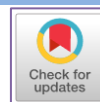


Efektivitas multimedia interaktif “Mentik” bagi calon guru sekolah dasar



Dwi Anggraini^{a*}, Hasnawati Hasnawati^b, Ike Kurniawati^c, Muhammad Cokro Sabani^d, Belia Nur Zahara^e

Universitas Bengkulu. Jl. W.R. Supratman Kandang Limun, Bengkulu, 38371A, Indonesia

^a dwianggraini@unib.ac.id; ^b hasnaapril@gmail.com; ^c ikekurniawati@unib.ac.id;

^d mcokrosabani@gmail.com; ^e belianz@gmail.com

* Corresponding Author

Receipt: 10 March 2024; Revision: 22 April 2024; Accepted: 7 May 2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif “Mentik” berbasis *Android* untuk calon guru sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Subjek penelitian adalah mahasiswa semester III Program Studi PGSD Universitas Bengkulu. Desain pengembangan yang digunakan adalah *analysis, design, development, implementation and evaluation* (ADDIE). Teknik pengumpulan data berupa penilaian validasi ahli media dan ahli materi, kepraktisan (angket respon pengguna), keefektifan penggunaan soal tes. Data kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif untuk analisis desain produk, validasi ahli untuk kelayakan media dan kepraktisan serta keefektifan menggunakan uji *t*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif “Mentik” yang dilakukan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji *t*, terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif; *Android*; Seni Tari; Mentik

Effectiveness of interactive multimedia “Mentik” for prospective elementary school teachers

Abstract: This research aims to determine the effectiveness of *Android*-based interactive multimedia “Mentik” for prospective elementary school teachers. The research method used is research and development. The research subjects were third semester students of the Bengkulu University PGSD Study Program. The development design used is *analysis, design, development, implementation and evaluation* (ADDIE). Data collection techniques are media and material expert validation assessments, practicality (user response questionnaires), effectiveness of using test questions. The data was then analyzed using descriptive analysis techniques for product design analysis, expert validation for media suitability and practicality and effectiveness using the *t* test. The research results show that the development of the interactive multimedia “Mentik” which was carried out was effective in improving student learning outcomes. Based on the test results, there are differences between the experimental class and the control class.

Keywords: Interactive Multimedia; *Android*; Dance; Mentik

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan berbasis ICT sekarang berkembang pesat. Keterlibatan ICT dalam proses pendidikan baik akademik maupun non akademik sudah mulai menjadi hal yang wajar bagi warga sekolah. Hal ini mengakibatkan setiap individu harus dapat menyesuaikan diri dan melakukan pengembangan diri agar tidak tertinggal oleh zaman. Untuk menjawab tantang revolusi insdustri 5.0, maka guru perlu mening-

katkan kompetensinya dalam menggunakan teknologi dan sebagai bentuk peningkatan mutu diri demi mewujudkan tujuan pendidikan yang lebih baik (Sari & Rahyasih, 2021).

Keterlibatan dunia pendidikan tidak hanya guru yang telah mengajar di SD saja tetapi juga termasuk calon guru SD yang nantinya akan berkecimpung di SD sebagai guru yang sebenarnya. Tentunya hal ini Lembaga yang mencetak calon guru berkewajiban mempersiapkan calon guru yang berkompeten di bidangnya dan dapat mengikuti laju perkembangan revolusi industry, dimana tantangannya sangat berat dari hari ke hari. Tidak hanya penguasaan terhadap ICT, calon guru harus menjadi profesional dengan menguasai bidang ilmu termasuk seni tari. Agar tujuan itu terwujud, salah satu usaha yang perlu diupayakan untuk mempersiapkan calon guru SD agar kompeten adalah mengembangkan media pembelajaran yang tepat.

