



**PENGARUH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DALAM SENI
TARI TERHADAP MOTIVASI DAN KETERLIBATAN SISWA
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Martlina Pasaribu

Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Binjai, Sumatera Utara, Indonesia

Contributor Email: martlinapasaribu33@guru.smp.belajar.id

Received: July 30, 2023

Accepted: January 27, 2023

Published: March 30, 2024

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/1327>

Abstract

This research aims to investigate the effect of differentiated learning methods involving the use of interactive multimedia on dance learning. The research was conducted on seventh grade students at SMP Negeri 4 Binjai, namely the experimental group who received differentiated learning with interactive multimedia and the control group who received conventional learning. The differentiated approach is designed to accommodate individual differences in students' understanding and skills regarding the art of dance. The research results show that differentiated learning with interactive multimedia significantly increases understanding of dance concepts, active student participation, and creative application of skills. These findings support innovative approaches to dance learning that can increase learning effectiveness and stimulate students' interest in the arts. The implications of the results of this research can contribute to the development of a dance curriculum that is more responsive to students' needs and interests in the information technology era. The use of technology in dance learning not only enriches the visual experience but also encourages active student participation through its interactive aspects. Conclusion, implementing differentiated strategies helps teachers accommodate variations in student learning styles, resulting in learning that is more inclusive and responsive to individual needs. As well as the importance of integrating technology in the context of dance while emphasizing the benefits of a differentiated approach in the classroom.

Keywords: *Differentiated Learning; Motivation; Mengagement; Dance Teaching.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh metode pembelajaran berdiferensiasi yang melibatkan penggunaan multimedia interaktif terhadap pembelajaran seni tari. Subjek penelitian ini siswa kelas tujuh di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Binjai, yaitu kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran berdiferensiasi dengan multimedia interaktif dan kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional. Pendekatan berdiferensiasi dirancang untuk mengakomodasi perbedaan individual dalam pemahaman dan keterampilan siswa terkait seni tari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi dengan multimedia interaktif signifikan berpengaruh terhadap pemahaman konsep seni tari, partisipasi aktif siswa, dan penerapan keterampilan secara kreatif. Temuan ini mendukung pendekatan inovatif dalam pembelajaran seni tari yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan merangsang minat siswa terhadap seni. Implikasi hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi kepada pengembangan kurikulum seni tari yang lebih responsif terhadap kebutuhan dan minat siswa dalam era teknologi informasi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran seni tari tidak hanya memperkaya pengalaman visual, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa melalui aspek interaktifnya. Kesimpulan penerapan strategi berdiferensiasi membantu guru mengakomodasi variasi gaya belajar siswa, menghasilkan pembelajaran yang lebih inklusif dan responsif terhadap kebutuhan individual, serta pentingnya integrasi teknologi dalam konteks seni tari, sambil menekankan manfaat pendekatan berdiferensiasi di kelas.

Kata Kunci: *Pembelajaran Berdiferensiasi; Motivasi; Seni Tari.*

A. Pendahuluan

Seni tari sebagai bagian integral dari pendidikan seni memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap ekspresi kreatif dan budaya. Dalam konteks ini, penggunaan metode pembelajaran berdiferensiasi yang melibatkan multimedia interaktif menarik perhatian sebagai suatu pendekatan inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran seni tari dan guru dapat mengetahui kekuatan serta kelemahan siswa, mengetahui minat dan bakat siswa dan preferensi belajar murid (Herwina, 2021). Pada pembelajaran seni tari di SMP idealnya siswa belajar tentang dasar-dasar seni tari dan memahami elemen-elemen yang terkait dengan pertunjukan tari. beberapa hal yang dipelajari dalam pembelajaran seni tari di tingkat SMP adalah pengenalan gerak dan ekspresi agar siswa memahami dasar-dasar gerakan dalam tari, seperti langkah-langkah dasar, pose, kelentukan, kecekatan dan energi yang kuat dalam melakukan suatu gerak, mengembangkan

ekspresi diri melalui gerakan tubuh dan wajah (Santoso & Lufthansa, 2022). Pelajaran seni tari juga mempelajari bagaimana ritme dan musik diselaraskan dengan gerak melalui ritme musik, memahami hubungan antara gerakan tari dan elemen-elemen musik seperti beat, tempo, dan melodi. Selain itu, siswa dapat mengenali berbagai gaya tari, baik yang berasal dari budaya lokal maupun internasional, serta memahami ciri khas setiap gaya tari dan perbedaan antara tarian tradisional dan kontemporer. Selain itu, siswa memahami bagaimana koreografi sederhana dalam arti mempelajari dasar-dasar koreografi, termasuk cara menyusun urutan gerakan menjadi sebuah tarian (Bagus *et al.*, 2023).

Pengembangan kreativitas untuk menciptakan gerakan tari sederhana dan pemahaman konsep-konsep dasar seperti ruang, waktu, dinamika, dan komposisi dalam konteks seni tari (Nawanti, 2023). Siswa dapat mengetahui bagaimana konsep-konsep tersebut diterapkan dalam pertunjukan tari dan dapat berpartisipasi dalam pertunjukan tari di sekolah atau komunitas setempat. Selain itu, siswa memahami bagaimana proses persiapan dan pentingnya kerjasama dalam tim tari. Namun, penelitian ini secara khusus berfokus pada pengaruh metode pembelajaran berdiferensiasi terhadap siswa kelas tujuh di SMP Negeri 4 Binjai.

Pembelajaran Seni Budaya di SMPN 4 Binjai selama ini hanya menggunakan media konvensional, yaitu dengan menggunakan buku paket, serta minimnya pengetahuan guru dalam membuat pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam menggunakan multimedia pada pembelajaran seni tari, sehingga siswa merasa jenuh dan bosan pada pembelajaran seni budaya tari karena siswa tidak dapat melihat langsung contoh konkret yang telah dihasilkan dari orang lain, sehingga penggunaan media konvensional belum membuahkan hasil yang baik. Nilai siswa tidak begitu baik dan dalam praktiknya juga siswa kurang dapat memahaminya. Selain itu, hasil karya siswa masih belum mencerminkan kreativitas mereka dalam berkesenian, seperti yang telah ditetapkan pemerintah bahwa tuntutan kompetensi pembelajaran seni budaya/ tari yang tertulis dalam lampiran Permendikbud No. 60 Tahun 2014, siswa dituntut untuk dapat menerapkan semua aspek

yang didapat dari proses belajar, sehingga dapat menjadi pribadi yang kreatif, etis, dan estetis ((Hanifa & Astuti, 2022). Dengan demikian, proses pembelajaran di kelas tidak begitu maksimal dikarenakan oleh faktor pembelajaran yang masih menggunakan model konvensional.

Di awal penelitian pada kelas VII di SMPN 4 Binjai, hasil belajar dari semester ganjil pada kelas VII mata pelajaran Seni Budaya yang di peroleh, dapat di lihat pada Tabel-1 di bawah ini.

Tabel 1. Nilai Rata-rata MID Kelas VII SMPN 4 Binjai

Kelas	Jumlah	Nilai Rata-rata	KKM	Keterangan
VII 4	15	70.43	75	Tuntas
VII 7	14	68,61	75	Tidak Tuntas

Tabel 2. Perbedaan Hasil Belajar Seni Tari Menggunakan Media Konvensional dengan Media Interaktif

Kelas	Jumlah	Nilai Rata-rata	KKM	Keterangan
VII 4	15	74.23	75	Tidak Tuntas
VII 7	14	85,48	75	Tuntas

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh tidak tersedianya bahan ajar yang relevan dan sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah sehingga penguasaan terhadap teknik-teknik dasar, langkah-langkah kaki, gerakan tubuh, gerakan membentuk suatu koreografi atau tarian dan pemahaman siswa kurang (AZIS, 2021). Guru seni budaya tidak dapat membuat pembelajaran yang kreatif disebabkan oleh sarana prasarana yang kurang memadai di sekolah. Belum maksimalnya penggunaan sarana dan prasarana yang ada di sekolah, dalam pembelajaran seni budaya khususnya seni tari seperti ruangan studio tari. Perlu dilengkapi juga lantai dan cermin besar yang memungkinkan para penari melihat gerakan tubuh mereka. musik dan peralatan audio untuk mendukung pengajaran tari mencakup pemutar musik, peralatan rekaman, dan penyuntingan, serta peralatan lainnya yang dapat menyediakan musik latar atau pengiring untuk latihan tari (Crystallography, 2016). Seluruh sarana dan prasarana tersebut sangat berperan penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang memadai dan mendukung pengembangan proses belajar mengajar yang dilaksanakan,

mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai pada evaluasi yang diberikan. Penggunaan media yang tidak menarik dalam pembelajaran mengakibatkan siswa kurang menanggapi pembelajaran yang disajikan guru (Astuti, 2011).

Dari hasil wawancara secara informal dengan beberapa guru, masih banyak guru yang belum mampu membuat media pembelajaran interaktif dan inovatif sehingga siswa tidak tertarik pada pembelajaran seni tari. Jadi, hal tersebut merupakan tantangan besar bagi guru tari untuk mengembangkan pemanfaatan teknologi sesuai dengan yang dikatakan oleh Nizam, Dirjen Pendidikan Kemendikbud, yang mengatakan bahwa, permasalahan yang muncul di dunia pendidikan merupakan tantangan untuk mengembangkan kreativitas dalam pemanfaatan teknologi (Apriyani *et al.*, 2023).

Tomlinson, dalam sebuah buku berjudul "*How to Differentiate Instruction in Mixed Ability Classrooms*", mengemukakan istilah pembelajaran diferensiasi. Dalam pembelajaran berdiferensiasi, guru mengajarkan materi dengan mempertimbangkan tingkat kesiapan, minat, dan gaya belajar peserta didik (Noviati, 2023). Guru juga dapat mengubah isi pelajaran, proses pembelajaran, produk atau hasil pembelajaran yang diajarkan, dan lingkungan belajar di tempat siswa belajar. Guru dapat melayani peserta didik yang diajar sesuai dengan keadaan masing-masing dengan melaksanakan proses pembelajaran (Wahyuningsari *et al.*, 2022).

Salah satu bentuk improvisasi multimedia yang digunakan secara luas dalam dunia pendidikan adalah media audiovisual berbagai teknik dan motivasi dapat digunakan dalam pengembang bahan-bahan pengajaran di antaranya adalah presentasi, permainan yang menantang, dan gambar-gambar. Media audiovisual adalah media/ alat-alat yang *audible* artinya dapat didengar dan alat yang *visible* artinya dapat dilihat. Jadi, media audiovisual adalah alat yang dapat menghasilkan suara dan rupa dalam satu unit, yang termasuk golongan media audiovisual adalah film bersuara, televisi (TV), video cassette atau VCD (Sidi & Mukminan, 2016).

Penggunaan media audio visual atau komputer media dapat membantu peserta didik memperoleh pelajaran bermanfaat. Guru adalah pengembang media pembelajaran sehingga dapat memilih strategi pembelajaran yang

tepat untuk memotivasi para guru, memfasilitasi proses belajar, membentuk manusia seutuhnya (Serang, 2017). Selain itu, media audiovisual dapat melayani perbedaan individu, mengangkat belajar bermakna, mendorong terjadinya interaksi, dan memfasilitasi belajar kontekstual.

Tujuan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran, adalah untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, dan membuat proses belajar yang berpusat pada siswa (Ilyas & Mursid, 2015). Proyektor/ laptop adalah alat bantu dalam proses multimedia interaktif guna membantu dalam proses pembelajaran, sekaligus membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan laptop dan proyektor bagi guru sangat membantu, karena bisa memberikan materi dalam bentuk *microsoft power point* presentasi, video, gambar, animasi dan lainnya. Dampak bagi siswa, yaitu akan lebih mudah memahami materi yang disajikan dan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas. Siswa juga sangat antusias untuk tampil ke depan kelas ketika guru meminta siswa untuk tampil mempraktikkan apa yang telah dilakukan dan yang telah dilihat melalui sampel video yang menerangkan gerak, ruang dan waktu dalam tari tersebut.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen, yaitu guru menentukan kelompok terlebih dahulu dengan cara random terhadap siswa dan pada tahap akhir melaksanakan *posttest*. Tahapan penelitian kuasi eksperimen ini, yaitu: (1) menentukan judul penelitian, (2) merumuskan masalah penelitian, (3) menyusun design penelitian (4) menyusun instrument penelitian dan pengukurannya, (5) menyebarkan kuesioner random kepada siswa kelas tujuh, (6) hasilnya diteliti secara deskriptif analitik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen yang dapat digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan pada kondisi yang terkendali dengan adanya kontrol (Windasari & Syofyan, 2019).

Responden penelitian adalah siswa kelas tujuh di Sekolah SMPN 4 Binjai, pada siswa kelas VII.4 dan VII.7 dan lokasi penelitian di SMPN 4

Binjai Timur. Siswa yang dijadikan sampel sebanyak 29 orang, yang terdiri atas 15 orang (terdiri dari 10 orang perempuan dan 5 orang laki-laki) di kelas VII. 4 dan 14 orang (terdiri dari 10 orang perempuan dan 4 anak laki-laki) di kelas VII. 7.

Guru menggunakan tes dengan membuat soal objektif untuk siswa, kemudian dikumpulkan melalui pemberian kuesioner dan pengamatan, pembelajaran berdiferensiasi dengan multimedia interaktif, data kuantitatif dikumpulkan menggunakan tes (soal objektif). Pada awalnya data di analisis terlebih dahulu dan dilakukan uji persyaratan analisis data, berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menggambarkan dan meringkas berbagai kondisi, situasi berbagai data yang dikumpulkan melalui kuesioner dan pengamatan mengenai variable yang diteliti.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

a. Kegiatan Pembelajaran pada Kelas Eksperimen

Diawal pertemuan guru menjelaskan tujuan dan poin-poin pembelajaran kepada siswa sebelum memulai pembahasan selanjutnya dan siswa mencatat poin-poin pembelajaran. kemudian guru mengoperasikan laptop dan memulai menjelaskan materi tentang pengertian gerak tari melalui *Microsoft power point*, serta menampilkan berbagai contoh gambar serta video yang menjelaskan gerak, ruang dan waktu dalam tari. Sementara itu siswa menyimak penjelasan tersebut melalui layar infokus. Melalui media yang interaktif dapat membuat siswa merasa senang dan dapat mengembangkan kreativitasnya sesuai minat dan bakat (Amanda, 2021).

Pertemuan kedua guru menjelaskan materi mengenai ruang dan waktu dalam tari serta menayangkan video menggunakan laptop dan perangkat media *Microsoft power point*. Siswa mengamati video, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang ruang dan waktu kemudian guru memotivasi siswa untuk bisa memperagakan ruang

dan waktu dalam tari di depan kelas (Fitri, 2020). Pada saat itulah siswa sangat tertarik dan antusias menonton video pembelajaran serta senang ketika guru menampilkan tayangan pada video dengan slide yang menjelaskan materi pembelajaran tari, sehingga siswa tertarik ketika diminta untuk bertanya.

Pertemuan ketiga guru menjelaskan materi mengenai ruang, waktu dan tenaga dalam tari. kemudian mendemonstrasikan bagaimana bentuk ruang, waktu dan tenaga dalam tari. Siswa sangat tertarik dengan demonstrasi yang dilakukan oleh guru karena sesuai dengan gerak yang dilakukan pada contoh video pembelajaran yang ditampilkan oleh guru sehingga siswa tertarik untuk mencontohkan/ mendemonstrasikan di depan kelas bersama dengan teman-teman di kelas. Selanjutnya guru menunjuk perwakilan siswa untuk mempraktikkan gerak yang telah di pelajari di depan kelas juga siswa dapat mengembangkan pemahaman mereka dalam pembelajaran pada materi yang disampaikan. Hasil yang didapatkan berbagai macam gerak yang sangat kreatif dan hasil yang sangat memuaskan karena siswa dapat berimajinasi sesuai dengan daya nalar mereka masing-masing. Hal ini sangat menyenangkan bagi guru karena mendapatkan siswa yang kreatif dan inovatif setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran multimedia kreatif. Dengan demikian, sekolah memiliki generasi siswa yang berpotensi dalam bidang tari.

Kelas eksperimen VII.7 nilai *pos-test* siswa pada nilai tertinggi yaitu 90 dan 74 nilai terendah. Dengan rata-rata nilai siswa yang di dapat adalah 81.42. Untuk lebih jelasnya akan digambarkan pada histogram berikut.



Gambar 1. Nilai Post-Test Kelas Eksperimen

b. Kegiatan Pembelajaran pada Kelas Kontrol

Pertemuan pertama guru buku cetak dibagikan sebagai media dalam proses pembelajaran setelah itu poin-poin materi tentang dasar tari dijelaskan oleh guru kemudian siswa mencatat poin-poin. Materi selanjutnya guru menjelaskan materi tentang pengertian gerak tari dan siswa memperhatikan guru sambil membaca buku cetak. Siswa hanya mendengarkan dan poin-poin yang dicatat siswa dihafalkan materinya.

Pertemuan kedua materi tentang ruang dan waktu dalam gerak tari dijelaskan oleh guru kemudian mendemonstrasikan atau memperagakan bagaimana ruang dan waktu dalam tari. Ketika guru menjelaskan dan mendemonstrasikan materi tentang ruang dan waktu, siswa memperhatikan. Pada pembelajaran kedua guru melakukan contoh didepan kelas dan siswa hanya melihat, apa yang mereka lihat maka mereka mencatat hal-hal penting yang mereka ketahui dari apa yang dilihat mereka.

Pertemuan ketiga guru mendemonstrasi atau memperagakan bagaimana ruang, waktu dan tenaga dalam tari. Guru menunjuk perwakilan siswa untuk mempraktikkan yang didemonstrasikan lalu siswa yang ditunjuk memperagakan bagaimana ruang, waktu dan tenaga dalam tari. pada saat pembelajaran ketiga siswa kurang tertarik untuk maju kedepan kelas untuk mendemonstrasikan didepan kelas karena mereka kurang memahami dengan apa yang dilihat dan apa yang dicatat oleh mereka pada saat menyimpulkan apa yang dilakukan guru pada saat mendemonstrasikan materi di depan kelas. Siswa kurang fokus dikarenakan siswa hanya melihat saja.

Pertemuan keempat diadakan posttest individu berdasarkan materi yang telah disampaikan pada 3 minggu yang telah berlalu yaitu tentang ruang, waktu dan tenaga. Kemudian, guru membagikan soal pada siswa untuk dikerjakan. Adapun kenyataannya siswa tidak dapat memahami apa yang telah dipelajari pada pembelajaran di minggu pertama, kedua dan ketiga, karena menggunakan media konvensional yang sama sekali tidak sesuai dengan keinginan siswa-siswa dalam pembelajaran. Siswa terkesan menjawab pertanyaan dengan asal jawab sehingga mereka mendapat nilai

yang kurang baik. Di sinilah guru mulai berpikir bahwa pembelajaran yang dilakukannya sama sekali tidak menarik dan tidak sesuai dengan apa yang diinginkan siswa, seperti halnya pada kurikulum merdeka dimana pembelajaran harus dapat disesuaikan dengan minat dan bakat siswa agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan kolaborasi antara siswa dan guru dapat terjalin dengan baik.

Pada kelas kontrol VII.4 Nilai *post-test* siswa tertinggi yaitu 72,89 dan nilai siswa yang terendah yaitu 50. Dengan rata-rata nilai siswa yang didapat adalah 73.64. Untuk lebih jelasnya akan digambarkan pada histogram berikut.



Gambar 2. Nilai Post-Test Kelas Kontrol

c. Deskripsi Data Hasil Tes pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dalam penelitian ini data yang dideskripsikan terdiri dari dua kelompok yaitu data hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya menggunakan media konvensional yang telah diberikan treatment dengan menggunakan buku paket disebut dengan kelompok kontrol dan data hasil belajar seni budaya siswa dengan menggunakan multimedia interaktif disebut kelompok eksperimen.

Tabel 3. Data Hasil Penelitian

No	Eksperimen	Nilai	Kontrol	Nilai
1	E1	90	K1	50
2	E2	95	K2	55
Rata-rata		81.42.		73.64.

2. Pembahasan

Melalui analisis data, gambaran keberhasilan belajar seni budaya siswa kelas VII SMPN 4 Binjai menggunakan multimedia interaktif sangat jelas. Ditinjau dari hasil belajar seni budaya siswa sesudah menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan tanpa menggunakan media konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil belajar seni budaya siswa sesudah menggunakan multimedia interaktif berada pada kualifikasi **Baik** (B) dengan nilai rata-rata 81,42.

Dilihat dari nilai per indikator sesudah menggunakan multimedia interaktif, nilai yang tertinggi 90 sementara nilai yang terendah adalah 50 Hasil belajar siswa menggunakan media konvensional kelas VII SMPN 4 Binjai, berada pada kualifikasi **baik** dengan nilai rata-rata 81,42. Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menunjukkan $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($1,86 > 1,67$) pada taraf signifikan 0,05 yang menyatakan bahwa hipotesis (H1) dapat diterima. Hasil analisis data, diperoleh gambaran hasil belajar seni budaya siswa kelas VII SMPN 4 Binjai apabila tanpa menggunakan multimedia interaktif berupa dampak positif dan negatif (Andesba & Putra, 2023). Dampak positif tersebut adalah (1) siswa menjadi aktif di dalam kelas, kreatif dalam memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru di dalam kelas; (2) siswa menjadi tertarik, fokus dan antusias saat guru memberikan materi dan menerapkan media dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar seni budaya siswa lebih tinggi dibandingkan menggunakan media konvensional (Proborini, 2020). Sementara itu, dampak negatif dari penelitian ini adalah hasil belajar seni budaya siswa kelas VII SMPN 4 Binjai menggunakan media konvensional berada pada kualifikasi baik dengan rata-rata 73,64. Atas dasar hal tersebut, disimpulkan bahwa peranan guru sangat penting dalam merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, serta memberikan variasi dalam metode pembelajaran kepada siswa agar tidak terjadi kejenuhan dalam proses belajar dan mengajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan multimedia interaktif ini agar

siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran seni budaya khususnya tari (Abas, 2019). Setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif pada kelas eksperimen dan media konvensional pada kelas kontrol, dilakukan posttest (tes akhir). Setelah itu, lembaran tes siswa dikumpulkan kemudian diberikan skor sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya. Dari hasil analisis data diketahui bahwa hasil belajar seni budaya dengan menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan hasil *posttest* (tes akhir) hasil belajar seni budaya melalui media konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 81,42 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 73,64. Selain itu, pengaruh penggunaan multimedia interaktif juga dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis. Berdasarkan pengujian hipotesis diketahui bahwa *t*-hitung lebih besar dari *t*-tabel. Berdasarkan hasil uji-*t*, disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (*H*₁) diterima pada taraf signifikansi 0,05 dan $dk = (14+14) - 2$ karena *t*-hitung > *t*-tabel (1,86 > 1,67). Dengan kata lain, penerapan multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar seni budaya siswa Kelas VII SMPN 4 Binjai.

Dalam pembuatan pembelajaran yang menggunakan media interaktif dengan menggunakan teknologi memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas, sehingga suasana yang menyenangkan dan suasana yang bersinergi positif dapat terlihat pada pembelajaran di kelas saat siswa sangat senang bahwasanya guru memahami cara dan keinginan siswa dalam belajar. Dengan demikian, timbullah minat dan bakat siswa yang bahkan tidak pernah dibayangkan oleh guru itu sendiri, seperti siswa dapat mendemonstrasikan materi yang diajarkan dengan hasil imajinasinya yang mengembangkan kreatif pemahaman siswa dalam materi yang disampaikan guru kepada siswa tersebut.

Guru merasa terheran juga ketika siswa yang terkesan diam dan tidak acuh di kelas bahkan bisa menghasilkan karya gerak di luar dari apa yang dibayangkan oleh guru tersebut. Di samping itu, siswa yang terlihat aktif dapat menampilkan hal yang luar biasa dikarenakan apa yang disampaikan guru melalui multimedia yang kreatif dan apa yang telah didemonstrasikan guru, dapat dimodifikasikan siswa tersebut mengguna-

kan aplikasi yang ada di sosial media, sehingga siswa berlomba-lomba menunjukkan hasil karya mereka masing-masing.

Melalui analisis data dapat disimpulkan bahwa hasil belajar menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi jika dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media konvensional. Dilihat dari proses pembelajaran, sejak awal pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif, siswa dapat melihat langsung contoh (model) gerak tari yang dipelajari siswa (Harits *et al.*, 2023). Hal tersebut membantu memudahkan belajar siswa, memudahkan pengajaran bagi pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret), menarik perhatian peserta didik atau dengan kata lain pembelajaran tidak membosankan, semua indera peserta dapat diaktifkan, dapat membangkitkan dunia teori dengan realitasnya (License & Leng, 2023). Misalnya, contoh konkret yang ditampilkan dalam *power point* yang ditayangkan bisa dipedomani siswa menjadi lebih tertarik dan terbantu dalam memahami gerakan tari yang diperlihatkan di dalam ruang, waktu, dan tenaga pada multimedia interaktif yang harus dikuasainya. Multimedia interaktif juga membantu siswa untuk meniru dan mengulang kembali contoh gerakan yang baik seperti yang terdapat dalam video (Arifin *et al.*, 2023).

Siswa lebih memperhatikan proses pembelajaran multimedia interaktif karena model pembelajaran yang menarik dapat memotivasi siswa bersungguh-sungguh untuk menerima materi pelajaran karena siswa dapat melihat langsung bentuk gerak, bentuk ruang, bentuk waktu dan tenaga kemudian guru juga lebih mudah menyampaikan materi karena tersusun secara sistematis melalui slide-slide *PowerPoint* karena guru merancang media sesuai dengan kebutuhan siswa, dengan memilih media yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Marthisilya & Astuti, 2020). Penggunaan multimedia interaktif menjadi lebih interaktif serta mudah dibawa dan *slide-slide PowerPoint* dapat disimpan pada laptop sehingga bisa digunakan lagi pada tahun yang akan datang. Jadi, dengan banyaknya keunggulan yang dimiliki multimedia interaktif, media ini dapat mempermudah para pengajar dalam

menyampaikan materi pembelajaran dan juga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru (Ruslan, 2018).

Harapan siswa ke depan, guru selalu dapat mengembangkan pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi, dengan menggunakan fitur-fitur yang ada seperti pada *Google*, ataupun aplikasi yang dapat menjadi contoh pembuatan video pembelajaran yang menarik. Selain itu, sekolah juga diharapkan agar menyediakan sarana dan prasarana pendukung dalam pembelajaran seni tari, seperti ruang tari yang sangat bermanfaat ketika pelajaran praktik tari, agar siswa dapat melihat gerak tubuh yang telah didemonstrasikan guru, adanya ruang cermin yang besar sangat membantu pada pembelajaran seni tari agar gerakan-gerakan yang dilakukan jelas terlihat di cermin.

Guru juga hendaknya merefleksikan pembelajaran yang telah dibuat agar dapat mengetahui apa yang dibutuhkan siswa, sesuai dengan minat dan bakat siswa agar siswa cepat mengerti dan paham apa yang dipelajari, serta guru dapat menemukan minat serta bakat yang ada pada siswa tersebut. Ketika guru mampu membuat media kreatif dalam pembelajaran, hasil yang didapat adalah kepuasan batin guru itu sendiri melihat para siswa merasa senang dan antusias ketika pembelajaran seni tari masuk di kelas mereka. Guru dapat melihat wajah-wajah bahagia siswa yang tertarik kepada guru yang cara pembelajarannya menyenangkan, sehingga timbullah bakat-bakat baru yang dapat membentuk/ membuat karya mereka sendiri dengan keanekaragaman hasil karya sesuai dengan daya nalar dan kemampuan siswa dalam menuangkan ide-ide kreatif ketika guru melakukan penugasan. Dengan adanya multimedia kreatif pada zaman sekarang dapat digunakan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa untuk mencoba hal-hal yang baru pada media yang baru mereka lihat. Pada saat itulah siswa mencoba kemampuan mereka, baik dalam menciptakan gerak yang baru maupun mereka merekam dan membuat video kreatif yang siap diedit siswa dengan menggunakan aplikasi yang ada pada ponsel mereka.

Selain itu, banyak siswa yang mempromosikan kemampuan mereka dalam materi yang ditugaskan ke dalam sosial media mereka. Dengan demikian, khalayak ramai dapat mengetahui, sekolah membuat dan merancang pembelajaran yang menarik. Orang yang melihat juga memberikan tanggapan-tanggapan positif terhadap kreativitas tugas yang dibuat siswa dalam berbagai bentuk video, animasi, serta presentasi *PowerPoint* yang menarik. Disinilah timbul kepuasan batin guru dalam melihat siswanya berhasil memahami apa yang sudah dipelajari para siswa di kelasnya.

Guru juga secara tidak langsung terekspos di media sosial sebagai guru kreatif yang membuat pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa di kelas. Pada saat itu juga sekolah SMPN 4 Binjai dikenal orang banyak bahwa guru dan siswanya dikenal dengan pembelajaran yang meningkatkan kreativitas, menimbulkan minat dan bakat siswa serta guru yang kompeten dalam merancang pembelajaran yang inovatif melalui penggunaan multimedia sebagai sumber belajar di kelas. Dengan demikian, masyarakat dapat memberikan penilaian tersendiri kepada sekolah, dan mereka tertarik untuk mendaftarkan anak mereka ke sekolah. Jadi, dengan promosi yang dibuat oleh siswa sekolah sangat terbantu dalam promosi sekolah secara tidak langsung.

Kepala sekolah juga sangat mengapresiasi pembelajaran yang telah dirancang oleh guru seni budaya yang tidak monoton dan berpihak pada siswa. Untuk itu, sekolah SMPN 4 Binjai menjadi contoh yang baik bagi sekolah-sekolah lain untuk mencoba menerapkan pembelajaran yang menggunakan multimedia yang kreatif dan inovatif. Selain itu, guru seni budaya yang bisa berbagi pengetahuan dalam merancang pembelajaran yang kreatif. Dengan demikian, siswa yang bisa dijadikan sampel atau contoh yang bisa ditampilkan pada saat ada acara webinar pada MGMP di sekolah lain sehingga terciptanya kolaborasi antara guru, siswa dan sekolah-sekolah yang ada di Binjai.

Siswa juga merasa sangat senang ketika mereka diundang untuk tampil dengan karya mereka ditampilkan di sekolah-sekolah lain yang bisa dijadikan siswa sebagai bahan apresiasi pada pembelajaran seni tari. Dengan adanya kelas kontrol dan kelas eksperimen, kemampuan siswa dapat terlihat

dan mereka juga dapat mengetahui bahwa mereka mengetahui ketika guru dapat menyesuaikan pembelajaran dengan minat dan bakat siswa. Guru dapat mengetahui kemampuan siswanya dan siswa dapat menggali potensi yang ada dalam dirinya. Hal ini sangat menguntungkan kedua belah pihak yang sangat positif.

Guru dan siswa dapat merasakan kepuasan pada diri mereka masing-masing. Guru dapat merasakan keberhasilan dalam menyampaikan pembelajaran dan siswa mengetahui guru dapat menggali potensi yang ada dalam diri siswa. Di sinilah pentingnya pembelajaran yang berpihak pada siswa, pembelajaran akan terasa menyenangkan dan suasana belajar yang positif dan memberikan kekuatan yang luar biasa, dan terbangunnya sinergi antara guru dan siswa yang sangat baik. Pembelajaran seni budaya tari akan dinantikan para siswanya bersama dengan guru yang dinanti para siswa di dalam kelas untuk menyampaikan pembelajaran tari yang menyenangkan dengan menggunakan multimedia.

D. Penutup

Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, siswa lebih bersemangat dan mudah memahami materi yang diajarkan dibandingkan dengan media konvensional. Hal tersebut dapat dilihat pada proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, siswa dapat melihat langsung bagaimana contoh dari materi yang dijabarkan melalui *PowerPoint* dan video yang ditayangkan. Dengan demikian, perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan multimedia interaktif pada kelas eksperimen dengan siswa yang diajar menggunakan media konvensional pada kelas kontrol terlihat selisih nilai rata-rata antara kelas eksperimen 81,42 lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol 73,64 tanpa menggunakan multimedia interaktif, yaitu $81,42 > 73,64$. Multimedia interaktif secara signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar seni budaya siswa kelas VII SMPN 4 Binjai. Hal tersebut, dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis pada taraf signifikansi 0,05 dan $dk = (14+14)-2$ karena $t\text{-hitung } 1,86 > t\text{-tabel } 1,67$, maka H_a diterima H_o ditolak. Dengan kata lain penggunaan

multimedia interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar seni budaya siswa kelas VII SMPN 4 Binjai. Dengan demikian, agar kualitas pembelajaran seni tari dapat dicapai secara maksimal, perlu dilaksanakan pembelajaran menggunakan media interaktif sebagai paket dalam pembelajaran seni tari di sekolah.

Ucapan Terimakasih

Puji Syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat-Nya yang memberikan kesehatan dan kemampuan dalam menyelesaikan jurnal ini. Tidak lupa saya ucapkan terimakasih kepada suami dan anak-anak yang selalu memberikan dukungan yang luar biasa kepada saya. Terimakasih juga kepada Kepala Sekolah, rekan guru dan seluruh siswa SMPN 4 Binjai atas bantuannya selama ini.

Daftar Referensi

- Amanda, R. (2021). *Pembelajaran dalam Jaringan pada Mata Pelajaran Seni Tari di Kelas VII SMP Negeri 11 Yogyakarta* (Doctoral Dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). <http://digilib.isi.ac.id/9023/>.
- Apriyani, A., Septiana, A., & Nisa R,N.A.I. (2023). Tinjauan Proses Belajar Seni Tari pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Sekolah Menengah Pertama. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 21(1), 17-30. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v21i1.10953>.
- Arifin, Z., Karyono, H., & Gunawan, W. (2023). Kelayakan Aplikasi Sibelius 7 pada Pembelajaran Seni Musik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: The Validity of Sibelius 7 Applications in Learning Music Arts to Improve Students' Learning Outcomes. *Practice of The Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 2(1), 45-51. <https://doi.org/10.58362/hafecspost.v2i1.33>.
- Astuti, F. (2011). Makna Simbolis Sumbang Duo Baleh dalam Seni Pertunjukan Wanita Minangkabau. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 12(2). <https://doi.org/10.24036/komposisi.v12i2.3917>.
- Azis, A. (2021). Peningkatan Apresiasi Konsep Karya Tari Berbantuan Media Rekaman Audio Visual pada Siswa Kelas IX Semester 2 SMPN 1 Pecalungan Tahun Pelajaran 2019/2020. *PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu*

- Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 1-15. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i1.333>.
- Bagus, I., Arta, A., & Oka, A.A.G. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Mata Pelajaran Seni Budaya pada Era Distrupsi. *Jurnal Pendidikan Seni Budaya*, 01(01), 27. <https://doi.org/10.53977/jws.v1i1.991>.
- Fitri, H. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Seni Tari Melalui Media Video Bagi Siswa Kelas VII (1) SMP Negeri 2 Tembilahan. *Jurnal Langsung*, 4(1), 1738-1751. <https://rumahjurnal.net/langsat/article/view/475>.
- Hanifa, I., & Astuti, F. (2022). Perbedaan Hasil Belajar Seni Tari Menggunakan Multimedia Interaktif dengan Media Konvensional pada Siswa di SMP N 1 Talamau. *Jurnal Sendratasik*, 11(3), 391-401. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/sendratasik/article/view/117813>.
- Harits, I.N., Kusumawardani, D., & Triana, D.D. (2023). Development of Android-Based Interactive Multimedia for Learning Topeng Tunggal Betawi Dance for Students of Dance Education Study Program, Jakarta State University. *Jurnal Seni Tari*, 12(1), 98-104. <https://doi.org/10.15294/jst.v12i1.59841>.
- Herwina, W. (2021). Optimalisasi Kebutuhan Murid dan Hasil Belajar dengan Pembelajaran Berdiferensiasi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2), 175-182. <https://doi.org/10.21009/pip.352.10>.
- Ilyas, I., & Mursid, R. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Ketrampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 142-155. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3291>.
- Khafidah, W., Wildanizar, W., Tabrani, Z. A., Nurhayati, N., & Raden, Z. (2020). The Application of Wahdah Method in Memorizing the Qur'an for Students of SMPN 1 Unggul Sukamakmur. *International Journal of Islamic Educational Psychology*, 1(1), 37-49. doi: <https://doi.org/10.18196/ijiep.1104>
- Marthisilya, D., & Astuti, F. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Seni Tari) Daring Via Whatsapp di SMP Negeri 11 Solok Selatan. *Jurnal Sendratasik*, 10(1), 219-226. <https://doi.org/10.24036/jsu.v9i2.110563>.
- Muzaffar, A., Irfan, A., & Tabrani Z.A. (2020). Kemampuan Pedagogical Content Knowledge Alumni Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah*

- Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 21(1), 41-60. doi: <http://dx.doi.org/10.22373/jid.v21i1.7129>
- Nawanti, R.D. (2023). Pendekatan Konsep Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Seni Tari di Era Industri 4.0 untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(01), 94-103. <https://doi.org/10.59141/japendi.v4i01.1556>.
- Noviati, W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 19-27. <https://www.e-journalppmunsa.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/1097>.
- Ruslan, I.D. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Seni Tari Persembahan Melayu Melalui Media Video Bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2, 926-936. <https://doi.org/10.31004/jptam.v2i4.44>.
- Santoso, M., & Lufthansa, L. (2022). Development of Interactive Power Point-Based Electronic Learning Media to Improve Rhythmic Gymnastics Learning Outcomes. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani Dan Keolahraaan*, 1(1), 1-16. https://doi.org/10.33503/prosiding_penjas_pjkribu.v1i1.2287.
- Serang, G. I. (2017). Uji Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Standar Kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana di SMK Nasional Berbah. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 11-17. <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13264>.
- Sidi, J., & Mukminan, M. (2016). Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil belajar IPS di SMP. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 13(1), 53-72. <https://doi.org/10.21831/socia.v13i1.9903>.
- Tabrani ZA. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas (Buku Ajar)-Bahan Ajar untuk Mahasiswa Program Strata Satu (S-1) dan Program Profesi Keguruan (PPG)*. Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press.
- Wahyuningsari, D., Mujiwati, Y., Hilmiyah, L., Kusumawardani, F., & Sari, I.P. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Rangka Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(04), 529-535. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i04.301>.
- Walidin, W., Idris, S., & Tabrani ZA. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press.

- Walidin, W., Idris, S., & Tabrani ZA. (2023). *Metodologi Penelitian Berbasis Fenomenologis*. Yogyakarta: Darussalam Publishing
- Windasari, T. S., & Syofyan, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1-12. <https://doi.org/10.21009/jpd.v10i1.11241>.
- Wu, H., & Leng, Y. (2022). The Influence and Analysis of Multimedia Interaction on the Development of Dance. *Journal of Electrical and Computer Engineering*, 2022, 1-10. <https://doi.org/10.1155/2023/9865949>.