

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada abad ke dua puluh satu kini berkembang dengan sangat pesat, tidak hanya berkembang sebagai media untuk berinteraksi sosial atau sering disebut media sosial, juga berkembang dalam bidang pendidikan. Hampir seluruh komponen dalam pendidikan melibatkan teknologi. Proses belajar mengajar pun tak bisa terlepas dari teknologi.

Pemanfaatan kemajuan bidang teknologi informasi ini memberi tantangan pada dunia pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar. Teknologi pendidikan merupakan suatu bidang terapan yang relatif baru. Pada awalnya timbul dengan memadukan teori dan konsep dari berbagai disiplin ilmu ke dalam suatu usaha terpadu untuk memecahkan masalah belajar yang tidak terpecahkan dengan pendekatan yang telah ada sebelumnya (Salamah, 2009).

Pendidikan sebagai alat yang berkontribusi bagi kemakmuran bangsa. Sekolah juga dapat membantu pengembangan sumber daya manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat berkembang menjadi manusia yang bermanfaat bagi bangsa, negara, juga dirinya sendiri. Selanjutnya, untuk mencapai tujuan tersebut, instruksi wajib dikoordinasikan sebaik yang diharapkan.

Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan sebagaimana tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa juga ikut melaksanakan ketertiban dunia”. Berdasarkan Sistem Pendidikan Nasional Menurut Pasal 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa:

“Melalui pendidikan yang yakni usaha sadar terencana, peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, juga negara. dengan tujuan membantu peserta didik berkembang menjadi manusia yang sehat, berilmu, cakap, kreatif, juga mandiri, serta warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab”.

Inovasi pada dunia pendidikan terpengaruh dari berbagai sisi, salah satunya didasari oleh era modern 4.0 yang saat ini semakin berkembang hingga sudah memasuki era yang sedang diadaptasi kembali yaitu era masyarakat 5.0. Tidak hanya dari segi perekonomian yang berkembang tetapi dunia pendidikan juga harus mengikuti agar pembelajaran juga semakin efektif.

Dari era modern 4.0 hingga era masyarakat 5.0, ketika semua inovasi sangat penting bagi manusia itu sendiri juga web digunakan tidak hanya untuk berbagi data tetapi juga untuk kelangsungan hidup, penciptaan diharapkan dapat terjadi dengan cepat (Hairuni, 2022. humas.paserkab.go.id). Media pembelajaran berbasis *android* menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan juga mendukung konsep *society* 5.0 sebagai inovasi pemanfaatan teknologi yang sejalan dengan perkembangan generasi saat ini.

“Untuk pembelajaran yang efektif, cara guru menyajikan materi sama pentingnya dengan proses komunikasi. Dalam hal ini sarana pendidikan yakni bahan pembelajaran. Apa pun yang dapat dengan sengaja mengirimkan maupun menyalurkan pesan dari sumber menciptakan lingkungan belajar yang menguntungkan dimana penerima dapat menyelesaikan proses pembelajaran dengan sukses. (Asyhar, 2012)”.

Terlepas dari masa *COVID-19*, kita mulai membiasakan diri dengan hal-hal yang berbasis digital. Peningkatan pengguna *smartphone* juga penggunaan internet membuat orang dapat mengakses konten kapan saja juga di mana saja (Hanum, 2021). *Android* yakni sistem perangkat

lunak yang paling banyak digunakan di Indonesia. Ini karena mudah digunakan juga sistem keamanannya yang sangat fleksibel juga dapat diubah. Aplikasi berbasis *Android*, maupun APK (*Application Package File*), yakni format berkas yang digunakan untuk memasang *software* juga *middleware* ke ponsel dengan sistem operasi *Android*.

Tampilan juga tampilan individu sudah berubah menjadi lebih berkembang juga fungsional, serta untuk membisakan data secara lebih efektif juga efisien, sebagai hasil pengembangan inovatif, baik dari PC maupun web (Suripah, 2017). *Mobile Learning (M-Learning)* menyinggung bahan ajar yang menerapkan inovasi ponsel. *Mobile learning* yakni salah satu pilihan untuk membuat media pembelajaran. *Mobile learning* dimaksudkan sebagai pelengkap pembelajaran juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi baru kapan pun juga di mana pun mereka mau. (Panji Wisnu Wirawan, 2011).

Akibat dari perkembangan tersebut, pendidik kini mampu mengembangkan sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, menysar peserta didik, juga memfasilitasi mereka dalam proses kegiatan pembelajaran (Fazer et al., 2016). Pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh inovasi, pembelajaran direncanakan juga diciptakan dengan menerapkan inovasi baik dari media (misalnya buku) maupun penglihatan juga suara (misalnya pemrograman) yang dapat menopang pengalaman yang berkembang (Ariawan dan Wahyuni, 2020).

Pelajaran Seni Budaya mempunyai nilai gaya dalam sebuah karya. Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yakni mata pelajaran yang terdiri dari empat materi, yakni Musik, Seni Rupa, Seni Pertunjukan, juga Seni Tari. Khususnya dalam pembelajaran materi pelajaran seni tari, penggunaan media pembelajaran yang berbasis audio juga video dapat menjadi pilihan yang baik. Dalam pengalaman pendidikan sekolah berkelanjutan yang memanfaatkan Rencana Pendidikan 2013, sudah diterapkan pembelajaran Seni Budaya Daerah (SBDP) yang dikaitkan dengan kemampuan imajinatif berbasis sosial.

Media yang dibuat wajib disesuaikan dengan kebutuhan sekolah khususnya dalam pembelajaran seni tari. Media pembelajaran ini dapat menarik perhatian juga manfaat siswa, sehingga siswa lebih berhati-hati dalam memperhatikan materi yang disampaikan melalui media pembelajaran tersebut.

Dalam kehidupan sehari-hari, tari yakni ekspresi yang diekspresikan juga dituangkan melalui gerakan-gerakan yang indah. Artikulasi yakni jenis dorongan maupun penghayatan yang dimainkan oleh seniman, misalnya artikulasi sengsara, gembira, semangat yang ditunjukkan dengan benda yang digerakkan. Mengembangkan ide kreatif siswa melalui gerak yakni salah satu kompetensi dalam seni tari. Tarian yakni suatu karya seni yang langsung berhubungan dengan perkembangan tubuh manusia. Tubuh sebagai instrumen fundamental juga gerak yakni wahana artikulasi, berubah menjadi satu kesatuan yang tak terpisahkan (Yulianti, 2016). Sub bab tentang pola lantai di masukkan dalam materi

tari karena pola lantai erat kaitannya dengan tari juga dapat menambah keindahan sebuah karya pertunjukan.

Desain lantai itu sendiri yakni garis yang dilintasi oleh setiap seniman yang berguna untuk mengubah gerakan gerakan tari, desain lantai ini dibuat untuk gerakan berpasangan maupun berkumpul. Ada banyak jenis desain lantai, ada bentuk lingkaran, setengah lingkaran, horizontal, vertikal juga bentuk lain yang sangat berfluktuasi yang dapat dibuat dalam berbagai arah.

Garis dan titik-titik yang mereka (penari) isi menciptakan pola lantai. Tempat-tempat di mana para seniman ditemukan membuat garis sehingga perkembangan umum mbingkai bentuk dua lapis. Penari kemudian akan berpindah-pindah meninggalkan jejak garis juga aliran gerak dari jalurnya. (Lindawati,dkk, 2016).

Bentuk pola lantai yang beragam terkadang sulit untuk divisualkan dengan rancangan pada kertas, media pembelajaran yang kurang memadai tentu membuat pembelajaran juga menjadi terhambat juga sulit membuat peserta didik memahami materi pola lantai tari. Ketika mempelajari pola lantai tetapi pemaparannya hanya menerapkan lisan juga visual dengan *power point* terkadang tidak dapat terealisasikan dengan baik. Tari kolosal merupakan tari yang dilakukan secara massal dalam jumlah yang lebih banyak dari tari kelompok, mengatur perpindahan pola lantai secara kolosal membutuhkan waktu dan proses yang panjang jika dilakukan secara manual.

Berdasarkan observasi yang dilakukan saat peneliti mengamati proses pembelajaran ketika guru menyampaikan materi mengenai pola lantai, ada beberapa permasalahan yang ditemukan oleh peneliti salah satunya yakni penggunaan media pembelajaran yang berfokus dengan ditampilkan menerapkan *power point* bukan menunjukkan bagaimana proses pergerakan pola lantai tersebut ketika akan diaplikasikan secara langsung nantinya. Maka dari permasalahan yang timbul yakni kompetensi yang dimiliki peserta didik saat memahami perpindahan pola lantai secara visual masih rendah, Peserta didik masih bingung pada letak pola lantai masing-masing, Pengaplikasian pola lantai dalam jumlah massal yang terbatas atau sulit.

Untuk itu perlu dikembangkan bahan ajar yang menarik serta berfokus pada jenis media berbasis aplikasi. Berkembangnya pengetahuan tentang multimedia berbasis aplikasi ini semakin membantu para ahli teknologi untuk menemukan gagasan baru serta pengembangannya menjadi lebih luas disetiap bidangnya terutama dalam bidang pendidikan seni tari.

Penelitian ini menerapkan prosedur R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangannya diadaptasi dari lima tahapan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) (Branch, 2009), oleh karena itu, melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pola Lantai Menggunakan Aplikasi *Pyware 3D Interactive* Pada Guru Seni Budaya Tingkat SMP”.

B. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini yakni :

1. Bagaimana tahapan pengembangan penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive* sebagai media pembelajaran pola lantai untuk guru seni tari tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive* sebagai media pembelajaran pola lantai yang diukur efektif melalui penilaian peserta didik tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)?

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berkaitan antara penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive* terhadap pembuatan media pembelajaran materi pola lantai.
 - b. Pemeriksaan ini diharapkan dapat menambah referensi bagi hasil penelitian yang berhubungan dengan penyelidikan material desain lantai.
 - c. Dengan dibuatnya media pembelajaran berbasis *visual software*, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan. (*software*) *Pyware 3D Interactive*.

2. Manfaat Praktis

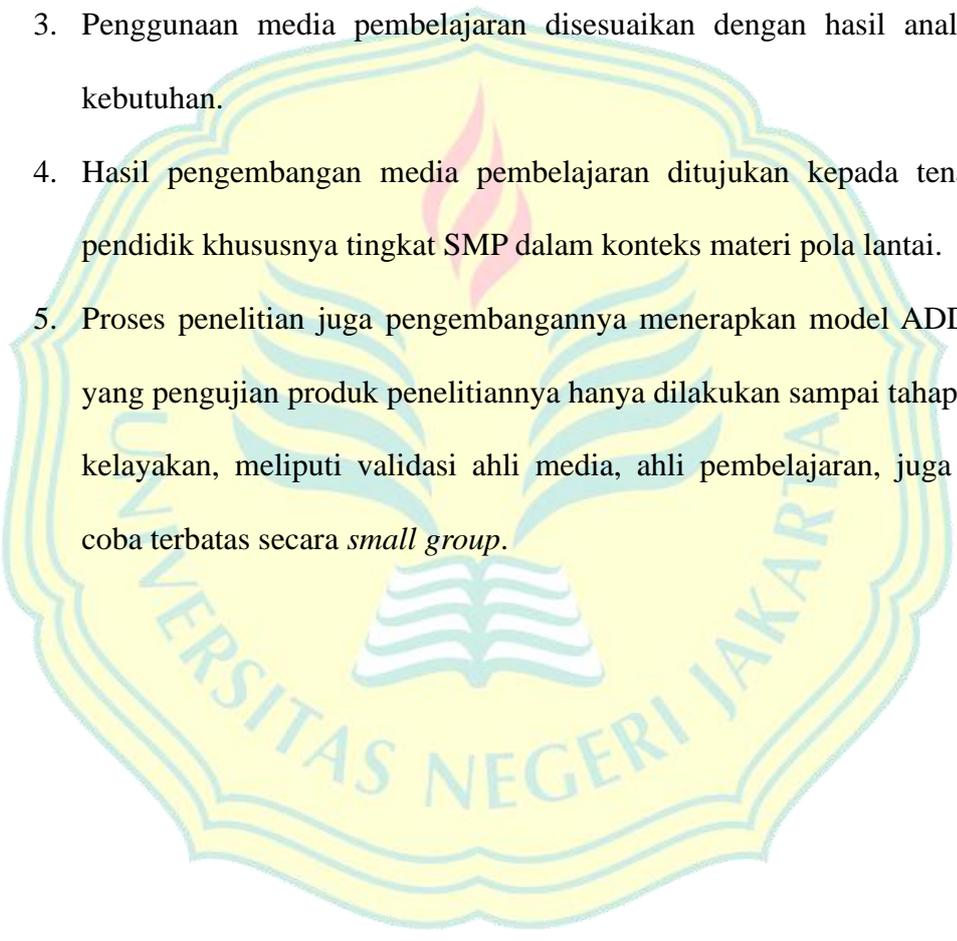
- a. Hasil kajian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan bacaan Program Studi Pendidikan Tari Universitas Negeri Jakarta (UNJ), sehingga dapat meningkatkan pengembangan media pembelajaran dengan teknologi serta menambah pemahaman mengenai pentingnya literasi digital untuk dunia pendidikan.
- b. Bagi mahasiswa, khususnya bidang seni tari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman juga sumber motivasi dalam penelitian dengan metode R&D (*Research and Development*) untuk pengembangan media pembelajaran pada materi seni tari.
- c. Bagi guru dibidang seni tari diharapkan dapat digunakan sebagai alat bantu selama proses pembelajaran.
- d. Bagi siswa diharapkan dapat membantu memahami pembelajaran menerapkan video menggunakan aplikasi.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun tujuan dari tinjauan ini yakni untuk membuat pengembangan media pembelajaran video menggunakan aplikasi pada materi pola atau desain lantai dengan *Pyware 3D Interactive* untuk pendidik tari tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan, berupa *software* dalam bentuk aplikasi menerapkan *Pyware 3D Interactive* pada materi pola lantai yang dapat dioperasikan pada perangkat *laptop* maupun *computer* dan dapat meninjau hasilnya pada perangkat *smartphone*.

2. Aplikasi *Pyware 3D Interactive* dapat dipasang maupun *diinstall* pada perangkat seperti *laptop* maupun *computer* yakni versi Windows 7 64-bit maupun Mac OS X 10.10, namun disarankan menerapkan sistem pengoperasian pada Windows 10 64-bit maupun Mac OS 10.14.
3. Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan.
4. Hasil pengembangan media pembelajaran ditujukan kepada tenaga pendidik khususnya tingkat SMP dalam konteks materi pola lantai.
5. Proses penelitian juga pengembangannya menerapkan model ADDIE yang pengujian produk penelitiannya hanya dilakukan sampai tahap uji kelayakan, meliputi validasi ahli media, ahli pembelajaran, juga uji coba terbatas secara *small group*.



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*