

**PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM UPAYA
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENARIKAAN TARI GUNA WIDYA
DHARMA RAKSAKA PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER TARI SISWA
SMA NEGERI 1 BLAHBATUH TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

I Made Gede Putra Wijaya^{1*}, I Kadek Agus Ariana²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Email: imadegedeputrawijaya19@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine whether interactive multimedia can improve the student's dancing ability of Guna Widya Dharma Raksaka dance, and student responses to the dance extracurricular activities for students at SMA Negeri 1 Blahbatuh, Gianyar, for the academic year of 2020/2021. This study used classroom action research with one cycle and has four stages, namely planning, implementing actions, observing and reflecting. The setting of this research was consisting of two, which were the setting of place and time. The setting of place of this research was at SMA Negeri 1 Blahbatuh, which located at Jalan Astina Jaya Blahbatuh, Gianyar. The setting of time of this research was in the even (second) semester of the academic year of 2020/2021. In order to obtaining the data, the researcher used the test and observation method. The test method that is used is an action test. Meanwhile, the method of processing the data that is used in this research was the method in the form of descriptive statistics. The results of this research showed that the average score of the students was 64.62% in the initial observation. Meanwhile, it was increased after using interactive multimedia in the first cycle, with an average value of 70.62. Thus, showed that 40 students who took part in the dance extracurriculars at SMA Negeri 1 Blahbatuh, Gianyar in the academic year of 2020/2021 can be declared as well completed. It can be concluded that the use of interactive multimedia can increase the student responses in order to improve the dancing skills of Widya Dharma Raksaka dance, of the dance extracurricular activities for the students at SMA Negeri 1 Blahbatuh, Gianyar, for the academic year of 2020/2021. As shown in the pre-cycle, the average was 63.12 and in the first cycle the average student response was increased into 71.12. It means that the use of the interactive multimedia to increase student response can be well accepted in order to improve the dancing skills for Widya Dharma Raksaka dance, of the dance extracurricular activities of the students at SMA Negeri 1 Blahbatuh, Gianyar, for the academic year of 2020/2021.

Keyword: Interactive multimedia, and Widya Dharma Raksaka dance

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan menarikan tari Guna Widya Dharma Raksaka dan respon siswa pada kegiatan ekstrakurikuler tari di SMA Negeri 1 Blahbatuh, Kabupaten Gianyar, pada tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan satu siklus dan memiliki empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Latar penelitian ini terdiri dari latar tempat dan latar waktu penelitian. Latar tempat dari penelitian ini adalah SMA Negeri 1 Blahbatuh Jalan Astina Jaya Blahbatuh Kabupaten Gianyar. Sedangkan latar waktu penelitian adalah pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021. Dalam memperoleh data,

peneliti menggunakan metode tes dan observasi. Metode tes yang digunakan yaitu berupa tes tindakan. Sedangkan metode pengolahan data berupa statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada rata-rata siswa yaitu 64,62 % observasi awal. Kemudian terjadi peningkatan pada siklus I setelah menggunakan multimedia interaktif, dimana mendapatkan nilai rata-rata 70,62. Dengan demikian, 40 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler tari di SMA Negeri 1 Blahbatuh Kabupaten Gianyar Tahun Pelajaran 2020/2021 dapat dinyatakan tuntas. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan respon siswa dalam upaya meningkatkan kemampuan menarikan tari Guna Widya Dharma Raksaka pada kegiatan ekstrakurikuler tari untuk siswa SMA Negeri 1 Blahbatuh, Kabupaten Gianyar, tahun ajaran 2020/2021. Respon rata-rata yang diperoleh pada pra-siklus adalah 63,12, sedangkan pada siklus I rata – rata respon siswa adalah 71,12. Ini menandakan bahwa penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan respon siswa dalam upaya meningkatkan kemampuan menarikan tari Guna Widya Dharma Raksaka pada kegiatan ekstrakurikuler tari siswa SMA Negeri 1 Blahbatuh, Kabupaten Gianyar, tahun ajaran 2020/2021 dapat diterima dengan baik.

Kata kunci: Multimedia interaktif dan Tari Guna Widya Dharma Raksaka

PENDAHULUAN

Pendidikan formal yang kini berjalan khususnya di Indonesia semakin berkembang dan tidak sedikit pula menghadapi berbagai masalah. Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rerata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan.

