

Inovasi Media Pembelajaran Tari Semarangan Berbasis Android Meningkatkan Kesadaran Budaya Lokal

Atip Nurharini, Sumilah Sumilah, Arini Estiastuti, Sri Susilaningsih

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*Corresponding Author: atip.nurharini@mail.unnes.ac.id

Abstrak. Tari Semarangan sebagai seni budaya lokal populer di masyarakat Semarang dengan jumlah peminat untuk mempelajarinya terus bertambah. Tari ini menjadi pengembangan muatan lokal daerah sekolah dasar di Semarang. Guru sekolah dasar bingung ketika dihadapkan dengan materi tari Semarangan pada mata pelajaran muatan lokal. Tidak semua guru memiliki waktu khusus untuk belajar tari di sanggar, atau orang lain, sehingga diperlukan teknologi atau media pembelajaran yang praktis sebagai alternatif dalam belajar tari Semarangan. Tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan kesadaran budaya lokal dengan penerapan inovasi media pembelajaran tari Semarangan berbasis android. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan etnokoreologi. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian yaitu 88% guru dan siswa senang mempelajari tari gaya Semarangan, dan guru mampu membuat media pembelajaran tari Semarangan berbasis android. Hasil ini mengimplikasikan tentang meningkatkan kesadaran untuk mencintai budaya lokal tari Semarangan dengan adanya kemunculan media inovasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: aplikasi, android, inovasi, media pembelajaran, tari Semarangan

Abstract. Semarangan dance is a popular local cultural art in Semarang society, with the number of enthusiasts learning it continues to grow. This dance is the development of local content for elementary schools in Semarang. Elementary school teachers are confused when faced with Semarangan dance material on local content subjects. Not all teachers have a particular time to learn dance in studios or other people, so technology or practical learning media is needed as an alternative in learning Semarangan dance. This study aims to increase awareness of local culture by implementing innovations in learning media for android-based Semarang dance. The research uses a qualitative descriptive method with an *etnokoreologi* approach—data collection techniques with documentation and interviews. The results showed that 88% of teachers and students enjoyed learning the Semarangan dance style, and the teacher was able to create an android-based learning media for Semarangan dance. These results have implications for increasing awareness to love the local culture of Semarang dance with the emergence of innovative media used in learning activities in schools.

Key words: applications, android, innovation, learning media, Semarangan dance

How to Cite: Nurharini, A., Sumilah, S., Estiastuti, A., Susilaningsih S. (2021). Inovasi Media Pembelajaran Tari Semarangan Berbasis Android Meningkatkan Kesadaran Budaya Lokal. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2021, 06-09.

PENDAHULUAN

Semarang sebagai kota multikultural memiliki sebuah pertunjukan khas dan lahir dari inisiatif serta dukungan masyarakat Semarang yang membutuhkan sebuah hiburan. Kesenian Gambang Semarang atau sering dikenal dengan kesenian tari Semarangan merupakan salah satu sajian khas, juga sebagai identitas Kota Semarang dan tercipta dari akulturasi budaya Cina-Jawa (Tristiani & Lanjari, 2019). Semarang dikenal dengan kota budaya memiliki bermacam kesenian seperti seni tari yang cukup diminati oleh masyarakat. Di Semarang terdapat beberapa seni tari yang terkenal adalah seni tari Semarangan, seni pewayangan, dan seni teater. Potensi seni yang dimiliki oleh Semarang didukung oleh komunitas-komunitas yang bergerak dalam bidang seni Tari (Wahyuni et al., n.d.). Tari Semarangan diintegrasikan dalam materi pembelajaran muatan lokal di Semarang. Tari Semarangan adalah sebuah tarian yang menggambarkan keadaan wilayah, kehidupan orang Semarang. Disajikan dengan gerak rampak, lincah, dan menarik. Tarian ini berdurasi 6

menit dan dapat ditarikan oleh 4 penari (Melasari & Malik, 2013). Tari Semarangan merupakan tari yang sering ditampilkan dalam event-event seperti dugderan dan festival jajan tradisional, karena itu lazim pula apabila diangkat dan dilestarikan sebagai suatu karya seni tradisi kota Semarang yang mengandung nilai estetika serta nilai-nilai simbolik tradisional yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan seni masyarakat Semarang pada khususnya yaitu dengan pertimbangan dapat mewujudkan sebuah karya seni tari (Nugrahani et al., 2017).