Pengembangan media pembelajaran seni tari telah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Pengembangan media pembelajaran seni pun dikembangkan dengan berbagai cara, seperti aplikasi pembelajaran interaktif untuk tarian adat Sajojo (Ahmad et al., 2020), aplikasi multimedia interaktif berbasis android untuk tari Panji Semirang (Sustiawati & Mudiasih, 2013), integrasi multimedia interaktif dalam model *problem-based learning* untuk meningkatkan pemahaman gerak tari (Hijriyanni et al., 2021), pengembangan multimedia interaktif tari *Lenggok Mak Inang* (Lirahman & Heniwaty, 2019), media interaktif berbasis animasi dalam pembelajaran tari (Murcahyanto et al., 2022), pengembangan multimedia interaktif tari Jawa Timur (Handayani et al., 2018), aplikasi pengenalan tarian dan lagu tradisional Indonesia berbasis multimedia (Priyatna et al., 2019), penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menarikan tari *Guna Widya Dharma Raksasa* (Wijaya & Ariana, 2021), perancangan Media Interaktif gerak Tari *Topeng Patih* pada *Wayang Topeng Malangan* menggunakan Sensor *Kinect* (Ramadhani et al., 2020), dan pengembangan multimedia interaktif *Silat Pedang* Bengkulu (Anggraini, 2014).

Pada mata kuliah Pendidikan Seni Tari di SD program studi PGSD Universitas Bengkulu, mahasiswa masih bertumpu pada contoh-contoh yang didemonstrasikan langsung oleh dosen pengampu mata kuliah. Sehingga jika tidak ada dosen dan mahasiswa memiliki pertanyaan terhadap materi unsur-unsur seni, maka mahasiswa harus menunggu hingga bertemu atau pada kuliah tatap muka pertemuan selanjutnya. Sehingga memakan waktu yang lama untuk memecahkan persoalan pembelajaran yang mereka hadapi hari ini. Proses transmisi pengajaran dengan mencontoh guru adalah pendekatan yang konvensional pembelajaran tari (Sööt & Viskus, 2014). Dalam pembelajaran modern tidak mengarahkan pada proses menirukan atau mencontoh, tetapi lebih kepada pengembangan kreativitas dalam proses pembelajaran (Georgios, 2017)

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya media yang dapat menunjang mahasiswa agar dapat belajar mandiri dengan tujuan untuk mengulang kembali pembelajaran yang telah didapatkan serta untuk mempertajam pemahaman konsep yang telah dipelajari di dalam kelas agar dapat diaplikasikan pada tari yang dikembangkan. Keberadaan media bukan dijadikan pengganti pertunjukkan tari tetapi media berfungsi sebagai fasilitas bagi guru dan siswa dalam pembelajaran (Dania et al., 2011).

Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran seni tari sudah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Namun belum ada yang mengembangkan multimedia interaktif yang fokus pada materi unsur-unsur tari yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan gerak. Media yang dikembangkan adalah media yang dapat membantu mempelajari tarian bentuk. Multimedia interaktif yang dikembangkan merupakan media yang memuat materi teks yang dilengkapi dengan

video untuk mendukung pemahaman materi teks tersebut. Pengguna dapat memilih materi dan video sesuai dengan kebutuhan. Dengan demikian interaktivitas ini yang akan membuka peluang interaksi antara pengguna dengan media sehingga dapat dapat memahami materi secara maksimal (Wibawanto, 2017).

Berdasarkan pemaparan tersebut dan permasalahan pada mahasiswa Prodi PGSD Universitas Bengkulu, dapat dilihat bahwa belum ada yang mengembangkan multimedia interaktif berbasis *android* yang difokuskan pada materi pembelajaran seni tari khususnya pada materi unsur-unsur seni tari yaitu unsur ruang, waktu dan tenaga bagi calon guru SD, yang mana media tersebut akan diberi nama “Mentik”. Pengembangan multimedia interaktif “Mentik” berbasis *Andorid* ini diperuntukan bagi calon guru SD. Dengan adanya “Mentik” ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kompetensi dan ilmu pengetahuan seni tari calon guru SD sehingga dapat mengembangkan pembelajaran seni tari dengan kreatif dan inovatif. Selain itu juga diharapkan dapat membantu mahasiswa calon guru SD belajar secara mandiri.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif “Mentik” berbasis *android* adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) (Borg & Gall, 1983). Penelitian dan pengembangan merupakan proses mengembangkan produk baru penyempurnaan dari produk sebelumnya dan dapat dipertanggungjawabkan (Winarni, 2018) yang berupa perangkat lunak (*software*) (Sukmadinata, 2010). Berdasarkan pendapat tersebut, pada penelitian ini yang menjadi produk pengembangan adalah *software* yang diberi nama “Mentik” yang memuat materi unsur-unsur seni tari yaitu ruang, waktu dan tenaga.

Model yang digunakan adalah model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation and evaluate* yang dikembangkan oleh Dick and Carey (1996). Pemilihan model ini karena menurut Winarni (2018) dapat digunakan dalam berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode, media serta bahan ajar. Model ini juga lebih mudah dipahami dan sederhana namun memiliki kegiatan yang sistematis. Adapun konsep model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut.

Subyek penelitian mahasiswa PGSD yaitu sebagai kelas eksperimen berjumlah 38 orang dan kelas control berjumlah 35 orang. Efektivitas multimedia interaktif “Mentik” diuji coba dalam skala terbatas dan luas. Persamaan Rumus 1 untuk menguji hipotesis pada uji coba skala terbatas (Subana, et. al., 2000).

$$t_0 \frac{M_D}{SE_{MD}} \dots\dots\dots 1)$$

Sedangkan Persamaan Rumus 2 untuk menguji hipotesis pada uji coba skala luas (Subana, et. al., 2000). Dengan t adalah nilai t hitung yang dicari; Mx adalah nilai rata-rata kelompok eksperimen; My adalah nilai rata-rata kelompok kontrol; dan SEM xy adalah Standar error perbedaan mean x dan mean y.

$$t_0 \frac{M_x - M_y}{SE_{xy}} \dots\dots\dots 2)$$

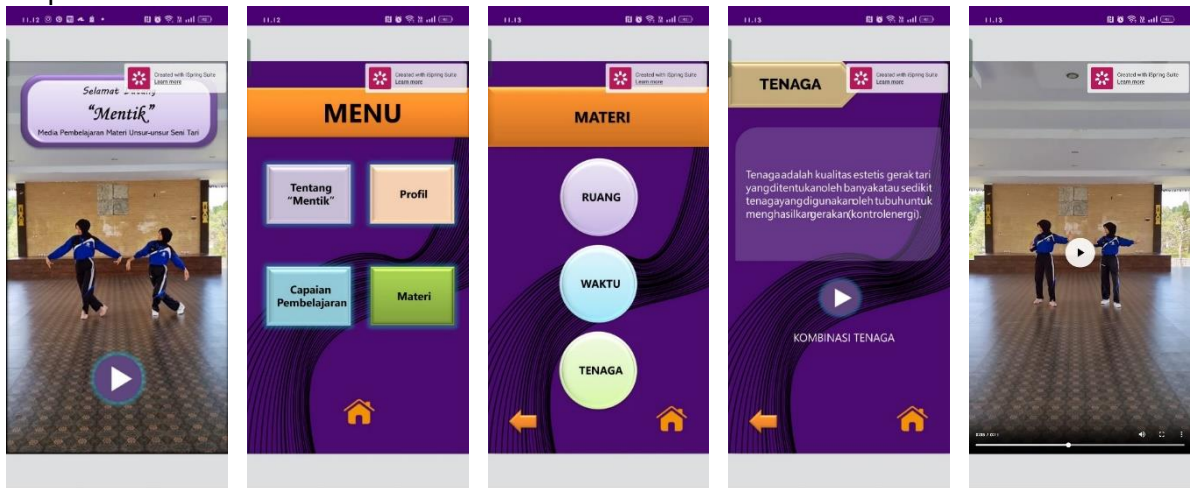
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Multimedia interaktif “Mentik” adalah media yang dikembangkan untuk pembelajar-an tari bagi mahasiswa PGSD. Kata “Mentik” merujuk pada bahasa daerah Bengkulu

yang berarti centil. Pada multimedia interaktif yang dikembangkan “Mentik” atau centil diartikan sebagai harapan peneliti terhadap perilaku yang timbul dari penggunaan multimedia interaktif yaitu mahasiswa menjadi lebih lincah dan kreatif dalam memahami materi seni tari.

Multimedia interaktif “Mentik” memuat materi Unsur-unsur Seni tari yaitu Ruang, Waktu dan Tenaga berbasis android. Setiap materi yang disajikan dilengkapi dengan video yang didapat dikendalikan oleh pengguna, seperti memilih materi dan video yang akan dilihat atau dilatihkan. Adapun menu-menu yang disajikan pada multimedia interaktif “Mentik” yakni Tentang “Mentik”, Profil, Capaian Pembelajaran dan Materi. Multimedia interaktif dilengkapi dengan suara latar agar lebih menarik. Berikut ini beberapa tampilan multimedia interaktif “Mentik”.



Gambar 1. Tampilan depan ‘Mentik’

Gambar 2. Tampilan Menu “Mentik”

Gambar 3. Tampilan Menu Materi

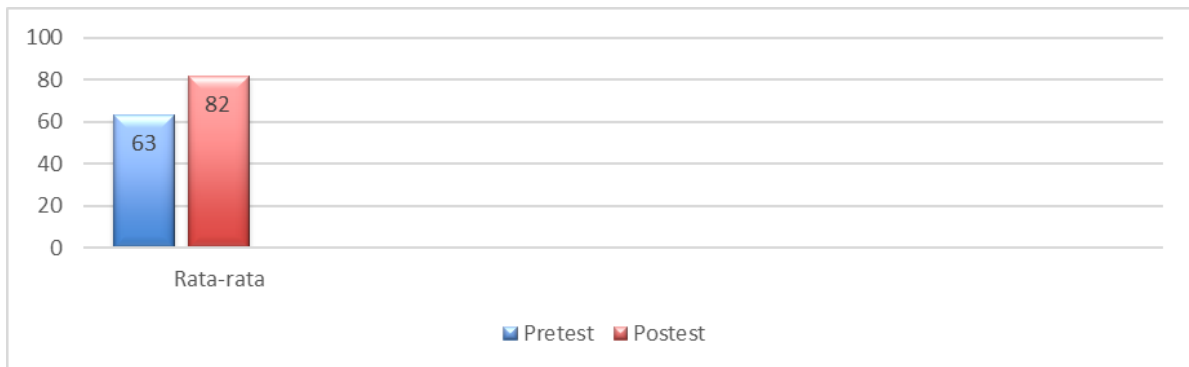
Gambar 4. Tampilan Isi Materi

Gambar 5. Tampilan Video Tari

Data aspek efektivitas multimedia ineraktif “Mentik” berbasis android didapat dengan memberikan lembar tes pengetahuan kepada mahasiswa yang disajikan dalam Tabel 1 dan Gambar 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Uji Coba Skala Terbatas

Analisis	Pretest	Postest
Mean (M)	63	82
Standar Deviasi		12,87
Standar Error		4,07
t_{hitung}		4,67
t_{tabel}		2,26



Gambar 1. Grafik rata-rata Pretest dan Postest Uji coba skala terbatas

Pada uji coba skala terbatas, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar pada posttest. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 1 dan Gambar 1 yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif “Mentik” berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran seni tari. Peningkatan ini ditunjukkan dengan uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} yaitu t_{hitung} 4,67 dan t_{tabel} 1,996.