Proses pembelajaran yang kini banyak dilakukan, umumnya kurang mendorong kemampuan berfikir siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir yang mereka miliki untuk meningkatkan dan mempercepat proses pembelajaran. Hal ini berpengaruh pada tingkat pemahaman yang dimiliki setiap siswa. Guru diharapkan dapat

memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal untuk memfasilitasi aktivitas pembelajaran yang inovatif. Strategi dan metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik menjadi sangat cocok guna mendorong pengembangan pengetahuan dan skill peserta didik.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menggiring siswa untuk lebih aktif dan

partisipatif dalam kegiatan belajar. Salah satu cara meningkatkan kemampuan pemahaman siswa adalah dengan menerapkan multimedia interaktif.

Multimedia pembelajaran adalah kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan aplikasi komputer tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam multimedia pembelajaran pengguna dapat mengontrol dan berinteraksi secara dinamis. Multimedia pembelajaran ini bersifat interaktif dan selanjutnya disebut dengan multimedia pembelajaran interaktif (Surjono Herman Dwi, 2017 : 23).

Multimedia pembelajaran interaktif atau selanjutnya disebut MPI adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program (Surjono Herman Dwi, 2017 : 41)

Penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran di sekolah merupakan salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang

menarik dan inovatif. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan multimedia interaktif sebagai menyalur pesan (message), akan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar yang lebih interaktif dan komunikatif. Selain itu bentuk-bentuk multimedia interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa menjadi lebih konkret. Dengan demikian, dapat kita harapkan hasil dan pengalaman belajar menjadi tepat guna bagi siswa.

Pendidikan seni tari di jenjang sekolah menengah atas (SMA), termasuk kedalam mata pelajaran seni budaya sesuai dengan kurikulum 2013 saat ini. Tujuan dari pengajaran seni tari di sekolah adalah mendidik siswa untuk bersikap dewasa dan menghindari tingkah laku yang menyimpang, karena nilai – nilai keindahan dan keluhuran pada seni tari dapat mengasah perasaan seseorang. Tujuan lainnya yaitu mengarahkan untuk mempersiapkan siswa berbakat serta melanjutkan studi pilihannya ke perguruan tinggi seni tari.

Salah satu seni tari di Indonesia adalah merupakan bagian penting dari kehidupan masyarakat Bali yang sudah diwarisi sejak zaman yang lampau

(Bandem, 1983:1). Walaupun zaman dulu belum mengenal dan belum ada alat komunikasi canggih seperti sekarang, tetapi bentuk-bentuk kesenian itu masih dipelihara sampai sekarang, yang dimana nafas dan kehidupannya didukung oleh Agama Hindu. Hampir tidak ada satu pun upacara keagamaan yang selesai tanpa ikut sertanya gambelan dan tarian (Bandem, 1983:1). Jadi dapat dikatakan bahwa, seni tari sangat berhubungan dan berkaitan dengan keadaan masyarakat dan budaya setempat. Oleh sebab itu, peranan dan fungsi dari seni tari pun sangat berkaitan dengan keadaan masyarakat dan budaya setempat. Peranan dan fungsi seni tari secara umum sebagai suatu kegiatan yaitu seni tari sebagai sarana upacara, seni tari sebagai media hiburan, seni tari sebagai media pergaulan dan seni tari sebagai media pendidikan.

Menindak lanjuti pendidikan, satuan pendidikan memiliki kewajiban untuk menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler sebagai wahana memfasilitasi pengembangan bakat dan minat peserta didik. Oleh sebab itu, kegiatan ekstrakurikuler harus dikelola secara sistematis dan terpolo agar bermuara pada pencapaian tujuan yang dimaksud.

Ekstrakurikuler adalah kegiatan non-pelajaran formal yang dilakukan peserta didik sekolah atau universitas, umumnya di luar jam belajar kurikulum standar. Kegiatan ekstrakurikuler ditujukan agar siswa dapat mengembangkan kepribadian, bakat, dan kemampuannya di berbagai bidang di luar bidang akademik.

Proses pembelajaran pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Blahbatuh sebelumnya hanya menggunakan media audio visual berupa video tari, karena dalam penerapan pembelajaran menggunakan media audio visual siswa belum sepenuhnya mengerti tentang pembelajaran yang diberikan oleh gurunya. Dengan penggunaan media pembelajaran berupa multimedia interaktif diharapkan dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk dapat mengikuti pelajaran, dapat menguasai materi pelajaran dan mengoptimalkan keaktifan dan daya kreativitas siswa. Karena multimedia interaktif merupakan suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis. Tujuan dari penelitian ini Untuk mengetahui apakah penggunaan multimedia interaktif dapat

meningkatkan kemampuan siswa dalam menarikan tari *Guna Widya Dharma Raksaka* pada kegiatan ekstrakurikuler tari di SMA Negeri 1 Blahbatuh Kabupaten Gianyar, Tahun Pelajaran 2020/2021. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat mengembangkan wawasan ilmu pendidikan yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Terutama dalam proses pembelajaran seni tari yang berkaitan tentang tari *Guna Widya Dharma Raksaka*. Disamping itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan bacaan dalam bentuk hasil penelitian seni tari. Landasan teori yang digunakan pada penelitian ini yaitu, (1) pengertian media pembelajaran (2) pengertian multimedia interaktif (3) Pengertian tari (4) *tari guna widya dharma raksaka*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berfikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian (Juliansyah, 2011 : 254). Metode penelitian sangat penting dalam sebuah penelitian sebagai kunci peneliti untuk memecahkan masalah secara tepat dan

sesuai dengan keadaan di lapangan. Penelitian ini dilaksanakan pada kegiatan ekstrakurikuler tari di SMA Negeri 1 Blahbatuh, yang berlokasi di jalan Astina Jaya Blahbatuh, Gianyar. Penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun pelajaran 2020/2021 yang bertepatan pada semester genap.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tari SMA Negeri 1 Blahbatuh, tahun pelajaran 2020/2021 berjumlah 40 orang siswa. Objek pada penelitian ini adalah kemampuan menarikan tari *Guna Widya Dharma Raksaka* dengan penggunaan multimedia interaktif.

Penelitian ini direncanakan melalui dua siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu (1) Tahap Perencanaan, (2) Tahap Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi, (4) Tahap Refleksi. Kegiatan ini disebut dengan satu siklus kegiatan pemecah masalah.

Metode pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk mengungkap atau menjanging informasi kuantitatif dari responden sesuai lingkup penelitian (Mertha Jaya, 2020 : 88). Metode ini digunakan peneliti untuk mendapatkan

suatu data yang diperlukan. Dalam teknik pengumpulan data diperlukan adanya penggunaan beberapa metode selain penggunaan media pembelajaran berupa multimedia interaktif untuk mengetahui kemampuan dan respon siswa, adapun teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu yang pertama metode tes Hal ini dilakukan untuk mengetahui secara objektif tentang kemampuan siswa dalam menarikan tari *Guna Widya Dharma Raksaka*.

Dalam pelaksanaan tes terdapat empat aspek yang harus diperhatikan antara lain : *Agem, Tandang, Tangkep, Tangkis*. Pada setiap aspek penilaian telah ditentukan skor tertinggi dan terendah. Skor tertinggi pada masing – masing aspek adalah 5 dan terendah adalah 1.

Kedua menggunakan Metode Observasi Teknik ini menuntut adanya pengamatan dari peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti secara langsung mengadakan pengamatan terhadap subjek penelitian guna mendapatkan data mengenai bagaimana respon siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tari SMA Negeri 1 Blahbatuh, terhadap penggunaan multimedia interaktif. Data

dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua jenis yaitu data hasil tes dan data hasil observasi. Oleh sebab itu, analisis datanya juga ada dua yaitu analisis data tes kemampuan siswa menarikan tari *Guna Widya Dharma Raksaka* dan analisis data observasi respon siswa. Indikator keberhasilan bersumber pada hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes yang mencerminkan pemahaman siswa kepada konsep yang dipelajari dan diharapkan adanya peningkatan pemahaman siswa. Minimal 70% dari jumlah siswa yang aktif mencapai nilai hasil belajar tuntas (KKM).

Menarik kesimpulan adalah langkah terakhir dalam pengolahan data. Kesimpulan dapat diambil dari skor rata – rata yang diperoleh. Berdasarkan skor rata – rata yang diperoleh, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan menarikan tari *Guna Widya Dharma Raksaka* dan respon siswa pada kegiatan ekstrakurikuler tari SMA Negeri 1 Blahbatuh Tahun Pelajaran 2020/2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada observasi awal atau pra siklus, pada pra siklus dari siswa yang

mengikuti ekstrakurikuler tari 11 atau 27,5% siswa mendapatkan predikat baik, dan 29 atau 72,5% siswa mendapatkan predikat cukup. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 64,62% dan tergolong cukup dan di bawah KKM 70

Pada siklus I, terjadi peningkatan yang cukup signifikan karena sudah berkurang siswa yang termasuk tidak tuntas. Siswa yang mendapatkan nilai Standar Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan 70 sebanyak 34 dan 6 siswa yang belum tuntas,

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan merupakan sebuah rangkuman penelitian ilmiah setelah kegiatan penelitian yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga pengolahan data yang dilakukan. dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Menarikan Tari Guna Widya Dharma Raksaka Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Tari Siswa SMA Negeri 1 Blahbatuh Kabupaten Gianyar, Tahun Pelajaran 2020/2021 dapat meningkat. Pada observasi awal rata-rata siswa yaitu 64,62 % sedangkan setelah menggunakan multimedia interaktif terjadi

peningkatan pada siklus I dengan nilai rata-rata 70,62 dengan demikian 40 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler tari di SMA Negeri 1 Blahbatuh Kabupaten Gianyar, Tahun Pelajaran 2020/2021 dapat dinyatakan tuntas.

2. Penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan respon siswa dalam upaya meningkatkan kemampuan menarikan tari *guna widya dharma raksaka* pada kegiatan ekstrakurikuler tari siswa SMA Negeri 1 Blahbatuh Kabupaten Gianyar, Tahun Pelajaran 2020/2021. Dilihat pada pra-siklus diperoleh rata – rata 63,12 dan pada siklus I rata – rata respon siswa 71,12. Ini berarti bahwa penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan respon siswa dalam upaya meningkatkan kemampuan menarikan tari *guna widya dharma raksaka* pada kegiatan ekstrakurikuler tari siswa SMA Negeri 1 Blahbatuh Kabupaten Gianyar, Tahun Pelajaran 2020/2021 dapat diterima dengan baik.

Apabila dihubungkan dengan hipotesis penelitian ini, yaitu melalui Penggunaan Multimedia Interaktif dalam upaya meningkatkan kemampuan menarikan tari *guna widya dharma raksaka* pada kegiatan ekstrakurikuler

tari siswa SMA Negeri 1 Blahbatuh Kabupaten Gianyar, Tahun Pelajaran 2020/2021 maka hipotesis tersebut diterima karena terbukti kebenarannya. Dan Penggunaan Multimedia Interaktif dapat meningkatkan respon siswa pada kegiatan ekstrakurikuler tari siswa SMA Negeri 1 Blahbatuh Kabupaten Gianyar, Tahun Pelajaran 2020/2021 hipotesis tersebut dapat diterima karena terbukti kebenarannya.

Saran yang akan diberikan pada dasarnya berkenaan dengan pencapaian tujuan pembelajaran pada umumnya. Dalam usaha meningkatkan mutu pembelajaran, melalui tulisan ini perlu disampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada siswa, diharapkan agar tetap bersemangat mengikuti pembelajaran meskipun dalam pembelajaran daring. Bagi siswa yang dinyatakan tuntas agar tetap mempertahankan prestasinya dan ditingkatkan lagi untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
2. Kepada guru, diharapkan dapat menggunakan model atau metode pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan mempermudah siswa mengerti dalam memahami materi

yang diberikan guru khususnya di masa pandemi seperti saat ini.

3. Bagi pihak sekolah, sekolah diharapkan memperhatikan media utama pembelajaran dan alat pendukung proses pembelajaran daring seperti akses internet yang diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, K. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Dapat Meningkatkan Kemampuan Menarikan Tari Sekar Ibing dalam Ekstrakurikuler Tari Siswa SMP Ganesha Denpasar Tahun 2019/2020. Denpasar : IKIP PGRI Bali.
- Aprilia. (2020). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menarikan Tari Gadung Kasturi Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Tari Siswa Kelas VII SMP PGRI 1 Denpasar Tahun Pelajaran 2018/2019. Denpasar : IKIP PGRI Bali.
- Arini K. (2012). *Teknik Tari Bali*. Denpasar : Yayasan Tari Bali Warini.
- Bandem M. (1993). *Ensiklopedi Tari Bali*. Denpasar : Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI).
- Hadi S. (2003). *Mencipta Lewat Tari*. Yogyakarta : Manthili Yogyakarta
- Heri. (2020). *Media Pembelajaran, Fungsi, Manfaat, Jenis – Jenis, dan Contoh*. Jakarta : Salamadian.
- Mertha, J. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta : QUADRANT.
- Noor, J. (2011). *Metodelogi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya*

- Ilmiah*. Jakarta : Kencana Perdana Media Grup.
- Puspawati. (2020). Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menarikan Tari Puspawresthi Siswa Kelas X MIA 1 SMA N 1 Blahbatuh Kabupaten Gianyar Tahun Pelajaran 2019/2020. Denpasar : IKIP PGRI Bali.
- Surjono, H.D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta : UNY Press.
- Soedarsono. (1972). *Djawa dan Bali Dua Pusat Perkembangan Drama Tari Tradisionil Di Indonesia*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press Yogyakarta.
- Windiawati, K. (2008). Kemampuan Menarikan Tari Kreasi Lambang Ubud Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal SMA Negeri 1 Ubud. Denpasar : IKIP PGRI Bali.