

MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TARI TRADISIONAL

D. Oktariani

FKIP Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan
Universitas Tanjungpura
Pontianak, Indonesia

e-mail: dwi.oktariani@fkip.untan.ac.id

Abstrak

Tari Tradisional merupakan salah satu materi pembelajaran yang ada di pembelajaran Seni Budaya tingkat SMP. Media Interaktif dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dengan memberikan visualisasi materi secara langsung. Penggunaan buku cetak, *e-book*, dan berbagai video tari yang dipaparkan oleh guru dikelas secara terpisah tidak dapat memberikan visualisasi yang nyata dan terstruktur untuk memudahkan siswa memahami materi tari yang membutuhkan visualisasi secara nyata untuk dipelajari. Fokus dalam Penelitian ini untuk memaparkan data berupa hasil karya berupa multimedia interaktif tari tradisional dengan materi tari Jepin Langkah Simpang yang valid sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan yaitu pengembangan untuk mengembangkan multimedia interaktif tari tradisional dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi hingga evaluasi. Produk dari penelitian ini yaitu multimedia interaktif tari Jepin Langkah Simpang yang menampilkan berbagai ranah tekstual dan kontekstual, berisikan evaluasi dalam bentuk *games*, serta animasi yang menunjukkan ciri khas Indonesia. Media ini dapat memperkenalkan dan melestarikan kebudayaan bangsa khususnya masyarakat Melayu di Kota Pontianak. Hasil penilaian produk dari ahli media yaitu Baik, dari ahli materi Baik, dan dari *audiens* yaitu Baik sehingga produk multimedia interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak pakai. Penelitian dilakukan hingga tahap pengujian sistem, dan ditemukan bahwasanya multimedia interaktif ini dapat digunakan diberbagai jenis perangkat komputer.

Kata kunci: Multimedia Interaktif; SMP; Tari Tradisional

Abstract

Traditional Dance is one of the learning materials in Middle School level Cultural Arts learning. Interactive media can increase learning activity by providing direct visualization of the material. The use of printed books, e-books, and various dance videos presented by teachers in class separately cannot provide real and structured visualization to make it easier for students to understand dance material that requires real visualization to learn. The focus of this research is to present data in the form of works in the form of interactive multimedia traditional dances with valid Jepin Langkah Simpang dance material so that it is suitable for use in learning. The research method used is development to develop interactive multimedia for traditional dance with stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The product of this research is the interactive multimedia Jepin Step Simpang dance which displays various textual and contextual domains, contains evaluations in the form of games, as well as animations that show typical Indonesian characteristics. This media can introduce and preserve national culture, especially the Malay community in Pontianak City. The product assessment results from media experts were Good, from material experts Good, and from the audience were Good so that the interactive multimedia product developed was declared valid and suitable for use. Research was carried out to the system testing stage, and it was found that this interactive multimedia can be used on various types of computer devices.

Keywords: Interactive Multimedia; SMP; Traditional Dance

PENDAHULUAN

Pembelajaran seni tari pada siswa siswi di Indonesia masih didominasi oleh media berupa buku cetak dan e-book. Pemerintah memberikan buku cetak untuk siswa dan buku panduan guru seni tari sebagai media penyampaian materi pembelajaran seni tari yang telah dikemas sesuai dengan kurikulum yang digunakan oleh sekolah. Perbedaan kurikulum yang diterapkan pada dasarnya tidak memiliki perbedaan signifikan dibidang materi yang harus diterima oleh siswa disetiap jenjang pendidikannya. Penggunaan buku cetak, *e-book*, dan berbagai video tari yang dipaparkan oleh guru dikelas secara terpisah tidak dapat memberikan visualisasi yang nyata dan terstruktur untuk memudahkan siswa memahami materi tari yang membutuhkan visualisasi secara nyata untuk dipelajari. Guru seni budaya khususnya pada materi seni tari, tentu saja membutuhkan berbagai media yang dapat mempermudah mereka dalam menyampaikan materi seni tari yang mengangkat ilmu seni yang divisualisasikan dalam gerak tubuh untuk menyampaikan pesan kepada penikmat seni tari.

Media pembelajaran sebagai perantara penyampaian materi pembelajaran di berbagai jenjang Pendidikan memiliki berbagai jenis yang bisa digunakan sesuai materi pembelajaran tertentu dengan efektif (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Media pembelajaran seni tari dapat berupa media cetak seperti buku, *e-book*, video tari, musik, dan media tubuh penari yang dapat dilihat secara langsung dan lain-lain. Pada dasarnya media pembelajaran tari haruslah membawa berbagai informasi ataupun pesan berupa ilmu yang sederhana maupun kompleks bagi pembaca. Arsyad (2014) menyebutkan salah satu ciri media pembelajaran adalah media yang mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Semakin mudahnya media yang digunakan oleh siswa dan guru di sekolah, maka akan semakin baik pula kegiatan proses belajar mengajar yang berlangsung. Proses belajar dan pembelajaran siswa harus terlibat aktif dan siswa menjadi pusat kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas, Baharudin (2015). Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan minat belajar serta daya tangkap siswa terhadap materi yang dipelajari. Media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik (Tafonao, 2018). Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam keberhasilan sebuah proses belajar mengajar antar peserta didik dan pendidik, sehingga harus efisien dan tepat guna.

