

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLASH PADA REYOG KENDANG DI EKSTRAKULIKULER REYOG KENDANG SMPN 1 KAUMAN

Nurna Listya Purnamasari

Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP PGRI Tulungagung

Jl Mayor Sujadi Timur no.7. Tulungagung

e-mail: nurna@stkipgritlungagung.ac.id

ABSTRAK

Di Kabupaten Tulungagung terdapat salah satu kebudayaan yaitu Reyog Kendang yang sekarang lebih dikenal dengan Reyog Tulungagung. Reyog Kendang atau Reyog Tulungagung merupakan suatu kebudayaan daerah yang perlu dilestarikan karena kebudayaan ini sudah hampir tidak di kenali oleh masyarakat Tulungagung sendiri. Dengan adanya suatu program pemerintah yaitu melestarikan Reyog Kendang atau Reyog Tulungagung melalui berbagai cara salah satunya dituangkan melalui program pendidikan dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler di sekolah-sekolah yang berada di Tulungagung. Tujuan penelitian adalah Menghasilkan media gerakan Reyog Kendang Animasi Interaktif yang berbasis computer dan Membantu peserta ekstrakurikuler untuk mengetahui cara berlatih gerakan Reyog Kendang atau Reyog Tulungagung. pengembangan Model Sadiman terdapat beberapa tahapan dalam mengembangkan sebuah media pendidikan. Tahap-tahap tersebut merupakan langkah-langkah dalam membuat sebuah media yang sempurna. Mulai dari sebuah merancang media apakah yang tepat untuk pembelajaran pada sebuah sekolah hingga mengevaluasi media tersebut. Berdasarkan hasil yang didapat dari perhitungan diatas. Uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil 94%. Apabila disesuaikan dengan tabel inteprestasi skor pada tabel I, maka diperoleh kualifikasi "sangat layak.

Kata Kunci: flash, Reyog Kendang

ABSTRACT

In Tulungagung Regency there is one culture, Reyog Kendang, which is now better known as Reyog Tulungagung. Reyog Kendang or Reyog Tulungagung is a regional culture that needs to be preserved because this culture is hardly recognized by the people of Tulungagung itself. With the existence of a government program that is preserving Reyog Kendang or Reyog Tulungagung through various ways one of them is poured through an educational program in the form of extracurricular activities in schools located in Tulungagung. The purpose of the research is to produce a computer-based Reyog Kendang Interactive Animation movement and to help extracurricular participants to find out how to practice the Reyog Kendang or Reyog Tulungagung movements. Sadiman Model development there are several stages in developing an educational media. These stages are steps in making a perfect media. Starting from designing what media is right for learning in a school to evaluating media. The outputs for this research are articles in national journals that are not accredited and media in the form of flash videos

Keywords: flash, Reyog Kendang

I. PENDAHULUAN

Di Kabupaten Tulungagung terdapat salah satu kebudayaan yaitu Reyog Kendang yang sekarang lebih dikenal dengan Reyog Tulungagung. Reyog Tulungagung adalah salah satu kebudayaan yang ada di Tulungagung namun banyak masyarakat Tulungagung sendiri yang belum kenal atau belum mengetahui kesenian tersebut. Reyog Kendang atau Reyog Tulungagung merupakan suatu kebudayaan daerah yang perlu dilestarikan karena kebudayaan ini sudah hampir tidak di kenali oleh masyarakat Tulungagung sendiri. Dengan adanya suatu program pemerintah yaitu melestarikan Reyog Kendang atau Reyog Tulungagung melalui berbagai cara salah satunya dituangkan melalui program pendidikan dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler di sekolah-sekolah yang berada di Tulungagung. Reyog kendang dipelajari siswa-siswi SMP dan SMA di Tulungagung saat ini, namun latihan Reyog Kendang tersebut tergantung pada pelatih. Ketika seorang pelatih tidak bisa datang dapat dipastikan latihan reyog tidak berjalan. Peneliti berusaha membuat suatu media supaya kejadian tersebut tidak terulang lagi. Media pembelajaran yang menarik seperti pemanfaatan software adobe flash dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik[1].

