

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan peranan yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang handal. Pendidikan juga merupakan suatu proses sadar manusia untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa. Tujuan dari pendidikan yaitu untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi dalam diri manusia.

Menurut jurnal (Pendidikan et al., 2003), Definisi Pendidikan Menurut Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) no. 20 tahun 2003:

“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 keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Dari definisi tersebut Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses usaha sadar memanusiakan manusia agar dapat berkembang menjadi manusia yang berkualitas.

Pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Perkembangan ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan melalui proses pembelajaran. Menurut Komalasari (2013) Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara

efektif dan efisien. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses membantu peserta didik dalam pelaksanaan proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan.

Dalam proses pembelajaran terdapat komponen yang dapat digunakan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu komponen yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menstimulus pikiran dan kemampuan peserta didik. Menurut Arsyad (2014), Media berasal dari bahas Latin *medius* secara harfiah berarti “tengah, perantara atau pengantar”.

Dalam proses pembelajaran tentunya pendidik memerlukan perantara sebagai alat yang digunakan untuk menstimulus dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Media merupakan perantara yang biasa digunakan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Dalam buku yang ditulis oleh Arsyad (2014),

Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa:

“Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam proses belajar mengajar media dapat diartikan sebagai alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu informasi dalam proses belajar mengajar”.

Dalam sebuah jurnal (“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Mit App Inventor Di SMKN 2 Wajo,” 2021), Hardianto (2005) menerangkan bahwa dalam penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam

proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif peserta didik.

Dalam penyampaian materi seorang pendidik membutuhkan sarana perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran ini merupakan salah satu komponen yang dapat menunjang proses pembelajaran. Menurut Yaumi (2018: 7) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Seorang pendidik tidak hanya dituntut untuk menguasai materi saja, tetapi juga dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menarik keinginan dan minat peserta didik untuk menumbuhkan motivasi belajar.

Seiring dengan perkembangan zaman, kini teknologi diterapkan dalam proses belajar mengajar. Teknologi dalam Pendidikan merupakan media atau aplikasi yang dirancang untuk menunjang proses belajar mengajar baik berupa teori maupun praktik. Saat ini peran teknologi dalam dunia Pendidikan sangat penting. Menurut Nasution (1987:20) “Teknologi Pendidikan adalah media yang lahir dan perkembangan alat informasi yang digunakan untuk tujuan Pendidikan”.

Seorang pendidik dituntut untuk dapat mengaplikasikan teknologi dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam buku yang ditulis oleh Arsyad, (2014: 10) Januszewski dan Molenda, 2008: 1 menyatakan bahwa Teknologi Pembelajaran adalah kajian dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja

dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang sesuai.

Teknologi pembelajaran ini mempunyai peran penting dalam proses belajar mengajar untuk memfasilitasi dalam kegiatan pembelajaran dengan cara menciptakan dan menggunakan teknologi yang tepat. Saat ini teknologi yang sudah banyak digunakan dalam dunia Pendidikan adalah teknologi informasi. salah satu teknologi informasi yang sering digunakan adalah *Smartphone*. *Smartphone* merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi antara satu orang dengan yang lain. Saat ini *Smartphone* tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi saja, *Smartphone* juga memiliki fungsi tambahan diantaranya mengirim *e-mail*, mengakses *web*, bermain *games*, dan menggunakan media sosial, seperti *Whatsapp*, *Facebook*, *Instagram*, *Line*, *Tiktok* dan masih banyak lagi. Dengan adanya teknologi dan internet dapat mempermudah peserta didik dalam mencari materi perkuliahan melalui *Smartphone*. Terlebih sekarang penggunaan *internet* memudahkan peserta didik untuk mendapatkan sebuah informasi.

Melihat kenyataan diatas bahwa manusia dalam kehidupan sehari-harinya tidak dapat lepas dari penggunaan *Smartphone*. Semua itu dikarenakan sekarang segala sesuatu dilakukan serba online. Seiring perkembangan zaman, pemanfaatan teknologi untuk dunia pendidikan dari jenjang Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Teknologi yang memberikan pengaruh cukup besar dalam dunia pendidikan ini, idealnya juga harus diimbangi dengan kesadaran masing-masing individunya. Media pembelajaran dengan teknologi berbasis *Android* ini merupakan metode pembelajaran modern,

yang mana saat ini pendidikan di Indonesia juga menggunakan aplikasi sebagai media dalam pembelajarannya. Penggunaan media berbasis *Android* sangat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran, dengan media pembelajaran ini peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Program Studi Seni Drama Tari dan Musik Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya terdapat pembelajaran Mata Kuliah Gerak Dasar Tari khususnya tari tradisional. Dalam mata kuliah gerak dasar tari ini peserta didik harus mempelajari dasar tari dan teknik gerak sebelum mempelajari sebuah tarian tradisional daerah setempat. Dengan teknik gerak tari yang benar akan mempermudah peserta didik dalam mempelajari tarian yang lebih rumit. Gerak dasar tari dibagi menjadi dua yaitu gerak dasar tari puteri dan gerak dasar tari putera. Gerak dasar tari puteri sunda meliputi gerak dasar tangan, kepala, badan, dan kaki maupun putera seperti, *Ukel, Sembah, Nangreu, Sesor, Rengkuh, Nyawang, Trisi, Sembada, Gilek, Oray Meuntas* dan yang lainnya.

Pembelajaran gerak dasar tari di program studi Seni Drama Tari dan Musik selama ini biasa dilakukan secara tatap muka, menjadi masalah ketika pembelajaran dilakukan secara daring. Pembelajaran daring merupakan penyelenggaraan program kelas belajar dalam jaringan untuk menjangkau target yang secara masif dan luas. Tanpa ada batasan ruang, waktu dan jumlah peserta didik yang mengakses. Dalam skripsi (Lestari, 2021), Kuntarto, (2017: 102) mengatakan bahwa : “Pembelajaran dalam jaringan merupakan suatu pengajaran yang memanfaatkan

teknologi multimedia, kelas virtual ,streaming video, pesan suara, teks online animasi, CD ROM, email, telepon konferensi, hingga video streaming online”.

Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang tidak dilakukan secara tatap muka, dilakukan dalam jarak jauh dengan media teknologi. Pada pembelajaran daring ini pendidik menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran, media yang sering digunakan dalam pembelajaran daring adalah *Whatsapp, Google Meet, Zoom, Gooogle From, Class Room, E-learning*, dan masih banyak lagi.

Penyebab pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara daring, karena di Indonesia sedang dilanda pandemic COVID-19. COVID-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernafasan akut coronavirus 2 (*serever acute respiratory syndrome coronavirus 2 atau SARSCoV -2*). COVID-19 juga dikenal dengan virus Corona, virus ini dapat menyerang siapa saja dari lansia, remaja, anak-anak dan bayi. Ketika menyerang manusia, Coronavirus biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, seperti flu, MERS (Middle East Respiratory Syndrome), dan SARS (Serever Acute Respiratory Syndrome).

Kemendikbud mengeluarkan Surat Edaran No. 46962/MPK.A/HK/2020, tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19 pada Perguruan Tinggi. Dengan mewabahnya virus ini pemerintah mngeluarkan kebijakan pembelajaran dilakukan secara daring dengan menggunakan Media E-learning. Menurut Soekartawi, 2003 :

E-Learning merupakan istilah yang mengacu pada pembelajaran yang ditunjang dengan teknologi yang menggunakan seperangkat alat pengajaran dan pembelajaran seperti telepon, audio, videotape, telekonferensi, transmisi satelit.

Dapat didefinisikan bahwa *E-learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, sehingga peserta didik dan pendidik dapat melaksanakan proses pembelajaran menggunakan Media elektronik. Salah satu media elektronik yang sering digunakan *Smartphone*. Dalam sebuah jurnal (Studi et al., 2017), Mobile Learning (m-learning) merupakan bagian dari pembelajaran elektronik atau lebih dikenal dengan e-learning (Georgiev & Smrikarov 2006: 89). Dikutip dari sebuah jurnal (Studi et al., 2017), Wilson dan Bolliger (2013: 221) menyatakan Mobile learning pada prinsipnya bertujuan untuk mempermudah pembelajar belajar dimana saja dan kapan saja sesuai dengan waktu yang di miliki. Dengan menggunakan *M-Learning* ini peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja, dengan materi-materi pembelajaran yang telah disediakan. Dengan menggunakan media ini peserta didik dan pendidik dapat menggunakannya dimana saja dan kapan saja.

Dalam proses pembelajaran secara daring ini tentunya ada kendala dimana capaian pembelajaran tidak sepenuhnya tercapai karena adanya kesulitan proses pembelajaran. Sebetulnya banyak media pembelajaran yang bisa digunakan. Salah satu media yang bisa digunakan yaitu media pembelajaran berbasis *Android*. *Android* merupakan sebuah sistem operasi untuk di smartphone berbasis linux. Aplikasi pembelajaran berbasis *Android* ini dibuat dikarenakan kebanyakan peserta didik menggunakan *Smartphone Android* ketimbang jenis Smartphone yang lain.

Menurut Nazrudin Safaat H (2011 :1), “Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi.” Hal ini sangat mendukung dalam proses pembelajaran dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Dengan dibuatnya media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara baik, dan bisa dilakukan dimana saja tidak hanya dikampus saja.

Dalam proses pembelajaran secara tatap muka mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam mempraktikan gerakan, karena di Prodi Sendratasik ini tidak semua mahasiswa minat dan bakatnya ada pada cabang seni tari. Melainkan juga pada bidang seni musik, rupa, dan teater, bahkan ada mahasiswa yang masuk ke prodi sendratasik dari 0 (Nol) atau tidak memiliki bakat sama sekali, hanya sekedar suka dan juga tahu, sehingga akan menyulitkan dalam proses pembelajaran tari. Menjadi masalah bagi mahasiswa yang memiliki beragam kemampuan. Apalagi dalam pembelajaran daring, menuntut pendidik untuk mengemas bahan ajar yang kreatif, yang mana antara pendidik dan peserta didik tidak bertatap muka secara langsung, sehingga akan menyulitkan proses pembelajaran. Dalam pembelajaran gerak dasar tari secara daring biasanya pendidik mengirimkan sebuah video yang nantinya akan diikuti oleh mahasiswa, kemudian mahasiswa akan mengirimkan ulang hasilnya. Namun, proses pembelajaran seperti ini membuat mahasiswa jenuh sehingga proses pembelajaran kurang efektif. Sutarjo dkk (2014: 2) : Menerangkan bahwa, Kejenuhan belajar merupakan salah satu masalah yang sering dialami oleh siswa yang mengakibatkan menurunnya tingkat motivasi belajar, timbulnya rasa malas, dan menurunnya tingkat prestasi belajar siswa.

Dari pembelajaran yang biasa dilakukan berdampak pada prestasi belajar peserta didik yang menurun, kurang efektif dan kurang mengesankan. Kejenuhan belajar terjadi ketika proses pembelajaran yang awalnya dilakukan secara tatap muka menjadi daring sehingga membuat peserta didik tidak tertarik karena pembelajaran yang monoton. Pembelajaran yang monoton ini terjadi karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik peserta didik. Maka dari itu pembelajaran yang monoton harus diubah menjadi pembelajaran yang menyenangkan, agar peserta didik tidak merasa jenuh, dan prestasi peserta didik tidak menurun.

Proses pembelajaran menyenangkan merupakan suatu proses belajar mengajar dengan suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Pendidik harus dapat membuat strategi pembelajaran yang menyenangkan. Dalam buku Darmansyah tentang Strategi Pembelajaran Dengan Humor, De Porter menyatakan bahwa “Strategi pembelajaran menyenangkan adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar”. Sementara menurut (Darmansyah (2010: 24)) Strategi pembelajaran menyenangkan merupakan strategi pengorganisasian pembelajaran dengan cara meningkatkan daya tarik pembelajaran melalui bahan ajar yang disajikan, media pengajaran yang digunakan, mengelola jadwal dan pengalokasian pengajaran yang diorganisasikan. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan dengan menggunakan media pembelajaran. Pendidik mencoba untuk melaksanakan proses pembelajaran melalui aplikasi zoom, whatsapp namun hasilnya masih sama kurang efektif dikarenakan berbagai

kendala diantaranya, peserta didik berada ditempat yang susah sinyal, aplikasi zoom menghabiskan kuota yang sangat banyak, memori penuh dan yang lainnya. Maka dari itu peneliti mencoba membuat aplikasi pembelajaran berbasis *Android* supaya dapat mempermudah peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran gerak dasar tari puteri.

Dengan adanya pengembangan aplikasi *Kodular* ini akan menciptakan produk media pembelajaran berbasis *Android* terkait dengan materi- materi gerak dasar tari, aplikasi yang dikembangkan ini menampilkan pose - pose gerak dasar tangan, kaki, tubuh maupun kepala dan ragam gerak dasar tari puteri. Aplikasi pembelajaran yang hendak dibuat berisi tentang video tutorial, pose - pose gerak serta ragam gerak tari puteri dari modul gerak dasar tari. Tidak hanya itu media yang dikembangkan ini bersifat mobile, bisa digunakan dimana saja serta kapan saja, sebab media yang hendak dibuat ini berbasis *Android*. Dalam proses pengembangan aplikasi pembelajaran gerak dasar tari ini menggunakan model *Four-D* dengan melalui empat tahapan yaitu, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Pembelajaran daring kurang efektif bagi materi yang harus dilakukan secara tatap muka seperti gerak dasar tari ini. Pengembangan aplikasi ini dibuat bukan karena adanya Covid-19, akan tetapi dengan adanya perkembangan zaman. Sebelum adanya aplikasi pembelajaran daring sudah dilakukan melalui pengiriman video, namun hasilnya belum sesuai tidak seperti tatap muka. Hasil dari pengembangan aplikasi ini akan ada beberapa menu materi gerak dasar tari puteri yaitu teknik gerak dan juga ragam gerak. Dari menu-menu yang ditampilkan terdapat gambar pose-

pose dari teknik gerak, video tutorial teknik gerak dan video ragam gerak dasar tari puteri.

Melalui penelitian pengembangan *Kodular* ini dapat membantu peserta didik dan pendidik dalam melaksanakan belajar mengajar. *Kodular* merupakan situs *web* yang digunakan untuk menciptakan sebuah aplikasi sederhana berbasis *Android*. Menurut Aripin (2018), *Kodular* adalah situs web yang menyediakan *tools* yang menyerupai *MIT App Inventor* untuk membuat *software kodular android* dengan menggunakan *block programming*.

Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa *Kodular* merupakan Situs *web* yang disediakan untuk menciptakan sebuah aplikasi *Android*. Dalam penggunaan aplikasi *Kodular* ini, pengguna tidak perlu mempelajari Bahasa pemrograman terlalu dalam. Aplikasi yang dibuat di *Kodular* tidak perlu melakukan proses *coding*. *Coding* merupakan proses pengolahan kode yang ditulis menggunakan bahasa pemrograman tertentu. Sehingga komputer dapat memahami apa yang kamu tuliskan dan melakukan operasi sesuai dengan apa yang kamu tulis. *Coding* digunakan sebagai langkah awal penulisan serangkaian kode-kode pemrograman yang nantinya kode tersebut akan diolah oleh computer menjadi sebuah *sintaks*. *Sintaks* merupakan susunan kode yang ditulis secara teratur untuk membuat suatu kalimat agar mampu dimenegrti oleh Bahasa pemrograman. Pemrograman di *Kodular* menggunakan *block programming*. *Block programing* merupakan kode-kode balok yang disusun sehingga terciptanya aplikasi yang bisa digunakan *Android*. Dengan kata lain penggunaan bahasa *block programing* dapat mempermudah pengguna dalam pembuatan suatu aplikasi.

Dari uraian yang telah dipaparkan diatas, peneliti bermaksud mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *Kodular* dengan judul “Pengembangan Aplikasi *Kodular* sebagai Media Pembelajaran Gerak Dasar Tari”. Dalam pengembangan aplikasi ini peneliti berharap dapat mempermudah peserta didik, dan membantu pendidik dalam pembelajaran Gerak Dasar Tari dimana saja dan kapan saja.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut :

1. Belum banyaknya sentuhan teknologi dalam perkuliahan tari.
2. Belum banyaknya aplikasi *Android* yang akrab dengan mahasiswa sebagai media pembelajaran.
3. Belum banyaknya pengembangan aplikasi *Kodular* sebagai media pembelajaran tari.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah, secara khusus dirumuskan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan aplikasi *Kodular* sebagai media pembelajaran mata kuliah Gerak Dasar Tari?
2. Bagaimana hasil pengembangan aplikasi *Kodular* sebagai media pembelajaran mata kuliah Gerak Dasar Tari?

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan, tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengembangan aplikasi *Kodular* sebagai media pembelajaran mata kuliah Gerak Dasar Tari.
2. Mengetahui hasil pengembangan aplikasi *Kodular* sebagai media pembelajaran mata kuliah Gerak Dasar Tari.

E. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Peneliti

Sebagai pengalaman dan pembelajaran yang merupakan salah satu upaya untuk membuat media pembelajaran mengikuti perkembangan zaman.

2. Penari

Sebagai bahan dasar materi tari sebelum mempelajari tarian-tarian tradisional dimana saja dan kapan saja.

3. Jurusan Seni Drama Tari dan Musik Umtas

Dengan dibuatnya aplikasi dapat membantu dosen dalam pelaksanaan pembelajaran dimana saja dan kapan saja.

4. Masyarakat

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan aplikasi yang dibuat dapat memberikan kemudahan dalam mempelajari gerak dasar tari, terutama bagi masyarakat yang mempunyai hobi menari.

F. SISTEMATIKA PENELITIAN

Untuk memudahkan penyelesaian dari penelitian ini, maka peneliti menyusun sistematika penelitian sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan berbagai teori dan konsep yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta berhubungan dengan penelitian mengenai pengembangan aplikasi *kodular* sebagai media pembelajaran gerak dasar tari.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang metode yang akan digunakan dalam penelitian, baik yang menyangkut cara pengumpulan data, maupun cara pengolahan data yang di gunakan yaitu dengan teknik analisis data, perencanaan desain produk, validasi produk.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan pendefinisian, perancangan produk, dan pengembangan *kodular* sebagai media pembelajaran gerak dasar tari.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan pengembangan aplikasi *kodular* sebagai media pembelajaran gerak dasar tari berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

