

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POLA LANTAI MENGGUNAKAN APLIKASI *PYWARE 3D INTERACTIVE* PADA GURU SENI BUDAYA TINGKAT SMP

Fitria Khusnul Khotimah¹, Dinny Devi Triana², Ojang Cahyadi³

¹*Program Studi Pendidikan Tari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta*

²*senitari@unj.ac.id*

E-mail: ¹*anandafitria0913@gmail.com*, ²*trianadevidinny@gmail.com*,

³*ojangcahyadi08@gmail.com*

Abstrak

Skripsi ini membahas permasalahan mengenai penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional pada materi pola lantai menjadi hal utama selama pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk menjelaskan proses dan menganalisis hasil uji kelayakan pengembangan media pembelajaran tari menggunakan aplikasi *Pyware 3D Interactive* pada materi pola lantai. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*) yang dilakukan dengan membatasi sampai tahap uji coba skala kecil. Berdasarkan hasil uji coba skala kecil dari penilaian ahli pembelajaran dan ahli media dengan hasil "Sangat Layak". Kesimpulan dari penelitian ini bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Pyware 3D Interactive* untuk pembelajaran pola lantai "Layak" digunakan, karena memiliki banyak fitur yang dapat membantu peserta didik dan guru dalam mengoptimalkan keterampilan.

Kata kunci: Pengembangan Media pembelajaran, Pola lantai, aplikasi *Pyware 3D Interactive*

Abstract

This thesis discusses problems using conventional learning media in floor pattern material is the main thing during learning. The purpose of this study to explain the process and analyze the results of the feasibility test for the development of dance learning media based on the Pyware 3D Interactive application on floor pattern material. The research method used is research and development or R&D (Research and Development) with the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. This is done by limiting it to the small-scale trial stage. Based on the results of small-scale trials from the assessment of learning experts and media experts with the result "Very Feasible". The conclusion from this study is that learning media based on the Pyware 3D Interactive application for learning dance floor patterns is "Worth" using, because it has many features that can help students and teachers optimize skills.

Keywords: *Development of learning media, application-based, floor patterns, Pyware 3D Interactive application*

I. Pendahuluan

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

Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan sebagaimana tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa juga ikut melaksanakan ketertiban dunia”. Berdasarkan Sistem Pendidikan Nasional Menurut Pasal 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa: “Melalui pendidikan yang yakni usaha sadar terencana, peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, juga negara. dengan tujuan membantu peserta didik berkembang menjadi manusia yang sehat, berilmu, cakap, kreatif, juga mandiri, serta warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab”.

Khususnya dalam pembelajaran materi pelajaran seni tari, penggunaan media pembelajaran yang berbasis audio juga video dapat menjadi pilihan yang baik. Dalam pengalaman pendidikan sekolah berkelanjutan yang memanfaatkan Rencana Pendidikan 2013, sudah diterapkan pembelajaran Seni Budaya Daerah (SBDP) yang dikaitkan dengan kemampuan imajinatif berbasis sosial.

Bentuk pola lantai yang beragam terkadang sulit untuk divisualkan dengan rancangan pada kertas, media pembelajaran yang kurang memadai tentu membuat pembelajaran juga menjadi terhambat juga sulit membuat peserta didik memahami materi pola lantai tari. Ketika mempelajari pola lantai tetapi pemaparannya hanya menerapkan lisan juga visual dengan power point terkadang tidak dapat terealisasikan dengan baik. Berdasarkan observasi yang dilakukan ada beberapa permasalahan yang ditemukan oleh peneliti salah satunya yakni penggunaan media pembelajaran yang berfokus dengan ditampilkan menerapkan *power point* bukan menunjukkan bagaimana proses pergerakan pola lantai tersebut ketika akan diaplikasikan secara langsung nantinya. Maka dari permasalahan yang timbul yakni kompetensi yang dimiliki peserta didik saat memahami perpindahan pola lantai secara visual masih rendah, Peserta didik masih bingung pada

letak pola lantai masing-masing, Pengaplikasian pola lantai dalam jumlah massal yang terbatas atau sulit.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah pada penelitian ini : (1) Bagaimana tahapan pengembangan penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive* sebagai media pembelajaran pola lantai untuk guru seni tari tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)?; (2) Bagaimana hasil uji kelayakan penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive* sebagai media pembelajaran pola lantai yang diukur efektif melalui penilaian peserta didik tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)?.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau biasa disebut R&D. Menurut Sugiyono (2016) penelitian R&D merupakan sebuah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan sebuah rancangan produk, memproduksi rancangan produk tersebut, serta menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan tersebut. Sebelum mengembangkan suatu produk, terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan kepada subjek penelitian dengan menggunakan angket kebutuhan agar produk yang dikembangkan dapat memberikan manfaat.

