

MEDIA AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PROFESIONAL SENI TARI GURU SD

Dwi Anggraini, Hasnawati, Yusnia

Prodi PGSD FKIP Universitas Bengkulu, Indonesia

dwianggraini@unib.ac.id, hasnaapril21@gmail.com, yusnia@unib.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perlunya pengembangan Media *Augmented Reality* untuk meningkatkan kompetensi profesional guru sekolah dasar di kota Bengkulu dalam bidang Seni Tari. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei dengan menyebarkan kuesioner menggunakan *Google form*. Subyek penelitian adalah 75 orang guru sekolah dasar di Kota Bengkulu yang tidak memiliki latar belakang pendidikan seni tari. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *Augmented Reality* untuk meningkatkan kompetensi profesional guru sekolah dasar bidang seni tari mencapai persentase $\geq 90\%$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Augmented Reality* sangat dibutuhkan.

Kata Kunci: Media; *Augmented Reality*; Kompetensi Profesional Guru Sekolah Dasar; Tari;

Abstract

This study aims to determine the need for the development of Augmented Reality Media to improve the professional competence of elementary school teachers in the city of Bengkulu in the field of Dance. The research method used is the survey method by distributing questionnaires using the Google form. The research subjects were 75 elementary school teachers in Bengkulu City who did not have an academic background in dance. Data were analyzed descriptively quantitatively using the percentage formula. The results showed that the development of Augmented Reality media to increase the professional competence of elementary school teachers in the field of dance reached a percentage of $\geq 90\%$. Thus it can be concluded that the development of Augmented Reality media is needed.

Keywords: Media; *Augmented Reality*; Elementary Teacher Professional Competence; Dance;

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat. Dunia pendidikan dituntut untuk dapat menyikapi perkembangan tersebut. Pembelajaran berbasis teknologi sudah merambah pada proses pendidikan disetiap jenjang, termasuk di sekolah dasar. Untuk itu diperlukan guru yang profesional agar dapat mengimbangi kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman. Guru SD, sebagai guru kelas diharuskan untuk menguasai semua bidang ilmu yang diajarkan dijenjang sekolah dasar, kecuali olahraga dan pendidikan Agama. Penggunaan teknologi dan peningkatan mutu pendidikan menuntut guru untuk meningkatkan kompetensinya karena guru merupakan komponen utama yang dapat mewujudkan tujuan pendidikan untuk menjawab tantangan revolusi industry 5.0 (Sari & Rahyasih, 2021).

Sebagai agen perubahan, guru memiliki beragam cara untuk meningkatkan kompetensi profesional tersebut agar dapat mewujudkan tuntutan kurikulum yang berlaku. Untuk itu, guru berkewajiban menguasai disiplin ilmu dari berbagai konteks dan peka terhadap kebutuhan peserta didik sesuai dengan tuntutan kurikulum. Sebagaimana tertuang dalam UU RI Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dan UU RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 39.

Guru yang profesional yaitu guru mampu menjalankan tugas keprofesiannya (Saud, 2013). Menurut Usman (2013) kompetensi profesional meliputi aspek-aspek antara lain menguasai landasan pendidikan dan bahan ajar, mampu menyusun dan melaksanakan program pembelajaran, serta melakukan penilaian hasil dan proses pembelajaran. Di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 16 tahun 2007 dijelaskan bahwa salah satu aspek kompetensi profesional yang harus dimiliki oleh guru adalah menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu. Penerapan kurikulum dalam kegiatan pembelajaran tergantung pada inisiatif guru (Danim, 2010). Dengan demikian, penguasaan guru terhadap materi mata pelajaran sangat berpengaruh pada ketercapaian tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai peserta didik.

Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa sebagai guru kelas guru SD sudah selayaknya menguasai semua bidang ilmu yang terkait dengan pembelajaran di SD, termasuk bidang seni tari. Seni tari merupakan salah satu cabang seni yang wajib diajarkan di SD. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa guru kelas cenderung melewatkan materi seni tari dalam pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan kompetensi yang mereka miliki dalam bidang seni tari belum cukup memadai karena tidak memenuhi kualifikasi akademik dan standar kompetensi di bidang seni tari (Restian, 2016).

Peningkatan kompetensi guru SD di bidang seni tari dapat diupayakan dari berbagai bidang seperti menerapkan *Collaborative Study Group (CSG)* (Utami Lanjar, 2015), melalui inovasi pembelajaran (Kristiawan & Rahmat, 2018), dan melalui pelatihan Penelitian

Tindakan Kelas (Fitria et al., 2019). Nirwana dkk (2015) mengungkapkan bahwa salah satu kebijakan kepala sekolah dengan memberikan izin untuk melanjutkan pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kompetensi profesional guru. Selain itu, upaya peningkatan kompetensi guru SD dengan menerapkan lesson study dalam pengembangan bahan pembelajaran berbasis potensi lokal telah dilakukan (Rokhmaniyah, 2015), serta menerapkan model pelatihan tari (Budiman et al., 2020).

Selain hal-hal tersebut, upaya peningkatan kompetensi profesional guru kelas di bidang seni tari perlu dikaitkan dengan tuntutan perkembangan teknologi yang saat ini sedang populer yaitu *augmented reality (AR)*. *AR* merupakan teknologi yang menyatukan dunia nyata dan virtual, yang lebih berisi objek nyata dibandingkan dengan objek visual. Pada media ini terdapat teks, animasi, model tiga dimensi dan juga video yang membuat pengguna merasakan obyek virtual tersebut berada di lingkungannya dengan cara memindai marker (Klopfer, 2008). Pemanfaatan teknologi *AR* saat ini merupakan tawaran baru dalam dunia pendidikan seiring dengan meningkatnya popularitas telepon genggam secara global. Berbagai penelitian tentang *AR* di bidang seni tari telah dilakukan yaitu pengembangan *extended play* yang dimainkan di atas piringan hitam dengan cara melacak label tengah piringan hitam (Knowlton, 2020). pengembangan aplikasi prototipe *Augmented Reality* mobile untuk membantu proses pembelajaran tari rakyat. Hasil eksperimen menunjukkan bahwa aplikasi *AR* tersebut berpotensi digunakan dalam proses pembelajaran (Kico & Liarokapis, 2020). Selanjutnya mengembangkan buku yang berisikan informasi dan gambar yang berkaitan dengan gerak dasar tari Bali dan *AR* berbasis android digunakan untuk menampilkan objek penari dengan posisi dan gerakan dasar tari Bali dalam bentuk 3D, dilengkapi dengan narasi mengenai gerakan yang ditampilkan (Ardipa et al., 2013). Oleh sebab itu, dapat dilihat bahwa selain untuk siswa *AR* dirasa dapat juga dikembangkan menjadi media bagi guru kelas dalam meningkatkan kompetensi profesional di bidang seni tari, dan hal ini belum pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah melakukan analisis kebutuhan pengembangan media berbasis *AR* untuk meningkatkan kompetensi profesional guru SD Kota Bengkulu di bidang seni tari. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam memberikan masukan dalam pengembangan media berbasis *AR* yang sesuai dengan kebutuhan guru SD di lapangan, sehingga hasil pengembangan dapat bermanfaat bagi guru-guru di Indonesia.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian survey. Hal ini dilakukan untuk mengumpulkan data serta menghimpun informasi penting tentang populasi (Sukmadinata, 2010). Sugiono (2018) mengungkapkan bahwa metode survey merupakan

metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi di masa lalu atau saat ini, mengenai pendapat, keyakinan, karakteristik serta hubungan variable dan untuk menguji hipotesis tentang variable sosiologi dan psikologis dari sampel pada populasi tertentu. Dalam penelitian ini survei digunakan untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan pengembangan media Augmented Reality untuk meningkatkan kompetensi profesional guru dalam bidang seni tari.

Langkah-langkah dalam penelitian survey menurut McMillan & Schumacher (Sukmadinata, 2010: 88) adalah 1) Merumuskan tujuan penelitian, 2) memilih sumber dan populasi target, 3) pemilihan teknik dan pengembangan instrumen pengumpulan data, 4) menyusun petunjuk pengisian instrumen, 5) penentuan sampel, 6) pengumpulan alamat, 7) uji coba, 8) tidak lengkap dan tidak mengembalikan (instrumen yang telah/belum diisi), 9) tindak lanjut.

Populasi merupakan keseluruhan elemen yang dijadikan wilayah generalisasi (Sugiono, 2018). Elemen yang dimaksud adalah keseluruhan subyek yang diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Populasi terdiri dari obyek dan subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti yang dipelajari dan disimpulkan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru SD kota Bengkulu yang tidak memiliki latar belakang akademik seni tari.

