

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar (Sanaky, 2009: 3). Artinya harus ada keterkaitan antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Ketiganya harus berjalan harmonis agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Fenomena proses pembelajaran seni tari yang terjadi dewasa ini hanya menitikberatkan kepada pembelajar dan pengajar, sedangkan bahan ajar sedikit terabaikan.

Hampir di seluruh jenjang pendidikan jarang sekali yang mempunyai bahan ajar untuk seni tari. Bahan ajar yang ada saat ini hanya sebatas buku teks, sedangkan media audio visualnya tidak dilampirkan. Idealnya contoh video audio visual disertakan dalam buku teks, mengingat substansi tari adalah gerak. Sementara ini, guru pendidikan seni menggunakan video tari bentuk yang terdapat di pasaran, sehingga kemasannya tidak disiapkan khusus untuk media pembelajaran pendidikan seni di sekolah. Oleh karena itu, media pembelajaran ini kurang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan pertimbangan: 1) Pengemasan materi kurang menarik minat siswa; 2) Durasi materi kurang sesuai dengan lama waktu tatap muka; dan 3) Pengemasan materi kurang sesuai dengan tujuan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar yang termuat dalam KTSP. Dapat dikatakan bahwa perlu adanya satu kesatuan kinerja antara kurikulum, guru dan media pembelajaran.

Ada juga beberapa buku teks untuk pembelajaran tari yang dilengkapi dengan *Video Compact Disc (VCD)*. VCD tersebut menampilkan tarian utuh tanpa mempertimbangkan aspek pendidikan di dalamnya. VCD digunakan sebagai bahan apresiasi yang sulit untuk ditiru oleh anak. Pembuat VCD belum mempertimbangkan latar belakang pendidikan anak-anak yang menjadi objek dari pendidikan tari. Tidak semua siswa yang bersekolah di sekolah umum yang memiliki latar belakang dalam berkesenian, sehingga proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai maksimal.

Penerapan pembelajaran seni dengan memberikan tarian bentuk juga terjadi pada beberapa sekolah di Kabupaten Bandung. Lebih khusus lagi, berdasarkan pengalaman yang dirasakan bahwa pada level Sekolah Dasar pun tarian bentuk juga diberikan. Guru mencontohkan gerak-gerak tari, kemudian siswa berada di belakang dan meniru serta melatih gerakan tersebut sampai sesuai dengan standar tuntutan estesis (*wiraga, wirama, dan wirasa*). Proses pembelajaran seperti ini lebih berpusat pada guru atau *teacher centered* dan bukan *student centered* (Masunah dan Narawati, 2003: 271). Hal ini membuat motivasi anak untuk lebih kreatif dan inovatif dalam berkesenian kurang berkembang, sehingga kebanyakan mereka menganggap bahwa pembelajaran seni yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran dianggap tidak penting. Tentunya fenomena ini tidak bisa disamakan dengan sekolah kejuruan (seni tari) yang memang mewajibkan peserta didiknya untuk menguasai tarian bentuk.

Sebelumnya telah ada lembaga yang mengembangkan multimedia interaktif untuk pembelajaran SBK yang diproduksi oleh Pijar Nusantara tahun

2011. CD interaktif tersebut dirancang untuk mata pelajaran SBK kelas 3 SD semester 2 yang berjudul “Ekspresi Diri Melalui Seni Tari-Tari Pendek”. CD interaktif ini menggunakan animasi tari Merak dari Jawa Barat sebagai pengantar sebelum masuk ke materi inti. Materinya bersumber dari Buku Sekolah Elektronik (BSE) (<http://bse.kemendiknas.go.id>) yang terdiri dari: 1) gerak simbolis, 2) iringan tari, dan 3) busana dan properti. Antara pengantar dan isi materi tidak saling berhubungan, tidak ada keterkaitan sama sekali. Pada materi gerak simbolis, penyusun CD interaktif tidak mengambil contoh gerak yang ada pada tari Merak. Begitupun dengan materi iringan musik dan juga busana serta properti. Pada salah satu materi gerak patah-patah, penyusun multimedia memberikan contoh gerak Kuda Lumping yang geraknya tidak patah-patah. Kemudian pada salah satu materi iringan tari, penyusun memberikan definisi bahwa untuk menggambarkan suasana semangat maka hanya menggunakan satu alat musik yang dibunyikan secara terus-menerus. Jika melihat kondisi CD interaktif ini, keberadaan tari Merak tidak bersifat urgen. Hal ini terlihat pada animasi gerakannya, gerak kaki pada tari Merak yang seharusnya *srisik* (berlari dengan berjinjit pada jari kaki), ketika dianimasikan menjadi seperti berjalan biasa. Hal ini tentu mengaburkan informasi tentang tari Merak tersebut pada siswa, sehingga contoh yang seharusnya dapat meningkatkan kompetensinya, tetapi malah mengakibatkan kebingungan. Sangat disayangkan multimedia interaktif yang sudah dirancang dengan sangat menarik, tetapi memberikan informasi yang tidak benar.

Penelitian tentang bahan ajar juga dilakukan oleh Surahmat (2010) tentang kelayakan penyajian dan isi bahasan musik mancanegara pada buku teks pelajaran

seni budaya kelas 12, berdasarkan aspek apresiasi dan kreasi. Dalam dua buku teks yang menjadi batasan masalah penelitian ini, ditemukan dua informasi materi musik Jazz yang berbeda, kurang dalam dan luasnya cakupan materi, dan juga ketidakakuratan konsep dan fakta. Belum lagi persoalan penyajian bahasanya seperti: ilustrasi gambar atau foto yang kurang menarik minat siswa untuk mempelajari seni budaya sesuai dengan perkembangan usia peserta didik.

Menyimak temuan di atas, masalah pokok bahan ajar atau media tari yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan seni selama ini adalah mengenai isi dan pengemasan materi pembelajaran. Idealnya, pengemasan media pembelajaran harus memikirkan keterkaitan antara substansi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, yang mana di dalamnya memuat tujuan pembelajaran untuk meningkatkan potensi siswa dalam mata pelajaran tersebut. Tentunya, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, maka harus didukung pula oleh guru yang berkompeten dalam bidangnya. Namun jika guru belum mampu untuk membuat media pembelajaran, maka tidak menutup kemungkinan bahwa orang-orang yang berada di luar sekolah yang memiliki kompetensi dapat membantu membuat media pembelajaran. Sudah tentu pembuatan media itu didampingi oleh pakar substansi tari yang akan dijadikan materi dalam media pembelajaran yang akan dibuat.

Kembali kepada fungsi bahan ajar, yaitu segala sesuatu yang dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka fenomena di atas sangat mengkhawatirkan untuk keberlanjutan pendidikan seni di sekolah. Belum lagi pengaruh teknologi yang semakin menjamur di masyarakat. Perkembangan

teknologi di masa sekarang ini mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Teknologi tidak lagi dianggap sebagai barang mahal yang hanya dapat dimiliki oleh kalangan kelas elit saja, tetapi kalangan menengah ke bawah pun sudah tidak asing lagi dengan benda-benda yang dinamakan teknologi. Teknologi tidak lagi hanya memasuki dunia perkantoran yang didominasi oleh manusia dewasa, tetapi juga merambah ke sekolah-sekolah yang dihuni oleh kalangan remaja hingga anak usia dini. Berbagai macam jenis teknologi yang ditawarkan di pasaran, termasuk di dalamnya komputer sudah menjadi bagian dalam kehidupan masyarakat secara luas. Tidak heran jika ternyata teknologi mendapatkan perhatian khusus dari masyarakat, termasuk peserta didik. Mereka berlomba-lomba memanfaatkan komputer dan internet agar dikatakan tidak ketinggalan zaman dan kuno. Mereka merasa “gengsi” jika tidak mengenal komputer dan internet. Tidak dapat disalahkan bahwa ketertarikan mereka terhadap teknologi dikarenakan tampilan program-programnya dibuat sangat menarik dan berwarna, sehingga membuat mereka tertarik untuk mengetahuinya lebih dalam lagi.

Namun demikian, adanya teknologi tidak melulu membawa dampak yang buruk jika kita pandai memanfaatkannya. Selama ini kita menjadi objek dari teknologi, namun ada baiknya kita mengubah kedudukan kita sebagai subyek yang memanfaatkan teknologi dan teknologi sebagai objek yang digunakan untuk membantu pekerjaan kita agar menjadi lebih mudah, khususnya di dalam dunia pendidikan. Norman dalam Mayer (2009: 16) mendukung pendekatan berpusat-ke murid terhadap teknologi yang merujuk pada istilah *human-centered technology*. Norman mengatakan bahwa kita perlu membalik sudut pandang *machine-centered*

menjadi sudut pandang *human-centered*. Teknologi harus melayani kita, bukan kita yang melayani teknologi untuk mengembangkan kapabilitas kita.

Sanaky (2009: 3) mengatakan tentang pembelajaran, bahwa dibutuhkan alat yang mampu menjadi penghantar dalam proses komunikasi tersebut. Dalam dunia pendidikan alat tersebut dikenal dengan media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiahnya berarti tengah, penghantar atau perantara. Karena posisinya berada di tengah, ia bisa juga disebut perantara atau penghubung, yakni yang menghantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya (Munadi, 2009: 6). Media juga diartikan sebagai sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sanaky, 2009: 4). Oleh sebab itu dibutuhkan kreativitas guru untuk menerapkan media dalam pembelajaran di dalam kelas. Kegunaan media di sini adalah untuk menjemput siswa dari kesenangannya terhadap teknologi. Dengan kata lain, tanpa memisahkan mereka dengan teknologi, guru dapat memanfaatkan dan memberdayakan teknologi untuk meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran seni tari, khususnya tari tradisi.

Sehubungan dengan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan, yang menjadi *trend* saat ini adalah menggunakan gabungan beberapa media (multimedia), yaitu kombinasi berbagai media audio, visual, grafis dan lain sebagainya yang diarahkan kepada komputer yang dalam perkembangannya sangat pesat dan sangat membantu dalam dunia pendidikan. Multimedia memiliki



beberapa kelebihan yaitu memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar secara individual maupun secara kelompok. Selain itu memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi, media komputer (multimedia interaktif) juga memberikan rangsangan yang cukup besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Kustandi dan Sutjipto, 2011: 78). Artinya dengan adanya multimedia interaktif anak tidak hanya belajar pada saat jam pelajaran di sekolah, tetapi juga bisa belajar mandiri di rumah, sehingga anak dapat mengulang pelajarannya kapan saja ia menginginkannya. Media yang sesuai dengan selera anak dapat memberikan dampak positif. Dengan memaksimalkan peluang pembelajaran mandiri dengan menggunakan multimedia interaktif secara terarah dapat membuahkan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa.

Begitu banyak manfaat multimedia bagi pendidikan yang sudah seharusnya dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan mutu pembelajaran seni di sekolah. Apalagi melihat multimedia yang menarik dirasa tepat untuk diterapkan pada siswa Sekolah Dasar. Multimedia cocok untuk semua lapisan, termasuk siswa Sekolah Dasar. Siswa Sekolah Dasar yang masih berada dalam tahap pencarian memerlukan filter agar pengaruh teknologi tidak berdampak buruk bagi perkembangan mereka. Oleh sebab itu, perlu diberikan multimedia interaktif yang tepat dan terarah dimulai dari level Sekolah Dasar. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif akan diterapkan pada siswa Sekolah Dasar (SD) kelas tinggi, yang dalam hal ini akan dilakukan uji coba pada siswa kelas 4 SD. Masa usia Sekolah Dasar (SD) kelas tinggi (kelas 4 sampai kelas 6) adalah masa yang tepat untuk mulai mengajarkan kepada mereka untuk mengenal,

mengapresiasi bahkan mempelajari kesenian tradisi. Pada masa ini anak sudah mulai beranjak remaja, namun belum memasuki masa remaja. Masa ini adalah masa transisi mereka. Kelabilan emosi dan keterbatasan kematangan pengetahuan anak harus diatasi dengan cara yang tepat. Pada masa ini mereka sangat realistis. Mereka akan melahap segala sesuatu yang dianggap baru dan menjadi *trend* di lingkungannya. Tentunya di sini mereka menyukai sesuatu yang baru dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Seperti yang dikatakan oleh Djamarah (2008: 125) bahwa ada beberapa sifat khas anak pada masa usia kelas tinggi, yaitu sebagai berikut.

1. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
2. Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
3. Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor.
4. Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya.
5. Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Di dalam permainan ini biasanya anak tidak lagi terikat pada aturan permainan yang tradisional, mereka membuat peraturan mereka sendiri.

Gayle Kassing dan Danielle M. Jay (2003) mengatakan bahwa anak pada rentang usia 9 sampai 14 tahun secara fisik lebih mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus, memiliki ketertarikan terhadap aturan dan peraturan, intens dan emosional. Pada masa usia ini anak membutuhkan kelompok atau dukungan dari teman-temannya untuk memutuskan sesuatu. Dengan melihat karakteristik siswa kelas 4 SD seperti yang telah dipaparkan di atas, maka Silat Pedang dirasa tepat untuk menjadi sampel tari dalam penelitian pengembangan



multimedia interaktif ini. Pemantapan karakter pun menjadi alasan mengapa siswa SD perlu ditanamkan nilai-nilai ketradisian. Pemantapan karakter ini untuk menguatkan dan memunculkan identitas mereka supaya laci-laci kosong di otak mereka dapat dipenuhi oleh nilai-nilai ketradisian yang berharga, sehingga pengaruh negatif dari teknologi dapat teratasi.

Peran pendidik seni adalah bagaimana menjadikan pengaruh negatif itu menjadi sesuatu yang positif dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Hobi mereka terhadap teknologi pun dapat dimanfaatkan untuk pengembangan karakter mereka terhadap kesenian tradisi khususnya tari. Tentunya hal ini didukung oleh sarana dan prasarana yang dapat membuat siswa tertarik untuk mempelajari kesenian tradisi, tidak hanya dengan teori saja.

Melihat kecenderungan siswa yang saat ini menggandrungi multimedia, maka pemilihan multimedia interaktif dirasa akan membangkitkan gairah siswa untuk mempelajari tari tradisional. Berbagai jenis multimedia yang ditawarkan di pasaran, baik *offline* maupun *online*. Multimedia interaktif *offline* yang sedang berkembang saat ini diantaranya CD “Dora” yang menuntun anak untuk belajar mengenal benda dan belajar bahasa Inggris. Namun pada CD “Dora” tidak menawarkan interaktivitas. Anak hanya melihat dan mendengarkan serta memberi respon berupa jawaban pertanyaan yang diajukan oleh Dora. Selain itu *game online* yang ditawarkan oleh *social network* seperti *facebook* juga sangat banyak. Misalnya *The Smurft*, *My Shop*, *Farmville*, *The Sims*, dan masih banyak jenis-jenis permainan lainnya yang syarat dengan interaktivitas. *Game online* tidak ada materi yang berupa pengetahuan tentang apa yang dapat dipelajari dari permainan

tersebut. Keberhasilan pada *game online* dilakukan dengan *trial and error* yang dilakukan berulang-ulang hingga akhirnya menemukan jawaban atas teka-teki permainan tersebut. Penggemar *games* ini beragam, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa pun ikut terlibat di dalamnya, dan hal ini dapat mengakibatkan candu bagi yang memainkannya. Sebagai seorang peneliti, fenomena ini kemudian dikritisi dan kelebihan atau keunggulan dari keduanya diupayakan ditarik ke dalam dunia pendidikan agar dapat dimanfaatkan untuk menarik perhatian siswa untuk belajar. CD “Dora” yang menuntun dan *game online* yang untuk menyelesaikannya membutuhkan percobaan berulang-ulang, kemudian keduanya dikombinasikan menjadi sebuah multimedia interaktif untuk pembelajaran Seni Tari.

Kesenian tradisional lambat laun sudah mulai ditinggalkan oleh generasi muda, baik di lingkungan formal, non formal maupun informal. Hal ini dikarenakan belum adanya upaya yang tepat untuk melestarikan kesenian tradisi tersebut. Dengan adanya multimedia interaktif, dengan mengambil sampel tari Silat Pedang Bengkulu, diharapkan mampu menumbuhkan kembali kecintaan dan minat siswa terhadap kesenian tradisi.

Selain alasan yang telah dipaparkan di atas, materi Silat Pedang memadukan dan mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus dalam gerakannya. Dengan melihat karakteristik usia 9-14 tahun pada siswa kelas tinggi yang memiliki kekhasan ini, maka dapat dilihat bahwa proses pembelajaran tari tradisional akan lebih efektif jika dibandingkan dengan anak pada kelas rendah.

Tentunya disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang sudah ditetapkan di dalam kurikulum.

Alasan lain penetapan Silat Pedang ini karena Silat Pedang belum dikenal oleh masyarakat di luar kota Bengkulu. Selain itu jenis kesenian ini memiliki sifat netral gender, artinya baik anak perempuan maupun laki-laki dapat menikainya tanpa harus merasa malu, dengan demikian materi ini dapat digunakan untuk seluruh siswa. Tari Silat Pedang ini dipertunjukan dalam acara penyambutan tamu-tamu penting yang dirangkaikan dengan tari Persembahan. Pada awalnya, yang menjadi inti dari tari penyambutan adalah Silat Pedang, karena Silat Pedang memiliki nilai yang menjadi falsafah bagi masyarakat Bengkulu, yaitu *adat datang, lembaga menanti*, artinya jika tamu datang dengan maksud yang baik, maka tamu akan diterima dengan baik pula, namun jika tamu datang dengan niat buruk, maka hulu balang sebagai penjaga daerah akan siap menghadapi tamu tersebut.

Persoalan pewarisan dan nilai filosofi yang harus dipertahankan inilah yang menjadi alasan lain Silat Pedang ini dipilih sebagai sampel tari untuk pengembangan media pembelajaran melalui pendidikan formal. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa antara siswa dan Silat Pedang terdapat sebuah hubungan simbiosis mutualisme. Bagi siswa, Silat Pedang dapat menjadi filter untuk pembentukan karakter. Bagi Silat Pedang, siswa dapat dimanfaatkan sebagai sarana pewarisan Silat Pedang.

Pewarisan Silat Pedang ini tergolong cukup baik, namun teknis pewarisannya tidak lagi mengikuti ketentuan-ketentuan yang berlaku sebagaimana

ketetapan adat (wawancara dengan Samsuri Zulkifli, 6 Juli 2011). Jika ingin mempelajari tari tradisi langsung dari Samsuri Zulkifli, maka kita harus mengikuti rangkaian upacara adat dan memenuhi beberapa syarat yang telah ditetapkan oleh adat. Rangkaian upacara tersebut dinamakan *belimau*. Pada upacara *belimau* terdapat beberapa kegiatan, yaitu membaca do'a selamat yang dihadiri oleh ketua-ketua adat serta tetangga tempat upacara *belimau* diselenggarakan, ketua upacara (Samsuri Zulkifli) kemudian memercikkan air ke tangan dan ke ubun-ubun calon penari, kemudian dilakukan kegiatan merobek kain panjang, dan yang terakhir menampilkan tari *Kain Panjang*, Tari *Kecik*, dan Tari *Mabuk* oleh seniman-seniman tradisi. Untuk dapat menyelenggarakan kegiatan ini, harus disiapkan beberapa sesaji seperti: jeruk nipis, setawar sedingin, kemenyan, kain putih (2 meter), dan nasi kunyit (*jambar*). Peneliti mengikuti rangkaian upacara adat ini dan terlibat langsung untuk mendapatkan data-data yang akurat tentang tari Silat Pedang.

Melalui media multimedia interaktif dengan mengambil sampel tari Silat Pedang ini siswa tidak hanya mempelajari gerak tari, tetapi media ini juga *disetting* untuk dapat memberikan informasi apapun yang terkait dengan tari yang akan dipelajari, seperti kostum, alat musik pengiring, properti dan perlengkapan lainnya yang mendukung Silat Pedang. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Ada beberapa model pengembangan multimedia interaktif yang dikenal, yaitu RUDE, DDD-E, dan ADDIE. Model RUDE (*Run/Realistic, Understand,*

*Debug/Making and Edit*) tidak sampai pada tahap implementasi pada peserta didik yang akan menggunakan media tersebut. Begitu pun dengan DDD-E (*Decide, Design, Development, and Evaluate*). DDD-E juga tidak sampai pada tahap mensosialisasikan media tersebut kepada peserta didik. Setelah dikembangkan, model multimedia tersebut dievaluasi dengan cara menganalisis *flowchart*, *storyboard*, dan produk medianya. Adapun ADDIE memiliki tahapan yang ketat, yaitu pada tahap pengembangan validasi dari ahli media dan materi sudah dilakukan. Setelah mendapatkan validasi, produk tersebut disosialisasikan dan dievaluasi lagi untuk perbaikan agar produk multimedia tersebut sempurna. Untuk itu, pada pengembangan multimedia ini digunakan model ADDIE dikarenakan tahapan-tahapan yang ditawarkan sangat tepat dan dirasa cocok untuk penelitian pengembangan ini. Dalam proses pembelajaran, guru tetap memegang peranan utama sebagai pendidik, guru juga berperan sebagai fasilitator. Tentunya pengolahan materi multimedia interaktifnya disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang menjadi tuntutan kurikulum SD. Berdasarkan pada pemaparan di atas, maka akan dilakukan penelitian yang tergabung dalam payung Hibah Pascasarjana “Efektivitas Model Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Seni Tari”, dan penelitian ini termasuk ke dalam poin media pembelajaran interaktif untuk tahun pertama yang diberi judul “Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Model ADDIE untuk Pembelajaran Seni Tari pada Siswa Sekolah Dasar”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini difokuskan pada ‘pengembangan bahan ajar dengan menggunakan multimedia interaktif’. Oleh sebab itu, untuk menjawab persoalan yang ada di latar belakang, maka dirumuskanlah beberapa pertanyaan penelitian, yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana tahapan pembuatan media pembelajaran seni tari berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*)?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran seni tari berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*)?

## **C. Definisi Operasional**

Menurut Hofstetter dalam Mulyanta dan Leong (2009: 1), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat, sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian, maka penelitian ini juga bertujuan sebagai berikut.



1. Memahami tahapan pembuatan media pembelajaran seni tari berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).
2. Mengetahui efektivitas media pembelajaran seni tari berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

#### **E. Manfaat Penelitian**

Signifikansi penelitian ini berangkat dari keresahan peneliti melihat ketersediaan bahan ajar untuk pelajaran seni tari di sekolah-sekolah umum yang bisa dibilang jarang atau tidak ada. Maka peneliti akan membuat sebuah pengembangan bahan ajar dengan menggunakan multimedia interaktif. Hal ini dirasa sangat tepat karena melihat perkembangan teknologi yang sangat pesat dan sangat diminati dalam semua kalangan.

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

##### **1. Peneliti**

Penelitian yang akan dilakukan merupakan pengalaman yang sangat berharga dan merupakan salah satu upaya untuk membantu menambah khasanah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif serta menambah wawasan yang luas mengenai aspek-aspek pendidikan dalam pendidikan seni pada umumnya dan pendidikan tari pada khususnya. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi

peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran seni tari berbasis multimedia interaktif.

## 2. Objek yang diteliti

Peneliti berharap dengan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dan membantu siswa mengapresiasi karya seni tari nusantara.

## 3. Guru dan Seniman

Pada umumnya, guru seni budaya, khususnya seni tari, hanya dengan menggunakan media *cassete tape*, VCD tari atau pemodelan (guru yang mendemonstrasikan gerakan). Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif ini dapat dimanfaatkan oleh para guru seni, sehingga siswa menjadi lebih bergairah untuk mengikuti pembelajaran seni tari. Peneliti juga berharap dengan dimanfaatkannya kesenian tradisional dalam proses pembelajaran di sekolah, seniman pun lebih antusias untuk tetap menjaga kelestarian kesenian tradisional, khususnya tari Silat Pedang agar proses transformasi dan transmisi nilai-nilai tradisi yang melekat pada tari Silat Pedang akan tetap terjaga kelestariannya.

## 4. Lembaga Pendidikan

Sampai saat ini beberapa lembaga pendidikan formal mulai dari pra sekolah sampai tingkat perguruan tinggi bahkan lembaga pendidikan yang menghasilkan calon-calon pendidik, dalam hal ini sekolah yang mengajarkan seni tari, belum ada yang menggunakan multimedia interaktif sebelumnya.

Mereka hanya menggunakan *cassete tape*, VCD, atau guru langsung bertindak sebagai model. Hasil dari penelitian ini adalah produk yang berupa program (*software*) media pembelajaran, maka diharapkan dapat menjadi bahan acuan penggunaan media pembelajaran bagi lembaga pendidikan, sehingga kesenian tradisional lebih menarik untuk dipelajari.

#### 5. Instansi lain

Penelitian ini adalah salah satu upaya dalam membantu pemerintah atau instansi lain yang terkait dengan masalah seni budaya dan pendidikan, apalagi jika media pembelajaran multimedia interaktif Silat Pedang (atau kalau memungkinkan media pembelajaran multimedia interaktif tari lainnya) ini dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan seni.