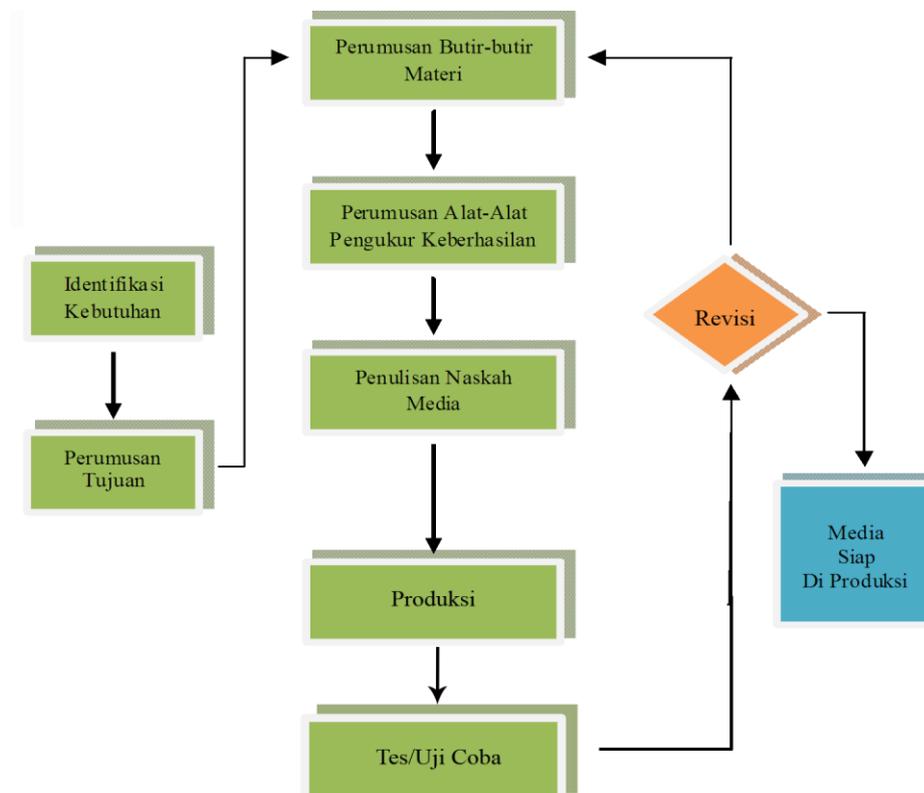
Interaktif merupakan hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Media pembelajaran interaktif suatu media terdiri dari animasi, video, gambar, teks yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat digunakan oleh peserta didik agar peserta didik dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses yang dikehendaki. Media pembelajaran interaktif adalah sistem pengajaran yang menyajikan materi video rekaman

dengan pengendalian komputer kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif [2] salah satu media interaktif menggunakan adobe flash. Adobe flash mempunyai kelemahan dan kelebihan Kelebihan yang dimiliki Adobe Flash CS6 yaitu mudah dapat menggabungkan beberapa symbol dan animasi menjadi lembaran alur kerja yang lebih baik dan menarik [3][4].

Dengan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya di atas, maka peneliti akan mengembangkan sebuah media yang berbasis komputer. Media ini merupakan suatu program yang di dalamnya terdapat cara dan panduan dalam melatih gerakan Reyog Tulungagung. Program ini menggunakan software Macromedia Flash. Penggunaan software ini dikarenakan software tersebut cukup mudah dijalankan Dan pengembangan media tersebut dijadikan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Reyog Kendang Di Ekstrakurikuler Reyog Kendang SMPN1 Kauman.

II. METODE

Dalam sistematika pengembangan Model Sadiman terdapat beberapa tahapan dalam mengembangkan sebuah media pendidikan. Tahap-tahap tersebut merupakan langkah-langkah dalam membuat sebuah media yang sempurna. Mulai dari sebuah merancang media apakah yang tepat untuk pembelajaran pada sebuah sekolah hingga mengevaluasi media tersebut dengan melalui beberapa tahap. Diagram Model Sadiman dapat dilihat di gambar 1 [5][6].



Gambar 1. Diagram Model Sadiman

1. Identifikasi kebutuhan

Dalam mengidentifikasi kebutuhan untuk memecahkan masalah yang terjadi, perlu dilakukan *survey* ke salah satu SMP di Tulungagung. *Survey* yang dilaksanakan dengan cara wawancara dan observasi cara melatih Reyog kendang. Wawancara yang dilakukan membutuhkan waktu kurang lebih 30 menit agar dapat mengidentifikasi masalah dengan se jelas mungkin. Hasil didapat tentang masalah pembelajaran reyog kendang yang monoton dan kurang variatif.

2. Perumusan Tujuan

Dikembangkannya media video pembelajaran, merupakan sebuah pemecahan masalah yang dihadapi oleh pelatih dalam melatih Reyog Kendang dan juga masalah yang dihadapi siswa dalam latihan

Reyog kendang di SMP Tulungagung . Masalah pembelajaran Reyog kendang adalah terlalu monoton sehingga siswa kurang tertarik dalam mempelajari Reyog kendang. Adapun tujuan pembelajaran dari media ini adalah : Siswa tertarik untuk mempelajari gerakan Reyog Kendang, Siswa merasa tidak bosan dengan latihan Reyog Kendang, Siswa mampu menguasai gerakan Reyog Kendang dengan cepat.

a. Rumusan Butir-butir Materi

Pengembangan materi untuk mengembangkan media pembelajaran yang dibuat, mengacu pada silabus Reyog Kendang . Beberapa materi yang diambil sebagai materi dalam media ini adalah : Melatih gerakan Reyog Kendang, Melatih cara membunyikan alat musik

b. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa maka diperlukan alat evaluasi. Alat evaluasi yang disusun adalah berupa angket dan pencapaian tes hasil belajar. Kegiatan ini diharapkan menghasilkan data sejauh mana media ini dapat diterima oleh siswa dan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. ^[2]

c. Penulisan Naskah

Berdasarkan identifikasi tujuan dan kajian materi, maka disusunlah naskah media berupa rancangan produksi video Reyog Kendang . Rancangan produksi merupakan kerangka awal dari video yang akan diproduksi. Rancangan ini berisikan sketsa tampilan antar muka (*interface*), dan sistem kerja antar *page* pada video yang akan diproduksi.

d. Produksi Media

Produksi produk Video adalah sebuah aplikasi yang dimasukkan dalam CD (*Compact Disk*) yang aplikasi tersebut dapat di *Copy* ke dalam computer.

e. Petunjuk Pemanfaatan

Menyusun petunjuk pemanfaatan sebagai pedoman untuk guru agar lebih mudah untuk menggunakan media ini. Petunjuk pemanfaatan terdiri dari (1) identifikasi program; (2) ide dasar; (3) tujuan pembelajaran; (4) karakteristik audiens; (5) materi; (6) prosedur pemanfaatan; (7) evaluasi.

f. Validasi

Validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari media yang telah dibuat. Tahap validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan audien. Instrumen yang digunakan dalam proses validasi berupa angket.

g. Revisi

Setelah melakukan validasi, maka akan diketahui apa yang menjadi kelemahan dari media tersebut. Maka dengan adanya revisi yang dilakukan dapat memperbaiki media yang telah dibuat sehingga produk yang dihasilkan ini memiliki tingkat kevalidan yang cukup tinggi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Sajian Data, Hasil Analisis Masalah Dan Kebutuhan

Berdasarkan prosedur pengembangan yang telah dikemukakan, dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash ini memperoleh hasil yaitu :

1. Hasil Analisis data (Analysis)

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama dengan guru Kesenian sedangkan observasi dilakukan di laboratorium komputer diperoleh data sebagai berikut :Materi yang diajarkan pada Ekstrakurikuler Reyog Kendang adalah gerakan dari awal sampai akhir., Pelatih menyampaikan gerakan secara manual,. Dalam penggunaan media pembelajaran bisa dikatakan masih minim.

Berdasarkan hasil observasi, maka dibutuhkan beberapa perincian produk yang sesuai. Berikut perincian produk yang dihasilkan: Produk yang dikembangkan merupakan media yang dapat membantu siswa dalam memahami Gerakan., Untuk menunjang rincian produk agar mudah buat maka diperlukan analisis kebutuhan. Berdasarkan analisis kebutuhan dari rincian di atas Berikut analisis kebutuhan dari rincian diatas: Analisis kebutuhan materi-Analisis., kebutuhan hardware dan software.

B. Sajian Data dan Hasil Analisis Pengembangan Produk

Pada bagian ini menyajikan hasil pengembangan model/produk dan hasil uji validasi .

1. Hasil Pengembangan Produk (Development)

Pada tahap ini adalah tahap pembuatan media pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan software Adobe Flash CS6 serta menggunakan Corel Draw X7 yang digunakan untuk membuat objek-objek yang dibutuhkan. Untuk hasil akhirnya berupa file .swf yang bisa dibuka dengan program flash player. Berikut tampilan media pembelajaran berbasis Adobe Flash :

2. Uji Coba Media

Setelah media pembelajaran jadi, masuk ke tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba media pembelajaran kepada ahli media yaitu vertika panggayuh, M.Pd selaku dosen Prodi Pendidikan Teknologi Informasi STKIP PGRI Tulungagung yang dilakukan pada yang bertempat di laboratorium Mul-timedia STKIP PGRI Tulungagung. dan ahli materi yaitu Ribut, S.Pd selaku Guru Kesenian dilakukan pada tanggal 27 Mei 2019 yang bertempat di SMP 1 Kauman. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kualitas dari produk yang telah dibuat. Hasil uji ahli media.

$$\text{Hasil Penghitungan} = \frac{63}{70} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang tertera diatas. Nilai yang didapat saat uji coba ahli media adalah 90% dengan perolehan skor sejumlah 63. Apabila disesuaikan dengan tabel inteprestasi skor pada tabel I, maka skor yang didapat termasuk dalam kualifikasi "sangat layak". Dengan demikian, media pembelajaran ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dan layak diujikan kepada siswa dengan catatan perbaikan. Terdapat beberapa saran dari ahli media seperti yang tercantum dalam tabel I.

Tabel I. Tabel saran ahli media

Nama	Saran
Vertika Panggayuh, M.Pd	1. Penambahan petunjuk maximize pada halaman awal serta tombol close 2. Perbaiki Tampilan 3. Tambahkan motivasi pada tampilan skor

3. Hasil uji ahli materi

$$\text{Hasil Penghitungan} = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas. Hasil yang diperoleh dari uji coba ahli media mencapai 95%. Apa-bila disesuaikan dengan tabel inteprestasi skor pada tabel I, maka skor yang diperoleh termasuk dalam kualifikasi "sangat layak". Dengan demikian, materi yang terdapat dalam media pembelajaran sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Terdapat beberapa saran dari ahli materi seperti yang tercantum dalam tabel II

Tabel II. Saran dari ahli materi

Nama	Saran
Ribut ., S.Pd	1. Memperbaiki indikator agar memberikan batasan pada materi hanya membahas tentang gerakan

C. Sajian data dan analisis Uji Coba Produk

Pada tahap ini akan dijelaskan uji coba skala kecil/ kelompok dan revisi produk dari ahli media dan ahli materi. Tahap ini dilakukan untuk menguji bagaimana kelayakan penggunaan media pembelajaran. Untuk pengujian ini menggunakan instrumen berupa angket yang di isikan oleh peserta didik. Uji ini dilakukan duatahap. Yang pertama uji coba kelompok kecil, dan yang kedua uji coba kelompok besar. Subyek dari uji coba ini adalah peserta didik kelas anggota ekstrakurikuler Reyog Kendang SMPN 1 Kauman. Dalam uji coba kelompok kecil membutuhkan peserta didik sebanyak 5 peserta didik. Untuk uji coba kelompok dengan membutuhkan 15 peserta didik dalam satu kelas.

1. Tahap Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 5 adalah peserta didik kelas anggota ekstrakurikuler Reyog Kendang SMPN 1 Kauman

$$\text{Hasil Penghitungan} = \frac{354}{375} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan hasil yang didapat dari perhitungan diatas. Uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil 94%. Apabila disesuaikan dengan tabel inteprestasi skor pada tabel I, maka diperoleh kualifikasi “sangat layak”.

2. Tahap Uji Coba Kelompok Besar

Dalam tahap uji coba ini dilakukan dengan 15 peserta didik. Dalam tahap ini merupakan tahap akhir untuk mengetahui hasil akhir kelayakan dari media pembelajaran.

$$\text{Hasil Penghitungan} = \frac{1050}{1125} \times 100\% = 93\%$$

Berdasarkan hasil yang didapat dari perhitungan diatas. Uji coba kelompok besar mendapatkan hasil 93% . Apabila disesuaikan dengan tabel inteprestasi skor pada tabel I, maka diperoleh kualifikasi “sangat layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mahnun, O. N. (2012). *Media pembelajaran* (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran), 37(1).
- [2] Rosdiana. (2016). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, 4(1), 73–88. Retrieved from <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/khwarizmi>
- [3] Pujayanto. (2009). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Tik Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Dan Keaktifan*.
- [4] Busiri, M. (2015). *Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan adobe flash cs6 pada mata diklat rencana anggaran biaya (rab) di smk negeri 2 surabaya*. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 3, 81–91.
- [5] Sri rezeki. (2018). *Pemanfaatan adobe flash cs6 berbasis problem based learning pada materi fungsi komposisi dan fungsi*, 2, 856–864.
- [6] Priyanto, S., Pribadi, P., & Hamdi, A. (2014). *Game Edukasi “Matching Three” untuk Anak Usia Dini*. *Jurnal Telematika*, 32–51.
- [7] Priyadana, M. I. (2015). *Penerapan media berbasis adobe flash professional cs5 untuk meningkatkan (media application based on adobe flash cs5 professional to increase student learning outcomes in learning competence straight rack gear)*, 16(2), 96–100