

RANCANG BANGUN SOFTWARE TUTORIAL PENGENALAN SENI TARI TRADISIONAL

Endang Setyawati

Program Studi Sistem Informasi, STIKOM Yos Sudarso Purwokerto

Jl. SMP 5 Karangklesem, Purwokerto

Email : endangb17@gmail.com

Abstrak : Salah satu warisan budaya nenek moyang yang perlu dilestarikan adalah kesenian tari Tradisional. Tari tradisional merupakan seni Tari yang tumbuh dan berkembang pada suatu daerah tertentu dan dianut secara turun temurun oleh masyarakat, salah satu cara untuk melestarikannya yaitu dengan membangun media pembelajaran dengan judul *Software* Pengenalan seni tari tradisional untuk melestarikan kebudayaan Jawa Barat, dimana *software* ini menggunakan konsep *AI (Artificial Intellegence)* bidang *education*. Hasil Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan, untuk mengetahui seberapa besar perbandingan sebelum menggunakan *software* tutorial pengenalan seni tari tradisional dan sesudah menggunakan *software tutorial* pengenalan seni tari tradisional lebih mudah pembelajarannya untuk melestarikan nilai-nilai budaya Bangsa. Penelitian dilakukan dengan mengambil data hasil nilai dan waktu mengerjakan soal sebelum dan sesudah menggunakan *Software* tutorial pengenalan seni tari tradisional. Data yang berasal dari 50 responden yang merupakan siswa jurusan seni tari kemudian diteliti untuk melihat persebaran data tersebut. Kemudian pengerjaannya dimasukkan ke dalam aplikasi statistik *SPSS 12.0 For Windows* untuk dianalisis dengan menggunakan metode statistik Uji t sampel berpasangan (*Paired-Samples T Test*). Kesimpulan dari Hasil penelitian ini adalah *Software tutorial* mempermudah memperkenalkan tari tradisional sebagai media pembelajaran untuk melestarikan nilai-nilai budaya.

Kata Kunci : *software tutorial, Artificial Intellegence, education.*

Abstract : One of the cultural heritage of ancestors that need to be preserved is Traditional dance art. Traditional Dance is a Dance art that grows and develops in a certain area and is embraced by generations by the community, one way to preserve it is by building a learning media with the title of traditional recognition of Senorari Software to preserve the culture of West Java, where this software uses the concept of AI (Artificial Intellegence) field of education. The results of the study were conducted for 3 months, to find out how big the comparison before using the traditional dance art recognition tutorial software and after using the traditional senorari introduction tutorial software easier its learning to preserve the cultural values of the Nation. The research is done by taking the data of value and time to work on the problems before and after using the traditional dance recognition tutorial Software. Data from 50 respondents who are students majoring in dance art then researched to see the spread of the data. Then the process is incorporated into the *SPSS 12.0 For Windows* statistical application to be analyzed using the statistical method of Paired-Samples T Test. Conclusion The results of this research is Tutorial software to facilitate the introduction of traditional dance as learning media to preserve cultural values.

Keywords: *software tutorial, Artificial Intellegence, education.*

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebudayaan adalah hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat. Kesenian sebagai bagian dari kebudayaan merupakan hasil cipta karsa manusia yang diekspresikan dalam bentuk suatu karya baik seni lukis, tari, grafis, maupun musik. Seni sebagai salah satu hasil karya manusia, sering kali mempunyai nasib yang sama dengan manusia yang menciptakannya. Penelitian ini mengetengahkan tari etnis sunda diantara sekian etnis yang ada di Indonesia. Tari sunda dikhususkan pada rumpun tari jawa barat yang mengetengahkan tari wayang, tari topeng, tari keurseus, tari rakyat, tari kreasi baru.

Perkembangan tari daerah pada saat ini sangatlah menurun dibandingkan perkembangan tari modern yang banyak digemari oleh remaja menjadikan tari daerah banyak yang ditinggalkan. Umumnya generasi muda lebih tertarik dengan tarian moderen, Hal ini terkait dengan masuknya budaya barat, yang banyak membawakan bentuk tarian modern, Menghadapi kondisi yang demikian, maka peneliti mencoba membuat *software* tutorial untuk mengenalkan seni tari tradisional, kepada generasi muda, khususnya sekolah pendidikan jurusan seni tari tradisional dan masyarakat pada umumnya.

Dunia seni Tari di Indonesia kini menghadapi problem yang serius. Bukan terkait jumlah peminat, tetapi dengan masuknya kebudayaan asing dikalangan remaja kian menjamur, dan hanya beberapa saja yang masih bertahan dengan jumlah komunitas tari tradisional. Semestinya, dengan diakuinya tari Tradisional oleh Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan PBB (UNESCO) sebagai mahakarya dunia yang tak ternilai dalam seni tari pada 2011, Seni Budaya Tari Tradisional, dapat lebih berkembang di Tanah Air.

Peneliti berusaha membuat sebuah perangkat lunak (*software*) yang bersifat komunikatif dan dapat memperkenalkan rumpun tari jawa barat melalui video tari, ciri tari, sejarah tari, isi cerita tari, pencipta tari dan translit lagu agar generasi muda dan masyarakat dapat mengenal seni tari tradisional lebih mudah dipelajari, serta sebagai sarana sumber belajar untuk melestarikan nilai-nilai budaya bangsa.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui apakah Rancang Bangun *Software* tutorial pengenalan seni tari tradisional sebagai sarana belajar lebih mudah dipelajari, khususnya siswa selaku generasi muda, melalui sekolah pendidikan jurusan seni tari tradisional dan masyarakat pada umumnya, selain itu juga untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan *Software* tutorial pengenalan seni tari tradisional.

C. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yaitu memberikan motivasi belajar untuk lebih banyak mengenal seni tari tradisional guna melestarikan nilai-nilai budaya bangsa.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Rancang bangun merupakan kegiatan yang mengatur sesuatu dengan cara mengetahui sesuatu yang ada didalamnya (Dewanto, 2004). Rancang bangun juga menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada (Jogiyanto, 1993). Rancang bangun yang akan dibuat yaitu tentang tari, khususnya untuk rumpun tari tradisional jawa barat.

Rumpun merupakan subdivisi selaras yang dihasilkan oleh pembagian kelas atau divisi menurut satu ciri yang tunggal (dalam klasifikasi); misalnya, tari, puisi, drama, novel (Anonimous, 2007). Rumpun dapat juga dikatakan sebagai suatu kelompok. Penelitian ini mengambil tema dari rumpun tari jawa barat, dimana rumpun tersebut terdiri dari rumpun tari wayang, rumpun tari topeng, rumpun tari rakyat, rumpun tari keurseus dan rumpun tari kreasi baru.

Tari merupakan ungkapan rasa melalui gerak tubuh yang berkesinambungan dalam irama dan ruang tertentu (Rosala, 1999). Tari adalah gerakan badan yang berirama, biasanya diiringi dengan bunyi-bunyian seperti musik, gamelan (Dekdiknas,2003). Tari dapat dikatakan sebagai busana gerak yang menggunakan media tubuh. Penelitian ini digunakan untuk mempermudah belajar mengenal

senitari tradisional khususnya tari tradisional Jawa Barat bagi generasi muda khususnya jurusan seni tari yang ada.

Pengertian Tari ialah gerak tubuh yang dilakukan secara berirama di tempat dan waktu tertentu guna mengungkapkan perasaan, keperluan pergaulan, maksud, dan pikiran. Bunyi-bunyian pada saat menari yang disebut musik pengiring Tari mengatur gerakan penari serta dapat memperkuat maksud dari yang ingin disampaikan kepada penonton. Gerakan Tari sendiri berbeda dari gerakan yang dilakukan sehari-hari seperti berlari, berjalan, dan sebagainya. Dansa merupakan Tari yang berasal dari kebudayaan bangsa Barat yang dilakukan secara berpasangan pria-wanita dengan berpegangan tangan satu sama lain atau berpelukan sambil diiringi alunan musik. Pengertian Tari tradisional merupakan seni Tari yang tumbuh dan berkembang pada suatu daerah tertentu dan dianut secara turun temurun oleh masyarakat.

Pengenalan yaitu memberitahukan sesuatu supaya saling kenal atau memberikan sesuatu supaya mengerti (mengetahui) (Dekdiknas,2003). Rancang Bangun *Software tutorial* pengenalan seni tari tradisional dibuat untuk mempermudah mengenal rumpun tari Jawa Barat. Pembuatan rancang bangun *Software tutorial pengenalan* seni tari tradisional menggunakan konsep Artificial Intelligent.

Artificial Intelligent merupakan sub bidang pengetahuan komputer yang khusus ditujukan dalam membuat *software* dan *hardware* sepenuhnya bisa meniru beberapa fungsi otak manusia. Adanya pengetahuan dan kemampuan untuk menarik kesimpulan melalui pengalaman, komputer dapat disejajarkan sebagai alat bantu yang bisa digunakan secara praktis dalam memecahkan masalah dan pengambilan keputusan (Suparman, 1991). Rancang bangun yang dibuat memerlukan suatu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) untuk mendukung pembuatan *software* tersebut.

Perangkat keras atau *hardware* merupakan seluruh komponen peralatan yang membentuk suatu sistem komputer, dan peralatan lainnya yang memungkinkan komputer dapat melaksanakan tugasnya. *Software* itu sendiri merupakan seluruh perangkat sistem pengolahan data yang diluar dari peralatan komputernya sendiri,

dengan adanya *software* ini barulah komputer dapat digunakan (Longkutoy, 1998). *Software* yang diperlukan untuk pengolahan data yang berupa data base.

Sebuah *database* dibutuhkan untuk melakukan pengolahan data. *Database* akan dipilah-pilah kedalam berbagai tabel 2 dimensi. Setiap tabel terdiri atas lajur mendatar yang disebut dengan Baris Data (*Row* atau *Record*) dan lajur vertikal yang biasa disebut dengan kolom (*Column* atau *Field*). *Database* itu sendiri merupakan kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik. Basis data bukan hanya sekedar penyimpanan data secara elektronik (dengan bantuan komputer). Artinya, tidak semua bentuk penyimpanan data secara elektronik bias disebut dengan basis data. Kita dapat menyimpan dokumen berisi data dalam file teks atau file *spread sheet*, tapi tidak bisa disebut sebagai basis data karena didalamnya tidak ada pemilihan dan pengelompokkan data sesuai jenis atau fungsi data, sehingga akan menyulitkan pencarian data kelak (Fathansyah, 1999). Basis data untuk pengolahan data menggunakan DBMS (*Database Management System*).

DBMS (*Database Management System*) merupakan program *management database* yang dikontrol dan dikendalikan oleh bahasa pemrograman. *Microsoft Access* merupakan salah satu program manajemen *database* (DBMS) yang dibuat oleh *Microsoft*. *Microsoft Access* mempunyai banyak fasilitas untuk membuat *table*, *query*, *form*, *report*, *pages*, *modules*, dan *macro*. *Microsoft Access* menyediakan *driver* untuk dapat diakses oleh pengembang untuk membuat aplikasi program (Permana, 2000).

DBMS merupakan perantara bagi pemakai dengan *database* dalam disk. Cara berinteraksi atau berkomunikasi tersebut diatur dalam suatu bahasa khusus yang ditetapkan oleh perusahaan pembuat DBMS. Bahasa tersebut terdiri atas sejumlah perintah (*statement*) yang diformulasikan dan dapat dikenali atau diproses oleh DBMS untuk melakukan suatu aksi atau pekerjaan tertentu (Fathansyah, 1999). Sebuah bahasa *database* biasanya dapat dipilah kedalam 2 bentuk, yaitu *Data Definition Language* (DDL) yang merupakan struktur atau skema data yang menggambarkan atau mewakili desain *database* secara keseluruhan. Bahasa ini dapat dibuat tabel baru, membuat indeks, merubah tabel, menentukan struktur

penyimpanan tabel, dan sebagainya. Bentuk yang kedua adalah *Data Manipulation Language (DML)* yang merupakan bahasa *database* yang digunakan untuk melakukan manipulasi dan pengambilan data pada suatu *database*. Manipulasi data dapat berupa penyisipan atau penambahan data baru ke suatu *database*, penghapusan data dari suatu *database*, dan perubahan data di suatu *database*. Rancang bangun *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* menggunakan bahasa pemrograman *Microsoft Visual Basic 6.0*.

Microsoft Visual Basic 6.0 adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi Windows yang berbasis grafis (*GUI – Graphical User Interface*) dan memungkinkan para pengembang atau programmer untuk membuat aplikasi yang berbasis Windows dengan sangat mudah. *Visual Basic 6.0* merupakan *event-driven programming* (pemrograman terkendali kejadian) artinya program menunggu sampai adanya respon dari pemakai berupa event atau kejadian tertentu (tombol klik, menu dipilih). Event terdeteksi, maka kode yang berhubungan dengan *event* (prosedur) akan dijalankan (Kusumo, 2000). Rancang bangun ini menggunakan analisis data yang menggunakan SPSS.

SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) merupakan *Software* yang digunakan untuk membuat dan mendistribusikan informasi hasil pengolahan data statistik untuk berbagai pengambilan keputusan strategis (Santoso, 1999).

III. MATERI DAN METODE PENELITIAN

1. Materi Penelitian

1. Hardware

Hardware sebagai berikut Prosesor Intel Pentium III, Ram DDR 128 visipro pc 2100, VGA card 64 MB, Sound card on board, Hardisk 40 GB, CD ROM ASUS 52x, Cassing dengan power suppley 350 watt, Monitor 14” HYUNDAI, Keyboard Logitech, Mouse C-aser, *Printer Canon PIXMA iP1000*.

2. Software

Operating Sistem Windows XP dan dilengkapi dengan program aplikasi *Microsoft Office 2003, Adobe Photosop 7.0, Microsoft Office Access 2003, Microsoft visual basic 6.0, SPSS 12.0.*

3. Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif rasio.

2. Metode Penelitian

Metode pengembangan sistem yang digunakan untuk membuat Rancang Bangun *Software* tutorial pengenalan seni tradisional, menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan 7 (tujuh) tahapan, yaitu *Planning* (Perencanaan), *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Testing* (Pengujian), *Implementation* (Implementasi), dan *Maintenance* (Pemeliharaan) (Haag. et. al., 2004).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode Pengembangan Sistem menggunakan SDLC yaitu :

a. *Planning* (Perencanaan)

Tahap perencanaan ini, peneliti melakukan perencanaan penelitian dengan mengumpulkan data yang diperlukan untuk membuat *Software tutorial* pengenalan seni tari tradisional . Data yang dibutuhkan oleh peneliti yaitu berupa : pengumpulan data ciri tari, isi cerita tari, video tari, sejarah tari, pencipta tari dan translit lagu yang diambil dari Sekolah Tinggi Seni Indonesia Bandung, dengan user adalah siswa.

b. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis ini digunakan untuk analisis yaitu analisis pengguna (siswa, dosen, administrator). Analisis isi yaitu peneliti menganalisis ciri tari, video tari, sejarah tari, pencipta tari, isi cerita tari, translit lagu. Analisis teknis dan penggunaan *software* pembuat media, yaitu menggunakan *Microsoft visual basic 6.0*, database *Microsoft access*.

c. Design (Desain)

Membuat user interface aplikasi :

1. Menjalankan program visual basic
2. Aktifkan form
3. Mendesain menu dengan komponen yang mendukung aplikasi ini seperti common button. Desain form di visual basic yaitu login, menu, form rumpun, form cari, form input tari kreasi baru.



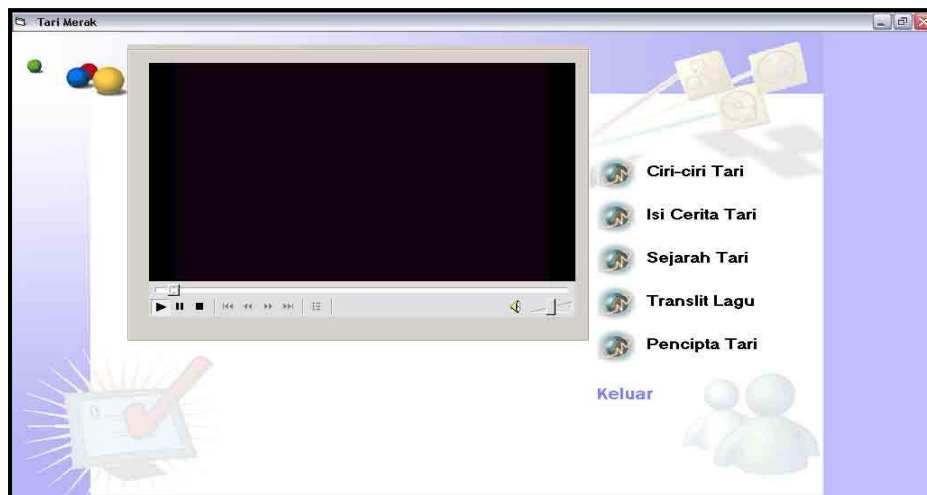
Gambar 1. Login

Layar login digunakan untuk membuka layar menu utama dengan memasukkan user name dan password, lalu klik tombol *login* untuk masuk menu utama atau klik *cancel* bila tidak akan masuk ke layar menu utama.



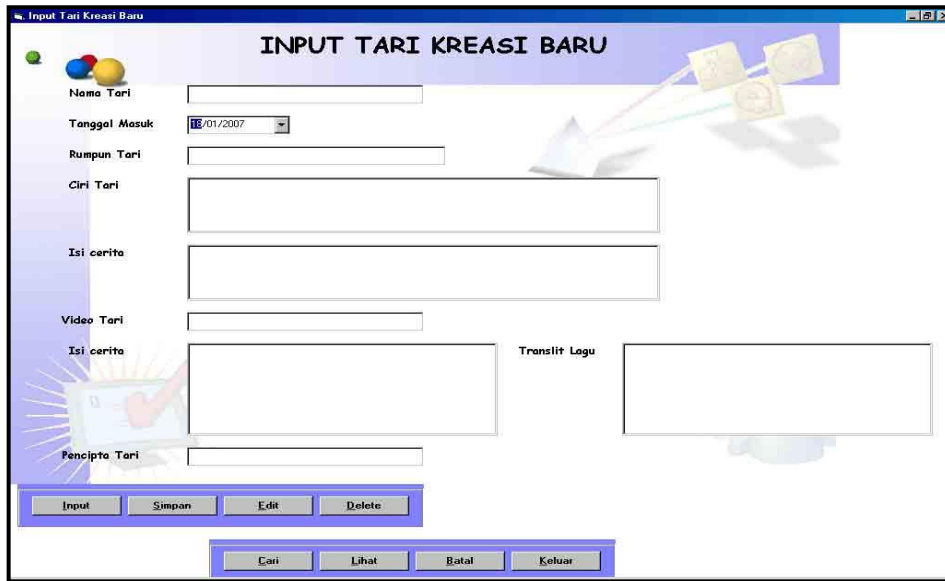
Gambar 2. Menu Rumpun Tari Jawa Barat

Apabila kita memasukan user name dan password dengan benar pada layar login, maka akan muncul layar Menu dari Rancang Bangun software tutorial pengenalan seni tari tradisional. Layar menu utama digunakan untuk menampilkan rumpun tari jawa barat, input tari kreasi baru, pencarian. Pilih rumpun tari jawa barat untuk mengetahui nama yaitu rumpun tari topeng (terdiri dari tari topeng panji, tari topeng pamindo, tari topeng tumenggung, tari topeng klana), rumpun tari wayang (terdiri dari tari gatotkaca, tari badaya, tari srikandi melawan mustakaweni), rumpun tari rakyat (terdiri dari tari lenyepan, tari gawil, tari kawitan), rumpun tari keurseus (terdiri dari tari gaplek, tari ketuk tilu), rumpun tari kreasi baru (terdiri dari tari jaipong, tari dewi, tari kupu-kupu, tari merak).



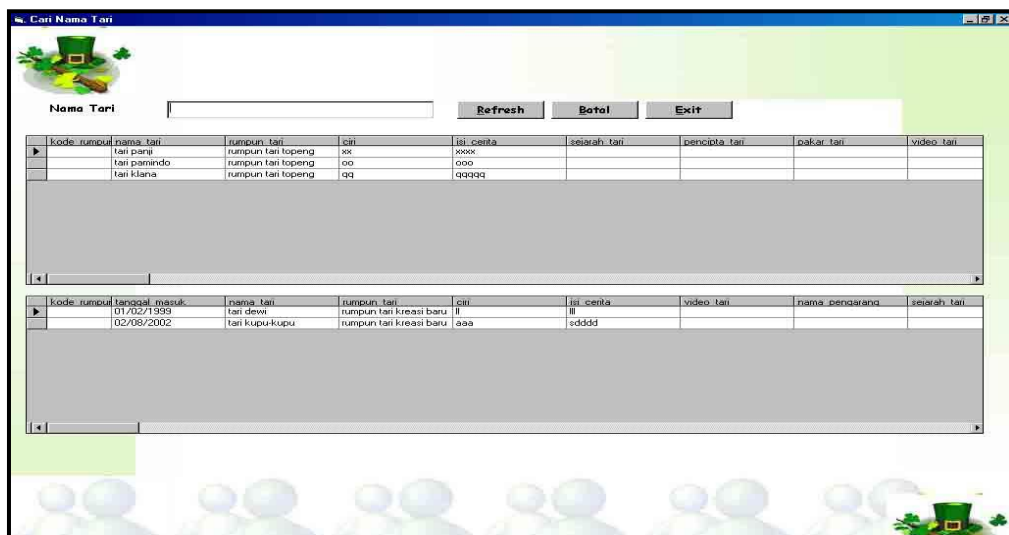
Gambar 3. Desain Rumpun

Layar rumpun terdiri dari ciri-ciri tari, isi cerita tari, sejarah tari, translit lagu, pencipta tari. Apabila kita ingin mengetahui ciri-ciri tari, isi cerita tari, sejarah tari, translit lagu, pencipta tari, maka tinggal tinggal klik tombol ciri-ciri tari, isi cerita tari, sejarah tari, translit lagu, pencipta tari.



