode pembelajaran yang digunakan. Metode dan strategi baru yang digunakan juga menghadirkan media pembelajaran baru yang diharapkan dapat meningkatkan minat siswa-siswi untuk belajar. Namun tidak semua media pembelajaran yang dihadirkan berhasil menarik perhatian serta minat siswa/i dalam belajar. Dalam hal ini pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan sebagai bukti adanya perkembangan yang terjadi dalam dunia pendidikan di Indonesia.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat juga menjadikan alasan munculnya berbagai media pembelajaran. Perkembangan teknologi dan komunikasi sekarang ini, telah menghadirkan komputer sebagai media pembelajaran. Daryanto (2014:19) menyatakan bahwa siswa harus dapat menguasai komputer dengan bantuan

guru atau siapapun, sebab mendapat pelajaran dengan dukungan komputer atau tidak siswa tetap akan menghadapi tantangan dalam hidupnya menjadi pengguna komputer. Kutipan tersebut menyimpulkan bahwa betapa pentingnya penguasaan komputer sebagai wujud perkembangan teknologi.

Penggunaan media komputer dalam mendukung proses pembelajaran dikenal dengan sebutan *e-learning*. Di Indonesia, *e-learning* telah diterapkan diberbagai lembaga pendidikan formal maupun nonformal. Mulai dari jenjang pendidikan SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi. *E-learning* dipercaya mampu memberikan perubahan positif bagi dunia pendidikan di Indonesia. Melalui *e-learning* guru dapat dengan mudah menyampaikan materi pelajaran, sehingga murid juga semakin mudah menerima pelajaran.

Sehingga *E-learning* berhasil mengembangkan sistem mengajar guru-guru di Indonesia dengan berbagai media yang dihadirkan. Media komputer dan media terstruktur lain memiliki perbedaan yang sangat signifikan. Mengingat komputer memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan siswa. Hal ini yang menyebabkan pentingnya menggunakan media komputer karena keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan mempengaruhi motivasi siswa dan selain itu dengan

komputer siswa belajar dengan mandiri secara individual sehingga tidak terpengaruh oleh kebisingan atau pengalih perhatian yang lain. Berdasarkan masalah di atas penulis tertarik mengemas multimedia interaktif untuk mengatasi solusi yang terjadi dalam hal meningkatkan motivasi siswa/i dalam belajar.

Seni Tari merupakan salah satu cabang mata pelajaran seni budaya yang diberikan kepada siswa/i dilembaga pendidikan formal baik tingkat SD, SMP, maupun SMA. Mata pelajaran seni tari adalah salah satu pelajaran yang membutuhkan multimedia interaktif untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dalam mata pelajaran seni tari, siswa/i dituntut untuk mampu menguasai materi baik dari segi teori maupun praktik. Tapi pada kenyataannya di beberapa sekolah, salah satunya di lokasi penelitian SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Pada saat proses mata pelajaran seni budaya materi tari *Lenggok Mak Inang* media yang digunakan guru tidak cukup membantu siswa/i untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan tuntutan Kompetensi Dasar 3 dan Kompetensi Dasar 4. Media yang digunakan hanya berupa audio visual yang mana siswa hanya bisa mengamati, melihat dan mendengar. Dan media *audio visual* tersebut hanya berisikan bagaimana untuk melakukan gerak tari (Kompetensi Dasar 4)

namun tidak sampai mencakup pada konteks dari tarian itu sesuai dengan Kompetensi Dasar 3.

Penulis melihat perlu adanya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya materi tari *Lenggok Mak Inang*. Solusi yang peneliti tawarkan yaitu dengan mengembangkan pembelajaran materi tari *Lenggok Mak Inang* dalam bentuk multimedia interaktif. Dengan multimedia interaktif ini pembelajaran seni tari dapat tersaji dengan mudah, dan membantu guru-guru yang tidak memiliki latar belakang pendidikan seni tari, atau yang memiliki latar belakang pendidikan seni tari tapi sulit untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan mengaktifkan sikap belajar serta kemandirian siswa. Penggunaan multimedia interaktif juga dapat mengakomodasi perbedaan kemampuan penguasaan materi siswa, sehingga peneliti terdorong untuk melakukan penelitian “Pengembangan Pembelajaran Tari *Lenggok Mak Inang* melalui Multimedia Interaktif Berbasis *E-Learning* bagi siswa/i kelas X RPL di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.”

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori-teori di bawah ini sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian, teori-teori tersebut diantaranya :

1. Teori Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg *and* Gall sebagai tahapan pelaksanaannya, karena memiliki prosedur yang lebih terperinci namun sederhana. Teori ini terdiri dari 10 tahap pelaksanaan pengembangan, namun dalam penelitian ini hanya 9 tahapan yang dilakukan, karena hanya sampai pada menghasilkan produk tidak sampai produksi massal dan penerapan.

2. Teori Media Pembelajaran

Rusman (2012:162) menyatakan media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan masalah dan mengingatnya dalam waktu yang lama dibanding dengan penyampaian materi dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu. Dengan kata lain, media dapat mendukung proses pembelajaran. Penyampaian materi dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

3. Teori Multimedia Interaktif

Deni Darmawan (2012: 59-66) menyatakan bahwa ada empat model multimedia interaktif, yaitu : model *drills*, model tutorial, model simulasi, dan model *games*. Dari keempat model tersebut Penulis memilih untuk mengembangkan model tutorial sebagai multimedia interaktif dalam penelitian ini karena model tutorial dapat menyajikan materi seni tari dengan

menarik serta dapat memberikan latihan soal sebagai evaluasi hasil belajar siswa. Melalui multimedia interaktif model tutorial siswa juga diharapkan dapat belajar secara mandiri dengan bantuan komputer, sehingga siswa dapat mengeksplorasi materi sesuai keinginannya.

4. Teori Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*)

Rusman (2012: 293) menyatakan *e-learning* merupakan segala aktivitas belajar yang menggunakan teknologi elektronik. Dalam *e-learning* Gunadarma yang ditulis oleh Lukman dengan judul Dukungan Industri *Software* dalam Implementasi *E-Learning* menyatakan : *E-learning* adalah pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan/atau internet.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *e-learning* tidak hanya disajikan dalam bentuk *online*, namun *e-learning* juga dapat disajikan secara *offline*. Pada prinsipnya *e-learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan elektronika sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan penelitian ini, penulis akan menghasilkan produk multimedia interaktif yang akan disajikan secara *offline* dalam bentuk DVD.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau *educational research and development (R and D)*. Borg

and Gall (1983:772) menyatakan bahwa “*educational research and development (R and D) is a process used to develop and validate educational products*” artinya penelitian pengembangan sebagai proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Sugiyono (2011:407) menambahkan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan (Jalan Kolam No. 03 , Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang Prov. Sumatera Utara). Waktu penelitian dan proses penelitian akan dilaksanakan selama 2 bulan, setelah pelaksanaan seminar proposal pada tanggal 24 Agustus – 24 Oktober 2018.

Sugiyono (2010:117) mengatakan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, obyek/subjek yang mempunyai kuantitas & karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Maka populasi dalam penelitian ini adalah Seluruh siswa-siswi kelas X RPL di SMK Negeri 1 Percut Sei

Tuan. Sedangkan populasinya adalah sebagian dari populasi yaitu Siswa-siswi kelas X RPL 1.

Validasi Ahli dilakukan dalam 2 tahap yaitu (1) Validasi Ahli Media dilakukan untuk menilai kelayakan produk dari segi penyajian media. Penilaian, kritik, dan saran dari validator digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan multimedia interaktif. (2) Validasi Ahli Materi dilakukan untuk menilai kelayakan dari segi penyajian materi. Penilaian, kritik dan saran dari validator digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan multimedia interaktif. Penilaian dilakukan melalui angket instrumen uji kelayakan ahli materi seni tari dengan submateri tari *Lenggok Mak Inang*.

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui respon pengguna yaitu siswa tentang produk multimedia interaktif. Penilaian dari siswa digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan multimedia interaktif. Penilaian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu (1) *preliminary field testing* (uji coba awal), (2) *Main field testing* (uji coba lapangan awal), dan (3) *Operational field testing* (uji coba lapangan operasional).

Sugiyono (2011:199) menyatakan bahwa angket atau kuesioner adalah “teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat

pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.” Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket langsung dengan jawaban skala (*rating scale*). Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data untuk di analisa agar diperoleh hasil penelitian.

Instrumen penelitian pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan angket yang digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Angket ini terbagi dalam tiga kelompok besar, yaitu (1) instrumen uji kelayakan ahli media, (2) instrumen uji kelayakan ahli materi, dan (3) instrumen uji pengguna.

Dalam penelitian ini digunakan skala pengukuran *Likert* jenis *rating scale* dalam skala 5. *Rating Scale* adalah skala pengukuran yang fleksibel dan penulis dapat mengartikan setiap angka yang diberikan pada alternatif jawaban pada setiap item instrumen. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain:

1. Mengumpulkan data mentah,
2. Pemberian skor dengan ketentuan seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel Pedoman Pemberian Skor

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang

Skor	Keterangan
1	Sangat Kurang

3. Skor yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Dari standar nilai yang telah ditentukan dapat diketahui penilaian terhadap produk yang dibuat. Standar Penilaian kelayakan adalah sebagai berikut:

Tabel kategori kelayakan uji coba

Nilai	Nilai Skor	Rerata Skor	Kategori
A	$X > X_i + 1,80 S_{Bi}$	$>4,2$	Sangat baik
B	$X_i + 0,60 S_{Bi} < X = X_i + 1,80 S_{Bi}$	$>3,4 - 4,2$	Baik
C	$X_i 0,60 S_{Bi} < X = X_i + 0,60 S_{Bi}$	$>2,6 - 3,4$	Cukup
D	$X_i \square 1,80 S_{Bi} < X = X_i \square 0,60 S_{Bi}$	$>1,8 - 2,6$	Kurang
E	$X = X_i \square 1,80 S_{Bi}$	$=1,8$	Sangat Kurang

Sumber: Eko Putro Wiyoko S. (2010: 238)

Ketentuan :

Rerata skor ideal (X_i) = (skor maksimal ideal + skor minimal ideal).

Simpangan baku skor ideal (S_{Bi}) = (skor maksimal ideal – skor minimalideal)

X ideal = Skor empiris.

4. Pencarian skor rerata atau *mean* penilaian terhadap produk dapat diperoleh melalui rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

X = Skor rata rata

$\sum X$ = Jumlah skor

n = Jumlah responden

Multimedia interaktif yang dikembangkan peneliti dikategorikan layak apabila mendapat skor rata-rata minimal baik untuk masing-masing komponen penilaian. Komponen penilaian yang dimaksud adalah angket uji kelayakan ahli media, angket uji kelayakan ahli materi, dan angket uji kelayakan pengguna.

II. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan produk dilakukan dengan 9 tahap pelaksanaan menurut teori model pengembangan Borg and Gall (1983). Tahapan-tahapan tersebut adalah tahap pengumpulan informasi yang dilakukan pada 13 – 15 Maret 2018, ditemukan beberapa masalah yang kemudian ditarik kesimpulan bahwasanya dibutuhkan adanya media pembelajaran baru yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan sesuai dengan kebutuhan siswa/i kelas X RPL di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Tahap selanjutnya adalah melakukan pengembangan produk multimedia dengan menggunakan *software* utama yaitu *Adobe Flash Professional* dan dibantu dengan beberapa *software* yang

digunakan untuk melengkapi kebutuhan pengembangan produk. Pengembangan produk dilakukan terhitung mulai tanggal 11 Oktober 2018 dan selesai pada tanggal 31 Oktober 2018. Setelah pengerjaan pengembangan produk selesai, maka kemudian dilakukan uji kelayakan atau validasi ahli media dan materi. Uji kelayakan ahli media dan materi dilakukan menggunakan angket dengan sistem penilaian menggunakan bobot nilai pada setiap indikatornya. Validasi media dilakukan oleh 2 (dua) orang validator yaitu Russel S.Sn., M.Sn dan Raden Burhan Surya Nata Diningrat, S.Pd., M.Ds. Validasi pada setiap validator dilakukan dalam satu kali pengujian dikarenakan menurut kedua validator bahwasanya multimedia interaktif sudah cukup baik namun ada beberapa bagian yang harus diperbaik. Berdasarkan angket yang diisi oleh kedua validator didapatkan hasil terhadap multimedia dengan penilaian skor rata-rata validator pertama 4,29 dan validator kedua 4,54. Maka hasil atau skor akhir untuk validasi ahli media adalah 4,42. Sesuai dengan teknik analisis data hasil yang didapatkan dari kedua validator tergolong kepada kategori kualitas “**Sangat Baik**” sehingga layak diuji coba lapangan. Berikut contoh perbaikan yang dilakukan :



