

Pengembangan video Interaktif Tari Kreasi dalam Pertunjukan CARITA di Sekolah Dasar

Marisha Amelia Ramadhan¹, Irna Khaleda Nurmetta², Luthfi Hamdani Maula³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Indonesia

¹marisaamelia055@gmail.com

Abstract

Latar belakang kurangnya penggunaan media pada pembelajaran seni di SDN Cicadas khususnya di kelas VI, menjadi tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media berbasis video interaktif pada tari kreasi. Jenis penelitian ini adalah R&D (Research and Development). Yaitu Prosedur pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil dari uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media serta diimplementasikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon dari guru dan peserta didik. Penilaian ahli materi mendapatkan nilai rata rata 92%, ahli media mendapatkan penilaian 76%. Penilaian dari uji coba lapangan yang dilakukan oleh peserta didik melalui respon mendapatkan nilai 90%, dan penilaian dari respon guru 88% dan tes pretest dan posttest peserta didik mendapatkan nilai. Dengan demikian produk video interaktif yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran disekolah.

Kata kunci: Pengembangan, Video Interaktif, Tari kreasi

Introduction

Perkembangan inovasi dalam dunia pendidikan mengubah cara pembelajaran dan meningkatkan efektivitas sistem pendidikan secara keseluruhan. Hal ini mendorong keterlibatan peserta didik dan memberikan fleksibilitas dalam waktu, tempat, dan metode pembelajaran sesuai dengan beragam gaya belajar, hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh (Milenial, 2019) bahwa terdapat bukti yang menunjukkan jika pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pencapaian belajar. Salah satu contoh penelitian yang mendukung hal tersebut adalah temuan yang disampaikan oleh (Anggraeny et al., 2020) bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bertujuan untuk mempermudah pemahaman dan penguasaan konsep belajar peserta didik, serta meningkatkan motivasi belajar mereka dengan menyajikan materi yang menarik, pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik diharapkan dapat menghasilkan partisipasi yang antusias dalam proses belajar mengajar. Perkembangan inovasi dalam dunia pendidikan mengubah cara pembelajaran dan meningkatkan efektivitas sistem pendidikan secara keseluruhan. Hal ini mendorong keterlibatan peserta didik dan memberikan fleksibilitas dalam waktu, tempat, dan metode pembelajaran sesuai dengan beragam gaya belajar, hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh (Milenial, 2019) bahwa terdapat bukti yang menunjukkan jika pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pencapaian belajar. Salah satu contoh penelitian yang mendukung hal tersebut adalah temuan yang disampaikan oleh (Anggraeny et al., 2020) bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bertujuan untuk mempermudah pemahaman dan penguasaan konsep belajar peserta didik, serta meningkatkan motivasi belajar mereka dengan menyajikan materi yang menarik, pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik diharapkan dapat menghasilkan partisipasi yang antusias dalam proses belajar mengajar. Motivasi tersebut dapat meningkat karena pemanfaatan media sebagai alat bantu mentransmisikan materi pembelajaran adalah bagian dari pendidikan, terbukti meningkatkan pencapaian belajar. Penggunaan teknologi

dalam pembelajaran meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, selaras dengan (Milenial, 2019) bahwa media pembelajaran menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, berdasarkan tinjauan literatur dan temuan dari sejumlah penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis TIK memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik, dalam pendidikan, salah satunya dalam pembelajaran seni.

Pendidikan seni melibatkan berbagai bentuk dan media untuk menyampaikan ide, perasaan, atau pesan, dan keindahan termasuk seni rupa, seni musik dan seni tari. Selaras dengan Purwanti (dalam Kriswati et al., 2022) bahwa pelatihan seni dalam pendidikan memungkinkan orang untuk merasakan keindahan dan ekspresi serta penerapan seni tari dalam pendidikan dasar bertujuan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, memperkenalkan dan melestarikan budaya mereka. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh (Yulianti et al., 2022) bahwa seni tari adalah ekspresi jiwa melalui gerakan tubuh yang beriringan dengan irama, menciptakan keindahan dan makna yang mendalam, tidak hanya itu aspek-aspek seperti ritme, keindahan, ekspresi dan keterampilan gerak juga menjadi penting dalam seni tari.

Beberapa penelitian sebelumnya terkait pengembangan media pembelajaran Flipbook Materi Seni Tari Kreasi Pada Mata Pelajaran SBDP di sekolah dasar, memiliki hasil bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran disekolah, karena setelah melakukan uji coba media tersebut mendapat respon yang baik dari beberapa ahli (Rahma & Kusnadi, 2023). Perkembangan teknologi dalam pendidikan dan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran tersebut mengubah cara pembelajaran dan meningkatkan efektivitas sistem pendidikan secara keseluruhan, masih terdapat ruang untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih spesifik. Penelitian ini menyoroti pentingnya memanfaatkan teknologi dalam konteks pendidikan seni, khususnya seni tari, untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menyeluruh di sekolah dasar.

Peneliti ini menggaris bawahi pentingnya media pembelajaran yang terhubung dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan, untuk mencapai tujuan ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi gadget, seperti video interaktif, yang memuat materi tari kreasi. Berdasarkan analisis masalah melalui wawancara dengan guru dan peserta didik, pengembangan ini dilakukan karena metode pembelajaran tradisional dinilai kurang menarik dan tidak sesuai dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran seni budaya dapat diintegrasikan dengan materi dari mata pelajaran lain, seperti yang dilakukan dalam penelitian ini yang fokus pada tari kreasi dengan menggunakan properti payung kertas.

Seni tari dapat dipentaskan melalui berbagai penampilan termasuk pertunjukan teater, seni tari, atau panggung seni yang menggabungkan elemen seni musik, teater dan seni tari. SDN Cicadas, sebuah lembaga pendidikan di kabupaten sukabumi, menyajikan pembelajaran seni dengan memperkenalkan berbagai jenis tarian daerah kepada peserta didik dan mengadakan beberapa pentas seni sederhana seperti "CADASART" dan "CARAKA" dan pertunjukan ketiga yaitu "CARITA" yang melibatkan berbagai penampilan. Berdasarkan pengalaman tersebut, penulis menciptakan sebuah karya seni tari yang ditampilkan dalam pertunjukan CARITA dan akan dimasukkan ke dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, khususnya dalam bentuk video interaktif.

Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengembangkan dan menggabungkannya dengan teknologi yang dipilih, karena kesesuaian yang erat dengan kehidupan sehari-hari baik bagi peserta didik, guru, orang tua, maupun masyarakat umum. Langkah ini mewakili evolusi

dari penggunaan media visual menuju media audio visual melalui pembuatan video interaktif. Meskipun awalnya media ini hanya diterapkan dalam pembelajaran tatap muka, kini juga diadopsi dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau daring. Penelitian dan pengembangan dilakukan untuk menciptakan produk pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dalam era digital, dengan menjamin kualitas dan optimal. Hal ini bertujuan agar peserta didik kelas VI di SDN Cicadas khususnya, dapat dengan mudah memahami dan menirukan gerakan tari kreasi dengan menggunakan properti payung kertas.

Metode

Metode penelitian yang digunakan peneliti termasuk jenis metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk kemudian menguji produk tersebut apakah layak digunakan. Penelitian ini dilakukan disalah satu sekolah dasar di sukabumi yaitu di SDN Cicadas. Data yang digunakan peneliti adalah melalui wawancara guru peserta didik, validasi ahli materi dan media.

Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengembangkan dan menggabungkannya dengan teknologi yang dipilih, karena kesesuaian yang erat dengan kehidupan sehari-hari baik bagi peserta didik, guru, orang tua, maupun masyarakat umum. Langkah ini mewakili evolusi dari penggunaan media visual menuju media audio visual melalui pembuatan video interaktif. Meskipun awalnya media ini hanya diterapkan dalam pembelajaran tatap muka, kini juga diadopsi dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau daring. Penelitian dan pengembangan dilakukan untuk menciptakan produk pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dalam era digital, dengan menjamin kualitas dan optimal. Hal ini bertujuan agar peserta didik kelas VI di SDN Cicadas khususnya, dapat dengan mudah memahami dan menirukan gerakan tari kreasi dengan menggunakan properti payung kertas.

Tabel 1. Nilai Evaluasi Terhadap Jawaban

Kategori	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Menurut (Diyati, 2022) data yang telah terkumpul melalui penilaian skor pada kuesioner kemudian di analisis total skor yang terkumpul. Skor maksimum untuk setiap aspek penilaian dari responden dihitung dengan mengalikan jumlah pertanyaan dengan nilai tertinggi pada skala penilaian. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menghitungnya:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan skor penilaian, nilai rata-rata dihitung dan kemudian skornya diubah menjadi data dan masukan atau saran dari validator. Hal ini bertujuan untuk menilai kualitas dan manfaat dari hasil berdasarkan sudut pandang tersebut, proses konversi skor tersedia dalam table yang diberikan di bawah ini:

Tabel 2. Kriteria Hasil Validasi

Skor dalam prsentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
<20%	Tidak Layak

Tahap berikutnya adalah mengevaluasi efektivitas berdasarkan data yang terkumpul dari tes. Analisis dilakukan dengan membandingkan hasil tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) dari peserta, serta menganalisis perbedaan antara keduanya untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam nilai. Perbedaan hasil ini dihitung menggunakan Gain Score, yang dirumuskan sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Menurut (Lestari, 2020) N-gain merupakan sebuah metode pengujian metode yang dipakai untuk menilai peningkatan skor didalam satu kelompok sampel dalam penelitian adalah dengan menggunakan uji N Gain. Dalam uji ini, rata-rata skor pretest dibandingkan dengan rata-rata skor posttest untuk mengevaluasi peningkatannya. Hasil dari uji ini kemudian dibandingkan dengan standar kriteria tertentu:

Tabel 3. Pembagian Skor Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Tabel 4. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Hasil

Data hasil penelitian muncul pada setiap langkah pengembangan video interaktif terhadap tari kreasi, yang mengikuti prosedur model ADDIE, yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, merupakan kerangka kerja yang digunakan dalam penelitian ini. Tahap-tahap awal penelitian ini melibatkan analisis, perancangan, dan pengembangan, yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan.

Analisis (Analysis)

Penulis memulai dengan melakukan analisis awal terhadap kebutuhan pengembangan video interaktif untuk memperkaya pembelajaran seni tari. Dari analisis tersebut, diketahui bahwa tidak tersedia video yang memadai dalam konteks pembelajaran seni tari di pembelajaran SBDP. Untuk memperdalam pemahaman, penulis melakukan wawancara dengan guru kelas VI untuk mengetahui penggunaan video dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan meskipun video dari youtube telah digunakan, masih terdapat kebutuhan akan video seni tari yang lebih khusus dan interaktif. Melihat minat aktif serta kegemaran menari dari sebagian peserta didik kelas VI, peneliti memandang pentingnya keberadaan video seni tari dalam mendukung pembelajaran. Oleh karena itu, penulis bertujuan untuk menghasilkan video interaktif sebagai solusi, karena kemudahannya diakses kapan pun dan dimana pun.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan, tujuan dari pengembangan video interaktif adalah untuk menyajikan materi gerak dasar seni tari yang terfokus pada tari kreasi dengan menggunakan payung kertas sebagai properti. Harapannya, peserta didik akan dapat memahami, mengikuti, dan melatih praktik tari kreasi tersebut melalui pembelajaran yang disediakan dalam bentuk video interaktif.

Desain (Design)

Penulis memulai dengan melakukan analisis awal terhadap kebutuhan pengembangan video interaktif untuk memperkaya pembelajaran seni tari. Setelah menganalisis situasi tersebut, terbukti bahwa ketersediaan video yang relevan dengan pembelajaran seni tari dalam pembelajaran SBDP masih kurang memadai, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam penulis melakukan wawancara dengan guru kelas VI guna mengetahui penggunaan video dalam proses pembelajaran. Hasil dari wawancara tersebut menunjukkan walaupun video dari youtube telah digunakan, masih terdapat kebutuhan akan video seni tari yang lebih spesifik dan interaktif. Mengingat minat dan antusiasme peserta didik kelas VI terhadap materi, peneliti menganggap pentingnya adanya video seni tari sebagai dukungan pembelajaran. Oleh karena itu, penulis memiliki tujuan untuk mengembangkan video interaktif sebagai solusi, karena kemudahannya dalam aksesibilitas, dapat diakses oleh siapa pun, dimana pun, dan kapan pun.

Dalam pembuatan video interaktif, peneliti menetapkan konten dan relevansi video interaktif dengan memulai dengan mengidentifikasi kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Langkah berikutnya adalah menentukan dimensi layar, mengatur desain visual, memilih jenis huruf, serta menyusun materi dan komponen video interaktif.

Pengembangan (Developments)

Pada tahap pengembangan, desain yang telah disusun diterapkan melalui penggunaan aplikasi canva untuk menciptakan video interaktif. Perancangan video interaktif melibatkan pembuatan 38 slide mulai dari sampul hingga akhir, dengan perhatian khusus terhadap kebutuhan pembelajaran di kelas. Proses perancangan mencakup penyesuaian materi, yang mencakup pembahasan berbagai pola lantai dan juga pengenalan tentang tarian kreatif dengan menggunakan properti payung kertas, dengan meliputi gerakan dasar dari 1 hingga 24, yang direkam dalam video untuk menunjukkan gerakan tarian dan pola lantai yang sesuai.



Gambar 1. Materi Pola Lantai Gambar



2. Pengenalan Tari Kreasi Payung Kertas

Dalam proses pengembangan, peneliti mengonversi materi menjadi video interaktif dan melakukan penilaian validasi terhadap produk tersebut dengan melibatkan para ahli bidang materi serta media. Validasi dilakukan melalui pengisian kuesioner yang telah disiapkan. Berikut adalah hasil dan diskusi dari tahap pengembangan:

Tabel 5. Ini Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Presentase	Kriteria
Materi Pembelajaran	6	30	26	87%	Sangat Layak
Kelayakan Isi	14	70	68	97%	Sangat Layak

Setelah melakukan validasi terhadap materi yang ada dalam video interaktif tersebut, diperoleh nilai rata-rata sebesar 92% yang menempatkannya dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan. Namun meskipun demikian, ahli materi merekomendasikan penambahan beberapa bagian materi untuk mempermudah proses pembelajaran peserta didik. Perbaikan yang disarankan meliputi penambahan materi mengenai bentuk pola lantai yang sesuai dengan pembelajaran SBDP untuk kelas VI di sekolah dasar.



Gambar 3. Desain Awal



Gambar 4. Desain Setelah direvisi

Tabel 6. Ini Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Presentase	Kriteria
Kelayakan Media	12	60	46	76%	Layak

Berdasarkan evaluasi terhadap ahli media, diperoleh nilai sebesar 76%, menempatkannya dalam kategori “Layak”. Penilaian ini diberikan oleh ahli media setelah meninjau video interaktif mengenai tari kreasi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa video interaktif tersebut mudah digunakan oleh peserta didik dan guru, serta dapat dimanfaatkan secara berulang. Meskipun demikian, terdapat beberapa bagian yang perlu direvisi, seperti penggunaan audio yang kurang menarik, icon bentuk pola lantai perlu diganti menjadi lebih jelas, dan penambahan menu evaluasi bagi peserta didik.



Gambar 5. Desain Awal



Gambar 6. Desain Setelah direvisi

Produk video interaktif telah melewati fase pengujian produk dan kemudian diterapkan melalui uji coba dilapangan yang melibatkan 20 peserta didik. Langkah-langkah implementasinya adalah sebagai berikut: pertama, memperkenalkan video interaktif yang berisi tari kreasi kepada peserta didik.



Gambar 7. Implementasi Materi Gerak Tari Kreasi pada Video Interaktif

Kedua, memberikan instruksi kepada peserta didik tentang cara menggunakan video interaktif tersebut. Ketiga, menyampaikan pemahaman materi yang terdapat dalam video interaktif. Keempat berlatih Bersama menggunakan video interaktif tersebut.



Gambar 8. Implementasi Tari Kreasi pada Video Interaktif di dalam Kelas

Kemudian, dalam langkah ini peserta didik menggunakan video interaktif secara daring untuk berlatih tari kreasi di rumah sebagai persiapan untuk ujian praktik mereka.



Gambar 9. Implementasi Tari Kreasi pada Video Interaktif Secara Online

Terakhir evaluasi bagi peserta didik yaitu mencoba menampilkan tari kreasi tersebut dengan penilaian yang meliputi beberapa indikator yaitu, Wiraga, Wirasa, Wirahma, Kerapihan Gerak, dan Daya Tangkap. Pada tahap ini, video interaktif juga mendapatkan respons dari guru dan peserta didik.

Respon guru

Untuk menggali tanggapan dari para guru, peneliti memanfaatkan kuesioner. Kuesioner tersebut telah disusun sebelumnya oleh peneliti dan mencakup aspek-aspek materi pembelajaran dalam buku tema 2 SBDP. Kuesioner tanggapan guru diisi oleh seorang guru yang mengajar di kelas VI. Berikut adalah hasil dari kuesioner tanggapan guru:

Tabel 7. Hasil Respon Guru

Aspek	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Presentase	Kriteria
Materi Pembelajaran	10	50	44	88%	Sangat Layak

Dari hasil kuesioner tanggapan guru, didapatkan penilaian terhadap kualitas materi dengan persentase yang menunjukkan 88%. Indikator yang sesuai dengan materi video interaktif, kemenarikan video interaktif bagi peserta didik, dan kesesuaian pola lantai dalam video interaktif terhadap tari kreasi tersebut telah sesuai dengan materi pembelajaran, dengan perolehan nilai persentase tari kreasi yang dikemas dalam video interaktif tersebut, termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Guru juga menjelaskan bahwa video interaktif ini dapat bermanfaat dikarenakan pembelajaran SBDP dikelas itu tidak begitu lengkap dan hanya dipelajari sekilas dalam proses pembelajaran, dengan adanya media ini dapat menambah pengetahuan peserta didik dalam tari kreasi dan pola lantai, dan peserta didik juga dapat mempelajarinya secara mandiri di rumah, dan bisa dipraktikkan disekolah. Tetapi ada juga kelemahan yang diutarakan oleh guru, yaitu tidak semua peserta didik memiliki alat untuk mengakses video tersebut.

Respon Peserta Didik

Tabel 8. Hasil Respon Peserta Didik

Jumlah Respon	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Rata-Rata Skor Perolehan	Rata-Rata Presentase	Kriteria
20	10	50	44	90%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik yang berjumlah 20 orang. Indikator dari kualitas video interaktif tersebut dapat mengajak peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, adanya video interaktif ini membuat peserta didik tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran, dan peserta didik dapat mempelajarinya di rumah. Berdasarkan hal tersebut diperoleh nilai rata-rata 90%. Hal ini menunjukkan bahwa tari kreasi yang dikemas dalam bentuk video interaktif yang telah peneliti kembangkan masuk kedalam kategori “Sangat Baik” bagi peserta didik. Berdasarkan hasil implementasi di lapangan, diketahui para peserta didik baru pertama kali menggunakan video interaktif dalam proses pembelajaran, hampir seluruh peserta didik berpendapat bahwa video interaktif ini meningkatkan semangat belajar terhadap pembelajaran SBDP berkat tari kreasi yang ada dalam video interaktif tersebut.

Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi ini dilakukannya tes uji coba sebelum dan sesudahnya diberi perlakuan. Pada tahap Pre-Test peserta didik disuruh untuk mempraktikkan tari kreasi sederhana manuk dadali dan pada tahap Post-Test peserta didik mempraktikkan tari kreasi menggunakan payung kertas, uji ini dilaksanakan dengan mempraktikkan tarian kreatif dalam bentuk kelompok.



Gambar 10. Praktik Tari Kreasi Menggunakan Payung Kertas

Tujuan utamanya adalah untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan. Video interaktif dan keefektivitasan pengembangan video interaktif terhadap kemampuan tari kreasi peserta didik dari pengimplementasian video interaktif yang berisi tari kreasi menggunakan payung kertas yang telah dilakukan. Kemudian diperoleh hasil melalui penilaian beberapa indikator yaitu, pertama wiraga, wirasa, wirahma, kerapihah gerak dan daya tangkap peserta didik dalam tes mempraktikkan tari kreasi tersebut.

Tabel 9. Hasil N Gain Score

N Gain Score		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N					
NGain_score	20	.53	.70	.6090	.03978
NGain_persen	20	53.17	69.92	60.8975	3.97758
Valid N (listwise)	20				

Hasil dari analisis N Gain menunjukkan bahwa N Gain Score adalah 0,60, masuk dalam kategori sedang karena berada di rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$. Dalam konteks interpretasi efektivitas, skor N Gain mencapai 60%, masuk dalam kategori “cukup efektif”. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa media video interaktif yang telah dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran SBDP di sekolah dasar, terutama dalam konteks seni tari di tingkat pendidikan dasar.

Pembahasan

Hasil dari proses penelitian dan pengembangan sebuah perangkat lunak yang mampu digunakan di gadget/gawai yaitu video interaktif. Menurut (Suseno et al., 2020) video interaktif yaitu pengembangan media dalam bentuk gambar yang bergerak, berisikan informasi pembelajaran meliputi audio-misual, video ini dapat membantu dalam proses pembelajaran khususnya SBDP dalam bidang seni tari kreasi. Video interaktif perangkat lunak ini berperan sebagai alternatif materi pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru saat mengajar pembelajaran SBDP, khususnya dalam Pelajaran seni tari untuk peserta didik kelas VI. Video interaktif ini memuat materi tentang tari kreasi yang menggunakan properti payung kertas dan bentuk-bentuk pola lantai pada seni tari kreasi tersebut, dan peserta didik juga diharapkan dapat mempraktikkan tari kreasi tersebut secara mandiri melalui video interaktif tersebut. Adapun indikator penilaian menurut ahli pada tari kreasi tersebut yaitu wiraga, wirasa, wirahma, kerapihan gerak dan daya tangkap.

Wiraga adalah seluruh aspek gerak tari, baik itu berupa sikap gerak, penggunaan tenaga, serta proses gerak yang dilakukan penari, maupun kesatuan unsur-unsur dan motif gerak yang terdapat dalam suatu tari. Wiraga dalam tari merupakan aturan atau kaidah yang harus ditaati dalam melakukan gerak (*Supriyanto*), *Suharji*, n.d.)

Wirasa dalam seni tari merujuk pada ekspresi perasaan, emosi dan nuansa yang disampaikan melalui gerakan, ekspresi wajah, dan penggunaan ruang serta waktu dalam pertunjukan tari. Hal tersebut selaras dengan (Jatmiko & Poerbowati, 2021) bahwa wirasa merujuk pada keberadaan jiwa atau penjiwaan terhadap karakter atau ekspresi emosional yang sesuai dengan isi dan tema dalam sebuah pertunjukan tari.

Wirahma dalam seni tari mengacu gerakan yang memiliki tempo yang tepat, dan gerakan pada tarian tersebut sesuai dengan iringan musik. Setara dengan yang diungkapkan oleh (Pangesti et al., n.d.) bahwa wirahma mengacu pada pengukuran waktu ketika mengintegrasikan elemen musik seperti melodi, pola irama dan kecepatan gerakan.

Kerapihan gerak dalam seni tari adalah suatu kesempurnaan atau ketelitian dalam setiap gerakan yang dilakukan oleh penari. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh (Latifah, 2023) bahwa tingkat ketelitian dalam pola gerakan dan transisi antara satu gerakan ke gerakan berikutnya meningkatkan kualitas dan kesan yang terencana dalam tarian tersebut.

Daya tangkap dalam pembelajaran seni tari merupakan kemampuan peserta didik untuk menyerap dan memahami dengan baik konsep-konsep dan teknik-teknik yang diajarkan dalam pembelajaran seni tari. Pendapat lain juga diungkapkan oleh Rohkyatma yaitu kepekaan estetis adalah kemampuan yang kuat untuk mengenali dan menghargai nilai keindahan yang dapat diwujudkan kembali dalam karya seni yang diciptakan (Jailani, 2023).

Pengembangan video interaktif ini mengikuti pendekatan yang mengacu pada model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Pada tahap pertama terlibat dalam proses analisis kebutuhan pengembangan. Hasil analisis menunjukkan bahwa dalam pembelajaran SBDP seni tari untuk kelas VI, guru mengidentifikasi bahwa peserta didik memiliki keterbatasan dalam kemampuan seni tari, khususnya dalam hal pola lantai. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan tambahan yang unik, menarik, dan menyenangkan dalam penyajian materi, yang dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut.

Berdasarkan analisis kebutuhan pengembangan, disepakati untuk mengembangkan materi tersebut dalam format digital, yaitu melalui video interaktif yang mengandung berbagai elemen multimedia seperti tulisan, gambar, suara dan video. Keputusan ini didasarkan pada minat peserta didik kelas VI terhadap video interaktif yang memuat beragam konten multimedia. Guru meyakini bahwa video interaktif akan memberikan bantuan signifikan dalam proses

pembelajaran. Selanjutnya, proses validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu seorang ahli dalam bidang materi dan seorang ahli media. Hasil validasi materi menunjukkan persentase 92%, yang diklasifikasikan sebagai “Sangat Layak” sementara hasil validasi media mencapai 76%, dengan klasifikasi “Layak”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa video interaktif ini sangat sesuai untuk digunakan.

Melalui pembelajaran seni tari, karya tari yang dibuat dapat membuat peserta didik mengembangkan kreativitas terhadap pengalaman yang berasal dari luar, dan juga memperkuat rasa penghargaan yang timbul dari diri peserta didik itu sendiri. Selaras dengan yang diungkapkan Masunah dalam konteks Pendidikan tari, gerakan atau tarian digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan sikap, pola pikir, dan kemampuan motorik anak menuju kedewasaan. Anak tidak diminta untuk menjadi ahli dalam menari karena tujuannya bukanlah untuk menjadi penari, melainkan lebih kepada proses kreativitas dan pengalaman estetis yang diperoleh melalui kegiatan menari. Dari pernyataan tersebut, terlihat bahwa tari memiliki peran dalam mengubah pola pikir dan perilaku seseorang, sehingga dapat dianggap sebagai sebuah proses pembelajaran (Vinlandari Wahyudi, 2020).

Setelah proses validasi video interaktif tari kreasi tersebut di uji cobakan pada peserta didik kelas VI SDN Cicadas Sukabumi. Ketika video interaktif digunakan dalam uji coba lapangan, peserta didik mengalami peningkatan dalam pemahaman materi dengan cepat, menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi, dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

Video interaktif tari kreasi tersebut mendapatkan 2 respon yaitu dari guru memperoleh hasil 88% dikategorikan “Sangat Layak” dan respon peserta didik memperoleh hasil 90% dengan penilaian “Sangat Layak”, ini menunjukkan bahwa video interaktif yang memperlihatkan tarian kreasi dengan properti payung kertas adalah pilihan yang sesuai dan tepat untuk digunakan dalam pembelajaran seni tari di kelas VI dalam konteks SBDP.

Adapun tahap evaluasi merupakan uji efektivitas apakah media ini efektif digunakan pada proses pembelajaran, tes yang digunakan berupa perlakuan Pre-Test dan Post-test video interaktif ini terhadap kemampuan tari kreasi peserta didik. Berdasarkan nilai hasil tes praktik tersebut diperoleh nilai dengan persentase 60% dengan kategori “Cukup Efektif. Secara garis besar, video interaktif yang telah dibuat merupakan pilihan yang cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan melihat indikator penilaian yaitu wiraga, wirasa, wirahma, kerapihan gerak dan daya tangkap.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian R&D yang menghasilkan produk video interaktif untuk meningkatkan kemampuan tari kreasi dalam pertunjukan CARITA di sekolah dasar, prosesnya terdiri dari lima tahap. Tahap pertama melibatkan analisis kebutuhan, dimana wawancara digunakan untuk mengidentifikasi masalah di sekolah dasar. Tahap kedua adalah desain, dimana konsep ditetapkan sesuai dengan fokus penelitian. Tahap ketiga melibatkan pengembangan produk melalui uji coba kepada para ahli, termasuk uji validasi oleh ahli materi dalam video interaktif dinilai “Sangat Layak”, dengan nilai rata-rata 92% untuk aspek isi dan penyajian materi. Penilaian terhadap kelayakan media memperoleh nilai 76%, menunjukkan bahwa video interaktif ini dapat digunakan secara efektif. Tahap implementasi melibatkan penggunaan video interaktif oleh peserta didik untuk memperoleh respon penggunaan produk. Terakhir, tahap evaluasi melibatkan penilaian terhadap produk melalui tes praktik pretest dan posttest terhadap video interaktif tersebut, memperoleh nilai 60% dalam kategori “cukup efektif”.

References

- Diyati N Z. (2022). Pengembangan Buku Digital pada Materi Wujud Benda Berorientasi Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar. 13(1), 555–568.
- Jailani, M. (2023). 1444 H / 2023 M. 238.
- Jatmiko, D., & Poerbowati, E. (2021). Strategi Reyog Onggo Pati Di Era Kapitalisme. *PARAFRASE: Jurnal Kajian Kebahasaan & Kesastraan*, 21(1), 77–84. <https://doi.org/10.30996/parafrase.v21i1.5324>
- Kriswati, M., Aji, G. T., Pendidikan, I., & Surakarta, U. M. (2022). Pengembangan Diri Anak Berbasis Seni di Sekolah Dasar Negeri Tegalkuniran. 2, 123–129. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i2.41>
- Latifah, F. (2023). Koreografi Tari Rancak Sumatera Di Sanggar Silodang Production Kota Padang diri mereka dalam karya seni , sebagai media penyampaian pesan , sebagai media komunikasi ,. 1(6).
- Lestari, R. (2020). Keefektifan Model Number Head Together Dan Problem Based Learning Berbasis Literasi Matematis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Gugus Pangeran Diponegoro Tegowanu Grobogan. 1401415397, 84. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/40371>
- Milenial, G. (2019). <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/dharmaacarya>. 2018, 113–120.
- Pangesti, W., Nugraheni, T., Sabaria, R., Indonesia, U. P., & Indonesia, U. P. (n.d.). Tari larasati sebagai pembelajaran tari anak. 3(03), 495–504.
- Rahma, N. R., & Kusnadi, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Materi Seni Tari Kreasi Pada Mata Pelajaran SBDP Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(4), 215–232. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2064>
- Ramadhani, Y. P., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tema 4 “Hidup Bersih Dan Sehat” SD Kelas II. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(2), 509–517. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1307>
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Vinlandari Wahyudi, A. (2020). Olah tubuh dan olah rasa dalam pembelajaran seni tari terhadap pengembangan karakter. *Jpks*, 5(2), 96–110.
- Yulianti, N., Sya'idah, N., Desyandri, & Mayar, F. (2022). Pentingnya Penerapan Pembelajaran Seni Tari dalam Membentuk Mental Siswa di Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1877–1882. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- TARI BEDAYA WIWAHA SANGASKARA PERSPEKTIF WIRAGA WIRAMA DAN WIRASA (Supriyanto) , Suharji*. (n.d.). <https://doi.org/10.31851/sitakara>