



Pengembangan Media “Rahayuning Bawana” untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Peserta Didik dalam Pembelajaran Seni Tari

Dina Nur Karochmah^{1*}, Rana Gustian Nugraha², Aah Ahmad Syahid³

Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Jawa Barat, Indonesia^{1,2,3}

dinanurkarochmah@upi.edu^{1*}, ranaagustian@upi.edu², syahid@upi.edu³

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran berbentuk *flipbook* interaktif yaitu media “Rahayuning Bawana” guna meningkatkan kemampuan motorik peserta didik pada pembelajaran Seni Tari di Ekstrakurikuler Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*RnD*), dan model yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Media “Rahayuning Bawana” initelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi mendapatkan skor 93% dan dikategorikan sangat layak digunakan. Sedangkan validasi ahli media mendapatkan skor 87% dan dikategorikan sangat layak digunakan juga. Subjek dari penelitian ini melibatkan peserta didik Ekstrakurikuler Seni Tari di SDN Tanjungsari II dan SDN Cileutik. Tanggapan peserta didik terhadap media “Rahayuning Bawana” mencapai rata-rata 93%, dengan kualifikasi sangat baik. Hasil *pretest* rata-rata 34 dan hasil *posttest* rata-rata 88,4 dengan peningkatan *n-gain* 0,82. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media “Rahayuning Bawana” sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Seni Tari guna meningkatkan kemampuan motorik peserta didik.

Kata kunci: media; Rahayuning Bawana; kemampuan motorik; seni tari.

Development of "Rahayuning Bawana" Media to Improve Students' Motor Skills in Dance Learning

Abstract: The aim of this research is to produce the development of learning media in the form of an interactive *flipbook*, namely the "Rahayuning Bawana" media in order to improve students' motor skills in dance learning in elementary school extracurriculars. This research uses the research and development (*RnD*) method, and the model used is ADDIE, which consists of five stages: analysis, design, implementation, development, and evaluation (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). The media "Rahayuning Bawana" has been validated by material experts and media experts. Material expert validation received a score of 93% and was categorized as very suitable for use. Meanwhile, media expert validation received a score of 87% and was categorized as very suitable for use as well. The subjects of this research involved extracurricular dance students at SDN Tanjungsari II and SDN Cileutik. Student responses to the media "Rahayuning Bawana" reached an average of 93%, with very good qualifications. The average *pretest* result was 34 and the average *posttest* result was 88.4 with an increase in *n-gain* of 0.82. Therefore, it can be concluded that the existence of the "Rahayuning Bawana" media is very feasible and effective for use in dance learning to improve students' motor skills.

Keywords: media; Rahayuning Bawana; motor skills; dance.

1. Pendahuluan

Kegiatan seni tari dapat merupakan salah satu kegiatan yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan motorik, sehingga melalui kegiatan seni tari ini kemampuan peserta didik secara keseluruhan menjadi terarah, tidak hanya terfokus pada kemampuan kognitifnya saja (Jalaludin *et al.*, 2021). Melalui kegiatan seni tari, kemampuan

motorik kasar (yang melibatkan gerakan menggunakan otot besar) dan kemampuan motorik halus (yang melibatkan gerakan menggunakan otot kecil atau halus) pada peserta didik akan mengalami peningkatan yang signifikan (Nurhaeni *et al.*, 2022). Pembelajaran seni tari, selain untuk mengenalkan budaya bangsa berfungsi juga untuk melatih keterampilan dan koordinasi gerak peserta didik (Murfiah, 2017). Meningkatnya keterampilan

gerak peserta didik adalah tujuan dari kemampuan motorik. Dengan berlatih gerakan tari, terdapat banyak manfaat yang bisa diraih, seperti mengembangkan bakat, minat, tingkat percaya diri, keberanian, kemampuan kerjasama, dan meningkatkan kemampuan motorik peserta didik (Syaidah & Kurniawan, 2021). Melalui gerakan-gerakan tari yang mengkombinasikan antara tangan, kaki, dan kepala secara bersamaan serta diiringi oleh musik yang sesuai, dapat melatih kemampuan motorik peserta didik. Peserta didik yang pada awalnya belum bisa mengkombinasikan antara gerakan tangan, kaki, dan kepala secara bersamaan, dengan mengikuti pembelajaran seni tari, kemampuan motorik peserta didik akan terlatih dan meningkat (Andriani, 2020).

Melihat pentingnya pembelajaran seni tari untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik, tentunya sangatlah dianjurkan untuk dilakukan terutama di Sekolah Dasar. Namun, fakta di lapangan setelah melakukan observasi di SDN Cileutik menunjukkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar maupun ekstrakurikuler di bidang seni tari, masih adanya sekolah yang kurang memaksimalkan dalam melaksanakan pembelajaran seni tari. Hal ini disebabkan oleh beberapa hambatan yaitu guru kelas kurang mampu menjelaskan materi pembelajaran seni tari, tidak ada guru khusus di bidang seni tari, dan tidak adanya media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan tepat untuk pembelajaran seni tari. Dengan adanya hambatan tersebut, guru belum mampu untuk menjelaskan materi, mempraktikkan, dan memberikan contoh gerakan tari untuk peserta didik.

Berdasarkan hambatan yang ada di SDN Cileutik, maka peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang tentunya akan memudahkan guru dan peserta didik melakukan pembelajaran seni tari khususnya untuk meningkatkan kemampuan motorik. Di era globalisasi yang serba canggih ini, peneliti menggunakan kemajuan teknologi untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan tepat untuk pembelajaran seni tari. Media yang dibuat berupa sebuah buku digital atau disebut sebagai *flipbook* interaktif yang bisa diakses oleh guru maupun peserta didik yang menggunakannya.

Di dalam media "Rahayuning Bawana" ini difokuskan berisi tentang sejarah, busana, ragam gerak dasar, dan video lengkap pengenalan salah satu tarian asal Jawa Barat yaitu Tari Badaya atau biasa disebut juga sebagai tarian upacara adat. Tari badaya adalah salah satu bentuk tarian

klasik yang berasal dari daerah Sunda dan merupakan salah satu tarian yang mengalami perubahan dalam perkembangannya (Kustiana *et al.*, 2022). Seperti halnya pada masa sekarang, Tari Badaya biasa digunakan untuk tarian penyambut pengantin dalam pernikahan adat sunda atau *mapag panganten* (Asyari *et al.*, 2023). Dalam media yang dibuat oleh peneliti, Tari Badaya yang dikenalkan adalah Tari Badaya dengan versi durasi pendek. Hal ini dikarenakan untuk menyesuaikan pembelajaran seni tari sesuai dengan karakteristik peserta didik di SD

Beberapa penelitian telah dilakukan tentang bagaimana pembelajaran seni tari mempengaruhi perkembangan kemampuan motorik peserta didik. Pembelajaran seni tari khususnya di Sekolah Dasar mempunyai peran yang signifikan dalam membantu perkembangan peserta didik, baik dari segi fisik, mental, maupun estetika serta dikarenakan pembelajaran seni tari menuntut peserta didik untuk bergerak, maka kemampuan motorik peserta didik sangatlah terasah dan meningkat. Dalam penelitiannya, ditemukan bahwa evaluasi peserta didik terhadap media pembelajaran seni tari mencapai skor 123,8 dengan rata-rata skor sebesar 3,86. Apabila dijabarkan dalam bentuk data kualitatif, maka data tersebut masuk ke dalam kategori "Baik" (Syaidah & Kurniawan, 2021). Penelitian yang selanjutnya, sebelum mengimplementasikan pembelajaran seni tari, kemampuan motorik yang dimiliki oleh peserta didik di sekolah dasar yang berada di Desa Sukadami Kecamatan Wanayasa Kabupaten Purwakarta, masih rendah. Dilihat dari hasil tes unjuk kerja yang dilakukan, masih ada siswa yang skor tesnya berada di bawah ambang batas minimal pencapaian yang ditetapkan, yakni di bawah 75. Setelah diimplementasikannya pembelajaran seni tari untuk meningkatkan kemampuan motorik, hasil tes praktikum peserta didik menjadi meningkat dan di atas kriteria ketuntasan minimal (Jalaludin *et al.*, 2021).

Dengan mempertimbangkan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini bertujuan guna mengetahui proses pengembangan media "Rahayuning Bawana" untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik serta untuk mengetahui uji efektivitas media "Rahayuning Bawana" untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik.

2. Metode Penelitian

Peneliti menerapkan metode penelitian dan pengembangan, atau *Research and Development*

(R&D). Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap sistematis: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2024, tempat penelitian di SDN Tanjungsari II dan SDN Cileutik yang berlokasi di Kecamatan Tanjungsari, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Target penelitian ini yaitu peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler seni tari di SD. Subjek Penelitian ini melibatkan seorang ahli materi yang ahli dalam bidang seni tari yaitu salah seorang guru lulusan Seni Tari Universitas Pendidikan Indonesia yang akan menjadi validator materi pada media "Rahayuning Bawana". Selanjutnya, satu orang ahli media yang memiliki keahlian khusus dalam bidang teknologi terlibat dalam penelitian ini yaitu dosen UPI Kampus Sumedang yang menjadi validator ahli media pada media "Rahayuning Bawana". Serta peserta didik ekstrakurikulersen seni tari di SDN Tanjungsari II dan SDN Cileutik. Di SDN Tanjungsari II, tiga uji coba yang merupakan uji kepraktikkan dilakukan: ujicoba perorangan pada 5 peserta didik, uji coba kelompok kecil pada 4 peserta didik, dan uji coba kelompok besar pada 19 peserta didik. Sedangkan untuk uji efektivitas dilakukan pada 30 peserta didik ekstrakurikuler seni tari di SDN Cileutik.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dilakukan untuk mendeskripsikan proses serta hasil dari pengembangan media "Rahayuning Bawana". Analisis data kualitatif akan digunakan untuk menjelaskan hasil penelitian, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sedangkan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan dari hasil uji validasi ahli materi, ahli media, respon peserta didik serta tes praktikum peserta didik berupa *pretest* dan *posttest*, maka dilakukan analisis data kuantitatif. Selanjutnya, dengan menggunakan teknik statistika deskriptif, analisis hasil dari angket dilakukan, yang mana telah diinterpretasikan sesuai dengan revisi dari media "Rahayuning Bawana". Pada penelitian ini, kategori penilaian skala likert menjadi pilihan peneliti, yaitu seperti pada tabel 1 berikut.

Berdasarkan tabel 1, maka data dapat dihitung persentase rata-ratanya dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Peneliti menyusun kategori penilaian berdasarkan skala Likert untuk menentukan tingkat validitas dari media pembelajaran yang telah dibuat. Peneliti menyusun kriteria penilaian tanggapan ahli yang dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 1. Kriteria Skor Penilaian

Skor	Penilaian
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber: Sugiyono (dalam Silvia, 2023)

Tabel 2. Kriteria Tanggapan Ahli

Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat layak digunakan
61%-80%	Layak digunakan
41%-60%	Cukup layak digunakan
21%-40%	Kurang layak digunakan
0%-20%	Tidak layak digunakan

Sumber: Arikunto (dalam Silvia, 2023)

Setelah validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, langkah selanjutnya adalah merangkum respon peserta didik terhadap media yang telah dibuat. Dalam menghitung respon peserta didik ini, peneliti juga menggunakan skala likert yang dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kriteria Respon Peserta Didik

Pernyataan	Penilaian
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber: Sugiyono (dalam Yuningsih, 2023)

Selanjutnya, respon peserta didik dianalisis dengan menggunakan persentase di bawah ini:

$$P(s) = \frac{s}{N} \times 100$$

Keterangan:

P(s) = Persentase hasil

validasis = Jumlah skor jawaban

N = Jumlah skor maksimal

Setelah persentase dihitung, akan diperoleh skor kualitas dari media yang dikembangkan oleh peneliti, dengan kriteria validitas respon peserta didik yang dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Kriteria Respon Peserta Didik

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup Baik
21%-40%	Kurang Baik
0%-20%	Tidak Baik

(Ardhani *et al.*, 2021)

Sementara untuk menghitung nilai siswa pada saat tes praktikum sebelum dan sesudah menggunakan media "Rahayuning Bawana", maka peneliti menggunakan *pre-experimental* pada model *one group pretest posttest design*.

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest* (tes praktikum sebelum menggunakan media)

O_2 = nilai *posttest* (tes praktikum sesudah menggunakan media)

Untuk nilai *pretest* (O_1) dan nilai *posttest* (O_2) menggunakan media "Rahayuning Bawana".

Analisis data yang dilakukan bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas menggunakan uji normalitas untuk menentukan apakah statistik yang digunakan bersifat parametrik atau non-parametrik. Selanjutnya, untuk menilai perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dan *posttest*, yaitu tes praktikum sebelum dan setelah menggunakan media "Rahayuning Bawana", dilakukan uji peningkatan rata-rata gain (uji N-gain).

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Pretest}}$$

Untuk menentukan kriteria nilai N-Gain, dapat digunakan nilai N-Gain dalam persentase (%). Pembagian kriteria perolehan N-Gain dapat ditemukan dalam tabel 5 berikut.

Tabel 5. Kriteria Nilai N-gain

Indeks Gain	Kriteria
Gain > 0,7	Tinggi
0,3 < N-Gain < 0,7	Sedang
N-Gain < 0,3	Rendah

Sumber: Meltzer (dalam Mardiyah, 2022)

Untuk mengevaluasi peningkatan melalui N-Gain, kategori perolehan N-Gain dapat dilihat dalam tabel 6 berikut.

Tabel 6. Kategori Tafsiran Efektivitas N-gain

Indeks Gain	Kriteria
<40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Desy (dalam Lestari, 2023)

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini telah mengikuti tahapan model ADDIE dalam proses pengembangan dan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media tersebut.

Tahap analisis memperoleh hasil analisis kebutuhan terkait pembelajaran seni tari di ekstrakurikuler SD. Berdasarkan hasil wawancara bersama satu orang guru di SDN Cileutik sebagai narasumber, memperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran Seni Tari ini hanya pemberian berupa materi saja kepada peserta didik tidak disertai dengan contoh untuk mempraktikkannya. Media pembelajaran untuk membantu berlangsungnya pembelajaran Seni Tari pun tidak ada. Ekstrakurikuler seni tari pun dilaksanakan kurang maksimal, dikarenakan kekurangan pelatih khusus di bidang seni tari.

Tahap analisis yang selanjutnya yaitu menganalisis kurikulum yang digunakan di SDN Cileutik. Berdasarkan informasi yang didapatkan, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka. Sehingga pada kurikulum merdeka upaya untuk mengimplementasikan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila pembelajaran ekstrakurikuler seni tari di SDN Cileutik biasanya dilaksanakan setiap hari sabtu.

Materi yang ada pada media "Rahayuning Bawana" ini yaitu sejarah singkat Tari Badaya, busana Tari Badaya, ragam gerak dasar Tari Badaya, serta video lengkap Tari Badaya.

Pada tahap selanjutnya, yaitu tahap desain peneliti merancang sebuah produk media pembelajaran untuk dikembangkan. Dalam desain ini, peneliti menentukan cakupan materi, merancang materi yang akan dibahas, membuat desain yang kreatif dan menarik, mencari gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang dibahas, menyiapkan tema, menyiapkan video, serta membuat soal evaluasi. Selain itu, pembuatan instrumen penelitian yang terdiri dari lembar validasi oleh ahli materi dan ahli media dilakukan peneliti pada tahap ini.

Gambar 1 merupakan hasil pengembangan media melalui canva. Tahap selanjutnya yaitu pengembangan. Pada tahapan pengembangan, dilaksanakannya pembuatan rancangan produk media pembelajaran merupakan tujuan dari tahap ini. Untuk merealisasikannya, peneliti menggunakan canva untuk mendesain produk dimana didalamnya berisi tampilan awal, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, sejarah Tari Badaya, busana yang digunakan pada Tari Badaya, ragam gerak dasar Tari Badaya, video lengkap Tari Badaya, soal evaluasi

yang dibuat menggunakan *website* wordwall. Setelah produk dibuat desainnya melalui canva, kemudian untuk menjadikan desain tersebut menjadi sebuah *flipbook* interaktif, maka produk dikonversikan ke situs *website Heyzine Flipbooks*. Pada tahap ini, validasi dilakukan dengan melibatkan ahli materi dan ahli media. Setelah melakukan validasi, kemudian peneliti melakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator.



Gambar 1. Hasil Pengembangan Media di Canva

Gambar 2 menunjukkan proses penyusunan media menjadi *flipbook* interaktif. Setelah proses pengembangan dalam canva selesai, tahap selanjutnya adalah mengkonversi hasil pengembangan ke dalam *website Heyzine Flipbooks* untuk merubah hasil pengembangan media media *flipbook* interaktif. Pada tahap ini juga dimasukkan video dan musik.



Gambar 2. Penyusunan Media Menjadi *Flipbook* Interaktif

Gambar 3 merupakan tampilan *flipbook* interaktif ketika digunakan Setelah memasukan video dan musik, *flipbook* interaktif disimpan, di salin link serta disimpan juga dalam bentuk kode QR agar dengan mudah dapat disebarluaskan.



Gambar 3. Tampilan *Flipbook* Interaktif Ketika Digunakan

Untuk menilai kelayakan media sebelum tahap implementasi kepada pengguna, maka di tahap pengembangan ini, validasi oleh ahli materi dan ahli media dilakukan. Di tahap pengembangan ini, validasi oleh ahli materi dan ahli media dilaksanakan untuk menilai kelayakan media sebelum tahap implementasi kepada pengguna. Validator dalam pengujian oleh ahli materi melibatkan seorang guru seni tari lulusan Universitas Pendidikan Indonesia Ibu Endang Rusmiati, S.Pd. Sedangkan uji ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. Ali Ismail, M.Pd., seorang dosen di UPI Kampus Sumedang.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli

Validasi	Rata-rata	Kriteria
Ahli Materi	93%	Sangat Layak Digunakan
Ahli Media	87%	Sangat Layak Digunakan
Persentase Rata-rata	90%	Sangat Layak Digunakan

Dari data yang tertera pada tabel 7 menunjukkan bahwa hasil uji validasi terhadap media "Rahayuning Bawana" mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 90% yang mana masuk kedalam kriteria "Sangat Layak Digunakan" dan tidak terdapat revisi. Dengan begitu, media "Rahayuning Bawana" ini sangat layak digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik dalam pembelajaran ekstrakurikuler seni tari di SD dan tidak memerlukan revisi. Adapun saran diberikan yaitu mengenai pemberitahuan kepada peserta didik bahwa Tari Badaya pada media "Rahayuning Bawana" ini merupakan Tari Badaya versi yang telah dimodifikasi, sehingga durasinya lebih pendek. Gambar 4 merupakan media yang telah ditambahkan keterangan Tari Badaya yang digunakan.



Gambar 4. Revisi Keterangan Tari Badaya yang digunakan

Setelah tahap pengembangan selesai, langkah selanjutnya yang diambil oleh peneliti adalah tahap implementasi. Tujuan dari tahapan ini yaitu mengimplementasikannya media

pembelajaran yang telah dibuat. Uji coba media pembelajaran akan dilakukan sesuai tahapan ideal ADDIE, yaitu 3 tahap. Tahap pertama dilakukan uji coba perorangan yang dilakukan kepada 5 orang peserta didik, kemudian uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 1 kelompok yang terdiri 4 orang peserta didik, uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada 19 orang peserta didik, dan uji efektivitas kepada 30 orang peserta didik. Tahapan uji coba kepraktikkan dilakukan kepada peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler seni tari di SDN Tanjungsari II. Sedangkan uji efektivitas dilakukan kepada peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler seni tari di SDN Cileutik. Kemudian setelah media pembelajaran diimplementasikan, diperoleh respon dari pengguna mengenai media pembelajaran yang digunakan.

Tabel 8. Hasil Uji Kepraktikkan Media

Uji Coba	Perolehan Nilai	Persentase	Kriteria
Uji Coba Perorangan	41	91%	Sangat Layak Digunakan
Uji Coba Kelompok Kecil	43	95%	Sangat Layak Digunakan
Uji Coba Kelompok Besar	41,9	93%	Sangat Layak Digunakan
Persentase Rata-rata		93%	Sangat Layak Digunakan

Hasil yang terdapat dalam tabel 8 ujicoba perorangan dengan perolehan nilai sebesar 41 dan persentase 91% sehingga mendapatkan kriteria sangat layak digunakan, yang mana ini menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan tanpa perlu revisi. Uji coba dengan kelompok kecil mendapatkan perolehan nilai sebesar 43 dengan persentase 95% sehingga mendapatkan kriteria sangat layak digunakan, dan dapat digunakan tanpa perlu direvisi. Kemudian uji coba kelompok besar mendapatkan perolehan nilai sebesar 41,9 dengan persentase 93% sehingga memenuhi kriteria sangat layak digunakan dan tidak memerlukan revisi. Adapun jumlah dari ketiga hasil uji coba tersebut mendapatkan hasil persentase sebesar 93% dengan kriteria sangat layak digunakan dan media dapat digunakan tanpa revisi. Tahap selanjutnya setelah uji kepraktikkan dilakukan adalah melakukan uji efektivitas kepada 30 orang peserta didik ekstrakurikuler seni tari di SDN Cileutik dengan melakukan tes praktikum berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan kepada

peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan motorik peserta didik sebelum menggunakan media "Rahayuning Bawana". Kemudian setelah melakukan *pretest*, makadilakukan *treatment* penggunaan media "Rahayuning Bawana" kepada peserta didik. Setelah itu, untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik peserta didik, makadilakukan kembali *posttest* berupa tes praktikum. Uji Normalitas dilakukan terlebih dahulu, sebelum uji-T dilakukan. Karena sampel kurang dari 50, metode *Shapiro-Wilk* digunakan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 16.

Butir-butir soal berupa tes praktikum yang dilakukan kepada peserta didik terlebih dahulu dilihat hasil validitas dan reliabilitasnya. Setelah dilakukan uji validitas sebanyak 8 soal dinyatakan valid semua. Sehingga seluruh soal tersebut dapat digunakan dalam *pretest* dan *posttest*.

Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.848	8

Tabel 9 menunjukkan bahwa hasil uji reliabilitas terhadap soal untuk tes praktikum peserta didik sebanyak 8 soal dan koefisien reliabilitas yang diperoleh adalah 0,848 termasuk kriteria tinggi. Maka soal tersebut layak untuk digunakan dalam *pretest* dan *posttest*.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.101	30	.200 [*]	.941	30	.099
Posttest	.150	30	.082	.933	30	.057

Gambar 5. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan gambar 5, hasil uji normalitas ditunjukkan dalam tabel, di mana nilai signifikan (sig) untuk *pretest* adalah $0,99 > 0,05$, sehingga H_0 diterima, yang berarti data distribusi normal. Untuk nilai *posttest*, hasil uji normalitas adalah $0,57 > 0,05$, sehingga H_0 diterima, menunjukkan data distribusi juga terdistribusi secara normal.

Kemudian, peneliti melakukan uji-t untuk mengevaluasi efektivitas media "Rahayuning Bawana".

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	54.350	5.767	1.053	-56.504	-52.196	51.617	29	.000

Gambar 6. Hasil Uji-T

Gambar 6 menunjukkan bahwa nilai smaka wajib tolak H0 yang menyatakan tidak adanya perbedaan. Nilai *posttest* rata-rata 88,4 lebih besar daripada nilai *pretest* rata-rata 34, menunjukkan perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler seni tari di SDN Cileutik mengalami peningkatan kemampuan motoriknya setelah melaksanakan pembelajaran seni tari dengan menggunakan media "Rahayuning Bawana".

Adapun besar peningkatan dari *pretest* dan *posttest* yang dihitung menggunakan *n-gain*, yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Gain, } g &= \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Max} - \text{Pretest}} \\
 &= \frac{88,4 - 34}{100 - 34} \\
 &= \frac{55,4}{66} \\
 &= 0,82
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan *n-gain* tersebut, maka diperoleh besar peningkatannya adalah 0,82 yang mana termasuk ke dalam kriteria tinggi.

Tahap terakhir yang diambil oleh peneliti yaitu evaluasi terhadap hasil dari implementasi dari media "Rahayuning Bawana". Penilaian media "Rahayuning Bawana" yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan nilai yang sangat baik. Selain itu, uji kepraktikkan yang telah dilakukan menunjukkan penilaian yang sangat baik pula. Adapun sedikit saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu menambahkan penjelasan tentang Tari Badaya yang digunakan dalam media "Rahayuning Bawana" ini merupakan Tari Badaya dengan versi pendek telah ditambahkan oleh peneliti sebelum tahap implementasi dilakukan.

Adapun kelebihan dari media "Rahayuning Bawana" ini yaitu materi yang adadi dalamnya disampaikan secara sistematis mulaidari sejarah Tari Badaya, busana Tari Badaya, ragam gerak Tari Badaya, serta video lengkap Tari Badaya.

Dengan adanya kode QR yang peneliti buat, memudahkan setiap guru maupun peserta didik dalam mengaksesnya. Pengguna hanya memindai kode QR tersebut dengan handphonenya maka media "Rahayuning Bawana" pun sudah dapat digunakan. Selain dengan menggunakan kode QR, peneliti juga menyediakan link yang dapat disebarluaskan dan diakses oleh pengguna. Media "Rahayuning Bawana" ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, meningkatkan motivasi untuk terus belajar, dan tentunya dengan adanya contoh dari tiap ragam gerak dasar tarinya memudahkan peserta didik dalam belajar suatu tarian baru yaitu Tari Badaya sebagai salah satu tarian yang dapat meningkatkan kemampuan motoriknya. Disamping adanya kelebihan, pada media "Rahayuning Bawana" ini juga terdapat kekurangan yang mana media ini hanya bisa diakses secara online saja, dengan kata lain harus menggunakan jaringan internet untuk mengaksesnya.

4. Simpulan dan Saran

Penelitian ini menghasilkan pengembangan berupa *flipbook* interaktif yang diberi nama media "Rahayuning Bawana" yang dapat digunakan oleh peserta didik ekstrakurikuler seni tari dalam meningkatkan kemampuan motoriknya. Media "Rahayuning Bawana" ini menerima rata-rata penilaian ahli materi sebesar 93% dengan kategori sangat layak digunakan tanpa revisi dan penilaian ahli media sebesar 87% dengan kategori sangat layak digunakan tanpa revisi pula. Uji kepraktikkan yang dilakukan pada peserta didik ekstrakurikuler seni tari di SDN Tanjungsari II yang melalui tiga tahapan yaitu uji coba perorangan 91%, uji coba kelompok kecil 95%, dan uji coba kelompok besar 93%. Sehingga media "Rahayuning Bawana" setelah melewati uji kepraktikkan termasuk ke dalam kriteria sangat layak digunakan dan tanpa revisi. Media "Rahayuning Bawana" ini dikemudian diimplementasikan dalam pembelajaran seni taridi ekstrakurikuler seni tari yang ada di SDN Cileutik untuk melihat efektivitas media tersebut. Dari uji efektivitas yang telah dilakukan, diperoleh bahwa penggunaan media "Rahayuning Bawana" ini efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran seni tari di ekstrakurikuler SD. Hasil *posttest* peserta didik lebih baik dari hasil *pretest* sebelum menggunakan media "Rahayuning Bawana", yaitu 34, dengan rata-rata 88,4. Adapun besar dari peningkatan *pretest* ke *posttest* adalah 0,82, yakni termasuk ke dalam kriteria tinggi.

Adapun rekomendasi bagi sekolah agar penggunaan media pembelajaran inovatif terkhusus untuk ekstrakurikuler seni tari agar lebih ditingkatkan lagi, rekomendasi bagi guru media "Rahayuning Bawana" dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang membantu guru dalam memberikan contoh gerak seni tari yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik. Saran bagi peneliti selanjutnya yakni mengajarkan Tari Badaya versi dengan durasi panjang kepada peserta didik, agar pengetahuan seputar seni tari, khususnya Tari Badaya juga meningkat.

Daftar Pustaka

- Andriani, Y. P. (2020). Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Kegiatan Tari Kreasi Baru. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(2), 24–33. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i2.9726>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar MIPA*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Asyari, P., Mahzuni, D., & Mulyadi, R. M. M. (2023). Komodifikasi Tari Badaya Dalam Upacara Adat Mapag Panganten Sunda. *Joged*, 22(2), 115-136. <https://journal.isi.ac.id/index.php/joged/article/view/11273/0>
- Jalaludin, A.R., Wahyudin, D., & Wulandari, H. (2021). Implementasi Pembelajaran Tari Kreatif dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1), 1349-1360. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semmasgdpwk/issue/current>
- Kustiana, K., Herdiani, E., & Herdini, H. (2022). Kepunahan Tari Badaya di Kabupaten Priangan: Kabupaten Bandung, Sumedang, dan Ciamis (1860-1950). *Jurnal Seni Makalangan*, 9(1), 34-49. <http://dx.doi.org/10.26742/mklng.v9i1.2069>
- Lestari, S. M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite 10 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS*. Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia. <http://repository.upi.edu/99122/>
- Murfiah, U. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Terpadu Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), 94. <https://doi.org/10.23969/jp.v1i1.230>
- Nurhaeni, T., Kurniawan, E. Y., & Sumadiningrat, E. (2022). Peran Pembelajaran Seni Tari dalam Pengembangan Motorik Siswa di SDN Salembaran 3 Tangerang. *TSAQOFAH Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 2(5), 541-552. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v2i5.549>
- Silvia, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas III Sekolah Dasar Di Kota Depok*. Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia. 36-47. <https://repository.upi.edu/89162/>
- Syaidah, H. R., & Kurniawan, E. Y. (2021). Peran Pembelajaran Seni Tari Dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa Kelas V SDN Kosambi I Kabupaten Tangerang. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v2i1.3894>
- Yuningsih, E. (2023). Pengembangan Media E-book untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar IPS dan Aktivitas Siswa di Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia I repository.upi.edu I perpustakaan.upi.edu. 28–47.