

PENGEMBANGAN APLIKASI TUTORIAL TARI *BARIS TUNGGAL* BERBASIS ANDROID

I Made Mariasa Wasistha Dhanaressakti

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Sendratasik
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
ressaktidhana@gmail.com

Dr. Hj. Warih Handayaniingrum, M.Pd.

Dosen Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya
Warihhandayaniingrum@gmail.com

ABSTRAK

Tari *Baris Tunggal* adalah tari Bali putra yang ditarikan oleh satu orang penari. *Baris Tunggal* ini masuk ke dalam kategori tari *balih-balihan* sebab tarian ini bersifat-non religious, bentuk sajiannya merupakan jenis tari tontonan. Pembelajaran tari *Baris* umumnya dilakukan melalui proses belajar mengajar di sebuah sanggar tari. Pembelajaran tari itu melalui media masih belum banyak dikembangkan, apalagi pengembangan berbasis android. Zaman sekarang penggunaan media melalui android sudah merupakan kebutuhan yang biasa dilakukan oleh para siswa remaja baik mereka yang duduk di sekolah dasar maupun di sekolah menengah.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi tutorial tari *Baris Tunggal* berbasis android agar bisa membantu para siswa mudah belajar tari *Baris Tunggal* secara mandiri. Secara khusus masalah yang diajukan yaitu (1) bagaimana proses pengembangan aplikasi tutorial tari *Baris Tunggal* berbasis android ? dan (2) bagaimana kualitas pengembangan aplikasi tutorial tari *Baris Tunggal* berbasis android berdasarkan respon penggunaannya?

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Ada lima level pengembangan desain instruksional yang dilakukan dengan pendekatan ADDIE, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Dari lima level hanya tiga level pertama (ADD) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), dan *Development* (Pengembangan).

Hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut: (1) Pada tahap analisis adanya sikap antusias yang tinggi dari peserta, selanjutnya disusunlah desain pengembangan. Pengembangan dilakukan sesuai tahapan ADD yang digunakan. Tidak ada kendala yang ditemukan dalam proses pengembangan; 2) Nilai kualitas produk pengembangan skala kecil sebesar 88,09%, dan dalam skala besar 85,5%. Itu berarti produk pengembangan yang dibuat sangat layak digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Tari *Baris Tunggal*, Android.

ABSTRACT

Baris Tunggal dance is a male Balinese dance danced by one dancer. This dance is included as balih-balihan dance because this dance is non-religious, the form of its presentation is a type of dance performance. Baris dance learning is generally done through the process of teaching and learning in a dance studio. This dance learning through media is still not much developed, let alone android-based development. Today, the use of media through Android is a common requirement for teenage students both in elementary and middle school.

Based on this, the purpose of this research is to develop an Android-based Baris Tunggal dance learning video so that it can help students easily learn Baris Tunggal dance independently. Specifically the problems raised are (1) What is the process of developing an Android-based Baris Tunggal dance tutorial application? ; and (2) how is the quality of developing android-based Baris Tunggal dancet tutorial application based on user response?

This study uses the ADDIE development model. There are five levels of instructional design development carried out using the ADDIE approach, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Of the five levels, only the first three levels (ADD) are used in this study, namely Analysis, Design, and Development.

The results of the research obtained were as follows: (1) In the analysis stage there was a high enthusiasm from the participants, then a development design was arranged. Development is carried out according to the ADD stages used. No obstacles were found in the development process; 2) The quality value of small scale development products is 88.09%, and in large scale 85.5%. That means the development products that are made are very feasible to use.

Keywords: Media Development, Baris Tunggal Dance, Android

PENDAHULUAN

Tari Bali merupakan warisan budaya tradisional yang tetap lestari sebagai kekayaan budaya di Indonesia. Lestarinya tari Bali selain karena dijaga oleh masyarakat pendukungnya juga karena kekhasan bentuknya. Kekhasan tersebut terletak pada karakter gerak serta penonjolan pada ekspresi wajah maupun sikap tubuh. Tidak hanya itu saja tari Bali juga dikenal dengan sifat yang energik serta dinamis. Pertunjukan tarinya didukung oleh tempo serta aksentuasi dari alunan musik Bali yang mengiringinya, baik dari tempo lambat maupun cepat. Keindahan serta keistimewaan lain dari tari Bali terdapat juga pada busana serta rias yang terkesan

mencolok. Pada umumnya busana tari Bali baik yang terbuat dari kain atau kulit binatang memiliki hiasan berwarna emas yang disebut *prada*.

