

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk, pentingnya pengembangan, keterbatasan pengembangan, dan definisi istilah. Latar Belakang

Pendidikan terbagi menjadi beberapa cabang disiplin ilmu, salah satunya adalah pendidikan seni. Pendidikan seni adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan agar menguasai kemampuan berkesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkannya. Ada dua peran yang dapat dimainkan yaitu menularkan ketrampilan seni dan mendidik melalui seni (Soehardjo, 2012:13).

Berdasarkan berbagai kajian dan penelitian, baik secara filosofis, psikologis maupun sosiologis ditemukan bahwa pendidikan seni memiliki keunikan peran atau nilai strategis dalam pendidikan sesuai perubahan dan dinamika masyarakat, yang mempengaruhi hasil belajar antara lain dapat meningkatkan daya kreativitas anak, membantu pertumbuhan mental anak melalui penyaluran ekspresi dan kreativitas, meningkatkan kemampuan apresiasi, membantu perkembangan kepribadian dan pembinaan estetik anak, membantu mengembangkan perasaan anak, dapat digunakan sebagai sarana kesehatan mental, serta meningkatkan pengalaman estetik. Langer dan Goodman (dalam

Iriaji, 2011:23) mempertegas bahwa pengalaman estetik mencakup pengalaman kognitif maupun pengalaman rasa yang melibatkan kemampuan berpikir logis, kepekaan rasa, dan peran aktif dari emosi. Hal tersebut menjadikan pendidikan seni penting untuk diberikan kepada anak usia dini hingga ke jenjang yang lebih tinggi.

Usaha tetap melakukan kegiatan belajar dan mengajar pendidikan seni, maka lembaga pendidikan berupaya memberikan kesempatan dan peluang bagi peserta didik yang fokus pendidikannya bidang seni melalui perguruan tinggi seni. Salah satu perguruan tinggi di Indonesia yang membuka peluang menjadi pendidik seni budaya adalah Instiut Seni Indonesia Denpasar. Secara mengkhusus instansi ini mengelompokkan pendidikan seni pada fakultas Pendidikan Seni Pertunjukan, Prodi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik yang kini telah berubah nama sejak tahun 2020 menjadi Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan. Luaran prodi ini berupa sarjana yang mampu menjadi guru bidang seni diantaranya guru seni musik, seni drama, dan seni tari. Seperti tujuan tersebut maka prodi ini menawarkan mata kuliah yang berhubungan dengan mendidik dan materi yang akan diajarkan. Mata kuliah yang erat kaitannya dengan pengajaran seni tari yaitu mata kuliah koreografi dasar.

Koreogafi berasal dari kata "*choreography*" dalam bahasa inggris, asal katanya dari dua kata Yunani, yaitu *choreia* artinya tarian bersama atau koor, dan *graphia* yang artinya penulisan. Jadi,koreografi berarti penulisan dari sebuah tari kelompok,

tetapi dalam dunia tari koreografi lebih diartikan sebagai pengetahuan penyusunan tari atau hasil susunan tari. Sementara itu seniman atau penyusun tari dinamakan koreografer atau penata tari. Seorang penari atau penata tari harus melengkapi dirinya dengan kemampuan keterampilan gerak, kemampuan dramatik, rasa irama, rasa ruang, daya ingat, kemampuan kreatif. Menurut Doris Humphrey (1983:5) perbandingan penari dan penata tari sekitar seratus berbanding satu. Dapat dilihat dari jumlah seniman pelaku atau penari selalu lebih banyak daripada penata tari atau koreografernya.

