

## **Pengembangan Ensiklopedi Digital Tari Daerah Jawa Tengah Berbasis Android dengan Metode *Linear Sequential Model***

### ***The Development of Android Based Digital Encyclopedia of Central Java Traditional Dance Using Linear Sequential Model***

**Desianny Amalia Fauziah<sup>1</sup>, Eko Suprpto<sup>2</sup>, Raden Kartono<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Guru Jurusan Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 1 Pemalang

<sup>2,3</sup>Dosen Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang

<sup>1</sup> [desiannyaf@gmail.com](mailto:desiannyaf@gmail.com), <sup>2</sup>[ekosuprpto@mail.unnes.ac.id](mailto:ekosuprpto@mail.unnes.ac.id)

<sup>3</sup>[kartono\\_mpd@mail.unnes.ac.id](mailto:kartono_mpd@mail.unnes.ac.id)

Diterima: 15 Desember 2017, Direvisi: 23 April 2018, Disetujui: 16 Mei 2018

#### **Abstract**

*Nowadays, traditional culture begin to be left out, among others are traditional dance. At school, the learning process still has some weaknesses, i.e. focusing only on the dance movements, not introducing the synopsis and history about the dance, and lacking of time to introduce all dances in Central Java. Therefore, it causes lack of knowledge of traditional dances. The purpose of this study is to raise awareness and interest in Central Java folk dance using android based application. This study used One Shoot Case Study Experimental method and Linear Sequential Model as software development model. The steps to be taken include field study, product design, experts validation, and respondent test. The result from this study shows that the application of android based digital encyclopedia of Central Java dance is considered viable according to blackbox test and experts validation. Students' learning outcomes that were tested using n-Gain test has indicated a gain value of 0.775 or equivalently 77.5%, which suggested that there was a significant improvement in the learning outcomes. The results of the students survey questionnaire on android application showed a positive response, so it could be concluded that the students had strong interest in the digital application of Central Java Traditional Dance.*

**Keyword** : Digital Encyclopedia, Central Java Traditional Dance, Android Application, Linear Sequential Model

#### **Abstrak**

*Kebudayaan tradisional saat ini mulai ditinggalkan, salah satunya tari tradisional. Di sekolah, proses pembelajaran masih memiliki kelemahan, yaitu hanya fokus pada gerakan tari, tidak diperkenalkan sinopsis dan sejarah tarinya, dan kurangnya waktu untuk mengenalkan semua tarian di Jawa Tengah. Hal tersebut membuat pengetahuan tari daerah dirasa kurang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat dan pengetahuan mengenai tarian daerah di Jawa Tengah*

*melalui aplikasi berbasis android. Penelitian ini menggunakan metode Eksperimen One Shoot Case Study, dan model pengembangan perangkat lunak, yaitu metode Linear Sequential Model. Langkah-langkah yang harus dilalui meliputi studi lapangan, desain produk, validasi ahli dan uji responden. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ensiklopedi digital tari Jawa Tengah berbasis android termasuk kategori layak digunakan berdasarkan uji blacbox dan validasi para ahli. Hasil belajar siswa yang diukur dengan menggunakan uji n-Gain menunjukkan hasil nilai gain sebesar 0,775 atau setara 77,5%, yang menyatakan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hasil angket siswa mengenai aplikasi android menunjukkan respon yang positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa minat siswa tinggi terhadap aplikasi Ensiklopedi Digital Tari Jawa Tengah.*

**Kata Kunci** : Ensiklopedi Digital, Tari Jawa Tengah, Aplikasi Android, Linear Sequential Model

## PENDAHULUAN

Indonesia memiliki budaya yang sangat beragam, keanekaragaman budaya tercermin dalam aspek kehidupan seluruh daerah di Indonesia. Setiap daerah memiliki ciri khas budayanya sendiri yang menjadikan keanekaragaman bangsa, seperti pakaian adat, rumah adat, alat musik tradisional, senjata tradisional, bahasa daerah, suku, lagu daerah dan juga tari tradisional daerah. Tari tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang harus dilestarikan.

Tari adalah salah satu bentuk seni yang erat hubungannya dengan segi kehidupan manusia. Dilihat dari sisi jenisnya, tari dapat dibedakan menjadi beberapa kelompok berdasarkan asal daerah atau kekhasannya di mana tari itu berasal (Ratih, 2007 : 2). Seni tari Nusantara merupakan suatu ensiklopedi yang menyimpan segala sesuatu yang dianggap penting oleh masyarakat pendukungnya, sarat akan pesan filosofis, baik aspek spiritual, moral, dan sosial dari komunitasnya (Sustiawati, 2011 : 132). Tari tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang harus dilestarikan, tetapi tari tradisional mulai diabaikan bahkan dilupakan oleh generasi muda, mereka lebih mengenal tari modern daripada tari tradisional.