Gambar 4. Input Tari Kreasi Baru

Layar input tari kreasi baru digunakan untuk memasukan tari kreasi yang baru untuk dimasukan dalam database dan dapat kita lihat dengan klik tombol lihat maka database akan terlihat dalam bentuk data grid.



Gambar 5. Pencarian seni tari tradisional khusus Jawa Barat

Layar cari digunakan untuk mencari rumpun tari jawa barat. Pencarian dilakukan dengan memasukan nama tari lalu enter, maka nama tari akan keluar dalam bentuk data grid.

Pembuatan kamus data

1. Menjalankan program Microsoft Access
2. Create table isi nama field dan tipe data.
3. Simpan table dengan nama Tbuser, Tbtari_kreasi, Tbrumpun, Tbtari.

Tabel 1. Kamus Data Tabel Tbuser

Tabel :			
Tbuser			
	Nama Field	Tipe data	Ukuran
	Nama_user	Text	50
	Password	Text	20

Kamus data tabel tbuser terdiri dari nama_user dan password.

Tabel 2. Kamus Data Tbtari_kreasi

Tabel :			
Tbtari_kreasi			
	Nama Field	Tipe data	Ukuran
	Kode_rumpun	Number	
	Tanggal_masuk	Date/Time	
	Nama_tari	Text	35
	rumpun	Text	35
	ciri	Memo	
	Isi_cerita	Memo	
	Sejarah	Memo	
	Video_tari	OLE Object	
	Pencipta_tari	Text	40
	Translit_lagu	Memo	

Kamus data tbtari_kreasi terdiri dari kode_rumpun, tanggal_masuk, nama_tari, rumpun, ciri, isi_cerita, sejarah, video_tari, pencipta_tari, translit_tari.

Tabel 3. Kamus Data Tbtari

Tabel :			
Tbtari			
	Nama Field	Tipe data	Ukuran
	Kode_rumpun	Number	
	Nama_tari	Text	35
	ciri	Memo	

	Isi_tari	Memo	
	Sejarah_tari	Memo	
	Video_tari	OLE Object	
	Pencipta_tari	Text	40
	Translit_lagu	Memo	

Kamus data tbtari terdiri dari kode_rumpun, nama_tari, ciri, isi_cerita, sejarah, video_tari, pencipta_tari, translit_tari.

Tabel 4. Kamus Data Tbrumpun

Tabel :			
Tbrumpun			
	Nama Field	Tipe data	Ukuran
	Kode	Number	
	Nama_rumpun	Text	40

Kamus data tbrumpun terdiri dari kode dan nama_rumpun.

d. Develop (Pembangunan)

Tahap pembangunan digunakan untuk membuat *software* berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Tahap ini dilakukan penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bahasa pemrograman.

DML yang ada dalam form input tari kreasi baru yaitu :

```

Input : Adodc1.Recordset.AddNew
        Adodc1.Recordset!tanggal_masuk = tgl
        Adodc1.Recordset!nama_tari = txtnama.Text
        Adodc1.Recordset!rumpun = txtrumpun.Text
        Adodc1.Recordset!ciri = txtciri.Text
        Adodc1.Recordset!lisi_cerita = txtisi.Text
        Adodc1.Recordset!vidio_tari = txtvidio.Text
        Adodc1.Recordset!sejarah_tari = txtsejarah.Text
        Adodc1.Recordset!pencipta_tari = txtpengarang.Text
        Adodc1.Recordset!translit_lagu= txtlagu.Text
        Adodc1.Recordset.Update
  
```

```
Edit : Adodc1.Recordset!tanggal_masuk = tgl
      Adodc1.Recordset!nama_tari = txtnama.Text
      Adodc1.Recordset!rumpun = txtrumpun.Text
      Adodc1.Recordset!ciri = txtciri.Text
      Adodc1.Recordset!lisi_cerita = txtisi.Text
      Adodc1.Recordset!vidio_tari = txtvidio.Text
      Adodc1.Recordset!sejarah_tari = txtsejarah.Text
      Adodc1.Recordset!pencipta_tari = txtpengarang.Text
      Adodc1.Recordset!translit_lagu= txtlagu.Text
      Adodc1.Recordset.Update

Hapus : Adodc1.Recordset.Delete
      Adodc1.Refresh

Cari : cari = InputBox(" Masukan Nama Tari yang dicari !")
      Adodc1.RecordSource = "select * from Tbtari_kreasi where
      nama_tari='" + cari + """
```

e. Testing (Pengujian)

Tahap pengujian ini, peneliti akan memperkenalkan *Software tutorial* pengenalan seni tari tradisional kepada siswa (user), agar siswa dapat mencoba menggunakan dan menjalankan *software* ini. Siswa akan menguji *software* dengan menjalankannya, serta mengevaluasi *software* ini untuk mengetahui kekurangan dan kesalahan yang perlu di perbaiki oleh peneliti.

f. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi ini, peneliti akan menerapkan *Software tutorial* pengenalan seni tari tradisional pada Sekolah Tinggi Seni Indonesia Bandung yang digunakan sebagai alat bantu siswa untuk mengenal rumpun tari jawa barat.

g. Maintenance (Pemeliharaan)

Tahap pemeliharaan ini, peneliti menerima evaluasi *software* yang berasal dari pengujian *software* yang dilakukan oleh siswa dengan mencoba dan menjalankan *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* .Peneliti akan memperbaiki kesalahan dan menyempurnakan kekurangan *software*

dengan mengubah listing program dan menambah kemampuan *software* sampai menghasilkan program yang dibutuhkan.

