ISSN: 2614-6754 (print)
ISSN: 2614-3097(online)

Halaman 62-67
Volume 8 Nomor 1 Tahun 2024

Pengaruh *Magic Card Augmented Reality* terhadap Keterampilan Gerak Dasar Tari Siswa Kelas VII di SMP Citra Islami Kabupaten Tangerang

Yuni Fariha [1], Alis Triena Permanasari [2], Dadang Dwi Septiyan[3]

[1,2,3] Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

e-mail: yunifarihaa16@gmail.com[1], Triena@untirta.ac.id[2], dadankbrain@gmail.com[3]

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tuntutan guru untuk dapat menggunakan media berbasis teknologi, adanya media *Magic Card Augmented Reality* yang dimanfaatkan dalam media pembelajaran seni tari, seorang guru harus mampu memanfaatkan teknologi sebagai media supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal tersebut berpengaruh pula pada kemampuan siswa dalam keterampilan gerak dasar tari. Tujuan penelitian ini guna mengetahui proses pembelajaran menggunakan *Magic Card Augmented Reality* serta pengaruh terhadap keterampilan gerak siswa mengenai materi gerak dasar tari. Metode penelitian yang dipergunakan yaitu *mix method* dengan desain *nonequivalent control group design* berfokus pada pengumpulan, penganalisisan, dan pencampuran data kuantitatif dan kualitatif dalam suatu penelitian tunggal atau lanjutan. Hasil penelitian didapati bahwa seluruh instrumen soal dan penilaian sudah tervalidasi dengan tujuan penelitian, dilakukannya pretest pada kelas kontrol dan eksperimen, tindakan pada kelas eksperimen sebanyak dua kali, dan posttest pada kelas kontrol dan eksperimen. nilai rata-rata *pretest* keterampilan gerak dasar tari pada kelas eksperimen 71 dan nilai rata rata kelas kontrol 70. Pada pelaksanaan *postest* nilai rata-rata kelas eksperimen 86,5 dan nilai rata-rata pada kelas kontrol 84. Kemudian untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *MCAR* dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji t dua sampel, maka didapati hasil t_{hitung} sebesar 2,4 dan t_{tabel} sebesar 1,7 dengan taraf signifikasi 5%. Dengan demikian, t_{hitung}= 2,4 > t_{tabel}= 1,7, maka disimpulkan bahwa penggunaan *MCAR* berpengaruh terhadap keterampilan gerak tari, sehingga dapat dinyatakan bahwa H_1 diterima.

Kata kunci: *Keterampilan Gerak Dasar Tari, Media Pembelajaran, Magic Card Augmented Reality*

Abstract

This research is motivated by teachers' demands to be able to use technology-based media, the Magic Card Augmented Reality media which is used in dance learning media, a teacher must be able to use technology as a medium so that learning objectives can be achieved. This also affects students' abilities in basic dance movement skills. The aim of this research is to determine the learning process using Magic Card Augmented Reality and the effect on students' movement skills regarding basic dance movement material. The research method used is a mix method with a nonequivalent control group design that focuses on collecting, analyzing and mixing quantitative and qualitative data in a single or follow-up study. The results of the research found that all question and assessment instruments had been validated with research objectives, pretests were carried out in the control and experimental classes, actions were carried out in the experimental class twice, and posttests were carried out in the control and experimental classes. The average pretest score for basic dance movement skills in the experimental class was 71 and the average score in the control class

was 70. During the posttest the average score in the experimental class was 86.5 and the average score in the control class was 84. Then to find out the effect of using MCAR Hypothesis testing was carried out using a two-sample t test, the t_count result was 2.4 and t_table was 1.7 with a significance level of 5%. Thus, t_count= 2.4 > t_table= 1.7, it is concluded that the use of MCAR has an effect on dance movement skills, so it can be stated that H_(1) is accepted

Keywords : *Motoric, Leraning Media, Magic Card Augmanted Reality, Applications*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran sebagai sarana fisik yang diterapkan guna membantu proses pembelajaran, menghubungkan segala aspek yang diperlukan dalam aktivitas pembelajaran. Dalam perspektif pendidikan, media merupakan instrumen yang cukup strategis pada keberhasilan belajar yang membuat dinamika pembelajaran juga semakin menarik untuk siswa. Penggunaan teknologi dalam sebuah pembelajaran juga mempunyai harapan bisa meningkatkan keterampilan maupun pengetahuan siswa dalam bidang apapun termasuk seni tari.

Keberhasilan suatu media yang menunjang pembelajaran didukung dengan kreatifitas dan kemampuan guru dalam membawa dinamika pembelajaran. Media pembelajaran juga didorong kemajuannya berdasarkan teknologi yang mampu memberikan upaya pemanfaatan hasil teknologi pada proses pembelajaran. [1] Media pembelajaran merupakan alat fisik yang menunjang segala bentuk kegiatan pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan pada orang yang memanfaatkannya .

Aplikasi *Magic card augmented reality* ialah gabungan antara kartu biasa yang sudah dilengkapi dengan marker sejenis *Quick Response Code* (QRC). Kartu ini seolah-olah dapat membuat benda yang biasa menjadi nyata atau dalam bentuk Tiga Dimensi (3D) [2]. Alat yang digunakan untuk menampilkan hasilnya dengan menggunakan teknologi yang berkembang dimasa kini yakni *Augmented Reality*. Adanya perkembangan teknologi *Augmented Reality* pada proses pembelajaran seni tari di sekolah diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar tari.

Skala penggunaan *smartphone* yang tinggi pada siswa di sekolah ini, juga menjadi faktor penyebab kurangnya keterampilan gerak siswa pada kelas VII A di SMP Citra Islami. Hal ini menjadikan usaha kolaborasi peneliti dan guru seni budaya di SMP ini membuat kami memiliki tujuan yang sama yaitu memberikan siswa pengalaman untuk mempelajari gerak dasar tari dengan memberikan stimulus pada siswa menggunakan media pembelajaran *Magic card augmented reality*.

Berdasarkan kondisi di atas mengenai kurangnya keterampilan psikomotorik siswa akan pembelajaran seni tari, media pembelajaran dibutuhkan sebagai salah satu solusi. Sebagaimana stimulus diperlukan untuk memberikan tindakan kepada siswa kelas VII di SMP Citra Islami. Hal ini menjadi pertimbangan dalam kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan siswa, sehingga peneliti tertarik untuk menerapkan *media magic card augmented reality* terhadap keterampilan siswa, dengan judul “Pegaruh *Magic card augmented reality* Terhadap Keterampilan Gerak Dasar Tari Pada Siswa Kelas VII di SMP Citra Islami Kabupaten Tangerang”.

KAJIAN TEORI

Teori behavioristik, belajar dipahami sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang diamati yang berlangsung lama karena adanya pengalaman dan lingkungan. Sistem perilaku dikembangkan melalui eksperimen, baik pada manusia maupun hewan.

Belajar terjadi melalui interaksi antara stimulus serta respon [3]. Perubahan perilaku individu memperlihatkan ia telah mempelajari suatu hal. Teori ini menekankan pentingnya pengorganisasian stimulus serta respons (umpan balik) dalam belajar. Guru memberikan stimulus, sementara respons atau reaksi siswa terhadap stimulus tersebut ialah umpan balik. Teori ini menekankan pada pengukuran karena pengukuran penting dalam menentukan

terjadi atau tidaknya perubahan perilaku. Pada proses pembelajaran input ini dapat berupa alat peraga, gambar atau beberapa metode yang membantu proses pembelajaran [4]. Teori perilaku memandang manusia sebagai individu reaktif yang bereaksi terhadap lingkungan. Pengalaman dan peningkatan akan menjadi tujuan dari proses peningkatan praktik mereka.

Berdasarkan teori di atas, penggunaan teori pada pembelajaran dengan media meruakan teori behavioristik, dengan segala pengertian yang ada yaitu, pemberian stimulus dan menghasilkan respon untuk mengukur sejauh mana siswa dapat berkembang.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode campuran (*mix methods*). Penelitian campuran merupakan pendekatan dalam penelitian yang mengkombinasikan atau menggabungkan antara metode penelitian kuantitaif dan kualitatif (mencakup landasan filosofis, penggunaan pendekatan dan mengkombinasikan kedua pendekatan dalam penelitian). Johnson dan Cristensen [5].

Penggunaan metode penelitian ini didasari pada beberapa pendapat yakni *As a method, mixed methods focuses on collecting, analyzing, and mixing both quantitative and qualitative data in a single study or series or studies. Its central premise is that the use of quantitative and qualitative approaches in combination provides a better understanding of research problems than either approach alone*. Sebagai sebuah metode penelitian, *mixed methods* berfokus pada pengumpulan, penganalisisan, dan pencampuran data kuantitatif dan kualitatif dalam suatu penelitian tunggal atau lanjutan. Anggapan dasarnya ialah bahwa penggunaan metode kualitatif dan kuantitatif dalam satu penelitian dapat memberikan pemahaman atau jawaban dari masalah penelitian secara lebih baik dibandingkan dengan penggunaan salah satunya.

Dengan menggunakan metode utama yaitu quasi eksperimen yang memiliki tujuan untuk memperkirakan kondisi yang menjadi tujuan penelitian melalui eksperimen yang sebenarnya, keseluruhan variabel yang sesuai tidak dilakukan pengontrolan ataupun manipulasi [6].

Desain penelitian dengan tipe *Nonequivakent Control Group Design* yakni penelitian dengan menentukan dua kelompok penelitian yang salah satunya menjadi kelompok pembanding, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok kelas diberikan *pretest*, selanjutnya diberikan perlakuan (*treatment*), dan diberikan *posttest* sebagai tahap terakhir dari penelitian. Desain penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini [7].

Tabel 1 Desain Eksperimen

Treatment Group	***M ---- O ---- X ---- O***
Control Group	***M ----- O ---- C ---- O***

(Fraenkel dan Wallen 2006: 272)

Teknik pengumpulan data dilakukan selama dua kali dengan menggunakan tes pemahaman yang dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest* berbentuk soal uraian yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah diberikan tindakan. Analisis data yang dipergunakan yakni analisis statistik deskiptif dan statistik inferensial.

Statistik infererensial meliputi uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdapat 2 tahapan yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Apabila hasil dari uji prasyarat berdistribusi normal, maka dilakukan pengujian hipotesis menggunakan statistik parametris dengan uji t dua sampel.

Pengujian ini dilakukan untuk mencari pengaruh penggunaan aplikasi *MCAR* serta untuk membuktikan hipotesis yang diajukan yakni:

- Hipotesis Nihil (H0):
  Tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *MCAR* terhadap keterampilan gerak dasar tari.

- Hipotesis Alternatif (H1):
  Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *MCAR* terhadap keterampilan gerak dasar tari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat dan didiskusikan dengan guru mata pelajaran seni budaya kelas VII. Penelitian ini dilakukan selama 2 kali pertemuan, yang terdiri dari pelaksanaan *pretest*, *treatment*, dan *posttest*, yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 23 siswa dari masing-masing kelas. Pertemuan pertama dimulai dengan pemberian *pretest*, untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam keterampilan gerak dasar tari. Kemudian dilanjutkan penyampaian materi dengan menggunakan aplikasi *Magic Card Augmented Reality*. Aplikasi *MCAR* merupakan sebuah media animasi *Augmented Reality* yang di dalamnya merupakan animasi gerak dasar tari sunda, sebagai stimulus siswa untuk berfikir dan mengingat materi yang terdapat dalam bentuk animasi.

Sebelum itu, siswa diberikan tautan untuk mengakses aplikasi pembelajaran yang terdapat pada *Augmented Reality*, yang selanjutnya siswa diberikan arahan terlebih dahulu mengenai pengoperasian aplikasi *MCAR*. Proses pembelajaran menggunakan aplikasi *MCAR* membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Hal tersebut disebabkan oleh penggunaan media yang menarik terutama dengan penggunaan gadget.

Pada pertemuan kedua, guru memberikan apersepsi untuk mengingatkan siswa pada materi yang disampaikan pada pertemuan pertama, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi kedua melalui aplikasi *MCAR*. Sama seperti pertemuan pertama siswa diberikan tautan untuk mengakses aplikasi tersebut. Setelah penyampaian materi selesai, siswa diberikan soal *posttest* untuk mengetahui hasil pemahaman materi Gerak Dasar tari berdasarkan unsur ruang waktu dan tenaga dengan penggunaan aplikasi *MCAR.*

Kemudian untuk melanjutkan uji hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat guna mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Hal tersebut menjadi syarat dilakukannya uji hipotesis dengan statistik parametris.

Tabel 2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas *Pretest* dan *posttest*

Kelas		N	$\bar{X}$	SD	Dk	X^2_{hitung}	$X^2_{(tabel)}$	Kesimpulan
Kontrol	*Pretest*	23	1,8	4,89	5	2,2	1,7	Data berdistribusi normal
	Posttest	23	3,42	6,58	5	2,7		
Eksperimen	*Pretest*	23	1,8	7,45	5	2,4	1,7	Data berdistribusi normal
	Posttest	23	3,47	7,79	5	3,4		

Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan rumus *chi kuadrat* (X^2) dengan taraf signifikasi (α) sebesar 5%, derajat kebebasan k-1 dan kriteria pengujian sebagai berikut:

H_0 ditolak jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{(tabel)}$

H_o diterima jika $X^2_{hitung} < X^2_{(tabel)}$

Berdasarkan hasil pengujian *prestest* pada kelas kontrol didapat nilai X^2_{hitung} = 2,2 dan nilai $X^2_{(tabel)}$ = 1,7 dan hasil pengujian *prestest* pada kelas eksperimen didapat nilai X^2_{hitung} = 2,7 dan nilai $X^2_{(tabel)}$ = 1,7.

Tabel 3 Hasil Pengujian Hipotesis Kelas Eksperimen

Kelas	$\bar{X}$	db	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Pretest	71	44	2,4	1,7	Terdapat perbedaan yang signifikan
Postest	86				

Dari pengujian tersebut diketahui t_{hitung} sebesar 2,4 dan t_{tabel} sebesar 1,7 dengan taraf signifikasi 5%. Dengan demikian, t_{hitung}= 2,4 > t_{tabel}= 1,7, maka disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *MCAR* berpengaruh terhadap keterampilan yang cukup signifikan, sehingga dapat dinyatakan bahwa H_1 diterima.

SIMPULAN

Tindakan ini diawali dengan membagikan tautan aplikasi, selanjutnya siswa menggunakan media *MCAR* yang sudah disiapkan. Sebelum itu, guru memberikan arahan mengenai cara penggunaan aplikasi *MCAR*. Setelah diberikan arahan, selanjutnya siswa dapat mempelajari seluruh materi yang ada pada media kartu tersebut. Setelah diberikan tindakan, siswa diberikan soal *postest* untuk mengetahui hasil pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *MCAR*.

Pada pelaksanaan *pretest* didapat nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 71,00 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 70 ini artinya kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan awal siswa pada kelas kontrol.

Setelah dilakukan *treatment*, selanjutnya siswa diberikan *postest* berupa soal yang sama pada saat *pretest*, hal tersebut bertujuan untuk mengetahui perbedaan Keterampilan siswa sebelum dan sesudah diberikan tindakan. Melalui *postest* tersebut, pada kelas eksperimen dihasilkan skor tertinggi sebesar 32 dan skor terendah sebesar 19. Hasil tersebut terlihat sangat signifikan dengan kenaikan nilai rata rata yang semula 71 menjadi 86.5, pada kelas kontrol dihasilkan skor tertinggi sebesar 32 dan skor terendah sebesar 19. Hasil dari skor tertinggi dan terendah dari masing masing kelas terlihat sama, namun untuk rata-rata nilai memiliki perbedaan, pada kelas kontrol yaitu 84.

Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *MCAR* terhadap keterampilan gerak dasar pada sebagian besar siswa dari total siswa yang dijadikan sampel pada kelas eksperimen. Pengaruh dari penggunaan aplikasi *MCAR* terhadap keterampilan gerak dasar tari, dibuktikan pula melalui pengujian hipotesis dengan yang menggunakan uji t diperoleh $t\ hitung$ = 24,3 > $t\ tabel$ = 1,7. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan penggunaan aplikasi *MCAR* pada materi gerak dasar tari, maka dinyatakan bahwa $H0$ ditolak dan $H1$ diterima,

DAFTAR PUSTAKA

A. Ismiati and W. Lestari, “ANALISIS KEBUTUHAN PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MAGIC CARD AUGMENTED REALITY PADA GERAK DASAR TARI SUNDA.”

A. Ismiati, F. S. Fujiawati, and A. T. Permanasari, “PERANCANGAN APLIKASI MAGIC CARD AUGMENTED REALITY PADA GERAK DASAR TARI SUNDA,” *J. Pendidik. dan Kaji. Seni)*, vol. 6, no. 2, 2021.

A.M.Irfan Taufan Asfar, A.M Iqbal Akbar Asfar, and M. F. Halamury, “Teori Behaviorisme (Theory of Behaviorism),” *Researchgate*, no. February, pp. 0–32, 2019, doi: 10.13140/RG.2.2.34507.44324.

G. Wahab and Rosnawati, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*, vol. 3, no. April. 2021. [Online]. Available: http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf

Sudaryono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. 2021.

Y. B. Hermanto, M. Meriyati, and D. D. Pratiwi, “Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep

Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pakem Berbantuan Problem Posing ditinjau dari Keterampilan Metakognitif," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 5, no. 2, pp. 1640–1649, 2021, doi: 10.31004/cendekia.v5i2.666.

W. Anggraeni, A. T. Permanasari, P. S. Pertunjukan, U. Sultan, A. Tirtayasa, and K. Serang, "PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI EDPUZZLE TERHADAP PEMAHAMAN PENDAHULUAN Proses pendewasaan manusia dapat ditempuh melalui pendidikan . Pendidikan sebagai proses perubahan tingkah laku yang dilaksanakan melalui pengajaran dan pelatihan . Pendidikan juga dapat," vol. 2, no. 1, 2023.