

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TARI REMO MADYA BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MATERI SENI TARI KELAS IV SDN 114 GRESIK

KARIEN PREVILYA, PARRISCA INDRA PERDANA

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura

e-mail: 190611100210@student.trunojoyo.ac.id

parrisca.perdana@trunojoyo.ac.id

ABSTRAK

Penelitian pengembangan menurut Sugiyono adalah penelitian yang menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android yang valid, efektif, dan menarik untuk siswa kelas IV. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, observasi, dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian, kevalidan media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android diperoleh dari validator sebesar 85,1% (sangat valid). Keefektifan media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android diukur dari observasi aktivitas guru dengan persentase sebesar 89,2% (sangat efektif), observasi aktivitas siswa dengan persentase 74,8% (efektif), dan persentase kemampuan menari siswa pada nilai 70-90. Berdasarkan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android efektif digunakan dalam pembelajaran. Kemenarikan diukur dari hasil angket respon guru dengan persentase 91,4% (sangat menarik), dan hasil angket respon siswa dengan persentase 99% (sangat menarik). Berdasarkan hasil penelitian maka media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android sangat valid, efektif, dan sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran seni tari kelas IV.

Kata Kunci: Aplikasi Android, Media, Tari Remo Madya

ABSTRACT

Research development according to Sugiyono is research that produces a product and tests the effectiveness of the product.. The purpose of this study was to develop a valid, effective, and interesting Android application-based learning media for Remo Madya Dance for fourth grade students. This development research uses the ADDIE model. The data collection techniques used were questionnaires, observations, and interviews. Based on the results of the study, the validity of the Android application-based Remo Madya dance learning media was obtained from the validator of 85.1% (very valid). The effectiveness of the Android application-based remo madya dance learning media was measured from observing teacher activity with a percentage of 89.2% (very effective), observing student activity with a percentage of 74.8% (effective), and the percentage of students' dancing abilities at a score of 70-90. Based on these percentages, it can be concluded that the Android application-based Remo Madya dance learning media is effective in learning. Interestingness was measured from the results of the teacher's response questionnaire with a percentage of 91.4% (very interesting), and the results of the student response questionnaire with a percentage of 99% (very interesting). Based on the results of the research, the learning media for Remo Madya dance based on the Android application is very valid, effective, and very interesting to use in learning dance for class IV.

Keywords: Android Application, Media, Madya Remo Dance

PENDAHULUAN

Peran serta guru dan siswa dalam pelaksanaan pendidikan formal disekolah sangat menentukan keberhasilan suatu negara atau bangsa, dengan didukung perangkat yang

menunjang terlaksananya pendidikan. Rancangan penyelenggaraan pendidikan diperlukan agar dalam pengimplementasiannya berjalan dengan efektif dan tujuan pembelajaran dapat teraih dengan maksimal. Tujuan pendidikan yaitu untuk meningkatkan kemampuan sumber daya manusia yang terdapat pada masyarakat, sehingga terciptanya pembangunan bangsa yang maksimal (Cipta, 2019: 127). Pelaksanaan pembelajaran dalam perspektif pendidikan, tidak lepas dengan adanya sarana belajar atau media pembelajaran. Media belajar adalah sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai serta tersampainya pengkajian materi dengan jelas (Kustandi, 2020: 6).

Revolusi industri 4.0 mengubah peradaban dunia, salah satunya yaitu bangsa Indonesia. Salah satu contoh yaitu permainan tradisional yang sudah tergantikan dengan game. Begitu pula dengan seni tari tradisional yang tergeser oleh tari modern seperti dance. Penindakan pada kasus ini harus lebih dipertegas agar bangsa Indonesia tidak terlalu jauh dilupakan oleh generasi penerus bangsa. Peran seni dalam dunia pendidikan memiliki kedudukan yang sangat krusial, karena dengan pendidikan seni dapat memberikan dampak positif dalam peningkatan diri siswa. Peran penting seni terhadap dunia pendidikan yaitu karena seni memiliki berbagai macam kegiatan artistik yang dapat menumbuhkan dan mewujudkan kepribadian siswa secara jasmani dan rohani, lahir dan batin yang sesuai dengan lingkungan sosial bangsa Indonesia (Cipta, 2019: 128).

Seni merupakan suatu aspek kehidupan yang merujuk pada keindahan yang bersifat estetis (Siburian, 2021: 31). Seni merupakan produk budaya dari sebuah representasi dari kebudayaan yang diciptakan oleh suatu perkumpulan masyarakat atau bangsa. Seni merupakan produk budaya yang dihasilkan dari peradaban manusia yang diciptakan oleh sekelompok orang atau bangsa dan menjadi identitas bangsa tersebut (Irhandayaningsih, 2018: 20). Keindahan seni dapat dirasakan manusia karena manusia merupakan makhluk sempurna yang dapat merasakan, menikmati, serta mengagumi suatu keindahan (Satriawati, 2018:1). Salah satu seni yang dapat diajarkan pada anak SD dan memiliki daya tarik tinggi yaitu seni tari. Seni tari adalah pembelajaran yang berguna untuk pengekspresian diri, alat penghubung, alat bermain serta alat penyaluran kegemaran siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, didapatkan informasi mengenai minat dan kemampuan menari siswa khususnya pada tari remo madya. 23% siswa sudah mengetahui tari remo madya namun siswa belum pernah mendapatkan materi bahkan belum pernah belajar mengenai tari remo madya. Sehingga siswa tidak mengetahui tentang gerak dasar dan ragam gerak tari remo madya. Berdasarkan hal tersebut, maka 90% siswa berminat untuk mempelajari tari remo madya. Kemampuan menari tari tradisional siswa kelas IV SDN 114 Gresik terbilang rendah. Berdasarkan hasil observasi lembar unjuk kerja kemampuan menari siswa di dapatkan hasil yaitu nilai kemampuan menari siswa ada pada rentang 30-60. Hal ini didasarkan pada penilaian olah tubuh yang terdiri dari wiraga, wirama, dan wirasa.

Berlandaskan hasil angket yang telah disebarakan kepada siswa menunjukkan bahwa 92,3% siswa mengetahui tentang seni tari tradisional. Selain itu, 94,7% siswa mengetahui tarian khas Jawa Timur yaitu tari remo. Sebanyak 74,3% siswa memiliki pengetahuan tentang tari remo karena siswa pernah melihat pertunjukan tari remo. Namun, siswa tidak pernah belajar mengenai tari remo madya sehingga siswa tidak mengetahui ragam gerak tari remo madya. Tari remo madya tidak diajarkan di kelas IV. Pernyataan ini dilontarkan oleh wali kelas IV, yaitu Ibu Nur Roudlotul Aliyah, S.Pd. Karena menurut Ibu Nur Roudlotul Aliyah, S.Pd bahwa di SDN 114 Gresik memilih dua cabang seni yaitu seni musik dan seni rupa. Pemilihan seni musik dan seni rupa didasarkan karena kurangnya sumber daya manusia yang memiliki potensi khusus pada bidang seni tari.

Berlandaskan uraian permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti akan membuat media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android pada materi seni tari di kelas IV SDN

114 Gresik. Media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android ini akan dikemas secara menarik dan mudah digunakan. Adanya media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menari tari tradisional dalam diri siswa. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android pada materi seni tari kelas IV untuk meningkatkan kemampuan menari siswa di SDN 114 Gresik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau R&D (Research and Development). Pengujian keefektifan produk serta pengembangan produk dapat dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan. Prosedur penelitian ini di sesuaikan dengan model penelitian dan pengembangan model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Penerapan (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini dibagi menjadi dua yaitu subjek uji coba ahli (validator) dan uji coba sasaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, wawancara dan observasi. Angket diberikan kepada ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli materi pembelajaran, ahli bahasa, angket respon guru dan angket respon siswa. Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa dan aktivitas guru selama proses belajar mengajar.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif dilakukan dalam bentuk pengumpulan seluruh informasi yang meliputi tindakan penanggulangan, kritik atau saran untuk perbaikan yang diperoleh melalui beberapa tahapan. Analisis data kuantitatif digunakan dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, serta kemenarikan produk atau media yang dikembangkan. Nilai atau skor diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$X = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

X : Perhitungan data

TSe : Total Skor Empirik (Hasil Validasi dari Validator)

TSh : Total skor maskimal yang diharapkan

Sumber: Akbar, S (2017: 83)

Hasil perhitungan dari masing-masing skor akan digunakan untuk menghitung rata-rata pada hasil data. Rata-rata hasil dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$X\text{-rat} = \frac{X1 + X2 + X3 + X4}{4}$$

Sumber: Akbar, S (2017: 83)

Nilai dari rata-rata gabungan inilah yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan, keefektifan dan kemenarikan dari media yang dikembangkan dengan mengacu pada kriteria tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan, Keefektifan dan Kemenarikan Media Pembelajaran

No	Kriteria Pencapaian Nilai	Kategori
1.	$84\% \leq Vah \leq 100\%$	Sangat Valid
2.	$68\% \leq Vah < 84\%$	Valid
3.	$52\% \leq Vah < 68\%$	Cukup Valid
4.	$36\% \leq Vah < 52\%$	Kurang Valid
5.	$20\% \leq Vah < 36\%$	Tidak Valid

Sumber: Akbar, S (2017: 41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk dalam penelitian ini adalah media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android pada materi seni tari kelas IV SDN 114 Gresik. Adapun penjelasan mengenai penyajian data sebagai berikut:

Hasil

1. Analisis (Analysys)

Tahap analisis ini terdapat evaluasi formatif yang didapatkan dari hasil angket kebutuhan siswa, observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 September 2022. Berikut penjelasan secara rinci mengenai tahap analisis:

a) Analisis Mata Pelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP)					
Pada akhir fase, siswa mampu menilai hasil pencapaian diri melalui pengamatan bentuk penyajian tari berdasarkan latar belakang serta pengidentifikasian dalam menerapkan unsur utama tari, level, perubahan arah, sebagai bentuk ekspresi tari kelompok yang dapat menumbuhkan rasa cinta pada seni tari. Siswa mampu mengenal tari sebagai wujud ekspresi diri.					
Tujuan Pembelajaran (TP)					
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menirukan ragam gerak tari remo madya dengan baik dan benar. (P1), • Peserta didik mempratekkan gerakan tutorial tari remo madya dengan baik dan benar. (P3), • Peserta didik mempertunjukkan kemampuan menari tari remo madya dengan baik dan benar. (P2) 					
Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)					
Fase	Elemen	CP	Materi	Waktu	TP
B	Mengalami	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengamati bentuk penyajian ragam gerak tari remo madya.	Ragam gerak tari remo madya	2 JP	Peserta didik menirukan ragam gerak tari remo madya dengan baik dan benar.
	Menciptakan	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengidentifikasi gerak pada tari remo madya dengan unsur level tahapan tari dan perbuahan arah hadap	Latihan tari remo madya per tahap	8 JP	Peserta didik mempratekkan gerakan tutorial tari remo madya dengan baik dan benar.
	Berpikir dan bekerja artistik	Pada akhir fase, peserta didik mampu menunjukkan hasil latihan tari remo madya untuk meningkatkan kemampuan menari peserta didik baik secara individu maupun kelompok.	Petunjukan tari remo madya	2 JP	Peserta didik mempertunjukkan kemampuan menari tari remo madya dengan baik dan benar
	Merefleksikan	Pada akhir fase, peserta didik mampu menilai pencapaian dirinya saat melakukan aktivitas			

		pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android			
	Berdampak	Pada akhir fase, peserta didik mampu menumbuhkan rasa cinta pada seni tari yang berpengaruh pada kemampuan diri pada pembelajaran seni tari remo madya			

b) Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada salah satu sekolah di Gresik yaitu pada siswa kelas IV SD Negeri 114 Gresik diperoleh hasil bahwa di dalam pembelajaran seni tari siswa sangat bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran seni tari. Hasil observasi pada unjuk kerja kemampuan menari siswa menyatakan bahwa kemampuan menari siswa ada pada rentang nilai 30-60. Hal ini didasarkan pada penilaian olah tubuh yang terdiri dari wiraga, wirama dan wirasa.

c) Analisis Masalah Dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi didapatkan permasalahan di dalam pembelajaran. Permasalahan yang muncul yaitu siswa tidak pernah belajar tari remo madya, kemampuan menari siswa masih rendah yaitu pada nilai 30-60, serta tidak adanya materi dan media pembelajaran mengenai tari remo madya.

d) Analisis Media Pembelajaran

Pengembangan produk pengembangan berupa media belajar dilaksanakan dengan menganalisis media pembelajaran yang diperlukan dalam pembelajaran. Produk media yang dikembangkan oleh pengembang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menari tari tradisional pada diri siswa khususnya pada tari remo madya.

2. Desain (Design)



Tampilan awal
 Doc. Peneliti. 2023



Tampilan menu utama
 Doc. Peneliti. 2023



Tampilan tata busana
 Doc. Peneliti. 2023



Tampilan video tari remo
 Doc. Peneliti. 2023

3. Pengembangan (Development)

Tahap *development* atau pengembangan peneliti melakukan evaluasi berupa perbaikan pada video tari serta bahasa yang digunakan. Tampilan media yang telah dikembangkan dalam bentuk nyata adalah sebagai berikut.



Tampilan awal
Doc. Peneliti. 2023



Tampilan menu utama
Doc. Peneliti. 2023



Tampilan menu materi
Doc. Peneliti. 2023



Tampilan tata busana
Doc. Peneliti. 2023

4. Implementasi (Implementation)

Media yang telah dikembangkan selanjutnya di uji coba untuk memperoleh penilaian produk yang telah dikembangkan. Penilaian produk didasarkan pada kevalidan, keefektifan, serta kemenarikan produk.

a. Uji Coba Ahli

Uji coba ahli dilakukan dengan memberikan angket kepada beberapa ahli yang bertujuan untuk memperoleh nilai kevalidan media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android. Ahli media pembelajaran memberikan penilaian sebesar 77 dari skor maksimal 85, ahli desain pembelajaran memberikan penilaian sebesar 71 dari skor maksimal 75, ahli materi pembelajaran memberikan penilaian sebesar 79 dari skor maksimal 95, dan ahli bahasa memberikan penilaian sebesar 29 dari skor maksimal 40.

b. Uji Coba Sasaran

Pelaksanaan uji coba sasaran dilaksanakan setelah tahap revisi produk dari validator ahli. Uji coba sasaran dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android. Uji coba sasaran pada penelitian pengembangan dilakukan dengan dua kelompok, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil merupakan uji coba yang dilakukan peneliti dengan menggunakan subyek sebanyak 6 siswa kelas IV UPT SD Negeri 114 Gresik yang dipilih secara acak. Uji coba kelompok kecil mendapatkan data berupa hasil angket respon guru dan hasil angket respon siswa. Hasil angket respon guru mendapatkan nilai 32 dari skor maksimal 35, sedangkan angket respon siswa mendapatkan nilai 297 dari skor maksimal 300.

2) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar merupakan uji coba yang dilakukan peneliti dengan menggunakan subyek sebanyak 22 siswa kelas IV UPT SD Negeri 114 Gresik. Uji coba kelompok besar mendapatkan data berupa hasil observasi aktivitas guru, hasil observasi aktivitas siswa, dan hasil unjuk kerja kemampuan menari siswa. Observasi aktivitas guru pertemuan ke-1 yaitu 87,1%, pertemuan ke-2 yaitu 88,5%, pertemuan ke-3 yaitu 91,4%, pertemuan ke-4 yaitu 87,1%, pertemuan ke-5 yaitu 90%, dan pertemuan ke-6 yaitu 91,4%. Observasi aktivitas siswa pertemuan ke-1 yaitu 76,6%, pertemuan ke-2 yaitu 71,1%, pertemuan ke-3 yaitu 69,2%, pertemuan ke-4 57,2%, pertemuan ke-5 yaitu 87,6%, dan pertemuan ke-6 yaitu 87,2%. Hasil unjuk kerja kemampuan menari siswa ada pada rentang nilai 70-90.

c. Evaluasi (Evaluation)

1) Evaluasi Data Kualitatif

a) Revisi Produk Pengembangan dari Ahli Materi Pembelajaran

Saran dari ahli materi diberikan secara tertulis. Saran yang diberikan secara tertulis yakni memberikan penjelasan secara detail dengan video gerak dan suara vokal manusia dan penambahan ragam gerak. Berlandaskan saran validator, pengembang melakukan perbaikan pada video tari. Video tari diberikan suara vokal manusia yang menjelaskan gerakan setiap ragam. Sehingga siswa dapat mendengar serta melihat penjelasan ragam gerak tari remo dengan benar.



Tampilan Media Sebelum Revisi
Ahli Materi Pembelajaran
Doc. Peneliti. 2023



Tampilan Media Sebelum Revisi
Ahli Materi Pembelajaran
Doc. Peneliti. 2023

b) Revisi Produk Pengembangan dari Ahli Bahasa

Saran dari ahli bahasa diberikan secara tertulis dan lisan. Saran yang diberikan secara tertulis yakni memperbaiki penggunaan kata hubung, karena, sehingga, dan masih ada kalimat yang tidak efektif. Saran yang diberikan secara lisan yaitu “Masih terdapat kalimat yang tidak efektif, pemborosan kata.” “Perbaiki penggunaan kata hubung yang berada di awal kalimat ya”. Berdasarkan saran-saran validator, pengembang melakukan perbaikan pada penggunaan kalimat efektif dan kata hubung pada media pembelajaran tari remo madya. Tampilan media sebelum revisi yaitu penggunaan kata “karena” diawal kalimat, sehingga diperbaiki dengan menghilangkan kata “karena”. Kalimat “anak-anak” pada gambar sebelum revisi ahli bahasa tidak jelas ditunjukkan kepada anak-anak siapa. Sehingga diperbaiki menjadi kalimat “anak-anak tingkat SD”.



Tampilan Media Sebelum Revisi
Ahli Bahasa
Doc. Peneliti. 2023



Tampilan Media Sebelum Revisi
Ahli Bahasa
Doc. Peneliti. 2023



Tampilan Media Sesudah Revisi
Ahli Bahasa
Doc. Peneliti. 2023



Tampilan Media Sesudah Revisi
Ahli Bahasa
Doc. Peneliti. 2023

2) Evaluasi Data Kuantitatif

a) Analisis Kevalidan Media

Analisis kevalidan media pada validasi ahli media pembelajaran diperoleh persentase 90,5%, validasi ahli desain pembelajaran diperoleh persentase 94,6%, validasi ahli materi pembelajaran diperoleh persentase 83,1%, validasi ahli bahasa diperoleh persentase 72,5%. Perhitungan rata-rata gabungan validasi dari empat validasi ahli, diperoleh persentase sebesar 85,1%. Hasil persentase dideskripsikan sesuai kriteria kevalidan media pembelajaran pada tabel 1. Berdasarkan hasil persentase sebesar 85,1% dapat dikategorikan sangat valid, sehingga media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android baik untuk digunakan.

b) Analisis Keefektifan Media

1) Observasi Aktivitas Guru

Hasil perhitungan dari 6 pertemuan digunakan untuk menghitung rata-rata pada hasil observasi aktivitas guru pada uji coba kelompok besar. Rata-rata hasil observasi aktivitas guru yaitu 89,2%. Hasil persentase tersebut kemudian dikonversikan pada tabel 1, sehingga diperoleh hasil bahwa media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android merupakan produk pengembangan pada tingkat sangat efektif dengan perolehan persentase yaitu 89,2%.

2) Observasi Aktivitas Siswa

Hasil perhitungan dari 6 pertemuan digunakan untuk menghitung rata-rata pada hasil observasi aktivitas siswa pada uji coba kelompok kecil. Rata-rata hasil observasi aktivitas siswa yaitu 74,8%. Hasil persentase tersebut kemudian dikonversikan pada tabel 1, sehingga diperoleh hasil bahwa media pembelajaran

tari remo madya berbasis aplikasi android merupakan produk pengembangan pada tingkat efektif dengan perolehan persentase yaitu 74,8%.

3) Unjuk Kerja Kemampuan Menari Siswa

Berdasarkan hasil observasi diperoleh nilai hasil kemampuan menari dari masing-masing siswa pada tahap uji coba produk. Berdasarkan hasil unjuk kerja kemampuan menari siswa pada uji coba kelompok besar, didapatkan hasil bahwa kemampuan menari siswa ada pada rentang nilai 70-90. Hasil unjuk kerja kemampuan menari siswa pada uji coba kelompok kecil ada pada rentang nilai 75-90.

c) **Analisis Kemerarikan Media**

1) Angket Respon Guru

Hasil persentase kemerarikan media pembelajaran berdasarkan analisis angket respon guru yaitu ada pada skor 91,4%. Skor tersebut kemudian dikonversikan pada tabel 1, sehingga didapatkan hasil bahwa media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android sangat menarik untuk digunakan.

2) Angket Respon Siswa

Hasil persentase kemerarikan media pembelajaran berdasarkan analisis angket respon siswa yaitu ada pada skor 99%. Skor tersebut kemudian dikonversikan pada tabel 1, sehingga didapatkan hasil bahwa media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android sangat menarik untuk digunakan.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android ini telah melalui tahap validasi ahli dan uji coba sasaran. Hasil penelitian yang didapatkan secara umum produk media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android dapat dikatakan layak untuk digunakan. Kelayakan produk dapat dilihat berdasarkan kevalidan, keefektifan, dan kemerarikan produk yang dikembangkan. Kevalidan produk dinilai berdasarkan kevalidan media, kevalidan desain pembelajaran, kevalidan materi, dan kevalidan bahasa. Kelayakan media juga dapat dilihat berdasarkan keefektifan penggunaan media yang dilihat dari observasi aktivitas guru, aktivitas siswa serta unjuk kerja kemampuan menari siswa. Kemerarikan media dilihat dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android.

Tahap validasi digunakan untuk mengukur kevalidan dari media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android ini. Sesuai dengan pendapat Seals dan Richey (1994) yang dikutip oleh Hanafi (2017: 134) mendefinisikan bahwa penelitian pengembangan merupakan pengkajian secara sistematis terhadap pengembangan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Validasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu validasi media pembelajaran, validasi desain pembelajaran, validasi materi pembelajaran serta validasi bahasa. Hasil validasi media pembelajaran mendapatkan persentase 90,5%, validasi desain pembelajaran mendapatkan persentase 94,6%, validasi materi pembelajaran mendapatkan persentase 83,1% dan validasi bahasa mendapatkan persentase 72,5%. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka ditemukan hasil validasi gabungan dari validasi media pembelajaran, validasi desain pembelajaran, validasi materi pembelajaran serta validasi bahasa yang menunjukkan persentase 85,1%. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android sangat valid untuk digunakan.

Keefektifan media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan unjuk kerja kemampuan menari siswa pada uji coba kelompok besar. Penilaian keefektifan media pembelajaran didasarkan pendapat Tegeh (2014: 43) yang menyatakan bahwa hasil pengembangan produk yang di terapkan dalam pembelajaran harus memenuhi kriteria keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Hasil observasi yang didapatkan dari lembar observasi aktivitas guru mendapatkan persentase 89,2%. Observasi dilakukan oleh observer dengan mengamati aktivitas guru pada setiap pembelajaran, dengan persentase tersebut maka termasuk kriteria sangat efektif. Hasil observasi aktivitas siswa mendapatkan persentase sebesar 74,8%. Observasi dilakukan oleh observer dengan mengamati aktivitas setiap peserta didik, dengan persentase tersebut maka dikatakan efektif. Keefektifan media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android juga dilihat berdasarkan hasil unjuk kerja kemampuan menari siswa. Unjuk kerja kemampuan menari siswa dilakukan pada pembelajaran terakhir. Penilaian kemampuan menari siswa berdasarkan indikator wiraga, wirama dan wirasa dengan penilaian indikator ada pada setiap ragam. Ragam pada tari remo madya terdapat 3 yaitu ragam 1 sebagai pembuka, ragam 2 yaitu isi, ragam 3 yaitu penutup. Ketiga ragam tersebut dinilai dengan menggunakan indikator wiraga, wirama, dan wirasa (Smith, 1985). Hasil unjuk kerja kemampuan menari siswa berada pada rentang nilai 67-93. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, hasil observasi aktivitas siswa, dan hasil unjuk kerja kemampuan menari siswa, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kemenarikan media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android dilihat berdasarkan hasil angket respon guru dan hasil angket respon siswa yang diberikan setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android pada uji coba kelompok kecil. Penilaian kemenarikan media pembelajaran didasarkan pendapat Tegeh (2014: 43) yang menyatakan bahwa hasil pengembangan produk yang di terapkan dalam pembelajaran harus memenuhi kriteria keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Hasil angket respon guru mendapatkan persentase sebesar 91,4%, sehingga termasuk kedalam kriteria sangat menarik. Hasil angket respon siswa menunjukkan hasil persentase sebesar 99%, sehingga termasuk kedalam kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil angket respon guru dan hasil angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android sangat menarik digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Adzan (2021: 94) yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android tidak hanya memudahkan guru dalam proses pembelajaran melainkan sebagai media yang dekat dengan siswa. Sebagai media yang dekat dengan siswa, maka media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa semangat dalam belajar.

Berdasarkan hasil persentase di atas maka didapatkan hasil bahwa media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android ini layak digunakan dalam pembelajaran. Siswa memberikan kesan positif terhadap penggunaan media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android. Siswa juga antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android yang dinilainya sangat menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Saragih dan Lubis (2018: 11) bahwa media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan semangat belajar siswa sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dipaparkan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android dilihat dari hasil validasi ahli yang terdiri dari ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli materi

- pembelajaran serta ahli bahasa yang mendapatkan nilai rata-rata dengan persentase sebesar 85,1%. Persentase tersebut menunjukkan kriteria sangat valid.
2. Keefektifan media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android dilihat dari hasil observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa serta unjuk kerja kemampuan menari siswa. Hasil observasi aktivitas guru mendapat persentase 89,2%. Hasil observasi aktivitas siswa mendapat persentase 74,8%. Hasil unjuk kerja kemampuan menari siswa mendapatkan nilai 70-90, sehingga kriteria keefektifan media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android adalah efektif.
 3. Kemenarikan media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android dilihat dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Hasil angket respon guru mendapatkan persentase sebesar 91,4%, hasil angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar 99%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android termasuk kategori sangat menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzan. N. K., Dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*. Vol. 5, No. 1, Hal. 93-102.
- Akbar. S. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Cipta. E.G.E. (2019). Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Tari Tradisional Di Sekolah Dasar. Artikel disajikan dalam *Prosiding Seminar Nasional PGSD*. Diselenggarakan pada tanggal 27 April 2019.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*. Vol. 4, No. 2, Hal. 129-150.
- Irhandayaningsih. A. (2018). Pelestarian Kesenian Tradisional Sebagai Upaya Dalam Menumbuhkan Kecintaan Budaya Lokal di Masyarakat Jurang Blimbing Tembalang. *ANUVA*. Vol. 2, No. 1, Hal. 19-27.
- Kustandi. C., Darmawan. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana.
- Saragih. S., Lubis. H. (2018). Efektifitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 7, No. 1, Hal. 1-15.
- Satriawati. (2018). Seni Tari. Makassar: Rumahbuku Carabaca.
- Siburian. B. P., Nurhasanah. L., Fitriana. J. A. (2021). Pengaruh Globalisasi Terhadap Minat Generasi Muda Dalam Melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia. *Jurnal Global Citizen*. Vol. 10, No. 2. Hal, 31-39.
- Smith. J. (1985). Komposisi Tari Sebuah Pertunjukan Praktis Bagi Guru Terjemahan Ben Suharto. Yogyakarta: Ikalasti Yogyakarta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh. I. M., Jampel. I. N., Pudjawan. K. (2014). Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.