

TARI BEDAYA WIWAHA SANGASKARA PERSPEKTIF WIRAGA WIRAMA DAN WIRASA (Supriyanto), Suharji)	1-15
PROSES PENGGARAPAN MUSIK TARI KIPAS CHANDANI DENGAN MENGUNAKAN PROGRAM MUSIK STUDIO ONE DI UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG (Rio Eka Putra, Deria Sepdwiko & Irfan Kurniawan)	16-29
PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TARI SAJOJO MELALUI PEMBELAJARAN SENI TARI KREASI PADA SISWA LAKI-LAKI SMA MUHAMMADIYAH 1 MUARA PADANG (Wiwik Sri Rahayu, Sukardi & Fadhilah Hidayatullah)	30-38
BENTUK UKIRAN PADA BANGUNAN MUSEUM PDIKM KOTA PADANGPANJANG (Purwo Prihatin, Wisnu Prastawa, Muhammad Wildan Nasution)	39-53
MEMBACA NOTASI BALOK PADA LAGU APUSE DALAM PERSPEKTIF PEMBELAJARAN (Silo Siswanto, Irfan Kurniawan)	54 -63
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MICROSOFT SWAY MUPEL SENI RUPA MATERI MENGGAMBAR ILUSTRASI DI SEKOLAH DASAR (Markamah Eka Putri Nugraheni)	64-72
ANALISIS NILAI-NILAI BUDAYA TRADISI PANTAUAN DI KOTA PAGARALAM (R Angga Bagus Kusnanto, Dedy Firduansyah)	73-83
MAKNA ORNAMEN MASJID AL-ISLAM MUHAMMAD CHENG HO PALEMBANG (Reza Syahbani, Sahrul & Efendi)	84-96
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TARI BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK SISWA SD (Ranti Puspita Sari, Rohana & Treny Hera)	97-107
ANALISIS KEBUTUHAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK PADA PELESTARIAN TARI TANGGAI KOTA PALEMBANG SUMATERA SELATAN ERA PANDEMI COVID-19 (Halimah Agustin, Wahyu Lestari & Sunarto)	108-117

DAFTAR ISI

TARI BEDAYA WIWAHA SANGASKARA PERSPEKTIF WIRAGA WIRAMA DAN WIRASA (Supriyanto, Suharji)	1-15
PROSES PENGARAPAN MUSIK TARI KIPAS CHANDANI DENGAN MENGUNAKAN PROGRAM MUSIK STUDIO ONE DI UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG (Rio Eka Putra, Deria Sepdwiko & Irfan Kurniawan)	16-29
PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TARI SAJOJO MELALUI PEMBELAJARAN SENI TARI KREASI PADA SISWA LAKI-LAKI SMA MUHAMMADIYAH 1 MUARA PADANG (Wiwik Sri Rahayu, Sukardi & Fadhilah Hidayatullah)	30-38
BENTUK UKIRAN PADA BANGUNAN MUSEUM PDIKM KOTA PADANGPANJANG (Purwo Prihatin, Wisnu Prastawa, Muhammad Wildan Nasution)	39-53
MEMBACA NOTASI BALOK PADA LAGU APUSE DALAM PERSPEKTIF PEMBELAJARAN (Silo Siswanto, Irfan Kurniawan)	54 -63
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MICROSOFT SWAY MUPEL SENI RUPA MATERI MENGGAMBAR ILUSTRASI DI SEKOLAH DASAR (Markamah Eka Putri Nugraheni)	64-72
ANALISIS NILAI-NILAI BUDAYA TRADISI PANTAUAN DI KOTA PAGARALAM (R Angga Bagus Kusnanto, Dedy Firduansyah)	73-83
MAKNA ORNAMEN MASJID AL-ISLAM MUHAMMAD CHENG HO PALEMBANG (Reza Syahbani, Sahrul & Efendi)	84-96
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TARI BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK SISWA SD (Ranti Puspita Sari, Rohana & Treney Hera)	97-107
ANALISIS KEBUTUHAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK PADA PELESTARIAN TARI TANGGAI KOTA PALEMBANG SUMATERA SELATAN ERA PANDEMI COVID-19 (Halimah Agustin, Wahyu Lestari & Sunarto)	108-117

