

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan di Asia Tenggara yang memiliki ragam budaya yang sangat unik dan khas [1]-[3]. Salah satu keragaman budaya Indonesia adalah tari tradisional. Tari tradisional berasal dari daerah di Indonesia, yang memiliki ciri khas setiap daerah yang menjadi identitas budaya Indonesia [3]. Tari tradisional merupakan warisan budaya yang perlu dilestarikan [1]. Upaya pemerintah untuk melestarikan kebudayaan daerah di Indonesia adalah dengan memberikan pembelajaran dengan muatan seni budaya yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan [4]. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah melalui pendekatan “belajar melalui seni” [5]. Pembelajaran tari di tingkat Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk mengembangkan potensi kecerdasan anak, bukan untuk menjadikan anak sebagai penari [6]. Pengenalan tari pada anak usia dini merupakan salah satu cara untuk menjaga dan melestarikan budaya daerah, karena mampu membentuk nilai-nilai anak yang sesuai dengan budaya bangsa [7][8].

Tari jaipong, tarian daerah yang berasal dari Jawa Barat, merupakan salah satu tarian yang diajarkan di tingkat SD. Tari jaipong merupakan tari tradisional (aset daerah) yang memberikan dampak positif bagi pembangunan dan pengenalan daerah. Pembelajaran tari jaipong di tingkat SD saat ini lebih berfokus pada aktivitas belajar menari, daripada pemahaman teori tari [9]. Padahal, pemahaman konseptual merupakan salah satu hal yang penting dalam dimensi pengetahuan seni budaya [10]. Kurangnya pengetahuan terutama tentang konsep dan tujuan menari sehingga siswa tidak mengetahui makna tari dan gerak, hal ini menyebabkan proses pembelajaran tari di sekolah menjadi kurang efektif [11].

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru di salah satu SD Negeri di Ciarnasari, Jawa Barat, yaitu SDN 2 Bayasari, diketahui bahwa saat ini di SD tersebut menggunakan kurikulum 2013 dan proses pembelajaran seni tari menggunakan berbagai media, seperti: Whatsapp, YouTube, dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Tidak ditemukan pembahasan materi mengenai tari, khususnya tari jaipong. Selain itu, keterbatasan waktu belajar (jam belajar yang minim) pada saat pembelajaran daring, menyebabkan materi yang disampaikan tidak cukup mendalam. Hal ini mengakibatkan siswa merasa jenuh, demotivasi dan melewatkan beberapa informasi penting tentang materi.

Pernyataan hasil wawancara tersebut didukung dengan data hasil kuesioner yang telah diisi oleh para siswa siswi, untuk mengetahui pola perilaku dan kebutuhan siswa/i SDN 2 Bayasari. Terdapat 25 responden perwakilan kelas 1 sampai kelas 6 yang telah mengisi kuesioner, sebanyak 32% siswa/i merasakan jenuh pada saat pembelajaran seni budaya berlangsung (**Lampiran 3**).

Menurut Ketua Tim Pelaksana Dewan Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional, Ilham Habibie, teknologi dapat dijadikan alat untuk mendorong motivasi dan semangat belajar siswa [12]. Pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar sehingga proses belajar menjadi efektif dan efisien [13]. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis mobile merupakan salah satu cara untuk menghilangkan rasa bosan [14]. Media pembelajaran berbasis mobile merupakan pelengkap pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa [15], karena siswa dapat mengkaji materi secara mendalam tanpa harus mencari sumber ke tempat lain [14].

Hal tersebut didukung oleh hasil survey kuesioner yang melibatkan sebanyak 25 responden perwakilan siswa/i SDN 2 Bayasari (**Lampiran 1**). Sebanyak 92% siswa/i menggunakan *smartphone*, namun 56% *smartphone* yang digunakan adalah milik orang tua atau kerabat dekat, sementara 44% lainnya adalah milik sendiri (**Lampiran 2**).

Berdasarkan pemaparan masalah pada latar belakang tersebut maka diperlukan untuk membangun aplikasi pembelajaran berbasis mobile untuk kegiatan pembelajaran tari Jaipong. Model user interface (UI) aplikasi pembelajaran tari Jaipong didesain sesuai dengan karakteristik pengguna yaitu anak SD, sehingga membuat siswa tertarik untuk mengenal dan mempelajari tari jaipong. Metode UCD dapat menganalisis kebutuhan pengguna yang sesuai dengan karakteristik pengguna [16]. UCD berfokus pada kemudahan penyelesaian tugas bagi pengguna [17][18].