V. EVALUASI SISTEM

Tujuan melakukan evaluasi sistem yaitu untuk mengidentifikasi kekurangan dalam desain dan menyediakan kekurangan tersebut sehingga dapat memperbaiki desain.

a. Metode Evaluasi

Penelitian ini menggunakan teknik non eksperimen yaitu bukan percobaan. Metode survai yaitu mengadakan penelitian terhadap sebagian dari populasi atau mengadakan penelitian terhadap sampel responden. Peneliti akan menggunakan metode evaluasi pada saat melaksanakan penelitian. Penelitian yang akan dilaksanakan kita survai dahulu kepada siswa (komunitas sendra tari tradisional) dengan menggunakan daftar soal (pertanyaan) untuk mengetahui seberapa jauh siswa mengenal rumpun tari jawa barat. Peneliti akan mengetahui apakah siswa mengenal rumpun tari jawa barat dengan survai yang telah dilakukannya.

b. Populasi Yang Diamati

Populasi yaitu sekumpulan responden yang mengidentifikasi suatu fenomena. Penelitian yang akan dilaksanakan untuk membuat *Software tutorial* pengenalan seni tari tradisional mengambil populasi siswa baru jurusan seni tari pada Sekolah Tinggi Seni Indonesia Bandung. Penelitian ini mengambil populasi sebanyak sebanyak 50 responden. Peneliti akan mengamati populasi yang diambil dari siswa (komunitas sendra tari) dalam mengerjakan penelitiannya.

c. Sampel Responden

Sampel yaitu sebagai sekumpulan responden yang diambil atau diseleksi dari suatu populasi. Teknik yang digunakan untuk mengambil sampel dari populasi yaitu *Teknik Random Sampling*. *Teknik Random Sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana semua responden dalam populasi baik secara sendiri atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel (pengambilan sampel secara acak). Peneliti menggunakan sampel

responden dalam penelitiannya untuk mengamati hasil penelitian yang telah dikerjakannya.

d. Variabel

Variabel yang digunakan adalah nilai tes sebelum dan sesudah yang berupa angka, dan waktu pengerjaan yang berupa satuan detik yang akan diukur dengan menggunakan *stopwatch*.

e. Data

Data yang digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan data kuantitatif rasio. Data kuantitatif rasio yaitu data yang bersifat angka dan bisa dioperasikan secara matematika. Jumlah data yaitu 300 (yang berasal dari 50 responden x 2 (variabel) x 3 (pengujian)). Data yang diambil disebabkan adanya perbedaan nilai tes dan waktu pengerjaan sebelum dan sesudah menggunakan *Software tutorial* pengenalan seni tari tradisional . Nilai tes tertinggi yaitu 100, sedangkan yang terendah yaitu 0.

f. Alat Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan alat pengumpulan data yang berupa daftar soal (pertanyaan). Daftar soal (pertanyaan) yaitu suatu alat (*device*) dalam setiap kegiatan pengumpulan data baik kuantitatif maupun kualitatif dari elemen atau responden. Daftar soal (pertanyaan) digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk mengetahui seberapa jauh siswa dapat mengetahui pengetahuan tentang seni tari Tradisioanal Jawa Barat.

g. Pengumpulan Data

Data diambil dari hasil nilai tes sebelum dan sesudah menggunakan *Software tutorial* pengenalan seni tari tradisional . Hasil nilai tes digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa mengenal tentang rumpun tari jawa barat. Waktu pengerjaan tes dilakukan pada saat tes berlangsung menggunakan pengukuran dengan satuan menit. Isi tes diambil dari beberapa materi rumpun tari jawa barat yang ada dalam *software*, sedangkan waktu pengerjaan dilakukan langsung pada waktu tes.

h. Analisis Data

Data yang telah valid dan reliabelitas akan dimasukan kedalam tabel data nilai tes responden (lampiran 1) dan data waktu tes responden (lampiran 2).

Nilai rata-rata dari kedua variabel kelompok data yang berbeda akan dibandingkan untuk mendapatkan hipotesis diterima atau hipotesis ditolak. Hipotesis yang ada pada pengguna Software tutorial pengenalan seni tari tradisional adalah :

H_0 = Tidak ada kemudahan dalam belajar mengenal seni tari tradisional jawa barat sebelum dan sesudah menggunakan *Software tutorial* pengenalan seni tari tradisional .

H_1 = Ada kemudahan dalam belajar mengenal seni tari tradisional sebelum dan sesudah menggunakan *Software tutorial* pengenalan seni tari tradisional .

Secara statistik hipotesis tersebut dapat dinyatakan sebagai berikut :

$H_0 = \mu \text{ sebelum} = \mu \text{ sesudah}$

$H_1 = \mu \text{ sebelum} \neq \mu \text{ sesudah}$

Pengukuran pengetahuan pengguna akan dilakukan dengan menggunakan nilai tes sebelum dan sesudah menggunakan *Software tutorial* pengenalan seni tari tradisional . Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan metode uji t sample berpasangan (Paired-Sampel T-Test). Uji t sampel berpasangan (*Paired-Samples T Test*) digunakan untuk menguji sampel yang berpasangan, dua sampel yang berpasangan dapat diartikan sebagai subyek yang sama namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda. Uji *paired-sampel t-test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat kemudahan mengenal rumpun tari jawa barat sebelum dan sesudah menggunakan *Software tutorial* pengenalan seni tari tradisional .

Dasar pengambilan keputusan yang menyatakan H_0 diterima atau ditolak ialah jika Statistik Hitung (angka t output) < Statistik Tabel (tabel t), maka H_0 ditolak. Jika Statistik Hitung (angka t output) > Statistik Tabel (tabel t), maka H_0 diterima. Perbandingan t hitung dengan t tabel tersebut, maka terdapat tingkat signifikan (α) sebesar 5% (0,05). Jika menggunakan *Paired – Sample T Test*,

maka dapat diketahui nilai Probabilitasnya. Jika nilai probabilitas yang dihasilkan lebih besar dari nilai signifikan (0,05), maka H_0 diterima. Jika nilai probabilitas yang dihasilkan lebih kecil dari nilai signifikan (0,05), maka H_0 ditolak.

Tabel 5. Hasil dari item kinerja *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional*

		Frekuensi	Persen	Persen Validitas	Persen Kumulatif
Valid	Cukup Setuju	3	6,0	6,0	6,0
	Setuju	20	40,0	40,0	46,0
	Sangat Setuju	27	54,0	54,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Hasil dari item kinerja *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* dengan pertanyaan apakah anda setuju dengan kinerja *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* yang memiliki frekuensi cukup setuju 3 responden dengan 6,0 persen valid serta 6,0 persen kumulatif. Skor setuju memiliki 20 responden dengan 40,0 persen valid serta 46,0 persen kumulatif. Skor sangat setuju memiliki 27 responden dengan 54,0 persen valid serta 100,00 persen kumulatif.

Pembahasan

Hasil dari item deskriptif dapat diketahui dengan melihat tabel statistik deskriptif bahwa nilai rata-rata dari tiap variabel mempunyai angka di atas 4. Hasil dari item tabel frekuensi dapat diketahui persentase setuju dan sangat setuju lebih tinggi dibandingkan dengan persentase sangat tidak setuju, tidak setuju dan cukup setuju. Persentasi *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* memberikan kegunaan atau mengenai fungsi dalam mengenali rumpun tari Jawa Barat sebesar 84 %. Persentasi *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* memberikan keterangan dan penjelasan dalam mengenali translit lagu tari pada rumpun tari Jawa Barat sebesar 88 %. Persentasi *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* memberikan keterangan dan penjelasan dalam mengenali ciri tari pada rumpun tari Jawa Barat sebesar 96 %. Persentasi *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* memberikan keterangan dan penjelasan dalam mengenali isi cerita tari pada rumpun tari Jawa Barat sebesar 84 %. Persentasi *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* memberikan keterangan dan

penjelasan dalam mengenali sejarah tari pada rumpun tari Jawa Barat sebesar 92 %. Persentasi *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* memberikan keterangan dan penjelasan dalam mengenali rumpun tari Jawa Barat melalui *video* tari sebesar 84 %. Persentasi *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* memberikan kemudahan dalam mengenali rumpun tari Jawa Barat sebesar 92 %. Persentasi *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* memberikan kemudahan dalam mengenali ciri tari pada rumpun tari Jawa Barat sebesar 86 %. Persentasi *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* membantu dalam mengenali isi cerita tari rumpun tari Jawa Barat sebesar 78 %. Persentasi *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* membantu dalam mengenali rumpun tari Jawa Barat dalam bentuk *video* tari sebesar 96 %. Persentasi *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* membantu dalam mengenali sejarah tari rumpun tari Jawa Barat sebesar 84 %. Persentasi *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* membantu dalam mengenali translit lagu rumpun tari Jawa Barat sebesar 88 %. Persentasi *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* membantu biaya dalam membeli buku tentang rumpun tari Jawa Barat sebesar 88 %. Persentasi *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* membantu mengurangi waktu belajar tari Jawa Barat sebesar 88 %. Persentasi *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* mengurangi tenaga saudara dalam belajar tari Jawa Barat sebesar 86 %. Persentasi *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* ini digunakan sebagai sumber belajar sebesar 86 %. Persentasi kinerja *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* sebesar 94 %. Hasil dari item dapat disimpulkan bahwa *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* dapat dijadikan sebagai alternative belajar dan sebagai sumber belajar siswa Sekolah Tinggi Seni Indonesia Bandung. Data dapat dilihat pada lampiran 19 untuk hasil analisis kegunaan, lampiran 20 untuk hasil analisis kemudahan dipelajari, lampiran 21 untuk hasil analisis efisiensi, lampiran 22 untuk hasil analisis penerimaan pengguna.

VI. UJI KEMANFAATAN PRODUK

Uji kemanfaatan digunakan untuk mengetahui apakah *Software* tutorial pengenalan seni tari tradisional mempermudah siswa untuk mengenal rumpun tari jawa barat .

a. Metode Uji Kemanfaatan

Penelitian ini menggunakan metode survai dengan menggunakan alat bantu kuesioner. Metode survai yaitu mengadakan penelitian terhadap sebagian dari populasi atau mengadakan penelitian terhadap sampel. Kuesioner ialah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan yang akan ditanyakan kepada responden mengenai sesuatu masalah atau bidang yang akan diteliti. Peneliti akan menguji kemanfaatan dari hasil penelitian yang dilaksanakan dengan menyurvei kepada siswa baru. Metode survai dengan memberikan pertanyaan dalam bentuk kuesioner tentang *software* yang telah dibuat oleh peneliti.

b. Populasi Yang Diamati

Populasi yaitu sekumpulan responden yang mengidentifikasi suatu fenomena. Penelitian yang akan dilaksanakan untuk membuat *Software* tutorial pengenalan seni tari tradisional mengambil populasi siswa baru jurusan seni tari pada Sekolah Tinggi Seni Indonesia Bandung. Penelitian ini mengambil populasi sebanyak 50 responden. Populasi ini akan menjadi bahan survai oleh peneliti. Populasi siswa baru akan menjawab semua pertanyaan dalam kuesioner yang digunakan untuk menguji kemanfaatan *software* yang dibuat oleh peneliti.

c. Sampel Responden

Sampel yaitu sebagai sekumpulan responden yang diambil atau diseleksi dari suatu populasi. Teknik yang digunakan untuk mengambil sampel dari populasi yaitu *Teknik Random Sampling*. *Teknik Random Sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana semua individu dalam populasi baik secara sendiri atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel (pengambilan sampel secara acak). Sampel yang digunakan untuk menguji kemanfaatan *software* dalam survai penelitian yaitu dengan mengambil secara acak populasi dari siswa jurusan seni tari tradisional.

d. Variabel

Variabel yang digunakan adalah kemudahan yang menyatakan kemudahan pengguna untuk mengenal dan mempelajari rumpun tari jawa barat, kegunaan menyatakan kegunaan *Software* tutorial pengenalan seni tari tradisional untuk mempermudah mengenal rumpun tari jawa barat, penerimaan untuk menyatakan diterimanya *Software* tutorial pengenalan seni tari tradisional , tingkat pengenalan menyatakan pengenalan terhadap rumpun tari jawa barat yang semua variabel berupa angka.

e. Data

Data yang digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan skala ordinal. Skala ordinal yaitu angka yang menunjukkan posisi dalam suatu urutan dalam suatu seri (urutan nomor). Jumlah data yaitu 1500 (yang berasal dari 5 (skala) x 50 responden x 2 (variabel) x 3 (pengujian)).

f. Alat Uji Kemanfaatan

Penelitian ini menggunakan alat uji kemanfaatan yang berupa kuesioner. Kuesioner tersebut terdiri dari 23 pertanyaan mengenai *Software* tutorial yang telah dibuat. Kuesioner dibagikan kepada responden untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam kuesioner. Alat ini digunakan untuk mengetahui manfaat yang didapat setelah menggunakan *Software* tutorial pengenalan seni tari tradisional Jawa Barat.

g. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mengambil dari skala kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui apakah *Software tutorial* pengenalan seni tari tradisional mempermudah siswa jurusan seni tari untuk mengenal seni tari tradisional.

h. Uji Validitas dan Reliabelitas

Item pertanyaan pada kuesioner akan diuji dengan uji validitas dan reliabelitas. Data yang telah terkumpul kemudian diteliti apakah data tersebut sudah *valid* dan *reliabelitas*. Pengukuran validitas akan diketahui bila persebaran datanya distribusi normal dan tidak *missing value*. Pengukuran Reliabelitas

dilakukan dengan cara melakukan re-tes (tes ulang) yang sama dengan waktu yang berbeda, selain melakukan re-tes (tes ulang) dapat dilakukan dengan mengamati nilai *alpha* (koefisien reliabilitas) yang terdapat pada tabel hasil pengolahan *alpha cronbach* yang dikeluarkan oleh SPSS.

i. Analisis Data

Skala yang sudah dinyatakan valid dan reliabelitas, maka langkah selanjutnya akan dilakukan analisis data dengan menggunakan statistik deskriptif dan tabel frekuensi pada *SPSS 12.0*.

VII. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. *Rancang bangun Software* Pengenalan senitari tradisional Jawa Barat mempermudah dan efektif sebagai media pembelajaran .
2. *Rancang bangun Software* Pengenalan senitari tradisional Jawa Barat digunakan untuk melestarikan kebudayaan.

B. Saran

1. *Software tutorial pengenalan seni tari tradisional* dapat digunakan sebagai alternatif media belajar serta dapat diterapkan pada instansi pendidikan untuk memperkenalkan rumpun tari tradisional sebagai seni budaya bangsa.
2. Pengembangan ke depan diharapkan dapat berkesinambungan dari *Software* tutorial pengenalan seni tari tradisional ini, dapat ditingkatkan melalui sistem *mobile* berbasis *android* untuk meningkatkan kualitas dan manfaat lebih efektif.

VIII. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anonimous, 2007. *Library*. <http://www.pnri.go.id>, diakses 2 Februari 2007.
- [2] Dekdiknas., 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka, Jakarta.
- [3] Dewanto, N. 2004. *Kamus Kata Kerja Bahasa Indonesia*. CV. Y Ramana Widya. Bandung.

- [4] Fathansyah, 1999. *Basis Data*. Informatika Bandung, Bandung.
- [5] Haag, S., Cumming, M., Mccubbery, D.J., Pinsonneault, A., And R. Donovan. 2004. *Manajemen Information System For the Information Age*. 2nd Edition. ISBN : 0070911207. <http://www.mcgrawhill.ca/callege/haag>
- [6] Jogiyanto, H. M., 1993. *Analisis dan Desain*. Andi Offset, Yogyakarta.
- [7] Kusumo, S.A., 2000. *Microsoft Visual Basic 6.0*. PT.Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [8] Longkutoy, J., 1998. *Pengenalan Komputer*. PT.Mutiara Sumber Widya, Jakarta.
- [9] Permana, B., 2000. *Microsoft Access 2000*. P.T.Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [10] Rosala, 1999. *Bunga Rampai Tarian Khas Jawa Barat*. Humaniora Utama Press, Bandung.
- [11] Santoso, 1999. *SPSS (Statistical Product and Service Solutions)*. PT.Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [12] Suparman., 1991. *Mengenal Artificial Intelligent* , Andi Offset, Yogyakarta.