

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bentuk permasalahan yang sering dihadapi selama proses pembelajaran pada era digital, dipengaruhi oleh berbagai penyebab. Salah satunya dapat dipengaruhi dari kurangnya pemanfaatan dan penguasaan terhadap media pembelajaran, yang secara hakikatnya mampu untuk mendorong kemampuan perkembangan kecepatan berpikir (Wijaya & Ariana, 2021: 470). Tanpa disadari bahwa bentuk pembelajaran yang ideal di era digital saat ini, pada prosesnya dinilai perlu didukung oleh media pembelajaran yang tepat sebagai komponen penting untuk menunjang dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran. Pentingnya peran media pada kegiatan pembelajaran, berfungsi sebagai prantara untuk meningkatkan efektivitas ketika menyalurkan sebuah informasi/pesan dalam proses belajar mengajar (Pribadi, 2017: 15). Media pembelajaran secara khusus sangat berperan dalam proses memberikan sebuah pengalaman belajar yang lebih konkret untuk mengatasi keterbatasan terhadap daya indra pada kemampuan pemahaman ketika mempelajari sesuatu (Handayani, 2014: 83). Terutama yang secara kebetulan dalam kondisi pandemi *covid-19*, penerapan media di dalam pembelajaran daring diharapkan dapat membantu ketercapaian hasil belajar secara optimal.

Berkaitan pada kondisi pandemi tersebut dengan merujuk pada surat edaran yang secara resmi disampaikan oleh lembaga kampus Universitas Negeri Jakarta nomor 12/UN39/SE/2020 serta mengacu pada kebijakan Peraturan Pemerintah (PP) nomor 21 tahun 2020. Surat yang dikeluarkan (Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Universitas Negeri Jakarta, 2020) tersebut menginformasikan bahwa

“khususnya kepada mahasiswa, dosen, serta tenaga kependidikan lainnya tentang perpanjangan masa pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), *Work From Home* (WFH), dan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) pada kondisi pandemi yang masih berlangsung ditahun tersebut hingga bahkan sampai saat ditahun 2022”.

Penetapan keputusan tersebut memberi dampak terhadap kondisi selama pandemi *covid-19*, yang tidak menutup kemungkinan telah banyak menimbulkan berbagai fenomena negatif dan perubahan sistem pada setiap sektor kehidupan manusia. Gambaran dari fenomena tersebut memberikan sebuah penegasan bahwa dengan ditetapkannya kebijakan itu, dapat menyebabkan perubahan besar pada beberapa sektor seperti ekonomi, sosial, kesehatan, maupun khususnya dibidang teknologi, dan pendidikan sekalipun (Salsabila, at. al., 2020: 189).

Melihat pada kebijakan tersebut bahwa pelaksanaan pembelajaran secara daring, bukan hanya sebagai sebuah solusi untuk mengatasi pembelajaran di masa pandemi. Kegiatan belajar yang dilaksanakan secara daring tersebut pada akhirnya juga menjadi sebuah kebutuhan dalam pembelajaran saat ini, dan bahkan masih tetap dapat menjadi pilihan apabila kondisi pandemi sudah selesai. Pelaksanaan pembelajaran secara daring yang dalam konteks ini masih dialami oleh mahasiswa dan dosen, dituntut

untuk mampu memiliki kemampuan literasi informasi serta literasi teknologi yang jauh lebih baik.

Kemampuan literasi informasi dapat menjadi sebuah keterampilan untuk mahasiswa dalam mencari berbagai bentuk informasi yang dibutuhkan, mengorganisasi gudang pustaka, membiasakan dengan berbagai sumber daya yang tersedia, dan memberikan pengetahuan dalam pencarian informasi. Menurut Catts & Lau dalam (Fatmawati & Safitri, 2020: 215) bentuk literasi informasi tersebut bertujuan untuk memberikan keterampilan dalam mengakses serta memperoleh informasi, mendorong dalam pengambilan keputusan yang dibutuhkan, dan bertanggung jawab. Sementara dari tujuan tersebut menurut Adam dalam (Fatmawati & Safitri, 2020: 216) bermanfaat untuk pengambilan keputusan, menjadikan individu pembelajar, dan menemukan sebuah pengetahuan yang baru.

Bentuk literasi informasi tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal baik oleh dosen ataupun mahasiswa, apabila didukung dengan kemampuan dalam literasi teknologi. Bentuk literasi teknologi itu sendiri memiliki keterlibatan terhadap ilmu pengetahuan untuk mencari pemecahan masalah serta perluasan kemampuan dalam penggunaan, pengaturan, pemahaman, dan penilaian inovasi (Fatmawati & Safitri, 2020: 216). Oleh sebab itu untuk kegiatan belajar ke depannya baik yang dilaksanakan secara daring ataupun tidak, dosen serta mahasiswa diharuskan dapat memanfaatkan perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dengan bijak dan terampil khususnya dalam kegiatan pembelajaran tari.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada aktivitas pembelajaran tari di Program Studi Pendidikan Tari, sudah terbiasa dalam memanfaatkan TIK sebagai sumber belajarnya. Terutama media pembelajaran yang berbasis sistem secara *online* seperti *zoom meeting*, *google classroom*, dan masih banyak lainnya telah sering digunakan untuk pembelajaran tari. Kelebihan dari penggunaan media tersebut terhadap pembelajaran tari khususnya dalam kondisi pandemi diantaranya dapat membangun suasana mirip seperti di kelas, mampu mempresentasikan contoh gerak tari secara virtual dalam waktu bersamaan, dan efisiensi serta efektivitas pembelajaran lebih mudah untuk dikontrol. Dibalik itu adapun kekurangan yang dimiliki diantaranya seperti kualitas pembelajarannya menjadi bergantung pada kekuatan jaringan internet, pengeluaran biaya jauh lebih besar dalam pelaksanaan pembelajaran, dan kualitas hasil pembelajaran tari tidak seoptimal dari yang diharapkan karena banyaknya berbagai bentuk keterbatasan.

Pembelajaran praktik khususnya pada mata kuliah Tari Betawi masih dilaksanakan secara daring. Kegiatan belajarnya terutama pada materi praktik tari Topeng Tunggal Betawi, media yang digunakan sebagai sumber materi untuk belajar hanya berupa video pembelajaran tari. Media pembelajaran tersebut memang memiliki kelebihan dalam penyajian materi praktik tari menjadi jauh lebih menarik dan jelas, efisien, serta mudah untuk dikontrol. Sementara itu interaksi pembelajaran yang pasif dan sedikitnya bentuk umpan balik menjadi beberapa kekurangannya.

Jenis materi tersebut menjadi perhatian dalam penelitian, karena materinya yang bersifat wajib disemester awal serta terutama tari Topeng Tunggal Betawi ini

merupakan sebuah tarian yang dikategorikan pada tingkat keterampilan mahir dan bahkan sudah dinyatakan sebagai warisan budaya yang hampir punah. Pernyataan tersebut diperkuat oleh fakta yang disampaikan Suku Dinas Kebudayaan dan Permuseuman dalam (Kiftiawati, 2020: 43) bahwa

“kesenian Topeng Betawi saat ini sudah tercatat sebagai salah satu jenis tari klasik yang sudah digolongkan ke dalam warisan kebudayaan bahkan dinilai hampir punah karena kurangnya sikap kepedulian dari masyarakat dan remajanya dalam *merevitalisasi* kebudayaan tersebut sehingga dikhawatirkan kelestariannya akan semakin hilang”.

Melihat pada kondisi pembelajaran tari Topeng Tunggal Betawi, yang secara ideal dinilai masih kurang. Pembelajaran daring yang selama ini dilaksanakan belum dapat membantu dosen dalam memperhatikan gaya belajar mahasiswa yang berbeda-beda. Terutama memperhatikan gaya belajar mahasiswa semester awal.

Gaya belajar mahasiswa semester awal perlu diperhatikan, karena mereka masih baru dan dalam masa transisi. Mahasiswa tersebut sedang menyesuaikan dengan sistem pembelajaran di Perguruan Tinggi, sehingga strategi, metode, media pembelajaran seharusnya dipilih dan disesuaikan dengan gaya belajar mahasiswa.

Tujuannya supaya memudahkan mahasiswa dalam belajar. Pernyataan tersebut didukung oleh fakta yang dinyatakan Musrofi dalam (Papilaya & Huliselan, 2016:

56–63) bahwa

“hanya 30% mahasiswa yang berhasil mengikuti pembelajaran di kelas karena mereka mempunyai gaya belajar yang sesuai dengan penerapan gaya mengajar dosen di dalam kelas. Sisanya sebanyak 70% mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran di kelas karena mereka memiliki gaya belajar lain yang tidak sesuai dengan penerapan gaya mengajar di dalam kelas, artinya 70% gaya mahasiswa tidak terakomodasi oleh gaya mengajar dosen dalam pembelajaran”.

Mahasiswa disemester awal masih membutuhkan pengarahan melalui strategi dan media pembelajaran yang tepat. Khususnya pada mata kuliah Tari Betawi yang materi tarinya tentang pengetahuan dan praktik tari Topeng Tunggal. Banyak mahasiswa baru yang mengalami masalah kesulitan belajar tari Topeng Tunggal Betawi, terutama pada mahasiswa yang belum pernah belajar tarian tersebut. Melihat dari pengalaman serta permasalahan yang terkait dengan hal ini, dalam wawancaranya (Osdri, 2022) sependapat dan mengungkapkan bahwa

“sebagian besar mahasiswa disemester awal memang teramati merasakan kesulitan dalam proses pemahaman teknik gerak dengan menggunakan media yang ada terutama pada materi tari Topeng Tunggal Betawi, karena dosen terkadang kurang tanggap merespon apabila terdapat beberapa teknik gerak yang salah pada saat dipraktikan oleh mahasiswanya sehingga rata-rata hasil yang diperoleh mahasiswa menjadi tidak optimal secara alami dan menyeluruh”.

Berdasarkan gambaran dari kondisi di dalam pembelajaran tari Topeng Tunggal Betawi serta didukung juga dengan studi awal yang dilakukan terkait analisis kebutuhan. Data menunjukkan bahwa “media/sumber belajar yang digunakan mahasiswa saat ini, dinilai kurang mampu meningkatkan keaktifan, interaktivitas, dan motivasi belajar yang lebih baik secara signifikan” (Asmoro, 2022). Diperlukan solusi untuk mengatasi persoalan tersebut, karena media yang digunakan saat ini hanya berupa media pembelajaran audiovisual (video). Media yang digunakan di dalam kegiatan pembelajaran tersebut, dinilai kurang mampu digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran pengetahuan dan praktik tari dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dalam penelitian ini berfokus pada jenis multimedia interaktif.

Pada dasarnya pengembangan jenis multimedia interaktif sudah dilakukan dan dikenalkan sejak tahun 2013, dengan hasil produk pengembangannya pada masa itu yang masih semacam *Compact Disc* (CD), video, atau program PC. Berkembangnya pengetahuan tentang multimedia interaktif, semakin menghadirkan gagasan pengembangan yang lebih kreatif dan meluas disetiap bidang salah satunya pada seni tari.

Pada beberapa tahun belakangan ini terdapat salah satu pengembangan multimedia interaktif yang menjadi referensi dalam penelitian pengembangan untuk pembelajaran seni tari, yaitu produk sejenis yang dikembangkan oleh (Wijaya & Ariana, 2021: 469) sebagai media pembelajaran untuk praktik tari Guna Widya Dharma Raksaka. Produk tersebut berupa program yang dapat dioperasikan dengan perangkat komputer. Berdasarkan referensi tersebut, memberikan dorongan gagasan kreatif dalam penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang berupa video pembelajaran tari menjadi sebuah aplikasi multimedia interaktif berbasis android dengan mengkombinasikan nuansa *game* di dalamnya sebagai wujud kebaruan.

Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini ditujukan untuk membantu mahasiswa dalam pengetahuan dan keterampilannya pada proses pembelajaran tari Topeng Tunggal Betawi. Produk yang dikembangkan tersebut dinamakan media D-Molecap (*Dance Move Learning Application*). Media tersebut dirancang untuk dapat memvisualisasikan materi praktik antara objek gambar, video, dan animasi yang dilengkapi dengan deskripsi sesuai dengan tujuan pembelajarannya.

Dipilihnya sistem android untuk aplikasi dalam pengembangan produk penelitian, karena diperkuat data yang menyebutkan bahwa posisi Indonesia saat ini sebagai negara dengan pengguna aktif *smartphone* android terbesar ke-4 di Dunia setelah Cina, India, dan Amerika. Data tersebut disampaikan oleh Ahmad M. Ramli selaku Direktorat Jenderal Penyelenggaraan Pos dan Informatika dalam (Hanum, 2021) yang menegaskan bahwa “banyaknya jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia pada tahun 2021 sudah mencapai 167 juta orang atau 89% dari total penduduk di Indonesia dan terus meningkat setiap tahunnya”. Banyaknya pengguna yang memanfaatkan *smartphone* di Indonesia dan kondisi pembelajaran yang saat ini juga masih dilaksanakan secara daring akibat terdampak dari pandemi *covid-19*, menjadi faktor utama android ini digunakan. Harapannya adalah aplikasi yang dikembangkan pada penelitian ini, dapat efektif dan efisien untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dalam menambah daya tarik baru pada pengalaman belajar mahasiswa.

Penelitian ini menerapkan prosedur R&D (*Research and Development*). Model pengembangannya mengadaptasi dari 5 tahapan ADDIE (Branch, 2009: 2). Berdasarkan tahap pengembangan tersebut yang menjadi titik fokus akhir penelitian ini adalah uji kelayakan, yaitu pada tahap validasi ahli dan uji coba lapangan kepada mahasiswa dalam kelompok kecil untuk mengetahui efektivitas produk dalam pembelajaran. Besar harapan dengan penyediaan multimedia berbasis android yang bernama D-Moleap ini, sebagai media pembelajaran tari Topeng Tunggal Betawi dapat lebih efektif, menarik, dan mudah untuk diakses oleh mahasiswa serta dosen.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis android dengan nama D-Moleap (*Dance Move Learning Application*) untuk mahasiswa pada pembelajaran tari Topeng Tunggal Betawi di Program Studi Pendidikan Tari Universitas Negeri Jakarta?
2. Bagaimana kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis android dengan nama D-Moleap (*Dance Move Learning Application*) yang digunakan mahasiswa pada pembelajaran tari Topeng Tunggal Betawi di Program Studi Pendidikan Tari Universitas Negeri Jakarta?

C. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini diantaranya, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan pengetahuan dan wawasan kepada pembaca tentang pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis android khusus untuk pembelajaran tari di Perguruan Tinggi.
 - b. Menjadi bahan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya tentang pengembangan media pembelajaran yang berupa multimedia interaktif berbasis android khusus untuk pembelajaran tari di Perguruan Tinggi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti/Penulis

Memberikan wawasan dan pengalaman langsung tentang cara mengembangkan media pembelajaran khusus untuk pembelajaran tari melalui metode R&D (*Research & Development*) dengan menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE.

b. Bagi Dosen

1) Membantu penyediaan sumber belajar yang telah teruji, untuk pembelajaran praktik tari yang dilaksanakan secara daring khususnya dalam materi tari Topeng Tunggal Betawi.

2) Media D-Moleap (*Dance Move Learning Application*) dapat membantu tugas dosen dalam melaksanakan proses pembelajaran praktik tari khususnya pada materi tari Topeng Tunggal Betawi yang dilaksanakan secara daring dengan jelas dan terperinci.

c. Bagi Mahasiswa

1) Media D-Moleap (*Dance Move Learning Application*) dapat memberikan pengalaman baru, khususnya kepada mahasiswa di semester awal pada proses pembelajaran praktik tari yang dilaksanakan secara daring dalam materi tari Topeng Tunggal Betawi.