Berdasarkan hasil survei awal penulis, kegiatan proses pembelajaran di kelas dan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah biasa dilakukan hanya dengan menghafal gerakan dari guru secara bertahap. Materi yang diberikan oleh siswa yaitu tari klasik, tari kreasi atau tari kontemporer, bahkan tarian tersebut difokuskan untuk lomba atau acara tertentu, satu tarian tersebut biasanya dipelajari selama satu semester. Dalam proses pembelajaran tersebut masih memiliki kelemahan yaitu hanya fokus pada gerakan tari dari daerah tertentu. Kurangnya waktu untuk mengenalkan semua tarian daerah di Jawa Tengah serta tidak diperkenalkan sinopsis dan sejarah tari tersebut. Siswa juga masih banyak yang belum diperkenalkan tentang tari daerahnya sendiri, sehingga pengetahuan akan tari daerah dirasa kurang.

Selama ini seni tradisional mulai ditinggalkan, salah satunya adalah tari tradisional. Pengenalan budaya tari tradisional di kalangan masyarakat pada umumnya kurang mengenal tarian dari Jawa Tengah (Senara, 2010 : 2). Dibutuhkan sebuah media sosialisasi

informatif yang bisa memberikan pengetahuan tentang seni dan budaya Indonesia kepada semua lapisan masyarakat.

Penelitian Dedy Rahman Prehanto (2015) menerangkan setiap provinsi di Indonesia memiliki ciri khas yang berbeda, karena itu dibutuhkan sebuah media yang memberikan pengetahuan tentang seni dan budaya Indonesia kepada semua lapisan masyarakat. Maka dari itu dibuatnya rancangan aplikasi yang dapat membantu pengguna agar dapat memberikan pengetahuan tentang seni dan budaya negeri sendiri.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Imron Wahyudi (2015), tari tradisional merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan, tetapi saat ini justru mulai diabaikan bahkan dilupakan oleh generasi muda. Agar tari tradisional Indonesia dapat bertahan dari generasi ke generasi selanjutnya maka dibutuhkan aplikasi ensiklopedia tari tradisional dengan sistem operasi android sebagai media yang merupakan pilihan tepat di era modern dan juga praktis, sehingga akan banyak yang mengenal tari tradisional Indonesia. Dalam penelitian ini aplikasi yang dibuat data tariannya masih majemuk, yaitu mencakup tari nusantara di tiap provinsi.

Menurut Gasiyah (2015) dalam penelitian sebelumnya menerangkan media pembelajaran tari Srimpi dapat digunakan oleh guru tari maupun muridnya. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan diperoleh informasi bahwa 53% responden menjawab tampilan program menarik, 50% responden menjawab mudah dalam memahami materi, 60% responden menjawab media pembelajaran ini efektif, 60% responden menjawab mudah dalam menjalankan program dan 60% menjawab materi yang ditampilkan lengkap. Hasil pengujian sistem aplikasi pengenalan tari Srimpi menunjukkan layak untuk digunakan.

Generasi muda saat ini memiliki ketertarikan tinggi terhadap kemajuan teknologi, telepon pintar (*smartphone*) mudah dimengerti bagi masyarakat umum, sedangkan ensiklopedi menjadi bagian media yang sangat familiar dan mudah dipahami. Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan cepat pada era saat ini tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi, tetapi juga menjadi media informasi. Salah satunya *smartphone* berbasis android yang sedang berkembang pesat.

Teknologi *smartphone* tersebut dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan, salah satu contohnya adalah pada bidang Pendidikan (Rizal dkk, 2013) yang biasa disebut dengan istilah *Mobile Learning*. *Mobile Learning* adalah perpaduan atau kombinasi antara *E-Learning* dengan *Mobile Computing* yang dapat mengakses suatu aplikasi pembelajaran kapan saja dan di mana saja (Thohari dkk, 2013).

Saat ini *smartphone* yang banyak dipakai menggunakan sistem operasi android, ada banyak aplikasi yang dengan mudah dapat diunduh atau dibeli. Aplikasi banyak yang dibuat untuk dipergunakan dalam sistem operasi android, sehingga informasi dapat dengan mudah digunakan. Safta dalam penelitian Wahyudi (2015 : 6) mengatakan bahwa android adalah sebuah sistem operasi berbasis *linux* bagi perangkat *mobile*, yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Google Inc membeli Android Inc yang merupakan pendatang baru pembuat piranti lunak untuk telepon seluler. Android dipuji sebagai *platform mobile* yang lengkap, terbuka dan bebas (Prabowo dan Eko Suprptono, 2015). Selain itu sistem android akan mendapat versi yang lebih baru dan kinerja akan semakin baik, sehingga aplikasi android akan lebih menyenangkan, interaktif dan intuitif (Indhaka dan Eko Suprptono, 2015).

