

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIOVISUAL SENI  
TARI PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA UNTUK  
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK SISWA  
KELAS V DI SDS SWADHIPA**

**Sitta Rahmawati<sup>1</sup>, Dharlinda Suri Damiri<sup>2</sup>, Filardi Anindito<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: [sittabolbol@gmail.com](mailto:sittabolbol@gmail.com)<sup>1</sup>, [dharlindasurii@gmail.com](mailto:dharlindasurii@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[filardianindito@gmail.com](mailto:filardianindito@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual metode yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (Research and Development) dengan penelitian model ADDIE. Hasil pengembangan produk awal media audio visual, berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh skor 80% dengan kategori “Layak”, sehingga dinyatakan layak diuji coba dengan revisi dan beberapa saran. Berdasarkan skor yang didapat dari validasi ahli media yaitu 97% dengan kategori “Sangat Layak”, sehingga dinyatakan layak diuji coba tanpa revisi. Berdasarkan hasil validasi dari ahli Bahasa produk yang telah dikembangkan memperoleh skor 76% dengan kategori “Layak” diuji cobakan dengan perbaikan dan beberapa saran. Berdasarkan perhitungan uji coba kelompok kecil, hasil respon siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 91% dengan kategori “Sangat Menarik”. Perhitungan uji coba lapangan, respon siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual mendapatkan skor rata-rata 95% dengan kategori “Sangat Menarik”. Berdasarkan respon pendidik terhadap media audio visual seni tari, pada gerak lokomotor memperoleh nilai rata-rata 59%, dan pada gerak non lokomotor memperoleh nilai rata-rata 49%. Berdasarkan hasil observasi pengamat terkait uji coba yang dilakukan siswa terkait media audio visual memperoleh nilai rata-rata 88% dengan kriteria interpretasi “Berkembang Sangat Baik”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual yang telah dikembangkan dinyatakan layak dan dapat diuji cobakan di lapangan dan dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik siswa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, ADDIE, Audio Visual, Fisik Motorik

*Abstract: This research aims to develop audio-visual based learning media, the method used is research and development (RnD) using the ADDIE research model. The result of the initial product development for audio visual media, based on the results of material expert validation, obtained a score of 80% in the “Worthy” category, so it was declared worthy of being tested with revisions and several suggestions. Based on the score obtained from media expert validation, namely 97% in the “Very Worthy” category, so it's declarated worthy of being tested without revision. Based on validation results from language experts, the product that has been developed received a score of 76% in the “Worthy” category, tasted with improvements and several suggestions. Based on small group trial calculations, the results of students' responses to Audio Visual Based Learning Media obtained an average score of 91% in the “Very Interesting” category. Calculating the field trials, students' responses to audio Visual Based Learning Media received an average score of 95% in the “Very Interesting” category. Based in the educator's response to the audio-visual media of dance, the locomotor movement obtained an average value of 59%, and the non-locomotor movement obtained an average value of 49%. Based on the results of observer observations related to trials carried out by students regarding audio-visual media, they obtained an average score of 88% with the interpretation criteria “Developing Very Well”. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the Audio Visual Based Learning Media that has been developed is declared feasible and can be tested in the field and can improve students' physical motoric development.*

**Keywords:** Learning Media, ADDIE, Audio Visual, Physical Motor

## **PENDAHULUAN**

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diperoleh data dilapangan bahwa pembelajaran Seni Tari di kelas V A di SD Swadhipa sesuai dengan kurikulum 2013. Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan buku tematik Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan, Subtema 2 Pentingnya udara bersih bagi kesehatan, Pembelajaran 2 pada KD 3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah dan KD 4.3 Mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah, yang dijadikan pegangan oleh guru. Saat pembelajaran tari kreasi daerah berlangsung, guru menggunakan media video yang didapatkan dari mendownload di internet. Video tersebut masih sederhana dimana didalamnya hanya berupa gerakan tarian yang diperagakan oleh seseorang. Kekurangan lain video tersebut yaitu tidak terdapat teks dan *step by step* dalam menari, sehingga guru masih perlu mengajarkan gerakan tari *step by step*. Pada mata pelajaran ini, proses pembelajaran yang berlangsung juga masih menggunakan pola pembelajaran konvensional yang cenderung menggunakan metode ceramah. Pendekatannya juga masih menggunakan pendekatan penanaman nilai, yaitu pendekatan pengalaman yang hanya memberikan pemahaman tentang seni dan budaya kepada siswa. Oleh karena itu, siswa merasa kurang tertarik terhadap pembelajaran seni tari, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti serta mempraktikkan gerakan tari yang diajarkan, hal ini mengakibatkan motorik kasar siswa cenderung rendah. Hal tersebut diperkuat dengan hasil belajar siswa yang masih belum cukup, dimana dari 22 siswa sebanyak 13 siswa yang telah mencapai KKM dengan presentase 59% dan sebanyak 9 siswa dengan presentase 41% belum tuntas dengan KKM 75.

Dari masalah yang terjadi, untuk kualitas proses pembelajaran dikelas

diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dan mampu meningkatkan keterampilan fisik motorik siswa. Peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual berupa video seni tari yang didalamnya terdapat penjelasan mengenai tari kreasi daerah dan *step by step* dalam menari serta gerakan tari mulai dari awal sampai dengan akhir. Dengan menggunakan media audio visual berupa video, kegiatan belajar mengajar akan menjadi menyenangkan karena dengan media video materi pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk tampilan yang menarik.

Pada kegiatan pembelajaran perlu adanya media sebagai alat penyampai pesan atau informasi. Musakir (2015) "Media merupakan sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda maupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan." Media pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar (Sutaryono, 2017). Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain, buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Sundayana, 2016: 4-5). Salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, yaitu digunakannya media pembelajaran yang menarik (Puspitorini, 2014).

Adapun pengertian lain media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yaitu sarana fisik untuk menyampaikan isi materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya. Media

pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya (Anitah, 2014: 6.3-6.4).

Menurut Arsyad (2019: 141) media audio visual merupakan media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Selain itu, tersedia juga materi audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi, sedangkan visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020: 241-242) bahan belajar video dapat diartikan sebagai alat atau perangkat lunak yang dapat menyajikan pesan atau informasi audio visual yang merangsang serta sesuai untuk belajar dan dalam penyajiannya ditayangkan melalui medium tertentu televisi, VCD/DVD, *player*. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, video juga dapat ditayangkan melalui komputer/ laptop/ tablet (*gadget*) dan LCD proyektor, bahkan ditonton secara *online (streaming)*. Media audiovisual merupakan media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar).

Pembelajaran dapat diartikan sebagai bentuk aktualisasi kurikulum resmi (*official curriculum*), sehingga isi pengalaman belajarnya dapat sampai kepada peserta didik sebagai sasarannya. Artinya, dalam pembelajaran harus ada perkembangan siswa. Sama halnya dengan pembelajaran seni, yang menggunakan seni sebagai media pendidikan, diharapkan mampu mengakomodasikan kebutuhan siswa untuk melakukan kegiatan kreatif sesuai dengan kemampuan masing-masing. Dengan kata lain untuk mewujudkan tujuan pendidikan seni, harus diciptakan situasi dan kondisi yang kondusif, dan keterampilan peserta didik dengan memperhatikan tuntutan situasi dan

kondisi yang kondusif, dan keterampilan siswa dengan memperhatikan tuntutan situasi dan kondisi yang relatif cepat dan selalu berubah-ubah (Ismiyanto, 1999: 374).

Seni dapat diartikan sebagai ekspresi keindahan kolektif dan belum ada seni sebagai ekspresi pribadi. Seni juga merupakan cermin kepercayaan atau pandangan dari manusia yang menciptakannya, termasuk alasan yang mendasari suatu penciptaan karya seni dan makna keindahan yang terkandung didalam karya seni yang bersangkutan. Seni sendiri diciptakan dan dipahami oleh kelompok masyarakat yang dilengkapi berbagai aspek sosial budaya yang berkembang dalam kelompok masyarakat yang bersangkutan (Jazuli, 2016: 48-53).

Pendidikan seni tari di SD memiliki fungsi membantu pertumbuhan dan perkembangan siswa. Menurut Iriani (2008) seni tari memiliki fungsi dalam pembelajaran seni tari yaitu (1) Seni tari memberikan sumbangan ke arah sadar diri; (2) Seni tari membina imajinasi kreatif; (3) Seni tari memberi sumbangan ke arah pemecahan masalah; (4) Seni tari memurnikan cara berfikir, berbuat dan menilai; (5) Seni tari memberikan sumbangan kepada perkembangan kepribadian; (6) Seni tari membina perkembangan estetik.

Berdasarkan macam-macam fungsi yang dikemukakan, seni tari memiliki fungsi yang tentunya menunjang proses pendidikan. Fungsi seni tari dalam pendidikan yaitu seni tari sebagai media ekspresi, komunikasi, bermain, pengembangan bakat, dan kreativitas. Selain itu, seni tari juga berfungsi untuk membantu pemecahan masalah, pengembangan kepribadian, serta pengembangan nilai estetika.

Perkembangan motorik kasar sangat penting distimulasi sejak dini. Menurut penelitian dari Romlah (2017) bahwa perkembangan motorik kasar

berpengaruh pada tingkat kreativitas anak. Selain itu, Yusnita, Mulyani, Pramita (2021) dalam penelitiannya juga menyebutkan jika anak yang mendapatkan stimulasi motorik kasar dengan baik oleh orang tuanya juga memiliki kemampuan pengelolaan emosi yang lebih baik. Selain itu, anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik juga akan lebih terampil dalam bergaul dengan teman-temannya. Dengan demikian, hal tersebut juga akan berpengaruh pada kepercayaan diri anak saat bersosialisasi dengan teman-temannya.

Perkembangan motorik kasar pada anak dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan salah satunya kegiatan tari. Menurut Laban (Yetti, 2017), anak-anak sendiri secara alamiah memiliki dorongan untuk menampilkan gerakan-gerakan “seperti tarian” dan secara spontan dan tidak disadari hal tersebut menjadi salah satu cara yang tepat dalam memperkenalkan tari sejak dini. Motorik kasar anak juga dapat berkembang melalui gerakan-gerakan tari karena anak mampu mengekspresikan diri dengan gerak tari dan irama musik. Menurut Sujiono (2007:13) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan motorik adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh anak seperti mata, tangan dan aktivitas otot kaki dalam menyeimbangkan badan dan kekuatan kaki pada saat bergerak.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D (Research and Development)* dengan menggunakan model ADDIE. *R&D*

adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk, mengembangkan dan menciptakan produk baru serta menguji keefektifan suatu produk. ADDIE terdiri dari lima tahapan besar yang harus dilalui secara bertahap terdiri dari, yaitu (1) Analisis (*Analysis*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluatation*).

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan teknik angket, wawancara, observasi dan dokumentasi, harapannya agar data yang didapat benar-benar sesuai dengan kondisi sesungguhnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis audiovisual seni tari pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya melalui 5 tahapan pada model ADDIE dan melalui proses validasi oleh validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

### 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Dalam tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik serta analisis kurikulum. Dari analisis disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual seni tari sebagai media pembelajaran yang sangat tepat untuk dilakukan, karena sesuai kebutuhan yang ada dilapangan.

### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mulai mendesain bagaimana konsep dari produk yang akan dibuat oleh peneliti, dimulai dari jenis tarian dan merancang kerangka media yang akan digunakan.

Desain yang digunakan dalam menyusun Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Seni Tari ini menggunakan aplikasi CapCut, dengan menggabungkan

antara animasi, efek suara yang sudah terdapat di dalam aplikasi, rekaman suara, musik tari Bedana, video tutorial, dan video tari yang sebelumnya sudah direkam menggunakan kamera handphone. Animasi yang terdapat didalam video menggunakan aplikasi Canva, dengan *font more sugar* dan *blueberry*, ukuran 35-103.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual telah sesuai dengan rancangan. Setelah media pembelajaran berbasis audio visual berhasil dikembangkan langkah berikutnya dengan melakukan uji kelayakan. Uji kelayakan tersebut akan divalidasi oleh dosen ahli. Validasi dilakukan dengan tiga ahli, yaitu validasi isi materi oleh ahli materi, validasi desain oleh dosen ahli media, dan validasi kualitas bahasa oleh dosen ahli bahasa.

#### a. Validasi Ahli Media

**Tabel  
Hasil Validasi Ahli Materi**

Indikator Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N	$\frac{f}{N} \times 100\%$	
Kelayakan Isi	24	30	80%	Layak
Jumlah	24	30		
Validitas	80%			
Kriteria Interpretasi	Layak			

Berdasarkan validasi oleh dosen ahli materi untuk kelayakan media pembelajaran berbasis audio visual seni tari. Dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek kelayakan isi diperoleh hasil presentase 80%. Sehingga total rata-rata presentase validasi materi adalah 80% termasuk kedalam kategori layak untuk diuji cobakan dilapangan dengan perbaikan/revisi dan saran sebagai

berikut: Bagian akhir; penjelasan pola lantai dan gambar pola lantai.

#### b. Validasi Ahli Media

**Tabel  
Hasil Validasi Ahli Media**

Indikator Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N	$\frac{f}{N} \times 100\%$	
Rekayasa Perangkat Lunak	15	15	100%	Sangat Layak
Komunikasi Audio Visual	29	30	96%	Sangat Layak
Jumlah	44	45		
Validitas	97%			
Kriteria Interpretasi	Sangat Layak			

Berdasarkan validasi oleh ahli media untuk kelayakan media pembelajaran berbasis audio visual. Dapat diketahui bahwa validasi ahli media memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh hasil presentase 100%, dan pada aspek komunikasi audio visual diperoleh hasil presentase 96%. Sehingga total rata-rata presentase validasi media adalah 97% termasuk dalam kategori layak untuk diuji cobakan dengan perbaikan dan saran sebagai berikut: Bagian tulisan; paragraf.

#### c. Validasi Ahli Bahasa

**Tabel  
Hasil Validasi Ahli Bahasa**

Indikator Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N	$\frac{f}{N} \times 100\%$	
Pembelajaran	12	15	80%	Layak
Materi	12	15	80%	Layak
Tampilan	18	25	72%	Layak
Jumlah	42	55		
Validitas	76%			
Kriteria	Layak			

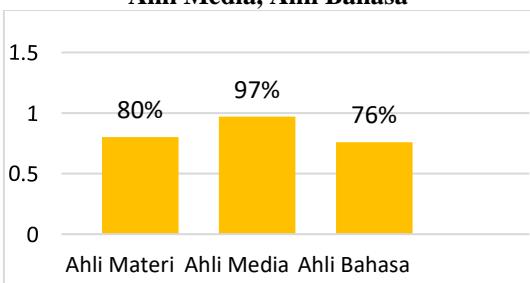
Interpretasi	
--------------	--

Berdasarkan validasi oleh ahli Bahasa untuk kelayakan media pembelajaran berbasis audio visual seni tari. Dapat diketahui validasi ahli Bahasa memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek pembelajaran diperoleh hasil presentasi 80%, pada aspek materi diperoleh hasil presentase 80%, dan pada aspek tampilan diperoleh hasil presnetase 72%. Sehingga total rata-rata presentase validasi yang diperoleh dari ahli Bahasa adalah 76% termasuk dalam kategori layak diuji cobakan dengan perbaikan dan beberapa saran sebagai berikut:

- Bagian kata “yang”; diawali huruf kecil.
- Bagian kalimat; ditulis sesuai tata Bahasa.
- Bagian tetapi; menggunakan koma (,).

Setelah mendapatkan hasil penilaian dari masing-masing validator yaitu ahli materi, ahli media, ahli Bahasa, maka akan didapatkan grafik perbandingan penilaian seperti berikut:

**Grafik Hasil Penilaian Validator Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Bahasa**



#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah melakukan tahap validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa telah diperbaiki, berikutnya peneliti melakukan uji produk tahap uji coba produk. Dari 22 siswa, peneliti mengambil 4 orang siswa untuk menjadi responden terkait media peneliti. Selanjutnya peneliti melakukan observasi pada anak terkait tingkat kemampuan

motorik kasar anak sebelum dan sesudah pengenalan media audio visual seni tari. Hasil observasi kepada siswa terhadap kemampuan motorik kasar melalui media pembelajaran berbasis audio visual seni tari yaitu tari Bedana meghasilkan nilai rata-rata 65% dengan kriteria interpretasi “Berkembang Sesuai Harapan”. Berikut observasi pada siswa sebelum pengenalan media audio visual seni tari:

**Tabel Hasil Observasi Gerak Motorik Kasar Sebelum Menggunakan Media Audio Visual**

No	Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian		
		F	N	$\frac{f}{N} \times 100\%$
1	Berdiri	6	8	75%
2	Berjalan	9	12	75%
3	Berjingkati	7	12	58%
4	Melompat	5	8	63%
5	Tambahan	4	8	50%
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>	<b>48</b>	
<b>Validasi (<math>f/N, 100\%</math>)</b>				<b>65%</b>

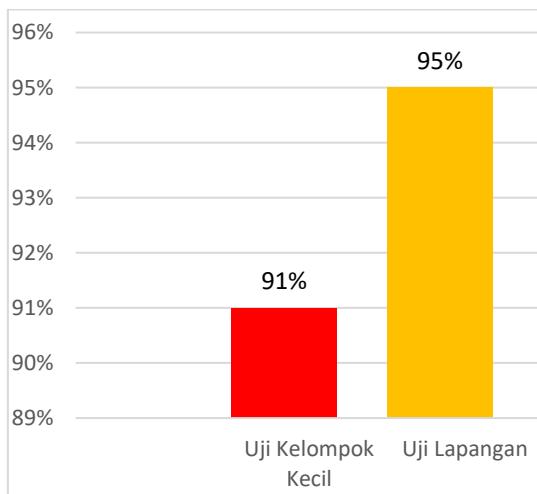
Berdasarkan hasil uji kelompok kecil dengan respon peserta didik terhadap media Wayang berbasis cerita rakyat lampung menghasilkan nilai rata-rata 88% dengan kriteria interpretasi yang dicapai “Sangat Menarik”. Media Wayang yang dikembangkan peneliti mempunyai kriteria yang sangat menarik digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran pada materi cerita rakyat untuk kelas IV SD/MI.

Selanjutnya, pemberian respon peserta didik pada uji kelompok besar dilakukan pada akhir uji coba produk dengan dilakukan penyebaran angket. Setelah memainkan wayang, peneliti membagikan angket kepada peserta didik. Tujuannya untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan media Wayang berbasis cerita rakyat yang dikembangkan. Respon peserta didik terhadap media Wayang berbasis cerita rakyat memperoleh hasil nilai rata-rata yang dicapai yaitu 92% dengan kriteria interpretasi yaitu “Sangat Menarik”.

Produk yang telah diuji dalam kelompok kecil selanjutnya dilakukan uji coba produk lapangan atau kelompok besar. Uji coba ini melibatkan 20 siswa kelas V-a di SDS Swadhipa Natar. Produk media audio visual yang sudah dikembangkan untuk bahan ajar siswa maka peneliti memberikan angket setelah menggunakan media audio visual seni tari. Uji coba lapangan ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran berbasis audio visual seni tari yang dikembangkan. Respon siswa terhadap media audio visual seni tari memperoleh hasil rata-rata yang dicapai yaitu 95% dengan kriteria interpretasi yaitu “Sangat Layak”.

Berikut disajikan diagram perbandingan hasil uji coba produk.

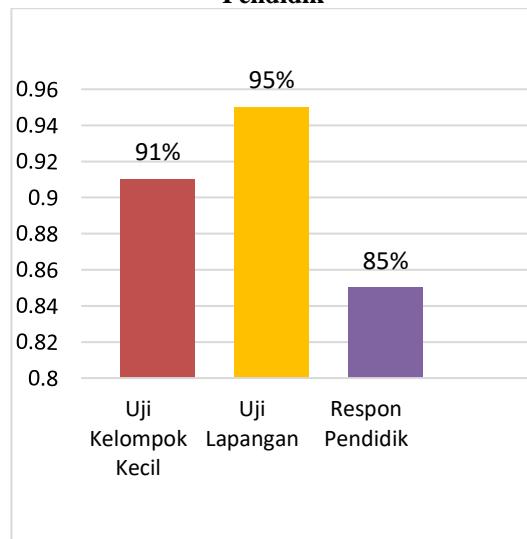
Grafik Perbandingan Hasil Uji Coba Produk



Setelah peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dan uji lapangan, berikutnya produk diuji cobakan kembali untuk mengetahui respon pendidik (guru) terhadap media pembelajaran berbasis audio visual seni tari yang dikembangkan. Untuk meyakinkan data dan mengetahui kemenarikan produk secara lebih luas, respon pendidik berjumlah 1 pendidik kelas V-a yaitu Ibu Arni Arianti, S.Pd. dengan cara memberikan angket untuk mengetahui

respon pendidik terhadap kemenarikan dan isi dari media audio visual seni tari yang dikembangkan. Uji coba dilakukan di SDS Swadhipa. Hasil respon pendidik terhadap media audio visual seni tari diperoleh hasil rata-rata 85% dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “Sangat Menarik”. Media audio visual seni tari yang dikembangkan peneliti mempunyai kriteria menarik digunakan sebagai bahan ajar yang dapat membantu proses pembelajaran lebih bervariasi pada materi seni tari pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Berikut disajikan diaram perbandingannya

Grafik Perbandingan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Lapangan dan Respon Pendidik



## 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini setelah desain produk divalidasi melalui penilaian dari validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Maka penelitian melakukan revisi hasil terhadap desain yang dikembangkan. Tujuannya agar produk menjadi lebih baik dari sebelumnya. Adapun revisi-revisi yang dilakukan sesuai dengan saran untuk perbaikan adalah sebagai berikut:

### 1. Saran Ahli Materi

Hasil Produk Media Audio Visual Sebelum Revisi dan Setelah Revisi Ahli Materi

<p><b>Sebelum Revisi</b> Pada bagian akhir video belum ada penjelasan mengenai pola lantai, dan belum ada gambar pola lantai apa saja yang ada pada tarian didalam video</p>	
<p><b>Setelah Revisi</b> Penjelasan pola lantai berisikan pengertian pola lantai, yang letaknya sesudah penampilan tari Bedana, dilanjut dengan gambar pola lantai yang ada pada tarian</p>	
<p><b>Gambar Pengertian Pola Lantai dan Gambar Pola Lantai</b></p>	

## 2. Saran Ahli Media

Tabel Hasil Produk Media Audio Visual Sebelum Revisi dan Setelah Revisi Ahli Media

<p><b>Sebelum Revisi</b> Paragraf kurang rapih dan terlalu berjarak.</p>	
<p><b>Sejarah Tari Bedana Sebelum Revisi</b></p>	<p><b>Sejarah Tari Bedana Setelah Revisi</b></p>
<p><b>Pengertian dan Fungsi Tari Bedana Sebelum Revisi</b></p>	<p><b>Pengertian dan Fungsi Tari Bedana Setelah Revisi</b></p>

## 3. Saran Ahli Bahasa

Hasil Produk Media Audio Visual Sebelum Revisi dan Setelah Revisi Ahli Bahasa

<p><b>Sebelum Revisi</b></p>	
<p>Kata hubung “yang” sebaiknya tidak berada pada awal kalimat.</p>	
<p><b>Penulisan Kalimat Sebelum Revisi</b></p>	<p><b>Penulisan Kalimat Setelah Revisi</b></p>

## Kajian Produk Akhir

Produk akhir merupakan hasil pengembangan bahan ajar media audio visual seni tari. Bahan ajar ini merupakan hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Produk media audio visual seni tari ini yang nantinya akan didistribusikan ke siswa kelas V SD/MI dan pendidik yang melaksanakan proses pembelajaran pada materi seni tari mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Berikut kajian produk media audio visual seni tari:

### a) Cover

Cover merupakan halaman pembuka atau halaman awal dari produk media pembelajaran berbasis audio visual seni tari, dimana dalam halaman cover terdapat judul besar dari Tari Bedana, tutorial tari Bedana, pengertian dan fungsi tari Bedana, dan beberapa animasi bergerak.

Gambar Cover Media Audio Visual Tari Bedana



b) Sejarah tari bedana

Slide yang kedua adalah sejarah tari Bedana yang mulanya terdapat judul besar bertuliskan “Sejarah Tari Bedana” serta berisikan kalimat terkait sejarah tari Bedana itu sendiri yang dibuat bergerak, dan beberapa animasi bergerak seperti bunga.

Gambar Sejarah Tari Bedana



c) Pengertian dan fungsi tari bedana

Pada bagian pengertian dan fungsi tari bedana dimulai dengan judul besar yang bertuliskan “Pengertian dan Fungsi Tari Bedana” selanjutnya adalah pengertian tari Bedana, dan fungsi dari tari Bedana itu sendiri yang juga dibuat bergerak, serta terdapat animasi bergerak yaitu bunga.

Gambar Pengertian dan Fungsi Tari Bedana



d) Tutorial dan ragam gerak tari bedana

Tutorial dan ragam gerak tari Bedana diperagakan oleh penari perempuan untuk gerakan tari bedana perempuan, sedangkan pada bagian tutorial tari Bedana Laki-laki diperagakan oleh penari laki-laki, dimana sebelum tahap tutorial terdapat judul besar yang bertuliskan “Tutorial dan Ragam Gerak Tari Bedana”, dan terdapat judul besar terkait nama dari gerakan tari Bedana.

Gambar Tutorial dan Ragam Gerak Tari Bedana



e) Tari bedana

Tari Bedana yang terdapat didalam video merupakan siswa Sekolah Dasar yang berjumlah 4 orang, dimana terdapat 2 penari laki-laki dan 2 penari perempuan, serta dilakukan berpasangan. Sebelum dimulainya tari Bedana terdapat animasi gambar penguin yang bertuliskan “Loading”, dan judul besar yang bertuliskan “Tari Bedana”.

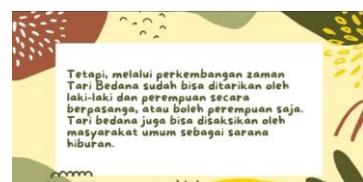
Gambar Tari Bedana



f) Pengertian pola lantai

Seperti halnya penjelasan mengenai sejarah dan pengertian tari Bedana, pada bagian pengertian pola lantai juga dibuat animasi bunga yang di tengahnya berisikan penjelasan singkat mengenai pengertian pola lantai, dan terdapat judul besar di awal.

Gambar Pengertian Pola Lantai

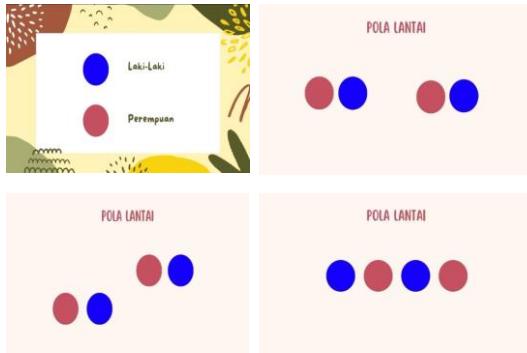


g) Gambar pola lantai

Gambar pola lantai yang terdapat didalam video digambar berdasarkan pola lantai yang dilakukan oleh keempat penari yang terdapat didalam video tepatnya pada bagian Tari Bedana. Terdapat 3 gambar pola lantai yang dilakukan, yang

digambarkan 4 lingkaran sebagai tanda bahwa terdapat 4 penari, dimana lingkaran berwarna biru diartikan sebagai penari laki-laki, dan lingkaran berwarna merah diartikan sebagai penari perempuan.

Gambar Gambar Pola Lantai



## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual seni tari pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik siswa kelas V di SDS Swadhipa yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan validasi oleh masing-masing dosen ahli/validator diperoleh nilai sebagai berikut: untuk kelayakan bahan ajar media audio visual seni tari diperoleh total rata-rata persentase validasi materi adalah 80%, validasi media adalah 97% dan validasi oleh ahli bahasa adalah 92% dengan kriteria interpretasi "Layak" dan dinyatakan bahwa produk media audio visual seni tari yang dikembangkan layak dan dapat diuji cobakan dilapangan.
2. Berdasarkan respon pendidik dan peserta didik terhadap produk media pembelajaran berbasis audio visual seni tari pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya yang memuat tentang tari Bedana. Menurut pengguna, pada tahap Uji Kelompok Kecil diperoleh hasil respon peserta didik terhadap media audio visual

seni tari menghasilkan nilai rata-rata 91% dengan kriteria interpretasi yaitu "Sangat Menarik". Uji coba skala besar (lapangan) diperoleh hasil respon peserta didik terhadap media audio visual seni tari memperoleh nilai rata-rata yang dicapai yaitu 95% dengan kriteria interpretasi "Sangat Menarik". Hasil uji coba respon pendidik terhadap media audio visual seni tari memperoleh nilai rata-rata 85% dengan kriteria interpretasi yaitu "Sangat Menarik". Media audio visual seni tari yang memuat tari Bedana yang telah dikembangkan peneliti mempunyai kriteria sangat menarik untuk digunakan sebagai bahan ajar yang dapat membantu proses pembelajaran lebih bervariasi pada materi seni tari pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya untuk kelas V SD/MI.

3. Berdasarkan respon pendidik terhadap media audio visual seni tari yang bertujuan untuk meningkatkan fisik motorik siswa, pada gerakan lokomotor mendapat nilai rata-rata 59%, selanjutnya pada gerakan non lokomotor memperoleh nilai rata-rata yaitu 49%, sedangkan pada gerak manipulatif bernilai 0%. Uji coba yang dilakukan oleh siswa terkait media audio visual seni tari berdasarkan observasi dan penilaian yang dilakukan oleh pengamat memperoleh nilai rata-rata 88% dengan kriteria interpretasi "Berkembang Sangat Baik". Jika gerakan yang terdapat dalam media audio visual seni tari Bedana mengandung gerak motorik kasar, maka media audio visual seni tari yang dikembangkan tersebut secara efektif dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik siswa.

---

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Adpriyadi. (2017). Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B. Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat. Sintang: Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, 4(2), 187-198.
- Anitah W, Sri. (2014). *Strategi Pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Astuti, F., & Puspito, P. (2020). Pengembangan Media AudioVisual Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Keterampilan Tari. Jurnal Pendidikan Sendratasik, 9(1), 1-12. DOI: [https://doi.org/10.26740/jps.v9n1\\_p1-12](https://doi.org/10.26740/jps.v9n1_p1-12).
- Eny, Kusumastuti. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Seni Tari Terpadu pada Siswa Sekolah Dasar. Semarang: Mimbar Sekolah Dasar, 1(1), 7-16.
- Kosasih, E. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kustandi & Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Maiti, & Bidinger. (2016). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya, 4(2), 161-174.
- Maretyaningrum, Ade. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 02 Semarang*. Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang.
- Mirantika, Dini. (2017). Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Seni Tari Bedana Di Taman Kanak-Kanak Melati Puspa Tanjung Senang Bandar Lampung. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Oktira, Y.S dkk. (2013). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa Belajar seni Budaya. E-Jurnal Sendratasik FBS Universitas Negeri Padang, 2(1).
- Romlah. (2017). Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar Terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini. Jurnal Keguruan Anak Ilmu Tarbiyah, 2(2). DOI: <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.314>.
- Siregar, Eveline. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2006). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.

- Supriyanto, Didik. (2019). Pengaruh Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Terhadap Capaian Akademis Siswa Kelas IV di MI Salafiyah II Klinterejo Sooko Mojokerto. Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suwitri, Ritu. dkk. (2021). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Gerak Tari Siswa Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(6).
- Tursina, A. dkk. (2022). Tarian Ranup Lampuan: Meningkatkan Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini 9 (2), 69-78.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wicaksono, Andri. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta. Garudhawaca.
- Yeniningsih, K.T. (2018). *Pendidikan Seni Tari*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Yusnita. dkk. (2021). Hubungan antara Riwayat Stimulasi Motorik Kasar dengan Emosi Anak. Jurnal Ilmiah Kesehatan. 10(1). 48-53.