Penelitian ini dilaksanakan ke beberapa sekolah tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Lokasi ini dipilih karena pada sekolah tersebut terdapat responden yang sesuai dengan sasaran penelitian. Kegiatan penelitian dilakukan dalam jangka waktu kurang lebih 1 (satu) bulan terhitung dimulai pada bulan Juni 2023 dengan subjek penelitian ini adalah 5 orang guru seni tari tingkat SMP yang akan menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Pyware 3D Interactive*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan angket atau kuisioner.

Model pengembangan yang dipilih yaitu menggunakan prosedur ADDIE (Branch, 2009), tahapan dalam pengembangan prosedur ADDIE ini terdiri dari: *analyze, design, develop, implement, and evaluate*. Dalam penelitian ini dilakukan proses uji coba produk yang sudah diaplikasikan dalam aplikasi *Pyware 3D Interactive* untuk mengetahui kelayakan aplikasi dan kelayakan video tutorial. Pelaksanaan uji coba terdapat dua hal

yaitu uji coba pada subjek dan uji coba validator, uji coba dilakukan dalam ruang lingkup skala terbatas atau skala kecil.

III. Hasil dan Pembahasan

Hasil

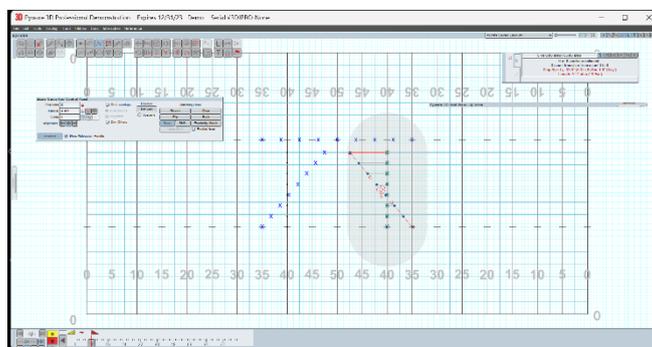
Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk 1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Pyware 3D Interactive*, 2) Menganalisis hasil uji kelayakan pengembangan media pembelajaran video menggunakan aplikasi *Pyware 3D Interactive*. Berdasarkan proses penelitian dan pengembangan yang dilakukan, maka diperoleh hasil penelitian sesuai tahapan pada prosedur ADDIE sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Langkah-langkah atau kegiatan pada tahapan ini diantaranya: a) mengidentifikasi permasalahan pada mata pelajaran seni budaya tari; b) mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran; c) memikirkan tentang media pembelajaran yang akan dikembangkan; d) mengidentifikasi media pembelajaran yang sesuai dengan sasaran peserta didik dan tujuan pembelajaran.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini yaitu desain peneliti membuat skema atau gambaran kasar terlebih dahulu pada kertas sebagai rancangan, kemudian rancangan tersebut diinput pada aplikasi *Pyware 3D Interactive* dengan menu/*tools* yang telah disediakan. Desain kasar yang sudah dibuat dikertas kemudian aplikasikan satu persatu pada aplikasi.



Gambar 1. Pengaplikasian pola lantai pada aplikasi

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada penelitian ini, aplikasi tersebut digunakan untuk membantu pembelajaran dengan materi pola lantai karena sistem yang digunakan pada aplikasi sama untuk penerapan pola lantai tari.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive* yang sudah divalidasi dan teruji dinyatakan layak oleh para ahli pakar atau validator berdasarkan hasil penilaian yang sudah diperhitungkan, berikutnya dilakukan proses uji coba terbatas (skala kecil) yaitu sejumlah lima orang guru seni budaya (tari).

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi diperoleh dari dari lembar pernyataan yang diisi oleh pada ahli pakar atau validator setelah melaakukan validasi pada media pembelajaran karena untuk perbaikan. Secara garis besar dari 2 ahli pakar atau validator menyatakan bahwa media *Pyware 3D Interactive* memiliki kriteria “Sangat Baik” dan termasuk dalam kategori “Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dan bagi peserta didik sebagai responden dari hasil penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive* mendapatkan hasil kriteria “Layak” karena membantu peserta didik dalam memahami materi pola lantai secara mandiri.

Tabel 1. Pedoman Penilaian Kelayakan

Persentase	Kategori
100%	SL (Sangat Layak)
75%	L (Layak)
50%	KL (Kurang Layak)
25%	STL (Sangat Tidak Layak)

Hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli pakar pembelajaran, jumlah yang diperoleh yaitu 3.2 dengan kriteria “Sangat Baik” dan nilai persentase 80% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” sedangkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media, jumlah yang diperoleh yaitu 3.7 dengan kriteria

“Sangat Baik” dan nilai persentase 93% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Pyware 3D Interactive* didasari atas proses pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya tari dengan sub bab pola lantai sebelumnya. Dimana, pada proses pembelajaran tersebut masih dilakukan secara konvensional yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dua dimensi berupa *power point* yang dipaparkan secara lisan. Selain daripada itu, tujuan pengembangan media ini adalah untuk mengakomodasi mata pelajaran seni budaya (tari) sub bab pola lantai, yang diharapkan dapat menarik perhatian serta meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran seni budaya (tari) sub bab pola lantai, serta membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hal tersebut, penilaian media pembelajaran berbasis aplikasi *Pyware 3D Interactive* pada aspek materi sudah sesuai dengan tujuan dan isi pembelajaran yakni materi yang dijelaskan dalam media pembelajaran sudah tepat dan jelas, struktur materi yang disampaikan sudah logis dan runtut serta mudah dipahami oleh responden. Sedangkan pada aspek media dinilai sudah praktis, luwes dan bertahan, mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana serta berkualitas baik yakni media dapat digunakan pada pembelajaran klasikal di dalam kelas maupun pembelajaran mandiri di rumah, media dapat bertahan lama dengan penyimpanan yang aman, dan animasi video sudah tepat dan menarik, kualitas pixel video sudah jelas dan baik, serta pengoperasian media pembelajaran sangat mudah digunakan.

Apabila dalam proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Pyware 3D Interactive* maka, akan tercipta proses pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga meningkatkan perhatian mahasiswa dan meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dalam pembelajaran mata seni budaya (tari) sub bab pola lantai. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Pyware 3D Interactive* juga membuat peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan.

IV. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Penelitian ini merancang pengembangan media pembelajaran video menggunakan aplikasi *Pyware 3D Interactive* dengan tujuan menarik perhatian serta meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran seni budaya tari dengan sub bab pola lantai, maka dapat ditarik kesimpulan diantaranya:

1. Pengembangan dengan tahapan prosedur ADDIE yaitu:
 - a. Tahap Analisis, meliputi analisis permasalahan pada mata pelajaran seni tari materi pola lantai, analisis kebutuhan media pembelajaran pada materi pola lantai.
 - b. Tahap *design*, melakukan proses perancangan dari penggunaan aplikasi dan membuat *skema* atau gambaran kasar sebagai rancangan yang kemudian rancangan tersebut diinput pada aplikasi *Pyware 3D Interactive* dengan *tools*/menu yang ada.
 - c. Tahap *Development*, melakukan realisasi pada aplikasi dan sasaran penggunaannya serta memvalidasi kelayakannya dengan hasil uji ahli pembelajaran dan ahli media.
 - d. Tahap *implementation*, melakukan uji coba terbatas secara *small group* kepada beberapa guru seni tari tingkat SMP dan beberapa peserta didik tingkat SMP.
 - e. Tahap *Evaluation*, menyimpulkan hasil penilaian sebagai data berupa pengisian angket dari ahli pembelajaran dan ahli media.
2. Hasil pengembangan aplikasi *Pyware 3D Interactive* telah divalidasi dan diuji coba, berikut hasil pengujiannya:
 - a. Validasi oleh ahli pembelajaran yang meninjau aspek kesesuaian dengan materi pola lantai, dan penggunaannya memperoleh hasil 80% yang berarti “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pola lantai.
 - b. Validasi oleh ahli media yang meninjau aspek secara visual, kemudahan penggunaan software memperoleh hasil 93% yang berarti “Sangat Layak”.

- c. Tahap uji coba skala kecil dilakukan pada 5 orang guru seni tari dan data yang diperoleh dari angket yang diberikan hasilnya memberikan penilaian rata-rata pada skala 3 dan 4 yang berarti “Layak” dan “Sangat Layak”.

Berdasarkan hasil tersebut maka disimpulkan bahwa aplikasi *Pyware 3D Interactive* pada pembelajaran seni tari materi pola lantai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran karena menarik dan canggih sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami pola lantai secara visual.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti diharapkan dapat memperluas kebermanfaatan aplikasi *Pyware 3D Interactive* untuk dapat digunakan secara lebih luas.
2. Bagi peserta didik dapat menggunakan aplikasi ini sebagai sarana pembelajaran bersama peserta didik lainnya, disarankan menyiapkan perangkat untuk menginstall.
3. Bagi guru dapat menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran untuk membangun keaktifan peserta didik, dan dapat dikembangkan lebih lanjut terhadap materi yang baru.
4. Bagi mahasiswa pendidikan tari melakukan pengembangan media secara lanjut dengan menggunakan materi yang berbeda dan juga menganalisis hasil penggunaan media permainan ini terhadap peserta didik. sarana pembelajaran bersama peserta didik lainnya.

V. Pengakuan

Ucapan terima kasih diberikan kepada pihak:

1. Prof. Dr. Dinny Devi Triana, M.Pd. sebagai Pembimbing 1.
2. Ojang Cahyadi, S.Sn., M.Pd. sebagai Pembimbing 2.
3. Dra. Nursilah, M.Si. sebagai Ketua Penguji.
4. B. Kristiono Soewardjo, S.E., S.Sn., M.Sn. sebagai Anggota Penguji.

REFERENSI

- Arief, S. Sadiman. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research an Introduction* fourth edition. New York: Prentice Hall Press.
- Bruning, Steven.F. (2004). A New Way to Calculate Cooling Loads. *ASHRAE Journal*.
- Cecep dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. (p. 28). Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif & Research and Development*. (Pertama, cet-25). CV. Alfabeta.