Semakin canggihnya perkembangan zaman, semakin berinovasi pula berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan berbagai materi pembelajaran tari. Pemilihan teknologi yang tepat guna juga menjadikan Pendidikan lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuannya. Kedekatan para siswa dengan gadget dan perangkat komputer juga memudahkan guru dalam penggunaan berbagai media pembelajaran berbasis perangkat lunak dan keras. Istilah multimedia yang merupakan gabungan dari berbagai media baik teks, gambar, video, suara dan lain-lain. Multimedia menggabungkan semua komponen media yang terdiri dari teks, gambar, audio, video, animasi, musik, dan interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran (Warsita, 2008). Penggabungan berbagai bentuk media tersebut dapat beroperasi dengan bantuan teknologi komputer, smartphone, tablet dan berbagai perangkat pendukung software yang telah menggabungkan berbagai media tersebut. Multimedia interaktif yang memiliki interaksi antara pengguna dan media yang digunakan juga dapat memberikan gaya belajar mandiri oleh penggunaannya. Munir (2008) menegaskan bahwa kemampuan multimedia adalah memberikan pelajaran secara individu melalui sistem tutor pribadi. Interaksi yang terjadi antar pengguna dan media tersebut dapat disebut dengan multimedia interaktif.

Penelitian yang dilakukan (Anggraini, 2014) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran seni tari pada materi Silat Pedang dapat meningkatkan efektivitas

pencahayaan tujuan pembelajaran karena mudah, relevan, menarik dan bermanfaat untuk pengguna. Multimedia interaktif juga membantu anak-anak usia sekolah mengenal kembali pakaian tari tradisional daerah Bali yang dipaparkan dalam penelitian (Swardiasa, 2018). Kebutuhan visual dalam sebuah pembelajaran tari menunjukkan bahwasanya siswa membutuhkan materi dalam tampilan bergerak yang dapat diikuti oleh siswa baik dalam bentuk video tutorial tari yang dapat memudahkan siswa belajar secara mandiri diluar jam pelajaran yang sangat sedikit di sekolah. (Oktariani,2023) video tutorial tari Kembang Manggar mampu membantu siswa dalam memahami berbagai pakem gerak tari, sehingga siswa dapat mengefisienkan waktu pembelajaran antara guru dan siswa SMA di Kota Pontianak. Penggunaan multimedia interaktif tari dapat digunakan diberbagai jenjang sekolah dari Pendidikan Anak Usia Dini hingga bangku perkuliahan karena berbagai keunggulan yang dimiliki dalam menyampaikan pesan pembelajaran tari.

Pembelajaran tari pada siswa SMP memiliki materi tari tradisional yang membahas tari tradisional dalam bentuk tekstual dan kontekstualnya baik di daerah setempat maupun nusantara. Namun, buku yang beredar sebagian besar masih menampilkan materi tari yang bersifat java sentris, dimana materi-materi tari berasal dari daerah-daerah Jawa serta adapula yang berasal dari pulau Sumatera. Materi tersebut membuat para siswa sulit untuk mengenal kesenian tari tradisional yang berasal dari daerahnya sendiri, sedangkan pemerintah daerah juga tidak menyediakan buku pembelajaran yang berbasis tari daerah setempat. (Ahmad et al., 2020)melakukan penelitian mengenai aplikasi pembelajaran interaktif tarian adat sajojo guna mengenalkan tari sajojo tidak hanya di Papua namun juga diharapkan dapat digunakan masyarakat luas dalam bentuk 3D. Buku yang menampilkan gambar-gambar bentuk tari tradisi tentu saja kurang membantu siswa dalam memahami materi tari tradisional baik daerah setempat maupun nusantara. (Mindflash et al., 2014)buku tidak dapat menampilkan animasi bergerak sehingga dinilai tidak interaktif.

Pengembangan multimedia interaktif tari tradisional dengan materi tari Jepin Langkah Simping dilakukan oleh peneliti untuk memudahkan guru dan siswa dalam memahami ranah tekstual dan kontekstual dari tari tradisi yang dituntut oleh kurikulum di SMP. Kanopka (Yusuf, 2007) menyatakan bahwa masa remaja adalah segmen kehidupan yang penting dalam siklus perkembangan siswa dan merupakan masa transisi (dari masa anak-anak ke masa dewasa) yang diarahkan kepada perkembangan masa dewasa yang sehat. Maka multimedia ini dirasa cocok untuk digunakan oleh anak SMP yang telah mampu menelaah secara mandiri materi yang dipaparkan. Usia SMP juga merupakan usia manusia mulai mampu menelaah, dan ditanami rasa cinta akan kebudayaan yang mereka miliki sebagai bekal dimasa mendatang untuk selalu memiliki rasa cinta terhadap tanah air Indonesia. Penelitian ini juga merupakan bagian dari bentuk pelestarian sebuah kesenian daerah agar tidak punah dan terus dapat disebarkan meluas secara terus menerus. Memelihara sebuah kesenian dan melestarikannya adalah suatu keniscayaan (Ismah, 2018). (Oktariani, 2023) Indonesia memiliki kekayaan tari tradisi nusantara yang merupakan warisan budaya tak benda yang wajib dilestarikan karena mengandung nilai-nilai baik yang dapat diteruskan secara turun temurun kepada masyarakat.

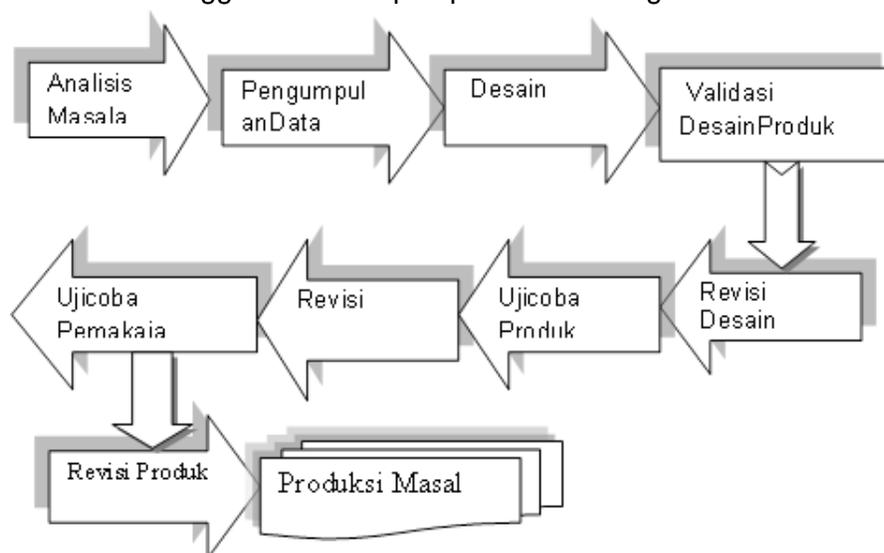
Tari Jepin Langkah Simping merupakan salah satu tari tradisional masyarakat Melayu yang tumbuh dan berkembang dikota Pontianak. Tarian ini telah diregenerasi turun temurun dari guru Yusuf Dahyani dan berbagai seniman masa kini untuk menjaga eksistensinya, 3 ragam sederhana yang tidak memiliki perbedaan gender ini sangat cocok dipelajari oleh berbagai usia (Oktariani,2023). Tujuan dari produk tersebut agar siswa dapat mengasah potensi tari yang ada didalam dirinya tidak lagi dalam lingkup pembelajaran konvensional dikelas dengan berpusat pada guru namun mendapatkan pengalaman mandiri yang efektif serta efisien dalam memahami materi tari tradisional. pembelajaran ini kelak akan menempatkan siswa sebagai sebagai pusat belajar pada dirinya sendiri, mendorong siswa mau belajar dengan rasa yang

menyenangkan karena produk tersebut ditampilkan dalam bentuk games dan cerita animasi sehingga memudahkan siswa dan guru. (Oktafiani et al., 2020) sekolah harus melakukan variasi dalam pembelajaran baik dari segi media dan metode yang dipakai guru agar siswa tidak merasa jenuh dan kurang motivasi dalam belajar.

Hal tersebut yang menjadi tugas besar bagi guru seni budaya dalam menampilkan berbagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi tari tradisional bagi siswa SMP. Keterbatasan berbagai sumber media yang menarik dan berasal dari daerah yang belum diangkat membuat peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif tari Jepin Langkah Simpang. Terobosan baru tersebut diharapkan kelak dapat membangkitkan semangat siswa baik dari Kota Pontianak dan daerah lainnya sebagai materi tari daerah nusantara dalam belajar. Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan yang pernah dilakukan ditahun 2017, perbedaannya pada lokasi penelitian kali ini berlokasi di Kota Pontianak. Tujuan penelitian ini yaitu untuk memaparkan hasil dari pengembangan multimedia interaktif Tari Jepin Langkah Simpang Bagis siswa SMP di Kota Pontianak, dimana uji coba dilakukan kepada guru seni budaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Lee dan Owens (2004) terdiri dari lima langkah yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada tahap analisis penulis melakukan penelitian mengenai tari Jepin Langkah Simpang kepada narasumber yaitu Bapak Yusuf Dahyani untuk mendapatkan data tekstual dan kontekstual. Setelah itu melakukan wawancara dan angket kepada ahli media yaitu Kelayakan pada bagian materi tari yang ditampilkan. Bapak Zakaria. S Soeteja, M.Sn sebagai ahli media untuk mendiskusikan dan mendapatkan penilaian mengenai multimedia interaktif baik dari segi tampilan, aplikasi yang digunakan, ranah efektif dan efisien produk serta pemilihan warna, animasi, audio, video, dan teks pada tampilan produk. Penilaian isi materi tari Jepin Langkah Simpang dilakukan oleh Juju Masunah. Beliau merupakan dosen pendidikan seni tari Pascasarjana UPI guna mendapatkan penilaian dan kelayakan pada bagian materi tari yang ditampilkan. Analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif yang didapatkan dari hasil angket oleh para pihak yang terlibat dan narasumber. Uji validasi oleh guru Seni Budaya di SMP didapatkan dari 3 orang guru. Penelitian ini dilakukan berdasarkan menggunakan tahapan penelitian sebagai berikut:



Bagan 1. Langkah Metode RnD (Sugiyono, 2016)

Dari langkah pengembangan dengan metode RnD diatas, dihasilkan produk multimedia interaktif Tari Jepin Langkah Simping yang layak digunakan untuk anak SMP di Kota Pontianak. Penelitian ini didasari dari kurangnya media pembelajaran berbasis materi tari tradisional melayu yang berasal dari Kota Pontianak, maka dari itu peneliti mengemas materi tersebut dalam bentuk multimedia interaktif yang telah di *crosscheck* bersama ahli materi dan ahli media serta guru sebagai pengguna yang akan meneruskannya kepada siswa. Berikut merupakan tabel uji coba yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 1. Subjek Uji Coba