Sebelum masuk kepada topik pengembangan, perlu dijelaskan identifikasi tari Baris Tunggal. Menurut Bandem (1983) tari *Baris Tunggal* merupakan jenis tari *balih-balihan* sebab tarian ini lebih bersifat non-religius, bentuk sajiannya merupakan jenis tari tontonan. Tari *Baris Tunggal* merupakan salah satu tari Bali putra yang menyimbolkan seorang prajurit gagah berani serta tangkas yang memang dipersiapkan dalam berperang untuk melindungi sebuah kerajaan (Bandem, 1983: 24).

Busana tari *Baris Tunggal* sebagai berikut, bagian kepala penari menggunakan mahkota berupa *gelungan* yang berbentuk segi tiga dihiasi oleh kulit kerang yang berjajar vertikal di bagian atas. Selain itu, tubuh dilingkupi dengan potongan-potongan kain *awir* (rumbai) berwarna-warni menjuntai ke bawah dan bertumpu pada bagian pundak yang tertutupi oleh *badong* (perhiasan leher atau penutup bahu) yang dipakai oleh penari. *Badong* ini bentuknya bundar, dibuat dari kain bludru dengan bermacam-macam warna dan dihiasi batu-batu manik (*mute*) yang bercahaya berkelip-kelip.

Tari *Baris Tunggal* memiliki bentuk gerak yang dinamis dan beberapa aksentuasinya memberikan efek dramatis. Kedua pundak terangkat sehingga memberikan efek lebih gagah ketika mengenakan *badong*. Gerak khas lainnya pada tarian ini adalah *sledet* yaitu gerakan melotot melirik ke kanan atau ke kiri dengan cepat yang menggambarkan sifat gagah prajurit terhadap situasi di sekitarnya.

Tari Bali terkenal akan teknik bentuk yang bisa dibilang susah serta motif dalam gerak yang rumit. Hal ini tidak hanya dirasakan oleh siswa tetapi masyarakat pada umumnya pun merasakan hal tersebut. Hambatan ini yang mengakibatkan proses dalam pembelajaran terganggu dan tidak dapat dihindarkan bahwa akan terjadi perbedaan penafsiran motif gerak dan tekniknya. Penafsiran yang berbeda terjadi karena struktur dan proses kognitif yang berbeda dari anak didik. Proses belajar akan berjalan dengan baik jika materi atau informasi baru, beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki seseorang (Nursalim, dkk, 2017: 101).

Pembelajaran merupakan salah satu unsur terpenting dalam pencapaian keberhasilan. Tidaklah mudah untuk mempelajari tari Bali khususnya Tari *Baris Tunggal*. Selain itu harus mencari guru yang benar-benar ahli di bidangnya dalam melatih Tari *Baris Tunggal* ini.

Masyarakat pada umumnya belajar tari Bali pada sanggar-sanggar tari yang ada. Kegiatan belajar mengajar itu memiliki keterbatasan ruang, tempat, waktu, dan guru. Sanggar-sanggar tari Bali hanya ada di wilayah Bali atau di luar Bali yang memenuhi standar tempat dan guru tari yang ada. Keterbatasan itu menggugah peneliti untuk mengadakan pengembangan aplikasi tutorial Tari *Baris Tunggal* agar bisa dipelajari tidak terbatas pada ruang, tempat, waktu dan guru.