Berdasarkan penjelasan di atas secara ringkas peneliti memilih judul

“Pengembangan Ensiklopedi Digital Tari Daerah Jawa Tengah Berbasis Android Dengan Metode *Linear Sequential Model*”.

Permasalahan yang akan diteliti pada penelitian ini adalah (1) bagaimana mengontruksi aplikasi yang valid?, (2) apakah aplikasi yang dikembangkan dapat menarik minat belajar siswa tentang sejarah dan sinopsis tari Jawa Tengah?, dan (3) apakah aplikasi yang dikembangkan dapat meningkatkan pengetahuan tentang sejarah dan sinopsis tari Jawa Tengah?

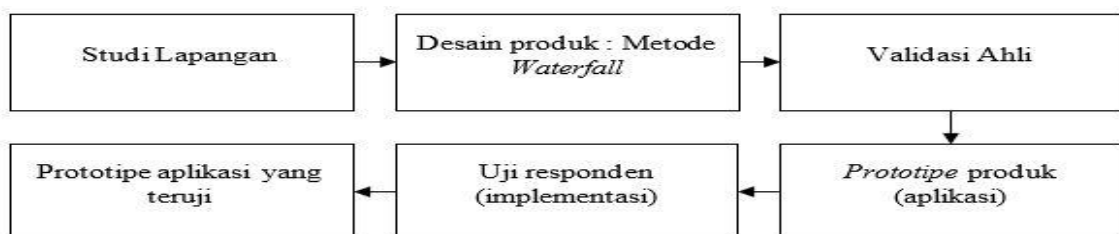
Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mengembangkan sebuah aplikasi ensiklopedi digital berbasis android yang valid untuk mempermudah pengenalan tari Jawa Tengah, (2) mengetahui ensiklopedi digital tari dapat menarik minat belajar siswa tentang tari Jawa Tengah, dan (3) mengetahui ensiklopedi digital tari dapat meningkatkan pengetahuan sejarah dan sinopsis tari Jawa Tengah.

Manfaat dari penelitian ini adalah (1) bagi siswa, dapat menambah pengetahuan tentang tari daerah Jawa Tengah; menambah pengetahuan tentang sinopsis dan sejarah tari daerah di Jawa Tengah; membantu siswa dalam mengenali dan mempelajari tari daerah Jawa Tengah dengan media yang interaktif, (2) bagi guru, dapat memanfaatkan ensiklopedi tari digital sebagai pendukung materi tari daerah Jawa Tengah, (3) secara teoretis, mengumpulkan data tari secara digital untuk pengetahuan bagi siswa maupun masyarakat luas.

## METODE

### Prosedur Penelitian

Dalam pengembangan metode penelitian eksperimen langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur penelitian

### *Studi Lapangan*

Studi lapangan yang dilakukan, yaitu wawancara. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan dan potensi yang harus diteliti (Sugiyono, 2016 : 210). Wawancara dilakukan di lingkungan SMP Negeri 2 Pemalang dengan guru seni tari. Hasil wawancara, yaitu adanya masalah kurangnya pengetahuan tari siswa karena keterbatasan waktu untuk mempelajari tari daerah. Selain itu dalam pembelajaran hanya mempelajari gerakan tari, tanpa mengetahui sinopsis dan sejarah tari yang sedang dipelajari tersebut.

### *Pengembangan Aplikasi*

Dengan adanya permasalahan, maka perlu mengembangkan Ensiklopedi Digital Tari Jawa Tengah. Pada pengembangan aplikasi yang dibuat, yaitu dengan *Metode Linear Sequential Model*.

### *Validasi Ahli*

Validasi ahli merupakan proses kegiatan untuk menilai produk. Validasi ahli dapat dilakukan dengan pengujian internal, yaitu pengujian yang dilakukan untuk menguji rancangan produk yang telah dikembangkan, pengujian internal pada umumnya didasarkan pada pendapat dan penilaian ahli (Sugiyono, 2016: 452).

Dalam proses validasi ahli, pengumpulan data menggunakan teknik angket atau kuesioner. Angket yang digunakan angket tertutup di mana responden tinggal memberikan tanda centang pada kolom atau tempat yang sesuai.

### *Prototipe Produk*

Dalam tahap ini, yaitu adanya aplikasi yang telah diuji oleh ahli materi dan ahli media, dan siap untuk diimplementasikan ke uji responden.

### *Uji Responden*

Pengujian eksternal dilakukan dengan pengujian lapangan yang pada umumnya menggunakan metode eksperimen. Dalam eksperimen produk dicoba untuk digunakan dan diukur seberapa jauh produk telah memenuhi spesifikasi yang diterapkan (Sugiyono, 2016 : 451). Uji responden dilakukan di SMP Negeri 2 Pemalang yang beralamat di Jalan Pemuda No. 34 Mulyoharjo Kabupaten Pemalang. Dalam hal ini yang akan menjadi responden uji coba yaitu siswa kelas VII H SMP Negeri 2 Pemalang, dan perlakuan yang diberikan oleh peneliti berupa aplikasi Ensiklopedi Digital Tari Jawa Tengah.

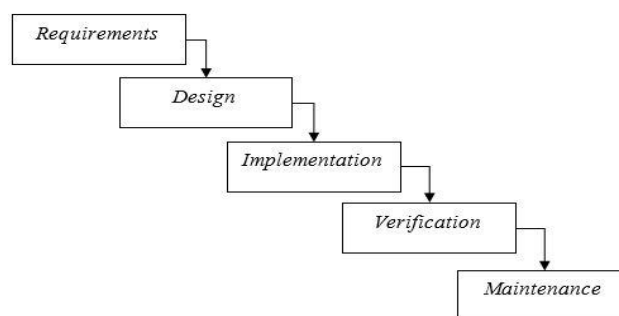
Langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah 1) pengukuran hasil belajar sebelumnya, langkah ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang tari daerah Jawa Tengah. Bentuk pengukuran menggunakan model tes pilihan ganda berjumlah 10 soal, dan mempunyai nilai maksimal 100; 2) penggunaan aplikasi, langkah ini memberikan sebuah produk android Ensiklopedi Digital Tari Jawa Tengah. Guru akan menjelaskan bagaimana memasang aplikasi android ke dalam *smartphone* dan bagaimana cara penggunaannya. Setelah dipasang siswa mulai belajar dengan menggunakan aplikasi android; 3) pengukuran hasil belajar, setelah dua langkah selesai, langkah selanjutnya yaitu pengukuran hasil belajar. Tujuannya untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan aplikasi android terhadap hasil pengetahuan. Bentuk pengukuran menggunakan model tes pilihan ganda berjumlah 10 soal, dan mempunyai nilai maksimal 100; 4) membandingkan nilai hasil belajar dengan nilai sebelumnya, nilai hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi kemudian dibandingkan, ada peningkatan pengetahuan atau tidak dilihat dari nilai *pre-test* dan nilai *post-test* sesudah menggunakan aplikasi; 5) memberikan angket respon siswa, angket diberikan kepada masing-masing siswa setelah melakukan uji coba. Angket respon digunakan untuk mengetahui minat siswa terhadap penggunaan aplikasi untuk mendukung pembelajaran. Angket yang digunakan berupa angket tertutup di mana jawaban sudah tersedia sehingga responden tinggal memilih, menggunakan model skala likert dengan rentang jawab 1-4.

### *Prototipe Aplikasi yang Teruji*

Pada tahap ini aplikasi telah berhasil diujikan oleh ahli materi, ahli media dan responden.

### **Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

Pada pengembangan aplikasi yang dibuat yaitu dengan Metode *Linear Sequential Model*. Metode *Linear Sequential Model* (LSM) biasa dikenal juga dengan metode *waterfall*. Menurut Aryawan dkk (2015: 4), metode ini merupakan model desain yang tersusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis, terdiri dari lima tahap yaitu analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian dan pemeliharaan.



Gambar 2. Metode Linear Sequential Model

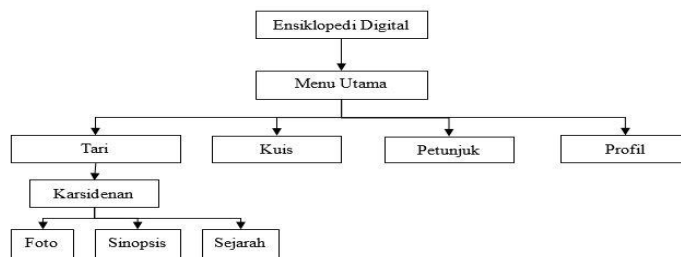
#### 1. Kebutuhan (*Requirements*)

Pada tahap ini pengumpulan informasi untuk diidentifikasi spesifik yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi. Seperti tujuan pembuatan aplikasi, pengumpulan data yang akan ditampilkan dalam konten, dan pemilihan *software* yang akan digunakan dalam mengembangkan aplikasi.

Dalam tahapan ini ada beberapa yang diperlukan, yaitu menentukan tujuan aplikasi yang akan dibuat, yakni 1) menentukan tujuan aplikasi dengan memperkenalkan Tari Jawa Tengah melalui aplikasi Ensiklopedi sebagai media untuk menambah pengetahuan; 2) aplikasi ini digunakan untuk media pembelajaran Seni Tari oleh guru dan siswa, bahkan dapat menjadi media informasi bagi semua lapisan masyarakat; 3) deskripsi aplikasi Ensiklopedi Digital Tari Jawa Tengah ini berjalan dan dioperasikan pada perangkat bersistem operasi android.