Koreografi Dasar Pendidikan Seni Pertunjukan bertujuan untuk memberikan kompetensi tentang konsep dan prosedur penyusunan koreografi atau rangkaian gerak menjadi sebuah tari. Materi perkuliahannya meliputi teori koreografi, elemen-elemen koreografi, pengertian koreografi, kreativitas, aspek-aspek dasar koreografi kelompok, metode konstruksi, dan prinsip bentuk seni. Penilaian mata kuliah ini dilakukan dalam bentuk penilaian proses, penugasan, tes tertulis dan hasil karya pembuatan. Pada teori yang paling ditekankan adalah penjelasan beberapa desain gerak, kemudian pada praktik mulai mencoba desain yang telah dipelajari secara teori, untuk selanjutnya tahap akhir dapat merangkai desain gerak yang dipilih menjadi sebuah koreografi utuh didukung dengan tambahan musik pengiring, pola lantai, maupun tata rias serta kostum. Secara keseluruhan berujung pada praktik yang lebih dominan, karena bertujuan untuk menghasilkan sebuah rancangan koreografi.

Sesuai dengan analisis Rancangan Pembelajaran Semester Mata Kuliah Koreografi Dasar pada pembelajaran praktik masih menggunakan metode

konvensional, yaitu demonstrasi oleh tenaga pendidik atau dosen sesuai dengan kemampuannya masing-masing serta tidak adanya referensi berupa media sebagai bahan pendukung materi. Terlebih gerakan desain dalam mata kuliah ini terdiri dari 19 Desain Atas yang harus dikuasai. Desain atas yang dipelajari dalam mata kuliah koreografi dasar ini, antara lain: desain rendah, desain sedang, desain tinggi, desain lanjutan, desain tertunda, desain spiral, desain vertikal, desain horizontal, desain melengkung, desain datar, desain kontras, desain murni, desain statis, desain tinggi, desain simetris, desain asimetris, desain bersudut, desain terlukis, dan desain dalam. Desain tersebut referensinya sangat minim baru berupa tulisan dilihat dari segi teori, namun dari segi praktik gerak belum memadai.

Hal tersebut membuat beberapa tenaga pengajar memiliki kesenjangan dalam setiap gerakan yang berdampak pada pemahaman mahasiswa yang berbeda pula. Berdasarkan pengamatan di lapangan serta pengalaman yang dirasakan mahasiswa selama proses pembelajaran kurang memadai, terlalu bersifat abstrak, dan tidak adanya media pendukung yang bisa dijadikan pedoman untuk melatih diri serta tidak dapat membangun pengetahuan sendiri secara cepat. Kendala yang sering terjadi, setiap pertemuan harus menunggu demonstrasi dari tenaga pengajar kemudian mahasiswa baru akan mengetahui bagaimana gerakan desain selanjutnya. Sehingga mahasiswa dalam hal ini terus harus didampingi, diberikan contoh demonstrasi gerak.

Jika tenaga pengajar berhalangan hadir, terdapat kendala dalam melangsungkan pembelajaran secara langsung, ataupun pembelajaran

berlangsung secara asinkronus maka kegiatan pembelajaran akan tertunda. Kendala yang sering terjadi juga mengenai ketersediaan ruangan praktik yang tidak mendukung atau tidak memadai, maka mata kuliah tidak akan dapat berjalan dengan maksimal.

Keterbatasan yang telah dipaparkan diatas perlu adanya perbaikan atau pengembangan sejalan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Pada pembelajaran tentu sangat bermanfaat adanya pengembangan tersebut, khususnya pada pengembangan media ajar cetak, media audio, media visual ataupun audio visual. Tentu pengembangan tersebut seiring dengan besarnya angka penggunaan gadget atau handphone yang tidak dapat dipisahkan dari keseharian. Harapan pengembangan tersebut dapat menjadi solusi yang membangun bagi proses pembelajaran yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan sesuai dengan perkembangan teknologi. Seiring dengan perkembangan teknologi yang berdampak pada pendidikan dengan beragam sumber belajar. Seels dan Richey (1994:17) mendefinisikan media lahir dari revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Istilah media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi anatara sumber belajar dan penerima informasi. Tujuan media adalah untuk memfasilitasi berlangsungnya komunikasi untuk kebutuhan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat berhubungan dengan peningkatan hasil belajar, meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong terbentuknya lingkungan belajar yang kolaboratif, dan mendorong terciptanya belajar dan mengajar secara aktif.