Lahirnya internet di era tahun 1980-an telah membawa berkah tersendiri terhadap ilmu pengetahuan. Masyarakat setidaknya tidak asing dengan yang namanya internet. Internet telah mendorong dunia kepada perkembangan dunia pendidikan untuk menemukan cara-cara baru yang lebih kreatif dalam memanfaatkan informasi (Primartha, 2018:1). Dengan kata lain karena kehadiran internet, berbagai artikel majalah, makalah jurnal tidak hanya didistribusikan dalam bentuk cetakan (*paper*). Namun juga dalam bentuk *e-book* / digital (*paperless*). Ini merupakan terobosan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Melalui internet pula informasi yang disebarkan dapat tersebar dengan hitungan detik saja. Karena internet telah menjadi alat komunikasi dan “alat angkut” (Primartha, 2018: 2). Pertumbuhan pasar perangkat berbasis android tentu saja mendorong pertumbuhan perkembangan aplikasi berbasis android.

Kemajuan teknologi saat ini berkembang dengan pesat, sehingga tidak dapat dipungkiri adanya perubahan dalam berpikir serta perubahan gaya hidup. Tingginya pengguna *smartphone* di Indonesia yang saat ini setiap kalangan bahkan dari usia muda hingga tua pasti menggunakan. *Smartphone* sudah mulai digunakan sebagai media pengetahuan, pengenalan, termasuk informasi dalam pembelajaran tari Bali.

Berdasarkan hal itu penulis tertarik untuk mengkaji topik ini selain untuk membantu dalam proses berlatih tari secara mandiri. Tari *Baris Tunggal* dipakai sebagai materi ajar karena tari itu merupakan materi dasar belajar tari Bali putra.

Dalam proses belajar tari Bali putra, tari Baris merupakan materi ajar tari dasar untuk memulai kepada tahap tarian yang lebih rumit berikutnya. Oleh karena itu ketika ingin belajar tari Bali putra harus melewati tahap mempelajari Tari *Baris Tunggal* terlebih dahulu (Mariasa, wawancara 5 Oktober 2018). Selain materi yang dipilih, pengembangan aplikasi tutorial ini menggunakan *handphone* berbasis android. Penggunaan alat berbasis android ini dilakukan karena maraknya penggunaan internet melalui *handphone*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) bagaimana proses pengembangan aplikasi tutorial tari *Baris Tunggal* berbasis android? ; dan (2) bagaimana kualitas pengembangan aplikasi tutorial tari *Baris Tunggal* berbasis android berdasarkan respon penggunanya? Teori yang digunakan untuk mengkaji masalah dalam penelitian ini adalah teori behavioristik dan teori kognitif, sedangkan metode yang digunakan adalah metode ADD.

Teori Behavioristik mengartikan bahwa belajar sebagai sebuah tahapan untuk merubah sikap yang tampak secara nyata sebagai akibat adanya interaksi antara rangsangan dan respon (Suprihatiningrum, 2013:16). Thorndike sebagai salah satu tokoh aliran behavioristik memandang belajar sebagai tempat untuk mengawali kegiatan dengan mencoba-coba (*trial and error*) karena belum dapat diketahui secara pasti respon atau tanggapan yang harus diberikan terhadap suatu permasalahan. Menurut Thorndike, belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon.

Teori Kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Istilah kognitif diartikan sebagai proses kognitif seperti proses berfikir, kemampuan menghubungkan, kemampuan menilai dan kemampuan mempertimbangkan serta kemampuan mental/intelegensi (Nursalim dkk., 2017: 24).

METODE PENELITIAN

Penelitian dengan judul “Pengembangan Aplikasi tutorial Tari *Baris Tunggal* Berbasis Android” ini merupakan penelitian pengembangan R & D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa

inggris “*Research and Development*” adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu (Sugiyono, 2015:297).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dengan observasi terhadap masyarakat serta wawancara untuk mengolah data. Metode Observasi adalah metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan, atau situasi secara tajam terinci dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara. Kuantitatif merupakan data yang diambil dengan menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya (Arikunto, 2010:22). Data kuantitatif diperoleh berdasarkan keabsahan angka dari hasil uji coba satu persatu, kelompok kecil, dan kelompok besar, pengambilan data kuantitatif menggunakan angket penilaian yang nantinya akan dianalisis dengan teknik persentase meliputi: sangat baik, cukup baik, kurang baik.

