

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SENI TARI BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS SISWA KELAS XI

Nesty Dinida Alfahmi¹, Anik Juwariyah², Retnayu Prasetyanti Sekti³, Setya Yuwana Sudikan⁴
^{1,2,3,4}Universitas Negeri Surabaya

Email : nestydinida14@gmail.com¹, anikjuwariyah@unesa.ac.id², retnayusekti@unesa.ac.id³,
setyayuwana@unesa.ac.id⁴

ABSTRAK: budaya khususnya seni tari. Metode penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D). Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar seni tari berbasis digital untuk peserta didik jenjang SMA. Produk yang dikembangkan kemudian di uji kelayakannya melalui proses validasi dan uji coba produk untuk motivasi belajar dan untuk menstimulasi kreatifitas pengetahuan seni tari ketika menggunakan bahan ajar seni tari berbasis digital. Pengembangan bahan ajar digital dilakukan dengan pembuatan site ‘Studio Tari’ dan divalidasi oleh validasi instrumen (pakar isi/materi, dan media) jika terdapat revisi maka dilanjutkan editing draft bahan ajar digital kedua untuk mencapai kelayakan, Implementasi uji coba dilakukan sebanyak dua kali dalam skala kecil 10 orang dan skala besar 30 orang kelas XI SMAN 1 Durenan. Hasil validasi instrumen, uji coba lapang, implementasi, dan evaluasi digunakan sebagai dasar pertimbangan merevisi bahan ajar digital seni tari yang disusun oleh peneliti sampai final. Dalam mencapai kelayakan bahan ajar dari data kualitatif dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Data kuantitatif diukur dengan menggunakan rumus statistik. Rekapitulasi validasi instrumen respon siswa skala kecil 93.25%, skala besar 94,54% dan respon guru 1 93%, respon guru 2 yaitu 95%, validator ahli materi 90%, validator ahli media 95,5%, peningkatan kecerdasan musikal siswa skala keseluruhan tergolong dalam kategori sangat layak. Pengembangan bahan ajar seni tari berbasis digital hasil pengembangan tim peneliti, dikategorikan sangat praktis, jadi tingkat validitas bahan ajar digital seni tari dalam pembelajaran sangat baik.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Seni Tari, Berbasis Digital

ABSTRACT: culture, especially dance. This research method uses Research and Development (R&D). The resulting product is digital-based dance teaching materials for high school level students. The product developed is then tested for feasibility through a process of validation and product testing for motivation to learn and to stimulate creativity in dance knowledge when using digital-based dance teaching materials. The development of digital teaching materials is carried out by creating a 'Dance Studio' site and validated by instrument validation (content/material experts, and media). If there are revisions, then editing the second draft of digital teaching materials to achieve feasibility. Trial implementation is carried out twice on a scale. small scale 10 people and large scale 30 people class XI SMAN 1 Durenan. The results of instrument validation, field trials, implementation and evaluation were used as a basis for consideration of revising the digital dance teaching materials prepared by the researchers until they were final. To achieve the appropriateness of teaching materials, qualitative data is analyzed using descriptive analysis techniques. Quantitative data is measured using statistical formulas.

Recapitulation of instrument validation for small scale student responses 93.25%, large scale 94.54% and teacher 1 response 93%, teacher 2 response 95%, material expert validator 90%, media expert validator 95.5%, overall increase in students' musical intelligence classified in the very feasible category. The development of digital-based dance teaching materials as a result of the development of the research team is categorized as very practical, so the level of validity of digital dance teaching materials in learning is very good.

Keywords: *Teaching Materials, Dance Arts, Digital Based*

PENDAHULUAN

Problematika yang terjadi dalam pendidikan seni masih banyak ditemui dalam dunia pendidikan. Kekurangan yang ditemukan dalam pembelajaran seni budaya berdasarkan hasil observasi beberapa sekolah SMA masih ditemui guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi baik materi pengetahuan ataupun materi praktik yang dijabarkan dari modul ajar yang ditetapkan oleh pemerintah. Dalam buku seni budaya khususnya pegangan guru dan siswa materi dijabarkan pengetahuan secara umum sehingga guru terkadang menjelaskan materi pengetahuan saja dan tidak ada contoh real karena hanya berbentuk gambar yang kadang sulit dipahami dalam sub cabang seni tari. (Wawancara Pak Septa selaku guru seni budaya , 20 April 2024). Hal ini juga dipertegas oleh hasil wawancara siswa- siswi SMA Negeri Durenan bahwasanya 80% guru menjelaskan materi tanpa ada bahan ajar karena berpatokan pada merdeka belajar dan siswa mencari materi sendiri , sehingga siswa merasa kesulitan dalam mengkaji materi seni budaya khususnya materi tari dan sulit mengaplikasikan dalam praktek (wawancara dengan 10 siswa, 22 April 2024). Konten yang diangkat dalam materi seni tari adalah konten umum dan kurang implisit.

Pada era modern ini juga anak memiliki kemampuan digitalitas yang tinggi sehingga lebih memungkinkan membuat bahan ajar berbasis digital untuk membantu siswa belajar dengan menyesuaikan gaya belajar anak seperti auditori, visual dan audiovisual.

Kurikulum saat ini mengalami perubahan yang baru dan sudah banyak sekolah yang menggunakan kurikulum tersebut yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka ini memberikan kebebasan dan menyesuaikan dengan kompetensi serta bakat yang dimiliki peserta didik serta memiliki capaian pembelajaran.

Tujuan pendidikan yang dipahami, diketahui, dan mampu dilaksanakan oleh siswa setelah periode belajar disebut pencapaian pembelajaran, Kemenristekdikti (2015). Pembelajaran diartikan sebagai kemampuan yang didapat setelah mengumpulkan ilmu, sikap, keterampilan, dan kompetensi dari pengetahuan kerja sebelumnya. Capaian pembelajaran atau hasil pembelajaran lebih menekankan apa yang diharapkan siswa dapat lakukan selama proses belajar. Dari capaian pembelajaran yang berhasil pastinya membutuhkan bahan ajar di dalamnya salah satu diantaranya yaitu pembelajaran seni budaya khususnya seni tari. Begitu pula dengan kegiatan pembelajaran di dalam kelas akan mudah dan menarik bila menggunakan bahan ajar yang sesuai dan menyenangkan yang akan merujuk pada peserta didik dalam memecahkan permasalahan, menyelesaikan tugas dan membuat produk setelah pembelajaran selesai.

Salah satu hal yang dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran adalah pembuatan bahan ajar berbasis digital. Bahan ajar digunakan untuk sarana belajar peserta didik yang dapat disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi dan mendorong kemampuan kreatif mereka. Konteks dalam bahan ajar bervariasi bisa mengenai materi, pengetahuan, tata aturan umum atau khusus, dan sebagainya. Sedangkan bentuknya dapat berupa gambar, audio, video, powerpoint, dan masih banyak lainnya yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa yang bervariasi. Berdasarkan Pusat Perbukuan (2005:4) dengan keberadaan bahan ajar guru mempunyai kebebasan dalam mengembangkan, memilih, dan menyajikan materi. Adanya bahan ajar memungkinkan guru untuk lebih besar menghadapi peserta didik dalam perseorangan maupun kelompok. Tujuan capaian pembelajaran dengan menggunakan cara ini lebih efektif karena materi yang mudah untuk dipahami serta dimengerti oleh peserta didik.

Pada era modern ini juga anak memiliki kemampuan digitalitas yang tinggi sehingga lebih memungkinkan membuat bahan ajar berbasis digital untuk membantu siswa belajar dengan menyesuaikan gaya belajar anak seperti auditori, visual dan audiovisual.

Bahan ajar berbentuk buku teks berbasis digital ini akan mudah dipahami peserta didik meskipun membutuhkan pemahaman ekstra dengan bimbingan guru. Bahan ajar menjadi penunjang esensial dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini menunjang siswa memenuhi tujuan pembelajaran dan Standar Kompetensi dan Kompetensi

Dasarnya, Suparmin & Pujiastuti (2010). Berdasarkan Dikti (2013) yang tergolong bahan ajar diantaranya yaitu modul, buku, dan LKS. Dalam penggunaan buku yang digunakan dalam dunia pendidikan yaitu buku teks, Muslich (2010). Buku teks adalah buku yang berisi uraian bahan tentang subjek yang disusun secara sistematis dan dipilih dengan tujuan khusus untuk meringankan siswa memahami materi dengan lebih baik. Pembelajaran berbasis proyek dimaksudkan untuk diterapkan pada masalah kompleks yang membutuhkan investigasi dan pemahaman siswa. Karena gaya belajar setiap siswa berbeda, metode ini memberi siswa kesempatan untuk melakukan eksperimen secara kolaboratif dan mengeksplorasi informasi dalam berbagai cara yang bermakna bagi mereka.

Dengan mempertimbangkan temuan observasi dan interview yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Durenan, peneliti menemukan bahan ajar pembelajaran seni budaya khususnya seni tari kurang efektif karena hanya menggunakan modul dalam proses kegiatan belajar mengajarnya sehingga perlu adanya bahan ajar untuk mendukung dan memenuhi capaian pembelajaran yang berlaku. Dengan demikian peneliti melakukan pengembangan bahan ajar pembelajaran seni tari berbasis digital untuk meningkatkan kreativitas anak bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Durenan. Pembelajaran berbasis digital bertujuan menyediakan siswa untuk menempuh provokasi dunia nyata dan menyelesaikan masalah yang rumit, yang menjadikan mereka memperoleh kemampuan dasar, Division (2006)

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Pengembangan Bahan Ajar Seni Tari Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Siswa Kelas XI SMA Pada penelitian ini digunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development (R&D)* dengan model desain ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Produk yang dihasilkan bersifat analisis kebutuhan, yaitu kebutuhan peserta didik jenjang SMA. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Mixed Methods* atau penelitian campuran. *Mixed Methods Research* juga disebut sebagai sebuah metodologi yang memberikan asumsi filosofis

dalam menunjukkan arah atau memberi petunjuk cara pengumpulan data dan menganalisis data serta perpaduan pendekatan kualitatif dan kuantitatif melalui beberapa fase proses penelitian. Premis sentral yang dijadikan dasar *mixed methods research* adalah menggunakan kombinasi pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk menemukan hasil penelitian yang lebih baik dibandingkan jika hanya menggunakan salah satu pendekatan saja.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini membutuhkan acuan sebagai pijakan pengembangan produk berupa desain penelitian. Penelitian ini akan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan prosesnya yang interaktif antara siswa, guru, dan lingkungan. Selain itu, model ADDIE dapat digunakan dalam penelitian pengembangan apapun.

C. Prosedur Pengembangan

1. **Analisis (*Analysis*)**. Langkah ini mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan masalah dalam pembelajaran serta proses perencanaan sebelum memutuskan mata pelajaran. Menentukan tujuan instruksional, validasi, mengkaji siswa, mengaudit sumber yang memungkinkan, dan mengubah rencana pengelolaan proyek adalah beberapa proses yang biasa dilakukan pada tahap ini. Kajian penelitian ini menghasilkan produk dalam bentuk bahan ajar pembelajaran sehingga peneliti perlu menganalisa masalah yang terjadi dan mencari solusi atas permasalahan tersebut
2. **Desain (*Design*)**. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2015:407). Tahapan ini meliputi beberapa rencana pengembangan materi pendidikan dengan kegiatan yaitu penyiapan materi pendidikan untuk pembelajaran kontekstual melalui revisi materi pendidikan sesuai praktik berdasarkan kurikulum yang berlaku, membuat skenario atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran, merancang materi dan menguji pembelajaran dengan pendekatan

yang sudah ditentukan. Dengan langkah ini mampu memberikan pengalaman bagi siswa selama proses pembelajaran di dalam kelas.

3. **Pengembangan (*Development*)**. Kegiatan pengembangan ini mencakup realisasi rancangan produk, dalam hal ini bahan ajar. Kerangka konseptual pengembangan bahan ajar telah dibuat pada tahap desain dan siap untuk digunakan sesuai dengan tujuan. Berikut adalah langkah-langkah yang diambil untuk mengembangkan materi penelitian ini:
 - a. Menentukan kegiatan yang terdapat pada bahan ajar untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI SMA Negeri 1 Durenan.
 - b. Penyelenggaraan pengelolaan bahan ajar untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI SMA Negeri 1 Durenan.
 - c. Validasi sumber belajar dan pengembangan materi, strategi pendukung yang diperlukan.
4. **Pelaksanaan (*Implementasi*)**. Tahap implementasi penelitian ini menggunakan desain bahan ajar di kelas nyata. Evaluasi awal dilakukan setelah diterapkan pada kegiatan pembelajaran untuk memberikan feedback tentang pelaksanaan pengembangan bahan ajar berikutnya. Tujuan dari langkah ini adalah:
 - a. Membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.
 - b. Menjamin bahwa pemecahan masalah terjadi untuk mengatasi masalah yang telah dihadapi siswa selama pembelajaran.
 - c. Memastikan bahwa ketika pelajaran selesai, kemampuan siswa dapat ditingkatkan.
5. **Penilaian (*Evaluasi*)**. Tujuan dari proses penilaian adalah untuk mengevaluasi kualitas produk dan proses pembelajaran sebelum dan sesudah tahap implementasi. Umpan balik terhadap pengembangan materi pembelajaran diberikan lewat hasil evaluasi. Dengan evaluasi dapat diketahui hal-hal berikut yaitu:
 - a. Perilaku yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran terjadi secara keseluruhan.
 - b. Peningkatan kemampuan siswa yang disebabkan oleh keterlibatan dalam proses pembelajaran.

- c. Perubahan dan keuntungan yang dirasakan sebagai hasil dari peningkatan kemampuan siswa dalam kegiatan pengembangan bahan ajar.

D. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiono (2015:102) Teknik pengumpulan data dilakukan dari sumber yang relevan sebagai faktor pendukung dari penelitian pengembangan ini agar mencapai tujuan yang diinginkan. Berikut teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu:

a. Observasi

Observasi dilakukan langsung di lokasi penelitian dengan melihat guru mengajar di kelas. Dalam tahap observasi penelitian ini harus benar-benar mengamati kejadian atau proses yang dilaksanakan. Hal ini dapat mengamati fenomena atau permasalahan yang terjadiserta mengetahui peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar teks seni tari. Pengguna bahan ajar teks ditujukan pada kelas XI SMA Negeri 1 Durenan pada mata pelajaran seni tari sebagai responden dalam uji coba lapangan. Observasi awal dilakukan oleh peneliti untuk mengamati bagaimana pembelajaran seni disekolah dengan adanya kasus belum adanya bahan ajar untuk belajar mandiri. Oleh sebab itu peneliti membuat produk berupa bahan ajar berbasis digital dilakukan untuk mencari sumber data dengan cara terjun langsung ke lapangan. Studi lapangan ini dilakukan untuk mengetahui problematika didalam kelas dengan aktifitas dan respon siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan produk bahan ajar berbasis digital.

b. Wawancara

Studi lapangan juga dilakukan dengan wawancara, metode yang dianggap efektif oleh peneliti untuk mendapatkan bukti nyata dari narasumber. Wawancara dilakukan peneliti untuk mengetahui respon siswa dan guru dengan penelitian yang diangkat. Peneliti melakukan wawancara kepada guru seni budaya dan siswa kelas XI. Wawancara dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur yang kepada Pak Septa dan Ayunda tentang pembelajaran seni tari. Dalam buku seni budaya khususnya pegangan guru tidak terdapat materi secara detail dan masih berpatokan pada penjelasan guru sehingga dibutuhkan media yang tepat yang dapat menunjang

materi yang diajarkan agar anak dapat belajar mandiri (Wawancara Pak Septa selaku guru seni budaya , 2 Desember 2023). Wawancara dilakukan di SMAN 1 Durenan.

- c. Angket merupakan teknik yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk bahan ajar berbasis digital secara tidak langsung. Menurut Syaodih (2007:219) angket berisikan sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Angket atau kuesioner dalam penelitian ini digunakan digunakan untuk mengetahui kualitas produk bahan ajar seni tari berbasis digital dari respon guru dan respon siswa setelah menggunakan produk. Proses pengisian angket dilakukan setelah uji coba produk. Angket siswa dan guru diberikan kepada sampel penelitian di SMAN 1 Durenan.

E. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono, (2008:93) Data yang diperoleh melalui penelitian observasi, dokumentasi hingga kuesioner kemudian diolah dengan analisis data akan menunjukkan keadaan peningkatan pencapaian keberhasilan dan kreativitas siswa kelas XI SMAN 1 Durenan. Berikut penjelasan analisis data penelitian ini:

1. Analisis Formulir Validasi Materi Bahan Ajar Teks

Masing-masing validator menilai kelayakan materi berdasarkan materi, penyajian, bahasa, dan kegrafikaan.

Tabel 3.1
Penilaian komponen kelayakan bahan ajar teks

Komponen kelayakan buku						
No.	Aspek yang dinilai	Skor				Catatan Validator
		1	2	3	4	
1.	Materi/isi					
2.	Penyajian					
3.	Kebahasaan					
Jumlah						
Presentase						

Skala Likert, di mana tanggapan berkisar dari positif hingga negatif (Sugiyono, 2008; 93), adalah skala penilaian.

Tabel 3.2
kriteria interpretasi pengukuran

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Persentase diperoleh dari skor yang dibuat dengan skala 0% - 100%. di buat untuk mengetahui kelayakan pada tiap komponen Interval persentase yang digunakan sebagai berikut.

- a) 85% - 100% dengan kriteria sangat layak
- b) 75% - 84% dengan kriteria layak
- c) 60% - 74% dengan kriteria cukup layak
- d) 40% - 59% dengan kriteria tidak layak
- e) 0% - 30% dengan kriteria sangat tidak layak

1. Analisis Lembar Pengamatan Siswa

Kegiatan belajar adalah interaksi antara guru dan siswa yang menghasilkan pemikiran, sikap, tingkah laku, dan keterampilan baru. Pengamat mengevaluasi pembelajaran seperti yang terjadi antara guru dan siswa. Murid skor pengamat sesuai dengan formular pengamatan yang diberikan.

2. Analisis Lembar Kuesioner

Lembar kuesioner terhadap penggunaan bahan ajar diberikan kepada siswa oleh guru setelah pembelajaran di dalam kelas selesai. Kuesioner bertujuan menilai produk bahan ajar yang dikembangkan dengan rumus berikut, Arikunto (2006:40)

$$P(\%) = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.3
Kriteria Analisis Angket

Skor	Kriteria Respon
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 79%	Baik
80% - 100%	Baik Sekali

3. Analisis Hasil Belajar Siswa

Analisis ketuntasan hasil belajar siswa bertujuan memperoleh informasi berhasil atau tidaknya penggunaan dari bahan ajar ini dengan menggunakan kuesioner dan tes. Untuk itu berikut rumus yang digunakan, (Ridwan, (2005:21).Seorang siswa dianggap lulus jika telah mencapai nilai KKM ≥ 80 . Perhitungan presentasi digunakan untuk mengetahui pertumbuhan hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus berikut: (Ridwan, (2005:21)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{PHB} = \frac{\text{Skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Pembelajaran klasik dinyatakan lulus jika $\geq 75\%$ orang menyelesaikannya. Rumus tersebut digunakan untuk menghitung kecepatan belajar klasikal (PK).

$$\text{PK} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Rumus *T-Test Pretest* dan *Posttest*, (Masyhud, 2014, p.254)

$$t = \frac{M2 - M1}{\sqrt{\frac{\sum X_1^2 + \sum X_2^2}{N(N-1)}}$$

Menghitung tingkat keefektifan

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan :

ER = Tingkat keefektifan relatif

MX1 = Mean atau Rerata nilai pretest

MX2 = Mean atau Rerata nilai posttes

Tabel 3.4

Kriteria Penilaian Uji Keefektifan Relatif

Kategori Penilaian	Tes Kinerja Relatif
91% - 100%	Efisiensi Sangat Tinggi
71% - 90%	Efisiensi tinggi
31% - 70%	Efisiensi sedang
11% - 30%	Efisiensi rendah
0% - 10%	Efisiensi sangat rendah

(Masyhud, 2014, p. 254)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan bahan ajar digital seni tari kelas XI ini menggunakan model desain ADDIE Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*), and Penilaian (*Evaluation*). Analisis pembelajaran, analisis bahan ajar yang tidak didukung dengan media pembelajaran berupa media penunjang untuk membantu siswa belajar mandiri. Desain didasarkan dengan konsep dasar site digital yang merujuk pada *student center learning*, *joyfull learning*, *Multimode*

dengan melihat gaya belajar siswa yaitu audiovisual, audiotori, dan visual sehingga dapat menentukan materi pembelajaran dengan tampilan site yang menarik..

Dalam kegiatan analisis ditemukan beberapa problematika yang terjadi pada permasalahan pembelajaran materi tari di lembaga SMAN 1 Durenan seperti kurangnya pemahaman materi dengan baik karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga menyebabkan nilai berada di bawah KKM dan kurangnya media pendukung siswa untuk belajar mandiri dirumah dan tidak adanya pegangan guru karena dalam kurikulum Merdeka guru di tuntut untuk emngembangkan bahan ajar sesuai kebutuhan siswa.

Setelah dilakukan analisis kebutuhan peneliti memiliki ide kreatif untuk membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dan memfasilitasi gaya belajar anak. Pada tahap Pengembangan (*Desain*) peneliti membuat bahan ajar digital yang dikemas dalam bentuk site “Studio Tari” untuk mempermudah siswa belajar mandiri, dimana saja dan kapan saja.

Setelah tahap pengembangan dilakukan uji coba atau kegiatan implementasi kepada guru dan peserta didik di SMAN 1 Durenan. Uji cob aini dilaksanakan untuk mengetahui kepraktisan, respon terhadap bahan ajar digital seni tari yang dibuat oleh peneliti. Waktu penelitian dilaksanakan dalam jangka waktu satu bulan. Uji coba pertama dilaksanakan pada skala kecil yang mencapai 10 siswa, dan uji coba kedua dilaksanakan pada kelas skala besar dengan 31 peserta didik. Dalam proses implementasi didapatkan hasil yang luar biasa yang dapat dilihat dari presentase respon guru dan siswa. Adanya site digital ini dapat membantu peserta didik memahami materi dengan baik sesuai dengan gaya belajar dan mempermudah anak belajar mandiri sehingga dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Menurut Teori belajar konstruktivisme menurut Hein (1991) berpandangan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang ddilakukan peserta didik secara aktif membangun pemahaman sendiri atau membangun pengetahuannya. Pemahaman yang semakin mendalam dan berkembang jika selalu dilatih dan diasah maka akan menghasilkan pengalaman dan pegetahuan yang baru.

Setelah menggunakan bahan ajar digital studio tari yang dikembangkan oleh peneliti siswa menjadi lebih antusias dalam belajar materi tari dengan baik karena dapat dibaca berulang sesuai gaya belajar anak selain itu bahan ajar digital juga mampu

membantu siswa belajar mandiri dirumah,. ketertarikan siswa juga terlihat ketika menggunakan bahan ajar digital tersebut dengan sangat baik, serta tidak banyak bertanya pada penjelasan materi tari dalam setiap BAB yang ada di dalam google site Studio Tari siswa mampu mengkontruksi sendiri materi yang ada dalam site Studio Tari. penjelasan yang ada di site runtut dan mudah di fahami dengan di dukung dengan contoh serta ilustrasi yang menarik.

Peneliti mampu mengetahui respon terhadap bahan ajar digital studio tari yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil angket yang sudah dirancang oleh peneliti dan sudah di isi oleh siswa, karena dengan adanya penggunaan angket penelitian akan menjadi sangat akurat untuk mengetahui keberhasilan bahan ajar digital Marsyiah, (dalam Baroh, 2010:36).

Dari penjelasan mengenai pemanfaatan bahan ajar digital seni tari yang telah digunakan disekolah dan mempertimbangkan gaya belajar anak yang beranekaragam dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan bahan ajar berbasis digital yang dapat membantu anak belajar mandiri sehingga kreativitas dalam pengetahuan dapat tercapai dalam kodrat masing-masing anak.

KESIMPULAN

1. Proses pengembangan penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE singkatan *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi), Tahapan Analisis yakni: analisis kebutuhan bahan ajar seni tari. Desain penelitian ini menggunakan konsep dasar *joyfull learning*, *student center*, dan multimode gaya belajar, Pengembangan bahan ajar digital dilakukan dengan pembuatan site ‘Studio Tari’ dan divalidasi oleh validasi instrumen (pakar isi/materi, dan media) jika terdapat revisi maka dilanjutkan editing draft bahan ajar digital kedua untuk mencapai kelayakan, Implementasi uji coba dilakukan sebanyak dua kali dalam skala kecil 10 orang dan skala besar 30 orang kelas XI SMAN 1 Durenan. Hasil validasi instrumen, uji coba lapang, implementasi, dan evaluasi digunakan sebagai dasar pertimbangan merevisi bahan ajar digital seni tari yang disusun oleh peneliti sampai final.

2. Dalam mencapai kelayakan bahan ajar dari data kualitatif dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Data kuantitatif diukur dengan menggunakan rumus statistik. Rekapitulasi validasi instrumen respon siswa skala kecil 93.25%, skala besar 94,54% dan respon guru 1 93%, respon guru 2 yaitu 95%, validator ahli materi 90%, validator ahli media 95,5%, peningkatan kecerdasan musikal siswa skala keseluruhan tergolong dalam kategori sangat layak.
3. Pengembangan bahan ajar seni tari berbasis digital hasil pengembangan tim peneliti, dikategorikan sangat praktis, jadi tingkat validitas bahan ajar digital seni tari dalam pembelajaran sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyi, F. K., Elvyanti, S., Gunawan, T., & Mulyana, E. (2013). Pengembangan bahan ajar TIK SMP mengacu pada pembelajaran berbasis proyek. *Invotec*, 9(2).

Arsanti, M. (2018). Pengembangan bahan ajar mata kuliah penulisan kreatif bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter religius bagi mahasiswa prodi PBSI, FKIP, Unissula. *Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(2), 69-88.

Eriyani, R. N. (2018). Bahan Ajar Menulis Bermuatan Lokal Bagi Siswa Sman 1 Cipanas Kabupaten Lebak (Kajian Deskriptif). *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 275-284.

Estheriani, N. G. N., & Muhid, A. (2020). Pengembangan Kreativitas Berpikir Siswa Di Era Industri 4.0 Melalui Perangkat Pembelajaran Dengan Media Augmented Reality. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 22(2), 118.
<https://doi.org/10.26486/psikologi.v22i2.1206>

Habibah, S. O. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Budaya Lokal Lampung Materi Seni Rupa Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Kelas V Sd/Mi. In *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.

Lestari, U. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Proyek Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Cerpen. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 2(1).

Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 180-187.

Nasution, W. N. (2017). Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan prosedur. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 185-195.

Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>

Rahayu, P., Mulyani, S., & Miswadi, S. S. (2012). Pengembangan pembelajaran IPA terpadu dengan menggunakan model pembelajaran problem base melalui lesson study. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1).

Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan hasil belajar mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 60-71.

Rusdi, M. J. (2018). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas VIII SMP PGRI Sungguminasa Kabupatern Gowa. *Skripsi: Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar*, 866132(259), 860132. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/8853-Full_Text.pdf

Siyoto Sandu, M.Kes & Sodik Ali, M. . (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayub (ed.)). 1 Juni 2015.

Sukarman. (2022). *Group Investigation Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (S. Y. Hidayat, Miskadi (ed.); pp. 22–24).

Sungkono, S. (2009). Pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar modul dalam proses pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 5(1).

Sofiatun, S., & Ridlwan, M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar (LKS) Bergambar Menulis Teks Prosedur Kompleks Siswa MTs Kelas VIII Miftahul Ulum Pamekasan Madura. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(1), 108-119.

Soeyono, Y. (2014). Pengembangan bahan ajar matematika dengan pendekatan open-ended untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa SMA. *Pythagoras*, 9(2), 205-218.

Yazidi, A. (2014). Memahami Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 (the Understanding of Model of Teaching in Curriculum 2013). *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 4(1), 89. <https://doi.org/10.20527/jbsp.v4i1.3792>

Zainuddin, Z. (2019). Pengembangan Buku Ajar Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 3(2), 216-229