



**PENGEMBANGAN MEDIA ART TRACE UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENARI SISWA
SDN KARANG SATRIA 04**

Kristiningrum

SDN Karang Satria 04 Kecamatan Tambun Utara, Jawa Barat
Contributor Email: kristinningrum15@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to improve students' dancing skills using ART TRACE media with TIK devices. This work of learning innovation was developed on the basis of the lack of dance skills of grade VI students and the lack of skilled teachers in learning related to the practice of dancing, the cause because the teacher does not have the background and expertise in dancing. The model used in this study is design and development (D&d) whose feasibility of learning media has been validated by material experts and media experts who are competent in their field. From the results of media validation and material validation that has been done obtained percentage from material experts by 89% and media experts by 94%. From the validation results, experts agreed that this innovation work is in the category of Excellent so that this innovation work can be said to be worth using in learning. In learning activities, his dancing skills improved nicely, this is evidenced by the learning results obtained by students. Where before using this innovation work was below KKM, with the average score of dance skills of 65.95 increased to 80.94.

Keywords: Art Trace Media, Dancing Skill, TIK Devices

A. Pendahuluan

Berdasarkan Undang-undang No. 2 Tahun 2003, guru sebagai pelaksana pendidikan disatuan-satuan pendidikan harus dapat merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran abad 21. Dimana pembelajaran abad 21 menuntut guruharus dapat menggali keterampilan 4C pada siswa dengan membuat siswanyauntuk berpikir kritis sesuai dengan usianya, siswa dapat bekerja sama dengan teman-temannya, siswa dapat berkomunikasi dengan baik dan dengan siapapun serta dapat memotivasi siwa untuk lebih kreatif dalam kegiatan belajar sehingga kecerdasan siswa baik secara intelektual, emosional dan spiritual siswa dapat tergali dan berkembang kearah yang lebih baik. Selain itu, pada abad 21 ini diharapkan guru dan siswa memiliki keterampilan teknologi khususnya dapat bidang teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran yang dirancang guru pun harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada kurikulum 2013 di jenjang pendidikan dasar. Mata pelajaran yang satu ini tidak hanya menargetkan siswa paham dan mengerti pada sisi pengetahuan,tetapi siswa diharapkan memiliki kecakapan dan keterampilan dalam berbagai bidang seni dan ketrampilan.Bidang seni yang diharapkan mampu untuk dikembangkan siswa pada mata pelajaran SBdP ini diantara seni suara, seni musik, seni lukis, seni rupa dan seni tari. Keterampilan siswa dalam bidang seni ini dapat dikembangkan dengan cara melatihnya secara terus menerus yang ditunjang oleh alat dan bahan yang berfungsi sebagai sumber belajar atau media belajar. Selain itu keterampilan dan kecakapan siswa dalam membuat atau memodifikasi berbagai prakarya dapat berkembang dengan baik terutama prakarya yang memanfaatkan barang-barang bekas atau tidak terpakai agar memiliki nilai, keindahan dan kegunaan.

Dari pengamatan yang dilakukan di kelas VI SDN Karang Satria 04 pada mata pelajaran SBdP, keterampilan menari siswa masih sangat kurang.Penyebab nya guru kurang terampil dalam mengajarkan seni tari serta siswa tidak memahami penjelasan langkah-langkah kegiatan menari

yang terdapat pada buku paket. Selain itu tidak tersedianya media pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran pada materi Tari Kreasi Daerah yang menjadi salah satu penyebab siswa menjadi bosan dan jenuh saat pembelajaran SBdP. Sebenarnya guru tahu sekali bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan dan efektif untuk membantu guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran agar siswa dapat menyerap dan memahami materi pelajaran dengan baik dan tepat. Untuk itu, seharusnya guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan melibatkan media pembelajaran.

Guru pun seharusnya dapat menciptakan atau membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21. Selain itu media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan tari siswa yang ada kurang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran karena hanya berupa hasil *printout* gambar gerakan tari atau berupa video gerakan tari yang tidak bertahap. Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah: apa keunggulan atau kelebihan media *Art Trace* dalam pembelajaran, apakah media *Art Trace* layak diterapkan pada kegiatan pembelajaran SBdP dan apakah manfaat media *Art Trace* untuk siswa kelas VI?, sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk: mengetahui keunggulan atau kelebihan media *Art Trace*; mengetahui layak atau tidak karya inovasi media *Art Trace* diterapkan pada kegiatan pembelajaran SBdP; serta mengetahui manfaat media *Art Trace* bagi siswa kelas VI dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk: meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa, meningkatkan keterampilan siswa dalam khususnya dalam seni tari, melatih siswa untuk berkomunikasi, berkolaborasi dan berpikir kritis sesuai karakter siswa sekolah dasar sehingga pengetahuan tentang tari kreasi daerah meningkat, meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan komputer dan teknologi informasi komunikasi (TIK).

1. Media Pembelajaran

Sri Anitah (Anitah, 2005) mengatakan bahwa kata “media” merupakan salah satu bentuk jamak dari kata “medius” atau “medium” yang diambil dari bahasa latin. Kata “media” menurut arti sebenarnya adalah perantara atau pengantar, perantara kepada akseptor pesan dari pemberi pesan. Sedangkan menurut Daryanto (Daryanto, 2011) media pembelajaran adalah alat atau perlengkapan lain yang dipakai guru untuk memberikan pesan berupa bahan belajar kepada siswanya untuk memotivasi dan mengalihkan perhatian, keinginan, pemikiran serta perasaan siswa pada pembelajaran agar tujuan pembelajaran terlaksana dengan baik.

2. *Articulate Traditional Dance*

Salah satu perangkat lunak untuk presentasi pada komputer adalah *articulate storyline*. Cara kerja perangkat lunak ini tidak berbeda jauh dengan *powerpoint*, yang membedakan adalah pada *articulate* ada beberapa fitur yang tidak ada dalam *powerpoint*, seperti *triggers*, *timeline* dan lain-lain. Kelebihan pada perangkat ini keluaran atau output yang dihasilkan lebih kreatif, luas dan lengkap. (Kemdikbud, 2016)

Output yang dihasilkan pada *articulate* berupa video pembelajaran interaktif. Video menurut Arif S. Sadiman (Sadiman, 2009) adalah pesan faktual atau fiktif yang sifatnya petunjuk, mendidik dan informatif yang disajikan dalam bentuk gambar, video dan suara menggunakan media audio visual. Sedangkan Sukiman (Sukiman, 2012) menyatakan bahwa video pembelajaran adalah tampilan gambar bersamaan dengan suara pada perangkat elektronik. Pembelajaran interaktif adalah proses pembelajaran yang didalamnya terjadi aksi timbal balik antara siswa dan guru atau siswa dengan media belajar.

Jadi, media *Articulate Traditional Dance* atau *Art Trace* adalah suatu tayangan audio visual yang berisi gambar, teks, suara dan video yang berisi tentang materi kreasi daerah (*traditional dance*) sehingga memungkinkan terjadinya interaksi antara perangkat TIK (komputer) sebagai media dengan siswa/guru sebagai pengguna. Media *Articulate Traditional Dance* ini dikemas sedemikian rupa agar terlihat menarik bagi siswa yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar *offline* atau media

belajar untuk meningkatkan keterampilan menari siswa sekaligus dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang tari kreasi daerah.

3. Keterampilan Menari

Keterampilan menurut (KBBI, 2015) adalah kecakapan dalam menyelesaikan tugas. Sedangkan menurut Muhibin Syah (Syah, 2006) keterampilan adalah kegiatan yang dilakukan menggunakan seluruh anggota tubuh yang menyelaraskan kerja urat syaraf dan otot. Berdasarkan dua pengertian tersebut, keterampilan adalah kecakapan yang nampak dalam kegiatan jasmaniah untuk menyelesaikan tugas.

Menari dalam KBBI adalah melakukan gerakan berirama yang berulang dengan iringan suara alat musik. Bagong Kusumadjarja mengartikan menari adalah gerak ritmis yang menjadi alat ekspresi manusia. Jadi, menari adalah gerakan yang dilakukan berulang (ritmis) dengan pola tertentu selaras dengan suara alat musik yang mengiringinya.

4. Penilaian Kognitif, Psikomotor dan Afektif

Iin Nurbudiyani (Nurbudiyani, 2013) dalam Jurnalnya menuliskan bahwa penilaian dapat dilakukan pada tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor, dimana ketiga aspek ini terintegrasi secara implisit. Hanya saja ketiga aspek penilaian itu memiliki cakupan yang berbeda, aspek kognitif lebih banyak berkutat pada teori dan pemahaman, psikomotor pada aktivitas dan gerak, dan afektif pada sikap dan perilaku.

Pada aspek kognitif, segala kegiatan selalu berkaitan dengan kemampuan kerja otak. Penilaian pada aspek kognitif ini dapat berupa mengingat, menghafal, menganalisa, menyimpulkan, dan lain-lain. Sedangkan pada aspek psikomotor, lebih kepada cara siswa bergerak dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian pada aspek afektif lebih menekankan pada perubahan sikap dan perilaku pada siswa dalam kegiatan belajar.

5. Tari Kreasi Daerah

Indonesia adalah Negara yang kaya akan suku adat dan budaya. Salah satu budaya Indonesia yang paling beragam adalah tarian. Tarian Nusantara di Indonesia diantaranya: Tari Jaipong dari Jawa Barat, Tari Merak dari Jawa Tengah, Tari Pendet dari Bali dan masih banyak lagi. Dalam

memperagakan tarian banyak hal yang harus diperhatikan, diantaranya pola lantai tari dan persiapan yang harus dilakukan (Murtono, 2011).

6. Pola Lantai Tari

Pola lantai tari adalah lintasan yang dilalui penari. Pola lantai tari ini ada berbagai jenis, seperti:

- a. pola lantai vertikal, lintasannya lurus dari belakang ke depan atau sebaliknya,
- b. pola lantai horizontal, para penari berbaris membuat barisan lurus menyamping, mereka berbaris menyamping dari kanan ke kiri,
- c. pola lantai diagonal, para penari berbaris membentuk garis dari sudut kanan ke sudut kiri atau sebaliknya, pola lantai melingkar, para penari membentuk lingkaran

Sebelum melakukan peragaan tari, ada beberapa hal yang harus dipersiapkan, diantaranya:

- 1) menentukan banyak personil dalam tari, apakah tarian akan diperagakan secara perorangan atau berkelompok,
- 2) memilih tarian yang akan diperagakan.
- 3) mengatur jadwal latihan tari.
- 4) mempersiapkan iringan musiknya.
- 5) mempersiapkan properti tari yang digunakan.
- 6) bila perlu siapkan busana, aksesoris dan tata rias tari.

Tari Indang merupakan tari kreasi daerah dari Sumatera Barat. Tarian ini dapat diperagakan mulai siswa sekolah dasar karena gerakannya yang mudah, variatif dan indah. Tari ini menggunakan pola lantai lurus dimana penarinya berada pada posisi duduk bersila dan menghadap penonton. Tari Indang ini dilakukan oleh 5-10 orang penari. Musik pengiring tari Indang adalah lagu Dindin Badindin yang memiliki tempo cepat. Tari Indang merupakan salah satu tari yang diajarkan di kurikulum 2013 pada siswa kelas VI.

B. Metode

Desain penelitian kualitatif, dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, Validasi Materi dan validasi media oleh ahli media

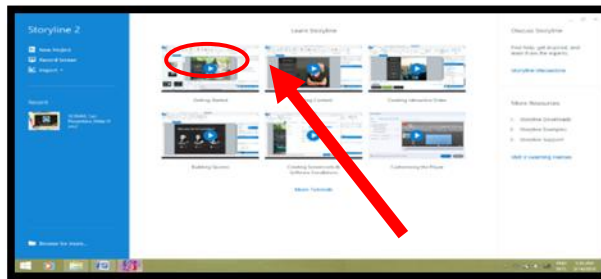
dan ahli materi multimedia pembelajaran pada Pustekkom Kemdikbud, analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan prosentase

C. Hasil dan Pembahasan

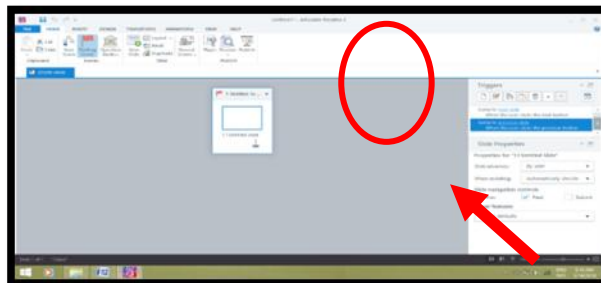
Langkah - langkah pembuatan media *Art Trace* menggunakan *articulate story line* adalah sebagai berikut:

1. Menu Pembuka

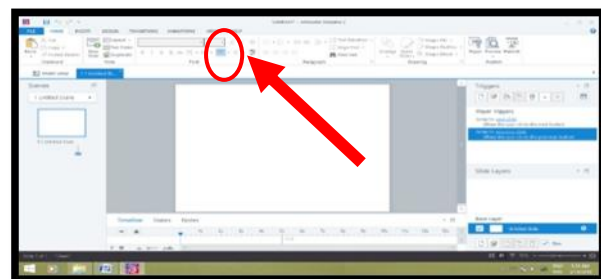
Menu pembuka ini terdiri dari 2 slide yaitu slide pembuka dan slide indentitas. Klik program *Articulate Storyline 2x* > *New project* > Kotak > *new slide*



Gambar 3.8 Tampilan *Articulate Storyline*

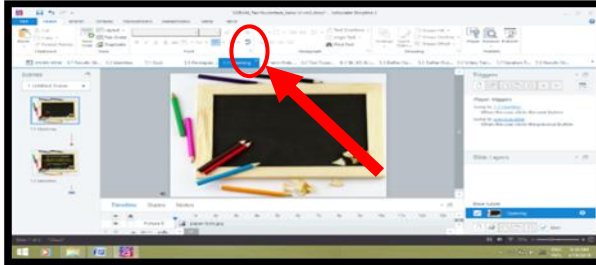


Gambar 3.9 Tampilan *Story view*



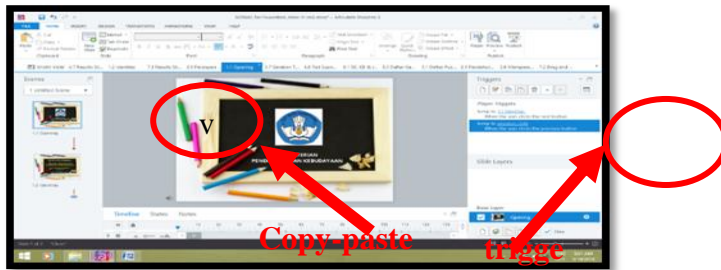
Gambar 3.10 Tampilan Slide awal

Klik *insert>picture > from file>* pilih gambar yang ingin dijadikan *background > ok* atur sedemikian rupa hingga terlihat rapi.



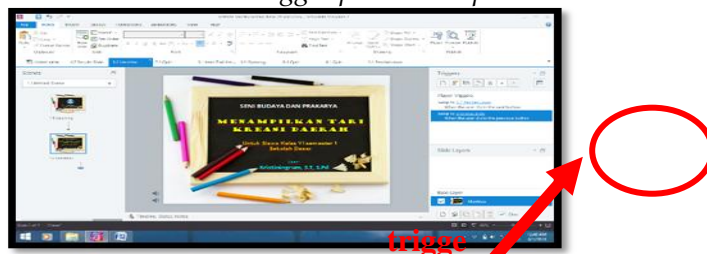
Gambar 3.11 Pembuatan Scene pembuka

Setelah itu klik *insert > text box*, maka di tampilan akan muncul kotak, lalu ketik “Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan” atur tulisan sedemikian rupa pilih font yang sesuai. Klik kembali *insert > pictures > from file >* pilih gambar tutwuri handayani *>open*, atur gambar agar terlihat rapi. Untuk *trigger* pilih *next slide* untuk slide berikutnya.



Gambar 3.12 Pembuatan Slide Pembuka

Klik slide yang telah dibuat *>copy > paste*. Setelah itu akan muncul slide yang sama dibawah slide yang dicopy. Hapus gambar tutwuri handayani pada slide yang baru, tambahkan *text box* untuk membuat identitas mata pelajaran, materi, kelas-semester dan nama pembuat. *Trigger next > next slide* dan untuk *trigger previous > previous slide*.

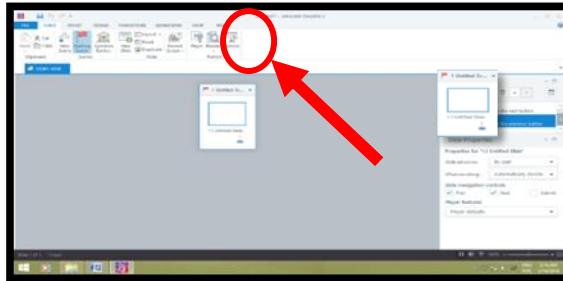


Gambar 3.13 Pembuatan Slide Identitas

2. Menu Pendahuluan

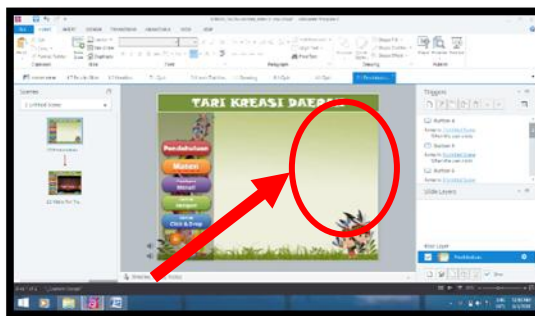
Untuk menu pendahuluan terdiri dari 2 slide, slide pertama berisi kata-kata pengantar dan slide kedua berisi video Tari Pakarena.

Pada story view, klik *new scene* maka akan muncul kotak baru > kotak baru tersebut



Gambar 3.14 Menambahkan *New Scene*

Klik *insert > picture > from file >* pilih gambar yang ingin dijadikan *background > ok* atur sedemikian rupa hingga terlihat rapi. Lalu klik *insert > shapes > text box*, beri tulisan "Tari Nusantara" kemudian atur agar terlihat rapi. Klik kembali *insert > shapes > rounded rectangle* untuk membuat pilihan menu seperti yang tunjukkan tanda panah. Membuat warna yang berbeda menggunakan format.



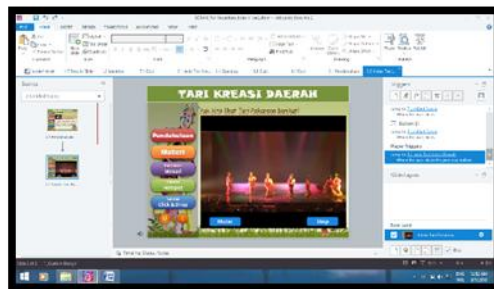
Gambar 3.15 Pembuatan Menu Pendahuluan

Untuk menampilkan gambar, klik *insert > picture > from file >* pilih gambar > open. Sedangkan untuk kata pengantar masukan *text box*. Atur sedemikina rupa hingga rapi. Untuk *Trigger* jangan diubah.



Gambar 3.16 Pembuatan slide 1 Pendahuluan

Untuk memasukan video klik *insert > video > from file* > pilih video tari pakarena > *open*. Untuk tombol pengatur “mulai” dan “stop” *insert > shapes > rectangle > beri tulisan “mulai” dan “stop”*.

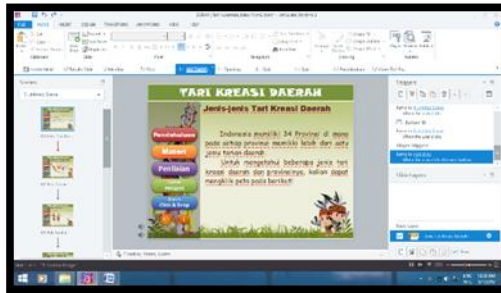


Gambar 3.17 Pembuatan Slide 2 Pendahuluan

3. Menu Materi

a. Slide 1

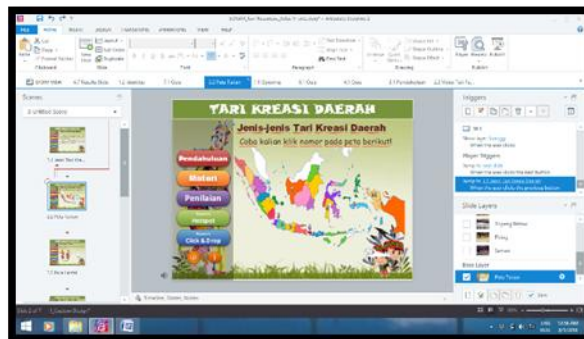
Pada *scene* materi terdiri dari tujuh slide. Cara membuatnya kembali ke *story view > new scene > kotak yang baru*. Setelah itu *copy* kan slide pada *scene* pendahuluan dan di-*paste*-kan pada slide di *scene* materi. Memasukan gambar dengan klik *insert > picture* > pilih gambar yang akan ditampilkan > *ok*. Sedangkan untuk menambahkan text, klik *insert > shapes > text box*. Masukan kalimat yang ingin ditampilkan, pilih font yang sesuai dan ukuran yang tepat lalu rapikan.



Gambar 3.18 Pembuatan Slide 1 Materi

b. Slide 2

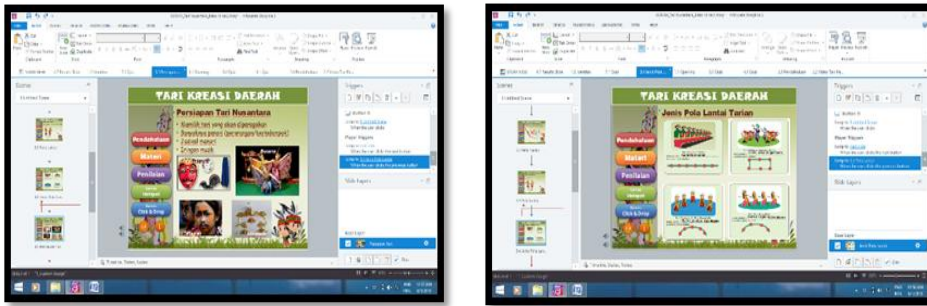
Klik *new slide* > *copy paste*-kan slide 1 di slide 2. Ubah teks yang ada, masukan gambar peta dengan klik *insert* > *picture*> masukan gambar peta > *inser*. Pilih 10 propinsi untuk di tampilkan tari tradisionalnya, klik *insert* > *shapes* > *rectangle*, letakan di propinsi Aceh, beri nomor. Lakukan seperti itu pada 10 sampel propinsi. Masukan video tari sesuai propinsinya pada slide ini, klik *insert* > *video* > *from file* > pilih video yang diinginkan . Pada kotak nomor buat *trigger* dengan menghubungkan dengan video tarian yang akan ditampilkan.



Gambar 3.19 Pembuatan Slide 2 Materi

c. Slide 3 sampai Slide 6

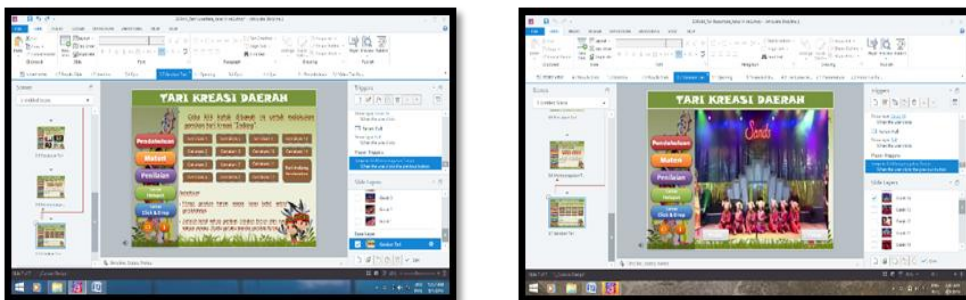
Pada slide ke 3 sampai 6, pembuatannya sama dengan slide 1 hanya berbeda ditampilan gambar dan kalimat.



Gambar 3.20 Pembuatan Slide 3 sampai 6 Materi

d. Slide 7

Pembuatan slide 7 hampir sama dengan slide 2 karena pada slide ini menampilkan video untuk setiap gerakan tari Indang. Klik *new slide > copy paste*-kan slide 2 di slide 7. Ubah teks yang ada. Hapus gambar peta, lalu dengan klik *insert > shape > pilih bentuk kotak > insert > beri teks didalam kotak*. Buat lima belas kotak, untuk kotak ke lima belas buat ukuran yang agak besar. Lalu klik *insert > shapes > rectangle*, letakan di atas kotak yang pertama di buat dan atur agar kotak kedua transparan. Lakukan seperti itu pada 14 kotak lainnya. Masukkan video tari sesuai urutan gerakannya pada slide ini, klik *insert > video > from file > pilih video yang diinginkan*. Pada kotak nomor buat *trigger* dengan menghubungkan dengan video tarian yang akan ditampilkan.



Gambar 3.21 Pembuatan Slide 7 Materi

4. Menu Penilaian

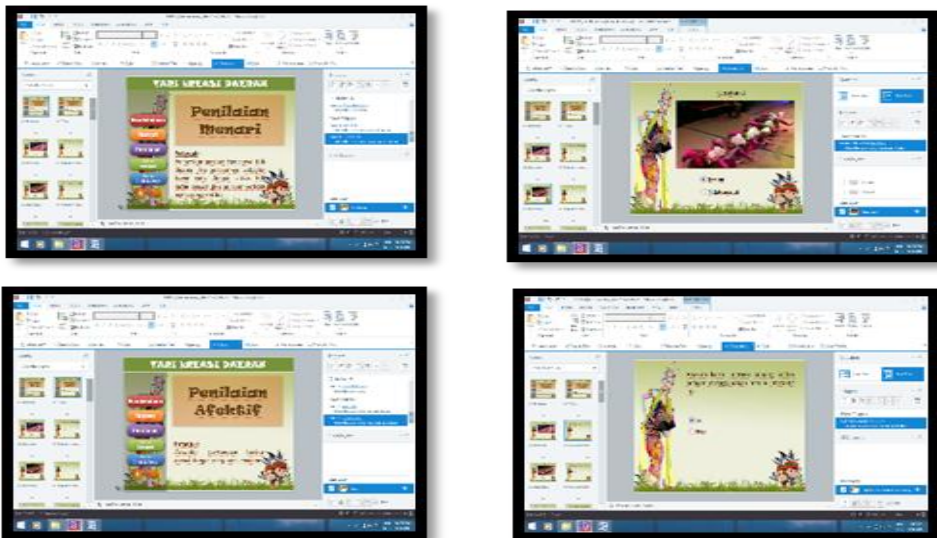
a. Pembuatan slide penilaian menari

Untuk games, klik *new slide > quiz > pilih true and false > open*. Masukkan video pada *form sheet*, ubah pilihan *true* dan *false* menjadi

“sesuai” dan “tidak sesuai” beserta kunci jawabannya yaitu sesuai karena setiap siswa yang melakukan gerakan tari yang sesuai mendapat skor 10 dan bila tidak sesuai mendapat skor 0 (nol).

b. Pembuatan slide penilaian afektif

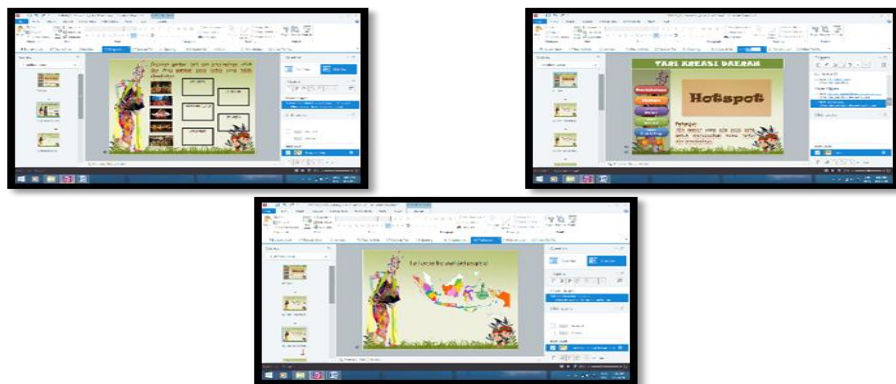
klik *new slide > quisioner > pilih pick one > open*. Buat pertanyaan pada *question box* dan jawaban pada *answer box*. Beri tema yang sesuai dengan slide yang lain dengan *copy-paste*.



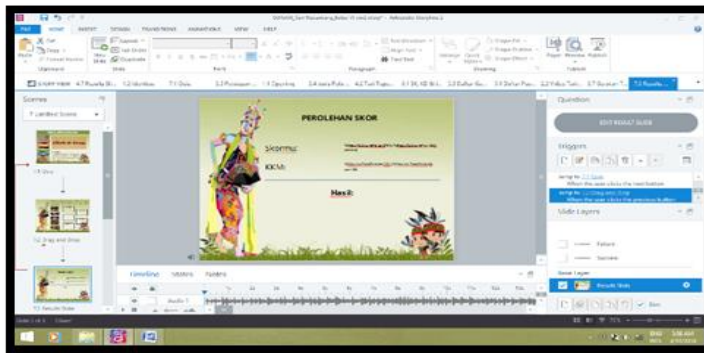
Gambar 3.22 slide penilaian

5. Menu Games

Untuk games, klik *new slide > quiz > pilih hotspot atau Click and drag > open*. Masukkan soal pada *form sheet* beserta kunci jawaban.



Gambar 2.23 Pembuatan Games



Gambar 3.24 Pembuatan Slide Skor Games

a. Menu KI dan KD

Pada menu ini, buka kembali *story view* > *new scene*> kotak baru. Lalu cypypaste-kan slide identitas pada menu pembuka, ganti text yang ada dengan KI dan KD materi tari kreasi daerah.

b. Menu Daftar Pustaka

Untuk menu ini, seperti pada menu KI dan KD buka *scene* baru pada *story view*> klik kotak baru yang muncul >*copy slide* identitas yang ada pada menu pembuka, lalu pada ganti *text* yang ada dengan membuat daftar pustaka tentang buku referensi, *link* video, musik dan gambar-gambar.

6. Kendala dan upaya perbaikan

Penggunaan media *Art Trace* dalam kegiatan belajar mengajar memiliki beberapa kendala, antara lain: Pada saat persiapan memerlukan waktu beberapa menit, sehingga waktu yang seharusnya digunakan untuk materi digunakan untuk persiapan. Upaya yang dilakukan adalah persiapan dilaksanakan sebelum jam pelajaran dimulai, Jumlah laptop/PC yang terbatas menjadi salah satu kendala pembelajaran menggunakan media *Art Trace*. Upaya yang dilakukan adalah membentuk kelompok dan setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mengoperasikan video pembelajaran interaktif dengan menggunakan laptop sekolah atau meminjam laptop pribadi milikguru di SDN Karang Satria 04.

7. Kelebihan dan kekurangan

Pada pembuatan dan penggunaan Media *Art Traced* didapati beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media *Art Trace* diantaranya: Satu-satunya dan video interaktif pertama pada bidang studi

SBDP khususnya pada materi Tari Kreasi Daerah, Siswa dapat mengulang video untuk setiap gerakan tari sesering mungkin sampai siswa hafal dengan gerakan tari yang diinginkan, membantu guru dalam melakukan evaluasi pada pengetahuan, sikap dan keterampilan tari langsung menggunakan menu Penilaian yang tersedia media *Art Trace*, pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sedangkan kekurangan dari media ini antara lain: hanya bisa dijalankan menggunakan laptop, dalam penyusunan dan pembuatan dibutuhkan waktu yang panjang agar hasil bisa maksimal, penggunaan *software articulate storyline* tidak dapat di instal pada semua program windows, pembuatan animasi interaktif diperlukan ketelitian agar animasi bisa berjalan sesuai yang diinginkan.

Data penilaian keterampilan dan pengetahuan siswa yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Penilaian Keterampilan dan Pengetahuan Siswa

Jenis Penilaian	Sebelum Menggunakan <i>Art Trace</i>	Sesudah Menggunakan <i>Art Trace</i>
Keterampilan	65,95	80,94
Pengetahuan	61,75	80,8

Sedangkan hasil validasi materi dan validasi media yang telah dilakukan oleh ahli adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Hasil Validasi Ahli

Validasi	Skor	Persentase	Rerata Skor	Rentang Skor
Media	58	89%	4,4	> 4,2
Materi	94	94%	4,7	> 4,2

8. Analisis Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi dan penilaian pembelajaran SBdP dengan menggunakan media *Art Trace* terlihat banyak peningkatan pada keterampilan menari dan pengetahuan siswa.

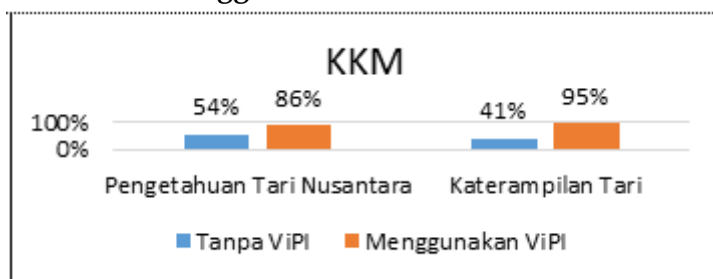
Tabel 3.1 juga memberi gambaran hasil perolehan skor rata-rata siswa secara keseluruhan selama kegiatan pembelajaran pada dasarnya mengalami peningkatan karena dapat melampaui Kriteria ketuntasan

Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70. Selain itu persentase siswa yang mencapai nilai KKM pun mengalami peningkatan, dimana sebelum menerapkan *Art Trace* pada pembelajaran yang tuntas sebanyak 54% dan sesudah menerapkan *Art Trace* pada pembelajaran peserta didik yang tuntas sebanyak 86%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan karya inovasi *Art Trace* pada pembelajaran sangat baik dan efektif untuk diterapkan. Selain itu skor rata-rata keterampilan siswa dalam menari setelah menggunakan karya inovatif *Art Trace* melampaui kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu 70. Sebelum menggunakan *Art Trace* siswa yang mencapai KKM hanya 41%, setelah menggunakan *Art Trace* mengalami peningkatan sebesar 95%.

Peningkatan hasil belajar dan ketuntasan belajar dapat dilihat lebih jelas pada grafik berikut:



Gambar 3.26 Perbandingan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media *Art Trace*



Gambar 3.27 Perbandingan KKM Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media *Art Trace*

Selain peningkatan hasil belajar secara kognitif dan psikomotor, penggunaan media interaktif ini juga efektif untuk aspek afektif. Siswa terlihat lebih bersemangat dan senang, mereka tidak lagi merasa bosan dan kesulitan dalam mempelajari materi Tari Kreasi Daerah. Bahkan

mereka berharap semua mata pelajaran menggunakan media interaktif seperti *Art Trace* ini.

Validasi yang dilakukan menggunakan analisa data nilai berdasarkan mutu dengan satu kemungkinan (variabel) yaitu secara kualitatif. Analisa kualitatif ini menggunakan skala yang dikembangkan oleh (Usman & Setiady, 2011) sebagai berikut:

SKALA LINKERT	
Pedoman Skor Penilaian	
Data berdasarkan nilai jumlah	Data Berdasarkan nilai mutu
1	KS (Kurang Sekali)
2	K (Kurang)
3	C (Cukup)
4	B (Baik)
5	BS (Baik Sekali)

Rumus skor rata-rata:

$$\bar{X} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{jumlah kriteria penilaian}}$$

Gambar 3.28 Skala Linkert

Skor berdasarkan nilai jumlah atau nilai rerata total diubah menjadi nilai berdasarkan mutu (kualitatif). Perubahan skor tersebut menggunakan kualifikasi (Widoyoko, 2009), sebagai berikut:

KUALIFIKASI PERUBAHAN SKOR		
Kualifikasi Rerata Total		
Rumus	Nilai Rerata	Klasifikasi
$\bar{X} > X_i + 1,8 \times sb_i$	>4,2	Sangat Baik
$X_i + 0,6 \times sb_i < \bar{X} < X_i + 1,8 \times sb_i$	>3,4 - 4,2	Baik
$X_i + 0,6 \times sb_i < \bar{X} < X_i + 0,6 \times sb_i$	>2,6 - 3,4	Cukup
$X_i + 1,8 \times sb_i < \bar{X} < X_i + 0,6 \times sb_i$	>1,8 - 2,6	Kurang
$\bar{X} \leq X_i + 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Penentuan kriteria:

Skor maksimal ideal = 5	$X_i = \frac{1}{2}(\text{skor maks ideal} + \text{skor minim ideal})$
Skor minimal ideal = 1	$X_i = \frac{1}{2}(5 + 1) = \frac{1}{2}(6) = 3$
Skor aktual = \bar{X}	$X_i = \frac{1}{6}(\text{skor maks ideal} - \text{skor minim ideal})$
Rata-rata ideal = X_i	$X_i = \frac{1}{6}(5 - 1) = \frac{1}{6}(4) = 0,67$
Simpang baku ideal = sb_i	

Gambar 3.29 Kualifikasi Perubahan Skor

Dari data pada tabel 3.2 hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi untuk inovasi pembelajaran *Art Trace* masuk dalam kategori BAIK SEKALI (BS) dan hasil validasi dari ahli media pun masuk dalam kategori BAIK SEKALI (BS), sehingga inovasi pembelajaran ini dinyatakan layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

D. Penutup

Media interaktif *Art Trace* ini “Layak” digunakan dalam pembelajaran SBdP pada materi Tari Kreasi Daerah. Hal ini dikuatkan dengan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil nilai “sangat baik”. Hasil belajar peserta didik ketika menggunakan media *Art Trace* pada pembelajaran juga mengalami peningkatan, baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor.

Dari hasil perolehan skor rata-rata siswa secara keseluruhan untuk pengetahuan tentang Tari Kreasi Daerah menggunakan media *Art Trace*, sebelumnya 60,75 meningkat menjadi 80,80 dan perolehan skor rata-rata siswa untuk keterampilan tari yang sebelumnya 65,95 meningkat menjadi 80,94. Hal ini dikarenakan media *Art Trace* memudahkan siswa untuk berlatih menari, dimana media ini dibuat dengan video tari yang telah disunting sedemikian rupa untuk setiap gerakan agar siswa dapat dengan mudah mengulang satu gerakan sesering mungkin sampai siswa hafal gerakan tersebut. Selain itu, media *Art Trace* ini memiliki keunggulan dari segi penilaian yang telah diintegrasikan dengan media ini dan media *Art Trace* merupakan multimedia interaktif yang pertama untuk pelajaran SBdP.

Ucapan Terima Kasih

Terima kepada Kepala Sekolah SDN Karang Satria 04 atas dukungan dalam penelitian ini serta dewan guru dan staf SDN Karang Satria 04 Kecamatan Tambun Utara yang telah berpartisipasi dalam kegiatan diseminasi, bapak Bambang Warsita, M.Pd, selaku Ahli Multi Media Pembelajaran Pustekkom Kemdikbud

Daftar Referensi

- Acosta, M. (2016). Paradigm Shift in Open Education and E-Learning Resources as Teaching and Learning in Philippines. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 4(2), 161-172. doi:10.26811/peuradeun.v4i2.94.
- Anitah, S. (2005). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Batubara, J. (2017). The Ideas and Concepts of Overture Music Composition: One of the Opera Music Compositions of Kehidupan Dua Zaman Hikayat Siboru Deakparujar on the Creation of New Mode and Rhythm of Ogung Instrument. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 5(2), 273-290. doi:10.26811/peuradeun.v5i2.149.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Gava Media.
- Dedy, R. (2017, June 3). *Seputar Pengetahuan*. Dipetik Maret 10, 2018, dari www.spengetahuan.com.
- KBBI. (2015). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. Dipetik Maret 10, 2018, dari kbbi.web.id.
- Kemdikbud, P. (2016, November 12). *Articulate Storyline Untuk Media Pembelajaran Guru SD*. Dipetik July 26, 2018, dari <http://pustekom.kemdikbud.go.id>.
- Muluk, S., & Habiburrahim, H. (2018). Higher Education Transformation: To what direction? (A Look at the transformation of Ar-Raniry State Islamic University). *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 6(3), 447-458. doi:10.26811/peuradeun.v6i3.286.
- Murtono, d. (2011). *Seni Budaya dan Keterampilan*. Bogor: Yudistira.
- Nurbudiyani, I. (2013, Oktober). Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya. *jurnal.umpalangkaraya.ac.id*, 8. Dipetik Agustus 01, 2018.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Siswanto, R., Sugiono, S., & Prasojo, L. (2018). The Development of Management Model Program of Vocational School Teacher Partnership with Business World and Industry Word (DUDI). *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 6(3), 365-384. doi:10.26811/peuradeun.v6i3.322.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insani Madani.
- Syah, M. (2006). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Usman, H., & Setiady, P. (2011). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