Objek penelitian ini yaitu pengembangan aplikasi tutorial berbasis android dengan materi tari *Baris Tunggal*. Di era pertumbuhan internet yang sangat pesat, dunia digital saat ini telah menjadi suatu medium belajar dan mengajar. Penelitian ini berbasis android. Android berupa aplikasi yang digunakan dalam *handphone* akan sangat memudahkan kegiatan pembelajaran tari *Baris* terutama tidak terbatas pada ruang dan waktu.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Branch (2009) ada lima level pengembangan desain instruksional yang dilakukan dengan pendekatan ADDIE, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Dari lima level hanya tiga level pertama (ADD) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), dan *Development* (Pengembangan).

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh secara langsung dari objek penelitian, yaitu informan yang mulai mengeluh tentang kurang efektifnya pembelajaran serta susahnya teknik tari *Baris Tunggal* dimana kurangnya waktu dalam pembelajaran yang hanya dapat dipelajari pada saat adanya guru pengajar saja. Sumber data

sekunder dalam penelitian ini diperoleh secara tidak langsung, di antaranya berupa buku, video, artikel, blog. Instrumen dalam penelitian ini adalah komputer, *handphone*, dan kamera yang digunakan untuk mendesain aplikasi berbasis android, Kamera penting adanya untuk mendokumentasikan keefektivan dan kelayakan produk. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Aplikasi tutorial Tari Baris Tunggal Berbasis Android

Proses pengembangan aplikasi pembelajaran tari *Baris Tunggal* berbasis android ini dilakukan dengan menggunakan desain model ADDIE dengan tiga tahapan yaitu, analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*),

Tahap Penganalisisan (*Analysis*)

Langkah *analysis* terdapat 2 tahap yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Hal itu untuk dapat menemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Tahap analisis ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi dan wawancara.

Analisis kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran dan perbaikan. Dalam hal ini peneliti merangkum ke dalam penulisan kendala perbedaan gerak dasar tari *Baris Tunggal*, yaitu dari: *agem, tandang, tangkis tangkep*. Kendala tersebut mengakibatkan perbedaan dari setiap gerak dasar yang tercipta. Permasalahan yang teridentifikasi adalah 1) perbedaan detail dasar gerak tari *Baris Tunggal* yang dihadapi, 2) kurangnya guru tari Bali khususnya di daerah Surabaya sehingga terjadi kendala pada kinerja pembelajaran, 3) belum adanya media pembelajaran tutorial tari *Baris Tunggal* berbasis android. Beberapa kinerja yang dibuat untuk siswa-siswa dengan isi materi aplikasi adalah sebagai berikut.

Isi materi pembelajaran tari *baris tunggal* untuk kinerja siswa terbagi menjadi dua jenis video yaitu video teknik-teknik gerak dasar & video ragam busana tari *baris tunggal*. Dalam pembahasan teknik gerak dasar tari *baris tunggal*, berisi 12 video pembelajaran teknik antara lain *malpal, seledet, piles, agem, kipek, nyemak pajeng,*

angsel, ngraja singa, napdap gelung, ngombak lantang, jeriring, dan video tari *baris tunggal* secara lengkap. Bagian ini menjadi hal yang wajib dipelajari untuk menyajikan sebuah tari *baris tunggal* bagi para pemula. Kemudian untuk pembahasan ragam busana tari *baris tunggal*, terdapat 12 video antara lain *badong, awir, lamak, celana panjang, baju bludru, stewel, gelang kana, gelungan, keris, kamben, angkeb keris* dan video pemakaian busana secara keseluruhan. Bagian ini, juga menjadi faktor yang harus dipelajari oleh para penari *baris tunggal* karena umumnya penari harus bisa menggunakan pakainnya secara mandiri.

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh anak didik untuk meningkatkan prestasi atau kinerja belajar. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi ke Pura Agung Jagat Karana Surabaya, Pura Segara, Kenjeran Surabaya, Pura Jala Siddhi Amerta, Sidoarjo dan Pura Tirta Empul, Babatan, Surabaya. Sasaran pada kali ini akan disesuaikan dengan usia siswa 11-17 tahun serta akan disesuaikan pula dengan teknik dan konsep pembelajaran tari *Baris Tunggal*.

Tahap Perancangan (Design)

Pengembangan materi ini dilakukan agar pembelajaran tari *Baris Tunggal* bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja dengan mudah, hanya menggunakan android. Dalam merancang media, digunakan dua jenis perangkat yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*)

a) Perangkat Keras (*hardware*)

Perangkat keras yang digunakan adalah Iphone 6s, Laptop Lenovo Ideapad 110, Kamera Canon EDS 7000D.

b) Perangkat Lunak (*software*)

Perangkat lunak utama yang digunakan untuk menjalankan dan mengoperasikan video ke dalam *smartphone* adalah perangkat bernama *Mockingbot, Sony Vergas Pro 13, dan Corel Draw 6*.

Rancangan awal isi produk aplikasi tutorial tari *Baris Tunggal* berbasis android disusun berdasarkan empat poin antara lain Sejarah Tari *Baris Tunggal*, Ragam dan

Pelatihan Gerak Dasar Tari *Baris Tunggal*, Pengenalan Busana Tari *Baris Tunggal*, dan Video Tari *Baris Tunggal*. Poin pertama, Sejarah Tari *Baris Tunggal* menjelaskan tentang awal mula terbentuknya tari *Baris Tunggal*. Tari *Baris Tunggal* merupakan tari Bali, yang merupakan tari tunggal. Isi dalam fitur ini berbentuk teks dengan 2 alinea berjumlah 457 huruf. Isi teks sejarah ini berdasarkan wawancara dengan validator isi materi Dr. I Nengah Mariasa, M.Hum.

Poin ke dua, Ragam dan Pelatihan Gerak Dasar Tari Baris Tunggal menjelaskan tentang jenis-jenis gerak dasar dan video pelatihan tari Baris Tunggal antara lain Malpal, Seledet, Piles, Agem, Angsel, Kipek, Nyemak Pajeng/Ambil Payung, Ngraja Singa, Napdab Gelung/atau Pegang Mahkota, Ngombak Lantang, Jeriring. Isi dari poin kedua ini berbentuk video tutorial serta gambar detail bentuk-bentuk gerak dasar tari Baris Tunggal, untuk mempermudah siswa mempelajarinya. Poin ketiga, Pengenalan Busana Tari Baris Tunggal menjelaskan tentang jenis-jenis busana dan cara penggunaan yang terdapat pada tari Baris Tunggal antara lain Badong, Awir, Lamak, Celana panjang, Baju bludru, Stewel, Gelang kana, Gelungan atau Mahkota, Keris, Kamben, Angkeb keris. Isi poin ketiga ini berbentuk video dan gambar serta teks dari ragam busana. Poin keempat, Video Tari *Baris Tunggal* menunjukkan video lengkap pertunjukan dan busana tari *Baris Tunggal* dengan durasi 5.26 menit. Penari ini adalah Putra dari seniman tari Bali I Made Jimat dengan nama I Nyoman Budi Artha. Lokasi pemotretan video di lokasi halaman *pura* desa adat Batuan Sukawati, Gianyar, Bali.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan kegiatan yang dilakukan adalah mewujudkan rancangan produk yang telah disusun sebelumnya menjadi sebuah produk nyata. Rancangan produk yang direalisasikan adalah materi dan desain. Dalam kasus ini, penulis membuat dua contoh pratinjau tentang *display* rancangan dan *display* hasil.

Pada *display* rancangan, penulis membuat garis besar produk yang berisikan kata selamat datang, pilih item, logo aplikasi, lima simbol yang berbentuk lingkaran (sejarah tari baris tunggal, ragam gerak dasar, ragam busana dan gerak lengkap) serta tulisan *credit*. Pada *display* rancangan ini, masih menggunakan dua warna yaitu hitam

dan putih saja. Selanjutnya, pada *display* hasil adalah pengembangan dari *display* rancangan dalam bentuk akhir. Warna yang digunakan juga beragam dengan dominasi warna kuning dan putih serta sentuhan warna ungu yang berada di tulisan. Lima simbol yang berbentuk lingkaran berubah menjadi gambar kertas, orang, baju dan rumah.