Berdasarkan teori tentang pengembangan media sebagai sumber belajar, motivasi mahasiswa untuk belajar, serta sebagai rekonstruksi metode konvensional erat hubungannya dengan keterbatasan yang telah dipaparkan perlu adanya perbaikan atau pengembangan sejalan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Tentu pengembangan tersebut seiring dengan besarnya angka penggunaan internet dan komputer atau handphone yang tidak dapat dipisahkan dari keseharian. Media yang sangat tepat dipilih dengan kondisi sesuai kenyataan tersebut adalah pengembangan media Mobile Learning. Media pembelajaran elektronik dengan memanfaatkan jaringan sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitas serta layanan belajar lainnya. Harapan pengembangan tersebut dapat menjadi solusi yang membangun bagi proses pembelajaran yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan sesuai dengan perkembangan teknologi. Hasil wawancara pada tanggal 3 April 2022 dengan dosen pengampu mata kuliah koreografi dasar Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan di Institut Seni Indonesia Denpasar dengan kualifikasi pendidikan S1 Komposisi Tari ISI Yogyakarta, S2 Kajian Budaya Universitas Udayana, mengatakan bahwa:

“Beliau sangat senang dan terbantu apabila mata kuliah koreografi dasar dikembangkan menjadi media pembelajaran, karena sebelumnya belum pernah mengajar menggunakan bantuan media pembelajaran serta bahan ajar yang digunakan sebatas bahan ajar cetak. Metode yang digunakan sebelumnya hanya metode ceramah dan demonstrasi. Apalagi saat pembelajaran secara daring karena pengaruh Covid-19, saat itu tantangan bagi proses pembelajaran yang biasanya dilakukan luring dengan praktik sesuai demonstrasi yang dicontohkan. Maka dari itu sangat bagus jika dikembangkan media pembelajaran mobile learning mata kuliah ini, sehingga dapat berjalan tanpa batas waktu dan jarak, dapat membangun pengetahuan secara mandiri, efektif dan efisien”.

Pembelajaran koreografi dasar ini utamanya tetap harus praktek secara langsung dan media ini dapat membantu dan memudahkan seseorang dalam belajar koreografi dasar secara fleksibel, meskipun tidak berada pada studio khusus praktek tari itu sendiri. Berdasarkan kajian tersebut mata kuliah koreografi dasar akan sangat terbantu dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Mata Kuliah Koreografi Dasar Berbasis Android sebagai sumber belajar mahasiswa yang efektif dan efisien. Selain itu, bagi pemula, media ini juga membantu memberi pengenalan awal tentang koreografi dasar dan elemen-elemennya sebelum memulai mempraktikkan secara langsung. Media pembelajaran koreografi dasar ini menjawab kebutuhan media pembelajaran serta sebagai upaya daya saing di tengah era revolusi industri 4.0.

Terciptanya media ini, akan memberikan dampak kemampuan belajar koreografi dasar dalam berbagai keadaan. Pengembangan Media Pembelajaran koreografi dasar berbasis Android ini merupakan suatu penunjang bagi seseorang yang belum mengetahui perbedaan gerakan pada tari, mengolah tubuh, serta merangkai desain menjadi sebuah koreografi utuh. Selain sebagai penunjang, media ini juga dapat memantapkan dan menambah wawasan seseorang dalam merangkai koreografi utuh yang berpedoman pada elemen koreografi dasar tersebut.