No	Subjek Uji Coba	Sasaran	Jumlah
Uji Validasi			
1	Ahli Materi	Dosen Pascasarjana Pendidikan Seni UPI	1 orang
	Ahli Media	Dosen Pascasarjana Pendidikan Seni UPI	1 orang
2	Uji Coba		
	Kelompok	Kelompok guru yang di Kota Pontianak	3 guru

Penelitian ini menjabarkan hasil penilaian dari validator dan siswa calon pengguna dengan persentase untuk menunjukkan kelayakan produk. Kemudian data tersebut akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Berikut ini merupakan rumus penilaian yang digunakan untuk mendapatkan data yang diharapkan (Riduwan dan Kuncoro, 2007). Adapun hasil presentase didapatkan berasal dari jumlah jawaban tiap responden dari item yang dinilai dibagi dengan jumlah total jawaban jika seluruh responden menjawab skor maksimum, kemudian dikalikan 100%. Video tutorial Tari Jepin Kembang Manggar ini dinyatakan layak apabila nilai persentase dari analisis data tersebut mencapai $\geq 61\%$, sedangkan jika hasil iinterpretasi analisis data tersebut $\leq 60\%$ maka perlu dilakukan perbaikan dari pengembangan media tersebut.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan(Riduwan and Kuncoro, 2007:22)

Angka Persentase	Kelayakan
81-100%	Sangat layak/ tidak revisi
61-80%	Layak/ Tidak Revisi
41-60%	Cukup Layak/ Revisi
21-40%	Kurang Layak/ Revisi
0-20%	Tidak Layak/ Revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran seni tari di Sekolah, tentu saja akan sangat berbeda dengan pembelajaran tari yang ada di lembaga nonformal berbentuk sanggar tari maupun komunitas tari. Pendidikan tari menurut Masunah dan Narawati (2012) tari atau gerak merupakan media atau alat ungkap yang digunakan untuk mengembangkan sikap, pola pikir, dan motorik anak menuju kedewasaannya. Anak tidak dituntut terampil menari karena bukan untuk menjadi penari, tetapi lebih kepada proses kreativitas dan merasakan pengalaman estetik melalui kegiatan berolah tari. Anak-anak memiliki banyak kesempatan untuk mengembangkan bakat dan kreavitasnya dalam menari serta guru berperan penting untuk mendukung jalannya proses tersebut. Dalam program multimedia interaktif tari Jepin Langkah Simping ini dirancang untuk keperluan belajar individu maupun kelompok, maka dilengkapi dengan tes sehingga peserta didik atau user bisa mengukur sendiri pencapaian hasil belajarnya, serta membantu guru dalam mengukur hasil belajar siswa. Sajian interaktif melalui program multimedia ini dapat membuat user atau peserta didik agar bisa belajar secara mandiri dengan bantuan seminimal mungkin dari guru atau orang

lain, dimana guru berperan sebagai fasilitator dan peserta didik dapat belajar sesuai kecepatan belajarnya masing-masing, baik bagi *slow-learner* atau *fast-learner*. Penelitian yang dilakukan (Hanifa & Astuti, 2022) mengungkapkan agar hasil belajar seni budaya lebih baik maka penggunaan multimedia interaktif harus ditingkatkan daripada pembelajaran tanpa multimedia interaktif. Hal tersebut juga ditemukan dalam penelitian (Batubara & Firdiansyah, 2020) bahwa bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada matakuliah Pendidikan Seni Musik STKIP PGRI Lubuklinggau dikatakan valid dan praktis dalam penggunaan oleh dosen dan mahasiswa. Penelitian terdahulu semakin menguatkan peneliti bahwasanya sangat penting untuk melakukan pengadaan sebuah media pembelajaran interaktif tari tradisional bagi siswa di sekolah.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif tari tradisional yang dapat digunakan oleh siswa SMP di Kota Pontianak dan daerah lainnya. Tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi dilakukan guna mendapatkan hasil produk yang valid dan teruji. Multimedia mempunyai kegunaan memperjelas penyajian materi supaya tidak terlalu visual, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, serta dapat mengatasi sikap pasif siswa (Sadiman, dkk, 2010). *interactive multimedia-based learning is an instructional media supported audio and visual elements that can be used for various purposes, one of which is the introduction to the art and culture media that can be used for elementary school students* (Sumanto & Syahrina, 2018). Adanya interaksi antara pengguna dan multimedia menjadikan materi abstrak yang berubah menjadi lebih terstruktur dan konkret membuat siswa aktif, pengalaman estetis didapatkan dalam bentuk tampilan materi dalam media yang dipaparkan. Multimedia interaktif yang menggunakan adobe flash ini dapat memudahkan pengguna dalam memahami materi yang disampaikan serta dapat digunakan dalam berbagai perangkat komputer. Pengguna dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa, guru sebagai pengarah dan pengawas dalam penggunaan media pembelajaran berbasis materi tari tradisional. Kegiatan pembelajaran sepanjang hayat untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui nilai kearifan lokal sangat mendukung terwujudnya pelajar Pancasila (Sebayang, 2022).