Terdapat penjelasan dari masing simbol tersebut antara lain 1. Logo aplikasi *Baris Tunggal Dance*, menggunakan bentuk mahkota tari *Baris Tunggal* sebagai simbol Tutorial tari *Baris Tunggal*; 2. Empat item menu pilihan yang digunakan untuk menuju dalam pembahasan yaitu menu pertama sejarah tari *Baris Tunggal* dengan menggunakan simbol kertas karena isi fitur adalah sebuah teks, menu kedua ragam gerak dasar dengan menggunakan simbol manusia karena isi dari fitur adalah tutorial tari *Baris Tunggal*, menu ketiga ragam busana dengan simbol baju karena isi dari fitur adalah pengenalan busana tari *Baris Tunggal*, dan menu keempat gerak lengkap dengan simbol manusia; 3. *Credit* menu untuk menunjukkan biodata pembuat aplikasi; dan 4. *Home* menu untuk kembali ke halaman awal yang terdapat empat item pilihan dengan simbol rumah karena fitur menu ini kembali ke halaman utama. Tampilan menu ini penulis pilih karena bentuknya yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Dalam pemilihan tampilan menu ini penulis memilihnya berdasarkan diskusi yang sesuai dengan isi materi dalam aplikasi dan persetujuan dari pembimbing skripsi Dr. Warih Handayani Ningrum, M.Pd dan validator bentuk penyajian media Dr. Andi Maryono, M.Pd.

Berikut adalah tabel dari hasil pengembangan produk dari materi gerak dasar tari *Baris Tunggal*.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

Tabel 1. Display Pengembangan Aplikasi Tutorial Tari *Baris Tunggal* Berbasis Android

No	Rancangan	Hasil
1		
<p>Keterangan: Beberapa menu yang dikembangkan ke dalam bentuk visual yang menarik seperti menu Sejarah Tari <i>Baris Tunggal</i>, Ragam Gerak Dasar, Ragam Busana, Gerak Lengkap, dan Identitas Peneliti. Masing-masing menu mengarah kepada materi yang diharapkan peneliti.</p>		

Kualitas Pengembangan Aplikasi tutorial Tari *Baris Tunggal* Berbasis Android

Dalam menentukan kualitas media pembelajaran video tari *Baris Tunggal* berbasis android untuk penari remaja putri, aspek yang perlu diperhatikan dan dinilai kelayakan isi atau materi dan kelayakan medianya. Kedua aspek ini divalidasi oleh para validator ahli di bidang masing-masing dan hasilnya dianalisis untuk digunakan sebagai dasar revisi.

Validasi Isi Materi

Pada validasi isi digunakan dua pakar ahli pembelajaran tari Bali yaitu Dr. I Nengah Mariasa, M. Hum. Validasi dilakukan pada tanggal 11 agustus 2019 bertempat di Jalan Aquamarin 3 No. 24 Perumahan Kota Baru Driyorejo, Gresik.

Aspek yang ditampillkan dijabarkan menjadi 12 indikator penilaian. Berikut disajikan dalam tabel hasil validasi.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Isi Tari *Baris Tunggal* Berbasis Android

No.	Indikator	Hasil Validasi
1	Ketepatan dan keindahan sikap gerak Tari <i>Baris Tunggal</i>	4
2	Keindahan proses gerak Tari <i>Baris Tunggal</i>	3
3	Ketepatan penguasaan teknik gerak dalam memperagakan Tari <i>Baris Tunggal</i>	4
.4	Kecakapan ekspresi dan penjiwaan gerak	3
5	Ketepatan proses peralihan gerak satu ke gerak selanjutnya	4
6	Materi yang disajikan disusun secara sistematis	3
7	Alur penyampaian materi jelas	3
8	Materi tari yang disajikan sesuai struktur dalam tari Bali	3
9	Kelengkapan dan kedalaman perbendaharaan gerak tari	3
10	Kebenaran konsep dalam materi yang disajikan	3
11	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa	4
12	Kejelasan uraian materi	3
Jumlah		40
Persentase		83.4%

Hasil dari validasi isi pada validasi ahli materi memperoleh nilai sebesar 40. Nilai persentase yang diperoleh pada pelaksanaan validasi sebesar 83.3%. Berdasarkan tabel hasil validasi tersebut indikator yang mengalami penilaian yang baik terdapat pada nomor 1, 3, 5, dan 11. Indikator pada nomer 1, 3, dan 5 berkaitan dengan ketepatan gerak, keindahan gerak, dan kecakapan ekspresi, sedangkan nomor 11 membahas tentang kebutuhan siswa usia 11-17 tahun.