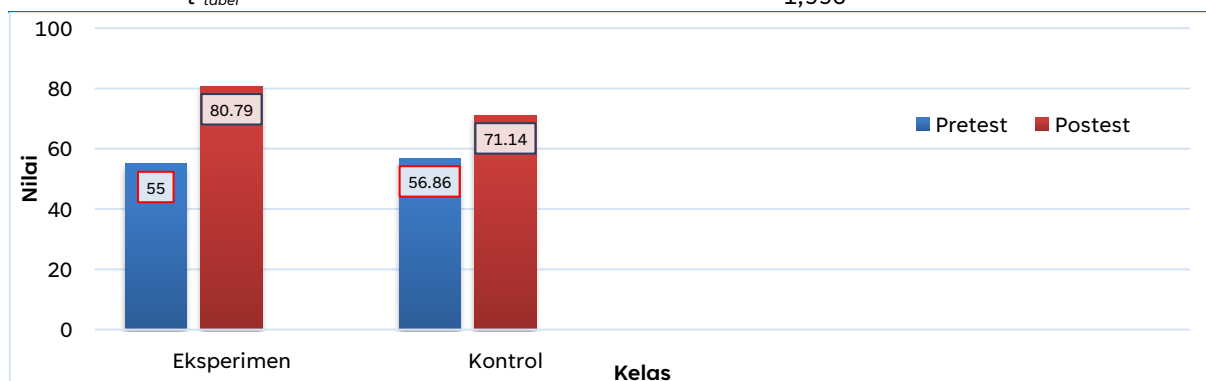
Uji efektivitas dilakukan dalam skala luas yaitu terhadap mahasiswa dari semester III kelas C sebagai kelas eksperimen dan kelas D sebagai kelas kontrol. Data hasil uji coba luas pretest dan posttest dapat dilihat pada Table 2 dan Tabel 3.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif Pretest Uji Coba Skala Luas

Analisis	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean (M)	55,00	56,86
Standar Deviasi	16,40	18,43
Standar Error	2,66	3,12
SEM _{xy}		4,10
t_{hitung}		0,453
t_{tabel}		1,996

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif Posttest Uji Coba Skala Luas

Analisis	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean (M)	80,79	71,14
Standar Deviasi	20,58	16,26
Standar Error	3,34	2,75
SEM _{xy}		4,33
t_{hitung}		2,228
t_{tabel}		1,996



Gambar 2. Grafik Rata-rata Pretest dan Posttest Uji Coba Skala Luas

Pada uji coba skala luas, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai mahasiswa pada posttest yaitu kelas eksperimen dengan rata-rata 80,79 dan kelas kontrol dengan rata-rata 71,14. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 2 dan Tabel 3 serta Gambar 2 yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif “Mentik” berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran seni tari. Peningkatan ini ditunjukkan dengan uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} yaitu t_{hitung} 2,228 dan t_{tabel} 1,996.

Pembahasan

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting. Guru sebaiknya melek teknologi sehingga dapat menggunakan media-media pembelajaran terbaru untuk perkuliahan (Negara, et. al. 2021). Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan media dalam

proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Terlebih lagi media pembelajaran yang bersifat kekinian dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa di era saat ini yang merupakan gen Z yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan akrab dengan teknologi. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu multimedia interaktif karena dapat memberikan mengatasi persoalan di dalam pembelajaran (Sumiati et al., 2023).

“Mentik” merupakan multimedia interaktif yang dikembangkan untuk pembelajaran tari. Berdasarkan uji t, menunjukkan bahwa multimedia interaktif “Mentik” efektif karena terdapat peningkatan hasil belajar pada saat posttest dilakukan. Dalam pembelajaran tari, multimedia interaktif telah diujikan bahwa memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Pengaruh tersebut terjadi pada siswa sekolah dasar (Febryan, 2016; Damayanti, 2020) serta berpengaruh terhadap pemahaman konsep mahasiswa (Kurniawati, 2018).

Hanifa dan Hastuti (2022) mengatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran perlu ditingkatkan. Karena berdasarkan hasil uji coba, terlihat bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar yang menggunakan multimedia interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Adanya multimedia interaktif dalam pembelajaran secara tidak langsung memiliki hubungan interaktivitas yang memaksa pengguna berinteraksi secara inheren baik secara fisik dan mental (Wibawanto, 2017).

Dengan demikian, adanya multimedia interaktif memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran agar hasil belajar menjadi lebih baik dan siswa terlibat aktif dengan media yang digunakan karena ikut berinteraksi dengan media yang menjadi alat bantu pembelajaran.

SIMPULAN

Pengembangan multimedia interaktif “Mentik” yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Multimedia interaktif “Mentik” berbasis android interaktif dan informatif karena memuat materi yang dibutuhkan pengguna. Berdasarkan hasil uji coba terdapat perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji t menunjukkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $2,228 \geq 1,996$.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad, A. P., Sompie, S. R. U. A., Paturusi, S., Elektro, J. T., Sam, U., Manado, R., & Bahu, J. K. (2020). Aplikasi pembelajaran interaktif tarian adat Sajojo. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(4), 303–314.
- 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.
- Dania, A., Hatziharistos, D., Koutsouba, M., & Tyrovola, V. (2011). The use of technology in movement and dance education: Recent practices and future perspectives. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 3355–3361. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.299>
- Georgios, L. (2017). The transformation of traditional dance from its first to its second existence: the effectiveness of music - movement education and creative dance in the preservation of our cultural heritage. *Journal of Education and Training Studies*, 6(1), 104. <https://doi.org/10.11114/jets.v6i1.2879>
- Handayani, S. N., Sihkabuden, & Praherdhiono, H. (2018). Pengembangan multimedia

- interaktif Seni Tari Jawa Timur pada mata pelajaran seni budaya kelas VII Di SMP Negeri 1 Karang. *JKTP*, 1(1), 63–70.
- Hijriyanni, A. A., Sekarningsih, F., & Barnas, B. (2021). *Model problem based learning berbasis multimedia interaktif melalui daring untuk meningkatkan pemahaman gerak tari*. 2(1), 57–67.
- Lirahman, R., & Heniwaty, Y. (2019). Pengembangan pembelajaran tari lenggok mak inang melalui multimedia interaktif berbasis e-learning. *Gesture: Jurnal Seni Tari*, 8(1), 49–58.
- Murcahyanto, H., Mohzana, & Harjuni, L. L. (2022). Edumatic : Jurnal Pendidikan Informatika Media Interaktif berbasis Animasi pada Pembelajaran Tari. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika Media Interaktif Berbasis Animasi Pada Pembelajaran Tari*, 6(1), 68–77. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v6i1.5305>
- Priyatna, B., Hilabi, S. S., Heryana, N., & Solehudin, A. (2019). *Aplikasi pengenalan tarian dan Lagu Tradisional Indonesia berbasis multimedia*. 1(2), 89–98.
- Ramadhani, B., Agariadne, F., & Samala, D. (2020). *Perancangan media interaktif gerak tari topeng patih pada wayang topeng malangan menggunakan sensor kinect*. 20(2), 75–88.
- Sari, D. W., & Rahyasih, Y. (2021). *Teachers as human resources in educational organization of transitional societies, Indonesia*. 526(Icream 2020), 296–298.
- Sööt, A., & Viskus, E. (2014). Contemporary approaches to dance pedagogy – the challenges of the 21st Century. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 112(Iceepsy 2013), 290–299. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1167>
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode penelitian pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sumiati, T., Rakhmat, C., & Indihadi, D. (2023). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V (Studi Pre-Eksperimen di SDN Margalaksana). *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2), 564–576. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.74735>
- Sustiawati, N. L., & Mudiasih, N. W. (2013). *Prosiding: widyadharmas I Inovasi pembelajaran Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik*. 43–54.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif. Cerdas Ulet Kreatif*. Cerdas Ulet Kreatif.
- Wijaya, I. M. G. P., & Ariana, I. K. A. (2021). *Penggunaan multimedia interaktif dalam upaya meningkatkan kemampuan menarikan tari guna widya dharmas raksaka pada kegiatan ekstrakurikuler tari Siswa SMA Negeri 1 Blahbatuh Tahun Pelajaran 2020/2021*. 22(2), 469–477. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5550375>
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif kualitatif penelitian tindakan kelas (PTK) Reseach And Development (R&D)*. Bumi Aksara.