Pengembangan multimedia interaktif tari Jepin Langkah Simpang ini menggunakan beberapa *software*, yaitu *Adobe Flash*, *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, dan *Adobe Premiere CS 6*. Semua aplikasi tersebut digunakan baik dalam membuat animasi, mengedit lagu dan video, menyatukan segala komponen dan aset-aset, membuat *game* dan mengedit foto untuk mendukung terbentuknya produk multimedia interaktif tari Jepin Langkah Simpang yang dapat digunakan untuk pembelajaran seni tari. Selain itu, pada tahap pembuatan juga terdapat tahap *recording* untuk narasi pada bagian materi dan video tutorial. Tujuan dari konsep pembuatan media pembelajaran ini agar siswa lebih tertarik dan memahami materi dengan tampilan visual yang jauh menyenangkan daripada buku materi ajar yang selama ini digunakan dalam pembelajaran seni tari. Guru dalam menjelaskan materi perlu dibuatkan suatu media yang menarik dengan tampilan visual yang dapat menarik siswa, seperti dibuatkan multimedia interaktif presentasinya ((Ahdi et al., 2020).

Hasil Pengembangan Multimedia Interaktif

Pada tahap pembuatan *flowchart* dilakukan dengan landasan kebutuhan materi dan tampilan desain yang cocok digunakan siswa SMP. Desain tokoh yang digunakan yaitu gambar dua dimensi berwatak pria Melayu dengan menggunakan baju adat Telok Belanga berwarna hijau, serta dua orang siswa SMP perempuan dan laki-laki yang mengenakan baju seragam SMP, serta seorang tokoh ibu-ibu yang menggunakan daster dengan tujuan untuk menunjukkan tokoh ibu dari kedua anak SMP. Pada tampilan awal, pengguna akan melihat dua orang anak SMP yang meminta izin kepada sang ibu untuk mencari informasi tentang tari tradisi kepada tokoh adat Melayu.

Tampilan dibuat beralur dengan dibubuhi ilustrator dua orang anak SMP yang meminta ijin kepada ibunya untuk mempelajari tari Jepin Langkah Sempang kepada bang Bujang (seniman Melayu). Kedua anak tersebut sangat ingin mengetahui kesenian asli Melayu di Kota Pontianak tempat mereka dilahirkan dan dibesarkan demi kecintaan mereka terhadap budaya Indonesia. Bang Bujang adalah sosok seniman Melayu yang menguasai tari Jepin Langkah Sempang dan bersedia untuk mengajari mereka. Ilustrasi perjalanan kedua anak tersebut menuju rumah bang Bujang menggambarkan keinginan pemuda untuk merantau dan mempelajari sebuah seni. Seperti yang diutarakan dalam syair Jepin Langkah Sempang yaitu "*marilah kite.. marilah kite.. mengenal seni... sebagai hiasan.. sebagai hiasan hidup insani... seni yang murni pasti terpuji.. hendaklah patut kita miliki*". Dalam kiasan lirik tersebut menggambarkan nasihat untuk kaum muda agar tidak melupakan kesenian yang dimiliki dan rajin belajar, kalimat nasihat yang tersurat dari syair Jepin Langkah Sempang ini ditujukan untuk para kaum muda-mudi yang semangat dalam belajar. Berikut merupakan gambar tampilan awal kedua pelajar SMP yang ijin kepada ibunya untuk belajar.



Gambar 1. Tampilan awal anak SMP Ijin kepada ibunya (Oktariani,2024)



Gambar 2. Tampilan anak SMP bertemu Bang Bujang (Oktariani,2024)

Setelah ilustrasi selesai, maka akan muncul halaman home yang memunculkan bagian tentang program, materi, dan evaluasi. Bagian ini merupakan bagian induk dari multimedia, dimana ketika seluruh tombol home pada layar ditekan, maka akan kembali kehalaman ini. Icon mute yang muncul dapat digunakan untuk menghilangkan suara musik latar. Serta terdapat tombol maju kehalaman berikutnya dan mundur kehalaman berikutnya yang membuat siswa lebih mudah ketika ingin kembali ke menu yang diinginkan tidak perlu menuju halaman-halaman lainnya.



Gambar 3. Tampilan Home (Oktariani,2024)

Pada materi awal, materi berisikan penjelasan mengenai tari Jepin Langkah Simpang, yaitu mengenai sejarah dan perkembangan yang dipaparkan dengan dukungan ilustrasi yang membuat tampilan materi tersebut seperti sebuah cerita bergambar. Dimana teks muncul mengalir bersama ilustrasi yang menggambarkan sejarah dan perkembangan tari Jepin Langkah Simpang dan asal muasal terbentuknya tarian tersebut.



Gambar 5. Tampilan Materi Kontekstual Tari Jepin Langkah Simpang (Oktariani,2024)

Pada bagian materi tekstual juga ditampilkan bagian tata rias dan busana, gerak, serta instrumen musik yang digunakan. Penjelasan mengenai busana tari Jepin Langkah Sempang juga dipaparkan dalam multimedia interaktif ini. Foto penari wanita dan pria di beri anak panah dan nama dari busana tersebut bertujuan untuk memudahkan siswa mengerti penamaan busana tari Jepin Langkah Sempang. Tampilan *background* tata rias dan busana dibuat polos, agar gambar model dan tulisan yang muncul lebih terlihat jelas dan membuat pengguna lebih fokus pada materi.