Validasi Media

Media pembelajaran Tari *Baris Tunggal* berbasis android divalidasi oleh Dr. H. Andi Mariono, M.Pd. pada bidang media aplikasi. Validasi dilakukan pada 21 September 2019 bertempat di Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Teknologi, Universitas Negeri Surabaya. Indikator pada validasi ini terdapat 9 indikator dan dengan 3 bagian yaitu dari segi Tampilan, Tata Laksana, dan Kaidah. Berikut hasil tabel validasi ahli media:

Tabel 3. Validasi Ahli Media Tari *Baris Tunggal* Berbasis Android

No.	Indikator	Hasil Validasi
A	Tampilan	
1.	Kejelasan gambar dapat terlihat	4
2.	Keterbacaan bentuk huruf yang digunakan	3
3.	Pemilihan warna huruf kontras dengan design background	4
4	Keselarasan musik pengiring dengan tampilan	3
B	Tata Laksana	
5.	Kemudahan penggunaan media	4
6.	Penyajian video tutorial runtut	4
C.	Kaidah	
7.	Media disajikan secara menarik	4
8.	Isi video mudah dipahami	3
9.	Penyajian video tutorial ini dapat mempermudah pembelajaran mandiri siswa	4
Jumlah		33
Persentase		91.7%

Pembahasan dari hasil validasi media berdasarkan data yang diperoleh dari validator Dr. H. Andi Mariono, M.Pd. peneliti mendapatkan 6 nilai tertinggi. Total dalam penilaian 36 dan yang dihasilkan oleh peneliti dalam validasi ini 33 dengan persentase 91.7%. Berdasarkan jumlah skor yang diperoleh dari kedua validator menunjukkan tingkat kematangan suatu aplikasi. Validator juga memberikan sebuah saran untuk mendistribusikan ke masyarakat umum sesegera mungkin.

Respon Siswa

Tahap uji coba skala kecil dilakukan pada tanggal 16 oktober 2019 di Gedung Sekolah Saraswati V Siurabaya Pura Tirta Empul Babatan Surabaya. Kegiatan itu diikuti dengan jenjang umur 11-17 tahun. Jumlah peserta terdiri dari 6 orang yaitu 1) Filipus Yudo Kartika, 2) Igm Rakaxanders W., 3) Ahmad Fauzi, 4) Satria Bintang S., 5) Stevanus Bayu Putra, dan 6) Arkan Tsauban Zain.

Pada uji skala kecil Filipus Yudo Kartika memperoleh nilai 20 dari tujuh pertanyaan yang disampaikan. Igm Rakaxanders W. memperoleh nilai 24, Ahmad Fauzi memperoleh nilai 25, Satria Bintang S. 27, Stevanus Bayu Putra 25, sedangkan

Arkan Tsauban Zain memperoleh 27 dari tujuh soal yang disampaikan. Setelah dihitung dari jumlah seluruh nilai yang diperoleh 148 dibagi jumlah maksimal seluruh nilai dikalikan 100% diperoleh persentase 88,09%. Itu berarti sangat layak untuk dilanjutkan menuju skala besar.

Tahap uji coba skala besar dilaksanakan pada tanggal 17 november 2019. dengan peserta terdiri dari 17 orang siswa.

Tabel 4. Respon Siswa Uji Coba Skala Besar

No	Nama	Usia	Nilai Butir Indikator							Nilai
			1	2	3	4	5	6	7	
1	I Made Ananda	16	4	4	4	4	4	4	4	28
2	I Gede Rama R.y	17	4	4	4	4	4	4	4	28
3	I Putu Krisna	17	4	4	4	4	4	4	4	28
4	I nyoman darma	16	2	3	2	4	3	3	3	20
5	I gede Bagus P	17	4	4	4	4	4	3	4	27
6	Niluh Putu S.D.S	14	2	3	3	3	2	4	2	19
7	Ida ayu Mas Rai B.	13	4	4	4	4	4	4	4	28
8	Niluh Ade Sanila	14	3	3	3	3	3	3	3	21
9	Anak Agung Gede In.	13	3	3	2	3	1	4	3	19
10	Sang Made Indray	11	3	4	3	3	4	4	3	24
11	I Nyoman Arya Agusma	13	3	2	3	3	4	3	3	21
12	I Made Gede Atika	12	2	3	2	4	1	3	1	16
13	I Made Bryan	11	4	3	4	3	3	4	4	25
14	Ni Luh Tasya C	11	3	3	3	4	4	4	4	25
15	I Gede Wahyu D	13	4	4	4	4	4	4	4	28
16	Teguh Prayono	11	3	3	3	3	3	4	4	23
17	I Gede Pase Ardi	11	4	4	3	4	4	4	4	27
Jumlah nilai target usia 11 sampai 21 tahun									407	
Prosentase									85.5%	

Dalam menentukan layak atau tidaknya isi materi, media dan respon dalam aplikasi, maka hasil yang diperoleh dipadukan dengan kriteria presentasi validasi isi. Terdapat 4 kriteria kelayakan media aplikasi antara lain 1. Sangat layak dengan presentase skor 76% hingga 100%; 2. Layak dengan presentase skor 51% hingga 75%; Kurang layak dengan presentase skor 26% - 50%; 4. Tidak layak dengan presentase skor 1% hingga 25%.

Hasil persentase didapat dengan menggunakan metode rumus sebagai berikut:

$$P (\%) = \frac{f}{n} \times 100\%$$

(Arikunto, 2006:40)

Keterangan:

P: Persentase penguasaan

f: Jumlah nilai yang diperoleh

n: Jumlah skor maksimal

Menurut skala interval, nilai pada validasi isi materi 40 dengan prosentase 83.3%. Pada nilai 33 pada validasi media mendapat persentase 91.7%. Kedua hal tersebut masuk ke dalam kategori sangat layak, begitupun dengan respon siswa skala kecil dan besar. Pada Respon skala kecil mendapat nilai 148 dengan persentase 88.09% sedangkan skala besar mendapat nilai 407 dengan persentase 85.5%, sama-sama masuk ke dalam kategori sangat layak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah disebutkan di atas maka diperoleh simpulan bahwa: *Pertama*, pada tahap analisis adanya sikap antusias yang tinggi dari peserta, selanjutnya disusunlah desain pengembangan. Produk pengembangan aplikasi tutorial tari *Baris Tunggal* berbasis android telah disusun secara sistematis dan terstruktur dengan menggunakan *mockingbot* untuk menjalankan media ke dalam *smartphone* bersistem operasi android. Proses dan perancangan aplikasi telah berhasil dilakukan dengan menggunakan acuan model ADDIE oleh Branch. Tidak ada kendala yang berarti ditemukan dalam proses pengembangan;

Kedua, Aplikasi telah berhasil diimplementasikan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Dari hasil validasi para ahli materi, media, serta respon siswa mendapat persentase tinggi. Nilai kualitas produk pengembangan skala kecil sebesar 88,09%, dan dalam skala besar 85,5%. Itu berarti produk pengembangan yang dibuat sangat layak digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bandem, I Made. 1983. *Ensiklopedi Tari Bali*. Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI) Denpasar Bali.
- _____. 1983. *Gerak Tari Bali*. Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia.

- Branch, Robert Maribe. 2009. *The ADDIE Approach*. New York: University of Georgia.
- Nursalim, Mochamad dkk. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Primartha, Rifkie. 2018. *Belajar Mechine Learning Teori Dan Praktik*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Warna, I Wayan, *et al.* 1978. *Kamus Bali-Indonesia*. Denpasar: Dinas Pengajaran Propinsi Daerah Tingkat I Bali.