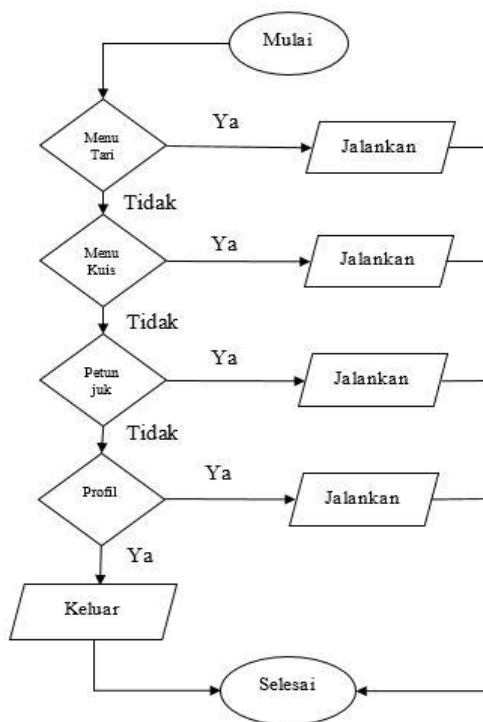
#### 2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini dibuat spesifikasi aplikasi secara rinci dalam sebuah perancangan aplikasi. Dalam desain produk harus diwujudkan dalam bentuk gambar maupun bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk membuatnya (Sugiyono, 2016 : 397). Bagan struktur navigasi program sebagai berikut:



Gambar 3. Struktur Navigasi

Untuk struktur navigasi pada desain aplikasi, yaitu pada bagian menu utama terdapat 4 menu yakni 1) Menu Tari, terdiri dari sub menu karsidenan. Ketika sudah memilih salah satu karsidenan, maka ada pilihan menu kota dan berisi foto, sinopsis, dan tari dari masing-masing kota; 2) Menu Kuis, dalam menu ini adanya soal-soal pilihan ganda yang acak; 3) Menu Petunjuk, dalam menu ini dijabarkan cara menggunakan aplikasi; dan 4) Menu Profil, dalam menu ini terdapat deskripsi aplikasi dan biodata pengembang dan pembimbing aplikasi.



Gambar 4. Flowchart Aplikasi

### 3. Implementasi (Implementation)

Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan *software* Corel Draw dan Android Studio. Corel Draw untuk desain gambar-gambar tampilan, sedangkan untuk memprogram menggunakan Android Studio yang merupakan bahasa pemrograman java.

### 4. Verifikasi (Verification)

Sebelum di uji kelayakan pada ahli media dan materi, aplikasi diuji dengan

menggunakan pengujian *blackbox*. Dimana dalam uji *blackbox*, mengecek satu persatu program yang dibuat apakah dapat dijalankan dengan baik atau tidak.

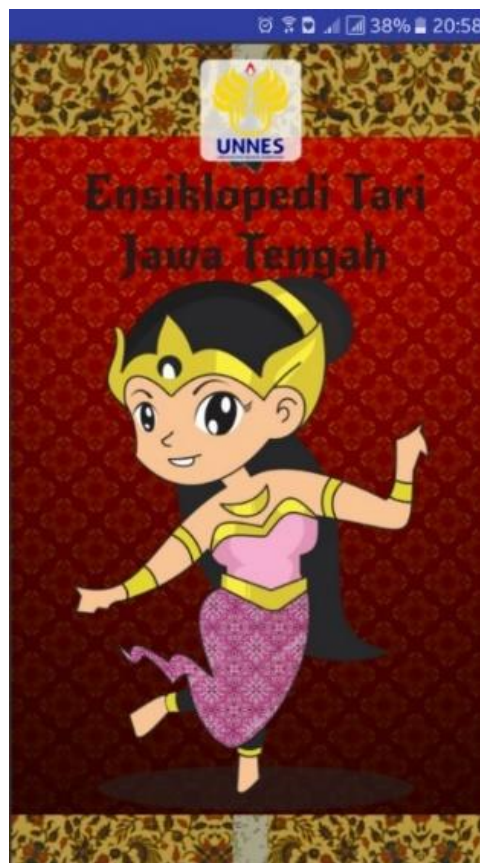
#### 5. Pengembangan

Pada tahap verifikasi jika dalam pengujian aplikasi masih ada kerusakan atau kesalahan, maka aplikasi dapat dikembangkan agar dapat berjalan dengan baik. Untuk pendistribusian dilakukan sejalan dengan uji coba pengguna.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tampilan Antarmuka Aplikasi

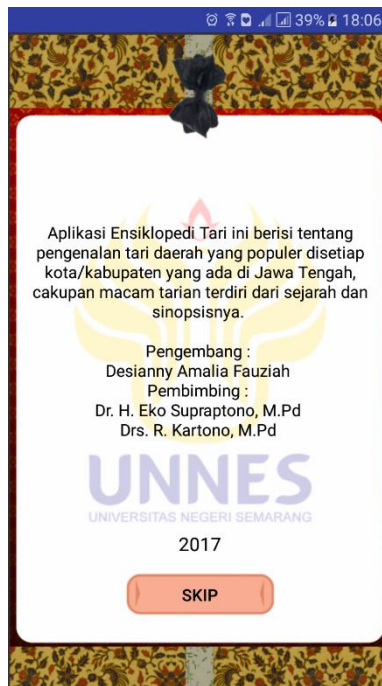
*Splash screen* merupakan tampilan awal dari aplikasi Ensiklopedi Digital Tari Jawa Tengah, terdapat tulisan judul aplikasi “Ensiklopedi Digital Tari Jawa Tengah”, logo Unnes dan logo aplikasi. *Splash screen* tampil selama 3 detik, dan selanjutnya masuk ke halaman tampilan informasi.



Gambar 5. Tampilan *Splash Screen*

Tampilan informasi awal merupakan deskripsi dari aplikasi tari Ensiklopedi Digital Tari Jawa Tengah dan pembuat aplikasi tersebut. Terdapat tombol mulai pada tampilan ini, yang selanjutnya menuju ke menu utama.





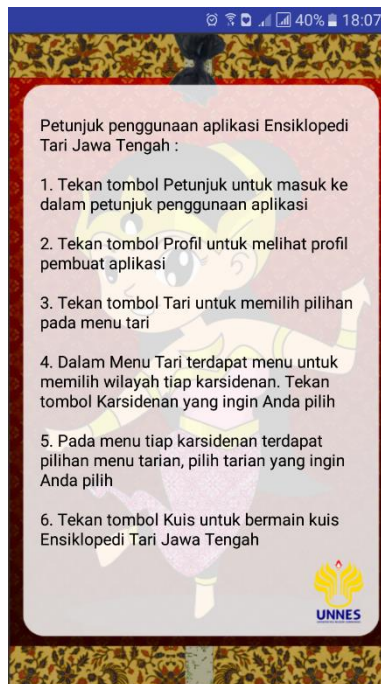
Gambar 6. Tampilan Informasi Aplikasi

Menu utama terdiri dari beberapa tombol yaitu 1) Tombol Petunjuk, digunakan untuk menuju halaman petunjuk; 2) Tombol Profil, digunakan untuk menuju halaman profil; 3) Tombol Tari, digunakan untuk menuju halaman tari; 4) Tombol Kuis, digunakan untuk menuju tombol kuis.



Gambar 7. Tampilan Menu Utama

Halaman petunjuk merupakan sebuah halaman yang menjelaskan tentang petunjuk penggunaan aplikasi Ensiklopedi Digital Tari Jawa Tengah.



Gambar 8. Tampilan Menu Petunjuk Halaman Profil berisi tentang profil pembuat dan pembimbing aplikasi.



Gambar 9. Tampilan Menu Profil

Pada halaman tari terdapat beberapa menu untuk memilih Karsidenan, yaitu 1) Tombol Banyumas, digunakan untuk menuju pilihan tari yang berada di Karsidenan Banyumas; 2) Tombol Kedu, digunakan untuk menuju pilihan tari yang berada di Karsidenan Kedu; 3) Tombol Pati, digunakan untuk menuju pilihan tari yang berada di Karsidenan Pati; 4) Tombol Pekalongan, digunakan untuk menuju pilihan tari yang berada di Karsidenan Pekalongan; 5) Tombol Semarang, digunakan untuk menuju pilihan tari yang berada di

Karsidenan Semarang; dan 6) Tombol Surakarta, digunakan untuk menuju pilihan tari yang berada di Karsidenan Surakarta.



Gambar 10. Tampilan Menu Karsidenan

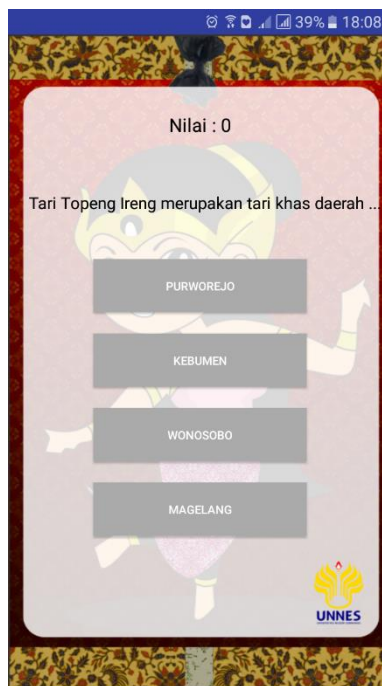
Pada halaman konten terdapat penjelasan tentang materi tari yang disajikan dengan foto dan video. Video tersebut berbentuk *link* yang dapat berpindah ke halaman *Youtube* menampilkan video tersebut (menggunakan akses internet).



Gambar 11. Tampilan Konten

Halaman kuis merupakan halaman yang terdapat berbagai soal yang sudah disajikan dalam materi berbentuk pilihan ganda. Pengguna harus memilih salah satu

jawaban yang tersedia, jika pengguna menjawab salah maka kuis akan selesai (*game over*), namun jika benar maka akan ke soal berikutnya. Soal dalam kuis ini ditampilkan secara acak (*random*).



Gambar 12. Tampilan Kuis

**Pengujian Aplikasi**

*Uji Blackbox*

Pengujian *blackbox* meliputi uji fungsi, uji fungsi dilakukan dengan mengecek berfungsi tidaknya tombol atau menu pada aplikasi. Dalam pengujian *blackbox*, uji fungsi didapatkan hasil bahwa semua fungsi dari menu maupun tombol dapat digunakan dengan baik dan tidak didapatkan kesalahan (*error*) karena semua tombol telah berfungsi dengan baik. Dapat disimpulkan uji *blackbox* dikatakan valid 100%.

*Uji Ahli*

Hasil analisis produk uji ahli dilakukan oleh validator yang digunakan sebagai landasan untuk merevisi aplikasi yang sedang dikembangkan. Berdasarkan validasi ahli media dan materi maka produk penelitian ini yang berupa aplikasi Ensiklopedi Digital Tari Jawa Tengah dinyatakan layak atau valid digunakan, memperoleh angka 89,81% dari ahli media dan 95,83% dari ahli materi.

Tabel 1. Hasil Uji Media

Uji Ahli	Rata-rata kevalidan
Ahli Media 1	80,55 %
Ahli Media 2	93,05 %
Ahli Media 3	95,83 %
Validasi Akhir	89,81 %

Tabel 2. Hasil Uji Materi

Uji Ahli	Rata-rata kevalidan
Ahli Materi 1	96,87 %
Ahli Materi 2	100 %
Ahli Materi 3	90,62 %
Validasi Akhir	95,83 %

Dalam uji media, validator menyarankan untuk menambah backsound pada halaman materi yang sesuai dengan isi konten tari, dan adanya zooming dalam konten untuk membantu layer yang berukuran di bawah 4 inchi agar mudah di baca. Kemudian dari ahli materi memberi saran untuk menambah gambar lebih dari satu agar dapat menarik minat pengguna aplikasi. Berdasarkan saran dari ahli media dan ahli materi, peneliti telah menambahkan yang terdaftar pada saran tersebut.

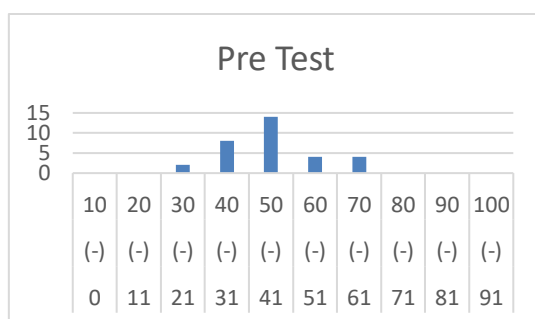
**Dampak Responden**

*Uji Gain (Peningkatan Pengetahuan Siswa)*

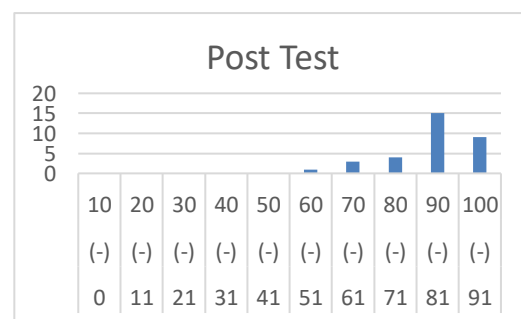
Peneliti melakukan perhitungan *gain* ternormalisasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah adanya pembelajaran menggunakan bantuan aplikasi Ensiklopedi Tari Jawa Tengah pada kelas eksperimen. Sampel dapat dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan apabila nilai *gain* yang diperoleh mencapai minimal kategori sedang, yaitu yang dicapai dari keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan lebih besar dari 0,3. Dari hasil perhitungan maka dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah menggunakan bantuan aplikasi Ensiklopedi Digital Tari Jawa Tengah. Karena nilai *gain* diperoleh dalam rentang  $g > 0,7$  yang dikategorikan tinggi yaitu 0,775 atau 77,5%.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa

	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa	32	32
Rata-rata	50	88,75
Nilai Tertinggi	70	100
Nilai Terendah	30	60



Gambar 13. Grafik Hasil Pre-test



Gambar 14. Grafik Hasil Post-test

### Minat Siswa

Hasil dari aspek yang perasaan senang memperoleh persentase 94,27%. Dalam aspek ini terdapat kriteria rasa senang, manfaat dan kemudahan yang dirasakan saat menggunakan aplikasi Ensiklopedi Digital Tari Jawa Tengah. Selanjutnya aspek ketertarikan siswa, dalam aspek ini terdapat kriteria ketertarikan dan rasa ingin tahu terhadap aplikasi Ensiklopedi Digital Tari Jawa Tengah yang digunakan. Aspek ini memperoleh persentase 86,87%. Kemudian aspek keterlibatan siswa memperoleh persentase 88,28%. Dalam aspek ini meliputi kriteria keaktifan dalam belajar serta kemungkinan untuk melakukan kegiatan belajar secara individu dan mandiri di mana saja siswa inginkan.

Tabel 4. Hasil Minat Siswa

No.	Aspek	Persentase
1.	Perasaan senang	94,27 %
2.	Ketertarikan siswa	86,87 %
3.	Keterlibatan siswa	88,28 %



Gambar 15. Grafik Minat Siswa

Dari hasil ketiga aspek menunjukkan respon siswa yang positif, sehingga dapat diketahui bahwa minat siswa tinggi terhadap penggunaan aplikasi Ensiklopedi Digital Tari Jawa Tengah.

## PENUTUP

Dapat disimpulkan bahwa aplikasi Ensiklopedi Tari Jawa Tengah dapat dikembangkan dengan metode Linear Sequential Model dengan pengujian *blackbox* dan uji coba ahli, dapat dikatakan bahwa aplikasi Ensiklopedi Digital layak atau valid digunakan sebagai media pengenalan tari populer daerah di Jawa Tengah. Dari hasil uji coba pada siswa dengan angket respon dapat disimpulkan bahwa aplikasi dapat menarik dan membantu pembelajaran siswa dalam mengenal tari daerah yang populer di Jawa Tengah; dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan nilai hasil belajar sebelumnya yang belum menggunakan aplikasi.

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya, diharapkan peneliti dapat menambah daftar tarian khas tiap daerah di Jawa Tengah.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aryawan, I Made Prasetia dkk. Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Model *Waterfall* pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII. *E-journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. 3 (1) (2015): 1-10.
- Gaisyah. Media Pembelajaran Interaktif Seni Tari Serimpi Menggunakan Adobe Flash CS5. *Seminar Nasional Universitas PGRI Yogyakarta*. 1 (2015): 396-401.
- Indhaka, Willy Alif, Eko Suprptono, dan Nanik Sugiarti. Penerapan Buku Sekolah Elektronik Berbasis Android dalam Materi Ajar Besaran dan Satuan. *Didaktikum : Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*. 17 (2) (2016) : 1-8.
- Prabowo, Dhian Yogo, Eko Suprptono, dan Roni Safi'i. Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Menggunakan Fitur API Gesture untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mengenal Aksara Korea di SMK Negeri 1 Purbalingga. *Didaktikum : Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*. 17 (2) (2016): 74-82.
- Prehanto, Dedy Rahman. Rancangan Bangun Ensiklopedia Digital Seni dan Budaya Indonesia Berbasis Web (*Web Based Digital Encyclopedia For Art and Culture of Indonesia*). *Jurnal Manajemen Informatika*. 4 (1) (2015): 51-60.
- Ratih, Endang. Fungsi Tari Sebagai Seni Pertunjukan. *Harmonia : Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni*. 2 (2) (2007): 67-77.
- Rizal, Hidayat, Satriyo Adhy dan Panji Wisnu Wirawan. Perancangan dan Pembuatan Mobile Learning Interaktif Berbasis Android dengan Metode Personal Extreme Programming. *Journal of Informatics and Technology*. 2 (3) (2013): 1-10.
- Senara, Ardian. Metode Pengenalan Tari Tradisional Jawa Berbasis Multimedia pada Sanggar Tari Ndalem Pujokusuman Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta : STIMIK AMIKOM, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung : Alfabeta, 2016.
- Sustiawati, Luh Nuh. Kontribusi Seni Tari Nusantara dalam Membangun Pendidikan Multikultur. *Mudra*. 26 (2) (2011): 126-134.
- Thohari, Afandi Nur Aziz, Kodrat Iman Satoto dan Kurniawan Teguh Martono. Pembuatan Aplikasi Mobile Learning Sebagai Sarana Pembelajaran di Lingkungan Universitas Diponegoro. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. 1 (2) (2013): 56-65.
- Wahyudi, Imron dan Krisnawati. Aplikasi Ensiklopedia Tarian Tradisional dan Sejarahnya Berbasis Android. *Skripsi*. Yogyakarta: STIMIK AMIKOM, 2015.