Materi berikutnya yaitu mengenai musik iringan tari Jepin Langkah Sempang yang secara umum digunakan yaitu beruas, biola dan gambus. Pada materi ini peneliti juga mencantumkan bunyi dari beruas, biola dan gambus dalam tari Jepin Langkah Sempang dengan tujuan agar pengguna dapat membedakan suara bunyi pada setiap alat musik. Tampilan *background* layar juga menggunakan warna putih polos agar pengguna fokus pada materi yang disajikan. Model dalam gambar yang disajikan ialah peneliti sendiri yang menggunakan baju kurong (baju adat Melayu Pontianak). Setiap gerak-gerak inti juga dipaparkan dalam penjelasan, ada menu untuk memaju mundur materi yang membuat anak dapat mengulang-ulang materi pembelajaran hingga mereka mengerti. Pada tampilan materi gerak tidak menggunakan animasi dan latar *background* yang menggunakan banyak warna, hal tersebut ditujukan agar anak-anak bisa lebih fokus pada tulisan dalam materi dan gambar-gambar gerak yang muncul. Lintasan tari Jepin Langkah Sempang pada setiap ragam gerak juga dipaparkan untuk memudahkan pengguna dalam mempelajari tari Jepin Langkah Sempang, dimana penjelasan lebih lanjut mengenai gerak dapat dilihat dalam video tutorial dan video penampilan tari.



Gambar 6. Tampilan Materi Gerak Tari (Oktariani,2024)

Setelah materi pembelajaran mengenai elemen-elemen tari Jepin Langkah Sempang telah disampaikan, Bang Bujang mengajak kedua anak SMP untuk menonton penampilan tari Jepin Langkah Sempang yang ditarikan oleh enam penari wanita.. Sebelum mengambil video tari, peneliti telah melakukan latihan bersama untuk menghapuskan tari Jepin Langkah Sempang yang telah peneliti teliti sebelumnya. Video tersebut diambil untuk menunjang isi multimedia interaktif tari Jepin Langkah Sempang, baju yang digunakan merupakan baju kurong yang belum dimodifikasi dan masih asli. Tujuannya agar penikmat video ini mengetahui kostum asli yang digunakan dan belum dimodifikasi saat menarikan tari Jepin Langkah Sempang. Pembukaan video ini juga terdiri dari sinopsis tari yang berisi rangkuman mengenai tari Jepin Langkah Sempang, hal tersebut bertujuan agar pengguna mengingat kembali materi tari sembari menunggu intro musik pengiring. Tampilannya menggambarkan kedua tokoh utama yang sedang menonton pertunjukan seni di layar proyektor sanggar Bang Bujang. Setelah itu ada

pilihan kembali ke *home*. Pada bagian ini pengguna dapat memaju mundurkan video tari sesuai kebutuhan. Musik iringan tari Jepin Langkah Sempang yang digunakan dalam video ini merupakan hasil rekaman yang dimainkan oleh bapak Yusuf Dahyani, Ian, Ridho, Ahmed dan Bapak Anwar. Musik ini direkam di studio musik dan di edit dengan kualitas baik guna mendapatkan hasil yang maksimal untuk pelengkap isi multimedia interaktif ini. Baik dari segi video, model foto dalam gambar, music iringan merupakan hak asli milik peneliti, tidak mengunduh dari sumber lain namun hak milik peneliti.



Gambar 6. Tampilan Tari Jepin Langkah Sempang Secara Utuh (Oktariani,2024)

Tahapan evaluasi dibagi menjadi 3 bentuk, yang pertama berisikan tentang soal-soal mengenai ranah kontekstual tari Jepin Langkah Sempang. Terdapat kuis benar dan salah yang diilustrasikan oleh tokoh Bang Bujang. Bentuk evaluasi dalam multimedia pembelajaran ini disajikan pula sebagai wadah penilaian ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa. Ranah kognitif atau pengetahuan mengenai tari Jepin Langkah Sempang dapat dinilai dari proses siswa mengerjakan soal-soal evaluasi bagian pertama. Dimana terdapat empat bagian evaluasi pembelajaran mandiri dan pembelajaran berkelompok, penilaian dapat dilakukan oleh multimedia interaktif ini dan oleh guru. Evaluasi berisi sepuluh pertanyaan yang ditampilkan dalam bentuk kuis benar dan salah. Jika pengguna menjawab dengan benar, maka akan muncul animasi Bang Bujang yang tersenyum dan mengucapkan selamat, jika salah maka akan muncul animasi Bang Bujang yang murung. Setelah pengguna menyelesaikan seluruh soal, maka akan muncul skor.



Gambar 7. Tampilan Evaluasi 1(Oktariani,2024)

Bagian kedua dari evaluasi merupakan bagian pengayaan dari bagian pertama, evaluasi ini menampilkan bentuk permainan *mix and match costume* dimana pengguna harus memilih kostum yang sesuai dengan perintah dari Bang Bujang. Bagian pertama yaitu memasang kostum Dayak pada pria, setelah itu kostum Melayu pada pria, kostum Dayak pada wanita dan kostum Melayu pada wanita. Pemilihan kostum Dayak dan Melayu sebagai bentuk pengayaan materi untuk siswa, agar mereka diberi pengetahuan tambahan mengenai suku besar yang menempati Kota Pontianak, pengayaan materi ini dikemas dalam bentuk permainan mix and match busana wanita dan pria. Tidak ada skor dalam permainan ini, jika pengguna benar dalam memilih kostum, maka kostum dapat menempel pada tubuh pria dan wanita, jika bukan pasangannya maka kostum tidak dapat terpasang.



Gambar 8. Tampilan Evaluasi Dalam Bentuk Permainan Memasangkan Kostum

Evaluasi bagian selanjutnya merupakan bentuk penilaian mengekspresikan tari Nusantara, dimana siswa diajak mempraktikkan gerak ragam pertama, *tahto*, dan langkah awalan tari Jepin Langkah Simpang, yang merupakan gerak dasar, dengan asumsi jika siswa sudah dapat menguasai ragam pertama, maka siswa dapat menguasai ragam kedua dan ketiga. Karena gerak ragam dua dan tiga adalah bentuk pengulangan dari ragam pertama, pembedanya hanya pada lintasan dan pengulangan pada beberapa gerak. Pelatih melatih model sebelum membuat video tersebut untuk menghasilkan video yang baik dan benar dari segi gerak dan hitungan. Pengambilan video dilakukan oleh peneliti, mengambil latar rumah Melayu Pontianak guna menggambarkan suasana Pontianak. Penari menggunakan baju telok belanga, baju yang digunakan dalam menari tari Jepin Langkah Simpang untuk pria. Alasan lain pemilihan model pria dikarenakan pria menggunakan kostum celana panjang, yang mudah dilihat bentuk gerak kakinya daripada model wanita yang akan menggunakan kain sebagai pakaian adat Melayu Pontianak. Aspek penilaian diambil oleh guru, guru berperan sebagai penilai dan fasilitator siswa yang masih belum memahami praktik gerak tari tersebut. Siswa dapat berlatih bersama guru, dan siswa dapat membuat kelompok belajar agar lebih memudahkan siswa dalam memahami praktik tari Jepin Langkah Simpang dengan baik dan benar. Jumlah kelompok dan keanggotaan kelompok merupakan hak pilih mutlak dari pihak guru SBK.



Gambar 9. Tampilan Tutorial Tari Ragam 1 (Oktariani,2024)

Pada bagian akhir evaluasi, peneliti membuat soal berupa penugasan kepada siswa untuk mengembangkan atau memodifikasi gerak tari Jepin Langkah Simpang tanpa menghilangkan kaedah-kaedah dan pakem gerak dasar tari Melayu Pontianak. Video tersebut memberikan contoh gerakan asli dan bentuk modifikasinya, hal tersebut bertujuan untuk memudahkan pengguna. Penilaian pada bagian keempat ini dilakukan oleh guru, guru juga harus memantau dan membimbing siswa dalam melakukan modifikasi gerak agar lebih terarah. Bagian evaluasi ini dapat digunakan oleh individu maupun kelompok.



Gambar 10. Tampilan Evaluasi Bagian Memodifikasi Gerak (Oktariani,2024)

Setelah pengguna menyelesaikan semua misi yang ada didalam multimedia interaktif pembelajaran tari Jepin Langkah Simpang ini, pengguna diajak seolah-olah menampilkan hasil karyanya di atas panggung. Hal tersebut ditunjukkan dengan animasi kedua anak yang selesai menari di panggung.



Gambar 11. Tampilan Penutup Multimedia Interaktif Tari Jepin Langkah Simpang. (Oktariani,2024)

Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan pada penelitian ini yaitu terdapat dalam seluruh produk multimedia interaktif yang telah dipaparkan, originalitas diwujudkan dalam bentuk animasi yang telah peneliti desain dan kembangkan bersama pihak ahli media. Pengembangan dari segi urutan-urutan multimedia, telah dilakukan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Hasil uji Validitas

Kelayakan pada sebuah media dinyatakan dengan menunjukkan bahwa software pembelajaran musik layak digunakan siswa SMP dengan hasil baik dari para ahli media, materi, dan pengguna (Rusdewanti & Gafur, 2014). Penilaian isi materi tari Jepin Langkah Simpang dilakukan oleh Juju Masunah. Beliau merupakan dosen pendidikan seni tari Pascasarjana UPI guna mendapatkan penilaian dan kelayakan pada bagian materi tari yang ditampilkan. Berikut hasil dari penilaian terkait materi tari Jepin Langkah Simpang. Juju Masunah memaparkan hasil dengan rata-rata baik yang menyatakan bahwa media tersebut sudah layak untuk digunakan. Adapun kritik dan saran membangun dalam pengembangan multimedia interaktif tari Jepin Langkah Simpang yaitu :

1. Perlu memperhatikan pemilihan kalimat yang digunakan dalam materi, penggunaan bahasa yang lebih lugas dan sesuai perlu digunakan untuk tingkatan SMP.
2. Perkuat lagi ilustrasi pendukung materi, hingga aspek afektif dapat ditanggapi oleh anak berdasarkan hasil pembelajaran menggunakan media tersebut.
3. Secara garis besar sudah baik.

Kelayakan pada bagian materi tari yang ditampilkan. Bapak Zakaria. S Soeteja, M.Sn sebagai ahli media untuk mendiskusikan dan mendapatkan penilaian mengenai multimedia interaktif baik dari segi tampilan, aplikasi yang digunakan, ranah efektif dan efisien produk serta pemilihan warna, animasi, audio, video, dan teks pada tampilan produk. Secara keseluruhan penilaian yang diberikan menunjukkan bahwa multimedia interaktif tari Jepin Langkah Simpang dinyatakan sudah BAIK dan layak digunakan, adapun beberapa kritik yang diberikan, yakni sebagai berikut.

1. Tampilannya gunakan warna yang lebih cerah.
2. Respon atau umpan balik lebih ditingkatkan.
3. Secara keseluruhan sudah baik dan jika ada waktu dapat diperkaya.

Uji validitas berikutnya dilakukan bersama 3 orang guru SBK yang mengajar di SMP di Kota Pontianak. Hasil diatas menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan penilaian mengenai multimedia interaktif tari Jepin Langkah Simpang BAIK. Berdasarkan dari data uji validasi pada aspek kualitas materi oleh guru seni budaya dari ketiga kelas, ada beberapa kritik dan saran yang membangun untuk pengembangan dan perbaikan multimedia interaktif tari Jepin Langkah Simpang agar lebih baik, yaitu :

1. Latihan soal sudah baik, namun jangan dilakukan kembali ke soal awal dan berikan skor.
2. Tampilan ilustrasi animasi ditambahkan kembali pada bagian materi sejarah dan perkembangan agar anak lebih tertarik.
3. Keseluruhan sudah sangat baik, karena anak-anak belum pernah mendapatkan tampilan multimedia interaktif pembelajaran seni yang menarik dan mudah digunakan serta mencakup kebutuhan dalam melakukan pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku.

PENUTUP

Tujuan penelitian ini yaitu memaparkan hasil dari pengembangan sebuah multimedia interaktif tari Jepin Langkah Simpang yang dapat digunakan oleh para siswa SMP. Multimedia interaktif tari Jepin Langkah Simpang telah dibuat sesuai kebutuhan siswa SMP dalam memahami materi tari tradisional dari segi aspek tekstual dan kontekstualnya. Ahli materi dan media menyatakan bahwa media ini telah baik dan layak digunakan, begitu juga dengan guru SBK di SMP di Kota Pontianak. Media ini dapat menjembatani para guru SBK yang berasal dari berbagai konsentrasi bidang ilmu untuk lebih memudahkan para siswa dalam memahami materi tari tradisional yang telah dilengkapi dengan materi, evaluasi, serta pengayaan. Guru dapat lebih terinspirasi untuk mau berinovasi dalam mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdi, S., Pebriyeni, E., Erwin, E., & Ariusmedi, A. (2020). Multimedia Interaktif Materi Teknik Batik Jumputan Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan SDN 50 dan 53 Kampung Jambak Padang. Gorga : *Jurnal Seni Rupa*, 9(2). <https://doi.org/10.24114/gr.v9i2.21238>
- Ahmad, A. P., Sompie, S. R. U. A., & Paturusi, S. (2020). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Tarian Adat Sajojo. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(4). <https://doi.org/10.35793/jti.15.4.2020.31447>
- Anggraini, D. (2014). Pengembangan multimedia interaktif Silat Pedang untuk pembelajaran seni tari pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 23(2). 107-114. <http://journal.um.ac.id/index.php/jurnal-sekolah-dasar/article/view/6774>
- Arsyad A. 2014. Media Pembelajaran. Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin & Wahyuni N,E. 2015. Teori Belajar dan Pembelajaran. Ar-Ruzz Media.
- Batubara, A. K., & Firdiansyah, D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Pendidikan Seni Musik di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 9(2), 261-270. <https://doi.org/10.26740/jps.v9n2.p261-270>
- Hanifa, I., & Astuti, F. (2022). Perbedaan Hasil Belajar Seni Tari Menggunakan Multimedia Interaktif Dengan Media Konvensional Pada Siswa Di SMP N 1 Talamau. *Jurnal Sendratasik*, 11(3), 391-401. <https://doi.org/10.24036/js.v11i3.117813>
- Ismah. (2018). Melestarikan Tari Ebeg Banyumasan sebagai Upaya Memelihara Kesenian Rakyat. *Jurnal Warna*, 2(2), 29-42. <https://ejournal.iaiq.ac.id/index.php/warna/article/view/88>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4). 108-113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). Multimedia -Based Instructional Design. Pfeiffer
- Masunah, Juju & Tati Narawati.2012. Seni dan Pendidikan Seni. P4ST UPI. Bandung
- Mindflash, Agarwal, S., Tomar, D., Ahmadpour, A., Mirdamadi, M., Hosseini, J. F., Chizari, M., Al-Dosari, H., Al-Khanjari, Z. A., Kutti, N. S., Dorvlo, A. S. S., AlQahtani, S. A., Al-Saadoon, G. M. W., Alwakeel, S., Prasetyo, A., Amezquita, A., Avellis, G., Agrimi, A., Ciano, M. Di, ... Djoudi, M. (2014). What are Learning Analytics? *Journal of Computer Science*, 3(1). <https://www.solaresearch.org/about/what-is-learning-analytics/>
- Munir. 2008. Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 527-540. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/29261>
- Oktariani, D. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Seni Tari Tradisi Nusantara Pada Remaja. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2). <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.64172>
- Oktariani. (2023). Tari Jepin Langkah Simpang Sebagai Warisan Budaya Melayu Pontianak. CV.Lakeisha

- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik Untuk Siswa SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153-164. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2526>
- Sadiman. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sebayang, K. B. (2022). Peran guru dalam menanamkan nilai-nilai kearifan lokal untuk mewujudkan pelajar pancasila di sekolah dasar. *Universitas Negeri Medan*, 1. <https://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/7076>
- Sumanto, S., & Syahrina, E. P. A. (2018).Multimedia Interaktif Pengenalan Seni dan Budaya Indonesia Pada SDN Jatiwaringin II Bekasi. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(1). <https://doi.org/10.37438/jimp.v3i1.83>
- Swardiasa, I. W. Y. (2018). Multimedia Interaktif Pengenalan Pakaian Tari Tradisional Daerah Bali. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 81-86. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16186>
- Tafonao, T. (2018). Peranana Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Yusuf, Syamsu. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Rosdakarya