

SISTEM PEMBELAJARAN SENI TARI DENGAN MEDIA ANDROID UNTUK SEKOLAH DASAR

Reni Veliyanti¹, Dani Sasmoko²

¹Program Studi Komputerasi Akutansi, Fakultas Studi Vokasi , Universitas Sains dan Teknologi Komputer

²Program Studi Manajemen Infomatika, Fakultas Studi Vokasi , Universitas Sains dan Teknologi Komputer

e-mail: 1veli.ol@stekom.ac.id, 2dani@stekom.ac.id

ABSTRAK

Abstrak **maksimal 200 kata** berbahasa Indonesia dicetak miring dengan Times New Roman 10 point. Abstrak harus jelas, deskriptif dan harus memberikan gambaran singkat masalah yang diteliti. Abstrak meliputi alasan pemilihan topik atau pentingnya topik penelitian, metode penelitian dan ringkasan hasil. Abstrak harus diakhiri dengan komentar tentang pentingnya hasil atau kesimpulan singkat.

Kata Kunci: Algoritma A, algoritma B, kompleksitas

1. PENDAHULUAN

Pada masa covid pembelajaran praktek mengalami kesulitan karena siswa di harus kan belajar di rumah. Seni tari merupakan salah satu mata pelajaran yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran di masa covid . Sebenar nya semua tingkat Pendidikan mengalami perubahan yang mendasar dari bangku TK, SD, SMP, SMA, dan Kuliah mengalami proses pembelajaran yang berubah[1]. Dari Awal nya yang bisa tatap muka dan diskusi, di masa covid hal itu di larang karena ada aturan pembatasan jarak dan lokasi[2]. Pemerintah melarang beberapa daerah proses pembelajaran di sekolah atau membatasi proses pembelajaran di masa covid . Hal ini di karenaka siswa sekolah dasar ada yang belum mendapatkan vaksin covid[3]

Teknologi saat ini berkembang pesat dengan ada masalah covid tersebut, masyarakat mulai berlomba mencari solusi terhadap masalah yang mereka hadapi sesuai dengan kemampuan keilmuan mereka. Mereka yang ahli di bidang virus berusaha dengan cepat menemukan vaksin dan obat untuk covid, di bidang Pendidikan mulai melihat penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Penggunaan aplikasi di android adalah merupakan salah satu solusi. Proses pembelajaran yang di mana di larang dalam 1 lokasi dalam jumlah banyak dan membaca buku di rasa membosankan oleh bebrapa siswa pada sd peleburan 3 semarang [4], penggunaan media pembelajaran berbasis android di rasa salah satu pendukung proses pembelajaran. Proses pembelajaran saat ini masih manual menggunakan buku , siswa belajar di rumah menggunakan media buku dan guru akan berkomunikasi dengan wa menjelaskan proses pembelajaran nya[5]. Hal ini sangatlah menyulitkan siswa dan banyak dari beberapa siswa tidak tertarik dengan metode belajar tersebut. Oleh karena itu di perlukan media pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk memahami materi pembelajaran nya[6].

Penggunaan teknologi salah satu nya adalah pemakaian teknologi mobile berbasis android juga dapat di lakukan untuk proses pembelajaran. Sudah terbukti penggunaan media ini sangat menarik untuk siswa belajar.[7] Dalam permasalahan di bidang pembelajaran seni tari penggunaan aplikasi android untuk pembelajaran juga digunkan karena sistwa tidak boleh berada di sekolah karena ada wabah covid. Pembelajaran mandiri menggunakan aplikasi android di pilih karena banyak pengguna android di Indonesia dan harga jual perangkat android yang cukup murah . Sehingga penggunaan aplikasi android di proses pembelajaran seni tari berbasis android merupakan salah satu alat pendukung pembelajaran yang bisa di lakukan[8].

2. TINJAUAN PUSTAKA (BILA DIPERLUKAN)

2.1 Sistem Pembelajaran

Metode Pembelajaran adalah metode yang di gunakan dalam proses pembelajaran di dunia Pendidikan , mulai dari jenjang PAUD, TK, SD, SMP, SMA dan Jenjang perguruan tinggi di mana untuk masing-masing jenjang memiliki karakteristik yang berbeda antara tujuan yang ingin di peroleh sebagai capaian pembelajaran nya.[9]

2.3 Seni Tari

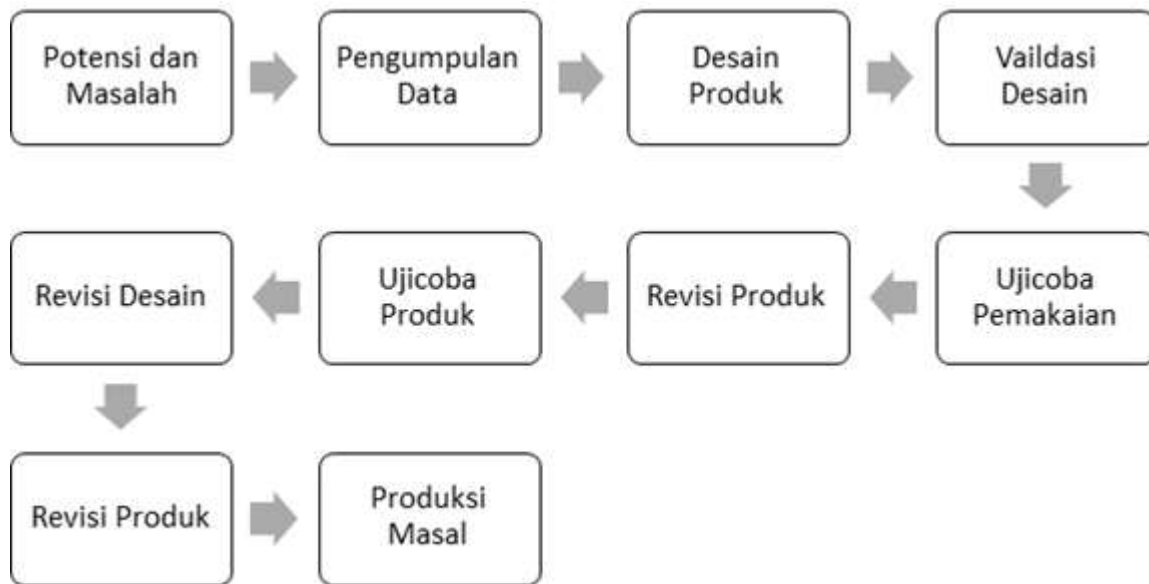
Seni tari adalah salah satu cabang dari kesenian yang menggunakan anggota tubuh untuk menggambarkan suatu kejadian dan maksud tertentu yang di harapkan penonton mengerti arti dan makna dari Gerakan nya. Seni Tari sendiri di Indonesia sangat lah banyak sekali, setiap suku memiliki macam dan rupa yang berbeda sehingga Indonesia sangatlah kaya dengan kebudayaan seni tari ini.[6]

2.3 Android

Android adalah suatu sistem operasi yang bekerja pada smart phone yang paling banyak digunakan di Indonesia saat ini. Android ini di buat biasa nya menggunakan android studio untuk ide nya dalam proses pembuatan aplikasi . Sedangkan untuk databse nya bisa menggunakan Sqlite, MySql ataupun Firebase. Aplikasi mobile ini sekarang lebih di gemari di bandingkan aplikasi web yang di mana penggunaan aplikasi mobile biasa nya lebih mudah dan simple.[10]

3. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini di gunakan metode R and D di mana ada pengujian oleh pakar dan oleh pemakai sehingga di peroleh apa yang di ingin kan oleh pengguna. Adapun Langkah-langkah dari metode penelitian R and D adalah sebagai berikut.



Gambar1. Langkah-langkah metode R and D

Pada gambar 1 Langkah-langkah di metode R and D dilakukan beberapa tahapan, pertama di lakukan pemetaan potensi dan masalah yang ada, pada penelitian ini terdapat masalah di mana proses pembelajaran yang terjadi terganggu karena ada nya covid 19 sehingga di perlukan suatu proses pembelajaran metode baru.

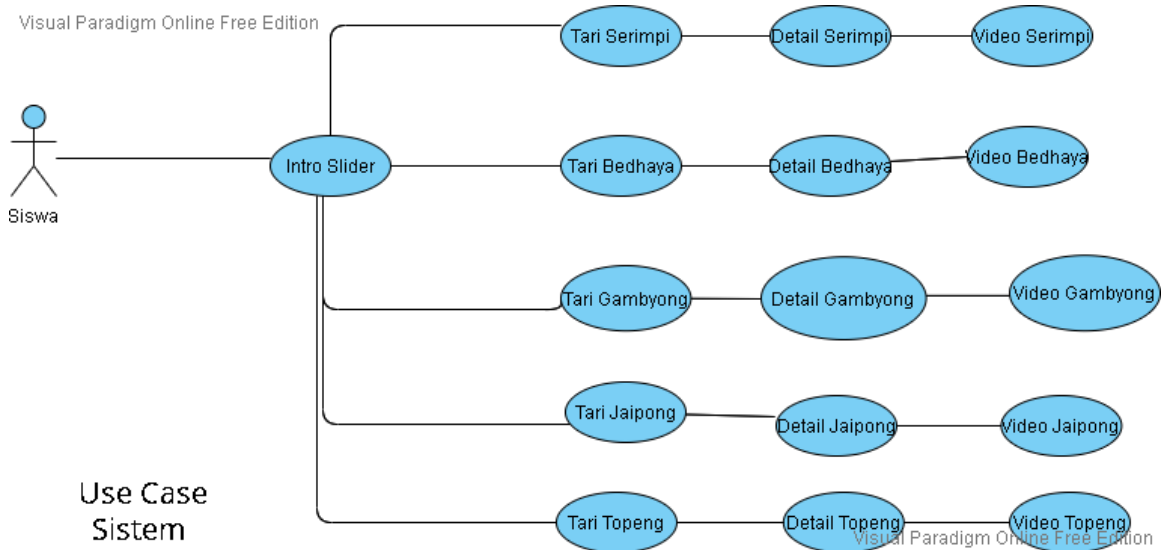
Tahap kedua adalah pengumpulan data, pada penelitian ini proses pengumpulan data di lakukan wawancara menggunakan video call ke guru dan orang tua serta siswa didik yang mengalami permasalahan pembelajaran. Selain itu di lakukan studi literatur dan membandingkan dengan jurnal yang sudah ada.

Tahap selanjut nya yaitu disain produk, pada tahap ini akan di peroleh kebutuhan data apa saja sehingga akan di peroleh gambaran tabel data yang akan di gunakan, selain itu akan di dapat alur proses dari aplikasi yang akan di kembangkan serta gambaran interface nya sudah dapat di ketahui.

Tahap ke empat adalah validasi disain oleh pakar di bidang pemrograman mobile, pada tahap ini akan di ujikan apakah tabel data sudah sesuai, alur data sudah mudah dan konten sudah mencukupi .

Tahap ke lima adalah uji coba dari aplikasi awal tadi , di sini yang menguji adalah pakar sehingga di nilai apakah sudah layak di uji coba di lokasi , jika ada permasalahan akan di revisi sebelum akan di uji coba lagi . Ketika sudah di rasa cukup dan tidak ada masalah maka akan di uji coba produk ke lokasi pengguna di mana ini akan di ujikan ke siswa dan guru, proses nya siswa akan di kirim kan aplikasi kemudian di minta mencoba dan mengisi form tentang aplikasi tersebut. Ketika ada revisi akan di lakukan tahap revisi disain dan produk . Pada penelitian ini tidak menggunakan tahap produksi masal karena hanya dalam lingkup penelitian saja.[11]

4. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Use Case dari sistem yang di kembangkan

Pada gambar 2 terlihat alur dari aplikasi yang di kembangkan di mana pada program android ini terdapat beberapa tarian yang bisa di pelajari oleh siswa di mana Ketika di klik detail aplikasi akan muncul informasi mengenai tarian tersebut , kemudian Ketika di klik video akan di lanjutkan kehalaman konten video nya

Pada alur di sini di buat sangat sederhana dengan keinginan agar siswa tidak mengalami kebingungan. Di buat kan detail yang tidak membingungkan dan di gunakan nya video agar lebih menarik siswa untuk menyimak detail nyadari tarian tersebut.



Gambar 3. Introslicer Aplikasi

Pada gambar 3 di gunakan nya intro slider agar para siswa mendapat informasi terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini. Informasi yang terdapat pada intro slider diharap kan membangun semangat ingin tahu dan terarik dengan menggunakan gambar dan informasi yang lugas dan penuh warna.



Gambar 4. Menu utama aplikasi

Pada gambar 4 terdapat menu pencarian tarian jika siswa ingin mencari jenis tarian yang di ingin kan, di bawah nya juga terdapat detai singkat yang di sertai gambar sehingga di harapkan siswa akan tertarik untuk membuka tarian tersebut. Ketika di klik akan di lanjutkan ke halaman detail dari tarian yang di pilih.



Gambar 6. Menu detail tarian

Pada gambar 6 di bagian menu detail tarian, di menu ini di jelaskan secara singkat mengenai tarian yang di pilih , kemudian ini menu berupa halaman scroll sehingga siswa bisa melihat secara detail nya dengan cara menggerakkan pada menu detail isi dari informasi tersebut. Di halaman ini juga ada menu tonton video di mana siswa akan di berikan video tentang tarian, pada menu ini di harapkan jika siswa akan tertarik dan berusaha mempelajari

cara tarian nya, selain itu bisa juga guru memberikan tugas ke siswa untuk mencontoh Gerakan tarian tertentu untuk sebagai tugas .

Kelemahan dari sistem pembelajaran mandiri ini adalah siswa di tuntut aktif untuk belajar sendiri, selain itu tidak semua siswa sama pemahamannya dalam melihat tarian dari aplikasi android ini, ada beberapa siswa yang susah mengerti tanpa bantuan guru untuk memahami tarian. Akan tetapi siswa sangat tertarik menggunakan aplikasi ini karena media pembelajarannya berupa video dan gambar yang ada warnanya di bandingkan dengan belajar dari buku saja.

5. KESIMPULAN

Pada aplikasi pembelajaran seni tari berbasis android ini layak di jadikan alat bantu mendukung proses pembelajaran seni tari di sekolah dasar tetapi bukan sebagai pembelajaran utama, pembelajaran seni tari alangkah baiknya dengan tatap muka secara langsung di dampingi oleh guru di sekolah. Pemahaman siswa akan lebih paham Ketika di jelaskan secara langsung oleh guru mengenai Gerakan-gerakan yang di gunakan dalam seni tari. Jadi Sistem pembelajaran seni tari berbasis android layak sebagai alat bantu pembelajaran yang mendukung pembelajaran secara luring di sekolah.

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] D. Sasmoko, I. Saufik, and N. Afifah, "Sistem Pendeteksi Suhu Tubuh Jarak Jauh dengan MLX 90614 dan NodeMCU untuk Mencegah Penularan Covid-19 Berbasis IoT," *J. Ilm. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 6, no. 1, pp. 78–86, 2022, doi: 10.22373/crc.v6i1.11059.
- [3] D. Sasmoko, Nur Afifah, and Iman Saufik, "Pengukuran Suhu dengan Ir MLX90614 dan NoDeMCU dan Membandingkan dengan Ds18B20 untuk pencegahan Covid 19," *Elkom J. Elektron. dan Komput.*, vol. 14, no. 2, pp. 256–260, 2021, doi: 10.51903/elkom.v14i2.523.
- [4] 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.
- [5] 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.
- [6] A. Nurharini, S. Sumilah, A. Estiastuti, and S. Susilaningih, "Inovasi Media Pembelajaran Tari Semarang Berbasis Android Meningkatkan Kesadaran Budaya Lokal," in *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 2021, pp. 1–4.
- [7] S. L. Waty, "Implementasi Aplikasi Pengenalan Budaya Indonesia berbasis Android," *Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 3, pp. 137–141, 2016.
- [8] 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.
- [9] 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.
- [10] 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.
- [11] 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.