Pengenalan tentang budaya lokal tari Semarangan selalu dipikirkan dan dikemas dengan berbagai cara. Untuk mengenalkan tari Semarangan dibutuhkan strategi yang mudah dan berhasil. Tindakan ini sebagai salah satu strategi agar tari Semarangan semakin populer dihati masyarakat Semarang. Pengenalan tersebut tidak hanya di lingkungan masyarakat akan tetapi juga dikenalkan di lingkungan pendidikan. Terkait dengan pelaksanaan pembelajaran tari Semarangan di era pandemi covid 19, sangat dibutuhkan media teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran melalui online

menjadi kebutuhan yang harus dilakukan di berbagai lembaga pendidikan demi kelangsungan dan kelancaran kegiatan belajar mengajar. Hampir semua lembaga pendidikan di dunia melakukan kegiatan pembelajaran melalui media online. Seperti halnya kegiatan pembelajaran yang ada di daerah Semarang tepatnya lagi adalah di sekolah dasar gugus Gatot Subroto. Letak dari masing-masing sekolah tersebut di tengah perkotaan dan mudah untuk melakukan akses komunikasi pembelajaran melalui media internet.

Sekolah di Semarang melakukan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan media online. Guru-guru berharap dapat melakukan kegiatan pembelajaran melalui media online dengan lancar dan berhasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Di sisi lain siswa-siswa tetap mampu belajar di rumah, dimanapun berada, dan kapanpun tanpa adanya halangan apapun, sehingga siswa-siswa tetap melakukan aktivitas pembelajaran dengan berhasil dan lancar. Muatan pelajaran seni tari Semarang termasuk bagian dari muatan pelajaran seni budaya lokal yang wajib diajarkan di wilayah Ungaran Timur kabupaten Semarang. Tari Semarang sebagai seni budaya lokal perlu dikenalkan kepada guru-guru dan siswa. Dari langkah ini merupakan strategi untuk menaikkan jumlah peminat dalam mempelajarinya.

Namun yang terjadi adanya jumlah peminat yang semakin bertambah dalam mempelajari tari Semarang tidak diimbangi dengan fasilitas yang efektif dan efisien untuk mempelajarinya. Bertambahnya peminat tidak diimbangi dengan jumlah media yang ada untuk membantu proses pembelajarannya, mengingat bahwa belajar tari Semarang tidak mudah dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda pada setiap tariannya dan membutuhkan waktu belajar tidak sedikit. Bagi guru sekolah dasar di Semarang tidak semua guru memiliki waktu khusus untuk belajar tari di sanggar, atau orang lain, sehingga diperlukan teknologi atau media pembelajaran yang praktis sebagai alternatif dalam pembelajaran tari Semarang. ini berharap dapat melakukan kegiatan pembelajaran tari Semarang dengan lancar dan berhasil sesuai dengan tujuan dan schedule yang telah ditetapkan oleh sekolah. Di sisi lain siswa-siswa tetap mampu belajar di rumah, dimanapun berada, dan kapanpun tanpa adanya halangan apapun. Tujuan dari penggunaan media ini adalah agar siswa-siswa tetap melakukan aktivitas pembelajaran dengan berhasil dan lancar. Guru berusaha untuk mempelajarinya dengan mencari berbagai referensi dan media pembelajaran yang mudah, menarik, dan efisien dalam penggunaannya. Langkah dari guru tersebut guna memudahkan mentransfer materi kepada siswa.

Akan tetapi berdasarkan interview ditemukan data bahwa guru-guru di Semarang masih kesulitan mengajarkan tari Semarang dengan menggunakan teknologi. Guru masih kesulitan dalam memahami materi, keterampilan menari, dan menemukan media pembelajaran. Fenomena tersebut berdampak tujuan pembelajaran muatan lokal tari Semarang tersebut belum tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Mengacu pada kondisi guru-guru tersebut menjadikan penelitian ini penting untuk diteliti. Penelitian ini untuk mengenalkan tari budaya lokal tari Semarang melalui media pembelajaran berbasis android. Adanya penelitian ini diharapkan juga guru dan siswa mampu mempelajari tari Semarang sebagai budaya lokal sebagai bentuk pengakuan, pelestarian dan pengembangan tari Semarang sebagai tari yang dimiliki oleh masyarakat Semarang. Selain itu diharapkan guru memiliki kesadaran untuk mencintai, melestarikan budaya lokal tari Semarang. Media pembelajaran berbasis android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux (Pocatilu, 2010). Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak. Android adalah sistem operasi platform pemrograman yang dikembangkan oleh Google untuk ponsel cerdas dan perangkat seluler lainnya (seperti tablet) (Liu et al., 2020).

