



Pengembangan Media Pembelajaran Tari di SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan

Development of Dance Learning Media at SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan

Khairinnisa Fitri¹; Yuliasma²;

¹Program Studi Pendidikan Tari, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia.

²Program Studi Pendidikan Tari, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia.

(*) □ (e-mail) fitrikhairinnisa@gmail.com¹, yuliasma@fbs.unp.ac.id².

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang kurang bervariasi, suasana kelas tidak kondusif yang mengakibatkan siswa tidak fokus pada pelajaran, guru merasakan kewalahan dalam menerangkan pelajaran menggunakan buku cetak panduan, dan media yang digunakan belum menggunakan powerpoint interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran tari di SMPN 2 Koto XI Tarusan. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau R&D (Research and Development). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, prosedur pelaksanaan model ADDIE dilaksanakan dalam lima tahap yaitu: 1) Analyse, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluate dengan lembar validasi dan kuesioner sebagai alat pengumpulan data dari tiga orang validator dan 20 orang peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan. Hasil penelitian ini media menggunakan powerpoint Interaktif pada mata pelajaran Seni Budaya (Tari) kelas VII SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan dikategorikan sangat valid dengan presentase ahli desain yaitu 92% dan hasil sangat valid dari ahli media 90% dan ahli materi kategori valid 84% dan hasil kuis peserta didik diperoleh hasil 82% sangat praktis. Dengan demikian media powerpoint interaktif dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran seni tari dengan topik sejarah tari dan fungsi tari di Indonesia.

Kata kunci: media pembelajaran, powerpoint interaktif, tari

Abstract

This research was motivated by lack of variety in learning, the classroom atmosphere was not conducive which resulted in students not focusing on the lesson, teachers felt overwhelmed in explaining lessons using printed guidebooks, and the media used did not use interactive PowerPoint. This research aims to determine the development of dance learning media at SMPN 2 Koto XI Tarusan. The development method used is the research and development method or R&D (Research and Development). The development model used in this research is the ADDIE development model, the procedure for implementing the ADDIE model is carried out in five stages, namely: 1) Analyze, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluate with validation sheets and questionnaires as data collection tools from three validators and 20 class VII students at SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan. The results of this research, media using interactive PowerPoint in class VII Cultural Arts (Dance) subjects at SMP Negeri 2 Koto The students' quiz results obtained a very practical result of 82%. Thus, interactive PowerPoint media is declared very valid and can be used in learning dance on the topic of dance history and the function of dance in Indonesia.

Keywords: learning media, interactive powerpoint, dance



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2020 by author.

Pendahuluan

Pembangunan di bidang pendidikan merupakan usaha untuk mencerdaskan kehidupan masyarakat Indonesia dan meningkatkan kualitasnya dengan mewujudkan masyarakat yang adil dan makmur berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Hal ini dimaksudkan untuk memungkinkan terjadinya pembangunan sebagai manusia seutuhnya. Menurut UU Standar Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003, pendidikan nasional adalah pendidikan yang memenuhi standar Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai budaya nasional dan nilai-nilai agama serta memahami kebutuhan perubahan zaman.

Untuk membantu siswa dalam mengembangkan potensi kecerdasan, akhlak mulia, bakat, kepribadian, kekuatan spiritual keagamaan, dan pengendalian diri serta ilmu yang berharga bagi dirinya kelak, pendidikan dirancang untuk mewujudkan proses belajar aktif. Penyelenggaraan pendidikan nasional yang disesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dari kebudayaan yang muncul dalam masyarakat, harus ditingkatkan dan disempurnakan untuk mencapai tujuan tersebut.

Media dapat memfasilitasi proses berbagi informasi antara guru dan siswa serta menjadikannya salah satu komponen kunci yang membantu keberhasilan proses pendidikan di sekolah. Tujuan pembelajaran terpenuhi dan efisiensi pembelajaran ditingkatkan melalui penggunaan media secara kreatif.

Definisi media berbeda-beda menurut para ahli. Hidayat & Sulistyowati (2010) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen di lingkungan yang merangsang belajar siswa. Sementara itu, Asosiasi pendidikan Nasional di Amerika mendefinisikan media dalam lingkungan pendidikan adalah benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca dan dibicarakan serta alat yang digunakan untuk kegiatan tersebut (Kristanto, 2010). Oleh sebab itu media dapat diartikan sebagai alat penyampaian pesan, merangsang pemikiran dan perasaan siswa serta menciptakan keinginan untuk belajar.

Menurut Santya (2007:3), Pengajar (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran merupakan lima komponen komunikasi yang membentuk proses pembelajaran. Untuk memaksimalkan hasil belajar, media pembelajaran digambarkan sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) sedemikian rupa sehingga dapat menggugah minat, perhatian, gagasan, dan perasaan siswa selama kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran adalah interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar tertentu (pasal 1 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003). Artinya, interaksi antara siswa dan guru serta sumber belajar merupakan media yang memungkinkan potensi siswa berkembang secara maksimal sesuai tujuan dan harapannya.

Kegiatan kelas yang aktif, inventif, sukses, dan menyenangkan terkait erat dengan pembelajaran. Istilah "aktif" menggambarkan bagaimana seorang guru dapat mengatur lingkungan di kelas sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pendidikannya. Proses pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh peserta didik dan guru untuk mencapai tujuan pendidikan (Yuliasma, 2015, 588) Pembelajaran hendaknya menyenangkan agar siswa bersemangat dan fokus dalam belajar. Guru yang kreatif adalah

mereka yang menemukan cara unik untuk meningkatkan semangat belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran sesuai kebutuhan siswa sehingga pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

Di era modernisasi, Dalam rangka melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah, bahan pembelajaran berbasis teknologi merupakan sebuah kebutuhan. Media belajar merupakan gabungan alat (hardware) dan bahan (software) yang merupakan bagian dari sumber belajar dan digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran guru. Bahan (software) sangat dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran. Dalam dunia pendidikan seperti seni tari, media pembelajaran yang digunakan berupa presentasi visual powerpoint interaktif yang digunakan sebagai sarana menyampaikan pesan dan merangsang proses pembelajaran agar siswa tertarik dan aktif dalam pembelajarannya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis di SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan, diketahui bahwa guru pelajaran Seni Budaya Tari, masih menggunakan media berbasis cetakan, yang paling umum adalah buku teks, buku penuntun dan metode ceramah, jadi terdapat masalah yang muncul menggunakan media selama ini seperti pendidik merasa kewalahan menerangkan pelajaran menggunakan metode ceramah, cenderung monoton membuat siswa kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran dan akan cepat mengantuk. Jadi penulis akan mengembangkan suatu media powerpoint interaktif supaya mengajar lebih bervariasi lagi dengan materi yang terdapat pada Capaian Pembelajaran (CP), sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan baik. Agar peserta didik dapat memahami substansi materi, media yang digunakan harus mampu memperjelas informasi yang ingin disampaikan. Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis, ditemukan berbagai permasalahan, yaitu, Lingkungan di kelas tidak menyenangkan, dan murid-murid tidak memperhatikan guru, guru merasakan kewalahan dalam menerangkan pelajaran siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang kurang bervariasi, perhatian siswa tidak terfokus dalam mengikuti pelajaran dan lebih memilih mencari kesibukan lain.

Metode

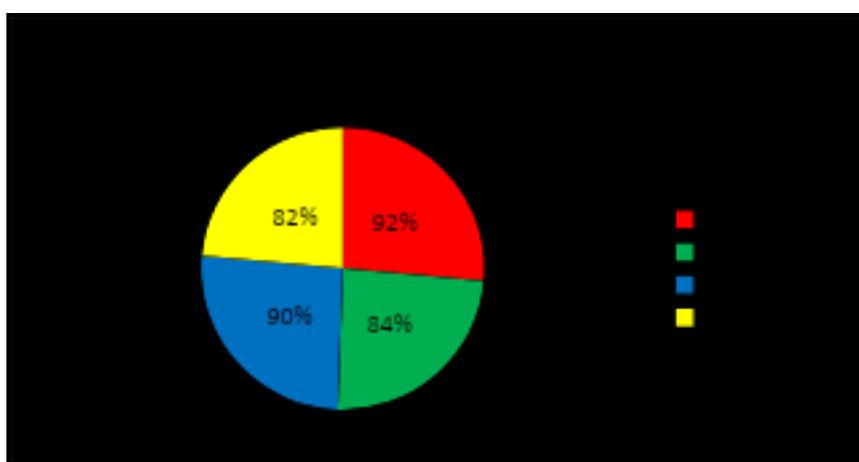
Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian dari penelitian pengembangan media pembelajaran tari ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan berjumlah 20 orang. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa: Analisis penelitian permasalahan yang ada di sekolah, dalam instrumen penelitian perlu menggunakan Ahli Media yang berjumlah 3 orang yaitu: Prof. Dr. Fuji Astuti, M.Hum, sebagai ahli Desain Pembelajaran. Desain teoritis dan praktis yang terkait dengan pembuatan, penerapan, administrasi, dan penilaian materi dan prosedur pembelajaran dikenal sebagai desain instruksional dalam konteks teknologi pembelajaran (*Seels and Richey*). Afifah Asriati, S.Sn, MA, sebagai ahli Materi. Ahli materi bertugas untuk memvalidasi materi untuk mengevaluasi yang disajikan pada media pembelajaran dan Ayuthia Mayang Sari, S.Pd., M.Sn, sebagai desain media. Ahli desain/ media dari segi. (suara, gambar, warna, dan durasi).

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini ada dua. Pertama, data kualitatif berupa data deskriptif yang diperoleh dari hasil analisis (observasi), data hasil validasi ahli, data hasil

uji coba produk yang berupa masukan-masukan, kritik, komentar/saran, dan perbaikan yang berhubungan dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Kedua, data kuantitatif berupa data-data numerik atau angka yang diperoleh dari data validasi ahli dan uji coba produk, yang dalam hal ini data dihasilkan dengan menganalisis angket/kuesioner. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu studi pustaka, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis lembar validasi dan analisis praktikalisasi.

Hasil dan Pembahasan

Untuk memberikan kejelasan, data yang dikumpulkan dari kuis siswa dan temuan validasi dari spesialis media, materi, dan desain ditampilkan sebagai grafik, seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Grafik Persentase Hasil Validasi

Hasil presentase validasi dan respon Peserta Didik terhadap Media pembelajaran Berbentuk Powerpoint Interaktif dalam pelajaran Seni budaya tari oleh ahli Media, Ahli Desain, Ahli materi, dan Peserta didik.

Apabila dilihat dari grafik di atas, dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan dalam pelajaran seni budaya tari menunjukkan hasil yang positif, meskipun tidak terdapat perbedaan yang signifikan diantara hasil presentase yang diperoleh oleh ahli media sebesar 90%, ahli desain sebesar 92%, ahli materi sebesar 84%, dan kuis peserta didik 82%.

Beralih dari proses dan kegiatan pengembangan media pembelajaran menggunakan Powerpoint Interaktif maka perlu dilakukan pembahasan yang terkait dengan:

1. Tahap Analisis

Materi sejarah tari dan fungsi dalam media pembelajaran menggunakan aplikasi Powerpoint Interaktif merupakan hasil analisis Capaian LKPD, media dan sumber belajar serta analisis karakteristik siswa di SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan, Belum adanya media pembelajaran yang menarik bagi siswa akan menimbulkan rasa bosan dan kurangnya motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, sumber belajar yang digunakan pada pembelajaran Sejarah Tari dan Fungsi Tari hanya buku panduan seni tari kelas VII serta hanya menggunakan media papan tulis sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran menjadi monoton sehingga kurangnya fokus siswa selama

proses pembelajaran. Hal ini sangat bertolak belakang dengan karakteristik siswa SMP yaitu rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu yang baru, pada saat pembelajaran Seni Tari yang biasanya hanya menggunakan buku dan metode yang kurang bervariasi, sehingga siswa kebanyakan belajar berbicara dengan teman sebangku dan merasa mengantuk. Guru belum memenuhi dengan prinsip relevansi, konsistensi dan kecukupan. Gagasan bahwa sumber belajar harus relevan dengan perolehan komponen pemahaman dikenal sebagai prinsip relevansi, keterkaitan, atau keterkaitan erat. Proses atau cara melakukan sesuatu merupakan materi pembelajaran jika tujuan pembelajaran menuntut kemampuan untuk melakukan sesuatu. Dan seterusnya.

Saat membuat materi pembelajaran, ide konsistensi dipatuhi. Misalnya, Hasil Pembelajaran menuntut siswa memahami tiga jenis ide yang berbeda, dan sumber daya yang ditawarkan juga termasuk dalam kategori ini.

Terkait dengan prinsip konsistensi, maka materi dengan indikator peserta didik dapat menjelaskan periodisasi sejarah tari di Indonesia, peserta didik dapat menjelaskan apa saja fungsi tari di Indonesia, dan peserta didik dapat merasakan melihat seni pertunjukan tari dari berbagai sumber. Guru konsisten dalam memilih materi fungsi tari terkait dengan konteks budaya.

Prinsip kecukupan, artinya materi yang disajikan hendaknya cukup memadai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi tidak terlalu sedikit dan tidak terlalu banyak.

Jika materi terlalu sedikit, kemungkinan siswa tidak akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan materi itu. Kalau materi terlalu banyak akan banyak menyita waktu untuk mempelajarinya.

Prinsip kecukupan materi disajikan dalam buku belum dapat membantu siswa untuk memahami tentang jenis-jenis tari yang berhubungan dengan konteks budaya karena gambar yang ada pada buku belum mencukupi sebagai contoh.

Dengan demikian prinsip dalam pemilihan bahan ajar/materi yang digunakan guru belum memenuhi ketiga kriteria tersebut karena guru hanya terbatas dengan buku. Untuk itu diperlukan media yang dapat membantu guru dalam menerapkan materi pencapaian untuk ketercapaian elemen-elemen sesuai dengan capaian pembelajaran fase D elemen memahami Prinsip relevansi atau keterkaitan atau berhubungan erat, maksudnya adalah materi pembelajaran hendaknya relevan dengan ketercapaian elemen memahami. jika tujuan pembelajaran menuntut kemampuan dalam melakukan sesuatu, maka materi pelajarannya adalah prosedur atau cara melakukan sesuatu. Begitulah seterusnya.

Prinsip konsistensi adalah ketaatan dalam penyusunan bahan ajar. Misalnya, Capaian Pembelajaran meminta kemampuan siswa untuk menguasai tiga macam konsep, materi yang disajikan juga tiga macam.

Terkait dengan prinsip konsistensi, maka materi dengan indikator peserta didik dapat menjelaskan periodisasi sejarah tari di Indonesia, peserta didik dapat menjelaskan apa saja fungsi tari di Indonesia, dan peserta didik dapat merasakan melihat seni pertunjukan tari dari berbagai sumber. Guru konsisten dalam memilih materi fungsi tari terkait dengan konteks budaya.

Prinsip kecukupan, artinya materi yang disajikan hendaknya cukup memadai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi tidak terlalu sedikit dan tidak terlalu banyak.

Jika materi terlalu sedikit, kemungkinan siswa tidak akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan materi itu. Kalau materi terlalu banyak akan banyak menyita waktu untuk mempelajarinya.

Prinsip kecukupan materi disajikan dalam buku belum dapat membantu siswa untuk memahami tentang jenis-jenis tari yang berhubungan dengan konteks budaya karena gambar yang ada pada buku belum mencukupi sebagai contoh.

Dengan demikian prinsip dalam pemilihan bahan ajar/materi yang digunakan guru belum memenuhi ketiga kriteria tersebut karena guru hanya terbatas dengan buku. Untuk itu diperlukan media yang dapat membantu guru dalam menerapkan materi pencapaian untuk ketercapaian elemen-elemen sesuai dengan capaian pembelajaran fase D elemen memahami karena gambar-gambar yang ada pada buku yang tidak mencukupi dan tidak menarik bagi peserta didik.

Hal inilah yang menjadi alasan utama peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi powerpoint interaktif pada mata pelajaran Sejarah Tari dan Fungsi Tari. Dengan adanya media pembelajaran menggunakan aplikasi powerpoint interaktif pada materi Sejarah Tari dan Fungsi Tari mata pelajaran Seni Tari akan memudahkan siswa dalam memahami materi serta dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar dan fokus selama proses pembelajaran. Karena penulis mendesain dengan menambahkan gambar dan video tari secara utuh, bisa diamati oleh peserta didik sesuai dengan tujuan pencapaian pembelajaran. Menurut (Hariyono & Darnoto, 2018), media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mendorong siswa untuk belajar sehingga proses belajar mengajar berjalan lancar. Selain itu juga terdapat peneliti yang menyatakan media pembelajaran yang dikembangkan yang memiliki keunggulan, seperti terdapat berbagai macam fitur-fitur yang menarik yang mampu membuat siswa tertarik untuk belajar dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi, juga penggunaan media pembelajaran powerpoint dapat meningkatkan kognitif anak untuk belajar karena terdapat gambar dan video yang di masukkan dalam powerpoint (Anggara, 2019).

2. Tahap Desain

Tahap desain dilakukan setelah melakukan tahap analisis. Pada tahap desain media pembelajaran dirancang sesuai kompetensi inti, kompetensi dasar yang terdapat pada silabus LKPD kelas VII kemudian dikembangkan menjadi Indikator capaian pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran menggunakan aplikasi powerpoint interaktif desain dengan menarik yang didalamnya memuat gambar, teks dan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi, yang bertujuan untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi.

Pada tahap desain peneliti juga merancang instrumen penelitian berupa lembar validasi yang akan diberikan kepada validator serta yang akan diberikan kepada kuis kepada peserta didik.

3. Tahap Pengembangan

Pembuatan materi ajar yang dibuat dengan program PowerPoint interaktif ini merupakan langkah ketiga. Agar sampul materi, film, dan bahan ajar tampak menarik bagi

siswa, proses desain harus diawali dengan pemilihan gambar. Berikutnya adalah tata letak menu utama yang terdiri dari empat menu, yaitu materi, film, dan. Sasaran dan capaian pembelajaran yang tercantum pada menu LKPD sesuai dengan kurikulum mandiri. Peneliti melaksanakan tugas ini untuk memastikan materi yang dihasilkan layak digunakan sesuai dengan kurikulum merdeka. Selanjutnya tahap terpenting yaitu perancangan isi materi pokok Capaian Pembelajaran, terpapar dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahami materi Sejarah Tari dan Fungsi Tari tersebut. Media pembelajaran yang dirancang dengan menambahkan kuis untuk menguji sejauh mana peserta didik memahami materi Sejarah Tari dan Fungsi Tari.

Tahap berikutnya, media pembelajaran yang siap akses memasuki tahap development. Media pembelajaran yang sudah jadi diberikan kepada validator untuk dinilai apakah produk layak untuk dikembangkan. Validasi dilakukan dengan mengisi angket dan secara tatap muka dengan tiga orang. Dari hasil validitas yang dilakukan, diperoleh nilai 92% dengan kategori "Sangat valid", sedangkan penilaian Media secara umum berada pada kategori "A" sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan atau diuji cobakan setelah melalui sedikit perbaikan/revisi. Proses pengembangan produk dilanjutkan dengan revisi produk berdasarkan beberapa pernyataan validator sehingga uji coba/implementasi produk akhir akan lebih ideal.

4. Tahap Implementasi

Setelah melalui tahap revisi, penelitian dilakukan kepada tahap implementasi. Media pembelajaran diuji cobakan kepada 20 orang perwakilan peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan Sebelum dimulai uji praktikalitas, peneliti terlebih dahulu menjelaskan mengenai produk media pembelajaran menggunakan aplikasi Powerpoint Interaktif dan tujuan pengembangannya, dan uji praktikalitas dilakukan dengan menggunakan proyektor layar. Hasil uji praktikalitas mendapat perolehan nilai sebesar 92% terkategori "Sangat layak", 90% dengan kategori layak, 84%, 82 dan 80, kata lain produk media pembelajaran menggunakan aplikasi Powerpoint Interaktif sangat mudah untuk digunakan.

Soal kuis yang diberikan kepada peserta didik memiliki 10 butir soal. Berdasarkan hasil analisis dari Soal kuis materi Sejarah Tari dan Fungsi Tari media pembelajaran menggunakan aplikasi Sejarah Tari dan Fungsi Tari tanggapan dari peserta didik dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Peserta didik menyukai bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi Powerpoint Interaktif mata pelajaran Sejarah Tari dan Fungsi Tari dapat mudah untuk dipahami
- b. Peserta didik menyukai tampilan dari media pembelajaran Sejarah Tari dan Fungsi menggunakan aplikasi Powerpoint Interaktif mata pelajaran Tari karena disusun dengan ilustrasi dan warna yang menarik.
- c. Peserta didik menyetujui bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi Powerpoint Interaktif mata pelajaran Seni Tari dapat membantu peserta didik dalam memahami materi ajar.

Penelitian ini dikuatkan dengan penelitian terdahulu yaitu Diska Irresta Andani Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat dan pengetahuan siswa Sekolah Dasar terhadap pembelajaran SBdP khususnya materi tari kreasi daerah, serta perlunya media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar sesuai dengan perkembangan zaman.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyediakan sumber belajar PowerPoint interaktif untuk pola lantai dansa yang terinspirasi secara lokal. Studi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media dikembangkan, apakah layak, dan bagaimana perasaan instruktur dan siswa tentang sumber belajar PowerPoint interaktif untuk pola lantai dansa yang terinspirasi secara regional di kelas lima sekolah dasar. Desain dan pengembangan (D&D) adalah desain penelitian yang digunakan, memanfaatkan enam tahap model DND: 1) identifikasi masalah, 2) deskripsi objektif, 3) desain dan pengembangan artefak, 4) pengujian artefak, 5) evaluasi hasil pengujian, dan 6) komunikasi hasil pengujian melalui teknik analisis data deskriptif kualitatif. Para ahli dalam bidang media, konten, dan bahasa, beserta 14 murid sekolah dasar dan instruktur mereka, menjadi peserta penelitian. Para ahli media, ahli konten, dan ahli bahasa memberikan kelayakan media kepada peneliti selama proses pengembangan, yang menghasilkan persentase agregat sebesar 97,4% dan klasifikasi "Sangat Layak". Temuan penilaian instruktur dan siswa dibagi berdasarkan balasan, dan kategori "Sangat Layak" menghasilkan skor rata-rata sebesar 94,3%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan materi pembelajaran PowerPoint interaktif untuk pola lantai dansa yang terinspirasi dari daerah di kelas lima sekolah dasar cukup praktis.

Persamaan penelitian dengan penulis adalah: 1) kelengkapan materi dengan LKPD sama dengan penelitian penulis yaitu materi sesuai dengan capaian pembelajaran 2) Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD, 3) Media pembelajaran menggunakan aplikasi power Point Interaktif dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran. Dan perbedaan penelitian lakukan dengan penelitian dari saudari Diska Irresta Andani adalah yaitu pengembangan media pembelajaran Pengembangan Media Power Point Interaktif di SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. *Pertama*, media Pembelajaran menggunakan aplikasi PowerPoint hasil dari hasil penilain ahli Desain yaitu 92 % dengan kategori sangat valid, ahli media 90% dengan kategori "sangat valid "Ahli materi 84% kategori valid pada validator dan hasil kuis peserta didik diperoleh hasil 82% dengan kategori sangat praktis". *Kedua*, pengembangan media pembejaraan dari segi desain yaitu: warna bervariasi, terdapat video yang menarik, dari segi materi yaitu: lebih jelas, akurat dan terperinci, kemudian dari segi bahasa media pembelajaran menggunakan bahasa yang jelas, lugas, dan mudah dipahami. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi Power Point Interaktif di SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan layak digunakan dalam pembelajaran.

Referensi

- Hidayat, S. W., & Sulistyowati. (2010). Pengembangan Komputer Pembelajaran (CAI) tentang Gerak Lurus Berubah Beraturan pada Mata Pelajaran Fisika bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*, 10(1), 86–99.
- Kristanto, A. (2010). Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN

-
- 22 Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*, 10(2), 12–25.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Soedarsono, Sp., (1990) *Tinjauan Seni. Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni* Yogyakarta: Suku Dayar Sana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung; Alfabeta
- Yuliasma, (2015). *Mengembangkan kreativitas siswa melalui pembelajaran menari di tingkat pendidikan dasar*. Padang: (ISLA) – 4 FBS Procceding