Faktor penting dalam pengembangan perangkat lunak adalah *usability* (kebergunaan), karena *usability* (kebergunaan) mampu mengevaluasi fitur-fitur perangkat lunak [19][20]. Evaluasi *usability* (kebergunaan) merupakan salah satu teknik yang dapat memastikan tingkat *usability* (kebergunaan) yang tinggi untuk suatu sistem [21]. *Usability* (kebergunaan) berkaitan erat dengan kemudahan belajar atau *learnability* tanpa harus menyiratkan kinerja yang tinggi dalam pelaksanaan tugas [22]. Dalam penelitian ini untuk menilai kegunaan aplikasi pembelajaran tari jaipong untuk mengukur kepuasan kemudahan, dan kegunaan menggunakan *Quality in Use Integrated Measurement* (QUIM). QUIM dapat mengukur tingkat kebergunaan berdasarkan aspek *efficiency*, *effectiveness*,

productivity, satisfaction, accesibility, safety, learnability, trustfulness, universality, dan usefulness [22]. QUIM sesuai untuk digunakan pada pengguna yang memiliki sedikit atau bahkan tidak memiliki pengetahuan tentang kegunaan [23]. Hasil pengukuran memberikan petunjuk apakah aplikasi pembelajaran tari Jaipong ini perlu diperbaiki atau didesain ulang sebelum disebarluaskan

1.2. Perumusan Masalah

Media pembelajaran yang digunakan saat ini memiliki kekurangan pada aspek kepuasan pengguna, kemudahan, serta kegunaan. Hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran tari dan terkadang melewatkan informasi. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pengguna, sehingga siswa dapat mempelajari tari dengan lebih menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut, diperoleh pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana model *user interface* aplikasi pembelajaran tari Jaipong untuk anak SD yang sesuai dengan karakteristik pengguna dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD)?
2. Bagaimana hasil analisis tingkat kegunaan (*usability*) pada media pembelajaran tari Jaipong yang dibuat menggunakan QUIM?

1.3. Tujuan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut.

1. Menghasilkan sebuah model *user interface* aplikasi pembelajaran tari jaipong yang sesuai dengan karakteristik anak SD dengan metode *user centered design* (UCD).
2. Menganalisis tingkat kegunaan (*usability*) pada media pembelajaran yang dihasilkan menggunakan QUIM.

1.4. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini bagi dunia pendidikan terutama bagi pihak sekolah dan siswa adalah sebagai berikut.

1. Memberikan masukan pada pihak sekolah terkait model media pembelajaran yang dapat mengefisiensikan proses pembelajaran tari, sehingga dapat berjalan dengan baik.

2. Memberikan kemudahan bagi siswa agar lebih mudah dan menyenangkan dalam mempelajari tari.
3. Memberikan manfaat dalam menunjang proses pembelajaran yang lebih baik, luring maupun daring.

1.5. Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah dalam penelitian aplikasi pengenalan dan pembelajaran tari jaipong adalah sebagai berikut.

1. Target pengguna aplikasi ini yaitu siswa/I sekolah dasar kelas 1 sampai kelas 6.
2. Pengenalan tari jaipong yang terdapat pada aplikasi ini berupa informasi tari jaipong mulai dari sejarah tari jaipong, gerakan dasar tari jaipong, video tari jaipong, aksesoris tari jaipong, karakteristik tari jaipong, dan siswa dapat mengukur pemahaman mereka menggunakan fitur kuis.
3. Pengujian (*efficiency, effectiveness, productivity, satisfaction, trustfulness, learnability, universality, dan usefulness*) menggunakan metode *Quality in Use Integrated Measurement (QUIM)*.
4. *Tools* yang digunakan pada pembuatan rancangan *user interface* aplikasi pembelajaran tari Jaipong ini menggunakan Adobe XD.
5. Hasil dari penelitian ini adalah Aplikasi pembelajaran tari Jaipong yang sesuai dengan karakteristik anak SD berbasis mobile.
6. Pada aplikasi pembelajaran tari Jaipong, tidak sampai ke penilaian yang dilakukan oleh guru.

1.6. Rencana Kegiatan

Adapun langkah-langkah rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Studi Literatur

Studi literatur yang dilakukan penulis yaitu dengan melakukan pencarian terhadap berbagai sumber tertulis berupa jurnal, artikel, buku-buku, dan dokumen yang relevan dengan permasalahan dan metode yang dikaji. Sehingga informasi yang didapat dari studi literatur ini dapat dijadikan rujukan untuk memperkuat argumentasi yang ada.

2. Menspesifikasi Konteks Pengguna

Pada tahap ini, melakukan kegiatan pendekatan kepada anak SD. Dengan tujuan agar penulis tahu kebutuhan pengguna, supaya bisa membuat alur yang informatif, sehingga membuat pengguna nyaman untuk mencapai tujuannya.

3. Menspesifikasi Kebutuhan Pengguna

Membuat model *user interface* berdasarkan kebutuhan pengguna. Dan *task-task* yang dibuat dengan model mental

4. Perancangan Solusi Desain

Pada tahap ini, membangun solusi rancangan *user interface* berdasarkan hasil dari kebutuhan pengguna yang telah didapatkan. Rancangan ini dibuat dalam bentuk *wireframe* terlebih dahulu, kemudian diimplementasikan ke dalam bentuk *prototype user interface* aplikasi.

5. Evaluasi Desain

Untuk mengevaluasi desain *interface* berupa aplikasi *prototype* kepada anak SD dengan menggunakan metode QUIM.

6. Penulisan Laporan

Penulisan laporan ini merupakan tahap akhir dalam pengerjaan Tugas Akhir (TA) yang hasilnya merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

1.7. Jadwal Kegiatan

Kegiatan	Bulan				
	1	2	3	4	5
Studi Literatur					
Menspesifikasi konteks pengguna					
Menspesifikasi kebutuhan pengguna					
Perancangan solusi desain					
Evaluasi desain					
Penulisan laporan					