2) Media D-Moleap (*Dance Move Learning Application*) dapat membantu pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam proses pembelajaran praktik tari khususnya pada materi tari

Topeng Tunggal Betawi yang dilaksanakan secara daring dengan jelas dan terperinci.

3) Media D-Moleap (*Dance Move Learning Application*) dapat membantu pembentukan karakter mahasiswa baru dalam menyesuaikan pola belajar mandiri diperkuliahan yang dilaksanakan secara daring baik melalui bentuk interaksi *sinkronus* ataupun *asinkronus*.

d. Bagi Program Studi Pendidikan Tari

1) Model penelitiannya dapat dijadikan sebagai acuan/refrensi oleh mahasiswa di Program Studi Pendidikan Tari yang ingin melakukan bentuk penelitian R&D (*Research & Development*).

D. Spesifikasi Produk Penelitian

Pengembangan media pembelajaran yang menghasilkan sebuah multimedia interaktif, rincian spesifikasi produknya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan, berupa *software* dalam bentuk aplikasi multimedia interaktif berbasis sistem android yang dapat dioperasikan pada *smartphone* mahasiswa ataupun dosen sehingga dinamakan D-Moleap (*Dance Move Learning Application*).
2. Syarat standar dari sistem operasi android yang dapat menjalankan aplikasi multimedia tersebut yaitu dari versi android 7.0 (*Nougat*) sampai versi terbaru android 11.

3. Jenis program yang dipakai untuk melakukan pengembangan yaitu *Macromedia Flash*, *Adobe Flash Professional*, dan *Appypie* dengan mengkombinasikan komponen desain animasi dari *Adobe Animate 2D*.
4. Multimedia yang dikembangkan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan.
5. Hasil pengembangan multimedia ditujukan kepada mahasiswa semester awal di Program Studi Pendidikan Tari pada mata kuliah praktik, dalam konten materi pokok yang dikembangkan mengenai tari Topeng Tunggal Betawi untuk meningkatkan penguasaan terhadap pengetahuan & keterampilan menarinya.
6. Desain multimedia secara tampilan telah dirancang jauh berbeda dan lebih kreatif dari *prototype* sebelumnya, seperti:
 - a. Tampilan menu utama berkonsep serupa bentuk bangunan-bangunan 2D dari sudut pandang atas;
 - b. Video tarian yang disajikan disinkronisasi ke *youtube* melalui link untuk memperingat kinerja dari multimediana.
 - c. Desain media diberikan beberapa sentuhan konsep seperti *game*;
 - d. Materi yang disajikan lebih detail, lengkap, serta jelas sesuai dengan CPMK dan Sub-CPMK pokok bahasan dalam RPS;
 - e. Bentuk evaluasi yang disajikan lebih beragam seperti (pilihan berganda, menjodohkan, dan pelatihan);
 - f. Desain keseluruhan berkonsep kekinian/terbaru.

7. Multimedia yang dikembangkan difokuskan memenuhi kriteria dari media pembelajaran. maka di dalamnya disajikan informasi pembelajaran secara lengkap dari mulai:
 - a. Mencantumkan CPMK dan Sub-CPMK pokok bahasan sesuai dengan isi di dalam RPS (Rencana Pembelajaran Semester);
 - b. Pada setiap bagian materi disesuaikan dengan Sub-CPMK, terdapatnya peta pembelajaran, komponen pendukung materi (gambar, video, serta animasi), rangkuman, penugasan, dan bentuk evaluasi untuk mengukur hasil belajar mahasiswa.
8. Proses penelitian dan pengembangannya menerapkan prosedur ADDIE yang pengujian produk penelitiannya hanya dilakukan sampai pada tahap uji kelayakan, meliputi validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan uji coba terbatas secara *small group*.