Gambar tampilan sebelum revisi



Gambar tampilan setelah revisi

Validasi materi dilakukan oleh 2 (orang) validator yaitu Dr. Tuti Rahayu, Dra. M.Si dan Farida Hanum, S.Pd. Uji kelayakan materi dilakukan sebanyak satu kali karena materi yang disajikan tidak banyak kesalahan, hanya memperbaiki satu bagian yang perlu diberi penjelasan lebih. Hasil validasi dari kedua validator didapatkan skor rata-rata validator pertama 4,3 dengan kesimpulan kategori kualitas produk “**Sangat Baik**” dan skor rata-rata validator kedua 3,7 dengan kesimpulan kategori kualitas produk “**Baik**”. Maka hasil atau skor akhir untuk validasi ahli materi adalah 4. Berikut contoh perbaikan dari validasi ahli media.



Gambar Tampilan menu busana tari sebelum revisi



Gambar Tampilan menu busana tari setelah revisi

Setelah dilakukan uji kelayakan oleh ahli media dan materi selanjutnya multimedia dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang tertulis dalam angket uji ahli media dan materi.

Tahap berikutnya adalah uji coba lapangan yang dilakukan dalam 3 tahapan yaitu uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba operasional. Dari ketiga ujia coba pengguna hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa multimedia ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran seni budaya khususnya seni tari.

Tahap akhir dari pengembangan produk ini adalah mengemas multimedia interaktif kedalam kepingan DVD. Tahap akhir pengembangan produk juga

dilakukan mencetak sampul DVD dan label DVD.

III. PENUTUP

Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini adalah berupa DVD Interaktif yang berisikan aplikasi multimedia interaktif tari *Lenggok Mak Inang* Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif untuk pembelajaran tari *Lenggok Mak Inang* untuk siswa/i kelas X RPL di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan layak untuk digunakan setelah melakukan beberapa tahap uji coba kelayakan. Kelayakan ini diperoleh melalui tahap uji coba di bawah ini :

1. Uji validasi ahli media mendapatkan skor 4,42 dengan kategori kualitas produk "**Sangat Baik**".
2. Uji validasi ahli materi mendapatkan skor 4 dengan kategori kualitas produk "**Baik**".
3. Uji coba kelayakan pengguna yang meliputi uji coba lapangan awal mendapatkan skor 4,08 (**Baik**), uji coba lapangan utama mendapatkan skor 4,22 (**Sangat Baik**) dan uji coba lapangan operasional 4,53 (**Sangat Baik**).

Saran

Saran yang dapat penulis berikan untuk hasil penelitian ini adalah :

1. Multimedia interaktif ini dapat digunakan untuk sekolah-sekolah yang membutuhkan media pembelajaran mata pelajaran seni budaya untuk kelas X namun ketersediaan fasilitas komputer sangat diharuskan untuk menjalankan multimedia ini.
2. Untuk penelitian selanjutnya, perlu adanya pengembangan dengan memanfaatkan jaringan internet yang disajikan dalam bentuk multimedia seperti ini.
3. Pengembangan multimedia ini sangat diperlukan saat ini, maka dari itu perlunya ada pengembangan multimedia untuk penelitian selanjutnya dengan materi yang berbeda.
4. Untuk melihat keberhasilan multimedia ini perlu adanya penelitian lanjutan seperti penerapan multimedia ini di sekolah-sekolah yang membutuhkannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, walter; Longmann.R; & Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introducing (4th)*. New York & London
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media

Deni Darmawan. 2012. *Inovasi Pendidikan*.
Bandung : PT Remaha Rosdakary

Ega Rima Wati. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kata pena

Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Bisnis*.
Bandung : Alfabeta

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta