

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SENI TARI BERBASIS GERAK ALAM UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Lenni Taniya Nainggolan^{1*}, Zufriady¹, Guslinda¹

¹Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

*lenni.taniya1057@student.unri.ac.id

Received: Agustus 24th, 2021

Revised: January 27th, 2022

Accepted: February 01st, 2022

ABSTRACT

This study aims to develop media in the form of natural motion-based dance learning videos in the Cultural Arts and Craft lessons in elementary schools. The method used is research and development (R&D) using the Four-D model, which are the steps: Define, Design, Development, and Dissemination proposed by Thiagarajan. The R&D involved material experts, linguists and media experts as expert validators for the developed video. The data collection technique was in the form of a questionnaire. The data analysis technique used was to calculate the average score obtained from the material expert validator, language experts and media experts as well as the average score obtained from the product trial, namely the teacher and student responses. Based on the results of the video validation of natural motion-based dance learning that was developed, the criteria were very feasible with an average percentage of 87.57%. Meanwhile, for product trials, the teacher's response got a score of 91.02% and the student response got a score of 90.23% with a very good category. Based on the results of this study, it can be concluded that the natural motion-based dance learning video has met the criteria of being very feasible and very good, and it can be used in learning dance in recognizing motion in dance, especially for third grade students in elementary schools.

Keywords: *cultural arts; four-D model; natural motion; questionnaire*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era revolusi industri 4.0 saat ini berkembang sangat pesat. Perkembangan tersebut mempengaruhi kehidupan manusia, salah satunya yakni dalam dunia pendidikan. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini membawa dampak pada dunia pendidikan. Oleh

sebab itu dilakukan berbagai macam pembaharuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era revolusi 4.0 saat ini, salah satunya adalah perubahan dalam bidang pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran serta pemenuhan sarana dan prasarana. Dalam hal ini guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran lebih inovatif yang bertujuan menumbuhkan minat belajar dan mendorong siswa agar lebih dapat belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri ataupun belajar dalam kelas.

Salah satu pembelajaran yang terdapat di pendidikan khususnya di sekolah dasar adalah SBDP (Seni Budaya dan Prakarya). Didalam pembelajaran tersebut terdapat pembelajaran seni tari yang mendasar yang akan nantinya dipelajari oleh siswa. Seni atau kesenian secara umum dikenal sebagai rasa keindahan pada umumnya, rasa keharuman khususnya, yang melengkapi kesejahteraan hidup (Hetty, 2006). Tari adalah ungkapan perasaan seseorang atau sekelompok orang yang dilahirkan dalam bentuk gerak-gerak yang indah, teratur, ritmis yang dapat menyentuh perasaan orang lain (Zufriady, 2019). Seni tari adalah gerak tubuh manusia yang digunakan untuk mengungkapkan ide-ide, perasaan dan pengalamannya kepada orang lain yang diiringi oleh musik atau irama (Putri, 2019).

Dalam proses pembelajaran khususnya seni tari banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Proses pembelajaran tersebut dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Pembelajaran secara langsung berarti berhadapan dengan siswa dimana guru terlibat aktif menjelaskan isi materi pelajaran kepada siswanya dengan mengajarkan secara langsung di depan kelas dan cenderung tidak menggunakan media, sedangkan pembelajaran tidak langsung berarti tidak berhadapan dengan siswa melainkan guru membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan guru hanya berperan sebagai fasilitator yang akan membantu siswa dalam belajar. Pada pembelajaran secara tidak langsung guru cenderung menggunakan media dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Pada pandemi Covid-19 ini proses pembelajaran seni tari tidak dapat dilakukan secara langsung melainkan dilakukan secara daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang kurang efektif jika dilakukan terutama untuk anak usia SD, karena pembelajaran dilakukan secara daring maka guru akan merasa kurang maksimal dalam memberikan materi kepada siswa sehingga menjadikan materi tidak tuntas dan siswa akan ketinggalan materi pembelajaran (Putria dkk., 2020).

Oleh karena itu guru dapat menciptakan sebuah inovasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran. Penggunaan media diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran, kemenarikan yang terdapat dalam sebuah media tersebut menjadi daya tarik media itu sendiri dan pemanfaatan media dalam belajar dapat membantu meningkatkan daya konsentrasi siswa dalam belajar (Suryansyah & Suwarjo, 2016).

Salah satu media yang dapat diciptakan dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang berisi gambar, tulisan, suara dan memuat pesan-pesan pembelajaran yang terdapat didalamnya (Depuja, 2020). Video pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting, peranannya yaitu dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar, memperjelas makna bahan pelajaran sehingga dapat dipahami dengan mudah, dan metode pengajaran lebih bervariasi (Suratun dkk, 2018).

Manfaat dari video pembelajaran adalah memberikan pengalaman yang tak terduga kepada siswa, memperlihatkan kepada siswa secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat, menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu (Prastowo, 2012).

Adapun kelebihan dari video pembelajaran adalah mengatasi jarak dan waktu, mengembangkan imajinasi siswa dan dapat diulang-ulang sedangkan kekurangannya adalah memerlukan biaya yang banyak dan penayangannya juga terkait dengan peralatan lainnya seperti video player, layar bagi kelas beserta LCDnya (Busyaeri dkk

(2016). Dengan menggunakan video pembelajaran guru akan lebih efektif memberikan materi kepada siswanya sehingga siswa tersebut tidak ketinggalan pembelajaran dan diharapkan dapat membantu proses pembelajaran agar dapat berlangsung dengan baik, membuat variasi dalam proses pembelajaran, dan meningkatkan keefektifan proses pembelajaran.

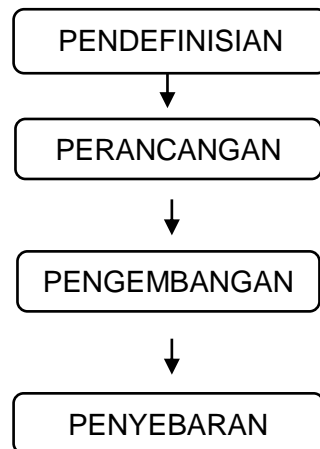
Untuk menciptakan gerak dasar yang sederhana dalam tari guru dapat memanfaatkan alam untuk menghasilkan gerakan yang indah. Gerak alam adalah gerak tari yang menirukan gerakan yang ada di alam. Pemanfaatan alam sekitar merupakan media rekreasi sekaligus menjadi bahan untuk menumbuhkan ekspresi estetis bagi siswa karena kebiasaan siswa dalam lingkungan hidupnya dalam bermain dan kesenangan dalam alam (Narawati dalam Wahyuni dkk, 2014).

Gerak alam dibagi menjadi gerak tumbuhan, gerak hewan, dan peristiwa alamiah. Gerak tumbuhan merupakan gerakan yang dilakukan dengan cara menirukan gerak tumbuhan contohnya adalah gerak tari menirukan pohon tertiuip angin sepoi-sepoi. Gerak hewan merupakan gerakan yang dilakukan dengan cara menirukan gerak pada hewan, contohnya adalah gerak tari menirukan kelinci melompat, angsa berjalan, dan kupu-kupu terbang, selanjutnya contoh peristiwa alamiah adalah gerak tari menirukan air mengalir. Selain gerak alam dapat digunakan untuk menciptakan gerak dalam tari. Guru dapat juga mengajarkan kepada siswa tentang dunia tumbuhan dan hewan. Misalnya memberi tahu bagaimana tumbuhan apabila menguncup dan tertiuip angin serta memberi tahu bagaimana hewan apabila melompat dan terbang. Dengan memanfaatkan alam dalam mengajarkan seni tari kepada siswa, maka siswa tidak merasa bosan untuk belajar karena dengan begitu siswa akan lebih cenderung semangat untuk belajar apabila menggunakan video pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah di dalam kelas.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya yaitu *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019; Nurzayyana dkk, 2021).

Adapun dalam proses pengembangan penelitian ini menggunakan model Four-*D*, sebagai model desain untuk mengembangkan video seni tari berbasis gerak alam. Model tersebut dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Bagan Proses Pengembangan Model Four-*D*

Model penelitian pengembangan Four-*D* merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dipilih karena mempunyai langkah-langkah dan sistematika pengembangan yang sesuai dengan peneliti. model Four-*D* adalah panduan sistematis yang cocok untuk mengembangkan komponen-komponen pengajaran dan evaluasi yang dirancang khusus untuk pendidikan (Febriyanti dkk ,2017).

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 1 validator materi, 1 validator bahasa, 1 validator media, 3 guru dan siswa sekolah dasar kelas III SD untuk

mengetahui tingkat validitas dari produk yang telah dikembangkan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data hasil penelitian dan data hasil uji coba. Adapun teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis data uji validitas video dan analisis data uji coba produk. Untuk analisis data uji validitas video menggunakan penilaian skala Likert dengan skor penilaian 1-4. Dengan menggunakan skala ini dapat memberikan kebebasan kepada validator dalam memberikan nilai terhadap produk yang telah dikembangkan. Validasi produk ditentukan oleh nilai rata-rata skor tiap aspek yang didapatkan dari validator (Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3).

Tabel 1. Kategori Penilaian Oleh Validator

Skor Penilaian	Kategori
4	Sangat Setuju (SS)
3	Setuju (S)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\text{Skor item yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Pernyataan}} \times 100$$

Tabel 2. Interval Rata-Rata Skor Penilaian

Persentase Skor	Kategori Validitas
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60 %	Kurang Valid
21%-40%	Tidak Valid
0%-20%	Sangat Tidak Valid

Tabel 3. Persentase Kelayakan Video Pembelajaran

Persentase Skor	Kelayakan Video
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60 %	Kurang Layak
21%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

Video pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan jika penilaian rata-rata validator di kategorikan layak dan sangat layak.

Untuk analisis data uji coba produk menggunakan skala Likert dengan skro 1-4. Kategori skor penilaian yang diberikan siswa ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4. Kategori Penilaian Respon Guru Dan Respon Siswa

Skor Penilaian	Kategori
4	Sangat Setuju (SS)
3	Setuju (S)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

Analisis uji coba produk diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Hasil respon guru dan siswa dianalisis dengan rumus :

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\text{Skor item yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Pernyataan}} \times 100 \%$$

Untuk mengetahui respon guru dan siswa, kriteria yang diberikan sebagai berikut (Tabel 5).

Tabel 5. Kategori Kelayakan Uji Coba Video Pembelajaran

Persentase Skor	Kategori
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup Baik
21%-40%	Kurang Baik
0%-20%	Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran dan mengumpulkan berbagai macam informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi 3 langkah yaitu:

a. Analisis Kebutuhan

Pada pandemi Covid-19 ini pembelajaran khususnya seni tari tidak dapat dilakukan dengan cara tatap muka. Padahal seperti yang diketahui pembelajaran seni tari haruslah dilakukan secara tatap muka karena berhubungan dengan gerak selain kognitif dan psikomotoriknya. Oleh sebab itu untuk melengkapinya harus adanya dengan media berbasis video pembelajaran untuk membantu dalam proses pembelajaran di masa pandemi ini. Setelah dilakukan observasi diketahui bahwa sekolah tersebut membutuhkan video pembelajaran untuk menyampaikan materi khususnya seni tari kepada siswa. Dengan adanya video pembelajaran akan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dimasa proses pembelajaran daring

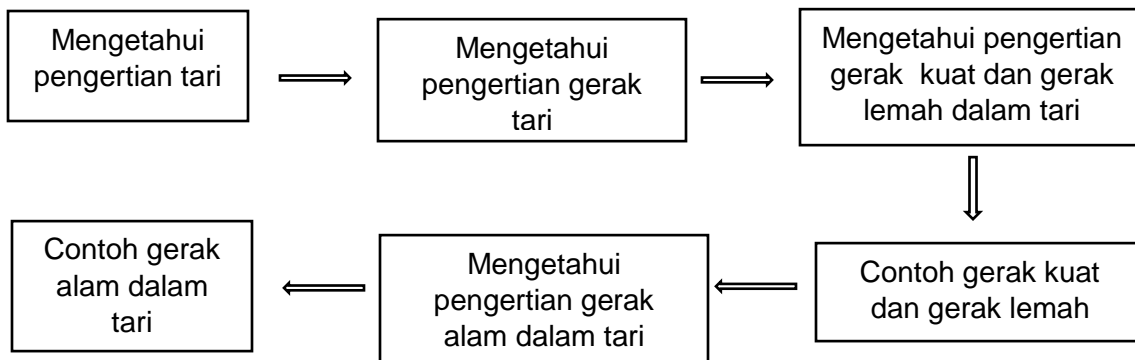
saat ini dan juga dengan adanya video pembelajaran maka proses pembelajaran jarak jauh akan menjadi lebih efektif.

b. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang akan diajarkan, mengumpulkan materi, dan memilih materi yang relevan dan menyusunnya kembali secara sistematis. Pemilihan materi ini dilakukan dengan cara mempertimbangkan secara keseluruhan baik itu mata pelajaran, tema pembelajaran, dan subtema yang memuat pokok bahasan tersebut. Dalam hal ini materi seni tari berbasis gerak alam diintegrasikan dalam Tema 3 (Benda di Sekitarku), Subtema 2 (Wujud Benda), KD 3.1 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu dan Indikator 3.2.1 Mengidentifikasi gerak kuat dan lemah, 3.2.2 Mengidentifikasi gerak alam pada tari.

c. Analisis konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam video pembelajaran yang akan dikembangkan tidak menyimpang dari tujuan pengembangan video pembelajaran seni tari berbasis gerak alam. Oleh sebab itu ditentukan indikator-indikator yang terdapat dalam isi konten video pembelajaran (Gambar 2).



Gambar 2. Bagan Indikator-Indikator Isi Konten Video Pembelajaran

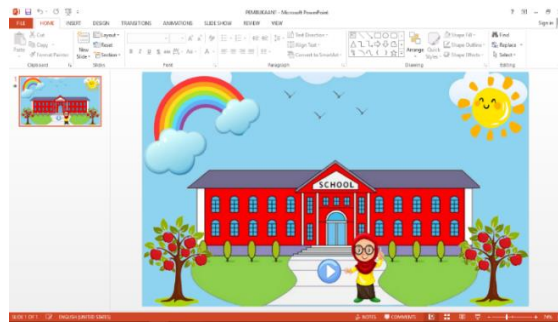
2. Tahap Perancangan (*design*)

Setelah mendapatkan informasi dari tahap pendefinisian, selanjutnya adalah dilakukan tahap perencanaan. Tahap perencanaan ini bertujuan untuk merancang penyajian yang sesuai dengan produk yang akan dikembangkan yaitu video pembelajaran. Video pembelajaran dirancang dengan tampilan menarik dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Sebelum merancang video pembelajaran peneliti terlebih dahulu mengumpulkan data yang berkaitan dengan materi seni tari berbasis gerak alam agar tidak menyimpang dari konsep yang telah ditentukan. Kemudian setelah peneliti menemukannya langkah selanjutnya adalah melakukan pengambilan video untuk isi dari video pembelajaran. Dalam video tersebut peneliti menjelaskan materi tentang seni tari berbasis gerak alam diawali dengan pengertian tari, pengertian gerak tari, pengertian gerak kuat dan gerak lemah, contoh gerak kuat dan gerak lemah, pengertian gerak alam dalam tari, dan contoh gerak alam dalam tari.

Dalam video tersebut peneliti juga mempraktekkan gerakan dasar tari dengan memanfaatkan alam agar mudah dipahami oleh siswa. Gerakan tersebut berupa mengikuti gerakan pohon tertiuip angin sepoy-sepoy, menirukan gerak air mengalir, menirukan gerak kelinci melompat, menirukan gerak bebek berjalan, dan menirukan gerak kupu-kupu terbang. Adapun kerangka yang terdapat dalam video yaitu

1. Membuat Pembukaan Video Pembelajaran

Pembuatan video pembelajaran dibuat dengan menarik. Tujuannya adalah agar siswa termotivasi dan tidak bosan ketika melihat video pembelajaran. Sebelum proses pengeditan pembukaan video pembelajaran, terlebih dahulu mencari gambar, animasi, dan *background* yang bersumber dari internet. Setelah itu barulah proses pengeditan dengan menggunakan aplikasi *Capcut* dan *Power Point 2013*.



Gambar 3. Pembuatan Pembukaan Video Pembelajaran



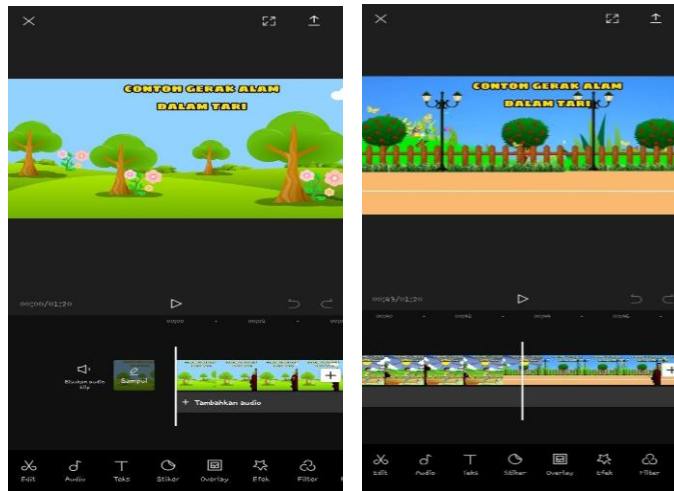
Gambar 4. Pembukaan Video Pembelajaran

2. Isi Video

Video yang disajikan dalam video pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan dikembangkan. Penyaji dalam video pembelajaran ini adalah Lenni Taniya Nainggolan yang merupakan mahasiswa PGSD FKIP UNRI.

Proses pengeditan video pembelajaran menggunakan aplikasi yaitu: *Capcut* dan *Wondersharefilmora9*. Untuk isi materi video terlebih dahulu mencari *background*,

gambar, dan animasi yang nantinya akan di edit ke dalam video pembelajaran. Setelah itu dilanjutkan dengan proses pengeditan menggunakan *Capcut*.



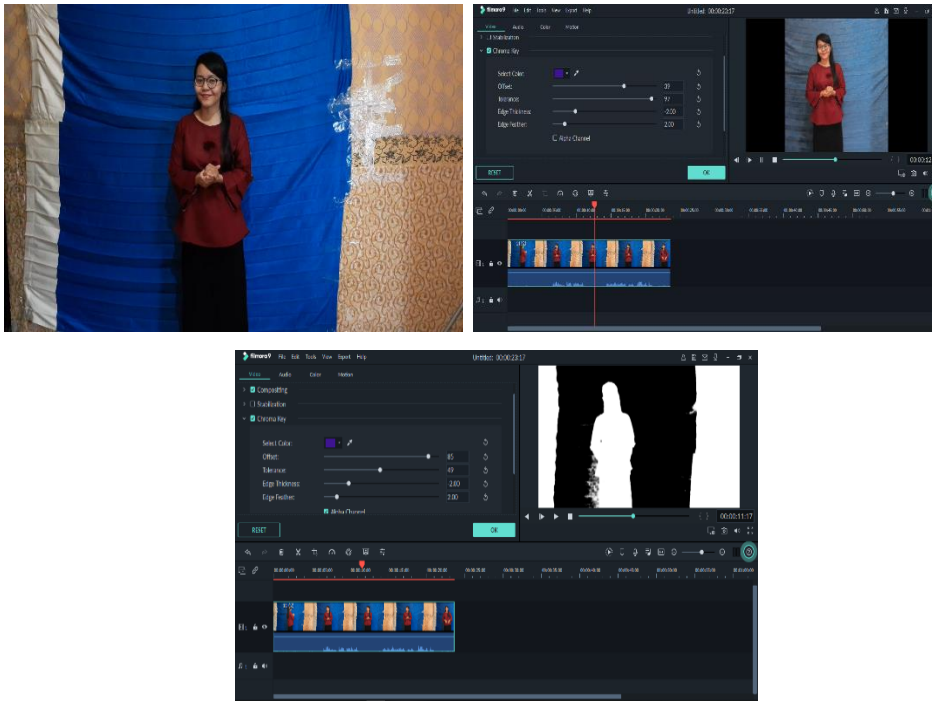
Gambar 5. Pembuatan Isi Video Pembelajaran



Gambar 6. Isi Materi Video Pembelajaran

Untuk proses pengeditan penyaji dalam video menggunakan aplikasi *Wondershare filmora9*. Aplikasi ini digunakan untuk menghilangkan *background*

layar biru yang digunakan penyaji pada saat pengambilan video. Pengambilan video ini dilakukan di dalam rumah.



Gambar 7. Menghilangkan *Background* Video Pembelajaran

Proses pengeditan isi video juga dipadukan dengan aplikasi *Capcut* karena terdapat beberapa kelebihan dari aplikasi tersebut yaitu mudah untuk digunakan dan banyak fitur efek yang menarik sehingga membuat siswa tidak bosan untuk melihat video pembelajaran.

3. Membuat Penutup Video

Langkah terakhir yaitu pembuatan penutupan video pembelajaran. Penutupan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Capcut*.



Gambar 8. Pembuatan Penutupan Video Pembelajaran



Gambar 9. Penutupan Video Pembelajaran

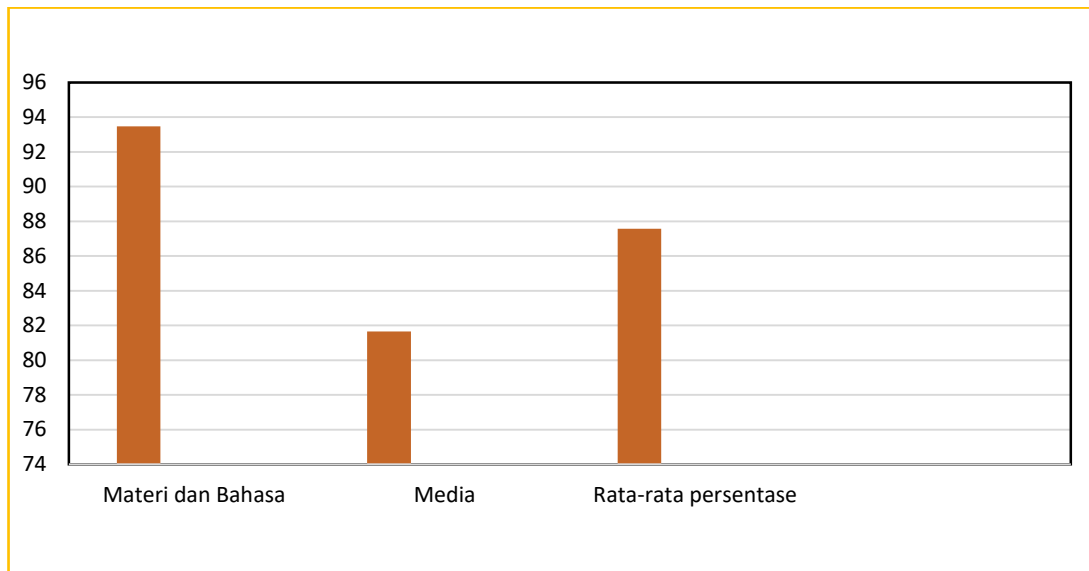
Setelah semua video selesai diedit hasil akhirnya adalah menggabungkan semua video tersebut menggunakan aplikasi *Capcut* sesuai dengan alur cerita video. Dalam video juga ditambahkan *background* musik tradisional melayu Riau. Penambahan musik ini bertujuan agar ketika melihat video tersebut siswa menjadi semangat untuk belajar. Musik tradisional melayu Riau ini diambil dari *Youtube*.

Setelah semua video digabungkan maka akan membentuk suatu video dengan format video yang telah jadi dan dilanjutkan ke tahap pengembangan yang meliputi validasi ahli materi, bahasa, dan media

3. Tahap Pengembangan (*development*)

a. Validasi Produk

Setelah tahap perancangan selesai kemudian dilanjutkan dengan tahap validasi produk. Validasi media video pembelajaran dilakukan dengan 3 validator. Proses pengembangan video dilakukan beberapa kali revisi dengan saran dan masukan dari validator. Setelah melakukan revisi kemudian validator akan memberikan penilaian sesuai dengan instrumen validasi media video pembelajaran yang telah dibuat.



Gambar 10. Rata-Rata Skor Validasi Video Pembelajaran

Berdasarkan hasil perhitungan pada gambar 10 yaitu grafik menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan dengan judul “Video Pembelajaran Seni Tari Berbasis Gerak Alam Untuk Siswa Kelas III SD” mendapatkan rata-rata skor 87,57% dengan kategori sangat valid. Sesuai dengan kriteria yang dijelaskan pada bab sebelumnya, video pembelajaran yang dikembangkan memiliki skor 87,57% dan dikategorikan sangat layak. Dari hasil validasi yang didapatkan maka video pembelajaran yang dikembangkan dengan judul “Video Pembelajaran Seni Tari Berbasis Gerak Alam Untuk Siswa Kelas III SD” layak digunakan di sekolah dasar.

b. Uji Coba Produk

Setelah tahap revisi oleh validator telah selesai, maka tahap selanjutnya adalah uji coba produk. Uji coba produk ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dan untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini hanya melakukan uji coba terbatas di lingkungan sekitar sekolah hal ini dikarenakan kondisi pandemi Covid-19.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Produk Respon Guru Dan Respon Siswa

No	Hasil Uji Coba Produk	Rata-Rata Skor Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Uji Coba Respon Guru	91,02%	Sangat Baik
2.	Uji Coba Respon Siswa	90,23%	Sangat Baik
	Rata-Rata Persentase	90,62%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil tabel 6 yang diperoleh dari uji coba produk respon guru dan respon siswa terhadap video pembelajaran yang telah dikembangkan dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran termasuk kategori sangat baik dengan rata-rata yang diperoleh 90,62% dan dapat digunakan oleh guru dan siswa di sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

4. Tahap Penyebaran (*disseminate*)

Pada tahap ini dilakukan penyebaran video pembelajaran yang telah dikembangkan. Penyebaran video pembelajaran ini dilakukan dengan memberikan video pembelajaran tersebut kepada guru kelas III yang telah merespon video

pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan oleh guru SDN 194 Pekanbaru.

Pembahasan Penelitian

Pengembangan video pembelajaran seni tari berbasis gerak alam ini dilakukan dengan metode *Research and Development (RnD)* sesuai dengan prosedur pengembangan model *Four-D* yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Pada model pengembangan ini terdapat 4 tahapan yaitu, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Tahap pertama dalam pengembangan video ini adalah tahap *define* (pendefinisian) yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu pertama analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara menemukan informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Informasi yang diperoleh oleh peneliti nantinya akan menjadi acuan sebagai langkah awal untuk mengembangkan video pembelajaran tersebut (Muna dkk, 2017).

Kedua adalah analisis materi. Dalam hal ini materi seni tari berbasis gerak alam dalam video pembelajaran ini diintegrasikan dalam Tema 3 (Benda di Sekitarku), Subtema 2 (Wujud Benda) dengan KD 3.1 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu dan Indikator 3.2.1 Mengidentifikasi gerak kuat dan gerak lemah, 3.2.2 Mengidentifikasi gerak alam dalam tari. Ketiga analisis konsep, dilakukan dengan cara menentukan isi materi dalam video pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti agar tidak menyimpang dari tujuan pengembangan video pembelajaran seni tari berbasis gerak alam. Indikator-indikator yang terdapat dalam isi konten video pembelajaran adalah mengetahui pengertian tari, mengetahui pengertian gerak tari, mengetahui pengertian gerak kuat dan gerak lemah dalam tari, contoh gerak kuat dan gerak lemah dalam tari, mengetahui pengertian gerak alam dalam tari dan contoh gerak alam dalam tari.

Tahap kedua dalam pengembangan video ini adalah tahap *design* (Perancangan) pada tahapan ini terdapat 3 tahap yaitu membuat pembukaan video, isi video, dan membuat penutup video. Pertama mencari terlebih dahulu gambar, animasi, *background* yang bersumber dari internet kemudian setelah itu dilakukan proses pengeditan menggunakan aplikasi *Capcut* dan *Power Point 2013*. Kedua membuat isi video. Video yang disajikan dalam video pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan dikembangkan. Dalam video ini penyajinya adalah Lenni Taniya Nainggolan mahasiswa PGSD FKIP UNRI.

Proses pengeditan penyaji dalam video pembelajaran yang dikembangkan adalah menggunakan aplikasi *Wondershare filmora9* yang bertujuan untuk menghilangkan *background* layar biru yang digunakan penyaji pada saat pengambilan video. Kemudian untuk proses pengeditan isi materi dalam video menggunakan aplikasi *Power Point 2013* dan dipadukan dengan aplikasi *Capcut*. Tahap ketiga adalah membuat penutupan video. Penutupan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Capcut* dan *Power Point 2013*. Setelah semua video selesai diedit hasil akhirnya adalah dengan menggabungkan semua video tersebut menggunakan aplikasi *Capcut* sesuai dengan alur cerita video. Dalam video juga ditambahkan *backsound* musik tradisional melayu Riau yang bersumber dari *Youtube*. Tujuan penambahan musik ini adalah agar ketika melihat video tersebut siswa menjadi semangat untuk belajar dan tidak merasa bosan.

Tahap ketiga dari pengembangan video pembelajaran ini adalah *development* (pengembangan) tahap ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para pakar (Muna dkk, 2017). Pada tahapan ini dilakukan validasi media video pembelajaran kepada 3 orang validator yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, melakukan revisi dan melakukan uji coba produk untuk melihat respon guru dan siswa serta kelayakan terhadap video pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian terhadap video pembelajaran untuk ahli materi dan ahli bahasa terdapat 4 aspek, yaitu aspek materi memperoleh hasil rata-rata 96,87%, aspek tampilan/penyaji materi memperoleh rata-rata 93,75%, aspek

bahasa memperoleh rata-rata 87,5% dan aspek kemanfaatan memperoleh rata-rata 95,83%. Hasil keseluruhan rata-rata validasi ahli materi dan ahli bahasa adalah 93,48% dengan kategori sangat valid. Untuk ahli media terdapat 3 aspek yaitu gambar, suara, dan penyajian video. Untuk aspek gambar memperoleh rata-rata 70%, aspek suara memperoleh rata-rata 100%, dan aspek penyajian video memperoleh rata-rata 75%. Hasil keseluruhan rata-rata validasi adalah 81,66% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh validator maka rata-rata validasi video pembelajaran adalah 87,57%. Video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak jika memperoleh rata-rata skor penilaian antara 61%-80% dan dinyatakan sangat layak jika memperoleh rata-rata skor 81%-100%. Maka dari itu hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang telah dikembangkan dengan kategori "sangat layak". Proses selanjutnya adalah revisi produk. Setelah melakukan validasi dengan validator ahli dan mendapatkan nilai, saran serta masukan maka dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap video pembelajaran yang dikembangkan sebelum melakukan uji coba produk. Setelah tahap revisi selesai, maka video pembelajaran masuk pada tahap uji coba terbatas untuk melihat respon dan kelayakan video pembelajaran yang dihasilkan. Untuk respon guru dilakukan dengan 3 orang guru SD dan untuk respon siswa dilakukan dengan 9 orang siswa.

Untuk uji coba produk hasil respon guru memperoleh rata-rata persentase 91,02%, sedangkan hasil respon siswa memperoleh rata-rata persentase 90,23%. Berdasarkan hasil uji coba produk respon guru dan respon siswa terhadap video pembelajaran yang dikembangkan maka dapat disimpulkan video pembelajaran masuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata persentase 90,62%

Tahap Keempat adalah *disseminate* (penyebaran), pada tahapan ini dilakukan penyebaran media video pembelajaran. Penyebaran video pembelajaran ini dilakukan dengan memberikan video pembelajaran tersebut kepada guru kelas III yang telah merespon video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan oleh guru SDN 194 Pekanbaru.

SIMPULAN

Disimpulkan bahwa pengembangan media berupa video pembelajaran seni tari berbasis gerak alam untuk siswa kelas III SD yang dihasilkan telah memenuhi kriteria sangat layak dan sangat baik. Perolehan skor rata-rata keseluruhan validasi sebesar 87,57% dengan kategori sangat valid dan perolehan skor rata-rata uji coba produk pada respon guru sebesar 91,02% dengan kategori sangat baik serta perolehan skor rata-rata uji coba produk pada respon siswa sebesar 90,23% dengan kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A.. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Guru MI*, 3(1), 116–137.
- Dipuja, D. A. (2020). Persepsi Mahasiswa terhadap Video Monolog Sebagai Alternatif Tugas dalam Pembelajaran Daring. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. 3(2). 114 – 129.
- Febriyanti, A. L., Harsiati, T., & Dermawan, T. (2017). Pengembangan Instrumen Asesmen Menulis. *Jurnal Pendidikan*, 2(10), 1399–1408.
- Hetty, T. (2006). *Pembelajaran Kreativitas Seni Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktur Ketenagaan.
- Muna, H., Nizaruddin, N., & Murtianto, Y. H. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash 8 Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Program Linier Kelas XI. *Jurnal Aksioma*. 8 (2),11. <https://doi.org/10.26877/aks.v8i2.16866>
- Nurzayyana, A., Putra, Z. H., & Hermita, N. (2021). Designing a Math Picture Book to Stimulate Primary School Students' Understanding of Properties of 2-D Shapes.

- Journal of Teaching and Learning in Elementary Education, 4(2), 164-179.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Putri, D. I. (2019). Penguatan Program Pendidikan Karakter (Ppk) Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Tari Di SD. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 125-134.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). *Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 Pada Guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu* 4 (4),861-872. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.4600>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Suratun, S., Irwandani, I., & Latifah, S. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Pobleem Solving Terintegrasi Chanel Youtube: Pengembangan Pada Materi Cahaya Kelas VIII SMP. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3), 271–282. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v1i3.36022>
- Suryansyah, T., & Suwarjo, S. (2016). *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD*. *Jurnal Prima Edukasia*. 4 (2),209-221. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.83933>
- Wahyuni, R., Fuad, M., & Kurniawan, A. (2014). Pemanfaatan Alam Untuk Kreativitas Gerak Tari di SMAN 1 Martapura. *Jurnal Fkip Unila*. 3(1).
- Zufriady, Z. (2019). *Buku Ajar Pendidikan Seni Tari, Drama, dan Musik di SD*. Pekanbaru: Penerbit Taman Karya.