Android (/ˈæn.drɔɪd/) yaitu sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet (Louis, 2014). Android sebagai sistem operasi dengan sumber terbuka, dan Google merilis kodenya di bawah Lisensi Apache (Hafid et al., 2018). Kode dengan sumber terbuka dan lisensi perizinan pada android memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel, dan pengembang aplikasi (Pan et al., 2020). Android merupakan sistem informasi yang menarik, efektif dan fleksibel digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Almomani & Khayer, 2020). Pembelajaran dengan menggunakan android sangat tepat digunakan dalam era pandemi covid 19. Teknologi ini efektif mudah digunakan dimanapun, dan kapanpun sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Neto et al., 2020).

METODE

Penelitian ini adalah penelitian yang dikategorikan ke dalam jenis penelitian kualitatif. Dikatakan demikian karena mendeskripsikan sejauh mana guru mengenal dan membuat media pembelajaran yang terkait dengan tari Semarang. Dalam penelitian ini, instrumen utama adalah peneliti sendiri, karena dalam penelitian jenis kualitatif kehadiran peneliti sebagai instrumen adalah mutlak diperlukan. Peran peneliti adalah sebagai partisipan penuh, bisa juga sebagai pengamat, partisipan

dan kehadiran peneliti diketahui sebagai subjeknya. Data dalam penelitian ini adalah interaksi antara media pembelajaran, guru dan siswa dalam mempelajari tari semarangan. Informan yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah sepuluh yang terdiri dari guru dan siswa. Sumber data dalam penelitian yaitu subyek dari mana data dapat diperoleh dan sumber data dibagi menjadi 2 yaitu sumber primer dan sekunder. Sumber Primer adalah sumber-sumber dasar yang merupakan bukti atau saksi utama dan kejadian yang lalu. Sumber primer dalam penelitian ini, meliputi: guru sekolah dasar di Semarang. Sedangkan sumber sekunder adalah sumber yang digunakan oleh penulis untuk mendukung dan menunjang pembahasan dalam penelitian ini. Seperti tentang referensi dan video tari semarangan. Teknik analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaksi (Interactive Analysis Models) yaitu komponen reduksi data dan sajian data dilakukan secara bersama dengan proses pengumpulan data. Setelah data terkumpul, maka tiga komponen analisis (reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan) saling berinteraksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

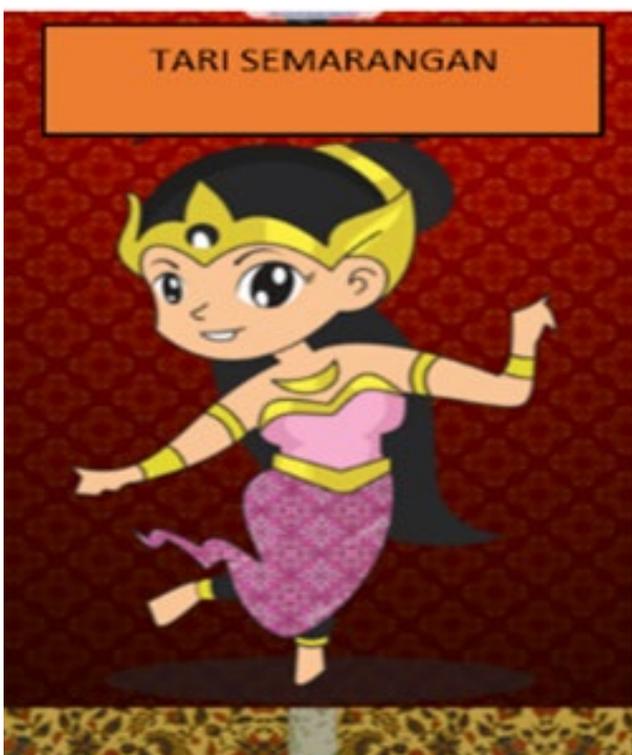
Berdasarkan analisis data ditemukan sebanyak 88% guru dan siswa senang mempelajari budaya lokal tari semarangan. Guru dapat membuat produk media pembelajaran tari semarangan yang dikemas melalui media android. Guru mampu menerapkan inovasi media pembelajaran berbasis android pada muatan budaya lokal tari semarangan. Siswa sangat tertarik,

serius, dan mencoba terus untuk sampai tahap belajar praktik menari. Hasil yang dicapai yaitu dijelaskan melalui data rekap sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil rekap kesadaran budaya lokal tari Semarangan

No.	Kode	Skor	Kriteria
1	1	86	Sangat baik
2	2	88	Sangat baik
3	3	85	Baik
4	4	84	Baik
5	5	83	Baik
6	6	85	Baik
7	7	86	Sangat baik
8	8	83	Baik
9	9	85	Baik
10	10	86	Sangat baik

Hasil yang diperoleh yang terkait dengan pembuatan media pembelajaran berbasis android meliputi: (1) Media pembelajaran inovatif, (2) Konsep media pembelajaran, (3) Manfaat media pembelajaran, (4) Keefektifan media pembelajaran, (5) Materi mudah di akses siswa, (6) Mudah untuk dioperasikan, (7) Media pembelajaran menarik, (8) Kejelasan materi dalam media, (9) Komponen tidak rumit, dan (10) Ada petunjuk dalam penggunaan media. Berikut ini adalah hasil dari



Gambar 1. Cover Media

pembuatan media pembelajaran berbasis android pada materi budaya lokal tari Semarangan.

KESIMPULAN

Kesadaran budaya lokal tari semarangan dapat ditingkatkan melalui bantuan media pembelajaran android. Selain itu guru sekolah dasar mampu membuat inovasi media pembelajaran Tari Semarangan Berbasis Android dengan kategori baik. Guru sekolah dasar di Semarang dapat mengajarkan tari semarangan dengan menggunakan media pembelajaran inovatif. Kegiatan pembelajaran ini dikemas dengan mudah dan menarik perhatian siswa dalam belajar. Adapun kegiatan pembelajaran ini selain meningkatkan kesadaran budaya lokal tari semarangan juga dapat memberikan perhatian siswa untuk mencintai melestarikan budaya lokal tari Semarangan. Keberhasilan ini dapat terlihat 88% guru dan siswa mengenal dan mampu menarikan tari budaya lokal tari Semarangan dengan terampil melalui bantuan media android yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran

REFERENSI

- Almomani, I. M., & Khayer, A. A. (2020). A Comprehensive Analysis of the Android Permissions System. *IEEE Access*. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.3041432>.
- Hafid, A., Efrizon, E., & Adri, M. (2018). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android (Studi Kasus pada Mata Kuliah Analisis Perancangan Sistem. *J. Vokasional Tek. Elektron. Dan Inform*, 2(2), 0-15,.
- Liu, K., Xu, S., Xu, G., Zhang, M., Sun, D., & Liu, H. (2020). A Review of Android Malware Detection Approaches Based on Machine Learning. *IEEE Access*. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.3006143>.
- Louis, D. (2014). *Android: Der schnelle und einfache Einstieg in die Programmierung und Entwicklungsumgebung* (p. 456.). <http://www.hanser-elibrary.com/isbn/9783446438231>.
- Melasari, V., & Malik, A. (2013). *Pola Tata Ruang Untuk Pertunjukan Tari gambang* (pp. 101-110,).
- Neto, N. M. G., Moura Sá, G. G., Barbosa, L. U., C. N. Pereira, J., Henriques, A. H. B., & Barros, L. M. (2020). COVID-19 and digital technology: Mobile applications available for download in smartphones. *Textos e Contextos. Enferm.* <https://doi.org/10.1590/1980-265x-tce-2020-0150>.
- Nugrahani, W., Rahina, T. U., & Usreg, W. (2017). Pengembangan Game Simulasi Tari Kreasi Khas Semarangan dengan Memanfaatkan Sensor Gerak (Motion Capture. *Imajinasi*.
- Pan, Y., Ge, X., Fang, C., & Fan, Y. (2020). A

- Systematic Literature Review of Android Malware Detection Using Static Analysis. *IEEE Access*. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.3002842>.
- Pocatilu, P. (2010). Developing Mobile Learning Applications for Android using Web Services. *Inform. Econ. J*, 14(3), 106-115,.