Adanya terobosan yang inovatif sebagai bentuk strategi dalam menarik minat masyarakat khususnya generasi muda untuk tetap belajar dan mengembangkan pengetahuannya menata tari dengan baik melalui pemahaman

elemen koreografi dasar. Alasan penggunaan android dalam pembuatan media pembelajaran koreografi dasar ini karena pengguna android lebih banyak dibandingkan IOS. Penelitian pengembangan media mobile learning mata kuliah koreografi dasar ini belum pernah dilakukan di ISI Denpasar. Sehingga dalam hal ini penulis memiliki tujuan mengembangkan media mobile learning pada mata kuliah koreografi dasar tersebut untuk meningkatkan kapasitas pendidikan seni khususnya seni tari dengan sentuhan perkembangan teknologi serta menambah media pendukung pembelajaran berupa bahan ajar berbentuk audio visual. Penulis merangkum beberapa tujuan penulis mengembangkan media ini, dengan alasan yaitu : (1) dapat dijadikan pedoman bagi para pengajar atau pelatih Koreografi dasar; (2) dapat meningkatkan daya tarik mahasiswa dalam pembelajaran koreografi dasar; (3) memberikan batasan atau contoh yang pasti dalam pembelajaran koreografi dasar; (4) sebagai upaya dokumentasi materi pada mata kuliah koreografi dasar yang diharapkan dapat dijadikan referensi tambahan dan media pendukung berlangsungnya pembelajaran koreografi dasar di Institut Seni Indonesia Denpasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dideskripsikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi sejumlah masalah sebagai berikut.

- a. Kurangnya sumber belajar serta tidak adanya media pendukung sebagai referensi belajar,
- b. Pembelajaran masih bergantung pada kegiatan belajar yang bersifat konvensional atau tatap muka secara langsung, dengan metode ceramah,

demonstrasi dan masih menggunakan metode mentransfer ilmu (teacher oriented)

- c. Alokasi waktu pembelajaran masih kurang optimal karena waktu tatap muka terbatas dengan banyaknya materi yang harus dikuasai.
- d. Kurangnya motivasi terhadap proses belajar peserta didik
- e. Rendahnya kemandirian peserta didik untuk dapat membangun pembelajaran sendiri
- f. Belum adanya kolaborasi proses belajar dengan pemanfaatan teknologi masa kini
- g. Kurangnya variasi media dalam proses pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Pembelajaran Koreografi Dasar melibatkan dua aspek yang sangat penting yaitu mengetahui teori dan bisa mencoba atau mendemonstrasikan pada kelas praktik. Koreografi dasar tentunya mendorong mahasiswa agar dapat mengembangkan kemampuan menciptakan gerak-gerak yang dapat dirangkai secara utuh sehingga dapat tercipta sebuah tarian dengan menggabungkan beberapa elemen lainnya sesuai dengan hasil analisis mahasiswa. Koreografi dasar memiliki banyak desain dan elemen yang rumit tentu memerlukan waktu yang panjang untuk mempelajarinya serta pembelajaran yang dapat diulang secara mandiri tentu akan membantu lebih memahami materi ajar. Metode konvensional yang digunakan kurang menarik, kurangnya motivasi serta

tidak adanya standar dalam setiap gerak yang diajarkan maka perlu adanya pengembangan agar mahasiswa mampu menciptakan sebuah tarian.

Berdasarkan pemaparan diatas diharapkan pengembangan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membangun pengetahuannya sendiri, memvariasikan metode pembelajaran dari konvensional menjadi pembelajaran konstruktivisme yang efektif dan efisien. Berkaitan dengan identifikasi masalah sebelumnya maka pembatasan masalah yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah pengembangan sumber belajar yang dapat menjawab beberapa masalah pada mata kuliah koreografi dasar. Adapun sumber belajar yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis mobile learning dengan isian audio visual, teks penjelasan dan kuis. Media pembelajaran yang disajikan berbasis mobile learning sebagai upaya adopsi setiap langkah perubahan pembelajaran ke dalam perkembangan teknologi komunikasi. Media pembelajaran ini pada dasarnya cukup memberikan nuansa belajar yang lebih progresif dan penuh alternatif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses rancang bangun media pembelajaran mobile learning Mata Kuliah Koreografi Dasar?
2. Bagaimana tanggapan ahli isi, ahli desain, dan ahli media terhadap media pembelajaran mobile learning Mata Kuliah Koreografi Dasar ?

3. Bagaimana tanggapan mahasiswa dalam uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran mobile learning Mata Kuliah Koreografi Dasar?
4. Bagaimanakah efektifitas media pembelajaran mobile learning Mata Kuliah Koreografi Dasar yang dikembangkan terhadap hasil belajar mahasiswa ?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan ini memiliki beberapa tujuan yang hendak dicapai. Secara mendasar penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media mobile learning yang digunakan sebagai perangkat pembelajaran mata kuliah koreografi dasar khususnya di Institut Seni Indonesia Denpasar. Adapun tujuan penelitian melingkupi tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut.

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh hasil yang akurat tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Mata Kuliah Koreografi Dasar Mahasiswa Pendidikan Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar, serta ikut dalam pengembangan media ajar, dan menambah referensi bahan ajar.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mendeskripsikan proses rancang bangun media mobile learning Mata Kuliah Koreografi Dasar

- b. Mendeskripsikan tanggapan ahli isi, ahli desain, dan ahli media terhadap media mobile learning Mata Kuliah Koreografi Dasar
- c. Mendeskripsikan tanggapan mahasiswa dalam uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil terhadap media mobile learning Mata Kuliah Koreografi Dasar
- d. Mendeskripsikan efektifitas media mobile learning Mata Kuliah Koreografi Dasar yang dikembangkan terhadap hasil belajar mahasiswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran mobile learning Mata Kuliah Koreografi Dasar ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a) Dapat bermanfaat sebagai bahan kajian atau informasi mengenai media pembelajaran mobile learning Mata Kuliah Koreografi Dasar bagi pembelajaran dan masyarakat yang membutuhkan.
- b) Memberikan sumbangan positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mensukseskan tujuan proses kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi dosen

Hasil pengembangan media pembelajaran mobile learning Mata Kuliah Koreografi Dasar ini akan memberikan pengalaman

dalam penggunaan bahan ajar agar sistem pengajaran di kampus secara berkesinambungan. Kemandirian belajar akan mempengaruhi kemajuan mahasiswa dalam belajar di perguruan tinggi karena sudah dapat mencoba secara mandiri sebelum dilangsungkan pembelajaran secara langsung.

b) Bagi Mahasiswa

Media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang belum pernah dikembangkan, menumbuhkan inisiatif belajar bagi mahasiswa dan menghasilkan pemahaman secara komprehensif dalam pembelajaran yang membuat mahasiswa termotivasi, meningkatkan prestasi belajar secara optimal dan memperkaya pengetahuan dalam bidang seni tari.

c) Bagi Instansi

Hasil pengembangan media pembelajaran mobile learning Mata Kuliah Koreografi Dasar ini akan membantu instansi yang secara khusus bergerak dalam mengembangkan kemampuan menciptakan sebuah karya tari agar dapat dipelajari dan dilestrakan oleh generasi penerus.

d) Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan pedoman dalam mengembangkan penelitian selanjutnya pada bidang pendidikan dan seni budaya khususnya pengembangan media pembelajaran mobile learning,

dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran baik di sanggar maupun di sekolah.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari kemungkinan timbulnya pemahaman berganda terhadap istilah yang digunakan dalam pengembangan Media pembelajaran Koreografi Dasar, maka perlu diberikan penegasan terhadap beberapa istilah: Media Pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan tenaga pendidik dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang. Media pembelajaran juga termasuk sebagai salah satu komponen pendukung strategi pembelajaran di samping komponen waktu, jarak dan metode mengajar.

- a. Mobile Learning mengarah pada penggunaan perangkat informasi dan teknologi genggam dan bergerak, seperti smartphone dalam pembelajaran. Mobile learning atau M-Learning yaitu pembelajaran yang melibatkan perangkat mobile seperti mobile phone, laptop dan peralatan teknologi informasi lain untuk berlangsungnya proses belajar. Mobile Learning (m-learning) merupakan sebuah model pembelajaran yang mengadopsi perkembangan teknologi seluler dan perangkat handphone (HP) yang dimanfaatkan sebagai sebuah media pembelajaran. M-learning merupakan model pembelajaran alternatif yang memiliki karakteristik tidak tergantung tempat dan waktu.