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TARI BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK SISWA SD

Ranti Puspita Sari¹⁾, Rohana²⁾ & Treny Hera³⁾

- 1) PGSD FKIP, Universitas PGRI Palembang, Indonesia
- 2) Pendidikan Matematika FKIP Universitas PGRI Palembang, Indonesia
- 3) PGSD FKIP, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

rantipuspitasaki1798@gmail.com¹⁾ rohana@univpgri-palembang.ac.id²⁾ trenyhera19@gmail.com³⁾

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran pada materi tari kelas III SD yang valid dan praktis yang telah dikembangkan. Masalah difokuskan pada pengembangan video pembelajaran tari tenun songket berbasis budaya lokal untuk siswa SD Kelas III yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Data-data dikumpulkan melalui angket validasi yang diberikan kepada 2 orang dosen ahli materi dan 1 orang dosen ahli media, sedangkan kepraktisan video pembelajaran tari berbasis budaya lokal yang telah dikembangkan diukur dengan angket respon siswa yang telah diisi oleh siswa. Kajian ini menyimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dengan skor rata-rata 4,6: penilaian ahli materi yang pertama dengan skor rata-rata 4,6 dan penilaian ahli materi yang kedua dengan skor rata-rata 4,5. Video pembelajaran juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan angket respon siswa dengan skor rata-rata 4,8.

Kata Kunci: *Pengembangan, ADDIE, Video Pembelajaran, Tari, Budaya Lokal*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia serta bagi pembangunan dan perkembangan bangsa dalam rangka mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan kompeten. Berdasarkan Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan faktor penentu keberhasilan suatu bangsa yang memegang peran penting salah satunya dengan terlaksananya pendidikan formal di sekolah yang melibatkan guru dan siswa beserta perangkat mendukung penyelenggaraan pendidikan memerlukan perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang matang agar hasilnya sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Melakukan perencanaan pembelajaran menjadi langkah menentukan berhasilnya suatu proses pembelajaran. Dalam merencanakan pembelajaran perlu diperhatikan dua unsur penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung pemahaman materi pelajaran oleh siswa, kedua unsur tersebut saling berkaitan. Penggunaan salah satu metode pembelajaran tertentu akan mempengaruhi pemilihan jenis media pengajaran yang sesuai dengan metode pembelajaran yang dipilih.

Akan tetapi, dalam membuat sebuah media yang efektif dapat menimbulkan daya tarik serta memotivasi peserta didik dalam belajar dan tidaklah mudah, dan juga tidak sebentar serta membutuhkan waktu khusus sehingga memerlukan persiapan dan perencanaan yang khusus. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Sadiman (2014: 99) yang mengatakan, bila membuat program media pembelajaran diharapkan dapat melakukan dengan persiapan dan perencanaan yang teliti selain perencanaan yang diperlukannya media pembelajaran untuk melakukan proses pembelajaran.

Permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran di kelas menuntut guru untuk selalu berfikir, memberi perhatian serius, pertimbangan mendalam tentang kejadian atau keputusan yang diambil (Rohana, 2015:107). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu strategi guru untuk selalu berfikir menghadakan variasi media dan memberikan perhatian serius melalui media audio visual yang basisnya dapat memusatkan perhatian siswa saat belajar. Media pembelajaran menurut Asyhar (2012:8) adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau meyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dan penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien, efektif, menyenangkan, dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hera (2021: 40) mengungkapkan bahwa kondisi belajar yang optimal secara efisien, efektif, dan menyenangkan dapat dicapai jika guru mampu mengatur peserta didik dan sarana pengajaran serta mengendalikannya dalam suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pelajaran. Hampir setiap kegiatan pembelajaran dalam melaksanakan menggunakan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan lapangan. Secara langsung, teknologi menunjang adanya media yang digunakan dalam dunia pendidikan.

Salah satu jenis media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi adalah multimedia pembelajaran. Pembelajaran berbasis multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, dan video (Arsyad, 2014:162). Video merupakan sebuah media yang bisa menarik perhatian siswa, selain itu menggunakan video dapat meningkatkan motivasi belajar.

Arsyad (2010), mengungkapkan video dapat dilihat video secara berulang-ulang, sehingga siswa bisa melihat video sesuai dengan kebutuhannya dalam belajar menari.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan media adalah Seni Budaya dan Prakarya atau yang biasa disebut sebagai SBdP. SBdP adalah salah satu mata pelajaran yang ada dalam Kurikulum 2013 dan berlaku untuk sekolah dasar. SBdP semula dikenal dengan SBK (Seni Budaya dan Keterampilan) dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), kemudian mengalami penyempurnaan pada kurikulum 2013 menjadi SBdP (Seni Budaya dan Prakarya). Pada pelajaran SBdP peserta didik mempelajari hal-hal mengenai budaya dan juga berkarya seni yang diajarkan secara kontekstual dan konkret, utuh, serta menyeluruh mencakup semua aspek (seni rupa, seni musik, seni tari dan prakarya) melalui pendekatan tematik. Untuk itu para pendidik seni harus memiliki wawasan yang baik tentang eksistensi seni budaya yang hidup dalam konteks lingkungan sehari-hari di mana ia tinggal, maupun pengenalan budaya lokal, agar peserta didik mengenal, menyenangi dan akhirnya mempelajari. Dengan demikian pembelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar harus dapat memanfaatkan lingkungan sebagai kegiatan apresiasi dan kreasi seni. Peranan seni tari dalam proses pendidikan menjadi substansi seni tari sebagai instrumen pendidikan, khususnya pada era globalisasi saat ini (Hera, 2018: 387). Pembelajaran SBdP merupakan wujud dari peranan seni dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan minat dan bakat. Pelajaran SBdP diberikan dengan tujuan untuk memberikan pengalaman estetik pada siswa dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berprestasi. Hasil pembelajaran SBdP diharapkan membentuk pribadi siswa yang harmonis dan memiliki kecerdasan agar mampu mengembangkan bakat dan kreativitasnya sesuai dengan pilihan dengan potensi diri yang dimiliki para siswa. Tujuan akhir pendidikan SBdP tidak hanya menciptakan siswa yang cerdas tetapi juga siswa yang jujur, bertanggung jawab, dan peduli terhadap sesama. Salah satu materi SBdP yaitu seni tari.

Seni tari merupakan salah satu media berkomunikasi yang memiliki daya tarik bagi anak SD. Dampak globalisasi bagi pendidikan seni tari khususnya pada zaman sekarang adalah bergesernya nilai tradisi dan juga bisa dikatakan mendangkalkan nilai tradisi (Hera, 2018: 387). Fokus dalam penelitian adalah pembelajaran tari Tenun Songket bagian dari budaya Palembang untuk memotivasi anak kreatif dan berkreasi. Berkreasi seni tari dapat mengembangkan kompetensi dasar yang sesuai dengan masa-masa perkembangan yang bersifat polos, unik, kreatif, spontanitas, dan dinamis. Pembelajaran seni tari di sekolah dasar kaitannya dengan Kurikulum 2013 (K-13) orientasi materi terkait pada karakteristik siswa, mengarah pada aspek budaya lokal dan nilai-nilai kebangsaan.

Mulyani (2016), mengungkapkan tari dalam arti yang sederhana adalah sebuah gerak yang indah dan lahir dari tubuh yang bergerak dan berirama. Hera (2018: 389) mengungkap bahwa suatu karya seni tari lahir bukan karena mengada-ada. Tetapi melalui proses berdasarkan kajian seni secara tekstual dan kontekstual. Seni tari merupakan warisan budaya yang secara turun temurun dari nenek moyang yang harus dikembangkan dan dilestarikan selaras dengan masyarakat yang selalu mengalami perubahan. Tari merupakan warisan budaya yang sudah ada dan harus dikembangkan. Tari pada dasarnya berkaitan dengan pengolahan gerak sesuai dengan iringan musik yang didalamnya terdapat ekspresi yang ingin disampaikan pencipta tari kepada penonton.

Budaya lokal adalah budaya asli dari suatu kelompok masyarakat tertentu yang juga menjadi ciri khas budaya sebuah kelompok masyarakat lokal. Menurut J.W. Ajawaila (2002) kemajuan budaya lokal di Indonesia tercermin dari keberagaman budaya dan adat istiadat dalam masyarakat. Suku bangsa di Indonesia, seperti suku Jawa, Sunda, Batak, Minang, Timor, Bali, Sasak, Papua, dan Maluku memiliki adat istiadat dan bahasa yang berbeda-beda. Setiap suku bangsa tersebut tumbuh dan berkembang sesuai dengan alam lingkungan.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) yaitu rangkaian proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Sugiyono (2019:407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Prosedur Pengembangan

a. Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan tahap pertama yang harus dilakukan. Langkah analisis terdiri atas dua tahap, yaitu:

1. Analisis kinerja (*performance analysis*)

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen. Penelitian pengembangan ini analisis kinerja telah diuraikan pada identifikasi masalah.

2. Analisis kebutuhan (*need analysis*) Tahap awal yang dilakukan peneliti dalam proses pengembangan adalah mengidentifikasi kebutuhan siswa saat peneliti mengamati proses pembelajaran yang berlangsung. Hasil dari observasi tersebut dapat digunakan peneliti sebagai landasan untuk mengembangkan media video yang dapat digunakan sebagai salah satu alternative media pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran.

b. Desain (*Design*)

Hasil dari analisis kebutuhan tersebut dapat digunakan peneliti sebagai landasan untuk merancang suatu media pembelajaran yang mengaktifkan siswa, mengasah otak, membuat suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dalam video dengan tujuan mengarahkan gaya belajar yang positif sehingga siswa tertarik dalam pembelajaran.

c. Pengembangan (*Development*)

Media video dikembangkan berdasarkan buku pelajaran yang sudah ada. Semula buku pelajaran ini hanya menggunakan gambar, yang disajikan dalam satu mata pelajaran yang terpisah-pisah, tetapi dikembangkan peneliti dengan memadukan media video dalam pembelajaran.

d. Implementasi (*Implementation*)

Desain produk yang telah divalidasi oleh pakar, selanjutnya diketahui hasil. Hasil selanjutnya didiskusikan dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Subyek bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi atau evaluation merupakan tahap kelima atau tahap akhir dalam mengimplementasikan produk dikelas III SD dilengkapi dengan angket tanggapan siswa. Dengan adanya implementasi tersebut, maka akan diketahui bagaimana tingkat keefektifan program pembelajaran dengan menggunakan media video pada siswa kelas III SD. Angket tersebut dianalisis apakah media video efektif atau tidak sebagai pendukung pembelajaran.

Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah langkah atau cara yang dilakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini teknik analisis data untuk menentukan produk yang dihasilkan agar dikatakan layak. Maka pengumpulan data yang diukur ialah kategori valid dan

praktis teknik yang digunakan yaitu walktrough, kuesioner (angket) dokumentasi. Dan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kevalidan dan analisis kepraktisan.

C. HASIL dan PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini memiliki dua tujuan. Tujuan pengembangan ini untuk mengetahui valid dan praktis dari produk yaitu video pembelajaran tari berbasis budaya lokal untuk siswa SD Kelas III. Penemuan dan juga pengidentifikasian masalah dengan melakukan analisis adalah langkah awal dan sangat penting dalam sebuah proses penelitian pada penelitian dan pengembangan ini. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu tahap *analysis, design, development, dan implementation*.

Peneliti memulai penelitian ini dengan melakukan analisis terlebih dahulu mulai dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis KI, KD dan materi sehingga peneliti menemukan apa yang harus diteliti. Hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti yaitu peneliti akan melakukan peneliti pengembangan video pembelajaran tari berbasis budaya lokal untuk siswa SD Kelas III. Selanjutnya peneliti membuat rancangan video pembelajaran setelah rancangan selesai peneliti membuat video pembelajaran tari berbasis budaya lokal kemudian memvalidasi video tersebut kepada validator.

Hasil Perhitungan Analisis Validasi Dari Para Ahli

No	Ahli/pakar	Validator	Rata-rata
1	Ahli Materi	4,6	92,5
2	Ahli Materi	4,5	86,2
3	Ahli Media	4,6	88,75
	Jumlah	13,7	267,45
	Rata-rata	4,5	89,15

Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan oleh validator, video pembelajaran dinyatakan valid dan layak digunakan. Berdasarkan validasi oleh tiga validator yang terdiri 2 ahli materi dan 1 ahli media. Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan uji coba video pembelajaran tari. Penilaian oleh validator menggunakan angket. Pada penilaian media video pembelajaran tari berbasis budaya lokal dari ketiga aspek yang dinilai semuanya sudah baik tetapi masih ada yang harus direvisi atau diperbaiki. Kesimpulan yang didapat dari ketiga para ahli/pakar bahwa video pembelajaran tari berbasis budaya lokal dinyatakan valid dan layak digunakan. Hal ini sesuai dengan tujuan peneliti yaitu untuk menghasilkan video pembelajaran tari berbasis budaya lokal yang valid. Berikut tampilan video pembelajaran tari Tenun Songket untuk siswa sekolah dasar

berbasis budaya lokal yaitu kegunaan kain songket Palembang yang telah didokumentasikan ke youtube <https://youtu.be/uPCqcbV0OZQ>:



Setelah dinyatakan valid dan layak digunakan, selanjutnya peneliti melakukan uji coba video pembelajaran tari kepada siswa. Uji coba dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah video pembelajaran tari berbasis budaya lokal yang telah dikembangkan praktis dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti memberikan angket kepraktisan kepada siswa untuk mengetahui penilaian siswa terhadap video pembelajaran tari berbasis budaya lokal.

Tabulase Data Penilaian Kepraktisan Video Pembelajaran Oleh Siswa

Butir ke	Inisial Nama Siswa	A	FA	EL	DDP	MF	FA	D	FA	AAD	DSM	Total	Rata-rata
1	Aspek Tampilan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4,9	4,8
2		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
3		5	4	5	5	5	5	5	5	5	5		
4		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
5		5	5	5	5	5	5	4	5	5	5		
6		5	5	5	5	5	5	5	5	5	4		
7	Aspek Penyajian	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4,8	
8		5	5	4	5	5	5	3	5	5	5		
9		5	5	5	5	5	5	5	5	5	4		
10		5	5	4	5	5	5	3	5	5	5		
11	Aspek Manfaat	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4,8	
12		5	5	4	5	5	4	5	5	5	4		
13		5	5	5	5	5	5	4	5	5	5		
14		5	4	4	5	5	4	3	5	5	5		
15		5	5	5	1	5	4	5	5	1	4		
16		5	5	4	2	5	4	5	5	5	5		

Berdasarkan tabulase data penilaian oleh siswa di atas, hasil penilaiann video pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Hasil Perhitungan Penilaian Video Pembelajaran Oleh Siswa

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Kriteria
1	Aspek Tampilan	4,9	97%	Sangat Praktis
2	Aspek Penyajian	4,8	95%	Sangat Praktis
3	Aspek Manfaat	4,8	95%	Sangat Praktis
Total Skor Rata-rata		4,8	95,6	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa video pembelajaran pada materi tari yang dikembangkan dengan model ADDIE dinyatakan sangat valid dan sangat praktis. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilukan oleh Arisa (2021), video pembelajaran dapat mengiringi proses pembelajaran karena dianggap efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dengan memperoleh data yang valid dan praktis terhadap video pembelajaran tersebut. Berikut hasil video pembelajaran tari berdasarkan hasil pengembangan dengan model ADDIE:



D. SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian tentang pengembangan video pembelajaran tari berbasis budaya lokal untuk siswa SD kelas III yang telah dilakukan, dapat peneliti simpulkan bahwa video pembelajaran tari berbasis budaya lokal yang dikembangkan berdasarkan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implentation, and Evaluation)* dinyatakan valid berdasarkan penilaian menurut ahli materi yang pertama sebesar 4,6: dan menurut ahli materi yang kedua sebesar 4,5 dan ahli media sebesar 4,6. Video pembelajaran juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan penilaian hasil penilaian dari siswa sebesar 4,8.

Berdasarkan data hasil validasi dari video pembelajaran oleh ahli materi dinyatakan sangat valid dan bisa diuji cobakan untuk menilai kevalidannya dalam proses pembelajaran dengan rentang skor 1-5. Pada penilaian ahli materi dari segi aspek kesesuaian materi dengan KD dan kekuarangan materi mendapatkan skor rata dari ahli materi yang pertama adalah 4,6 dan persentase yaitu 92,5% mendapatkan kriteria **sangat valid**, dan berdasarkan skor rata-rata dari ahli materi yang kedua adalah 4,5 dan persentase yaitu 86,2 mendapatkan kriteria **sangat valid**. sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya, Maretyaningrum (2019) Mendapatkan hasil skor 92,5% sangat layak; Minati (2020) Mendapatkan hasil skor 97,6% dari ahli media dan 87,4% dari ahli materi tergolong sangat baik: Arisa (2021) aspek penilaian para ahli sebesar 98%, 93%, dan 86% sehingga memperoleh rata-rata persentase 92,5 dan aspek materi penilaian para ahli sebesar 92%, 90% dan 90%, sehingga memperoleh rata persentase 91%.

Berdasarkan hasil uji coba kepraktisan video pembelajaran yang dilakukan melalui penyebaran angket respon siswa dalam proses pembelajaran dengan responden siswa kelas III SD Negeri 75 Palembang memperoleh skor rata-rata 4,8 dengan kategori sangat praktis yang telah dinilai siswa berdasarkan aspek tampilan, aspek penyajian dan aspek manfaat video pembelajaran kepada siswa dengan rentan skor 1-5. Sejalan dengan dengan penelitian sebelumnya, Maretyaningrum (2019) melakukan uji coba video pembelajaran kepada kelompok kecil mendapatkan nilai dengan skor 92,5% dengan kriteria sangat layak ; Minati (2020) melakukan uji coba video pembelajaran kepada kelompok kecil dan memperoleh persentase 97,6% dari ahli media dan 87,4% dari ahli materi dengan kriteria sangat baik; dan Arisa (2021) memperoleh rata-rata persentase 92,% dan aspek materi penilaian para ahlu sebesar 92%, 90% dan 90%, sehingga memperoleh rata persentase 91%. Sehingga dapat disimpulkan video pembelajaran ini sesuai dengan teori menurut (Pribadi, 2019) yang menyatakan

bahwa video pembelajaran bisa mempermudah siswa dalam proses keperluan belajar, baik keperluan belajar individual maupun kelompok.

Hasil penelitian dari pengembangan video pembelajaran tari dibuat untuk membantu kegiatan belajar mengajar bagi guru dan siswa, dan adanya video pembelajaran tari berbasis budaya lokal ini siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar. Yang artinya video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar menjadi efektif karena siswa dapat belajar secara mandiri disekolah maupun dirumah dan kapan saja.

Video adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menarik peserta didik dalam kegiatan belajar, dengan menggunakan video pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga prestasi belajar peserta didik juga dapat meningkat secara optimal. Kelebihan dalam menggunakan video adalah video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik dan lain-lain serta dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.

DAFTAR PUSTAKA

2003, U.-U. N. (t.thn.). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Ajawaila, J. (2002). *Antropologi dan Pulau Kecil, Sebuah Kajian Makro tentang*

Arisa, N. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Youtube Untuk Kelas 8*. Universitas PGRI Palembang.

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Hera, T. (2018, July). Aspek-aspek penciptaan tari dalam pendidikan. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* (Vol. 5, No. 05).

Hera, T., & Elvandari, E. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN EXPLICIT INSTRUCTION PADA PEMBELAJARAN TARI DAERAH SEBAGAI DASAR KETERAMPILAN MENARI TRADISI. *Jurnal Sitakara*, 6(1), 40-54.

Mulyani, N. (2016). *Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.

Minati, N. W. (2020). *Pengembangan Video Tari Berkreasi Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SBdP Anak Tunarungu*. Universitas Negeri Surabaya.

- Pribadi, B. A. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Pribadi, B. A. (2019). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rohana, R. (2015). Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Mahasiswa Calon Guru Melalui Pembelajaran Reflektif. *Infinity Journal*, 4(1), 105-119.
- Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Satrianingsih, O. R. (2013). *Pengembangan Video Interaktif Pembelajaran Tari Melinting Untuk SMA*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv.