

Pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran seni budaya materi Tari Lenggang Patah Sembilan

Dessy Rahmi Kusumayanti *, Daulat Saragi, Ichwan Azhari 

Universitas Alma Ata, Indonesia.

* Corresponding Author. E-mail: dessyrahmi362@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History

Received:

13 January 2023;

Revised:

14 February 2023;

Accepted:

9 March 2023;

Available Online:

11 July 2023

Keywords

Multimedia interaktif;

Pembelajaran tari;

Penelitian

pengembangan;

Interactive multimedia;

Dance learning;

Development research

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif tari Lenggang Patah Sembilan untuk pembelajaran tari di SMP yang tervalidasi oleh ahli materi, ahli media pembelajaran, dan siswa calon pengguna. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan tiga tahap pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian evaluasi ahli materi pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 87,5, aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 90, dan aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 85, dan termasuk dalam kategori layak. Hasil evaluasi ahli media pada aspek tampilan memiliki skor rata-rata hasil sebesar 86 dan aspek pemrograman memiliki skor rata-rata hasil sebesar 82,5, dengan kategori layak. Hasil uji coba lapangan terbatas dengan subjek uji coba sebanyak 5 orang pada aspek tampilan memiliki skor rata-rata hasil sebesar 90, aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 92,5, dan aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 92,5, dan masuk kategori layak. Hasil uji coba lapangan utama dengan subjek uji coba sebanyak 30 orang pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 87,75, aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 89, dan aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 88,5, dan termasuk kategori layak. Dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran seni tari di SMP.

This study aims to develop the interactive multimedia product of Lenggang Patah Sembilan dance for dance learning in junior high school validated by material experts, learning media experts, and prospective users. This type of research is development research with three stages of development. The results showed that the evaluation of the material expert on the aspect of the concept of concept had an average yield score of 87.5, the material aspect had an average yield score of 90, and the learning aspect had an average yield score of 85, and was included in the category worthy. The results of the evaluation of media experts in the appearance aspect have an average yield score of 86, and the programming aspect has an average yield score of 92.5, with a decent category. The field trial results are limited to 5 people in the display aspect, with an average yield score of 90. The material aspect has an average yield score of 92.5, and the learning aspect has an average yield score of 92.5 and falls in the decent category. The results of the main field trial with a trial subject of 30 people in the aspect of truth concept have an average yield score of 87.75, the material aspect has an average yield score of 89, and the learning aspect has an average yield score of 88, 5, and belongs to a decent category. The media developed can be an alternative to dance learning media in junior high school.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



How to cite:

Kusumayanti, D. R., Saragi, D., & Azhari, I. (2022). Pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran seni budaya materi Tari Lenggang Patah Sembilan. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 10(2), 94-102. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i2.57633>

PENDAHULUAN

Dalam Peraturan **Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016** tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyebutkan sejumlah mata pelajaran yang dapat ditempuh dalam setiap jenjang pendidikan, salah satu adalah mata pelajaran seni budaya dan keterampilan. Lebih lanjut berdasarkan Peraturan Kemdikbud tersebut bahwa mata pelajaran seni budaya dan keterampilan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, (2) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan, (3) menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan, dan (4) menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun lokal. **Rusdewanti dan Gafur (2014)** mengemukakan salah satu aspek dalam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan yaitu seni tari yang mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi serta apresiasi terhadap gerak tari. Dalam standar proses pembelajaran yang sedang berlaku di sekolah terdapat elemen-elemen pembelajaran, yaitu: (1) tujuan pembelajaran, (2) materi pelajaran, (3) kegiatan proses pembelajaran, (4) metode pembelajaran, (5) media, alat, atau sumber dan (6) penilaian (**Hanum, 2013**).

Dalam dunia yang serba modern ini guru bukan satu-satunya sumber referensi dalam proses pembelajaran (**Amanullah, 2020**). Dalam kegiatan pembelajaran diperlukan juga sumber belajar lain yang salah satunya adalah media pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam penyampaian informasi pembelajaran (**Zahwa & Syafi'i, 2022**). Menurut **Suhendra (2019)** sumber belajar termasuk dalam definisi teknologi pembelajaran yang mencakup apa saja yang dapat digunakan untuk membantu tiap orang untuk belajar dan menampilkan kompetensinya. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada bahan dan alat yang digunakan dalam proses belajar atau pembelajaran, melainkan juga tenaga, biaya, dan fasilitas.

Konsep sumber belajar memiliki cakupan yang lebih luas, yaitu semua sumber baik berupa data, orang, dan benda yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas atau kemudahan belajar bagi peserta didik (**Falahudin, 2014**). Menurut **Sadiman et al. (2018)** sumber belajar meliputi: (1) pesan (ide, fakta, data, ajaran, dan informasi), (2) orang (guru, dosen, instruktur, dan widyaiswara), (3) bahan (buku, teks, modul, program audio, film, dan program CAI/CBI), (4) alat (komputer), (5) teknik (praktikum, demonstrasi, diskusi, tutorial, dan pembelajaran mandiri) dan (6) lingkungan (gedung sekolah, kebun, pasar dan lain-lain).

Mata pelajaran seni budaya diberikan di sekolah karena adanya nilai-nilai diantaranya adalah keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan karakter dari peserta didik (**Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017**). Keunikan yang ada dalam mata pelajaran seni budaya ditunjukkan dengan adanya berbagai macam ciri khas dari setiap daerah dan masyarakat diseluruh penjuru Indonesia (**Widyastuti, 2020**). Mata pelajaran seni budaya juga dapat membantu peserta didik dalam menemukan dan membentuk jati diri bangsa Indonesia.

Dalam Peraturan **Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016**, disebutkan salah satu Kompetensi Inti (KI) untuk bahan kajian seni tari pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah mengapresiasi dan mengekspresikan karya tari tunggal dan berpasangan/kelompok. Kompetensi dasar yang digunakan adalah sebagai berikut: (1) mengidentifikasi jenis karya tari tunggal dan berpasangan/kelompok daerah setempat, (2) menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan tari tunggal dan berpasangan/kelompok daerah setempat, (3) mengeksplorasi pola lantai gerak tari tunggal daerah setempat, dan (4) memeragakan tari tunggal dan berpasangan/kelompok daerah setempat (**Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016**). Berdasarkan peraturan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran seni dan budaya, peserta didik dituntut untuk cinta dan senang akan budaya yang ada di daerah setempat. Dengan demikian guru harus dapat memilih media dan metode yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (**Erwinsyah, 2017; Hakim & Azis, 2021; Magdalena et al., 2021**).

Berdasarkan hasil observasi, dalam pelaksanaan pembelajaran seni budaya khususnya seni tari khususnya di SMP Negeri 3 Kisaran telah digunakan beberapa metode pembelajaran. Beberapa

metode yang digunakan oleh guru adalah (1) Metode ceramah yang digunakan untuk menyampaikan materi apresiasi seni tari; (2) Metode demonstrasi untuk menyampaikan materi ekspresi tari; dan (3) Metode penugasan yang bertujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri baik dalam apresiasi seni tari maupun ekspresi tari di rumah masing-masing. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, dalam proses pembelajaran seni budaya tersebut guru masih mengalami beberapa kendala, antara lain: kemampuan dan motivasi peserta didik yang masih beragam selama mengikuti kegiatan pembelajaran seni dan budaya, waktu pembelajaran seni tari yang terbatas, dan kesulitan guru untuk mendapatkan media pembelajaran yang tepat.

Peserta didik yang menempuh pendidikan di tingkat SMP rata-rata berkisar pada usia 13-15 tahun (Huriyaty et al., 2018). Pada kisaran tersebut anak usia SMP masuk dalam kategori remaja (Firmansyah & Nurhayati, 2021). Sadiman et al. (2018) mengklasifikasikan perkembangan kognitif yang terjadi pada usia remaja termasuk dalam tahap operasional formal, dengan ciri perilaku berpikir secara konseptual dan hipotesis. Pernyataan tersebut sejalan dengan Rusdewanti dan Gafur (2014) yang menyatakan bahwa salah satu ciri khas anak usia remaja adalah berusaha menyelesaikan masalah yang dihadapinya secara mandiri.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan memiliki pengaruh dalam perkembangan kognitif remaja. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang mampu mengatasi keadaan tersebut. Media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik adalah yang mampu mengatasi keragaman kemampuan kognitif tiap peserta didik (Sari, 2019). Hal ini berarti peserta didik dapat menggunakan media tersebut menurut kemampuannya masing-masing. Adanya interaksi antara peserta didik dengan media, mampu menimbulkan umpan balik sehingga media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Audie, 2019).

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran seni tari biasanya hanya menggunakan video tari secara utuh (Satrianingsih, 2021). Menurut Kuswarsantyo et al. (2016) kelemahan dari penggunaan video tari secara utuh tersebut adalah tidak adanya penjelasan gerak tari secara lebih rinci dan mendetail, sehingga peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mempelajari seni tari melalui media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan Peraturan Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia Tahun 2006 tentang Standar Nasional Pendidikan disebutkan bahwa proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik, untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang interaktif yang dapat menarik minat dan keaktifan peserta didik.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran, harus memperhatikan kebutuhan yang diperlukan oleh sekolah (Yunus & Fransisca, 2020). Dalam konteks penelitian ini adalah dibutuhkannya media pembelajaran dapat menampilkan secara detail dan terperinci mengenai tari yang dipertunjukkan dan dapat dioperasikan langsung oleh peserta didik. Rincian yang dimaksud dapat berupa unsur-unsur yang membentuk karya tari tersebut seperti nama tari, asal tari, kostum, sejarah terciptanya tari yang dibahas, dan makna tari. Media yang dikembangkan diharapkan dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, karena dengan menggunakan media pembelajaran akan menimbulkan interaksi antara peserta didik dengan media yang dikembangkan. Hal ini berarti media tersebut dapat dioperasikan sendiri oleh peserta didik. Dengan demikian media yang dikembangkan harus dirancang sedemikian rupa agar mampu memberikan *feedback* atau umpan balik dan motivasi peserta didik untuk belajar.

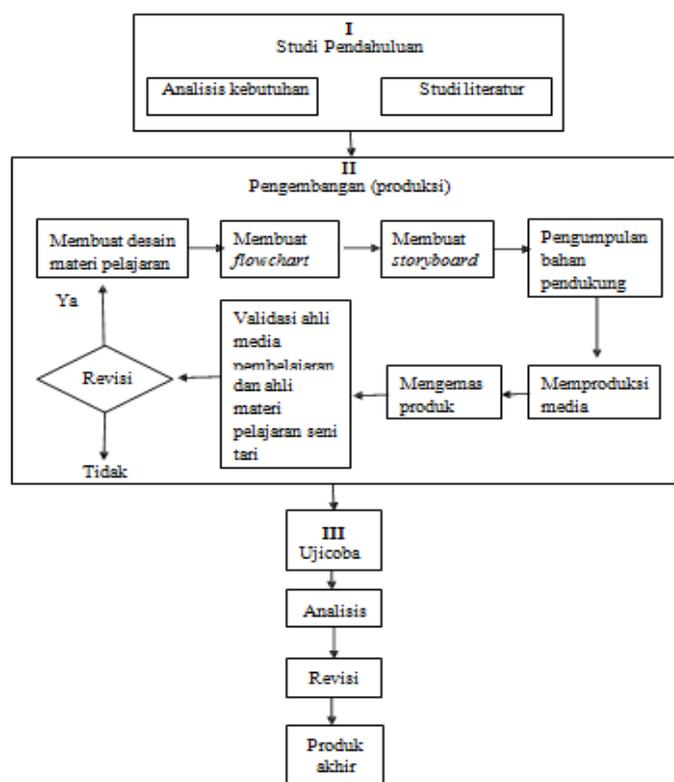
Mata pelajaran seni budaya di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII terdapat materi pembelajaran tari daerah setempat. Dalam hal apresiasi, peserta didik dituntut untuk dapat mengidentifikasi suatu tari daerah setempat guna memperoleh informasi mengenai nama tari, ciri-ciri khusus tari yang bersangkutan, pesan atau isi cerita dalam tari, serta aspek penampilan tari (Kusumayanti, 2023). Peserta didik juga dituntut untuk mampu mengekspresikan tari daerah setempat dengan memperagakan ragam gerak tari tersebut.

Tari Lenggang Patah Sembilan merupakan tari adat yang berasal Sumatera Utara. Tari ini sering ditampilkan pada acara-acara adat Melayu. Umumnya Tari Lenggang Patah Sembilan

dibawakan oleh sepasang penari laki-laki dan perempuan. Berdasarkan silabus pembelajaran seni tari kelas VII, materi yang dibahas adalah tari daerah setempat secara berpasangan. Beberapa hal lain yang dijadikan alasan pemilihan Tari Lenggong Patah Sembilan sebagai materi tari daerah setempat adalah; (1) Tari Lenggong Patah Sembilan merupakan salah satu tarian yang dapat ditampilkan dalam setiap acara di sekolah; (2) Tari Lenggong Patah Sembilan merupakan tari yang sangat mudah dan ditarikan secara berpasangan; dan (3) Gerakan dalam Tari Lenggong Patah Sembilan menggambarkan tarian yang berpijak pada tradisi atau sendratari yang berkisah tentang percintaan para muda-mudi zaman dahulu dengan rangkaian proses mulai dari gerak pertemuan awal, percintaan dan perkawinan. Berdasarkan permasalahan yang ditemui pengembangan multimedia interaktif Tari Lenggong Patah Sembilan untuk pembelajaran tari di SMP merupakan suatu pengenalan kebutuhan dalam pelestarian seni tari.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2022). Penelitian dilakukan di SMP Negeri 3 Kisaran yang beralamat di Jl. Madong Lubis, Selawan, Kecamatan Kisaran Timur, Kabupaten Asahan, Sumatera Utara, Indonesia. Penelitian tahap awal yaitu observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru. Penelitian dilakukan pada awal November 2021 sampai dengan Agustus 2022 yang diawali dengan diskusi dengan guru tentang kurikulum, karakteristik siswa, dan mencocokkan *software* dengan kebutuhan materi dan siswa. Adapun alasan pemilihan SMP Negeri 3 Kisaran ini adalah: (1) SMP Negeri 3 Kisaran sudah menerapkan Kurikulum 2013 sejak T.A. 2017/2018; (2) Sarana dan prasana SMP Negeri 3 Kisaran sangat mencukupi karena siswa diperkenankan membawa *smartphone* ke sekolah; (3) Belum adanya media pembelajaran interaktif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran seni budaya materi Tari Lenggong Patah Sembilan. Prosedur penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi ahli materi pembelajaran terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2022. Ahli materi pembelajaran berasal dari dosen seni tari Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Penilaian dan validasi yang dilakukan oleh ahli materi adalah pemberian evaluasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek kebenaran konsep, materi, dan pembelajaran. Temuan kesalahan isi dalam media yang dikembangkan adalah penulisan istilah dan sejarah yang harus ditinjau kembali. Komentar dan saran umum yang diberikan oleh ahli materi pembelajaran adalah struktur sejarah diperbaiki agar pembaca mudah atau cepat paham, istilah, dan nama yang belum benar mohon diperbaiki.

Berdasarkan hasil evaluasi ahli materi, diperoleh hasil penilaian pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 87,5 dan termasuk kategori layak. Aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 90 dan termasuk kategori layak. Aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 85 dan termasuk kategori layak. Secara keseluruhan, berdasarkan hasil analisis evaluasi ahli materi pembelajaran dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini masuk dalam kategori atau kriteria layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai Rata-Rata Skor	Kriteria
1	Kebenaran Konsep	87,5	Layak
2	Materi	90	Layak
3	Pembelajaran	80	Layak

Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya media pembelajaran interaktif Tari Lenggong Patah Sembilan untuk pembelajaran kelas VII di SMP. Media pembelajaran interaktif Tari Lenggong Patah Sembilan dapat digunakan secara klasikal maupun mandiri. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini memiliki tiga komponen utama yaitu materi, evaluasi, dan galeri. Pada komponen materi dilengkapi dengan teks penjelasan, foto rias, dan busana Tari Lenggong Patah Sembilan, deskripsi gerakan, iringan Tari Lenggong Patah Sembilan, video Sekaran Tari Lenggong Patah Sembilan, dan video Tari Lenggong Patah Sembilan yang secara utuh, terperinci, dan detail lengkap dengan kostum dan iringan. Pada komponen evaluasi disajikan dua pilihan jenis evaluasi, yaitu soal menjodohkan dan soal pilihan. Jenis evaluasi soal menjodohkan berupa menjodohkan antara soal dengan pilihan jawaban. Jenis evaluasi soal pilihan adalah mengenai foto dan nama kostum yang digunakan Tari Lenggong Patah Sembilan. Pada komponen galeri disajikan foto pose gerak Tari Lenggong Patah Sembilan dan foto ragam variasi kostum Tari Lenggong Patah Sembilan.



Gambar 2. Tampilan Halaman Awal Media Pembelajaran

Media pembelajaran interaktif Tari Lenggang Patah Sembilan memiliki lima komponen pendukung yaitu intro, petunjuk, pendahuluan, profil, dan daftar pustaka. Komponen intro merupakan halaman pembuka pada media pembelajaran dan menunjukkan judul media; komponen petunjuk berisi tentang petunjuk penggunaan media pembelajaran; komponen pendahuluan menjelaskan tentang standar kompetensi, dan kompetensi dasar; komponen profil berisi tentang profil pengembang, profil dosen pembimbing, profil ahli materi dan profil ahli media; daftar pustaka berisi tentang buku dan link internet yang digunakan sebagai referensi penyusunan materi.

Setelah dilakukannya revisi berdasarkan masukan dari ahli materi, validasi berikutnya adalah validasi yang dilakukan oleh ahli media. Aspek yang dinilai oleh ahli media adalah aspek tampilan dan pemrograman. Berdasarkan hasil evaluasi ahli media diperoleh hasil penilaian pada aspek tampilan memiliki skor rata-rata hasil sebesar 86 dan termasuk kategori layak. Aspek pemrograman memiliki skor rata-rata hasil sebesar 92,5 dan termasuk kategori layak. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada **Tabel 2**.

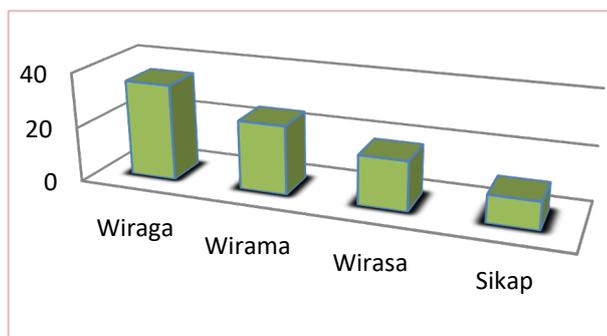
Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai Rata-Rata Skor	Kriteria
1	Tampilan	3,5	Layak
2	Pemrograman	3,6	Layak

Berdasarkan hasil uji coba lapangan terbatas diperoleh hasil penilaian pada aspek tampilan memiliki skor rata-rata hasil sebesar 90 dan termasuk kategori layak. Aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 92,5 dan termasuk kategori layak. Aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 92,5 dan termasuk kategori layak. Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama diperoleh hasil penilaian pada aspek tampilan memiliki skor rata-rata hasil sebesar 85,75 dan termasuk kategori layak. Aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 89 dan termasuk kategori layak. Aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 88,5 dan termasuk kategori layak.

Hasil penilaian *posttest* dan *pretest* penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan bahwa jumlah nilai psikomotorik dan penilaian sikap peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran adalah 43,63%, sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran meningkat sebesar 83,33%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi Tari Lenggang Patah Sembilan pada mata pelajaran seni tari. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh **Nurrita (2018)** terhadap pengembangan media pembelajaran yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu menumbuhkan minat, motivasi, dan efisiensi belajar peserata didik.

Berdasarkan hasil praktek tari peserta didik pada pembelajaran Tari Lenggang Patah Sembilan melalui multimedia interaktif ini dapat dilihat melalui penilaian psikomotorik (keterampilan) dan penilaian sikap. Penilaian psikomotorik dan sikap dalam pembelajaran tari Tari Lenggang Patah Sembilan melalui multimedia interaktif digambarkan dalam **Gambar 3**.



Gambar 3. Grafik Nilai Praktek Seni Tari Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Kisaran

Kelebihan yang terdapat pada media pembelajaran ini adalah media pembelajaran ini bersifat interaktif, sehingga arah pembelajaran dapat ditentukan sendiri oleh pengguna dan membuat pengguna lebih aktif. Tombol pengaturan *background* selalu ada pada setiap halaman, sehingga pengguna dapat mengatur *background* sesuai yang pengguna inginkan. Di samping itu, media pembelajaran yang dikembangkan juga dilengkapi dengan teks atau deskriptif penjelasan, foto rias dan busana, foto berbagai variasi kostum, video Tari Lenggong Patah Sembilan, video sekaran Tari Lenggong Patah Sembilan, iringan Tari Lenggong Patah Sembilan, sejarah Tari Lenggong Patah Sembilan, dan deskripsi gerak Tari Lenggong Patah Sembilan. Tampilan pada media pembelajaran dibuat dengan sederhana agar layar tidak penuh dengan gambar. Media pembelajaran Tari Lenggong Patah Sembilan juga dilengkapi dengan fitur untuk evaluasi tentang sejarah dan kostum Tari Lenggong Patah Sembilan.

Media yang akan diujikan dapat mengukur tingkat pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Multimedia Interaktif ini dapat membantu peserta didik dalam proses berfikir tingkat tinggi, serta mampu mengaplikasikannya dalam pengetahuan dan keterampilannya dan kehidupan nyata. Implikasi dari penelitian ini adalah masih perlu adanya kegiatan analisis butir soal oleh para rater untuk lebih dapat menghasilkan media yang kompleks dan berkualitas.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini adalah multimedia interaktif pembelajaran Tari Lenggong Patah Sembilan untuk mata pelajaran seni budaya di SMP dalam bentuk *software* yang dijalankan dengan komputer. Media pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan teks penjelasan materi, video peraga, dan evaluasi materi. Pengembangan media ini dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah studi pendahuluan, kegiatan yang dilakukan adalah analisis kebutuhan dan studi literatur, tahap kedua adalah pengembangan produk media pembelajaran, kegiatan yang dilakukan adalah membuat desain materi pembelajaran, membuat flowchart, membuat storyboard, pengumpulan bahan pendukung, memproduksi media pembelajaran, dan pengemasan produk, dan tahap yang terakhir adalah melakukan uji coba produk. Secara keseluruhan berdasarkan hasil uji coba, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi Tari Lenggong Patah Sembilan pada mata pelajaran seni dan budaya di SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37–44. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 586–595. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>
- Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Penilaian kependidikan: Sistem penilaian, hasil belajar dan kemampuan guru melaksanakan penilaian berdasarkan Kurikulum 2013*. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. [https://repositori.kemdikbud.go.id/16296/1/Penilaian Pendidikan Sistem Penilaian Hasil Belajar.pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/16296/1/Penilaian_Pendidikan_Sistem_Penilaian_Hasil_Belajar.pdf)
- Erwinsyah, A. (2017). Manajemen pembelajaran dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas guru. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 69–84. <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/517>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4), 104–117. https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
- Firmansyah, A. R., & Nurhayati, F. (2021). Hubungan aktivitas sedentari dengan status gizi pada siswa SMP di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 9(1),

- 95–100. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/37965>
- Hakim, M. F. Al, & Azis, A. (2021). Peran guru dan orang tua: Tantangan dan solusi dalam pembelajaran daring pada masa pandemic COVID-19. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 4(1), 16–25. <https://doi.org/10.24815/jr.v4i1.19677>
- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Huriyaty, D., Ranti, M. G., & Chairani, Z. (2018). Peta pendidikan dasar di kabupaten Banjar Tahun 2011-2015. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 16–28. <https://mathdidactic.stkipbjm.ac.id/index.php/jpl/article/view/318>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. [https://peraturan.bpk.go.id/Home/Download/218852/Salinan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016.pdf](https://peraturan.bpk.go.id/Home/Download/218852/SalinanPermendikbud%20Nomor%2022%20Tahun%202016.pdf)
- Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia. https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/permen_tahun2006_nomor22.pdf
- Kusumayanti, D. R. (2023). *Pemahaman konsep matematika, buku digital, pendekatan metakognitif* [Universitas Negeri Medan]. <http://digilib.unimed.ac.id/51205/>
- Kuswarsantyo, K., Kusnadi, K., & Agustin, T. (2016). Pengembangan video pembelajaran tari: Sebuah alternatif metode belajar tari. *Imaji*, 14(1), 65–70. <https://doi.org/10.21831/imaji.v14i1.9535>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312-1=325. <https://www.ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/1373>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'An, Hadist, Syariah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdf>
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif seni musik untuk siswa SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153–164. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2526>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito, H. (2018). *Media pendidikan : Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. RajaGrafindo Persada.
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57. <https://www.ejournal.insud.ac.id/index.php/MPI/article/view/7>
- Satrianingsih, A. R. O. (2021). Pengaruh media pembelajaran interaktif tari Melinting terhadap hasil pendidikan karakter dan hasil belajar seni tari. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 9–16. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.17393>
- Sugiyono, S. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Suhendra, A. (2019). *Implementasi Kurikulum 2013 dalam pembelajaran SD/MI*. Prenada Media.
- Widyastuti, R. (2020). *Persamaan di dalam perbedaan budaya*. Alprin.

- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118–127. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32424>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>