- b. Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning merupakan alternatif alat bantu atau sumber belajar dengan tampilan multimedia pembelajaran yang bertujuan untuk mengatasi masalah belajar pebelajar guna menyampaikan pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik dengan menggunakan teknologi komunikasi dan informasi genggam bergerak, dapat dilakukan jarak jauh sehingga dapat membangun pembelajaran yang mandiri, efektif dan efisien.
- c. Koreografi Dasar merupakan disiplin ilmu yang mempelajari materi tari baik teori maupun praktik yang ditujukan kepada seorang koreografer maupun penari. Koreografi, berasal dari kata “*choreography*” dalam bahasa inggris, asal katanya dari dua kata Yunani, yaitu *choreia* artinya tarian bersama atau koor, dan *graphia* yang artinya penulisan. Jadi, koreografi berarti penulisan dari sebuah tari kelompok, tetapi dalam dunia tari koreografi lebih diartikan sebagai pengetahuan penyusunan tari atau hasil susunan tari. Elemen-elemen koreografi adalah bagian-bagian yang saling berkaitan dengan gerak saat pembentukan garap tari oleh koreografer. Elemen tersebut diantaranya gerak, pola lantai, iringan, ide, tata rias kostum, dan tata cahaya lampu. Desain Atas merupakan desain yang dilihat oleh penonton, yang tampak terlukis pada ruang yang berada di atas lantai. Desain atas ini dapat pula dikatakan atau lebih tepatnya dengan istilah pose dalam tari, karena dilakukan di tempat. Oleh karenanya desain atas akan lebih jelas nampak apabila dilihat dari satu arah penonton atau dari depan. Komposisi berarti susunan, dalam

hal ini yang dimaksudkan adalah penyusunan tari yang disebut dengan koreografi. Pengetahuan ini harus dipahami oleh seorang penata tari mulai dari pencarian ide , gerak sampai dengan penyiapan di atas pentas. Sebelum pada pengetahuan tentang elemen-elemen komposisi sebaiknya terlebih dahulu saudara memahami pengertian tari.

1.8 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa pembelajaran berbentuk media pembelajaran berbasis mobile learning. Media pembelajaran tersebut dapat dipelajari melalui android, sehingga mudah diakses oleh masyarakat khususnya remaja umum. Media pembelajaran ini memuat materi 19 Desain Atas Koreografi Dasar yang secara khusus dapat dipergunakan untuk media pembelajaran di Institut Seni Indonesia Denpasar serta dapat diakses oleh koreografer muda dalam merangkai sebuah gerakan menjadi tari yang utuh. Dalam media pembelajaran ini membahas tentang pengetahuan dasar, langkah-langkah proses bergerak, demonstrasi persegemen atau pergerakan, kuis (soal latihan), dan profil pembuat media. Pembelajaran melalui multimedia pembelajaran ini ditampilkan dengan desain animasi, gambar, video dan audio sehingga mudah untuk dipahami dan dipelajari oleh pengguna media.

1.9 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan Media Pembelajaran Koreografi Dasar ini dianggap penting dikarenakan menghasilkan beberapa asumsi diantaranya:

- a. Pengembangan Mata Kuliah Koreografi Dasar dengan menggunakan media mobile learning untuk mengoptimalkan kegiatan belajar dengan sarana media pembelajaran, serta berdampak pada kebiasaan mahasiswa yang cenderung tidak optimal dalam menerima materi pembelajaran.
- b. Media pembelajaran ini dapat diakses secara mandiri tidak terbatas ruang dan waktu sehingga bisa diulang kembali oleh mahasiswa dengan tujuan mahasiswa dapat membangun gaya belajarnya sendiri serta pembelajaran akan lebih aktif dan efisien.
- c. Alokasi waktu yang lumayan singkat untuk bertatap muka dalam melangsungkan kegiatan belajar akan dibantu dengan mengarahkan mahasiswa untuk belajar terlebih dahulu materi yang akan diberikan ketika tatap muka pada media mobile learning tersebut.

1.10 Asumsi Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berbasis Mobile Learning diharapkan dapat memberikan dampak yang optimal terhadap kegiatan belajar dengan sarana media pembelajaran, serta berdampak pada kebiasaan mahasiswa yang cenderung tidak optimal perlu adanya pengulangan dalam menerima materi pembelajaran. Demikian media pembelajaran ini dapat diakses secara mandiri tidak terbatas ruang dan waktu sehingga bisa diulang kembali oleh mahasiswa dengan tujuan mahasiswa dapat membangun gaya belajarnya sendiri serta pembelajaran akan lebih aktif dan efisien. Media tersebut dapat digunakan dengan baik setelah melalui beberapa tahap sesuai prosedur pengembangan. Adapun model pengembangan yang digunakan media

pembelajaran koreografi dasar ini adalah model Borg and Gall dengan sepuluh tahapan yang ideal dan terperinci sehingga jelas untuk dijadikan pedoman mengembangkan media pembelajaran bidang seni dalam penelitian ini.

Sementara itu, asumsi bahwa keefektifan dan efisien media pembelajaran ini dapat dikatakan valid karena dilakukan beberapa kali uji produk dengan instrumen yang telah ditentukan melalui pengembangan indikator yang disesuaikan dengan materi konten media. Asumsi tersebut dijawab dengan adanya uji ahli isi oleh dosen mata kuliah koreografi dasar, uji ahli desain dan uji ahli media oleh dosen teknologi pendidikan menyatakan bahwa media ini valid karena menghasilkan nilai rata-rata lebih dari skor maksimal ideal instrumen uji ahli. Kemudian setelah tahap uji ahli, media pembelajaran ini melalui tahapan uji coba perorangan, uji kelompok kecil, uji coba dosen pengampu mata kuliah dan uji coba lapangan. Tahapan uji coba tersebut kemudian diukur melalui uji efektifitas agar dapat diasumsikan menjadi media yang valid untuk digunakan. Maka berdasarkan teori dan uji coba yang dilakukan media pembelajaran koreografi dasar menghasilkan validitas sesuai dengan yang diharapkan.

Media pembelajaran memiliki validitas yang sangat baik dapat memberikan manfaat yang sesuai untuk menjawab latar belakang dan permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini seperti kurangnya sumber belajar, tidak adanya media pembelajaran hingga berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran mandiri, efisien, efektif dan tidak terbatas oleh

jarak serta waktu. Media pembelajaran diyakini dapat digunakan sesuai dengan permasalahan dilapangan karena melalui uji validasi ahli dan uji efektifitas dengan menghasilkan beberapa data yaitu tanggapan validasi media, tanggapan uji perorangan dan kelompok kecil, nilai pretest sebelum menggunakan media dan nilai posttest diyakini akan memberikan pengaruh pada hasil posttest dengan nilai melebihi batas kriteria ketuntasan mata kuliah koreografi. Hal tersebut didasari dengan mudahnya mahasiswa menggunakan media dengan bantuan handphone, bisa dibawa kemana saja, kapan saja, dapat dipelajari kapanpun diperlukan, materi berupa teks, audio dan visual yang dapat diputar secara berulang-ulang. Sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran koreografi dasar ini akan dipergunakan dengan baik dan sesuai dengan visibilitas penggunaan media yang dapat membangun kemampuan mahasiswa membedakan desain gerak tari secara mandiri, efektif dan efisien.

1.11 Keterbatasan Pengembangan

Adapun pembatasan pengembangan ini sebagai berikut :

- a. Model yang digunakan dalam pengembangan produk pembelajaran melalui Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Koreografi Dasar di ISI Denpasar adalah model pengembangan Borg dan Gall (1983). Borg dan Gall (2003) dalam bukunya “Educational Research”, menjelaskan bahwa “Penelitian dan Pengembangan” dalam pendidikan adalah model pengembangan berbasis industri, lalu temuan hasil penelitiannya digunakan untuk merancang produk

pembelajaran, yang kemudian secara sistematis diuji cobakan di lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai dihasilkannya suatu produk pembelajaran yang memenuhi standarisasi tertentu, yaitu efektif, efisien, dan berkualitas.

- b. Konten yang disajikan pada media pembelajaran ini terdiri dari konten berupa teks pengetahuan, audio, audio visual, dan kuis. Pembatasan pada konten audio visual berupa video tutorial disajikan pada beberapa menu bagian diantaranya, video desain atas gerak dan tahapan pembentukan karya tari. Video tutorial tersebut disajikan dengan gambar dan audio langkah melakukan setiap gerakan desain tari. Kemudian konten berupa teks disajikan untuk menjelaskan materi tentang koreografi dasar mulai dari capaian pembelajaran, definisi koreografi, manfaat koreografi, fungsi koreografi, perbedaan gerak, elemen pendukung dan kuis. Konten teks tersebut dilengkapi dengan beberapa gambar pendukungnya. Pada konten kuis disajikan beberapa pertanyaan secara ajak yang berisi respon benar atau salah sebagai umpan balik dari kuis tersebut, serta dilengkapi dengan nilai akhir yang dihasilkan dari kuis.
- c. Pengembangan media pembelajaran Koreografi Dasar ini sebagai perangkat pembelajaran dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik di Institut Seni Indonesia Denpasar yang secara khusus dibuat untuk mahasiswa ISI sebagai pengguna.

- d. Dalam mengembangkan produk ini hanya dikembangkan satu produk, yaitu media Pembelajaran Koreografi Dasar yang dapat digunakan pada mata kuliah untuk meningkatkan kapasitas mahasiswa meningkatkan dan membangun proses pembelajaran.
- e. Pada tahap uji coba produk hanya melalui tahapan uji validasi ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji dosen pengampu mata kuliah, uji lapangan dan uji efektifitas dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dengan Kolmogorov Smirnov SPSS sehingga dapat dikatakan produk media pembelajaran valid untuk dipergunakan dan berpengaruh bagi perkembangan proses pembelajaran. Namun tidak adanya uji komparatif pada media pembelajaran ini karena media ini diujikan pada satu kelas dengan uji-t sampel berpasangan.
- f. Aksesibilitas media pembelajaran ini dapat diakses pada sistem Android dan dapat juga diakses pada laptop dengan bantuan aplikasi bantuan untuk akses media android yang telah di download, misalnya bluestack. Media ini dapat juga diakses melalui tampilan layar laptop dengan bantuan sharing layar android menggunakan media ApowerMirror, LetsView, Screen Cast dan media sejenis lainnya. Media pembelajaran ini untuk saat ini dirancang belum bisa digunakan pada Iphone OS (iOS) sebagai sistem operasi perangkat Apple Inc.

- g. Media pembelajaran yang dikembangkan tidak tersedia dalam bentuk cetak, hanya dapat dijalankan melalui perangkat elektronik seperti handphone, laptop atau personal komputer.

1.12 Rencana Publikasi

Penelitian ini dirancang berdasarkan materi koreografi secara internasional dengan menggunakan buku penunjang hasil terjemahan penulis sebelumnya. Ilmu Koreografi pada mulanya tumbuh di negara barat dengan banyak catatan yang berhubungan dengan penataan tari. Berbeda dengan negara timur yang menciptakan tari sesuai dengan kepercayaan wahyu dari Tuhan. Asumsi tersebut dilihat dari fungsi seni tari zaman dahulu lebih kepada tari persembahan. Kemudian setelah kemajuan zaman terjadi perubahan (transformasi) yang dilakukan agar sesuai dengan teori atau ilmu koreografi. Maka peneliti hendak mempublis artikel hasil penelitian ini pada jurnal Sinta 2 dan mendaftarkan HaKI hasil produk media pembelajaran.