Pengambilan sampel dilakukan dengan mempertimbangkan jumlah populasi yang jumlahnya sangat besar. Hal ini mengakibatkan penelitian tidak memungkinkan untuk dilakukan pada seluruh populasi, sehingga perwakilan populasi. Sampel yang baik yaitu 30-500 sampel (Sugiono, 2008). Dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah 75 sampel dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *accidental sampling*. *Accidental sampling* merupakan teknik penarikan sampel berdasarkan kebetulan (Sugiono, 2016). Dikarenakan data penelitian didapatkan dengan menggunakan angket yang disebar secara online menggunakan Google form, maka sampel penelitian ini adalah siapa saja guru SD yang tidak memiliki latar belakang akademik seni tari yang dapat mengisi angket google form dapat dijadikan sumber data.

Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data angket kebutuhan. Data angket ini dianalisis dengan menggunakan rumus persentase (Akbar dan Sriwiyana, 2011:208) sebagai berikut.

$$V = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

TSEV = Total Skor Empirik

S-max = Skor maksimal yang diharapkan

Data hasil persentase lalu ditafsirkan menjadi data kualitatif dengan menggunakan kriteria seperti pada table berikut ini.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

Peresentase	Kualifikasi
80% - 100%	Sangat dibutuhkan
60% - 79%	Cukup dibutuhkan
50% - 59%	Kurang dibutuhkan
< 49%	Tidak dibutuhkan

(Diadaptasi dari Akbar dan Sriwiyana, 2011:207)

HASIL DAN DISKUSI

Dunia pendidikan saat ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi. Untuk menghadapi siswa yang saat ini berhadapan dengan era pasar global 5.0 dengan perkembangan internet yang pesat, maka guru dituntut mengikuti perkembangan agar tidak hanyut oleh zaman. Augmented Reality (AR) merupakan salah satu yang saat inimenjadi tren di dalam dunia pendidikan. AR dapat juga digunakan tidak hanya oleh siswa tetapi juga guru, khususnya untuk meningkatkan kompetensi profesionalnya di bidang seni tari.

Penelitian ini merupakan metode penelitian survey yang dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai kebutuhan pengembangan media berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan kompetensi profesional guru SD Kota Bengkulu di bidang seni tari. Survey dilakukan kepada 75 guru SD Kota Bengkulu dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *accidental sampling*.

Berdasarkan angket yang disebarakan, dapat dilihat bahwa lebih dari 50% guru tidak menguasai pembelajaran seni tari terutama pada materi gerak menggunakan level (70,7%), salah satu penyebabnya adalah latar belakang pendidikan guru tersebut adalah guru kelas (PGSD/PGMI), guru bidang studi (Pendidikan Agama Islam, Bahasa Indonesia, Matematika). Oleh sebab itu, penyampaian materi terhambat meskipun 65,3% mengatakan selalu mengajarkan materi seni tari. Hal ini menyebabkan tujuan pembelajaran tari belum tercapai secara optimal seperti yang diharapkan sebagaimana dalam Permendikbu Nomor 37 tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar bahwa mata pelajaran seni merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa SD.

Suatu keharusan bagi guru SD untuk meningkatkan kompetensi profesional. Seperti yang disampaikan oleh Bafadal (2014) bahwa kompetensi profesional adalah kemampuan menguasai materi pembelajaran secara luas dan mendalam. Sehingga jika guru dapat

menguasai materi guru dapat menjalankan tugasnya dan disebut sebagai guru profesional (Saud, 2013). Karena bagaimanapun penerapan kurikulum dalam kegiatan pembelajaran tergantung pada inisiatif guru (Danim, 2010).

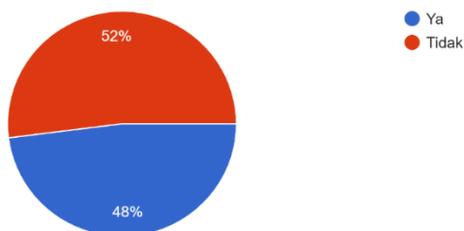
Untuk itu berdasarkan hasil analisis angket, guru berpendapat bahwa peningkatan kompetensi profesional di bidang seni tari itu sangat dibutuhkan (100%), terutama dengan menggunakan aplikasi media belajar bagi guru (96%), dan berbasis android yang dirasa lebih efektif dalam memahami materi seni tari (90,7%) serta inovatif (98,7%). Hal ini sejalan dengan Sari dan Rahyasih (2021) bahwa penggunaan teknologi dan peningkatan mutu pendidikan menuntut guru untuk meningkatkan kompetensinya karena guru merupakan komponen utama yang dapat mewujudkan tujuan pendidikan untuk menjawab tantangan revolusi industry 5.0.

Augmented Reality merupakan teknologi yang mengkombinasikan kemampuan manusia baik suara, peraba dan lain-lain dengan menggunakan objek virtual untuk memfasilitasi interaksi dunia-nyata dan persepsi otentik pengguna (Listiani et al., 2019). Berdasarkan hasil analisis angket dapat dilihat bahwa 96% sampel berpendapat bahwa media yang dapat memproyeksikan materi seni tari menjadi lebih hidup agar mudah dipahami oleh guru. *Augmented Reality (AR)* berdasarkan sistem memenuhi tiga kriteria dasar antara lain kombinasi nyata dan virtual, interaksi secara real time serta pendaftaran 3D virtual dan objek nyata (Nincarean et al., 2013). Lebih lanjut dijelaskan bahwa AR terdiri dari fitur-fitur yang membuat informasi nyata dan yang dihasilkan computer disatukan dalam dunia fisik, interaktif secara real time dan menampilkan objek virtual secara instrinsik selaras dengan orientasi dunia nyata (Nincarean et al., 2013).

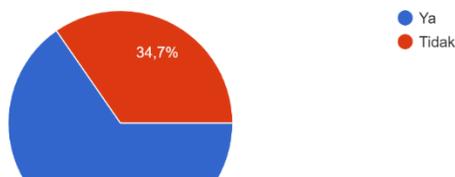
Berdasarkan angket yang disebarakan yang terdiri dari 10 pertanyaan maka dapat digambarkan pada diagram berikut.

1. Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Bidang Seni Tari Di SD Kota Bengkulu.

Apakah anda menguasai materi seni tari yang diajarkan pada siswa?
75 jawaban



Apakah anda selalu mengajarkan materi seni tari pada pembelajaran Tematik?
75 jawaban



Gambar 1. Diagram Aspek Pelaksanaan Pembelajaran SBdP

Walaupun lebih dari 50% mengatakan tidak pernah melewatkan mengajarkan pembelajaran seni tari, namun jawaban singkat mengenai alasan tidak mengajarkan seni tari rata-rata dijawab karena tidak memahami materi. Berikut ini rincian jawabannya.

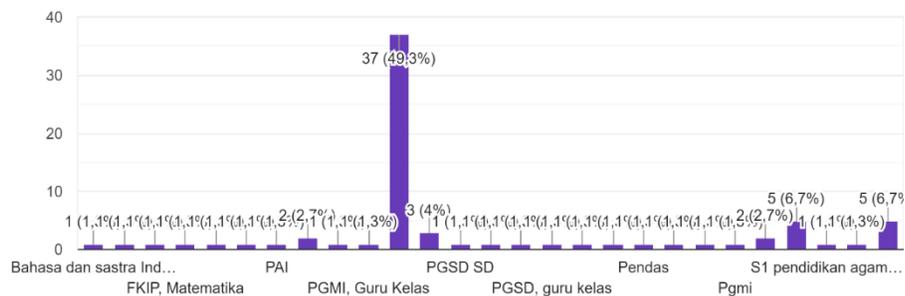
Tabel 2. Alasan Melewatkan Pembelajaran Seni Tari

No	Alasan	Jumlah
1	Tidak ada kendala	5
2	Waktu	6
3	Tidak menguasai materi	57
4	Siswa tidak dapat menghafal gerak	3
5	Sarana dan prasarana	4

2. Latar Belakang/karakteristik pengguna

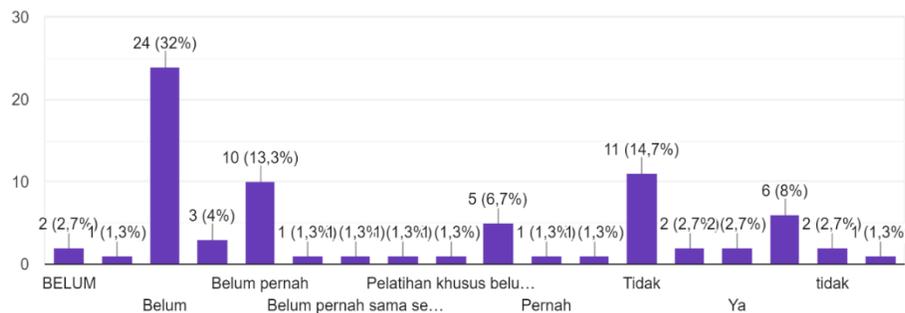
Latar Belakang Pendidikan (contoh: PGSD, Seni Tari)

75 jawaban



Apakah anda pernah mengikuti Pelatihan Seni Tari?

75 jawaban

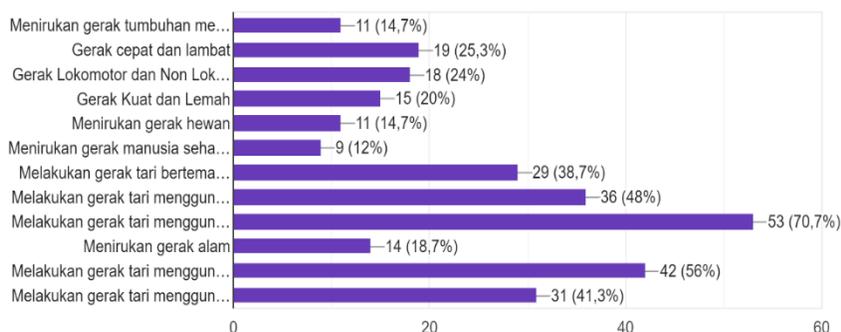


Gambar 2. Histogram Aspek Latar Belakang Pengguna

3. Materi yang sulit dipahami

Sebagai guru, Materi seni tari apa yang menurut anda sulit untuk dipahami ?

75 jawaban

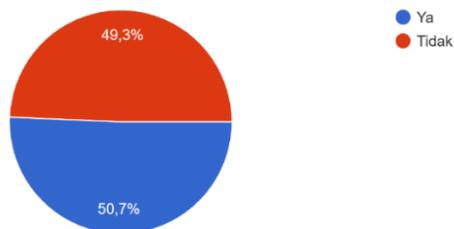


Gambar 3 Histogram Aspek Materi yang Sulit Dipahami

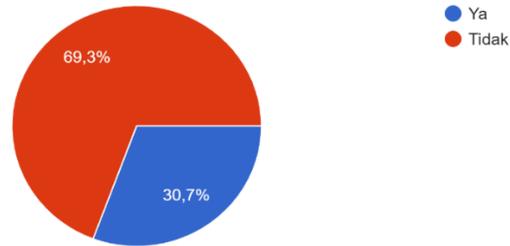
4. Kebutuhan Penggunaan Media Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Di Bidang Seni Tari.

Apakah anda menemukan media yang dapat membantu meningkatkan kompetensi profesional di bidang seni tari?

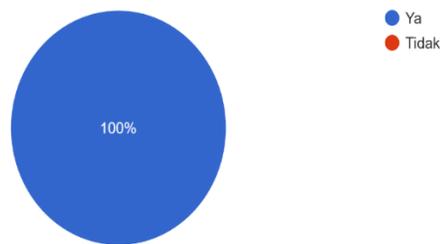
75 jawaban



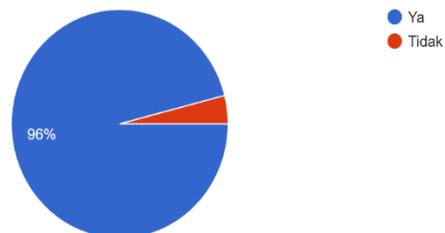
Apakah anda mengetahui Augmented Reality?
75 jawaban



Apakah anda membutuhkan media atau aplikasi yang dapat membantu anda dalam memahami materi seni tari?
75 jawaban

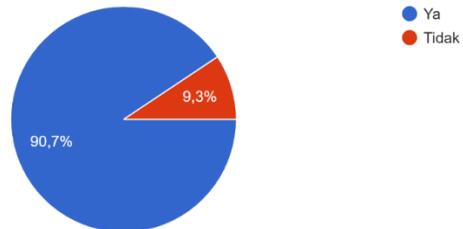


Dalam pembelajaran Abad 21, apakah anda merasa bahwa seorang guru harus mengembangkan kompetensi profesional dengan cara menggunakan aplikasi sebagai media belajar bagi guru?
75 jawaban



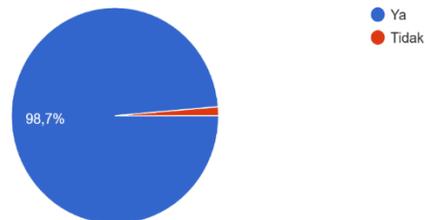
Apakah menurut anda penggunaan media berbasis android lebih efektif dan efisien dalam memahami materi seni tari?

75 jawaban



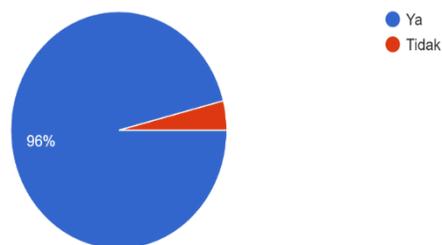
Apakah guru memerlukan media inovatif untuk membantu meningkatkan kompetensi profesional di bidang seni tari?

75 jawaban



Menurut anda, apakah diperlukan media yang dapat memproyeksikan materi seni tari menjadi lebih hidup agar mudah dipahami oleh guru? Misalnya, d...nya? (Contoh proyeksi dapat dilihat pada gambar)

75 jawaban



Gambar 5. Diagram Aspek Kebutuhan Media Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Di Bidang Seni Tari

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kebutuhan guru SD untuk meningkatkan kompetensi profesional di bidang seni tari menggunakan aplikasi *Augmented Reality* sangat dibutuhkan. Hal ini terlihat dari lebih dari 50% guru berpendapat bahwa perlu adanya media yang dapat memproyeksikan materi seni tari menjadi lebih hidup (*real time*) agar mudah dipahami.

Kebutuhan guru akan meningkatkan kompetensi profesional di bidang seni tari menggunakan aplikasi yang *real time* menjadi hal yang mendesak. Dengan demikian, disarankan lebih lanjut dapat dikembangkan media *Augmented Reality* agar dapat membantu kebutuhan guru dalam menguasai materi seni tari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Bengkulu melalui pelaksana kegiatan yaitu Unit Penerbitan FKIP Universitas Bengkulu yang telah memberikan bantuan moril dan materil sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik. Terima kasih juga diucapkan kepada mahasiswa Prodi PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu serta guru-guru SD se- Kota Bengkulu yang telah menjadi subyek penelitian ini.

REFERENSI

- Abi H., M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Akbar, S & H. Sriwiyana. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Cipta Media
- Andinagraha, R. (2018). *Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Gerak Dasar Seni Tari Merak* (Doctoral Dissertation, Universitas Siliwangi).
- Maswan dan Muslimin (2017: 355)
- Ardipa, G. S., Crisnapati, P. N., Sunarya, I. M. G., & Kesiman, M. W. A. (2013). Augmented reality book - Aurasma. *Karmapati*, 2(6), 27–33.
<https://www.youtube.com/watch?v=d3emxu9Y-eQ>
- Budiman, A., Sabaria, R., & Purnomo, P. (2020). Model Pelatihan Tari: Penguatan Kompetensi Pedagogik & Profesionalisme Guru. *Panggung*, 30(4), 532–548.
- Fitria, H., Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2019). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru

- Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas. *Abdimas Unwahas*, 4(1), 14–25.
- Kico, I., & Liarokapis, F. (2020). Investigating the learning process of folk dances using mobile augmented reality. *Applied Sciences (Switzerland)*, 10(2).
- Knowlton, C. (2020). Extended Play: Augmented Reality Dance for Vinyl Records. *ACM International Conference Proceeding Series*, 1–2.
- Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2018). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 373–390.
- Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Pneumatik Di Smk. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 136–144.
- Listiani, W., Rustiyanti, S., Sari, F. D., & Peradantha, I. S. (2019). Augmented Reality Pasua Pa Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Seni Pertunjukan 4.0. *Panggung*, 29(3).
- Nincarean, D., Alia, M. B., Halim, N. D. A., & Rahman, M. H. A. (2013). Mobile Augmented Reality: The Potential for Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 657–664.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 16 tahun 2007
- Peraturan Pemerintah RI nomor 19 tahun 2005 pasal 28 ayat 3 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2018 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. KEMENAG RI.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. UIN Sumatera Utara.
- Rokhmaniyah. (2015). Lesson Study Pengembangan Bahan Pembelajaran Kompetensi Profesional Guru Sd Di Kabupaten Kebumen. *Premiere Educandum*, 2, 162–173.
- Sanaky, H, A. H. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sari, D. W., & Rahyasih, Y. (2021). *Teachers as Human Resources in Educational Organization of Transitional Societies , Indonesia*. 526(Icream 2020), 296–298.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung.
- Sukmadinata, N., S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Utami Lanjar. (2015). *Pengembangan Kompetensi Profesional Guru Melalui Collaborative Study Group (Csg)*. November, 86–95.

Undang-undang RI Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen
Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional