

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA
PADA TARI LAHBAKO DALAM MATERI POLA LANTAI
GERAK TARI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA
DAN PRAKARYA SISWA KELAS IV MADRASAH
IBTIDAIYAH AS SHOFA JUBUNG JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITA ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA
PADA TARI LAHBAKO DALAM MATERI POLA LANTAI
GERAK TARI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA
DAN PRAKARYA SISWA KELAS IV MADRASAH
IBTIDAIYAH AS SHOFA JUBUNG JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



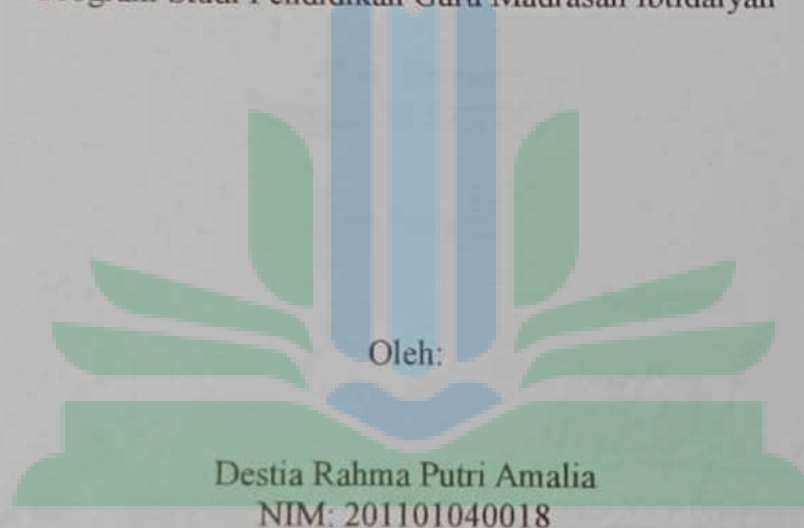
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Oleh:
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Destia Rahma Putri Amalia
NIM: 201101040018
J E M B E R

**UNIVERSITA ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA
PADA TARI LAHBAKO DALAM MATERI POLA LANTAI
GERAK TARI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA
DAN PRAKARYA SISWA IV MADRASAH IBTIDAIYAH
AS SHOFA JUBUNG JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R
Disetujui Pembimbing:



Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
NIP. 197807162023212017

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA
PADA TARI LAHBAKO DALAM MATERI POLA LANTAI
GERAK TARI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA
DAN PRAKARYA SISWA KELAS IV MADRASAH
IBTIDAIYAH AS SHOFA JUBUNG JEMBER**

SKRIPSI

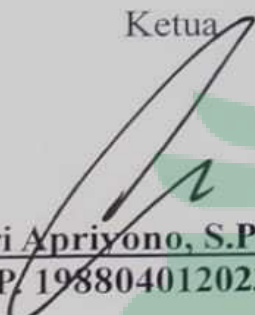
Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

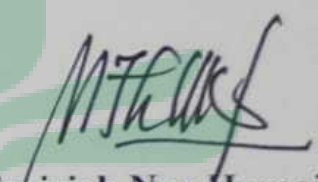
Hari: Selasa
Tanggal: 11 Juni 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

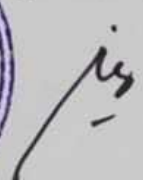

Fikri Apriyono, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198804012023211026


Mega Fariziah Nur Humairoh, M.Pd.
NIP. 199003202019032010

Anggota:

1. Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I., M.Pd.I. ()
2. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. ()



Menyetujui,

Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا
بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ
دُونِهِ مِنْ وَّالٍ ﴿١١﴾

Artinya: “Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia. (QS. Ar-Ra’d Ayat 11)¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Quran Dan Terjemah (Bandung:Cipadung, 2009) 72

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT karena berkat rahmat serta hidayahnya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Dengan rasa syukur yang mendalam, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Orang tuaku, bapak Sugihartono dan ibu Susi Aristiani yang telah menjadi motivasi kepada penulis agar cepat menyelesaikan penulisan ini dan selalu memberikan pengorbanan, semangat, serta doa untuk kelancaran studi penulis.
2. Ayah sambungku, bapak Mustakim yang telah mendidik dan menggantikan peran ayah kandung penulis, dengan rasa hormat saya ucapkan terima kasih atas segala pengorbanan, doa dan kasih sayang.
3. Adikku tercinta, Abdi Gusti Alfarizi dan Afida Ghaesani Putri Saleha yang senantiasa menjadi motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, agar penulis dapat menjadi kakak yang bisa dicontoh baik oleh adik-adik tercintanya.
4. Kakek dan Nenekku, bapak Kabul Budiono dan ibu Supilah terimakasih telah mendidik dan merawat penulis dengan sepenuh hati dari lahir hingga sampai nanti waktu yang tak ditentukan.
5. Keluarga besar yang telah memberikan do'a serta dukungan dan membantu secara materi selama proses perkuliahan untuk mendapatkan gelar ini.
6. Terakhir, terimakasih saya ucapkan untuk diriku sendiri Destia Rahma Putri Amalia yang telah mampu berjuang hingg detik ini, tidak menyerah dalam hal apapun yang membuat patah, mampu mengatur waktu dan mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan baik luar maupun dalam.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul *“Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Tari Lahbako dalam Materi Pola Lantai Gerak Tari Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah As Shofa Jubung.”*

Penulis menyadari bahwa kesuksesan penulis diperoleh dari banyak pihak. Dengan demikian ucapan trimakasih yang sedalam-dalamnya penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni Zein, S.Ag., M.M. selaku rektor UIN KHAS Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan pendidikan yang sangat baik selama proses pembelajaran.
2. Bapak Dr. H. Abd. Mu'is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I selaku ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN KHAS Jember yang telah memberikan ilmu serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN KHAS Jember yang telah banyak memberikan fasilitas untuk belajar.

5. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi yang sudah memotivasi, membimbing dengan sabar dan sangat telaten dalam membimbing skripsi saya ini.
6. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd.I., bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., dan Ibu Ani Yuniarsih S.Pd., yang telah membantu penulis dalam proses validasi produk pengembangan media pembelajaran.
7. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku dosen penasehat akademik penulis yang telah memberikan arahan proses penentuan judul penelitian.
8. Bapak Tito Sujarwo, S.Pd, Gr. Selaku kepala sekolah MI As Shofa Jubung yang telah memberikan izin penelitian di lembaga tersebut.
9. Sanggar tari Ghonita yang dibina oleh Dra. Wiwik muniarti, dan Putri Ragil Januarti, S.Pd. selaku pelatih tari, penulis ucapkan trimakasih karena telah menyediakan tempat dan pengalaman berharga sebagai proses pengembangan bakat penulis.
10. Syahidan Ikhzan Amin dan Nurul Lathifatuz Zahro yang selalu memberikan dukungan dan motivasi serta membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.
11. Keluarga besar PGMI angkatan 2020 dan seluruh banyak pihak yang tidak bisa penulis sebutkan.

Jember, 02 Juni 2024
Penulis

Destia Rahma Putri Amalia
201101040018

ABSTRAK

Destia Rahma Putri Amalia,2024: *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Tari Lahbako Dalam Materi Pola Lantai Gerak Tari Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah As Shofa Jubung.*

Kata Kunci: Media interaktif, Tari Lahbako, Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas. Pada Kegiatan pembelajaran khususnya di kelas IV MI As Shofa Jubung Jember disini guru cenderung berpacu pada buku lks . Namun disini guru juga pernah menggunakan video tetapi bukan dari hasil karya sendiri. Maka dari itu perlu dikembangkannya media *interaktif* berbasis canva pada tari lahbako dalam materi pola lantai gerak tari pembelajaran seni budaya dan prakarya, dengan tujuan agar siswa lebih tertarik untuk belajar dan pembelajaran menjadi efisien dan lebih tersampaikan pada peserta didik.

Rumusan masalah dalam skripsi adalah: Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah disusun sebagai berikut: 1) Bagaimana desain pengembangan media Interaktif Berbasis Canva Pada Tari Lahbako? 2) Bagaimana kelayakan media Interaktif Berbasis Canva Pada Tari Lahbako?. Adapun tujuan dalam skripsi adalah: 1) Untuk menghasikan produk yang berupa pengembangan media Interaktif Berbasis Canva Pada Tari Lahbako. 2) Untuk menguji kelayakan media Interaktif Berbasis Canva Pada Tari Lahbako.

Penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Adapun hasil penelitian ini adalah: 1) Media interaktif berbasis canva berupa tampilan slide dan disertai tombol *hyperlink* 2) Hasil validasi media interaktif berbasis canva pada tari lahbako mendapatkan hasil ahli materi 85,71 %, Ahli Media 84 %, dan Ahli pembelajaran 97,14 % dengan hasil rata-rata 88,95 % . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media interaktif pada tari lahbako dalam materi pola lantai gerak tari pembelajaran seni budaya dan prakarya menurut kriteria dan ketentuan sangat layak dan sangat valid, sehingga media tersebut dapat diterapkan atau digunakan pada proses pembelajaran.

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	13
G. Definisi Istilah.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Penelitian Terdahulu.....	17
B. Kajian Teori.....	23

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	37
A. Model Penelitian dan Pengembangan	37
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	38
C. Uji Coba Produk.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	48
A. Profil Madrasah Ibtidaiyah As Shofa Jubung.....	48
B. Penyajian Data Uji Coba.....	49
C. Analisis Data	67
D. Revisi Produk.....	68
BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN.....	71
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	71
B. Saran Pemanfaatan,Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	75
DAFTAR PUSTAKA.....	77

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

2.1 Analisis Persamaan dan Perbedaan.....	21
2.2 Macam-macam dan Makna Tari Lahbako.....	30
3.1 Kategori Skor Penilaian Skala Likert.....	45
3.2 Kriteria Ketentuan Pemberian Nilai.....	46
3.3 Kategori Penilaian Skala Gutman.....	47
3.4 Kriteria Kelayakan Media dari Angket Respon Peserta Didik.....	47
4.1 Produk yang sudah dikembangkan.....	55
4.2 Tabel Hasil Validasi Ahli Materi.....	58
4.3 Tabel Hasil Validasi Ahli Media.....	60
4.4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	61
4.5 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	66
4.6 Hasil Rata-Rata Angket Validator.....	67
4.7 Revisi produk.....	69

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Pola Lantai Dari Gerak Yang Dilalui Penari	35
Gambar 2.2 Bentuk Pola Lantai yang Dibuat Oleh Formasi Penari	36
Gambar 4.1 Tampilan Menu Memilih Template Gambar	53
Gambar 4.2 Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Tari Lahbako	63
Gambar 4.3 Siswa Mempraktikan Materi Pola Lantai Gerak Tari.....	64
Gambar 4.4 Siswa Maju Kedepan Mengerjakan Quiz	64
Gambar 4.5 Peserta Didik Mengisi Angket.....	65



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di tingkat sekolah dasar merupakan pendidikan dasar yang wajib diikuti oleh setiap siswa. Pendidikan ini dirancang untuk anak-anak berusia 7 hingga 13 tahun dengan tujuan utama meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka. Proses belajar dan mengajar dalam pendidikan sekolah dasar sangat penting untuk memberikan landasan yang mencakup aspek intelektual, sosial, dan pribadi.²

Pendidikan adalah suatu proses pendewasaan diri yang dapat menggali kemampuan manusia dan meningkatkan pola pikir manusia melalui kegiatan belajar mengajar, hal ini sesuai dengan Undang-Undang Dasar 1945 No.20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menyebutkan bahwa :

“Pendidikan bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan tujuan untuk mengembangkannya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

² Mellyta Uliyandari dan Elly Efrida Lubis, “Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri dengan Media Alat Peraga (Gunung Berapi) dalam Pelajaran IPA di SDN 013 Bengkulu Utara”, *Jurnal Of Science Education*, Vol. 4 No. 2 (2020), 75. <https://doi.org/10.33369/pendipa.4.2.74-78>

mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”³

Lailatul Usriyah Mengatakan, istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas yang pada dasarnya mengatakan apa yang dilakukan guru agar proses belajar mengajar berjalan lancar, normal, dan membuat siswa merasa nyaman merupakan bagian dari aktivitas mengajar, juga secara khusus mencoba dan berusaha untuk mengimplementasikan kurikulum dalam kelas. Sementara itu pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.⁴

Pembelajaran pada umumnya adalah suatu proses belajar mengajar, mengajar siswa untuk mengetahui apa yang disampaikan, sehingga memungkinkan siswa untuk memahami dan mengerti materi yang diajarkan oleh guru. Oleh sebab itu, guru menggunakan berbagai model, strategi, metode, pendekatan, strategi dan teknik pembelajaran. Pembelajaran meliputi proses pembelajaran mata pelajaran kepada peserta

³ Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3.

⁴ Lailatul Usriyah, *Perencanaan Pembelajaran* (Indramayu: CV Adanu Abimata, 2021), 6-7.

didik dalam berbagai bidang merupakan hakikat pendidikan dan pembelajaran yang dilakukan oleh hampir semua pendidik.⁵

Selama proses pembelajaran, guru memerlukan media pembelajaran untuk menyampaikan konsep atau informasi dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.⁶ Media pembelajaran merupakan suatu alat yang terlibat dalam pembelajaran, baik fisik maupun teknis, yang dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah kepada siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif adalah alat yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa memahami konsep dan memecahkan masalah.⁷ Program multimedia interaktif adalah media pembelajaran berbasis komputer yang menggabungkan berbagai macam media, seperti teks, grafik, foto, video, animasi, musik, dan narasi.

Dalam pembelajaran guru menggunakan beberapa media salah satunya adalah media aplikasi Canva, Aplikasi Canva juga dapat meningkatkan minat belajar dan mengembangkan kreativitas siswa, sehingga arti dari aplikasi Canva adalah sebagai sarana yang menjembatani pengguna desain grafis dengan mudah jenis desain kreatif online, mulai dari desain kartu ucapan, poster, brosur, infografis hingga

⁵ Aslan, *Pengantar Pendidikan* (Makassar: Mitra Ilmu), 2023. 17.

⁶ Muhammad Aryono Rangko, "Pembuatan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Tema 2 Subtema 1 di Kelas V SDN 14 Mataram", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2022), 2.

⁷ Hasanul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan media pembelajaran berbasis multi media interaktif*. (Yogyakarta: Samudra Biru. 2018.) 32

presentasi. Canva saat ini memiliki beberapa versi: versi web, versi iPhone, dan versi Android.⁸

Pembelajaran SBdP disampaikan dengan tujuan untuk memberikan pengalaman estetis kepada siswa dalam bentuk kegiatan ekspresif/kreatif dan produksi. Hasil pembelajaran SBdP diharapkan dapat menumbuhkan siswa yang harmonis dan multi-kecerdasan sehingga mampu mengembangkan bakatnya dan sesuai dengan pilihan dan potensi diri. Tujuan akhir pendidikan SBdP tidak hanya menghasilkan peserta didik yang cerdas, namun juga peserta didik yang jujur, bertanggung jawab, dan peduli.⁹

Pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya tingkat sekolah dasar salah satu materi yang diajarkan yaitu tentang pola lantai gerak tari. Dalam materi tersebut tentang menjelaskan pengertian pengertian pola lantai, bentuk pola lantai, dan contoh pola lantai. Sebagaimana Allah SWT menciptakan anggota tubuh manusia dengan baik agar bisa bergerak dan melakukan aktivitas sehari-hari. Seperti yang telah dicantumkan pada Al-

Qur'an Surat Al-Infithaar:7

الَّذِي خَلَقَكَ فَسَوَّاكَ فَعَدَلَكَ ﴿٧﴾

Artinya: yang telah menciptakan kamu lalu menyempurnakan kejadianmu dan menjadikan susunan tubuhmu seimbang.¹⁰

⁸ Muhammad, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva,"2.

⁹Ade Maretyaningrum "Pengembangan Media Video Animasi Tari Kreasi Daerah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 02 Semarang."(Skripsi, Universitas Negeri Semarang,2019),3.

¹⁰ Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an Dan Terjemah (Bandung:Cipandung,2009),36.

Dalam tafsirnya, Ibnu Katsir menjelaskan ayat ini sebagai berikut:

1. Khalq (Penciptaan) -Allah menciptakan manusia dari ketiadaan, memberikan bentuk yang sempurna, dan menciptakan manusia dengan tubuh yang sempurna. Proses penciptaan ini meliputi semua aspek fisik manusia, mulai dari struktur tubuh, fungsi organ, hingga kemampuan akal dan emosi.
2. Taswiyah (Penyempurnaan) Setelah menciptakan, Allah menyempurnakan ciptaan-Nya. Ini berarti Allah memberikan manusia bentuk yang baik dan proporsional, menjadikannya makhluk yang paling indah bentuknya. Setiap bagian tubuh manusia dirancang dengan sempurna untuk menjalankan fungsinya dengan baik.
3. Adl (Keseimbangan) Allah menjadikan tubuh manusia seimbang dan harmonis. Keseimbangan ini mencakup tidak hanya fisik tetapi juga mental dan spiritual. Semua organ tubuh manusia bekerja secara harmonis, saling melengkapi satu sama lain, memungkinkan manusia untuk hidup dan berfungsi dengan optimal.¹¹

Penjelasan dari tafsir Ibnu Katsir mengenai ayat ini relevan dalam konteks pengembangan media interaktif untuk pembelajaran seni budaya, khususnya tari Lahbako, dengan beberapa poin sebagai berikut sebagaimana Allah menciptakan manusia dengan sempurna, tari Lahbako juga harus dilakukan dengan kesempurnaan dalam setiap gerakannya.

¹¹ syifurrahman al-mubaraq, *tafsir ibnu katsir*, (Jakarta : Pustaka Ibnu Katsir, 2011), 184.

Media interaktif dapat membantu siswa mencapai kesempurnaan ini dengan menyediakan panduan visual dan audio yang detail tentang setiap gerakan, memastikan siswa memahami dan meniru gerakan dengan tepat. Seperti Allah yang menyempurnakan ciptaan-Nya, siswa juga dapat menyempurnakan gerakan tari mereka melalui latihan yang berulang dan terarah. Media interaktif dapat menyediakan latihan-latihan yang dapat diulang sesuai kebutuhan, memungkinkan siswa untuk menguasai gerakan dengan baik. Tari Lahbako memerlukan keseimbangan yang baik dalam setiap gerakannya. Keseimbangan ini mencerminkan keseimbangan yang diciptakan Allah dalam tubuh manusia. Media interaktif bisa membantu siswa mengembangkan keseimbangan ini dengan menyediakan feedback real-time tentang postur dan gerakan mereka. Penggunaan media interaktif dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Siswa dapat memanfaatkan teknologi untuk mempelajari tari Lahbako dengan cara yang lebih interaktif dan engaging, yang sesuai dengan potensi kreatif yang telah diberikan Allah kepada manusia. Dengan mengaitkan tafsir Ibnu Katsir dari Al-Infitar ayat 7, dapat memahami pentingnya kesempurnaan dan keseimbangan dalam gerakan tari. Pengembangan media interaktif untuk pembelajaran tari Lahbako dapat mencerminkan prinsip-prinsip ini, memberikan alat bantu yang mendukung siswa dalam memahami dan menguasai gerakan tari dengan lebih baik. Media interaktif ini memanfaatkan kemampuan kreatif

dan keseimbangan yang telah dianugerahkan oleh Allah kepada manusia, mengoptimalkan proses pembelajaran seni budaya.

Tari lahbako salah satu tarian daerah jember tarian ini menjelaskan atau bercerita tentang petani tembakau bagaimana proses bercocok tanam tembakau. Tari ini menjadi salah satu tari dimana setiap event hari pendidikan nasional akan ditarikan oleh seluruh siswa di kota jember mulai jenjang SD,SMP, maupun SMA. Selain itu tari ini digunakan untuk menyambut tamu pada saat acara besar. Dengan demikian, media pembelajaran yang dibuat peneliti dapat digunakan guru untuk melatih siswa belajar tari lahbako serta membuat pola lantai.

Berdasarkan hasil observasi di MI As Shofa Jubung khususnya untuk kelas V masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran. Dalam pembelajaran sehari-hari guru berpatokan pada buku paket tematik ebagai media pembelajaran. Ada beberapa alasan peneliti mengembangkan bahan ajar media interaktif berbasis canva pada tari lahbako . Salah satunya MI As Shofa Jubung masih belum melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan media, dan untuk pembelajaran tematik muatan SBDP sendiri belum pernah menggunakan media interaktif. Alasan lainnya adalah ketika mengamati pembelajaran di kelas, dalam proses pembelajaran tematik muatan SBDP masih memerlukan perhatian khusus dari guru. Ada beberapa permasalahan atau kendala dalam proses

pembelajarannya, yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pola lantai dalam seni tari yang telah disampaikan oleh guru.¹²

Proses pembelajaran yang mengharuskan pendidik menjadi inovatif dalam memilih media pembelajaran untuk menarik minat siswa. Namun, guru maupun siswa hanya menggunakan buku paket, yang diberikan pemerintah kepada sekolah. Hasil dari wawancara prapenelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di Madrasah Ibtidaiyah As Shofa Jubung telah menunjukkan hal tersebut.

Ibu Ani Yuniarsih selaku wali kelas IV mengatakan bahwa pada saat penyampaian materi siswa sulit untuk menyerap materi dan siswa lebih cenderung bosan karena masih menggunakan buku dan belum pernah menggunakan media sendiri yang dikembangkan oleh guru, tetapi untuk contoh tari daerah guru hanya menunjukan video dari youtube. Selanjutnya ibu Ani Yuniarsih mengungkapkan bahwa selama ini proses pembelajaran yang belum pernah mengembangkan media interaktif berbasis canva pada tari lahbako dalam materi pola lantai gerak tari dan perlunya media tersebut diterapkan untuk menunjang proses pembelajaran disekolah.¹³

Berdasarkan penjelasan di atas, penggunaan media yang menarik, unik dan sederhana dapat membangkitkan minat mereka dalam mempelajari materi pola lantai gerak tari. Mempermudah untuk memahami konsep pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran

¹² Observasi di MI As Shofa Jubung Jember, 25 Maret 2024.

¹³ Ani Yuniarsih, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 6 Maret 2024.

salah satunya yaitu media interaktif berbasis canva pada tari lahbako tari dalam materi pola lantai gerak tari yang merupakan media diterapkan dalam pembelajaran tematik muatan SBDP materi pola lantai gerak tari. Dengan menggunakan media interaktif berbasis canva materi pola lantai tari lebih menarik perhatian siswa untuk pembelajaran di dalam kelas. Jika media tersebut diterapkan dalam pembelajaran maka minat membaca akan lebih tinggi karena penasaran pada materi yang diterapkan.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk memudahkan penyampaian materi dan memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan. Berdasarkan berbagai penjelasan tersebut, peneliti berencana melakukan penelitian berikut: **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Tari Lahbako dalam Materi Pola Lantai Gerak Tari Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah As Shofa Jubung Jember”**.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media interaktif berbasis canva pada tari lahbako tari dalam materi pola lantai gerak tari pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV Madrasah Ibtidaiyah As Shofa Jubung Jember?

2. Bagaimana kelayakan media interaktif berbasis canva pada tari lahbako dalam materi pola lantai gerak tari pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV Madrasah Ibtidaiyah As Shofa Jubung Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah berikut tujuan penelitian dan pengembangan:

1. Untuk menghasikan produk yang berupa pengembangan media interaktif berbasis canva pada tari lahbako dalam materi pola lantai gerak tari pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV Madrasah Ibtidaiyah As Shofa Jubung Jember.
2. Untuk menguji kelayakan media interaktif berbasis canva pada tari lahbako dalam materi pola lantai gerak tari pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV Madrasah Ibtidaiyah As Shofa Jubung Jember.

D. Spesifikasi produk yang di harapkan

Penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan media interaktif berbasis canva pada tari lahbako dalam materi pola lantai gerak tari pembelajaran seni budaya dan prakarya di kelas IV madrasah ibtidaiyah as shofa jubung jember. Selanjutnya, spesifikasi yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Media interaktif berbasis canva pada tari lahbako sesuai dengan pembelajarann Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi pola lantai dalam seni tari siswa kelas IV.

2. Media interaktif berbasis canva pada tari lahbako memuat materi penjelasan pola lantai, bentuk pola lantai, .contoh video tari dan quiz.
3. Media interaktif berbasis canva pada tari lahbako memberikan contoh tarian daerah Jember tari lahbako secara runtut dan diiringi dengan lagu.
4. Media ini disertai dengan gambar dan quiz yang akan membuat pembelajaran lebih aktif dan menarik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Ada beberapa alasan pentingnya penelitian dan pengembangan ini, antara lain sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh seorang pendidik ketika proses pembelajaran berlangsung, terutama pada pembelajaran Seni dan Budaya
2. Perlu dikembangkannya media pembelajaran terutama pada pembelajaran Seni dan Budaya.

Dengan mengembangkan media interaktif berbasis canva yang menarik, inovatif, kreatif, dan menyenangkan, peserta didik akan menjadi lebih aktif dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran seni dan budaya. Beberapa alasan untuk pentingnya penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis canva adalah sebagai berikut::

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, kreativitas dan inovasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada tari lahbako yang bersifat interaktif dan menarik.

2. Bagi Guru

1. Sebagai sumber media pembelajaran bagi pendidik dalam proses pembelajaran seni dan budaya.
2. Dapat membantu guru dalam mengajar dengan menjelaskan konsep kepada siswa dan membimbing siswa dalam memperluas pengetahuan siswa.
3. Sebagai alternatif media pembelajaran seni dan budaya yang lebih menarik, menyenangkan, dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan inovasi media interaktif berbasis canva dalam tari lahbako, hal ini juga dapat mendorong pendidikan untuk terus memperluas pengetahuan peserta didik.

3. Bagi Sekolah (Madrasah Ibtidaiyah As Shofa Jubung)

Dengan adanya media pembelajaran ini dapat bermanfaat dan menjadi dasar bagi lembaga atau sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran Seni dan Budaya materi pola lantai gerak tari. Penelitian ini diharapkan sebagai evaluasi dan masukan untuk menentukan kebijakan yang membantu meningkatkan efisiensi pembelajaran. Sekolah diharapkan dapat menggunakan komputer,

media, dan alat peraga, serta teknologi informasi dan komunikasi lainnya.

4. Bagi Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq

Dapat menjadi tambahan literatur dan referensi bagi lembaga Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan mahasiswa yang ingin mengembangkan media interaktif berbasis canva pada tari lahbako dalam materi pola lantai gerak tari pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV.

5. Peneliti Lain

Sebagai penggerak untuk terus menambah wawasan, berkarya, dan pemahaman terhadap objek yang akan diteliti agar dapat memenuhi media yang berkembang dan terus untuk dikembangkan, dan pastinya juga sebagai wadah atau bekal pada penelitian selanjutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media interaktif berbasis canva pada tari lahbako adalah sebagai berikut, antara lain :

1. Media interaktif dapat digunakan pada laptop, PC, dan andorid.
2. Media interaktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik pada mata pelajaran Seni dan Budaya.
3. Produk ini dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar pada mata pelajaran Seni dan Budaya materi Pola Lantai dalam seni tari.

4. Media interaktif tari lahbako ini dapat digunakan pada semua siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah pada pelajaran Seni dan Budaya materi pola lantai gerak tari.

5. Media Interaktif ini dapat digunakan secara online..

Beberapa keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva ini adalah :

1. Media interaktif berbasis canva pada penelitian ini difokuskan pada pelajaran Seni dan Budaya kelas IV.
2. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV MI As Shofa Jubung.

G. Definisi Istilah

1. Media Interaktif

Menurut Seels dan Glagshow media interaktif adalah suatu mekanisme untuk menampilkan materi tersaji yang dihasilkan oleh komputer selain hanya melalui kontak mata dan pendengaran. Hal ini juga berpotensi memberikan rangsangan positif dan reaksi balik yang

ditimbulkan siswa terhadap media tersebut.¹⁴

Dalam penelitian ini media interaktif merupakan media atau alat bantu penyampai informasi atau pesan yang digunakan saat proses pembelajaran dimana media ini sudah menggunakan teknologi yang canggih seperti PC dan *Handphone*.

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2006). 34.

2. Canva

Canva merupakan salah aplikasi yang banyak digemari dikalangan guru untuk memanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Terdapat berbagai fitur template yang menarik dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan dapat dikembangkan untuk mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin sehingga media pembelajaran memiliki makna yang lebih komunikatif serta visualisasi media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik.¹⁵

Dalam penelitian ini canva digunakan untuk mendesain media pembelajaran yang mana menggunakan template yang sudah disediakan oleh fitur canva sehingga dapat ditambahkan tulisan, gambar maupun video.

3. Tari Lahbako

Menurut Erwin dalam Hariningsih Tari lahbako merupakan tarian khas dari Kabupaten Jember. Filosofi tarian ini yaitu menggambarkan perjalanan seorang petani dari rumah menuju kebun tembakau. Kemudian dilanjutkan dengan gerakan yang menggambarkan proses pemetikan daun tembakau. Dalam gerakan ini,

¹⁵ Tri Wulandari dan Adam Maulidina. " Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, no. 1 (2022),110. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.

para penari menari dengan gerakan seperti sedang memetik daun dan memasukan kedalam keranjang dengan gerakan yang indah.¹⁶

Dalam penelitian ini tari lahbako digunakan sebagai contoh tari pada materi pola lantai gerak tari yang mana pada tari ini ditampilkan pada sebuah tayangan video.

4. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya adalah pembelajaran yang membahas tentang segala kesenian diantaranya: Seni Rupa, Seni Teater, Seni Musik dan Seni Tari. Dalam penelitian ini pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berfokus pada materi pola lantai gerak tari.



¹⁶ Hartiningsih. "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Seni TariLahbako Di Kelas A RA Taruna Ilmu Darungan Tanggul Jember" (Skripsi, IAIN Jember,2020), 23.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan yang membahas tentang media pembelajaran interaktif berbasis *canva*. Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu terkait dengan judul penelitian yang akan dilakukan, diantaranya sebagai berikut:

1. Skripsi Karya Muhammad Fikri yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Subtema Peredaran Darahku Sehat Kelas V Sd Negeri 5 Indralaya.” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *canva* pada subtema peredaran darahku sehat kelas V SD Negeri 5 Indralaya dan untuk mendeskripsikan respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE dengan empat tahapan *Analysis, Design, Development, dan Implementation*. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket. Adapun hasil penelitian ini berdasarkan hasil angket respon peserta didik dan guru tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.¹⁷
2. Skripsi Karya Nurul Mahfuzatus Zuhro yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Di Kelas IV Sd Al Washliyah Ampera

¹⁷ Muhammad Fikri, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Subtema Peredaran Darahku Sehat Kelas V Sd Negeri 5 Indralaya”(SKRIPSI, Universitas Sriwijaya Palembang, 2023),xiv.

II.” Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk media interaktif berbasis canva dan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media untuk siswa di kelas IV SD Al Washliyah Ampera II sebagai salah satu sumber belajar dalam proses pembelajaran. Media ini disusun dengan menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research & Development*) model ADDIE yang terdapat 5 tahapan dalam pengembangannya, yaitu (1) tahap *analysis*, (2) tahap *design*, (3) tahap *development*, (4) tahap *implementation*, dan (5) tahap *evaluation*. Namun pada penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap implementasi dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga. Kevalidan media interaktif berbasis canva merujuk pada hasil penilaian media oleh para ahli terhadap media yang dikembangkan.. Berdasarkan analisis kepraktisan oleh para siswa dapat di tarik kesimpulan bahwa media interaktif berbasis canva sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁸

3. Skripsi Karya Gusti Manja Pertiwi yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Terintegrasi Ayat Al-Quran” Penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan media dalam pembelajaran masih kurang variatif dan belum terintegrasi ayat-ayat Al-Quran yang akan mengembangkan karakter religius siswa sesuai kompetensi inti dalam K-13. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran berbasis Canva pada materi sistem pernapasan pada manusia terintegrasi ayat Al-Quran. Jenis

¹⁸ Nurul Mahfuzatus Zuhro,” Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Di Kelas Iv Sd Al Washliyah Ampera II”(Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2023),i.

penelitian ini adalah (*Research and Development (R&D)*). Tahapan dalam pengembangan Plomp diawali dengan tahap penelitian pendahuluan (*Preliminary Research*), tahap pembuatan prototype (*Prototyping Phase*), dan tahap penilaian (*Assessment stage*). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan angket. hasil analisis data tersebut maka media video pembelajaran berbasis canva pada materi sistem pernapasan pada manusia terintegrasi ayat Al-Quran sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁹

4. Jurnal Karya Devika Amalia, Jayanti dan, Ida Suryani yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sd Negeri 80 Palembang.” Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi bangun datar, yang memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sehingga siswa mampu menguasai materi bangun datar dengan mudah. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Data penelitian ini diperoleh dari angket validasi, angket respon siswa dan guru serta soal tes siswa. Berdasarkan hasil yang telah dikembangkan oleh peneliti yang berjudul pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi bangun datar kelas IV SD dapat disimpulkan

¹⁹ Gusti Manja Pertiwi,” Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Terintegrasi Ayat Al-Quran.” (Skripsi, Uin Sultan Syarif Kasim Riau,2023),IX.

bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva yang dikembangkan sudah memenuhi valid, praktis dan memiliki efektif.²⁰

5. Jurnal Karya Zulfi Hafizah dan Katrina Samosir yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Pada Siswa Kelas III SDN Mulyoagung 1 Bojonegoro “ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam materi pola bilangan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan model ADDIE. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa tersebut menjadi penguatan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dalam proses pembelajaran di kelas.²¹

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

²⁰ Devika Amalia, Jayanti, dan Ida Suryani,” Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sd Negeri 80 Palembang,” *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, no.03 (Juli 2023): 797, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1356>

²¹ Zulfi Hafizah dan Katrina Samosir,” Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan,” *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, no. 1 (April 2023): 42, <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/article/view/678>

Tabel 2.1
Analisis Persamaan dan Perbedaan

No.	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
1.	Muhammad Fikri(2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Subtema Peredaran Darahku Sehat Kelas V Sd Negeri 5 Indralaya.”	<ul style="list-style-type: none"> - Sama menggunakan media interaktif berbasis aplikasi canva - Jenis penelitian menggunakan R&D - Model Pengembangan ADDIE 	<ul style="list-style-type: none"> - Digunakan pada subtema peredaran darahku sehat 	<ul style="list-style-type: none"> - Digunakan pada kelas V tema 7 muatan Seni Budaya dan prakarya. - Digunakan pada materi pola lantai gerak tari
2.	Nurul Mahfuzatus Zuhro(2023) yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Di Kelas Iv Sd Al Washliyah Ampera li.”	<ul style="list-style-type: none"> - Sama menggunakan media interaktif berbasis aplikasi canva - Jenis penelitian menggunakan R&D - Model Pengembangan ADDIE 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian dilakukan sampai tahap pengembangan - Digunakan pada pembelajaran tematik Tema 6 (Cita-Citaku) kelas Iv 	<ul style="list-style-type: none"> - Digunakan pada pembelajaran Tematik namun berfokus pada pembelajaran seni budaya dan prakarya materi pola lantai gerak tari - Penelitian dilakukan menyelesaikan semua tahap.
3.	Gusti Manja Pertiwi(2023)	<ul style="list-style-type: none"> - Sama menggunakan 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan model

	yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Terintegrasi Ayat Al-Quran”	an media interaktif berbasis aplikasi canva - Jenis penelitian menggunakan R&D	model pengembangan <i>FOUR D</i> - Jenjang SMP/MTS	ADDIE - Jenjang SD/MI
4.	Devika Amalia, Jayanti, Ida Suryani yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sd Negeri 80 Palembang.”	- Sama menggunakan media interaktif berbasis aplikasi canva - Jenis penelitian menggunakan R&D - Model Pengembangan ADDIE	- Digunakan pada pembelajaran matematika - Digunakan pada materi bangun datar	- Digunakan pada pembelajaran seni budaya - Digunakan pada materi pola lantai gerak tari
5.	Zulfi Hafizah dan Katrina Samosir yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Pada Siswa Kelas III SDN Mulyoagung 1 Bojonegoro “	- Sama menggunakan media interaktif berbasis aplikasi canva - Jenis penelitian menggunakan R&D - Model Pengembangan ADDIE	- Digunakan untuk meningkatkan hasil belajar - Digunakan pada pembelajaran matematika - Digunakan pada materi pecahan	- Digunakan pada pembelajaran seni budaya dan prakarya - Digunakan pada materi pola lantai gerak tari

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan diatas maka penelitian yang akan diteliti saat ini lebih berfokus pada pembelajaran seni budaya dan prakarya materi pola lantai gerak tari kelas IV menggunakan media pembelajaran interaktif tari lahbako, lalu *Novelty* dalam penelitian ini terletak pada subjek penelitian dan juga berfokus pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi pola lantai gerak tari.

B. Kajian Teori

1. Media Interaktif

a. Pengertian Media Interaktif

Media" berasal dari kata latin "medius", yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang berarti "perantara" atau "pengantar." Fungsi media adalah menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Media, menurut Gagne & Briggs dalam Azhar Arsyad, adalah benda yang dapat dilihat, didengar, dan diraba oleh pancaindera yang digunakan untuk menyampaikan materi pengajaran. Jenis-jenis media termasuk buku, kaset, film, rekaman video, foto, dan gambar.²²

Azhar Arsyad dalam Nurul Mafzutaul Zuhro mengatakan bahwa Media interaktif adalah sistem penyampaian materi yang menggunakan pengendalian komputer untuk menyajikan video rekaman kepada penonton, yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respons yang aktif, yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyampaian. Media interaktif memiliki

²² Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001), 3.

elemen audio visual, seperti animasi, dan disebut sebagai interaktif karena dirancang untuk melibatkan respons pemakai secara aktif.²³

Didalam dunia pendidikan media pembelajaran merupakan suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dengan proses pembelajaran, karena media pembelajaran sangat memiliki peranan penting saat kegiatan belajar mengajar. Yang dimaksud media pembelajaran adalah suatu alat yang nantinya dapat digunakan untuk membantu menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik dengan tujuan untuk memberikan rangsangan pada pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik sehingga nantinya dapat menarik minat pada peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.²⁴

Dengan adanya pemaparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif suatu perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran disusun menggunakan teknologi berupa gambar atau animasi yang bisa dilihat dan didengar bersifat memberikan rangsangan kepada peserta didik yang bertujuan menarik minat belajar peserta didik.

b. Fungsi dan manfaat Media Interaktif

Kemp dan Dayton dalam Cecep Kustandi mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang

²³ Nurul, "Pengembangan Media Interaktif," 27.

²⁴ Talizaro Tafonao., "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol.2.No.2 (2018). Hal 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

besar jumlahnya yaitu: 1) Memotivasi minat atau tindakan, 2) Menyajikan Informasi, 3) Memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.²⁵

Selain tiga fungsi diatas media pembelajaran juga memiliki manfaat bagi proses pembelajaran. Adapun beberapa manfaatnya yaitu seperti penyampaian materi pembelajaran akan menjadi bersifat standart, proses pembelajaran juga akan lebih jelas dan menarik, dan juga pembelajaran akan berlangsung lebih interaktif. Dengan demikian nantinya kegiatan pembelajaran akan lebih berkualitas.²⁶

Berdasarkan pemaparan diatas, maka kesimpulannya media sangat berpengaruh besar saat proses pembelajaran karena media dapat menjadikan kelas lebih aktif dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

2. Canva

a. Pengertian Canva

Canva merupakan sebuah *tools* untuk membuat desain grafis yang memudahkan penggunaanya untuk merancang berbagai jenis desain kreatif secara *online*. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografis hingga presentasi. Karena *online* maka pengguna harus tersambung dengan internet dan browser seperti

²⁵ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *pengembangan media pembelajaran* (Jakarta: KENCANA (Divisi Prenada Media Group,2020),17.

²⁶ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SD/MI* (Jakarta:kencana,Maret 2020),164.

google chrome, firefox dan Mozilla. Selain itu canva bisa digunakan melalui hp android yang sebelumnya aplikasi di download terlebih dahulu di app store atau *play store*.²⁷

Canva merupakan aplikasi atau web situs yang menyediakan tools untuk membuat desain grafis dan publikasi secara online. Canva sendiri dapat diakses melalui website, aplikasi PC dan *playstore* yang terdapat pada *handphone*. Dengan kemudahan akses kedalam aplikasi *canva* tak heran jika aplikasi ini menjadi salah satu aplikasi desain yang paling banyak diminati.²⁸

Dalam pemanfaatan media bahan ajar aplikasi canva juga ikut meramaikan dunia teknologi. Canva sendiri menyediakan berbagai jenis presentasi yang menarik dan berbagai jenis termasuk dalam bidang pendidikan. Namun, penggunaan aplikasi canva harus selalu terhubung dengan internet ini juga yang merupakan satu kekurangan daripada aplikasi canva dikarenakan tidak bisa digunakan secara offline.²⁹

Sejarah canva dimulai dari tahun 2012 tepatnya pada tanggal 1 januari 2012 yang menjadi hari lahirnya. Canva didirikan oleh Melanie Perkins yang sebelumnya juga mendirikan fusion books, penerbit buku

²⁷ Moh. Khairul Umam, *Mahir Menggunakan Canva bagi Pemula* (Lombok Tengah: Yayasan Insan Cendikia Indonesia Raya, 2023).1-2.

²⁸ Qadhilil Jafar Adrian. Bay et al. “ Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi SMKN 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan”, *Jurnal Of Teknologi Social For Community Service (JTSCS)*, No. 2 (2022): 187- 191 <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2>

²⁹ Amalia Fitri. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Titrasi Asam Basa Di Sma Negeri 7 Banda Aceh” (Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2023). 13.

ternama di Australia. Di tahun pertama debutnya, canva melejit dengan membukukan rekor pengguna sebanyak 750.000 pengguna. Pada masa sekarang ini canva sudah di gunakan secara masif lebih dari 60 juta pengguna aktif bulanan dari 190 negara di dunia termasuk Indonesia. Dan dari jutaan orang itulah sudah lebih dari 7 miliar desain berhasil tercipta, suatu angka yang fantastis.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan canva merupakan aplikasi atau website untuk mendesain media pembelajaran, dapat diakses melalui *Handphone* atau PC dan harus tersambung internet.

b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva

Sebagai media pembelajaran canva mempunyai banyak kelebihan dengan fitur sederhana yang mudah dipahami yang disediakan canva. Kelebihan aplikasi canva meliputi :

- a) Pemakain yang mudah untuk seseorang medesain yang simpel dengan template yang tersedia. Seperti: sertifikat, poster, template video, dan lain sebagainya yang tersedia didalam aplikasi.
- b) Karena aplikasi menyediakan berbagai macam tempalate maka pengguna hanya perlu menyesuaikan saja keinginan seperti pemilihan gambar, warna dan lain sebagainya.
- c) Mudah dijangkau karena semua kalangan bisa mengakses
- d) aplikasi canva melalui Android atau Iphone hanya dengan mengdownloadnya. Kalau menggunakan laptop caranya ialah

membuka chrome atau webcanva dan masuk kedalam aplikasi tanpa harus mendownload. Namun, jika pemakai mau menginstalannya di laptop cukup membuka chrome dan lakukan pencarian canva pilih opsi yang disediakan lalu download untuk menginstal aplikasi kedalam laptop.³⁰

Namun aplikasi canva juga mempunyai kekurangan, berikut kekurangan aplikasi canva meliputi :

- a) Dalam penggunaannya mengadakan jaringan internet yang cukup stabil.
- b) aplikasi canva menyediakan berbagai template, stiker, ilustrasi, font dan lain sebagainya secara berbayar.
- c) Aplikasi canva tidak bisa dipakai secara offline.
- d) Sering kali template yang disediakan tidak bisa diakses semua melainkan harus belanganan berbayar.³¹

3. Tari Lahbako

a. Pengertian Tari Lahbako

Tari Lahbako adalah tarian tradisional yang menggambarkan kehidupan para petani tembakau di Jember, Jawa Timur. Tarian ini dipentaskan oleh beberapa penari perempuan dengan gerakan yang menggambarkan aktivitas para petani di ladang atau kebun tembakau.

³⁰ Kharissidqi, Mohammad Tegar, and Vicky Wahyu Firmansyah. "Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif." *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, no.4 (2022), 108-113. <https://jjoehm.rcipublisher.org/index.php/jjoehm/article/view/34>

³¹ Riano Dan Fauzi, " Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP Di SD Berbasis Aplikasi Canva", *Jurnal Cakrawala Pendas*, no. 1 (2022), 119. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1921>

Tari Lahbako ini merupakan salah satu kesenian tradisional yang terkenal di Jawa Timur dan menjadi salah satu icon kota Jember.³²

Tari Lahbako mulai diciptakan pada tahun 1980 yang di prakarsai oleh bupati jember pada masa itu. Salah satu daerah penghasil tembakau terbesar dan terbaik di Indonesia adalah Jember. Tari lahbako berasal dari kehidupan sehari-hari orang-orang Jember, yang sebagian besar adalah petani tembakau. Selain itu, Tari Lahbako ini merupakan penghargaan terhadap peran perempuan Jember dalam industri tembakau karena sebagian besar pekerja terlibat dalam produksi tembakau. Jadi, Tari Lahbako dibuat untuk menggambarkan bagaimana para petani tembakau bekerja di daerah Jember.³³

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa tari lahbako tari kreasi berasal dari jember yang mana dalam tari tersebut bercerita masyarakat petani jember. Tari lahbako juga merupakan salah satu icon khas kota jember sebagai bentuk apresiasi pada peran perempuan jember terhadap industri tembakau di Jember.

b. Macam-macam dan Makna Tari Lahbako

Dalam tarian memiliki berbagai macam gerakan, demikian juga dengan tari Lahbako. Elemen inilah yang memberikan ciri khas dari tarian ini, gerak serta tata rias busana yang berbeda dari tarian lain menjadikan tari Lahbako memberikan secara jelas misi yang dibawakannya. Gerak sebagai bahan utama dari tari digunakan sebagai

³² Lilis Nabila. "Eksplorasi Etnomatematika Tari Lahbako Di Sanggar Tari Cemara Biru Patrang Jember"(Skripsi, IAIN Jember,2021).21.

³³ Lilis Nabila., "Eksplorasi Etnomatematika Tari Lahbako,".21.

media untuk mengungkapkan ide dari apa yang mereka pikirkan dan rasakan.³⁴

Tabel 2.2
Macam-macam dan Makna Tari Lahbako

No.	Elemen	Simbolis
1.	2.	3.
1	Gerak <i>srisig</i>	Suatu keberanian dan keterbukaan masyarakat.
2	Gerak berjalan	Petani yang berjalan menuju ke sawahnya
3	Gerak berjalan ke kanan dan ke kiri	Petani melihat tembakau yang sudah siap panen
4	Gerak petik	Pekerjaan memanen daun tembakau yang sudah waktunya dan dimulai dengan memetik daun bagian bawah.
5	Gerak <i>nglangkahi galengan</i>	Petani berjalan melompati galengan yang ada di sawah dengan membawa tumpukan tembakau menuju gudang.
6	Gerak <i>mbuka' bopongan</i>	Setelah sampai gudang tumpukan tembakau yang ditangan dibuka.
7	Gerak <i>ndeleh mbako</i>	Maknanya meletakkan tumpukan tembakau di lantai gudang dengan perlahan.
8	Posisi <i>mbopong</i>	Proses memilih dan memilah daun tembakau, dari yang bagus, sedang, jelek, dan membuang yang rusak.

³⁴ Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 42

9.	Gerak <i>molak malik</i>	Tanaman tembakau yang memiliki bunga dengan 5 kelopak bunga dan daun tembakau.
10.	Gerak <i>bunga</i>	Tanaman tembakau yang memiliki bunga dengan 5 kelopak bunga dan daun tembakau.
11	Gerak <i>ngukur</i>	Pekerja tembakau mengukur lebar daun tembakau dengan menggunakan alat ukur dari triplek.
12	Gerak <i>nata 1</i>	Pekerja menata daun tembakau yang telah diukur untuk kemudian disujen.
13	Gerak <i>nyujen</i>	Mekna yang terkandung adalah proses merangkai daun tembakau dengan menggunakan jarum kayu dan tali rafia.
14	Gerak <i>glanthang</i>	Setelah daun-daun dirangkai, kemudian digantungkan atau diangin-anginkan di atap gudang selama beberapa hari yang kemudian diopen
15	Gerak <i>ngelus</i>	Pekerja membuka gulungan daun tembakau hasil open dengan halus dan hati-hati.
16	Posisi <i>lungguh</i>	Gerak ini merupakan imitasi posisi duduk pekerja tembakau di gudang.
17	Gerak <i>nata 2</i>	Setelah dielus, tembakau-tembakau tersebut ditata kembali yang rapi.
18	Gerak <i>nggoroki regetan</i>	Kebiasaan pekerja

		tembakau membersihkan kotoran daun yang ada di pakaiannya.
19	Gerak <i>keset</i>	Proses membersihkan kaki dan mengepel lantai gudang setelah bekerja.
20	Gerak <i>ngangkat mbako</i>	Posisi pekerja yang mengangkat atau menggotong tembakau untuk proses pengiriman ke proses selanjutnya.

Pada tabel diatas menyebutkan ragam gerakan dan makna tari lahbako dengan urutan secara runtut.

4. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

a. Pengertian Seni Budaya dan Prakarya

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan mata pelajaran di Sekolah Dasar (SD) yang mencakup berbagai mata pelajaran, meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari, dan kerajinan tangan.

Pembelajaran seni tari dan keterampilan pada mata pelajaran SBdP

termasuk dalam kelompok mata pelajaran estetika, dan di SD

pembelajaran SBdP lebih menekankan pada keterampilan manual.

Pernyataan ini menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP tidak hanya

bertujuan untuk menguasai mata pelajaran, tetapi juga untuk

meningkatkan kreativitas siswa dalam mengembangkan keterampilan

manual. Mata pelajaran SBdP merupakan program pilihan yang dapat

ditawarkan kepada siswa, yang bertujuan untuk menguasai satu atau

lebih jenis keterampilan yang dapat menjadi kebutuhan dalam

kehidupan bermasyarakat. Mata pelajaran SBDP diajarkan di sekolah karena keunikan, makna dan kegunaannya bagi kebutuhan perkembangan peserta didik berdasarkan pemberian pengalaman estetik berupa aktivitas ekspresif, kreativitas dan apresiasi melalui pendekatan sebagai berikut: "Belajar dengan seni", "Belajar melalui seni" dan "Belajar tentang seni".³⁵

Pembelajaran seni di tingkat sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuantujuan psikologis edukatif untuk pengembangan kepribadian siswa secara positif, sehingga individu lebih memahami budaya sebagai salah satu tujuan dari pendidikan.³⁶

Maka dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa Seni Budaya dan Prakarya pembelajaran yang mempelajari tentang kesenian dan tidak hanya peserta didik sebagai pelaku tetapi bagaimana cara mengapresiasi karya seni, selain itu seni budaya dan prakarya dapat menumbuhkan kreatifivitas peserta didik.

³⁵ Nurmawati. Bay et al., "Pelatihan Pembuatan Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas Untuk Meningkatkan Keberhasilan Pengajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Sdn Ngemplak Simongan 02 Semarang". no.2 (2022): 379. <https://ijocs.rcipublisher.org/index.php/ijocs/article/view/213>.

³⁶ Indra Kusuma. "Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Kelas Iv Sdn 166 Seluma."(Skripsi.IAIN Bengkulu,2021),25.

b. Materi Pola Lantai Gerak Tari Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Salah satu materi yang sangat penting diajarkan pada peserta didik kelas IV tingkat sekolah dasar yaitu materi pola lantai gerak tari.

Berikut ini penjabaran mengenai materi pola lantai gerak tari

a. Pola Lantai

Pola lantai dalam tari adalah pola yang dilintasi oleh gerakan-gerakan dari komposisi tari di atas lantai. Secara sederhana pola lantai dapat diartikan garis yang dilalui penari pada saat melakukan gerak tari.³⁷

Suatu penari memeragakan suatu tarian, penari kadang bergerak ke kiri, ke kanan, maju, mundur, atau bergerak membentuk lingkaran. Jika digambarkan, seolah-olah ada satu garis imajiner yang dilalui penari selama menyajikan satu tarian.

Garis imajiner dapat kita gambarkan dengan melihat formasi para

penari dalam memeragakan tarian. Para penari dapat membentuk

formasi garis lurus, lengkung, segitigas, atau lingkaran. Bentuk

formasi garis ini dapat berubah-ubah selama penari menampilkan

sebuah tarian. Garis imajiner yang dilalui oleh penari saat

melakukan gerak tari disebut pola lantai. Pola lantai disebut juga

³⁷ Heny Kusumawati, *Indahnya Keragaman di Negeriku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017), 4.

garis imajiner yang dilalui yang dibuat oleh formasi penari kelompok.³⁸

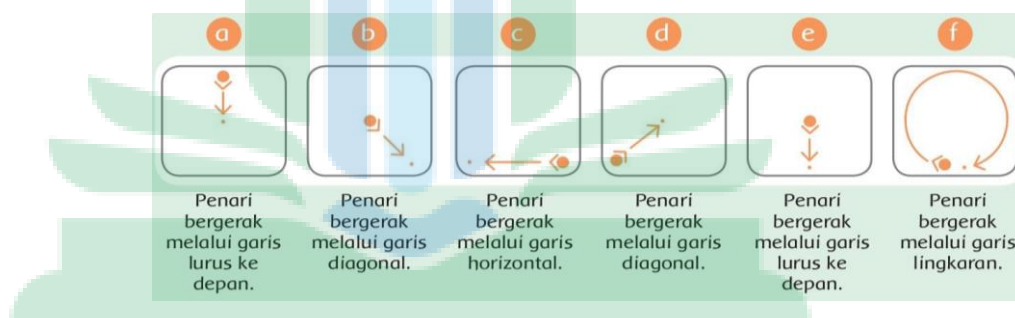
b. Fungsi Pola Lantai

Pola lantai berfungsi untuk:

- a) menata gerakan tari,
- b) menciptakan kekompakan antar penari, dan
- c) membentuk komposisi tari, sehingga penyajian tari menjadi lebih indah, menarik dan dinamis.³⁹

c. Macam – Macam Bentuk Pola Lantai

a. Bentuk pola lantai dari gerak yang dilalui penari



Gambar 2.1

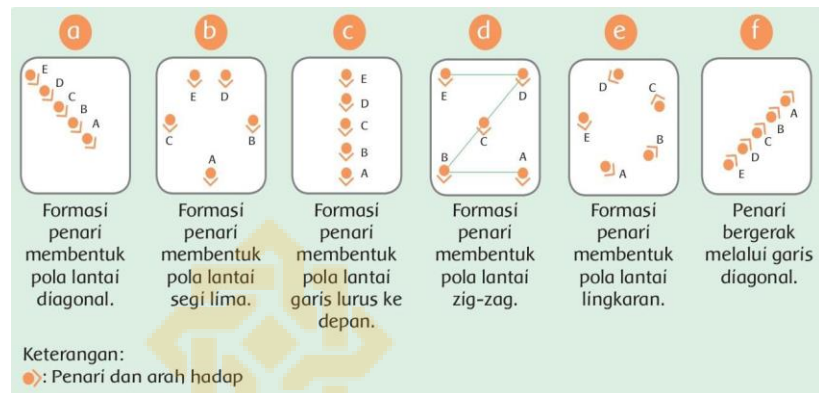
Bentuk pola lantai dari gerak yang dilalui penari

- a) Penari bergerak melalui garis lurus ke depan
- b) Penari bergerak melalui garis diagonal
- c) Penari bergerak melalui garis horizontal
- d) Penari bergerak melalui garis lurus ke depan

³⁸ Heny Kusumawati, *Indahnya Keragaman di Negeriku*, 58.

³⁹ Endang Susilowati, *Modul Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Jenjang SMP*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2020), 5.

b. Bentuk pola lantai yang dibuat oleh formasi penari



Gambar 2.2
Bentuk pola lantai yang dibuat oleh formasi penari

- Formasi penari membentuk pola lantai diagonal
- Formasi penari membentuk pola lantai segi lima
- Formasi penari membentuk pola lantai garis lurus ke depan
- Formasi penari membentuk pola lantai zigzag
- Formasi penari membentuk pola lantai lingkaran
- Penari bergerak melalui garis diagonal⁴⁰

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

⁴⁰ Heny Kusumawati, *Indahnya Keragaman di negeriku*, 58.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. METODE PENELITIAN

1. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada tari lahbako dalam materi pola lantai gerak tari pembelajaran seni budaya dan prakarya siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah As Shofa Jubung adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development / R & D*). Metode R&D dapat diartikan juga sebagai pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Dalam metode R&D, suatu masalah atau produk yang diteliti bukan hanya produk yang benar-benar baru saja. Boleh juga meneliti produk yang sudah ada, kemudian dikembangkan dan dikaji ulang. Tujuannya agar menghasilkan keefektifan dan kebermanfaatan yang lebih tinggi dari tahap selanjutnya.⁴¹

Pada tahap awal penelitian ini adalah melakukan observasi yang bertujuan mengetahui potensi dan mengetahui permasalahan yang ada dalam kelas. Berdasarkan permasalahan yang ada bahwa di MI As Shofa Jubung peserta didik mempunyai kemampuan kognitif diatas rata-rata, yang menjadi permasalahan dalam kelas tersebut adalah perlunya media pembelajaran yang bervariasi. Dengan demikian, maka peneliti bertujuan

⁴¹ Zef Risal, Rachman Hakim and Aminol Rosid Abdullah. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)*. (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi), 2022. 13.

mengembangkan produk yang berupa media pembelajaran agar dapat membantu dan mempermudah saat pembelajaran.

Adapun model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu: Analisis, Desain, Developmen, Implementasi dan evaluasi. ADDIE merupakan singkatan dari Analyze, design, develop, implement dan evaluate. Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran berlandaskan pendekatan system yang efektif dan efisien. Prosesnya yang bersifat interaktif menjadikan model ini dapat menghasilkan hasil evaluasi setiap fase yang dapat membawa pengembangan pembelajaran menuju fase berikutnya.⁴²

Salah satu fungsi model ini yaitu perancangan pembelajaran generik yang memudahkan proses yang terorganisir dengan baik dalam pembuatan media pembelajaran untuk pembelajaran yang berorientasi kelas maupun secara daring.⁴³

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat *student center*, inovatif, otentik dan inspiratif. Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain, Oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara

⁴² Zef Risal, Rachman Hakim and Aminol Rosid Abdullah, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)*. 50-51.

⁴³ Amir Hamzah, *Metode Penelitan & Pengembangan R&D*, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2019),30

bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif.⁴⁴

Berikut tahapan-tahapan pengembangan ADDIE :

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis terdapat dua tahap yang dilakukan peneliti, diantaranya analisis permasalahan dan analisis kebutuhan. Tahap pertama analisis permasalahan, yang dilakukan peneliti yaitu melakukan observasi di Madrasah Ibtidaiyah As Shofa jubung untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi yang berkaitan dengan media pembelajaran. Tahap Kedua analisis kebutuhan, menentukan media pembelajaran yang diperlukan untuk peserta didik, agar pembelajaran menjadi lebih berkualitas dan menarik.

2. Desain (*Design*)

Desain dikenal juga dengan istilah rancangan. Apabila diibaratkan bangunan, biasanya sebelum dibangun terdapat gambar rancangan bangunan di atas kertas yang harus ada terlebih dahulu. Rancangan akan membawa pendidik pada perumusan tujuan pembelajaran.⁴⁵

Pada tahap ini peneliti merancang desain media interaktif berbasis canva pada tari lahbako materi pola lantai gerak tari pada pembelajaran seni budaya dan prakarya. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

⁴⁴ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (London: Springer Science+Business Media, 2009).2

⁴⁵ Zef Risal, Rachman Hakim and Aminol Rosid Abdullah, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)*.52.

- 1) Merancang pembelajaran seni budaya dan prakarya materi pola lantai gerak tari pada langkah ini dilakukan beberapa tahap yaitu:
 - a. Menulis standar kompetensi dan tujuan pembelajaran pada materi pola lantai gerak tari.
 - b. Menentukan indicator pencapaian kompetensi dasar
 - c. Mengembangkan dan memilih materi
- 2) Membuat video tari lahbako lengkap dengan menggunakan kostum tari lahbako sesuai dengan materi yang dibutuhkan.
- 3) Merancang desain pembelajaran menggunakan *canva*
 - a. Memilih template yang ada pada media *canva* yang sesuai dengan animasi karakter peserta didik SD/MI
 - b. Mengumpulkan bahan (Materi, animasi, sound, *image*, video dan *quiz*)
 - c. Memasukan materi pada setiap *slide* dan mengembangkan animasi yang disediakan oleh fitur aplikasi tersebut.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini mewujudkan produk media interaktif yang telah didesain sebelumnya. Kemudian melakukan uji validasi, dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan tiga validator yaitu validasi ahli materi bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd., validasi ahli media bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., dan validasi ahli seni budaya dan prakarya (guru) ibu Ani Yuniarsih, S.Pd. Tujuannya untuk

mengetahui bahwa media ini layak di uji cobakan atau masih harus direvisi dan mendapat kritik,saran dan komentar dari validator.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk menggunakan media yang dibuat oleh peneliti yaitu media interaktif berbasis canva dalam materi pola lantai gerak tari pada pembelajarn seni budaya dan prakarya di MI As Shofa Jubung siswa kelas IV.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi peneliti memberikan angket pada peserta didik untuk mendapatkan kritik dan saran dari peserta didik apakah produk ini masih perlu dievaluasi atau tidak.

C. Uji Coba Produk

Desain uji coba merupakan gambaran penilaian suatu produk untuk mengetahui kelayakan suatu produk. Pada tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pada suau produk yang kemudian akan dilakukan perbaikan. Uji coba ini menerima saran dan kritikan sebagai revisi produk yang akan dihasilkan agar benar-benar layak dikembangkan sebagai media pembelajaran.

1. Subjek Uji Coba Produk

Adapun subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran video interaktif tari lahbako adalah dosen uji coba media dan materi, guru kelas, peserta didik kelas IV MI As Shofa Jubung. Serta tujuan dari dilakukannya subjek uji coba adalah untuk mengetahui

kevalidan produk dari para ahli materi, ahli media dan guru kelas IV MI As Shofa Jubung.

2. Jenis Data

Jenis data yang dikembangkan oleh penulis yaitu :

a. Data Kualitatif

Data kualitatif dapat diperoleh dari buku-buku atau jurnal penelitian yang serupa. Data kualitatif ini digunakan untuk menguatkan serta mengecek validitas data ini dari hasil kuisisioner. Data kualitatif dapat dilengkapi dengan hasil observasi dan wawancara terhadap responden yaitu guru MI As Shofa Jubung. Jenis data kualitatif ini berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi.

b. Data Kuantitatif

Jenis data kuantitatif ini diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada peserta didik serta penilaian para ahli mengenai kelayakan media interaktif berbasis canva pada tari lahbako. Data kuantitatif berupa angka atau nilai sehingga dapat menghasilkan hasil data yang akurat.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian menjadi hal penting dalam suatu penelitian.

Instrumen yang dapat digunakan oleh peneliti terdiri dari observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi.

a. Observasi

Pada penelitian kali ini pengamatan dan observasi dilakukan secara langsung di lokasi penelitian oleh peneliti. Pengamatan langsung pada saat proses mengajar di kelas IV MI As-Shofa Jubung Jember yaitu yang digunakan untuk melakukan observasi tersebut.

b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan peneliti dalam penelitian pengembangan kali ini adalah wawancara tidak terstruktur, Wawancara di sini dilakukan dengan cara yang sistematis, pengumpulan data dilakukan dengan dengan tanya jawab yang sistematis untuk mengetahui analisis kebutuhan, yang menjadi sasaran dalam wawancara penilitin ini adalah walikelas dan siswa kelas IV MI As Shofa Jubung.

c. Angket validasi

Dalam memvalidasi media interaktif berbasis canva pada tari lahbako ini menggunakan skala pengukuran likert. Skala likert adalah skala yang sering digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok kejadian ataugelaja sosial. Skala likert terdapat variabel yang akan diukur, dijabarkan menjadi dimensi lalu akan dijabarkan menjadi subdimensi dijabarkan lagi menjadi indicator yang dapat diukur.⁴⁶

⁴⁶ Maryuliana, Imam Much Ibnu, dan Sam Farisa. "Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert." (*Jurnal Transistor Elektro dan Informatika*, no. 2. (2016): 2, <http://dx.doi.org/10.30659/ei.1.1.1-12> .

d. Dokumentasi

Pada penelitian ini dokumentasi yang diambil Dokumentasi ini berupa foto-foto dan tulisan peserta didik MI As Shofa Jubung pada proses pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis canva pada tari lahbako pembelajaran seni budaya dan prakarya materi pola lantai gerak tari dan pada saat pengisian angket penilaian media pembelajaran.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara yang digunakan dalam mengolah data menjadi suatu informasi agar data lebih mudah dipahami. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis kualitatif dan kuantitatif deskriptif.

1) Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif pada penelitian ini diperoleh melalui pengumpulan data hasil observasi dan wawancara untuk mengetahui kecenderungan serta kelayakan media interaktif berbasis canva pada tari lahbako bagi peserta didik, dan juga hasil dokumentasi sebagai penguat penelitian ini.

2) Analisis Data Kuantitatif Deskriptif

Analisis data kuantitatif deskriptif digunakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran diorama yang dikembangkan serta respon para ahli dan peserta didik. Analisis data ini diperoleh dari data hasil angket validasi produk serta uji coba produk.

a) Analisis Data Angket Ahli

Analisis data pada proses validasi menguji kelayakan media interaktif berbasis canva pada tari lahbako adalah ahli media dan ahli materi untuk menguji kesesuaian media pembelajaran dengan materi. Hasil angket validasi ahli dikonversikan menggunakan kategori skala likert, diantaranya,

Tabel 3.1
Kategori Skor Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Baik, Sangat Setuju, Sangat Sesuai, Sangat Layak
2	4	Baik, Setuju, Sesuai, layak
3	3	Cukup, Ragu-ragu, Cukup Sesuai, Cukup Layak
4	2	Tidak Baik, Kurang Setuju, Kurang Sesuai, Kurang Layak
5	1	Sangat Tidak Baik, Sangat Tidak Setuju, Tidak Sesuai, Tidak Layak

Berdasarkan tabel kategori skor penilaian skala likert

tersebut, maka angket validasi para ahli dapat dihitung presentase rata-rata setiap indikator aspek penilaian dengan menggunakan

rumus. Teknik perhitungan persentase yang diadaptasi oleh akbar

dengan rumus berikut:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

TSe = Total Skor Empiric

TSh = Total Skor Maximal

Setelah dilakukan perhitungan presentase pada setiap aspek, tahap selanjutnya yaitu pengambilan keputusan mengenai kualitas kelayakan produk media interaktif berbasis canva pada tari lahbako.

Tabel 3.2
Kriteria Ketentuan Pemberian Nilai

No	Presentase penilaian	Kategori
1	81 – 100%	Sangat layak
2	61 – 80%	Layak
3	41 – 60%	Cukup layak
4	21 – 40%	Kurang layak
5	0 – 20%	Tidak layak

VData penilaian produk yang terkumpul dianalisis melalui pendekatan analisis data kuantitatif deskriptif dalam bentuk skor dan skor presentase. Setelah itu penyajian data dirubah dalam bentuk presentase, lalu hasil analisis data disesuaikan dalam kriteria kelayakan data. Lalu data disimpulkan menurut kriteria kelayakan pengembangan media interaktif berbasis canva pada tari lahbako.

b) Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Analisis data pada proses pengumpulan data angket untuk mengetahui respon siswa yaitu menggunakan skala Gutman. Dalam skala Gutman terdapat dua kategori yaitu nilai atau skor yang berbeda dan dibuat dalam bentuk checklist (√).

Tabel 3.3
Kategori Penilaian Skala Gutman

No	Skor	Kategori
1	1	Ya
2	0	Tidak

Berdasarkan tabel kategori skor penilaian skala Gutman tersebut. Teknik perhitungan presentase yang dilakukan disini yaitu diadaptasi oleh akbar dengan rumus sebagai berikut.⁴⁷:

$$NPr = \frac{Ts - e}{Ts Max} \times 100\%$$

Keterangan:

NPr = nilai proses

TS-e = total skor empirik (skor ini yaitu yang diperoleh peserta didik)

TS - Max = total skor maximum yang diharapkan.

Tabel 3.4
Kriteria Kelayakan Media dari Angket Respon Peserta Didik

No	Presentase penilaian	Kategori
1	81 - 100%	Sangat layak
2	61 - 80%	Layak
3	41 - 60%	Cukup layak
4	21 - 40%	Kurang layak
5	0 - 20%	Tidak layak

⁴⁷ Sa'dun Akbar, Instrumen Perangkat Pembelajaran (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 83.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Madrasah Ibtidaiyah As Shofa Jubung

Madrasah Ibtidaiyah As Shofa Jubung merupakan lembaga jenjang SD/MI Yang berlokasi di JL. Perumdim Raya RT 06 RW 07 desa Jubung kecamatan Sukorambi kabupaten Jember. Adapaun visi MI As Shofa Jubung adalah berakhlak, berkarakter, dan Mandiri. Kemudian misi MI As Shofa Jubung adalah 1) Membangun generasi yang melaksanakan nilai-nilai akhlakul karimah, 2) Membangun generasi yang berkarakter islami dan unggul, 3) membangun generasi yang beketrampilan untuk kemandirian.

MI As Shofa Jubung mencanangkan program-program unggulan yang menjadi ciri khas dari MI As Shofa Jubung yaitu Pembelajaran BTQ yang difokuskan ke beberapa Mapel yakni Tahfidz, Imla' dan Qiro'ah , Sholat Dhuha berjama'ah, Sholat Dhuhur berjam'ah, membaca dan menghafal Hadist. Dari program unggulan tersebut diharapkan bisa memupuk siwa/wi dalam membentuk karakter yang berakhlak dan mandiri. Penekanan karakter yang selalu kami tanamkan pada siwa/wi yaitu membiasakan Senyum, Sapa, dan Salam dengan adanya penanaman pembiasaan tersebut dengan harapan karakter yang baik bisa melekat kuat pada diri siswa/wi. Untuk penekanan pembiasaan sholat berjama'ah MI As Shofa Jubung menanamkan berharap bisa membentuk kemandirian yang menyeluruh, bertanggung jawab atas barang-barang miliknya, serta

melatih untuk tepat waktu dalam melaksanakan ibadah sehari-hari. Sedangkan penekanan dalam pendidikan Al-Quran dengan besar harapan cinta Al-Qur'an bisa tertancap kuat dan mengakar pada jiwa siswa/wi.

B. Penyajian Data Uji Coba

CPenelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian menghasilkan sebuah produk berupa media interaktif berbasis canva pada tari lahbako dalam materi pola lantai gerak tari pembelajaran seni budaya dan prakarya. Penelitian dan pengembangan produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasil penelitian diuji coba dengan melihat angket respon peserta didik kelas V MI As Shofa Jubung. Model penelitian yang digunakan dalam melakukan pengembangan media interaktif berbasis canva adalah model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan pada model pengembangan ADDIE ada lima tahapan, yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE adalah analisis. Pada tahap analisis masalah (kebutuhan) dan analisis karakteristik peserta didik ini peneliti mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan observasi dan wawancara mengenai kegiatan proses belajar mengajar di MI As Shofa Jubung pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas IV. Kegiatan observasi dan wawancara ini dilaksanakan secara langsung dan tatap muka dengan narasumber yaitu Ibu Ani Yuniarsih Ayu selaku guru wali kelas IV di MI As Shofa Jubung Jember. Pada tahap ini didukung

dengan adanya dokumentasi pada lampiran saat wawancara dengan guru kelas IV di MI As Shofa Jubung Jember.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, di MI As Shofa Jubung Jember masih menerapkan Kurikulum 2013 revisi khususnya pada kelas IV sendiri. Pada saat proses pembelajaran seni budaya dan prakarya pendidik kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Pendidik saat menyampaikan pembelajaran hanya berpacu pada buku paket, latihan soal yang ada di buku paket, dan lembar kerja peserta didik. Sedangkan pada pembelajaran sebelumnya pendidik belum menggunakan media pembelajaran sama sekali. Karakteristik peserta didik kelas IV, mereka lebih mudah tertarik belajar ketika diberikan media yang bersifat lucu dan unik seperti animasi. Untuk itu dari hasil analisis kebutuhan di atas dapat dijelaskan bahwa dibutuhkan media pembelajaran sebagai bahan penyaluran materi yang menyenangkan dan tidak membosankan peserta didik, sehingga peneliti disini akan menggunakan media interaktif berbasis canva yang didalamnya terdapat fitur-fitur berupa materi, gambar, video, dan soal quiz yang menarik peserta didik.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, dirancang media interaktif berbasis canva dalam materi pola lantai gerak tari pembelajaran seni budaya dan prakarya siswa kelas IV Madrasah Ibtidiyah As Shofa Jubung Jember. Dengan adanya media ini, siswa dapat belajar secara mandiri dengan

berinteraksi langsung dengan media yang dikembangkan sehingga siswa dapat menemukan dan memahami konsep dari materi pola lantai gerak tari yang telah disajikan. Selain itu, dengan dikembangkannya media interaktif berbasis canva pada tari lahbako ini, dapat menambah sumber belajar bagi sekolah dan juga guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Media interaktif berbasis canva didesain menggunakan aplikasi canva yang dapat di instal pada PC dan *Hanphone*. dimulai dari memilih template yang sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI, menyusun materi, membuat video tari lahbako, memilih animasi, dan memilih *backsound* audio yang sesuai. Dalam penyusunan materi harus mempersiapkan dan menganalisis materi, capaian pembelajaran, indikator, serta tujuan pembelajaran. Adapun materi yang tercantum pada media interaktif berbasis canva pada tari lahbako yaitu pola lantai.

Adapun rancangan awal media interaktif berbasis canva pada tari lahbako sebagai berikut:

- a. Slide Pertama, berisi judul media pembelajara, kelas, nama mata pelajaran, sub materi, nama pengembang dan tombol start untuk memulai.
- b. Slide Kedua, berisi petunjuk penggunaan.
- c. Slide Ketiga, berisi menu isi menu tersebut berupa tombol yang menuju ke isi media interaktif ini diantaranya, kompetensi

dasar,tujuan pembelajaran, materi, contoh video, quiz, penutup dan profil pengembang.

- d. Slide keempat berisi materi pengertian pola lantai gerak tari
- e. Slide kelima berisi materi hal yang perlu di perhatikan dalam membuat pola lantai
- f. Slide keenam berisi materi dasar pola lantai
- g. Slide ketujuh berisi materi macam-macam bentuk pola lantai.
- h. Slide kedelapan berisi contoh video tari lahbako
- i. Slide kesembilan dan sebelas berisi bentuk pola lantai pada video contoh tari lahbako
- j. Slide kesepuluh berisi quiz, dimana quiz ini menggunakan link berupa tombol tulisan quiz yang nantinya akan mengarah ke web yang isinya soal pilihan ganda.
- k. Slide kesebelas penutup berupa sumber materi.
- l. Slide kedua belas berisi profil pengembang dan menu kembali ke start.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

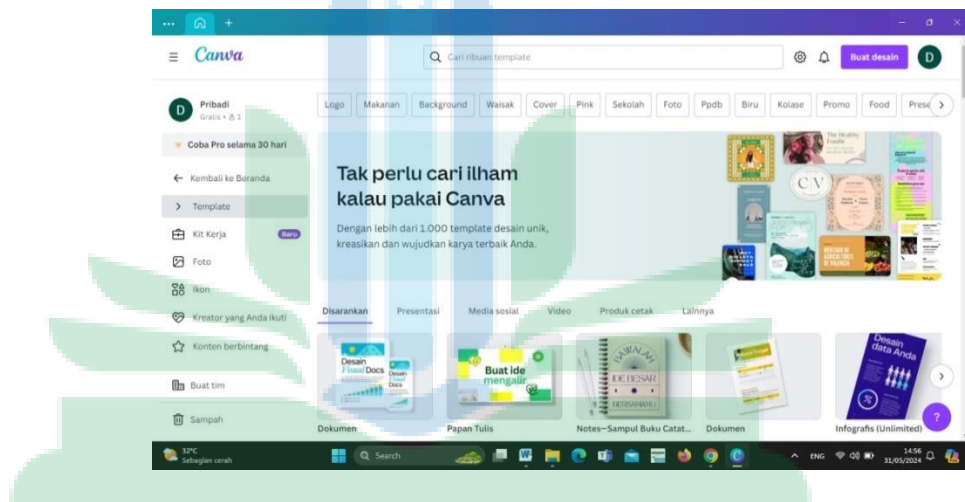
Pada tahap ini dilakukan pengembangan media interaktif berbasis canva pada tari lahabako dalam materi pola lantai gerak tari pembelajaran seni budaya dan prakarya siswa kelas IV madrasah ibtidaiyah as shofa Jubung Jember. Yang dilakukan pada tahap ini yaitu merancang desain yang telah dibuat sehingga menghasilkan sebuah

produk media interaktif berbasis canva pada tari lahbako. Selanjutnya melakukan uji validasi kepada tiga validator.

a. Pembuatan produk

Pada tahap ini, dalam pembuatan produk media interaktif berbasis canva pada tari lahbako dilakukan beberapa kegiatan, berikut langkah-langkah yang dilakukan peneliti :

1) Memilih template



Gambar 4.1
Tampilan Menu Memilih Template

- 2) Memasukan materi
- 3) Mengunggah foto + video pada bagaian slide contoh tari lahbako
- 4) Memilih animasi yang sesuai
- 5) Membuat link *quiz* pada *web wordwall*
- 6) Menata *layout*

- 7) Melakukan *voice over*; penulis merekam suara menjelaskan tulisan di setiap slide. Dalam penyampaian materi berbentuk audio penulis juga menggunakan *voice over*.
- 8) Memasukan *backsound* yang sesuai
- 9) Membuat tombol *hyperlink*.




Tombol *hyperlink* berfungsi sebagai pintasan menuju slide berikutnya atau lokasi lain dalam lembar kerja. Jadi, tombol yang diklik akan menuju lembarlain yang sudah disetting oleh peneliti.

Berikut tampilan media interaktif yang dikembangkan oleh penulis :



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4.1
Produk yang sudah dikembangkan

Cover

Petunjuk Penggunaan

Menu


Kompetensi Dasar



Kompetensi Dasar
mengetahui gerak tari kreasi daerah

Tujuan Pembelajaran



Tujuan pembelajaran
Setelah mengamati pertunjukan tari kreasi daerah, siswa mampu menjelaskan pola lantai dengan benar

Materi



Pola Lantai gerak tari

Pola lantai adalah garis imajiner yang dilalui oleh penari saat melakukan gerak tari



Hal yang perlu diperhatikan

Penggunaan pola lantai harus memperhatikan unsur ruang, arah, Fokus, level, kepadatan, keeluasaan dan desain.



Dasar pola lantai

Dasar pola lantai ada dua, yaitu

1. pola lantai garis lurus
2. pola lantai garis lengkung



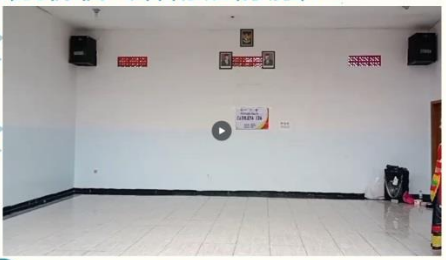
Macam - Macam bentuk pola lantai

					
Formasi penari membentuk pola lantai diagonal.	Formasi penari membentuk pola lantai segi lima.	Formasi penari membentuk pola lantai garis lurus ke samping.	Formasi penari membentuk pola lantai zig-zag.	Formasi penari membentuk pola lantai lingkaran.	Formasi penari bergerak melalui garis diagonal.


Keterangan:
1. Penari dan arah hadap

Sumber: Simbolika dan Komunikasi oleh N. Ari Setiawan, dkk.
2.5. Bentuk pola lantai yang dibuat oleh formasi penari


TARI LAHBAKO - JAWA TIMUR (JEMBER) ≈



Bentuk pola lantai pada tari daerah
TARI LAHBAKO - JAWA TIMUR (JEMBER)



Bentuk pola lantai pada tari daerah
TARI LAHBAKO - JAWA TIMUR (JEMBER)



Quiz

Klik Tombol untuk bermain quiz

Penutup

PENUTUP ≈

Sumber: Seni Budaya dan Keterampilan
Kelas VI SD. Ari Subekti, dkk.

Profil Pengembang



b. Validasi ahli

Pada tahap ini media interaktif berbasis canva pada tari lahbakko telah dinilai atau divalidasi oleh tim ahli validasi. Pada tahap ini peneliti memberikan angket pada tim validasi ahli dengan tujuan hal yang perlu direvisi dan mengetahui layak atau tidak untuk diuji cobakan: berikut penjelasan dan hasil angket validasi yang telah dilakukan oleh peneliti:

1) Validasi ahli materi

Tabel 4.2

Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

NO	KRITERIA	Alternatif Jawaban					Skor		
		5	4	3	2	1	Tse	Tsh	%
		SB	B	C	K	SK			
	Aspek Kebenaran Konsep								
1.	Kesesuaian video pembelajaran dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	√					5	5	100 %
2.	Kesesuaian materi dengan konsep	√					5	5	100%
3.	Kesesuaian gambar untuk	√					5	5	100%

	mempelajari materi								
4.	Kesesuaian materi dengan tingkatan SD/MI	√					5	5	100%
5.	Kebenaran dan kejelasan istilah yang dipakai		√				4	5	80%
6.	Melalui video,gawai dan macam-macam gawai disajikan dengan jelas		√				4	5	80%
7.	Melalui video bentuk bentuk pola rantai disajikan dengan jelas		√				4	5	80%
Aspek Keleluasaan Konsep									
8.	Keterkinian informasi dalam video		√				4	5	80%
9.	Ketermudahan materi untuk dipahami oleh siswa	√					5	5	100%
Aspek Keterlaksanaan									
10.	Kesesuaian materi dengan kurikulum	√					5	5	100%
11.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	√					5	5	100%
12.	Kesesuaian materi dengan tema	√					5	5	100%
13.	kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	√					5	5	100%
14.	keefektifan video dalam membantu belajar siswa	√					5	5	100%
Jumlah							66	70	
Presentase							85,71 %		

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\% \quad V = \frac{66}{77} \times 100\% = 85,71\%$$

Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 4 Maret 2024

oleh bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd. dengan 14 indikator skor maksimal 100 yang menggunakan perhitungan prosesntase perolehan nilai 85,71 % dengan kategori sangat baik dan sangat valid untuk digunakan.

2) Validasi ahli media

Tabel 4.3
Tabel Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Alternatif jawaban					Skor		
		5	4	3	2	1	Tse	Tsh	%
		SB	B	C	K	SK			
Aspek Rekayasa Perangkat									
1.	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien	√					5	5	100%
2.	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien	√					5	5	100%
3.	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	√					5	5	100%
4.	Media pem belajaran dapat dioprasikan dengan mudah	√					5	5	100%
5.	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas			√			3	5	60%
6.	Aplikasi yang disampaikan tepat	√					5	5	100%
Aspek Tampilan Visual									
6.	Pemilihan warna yang digunakan sesuai	√					5	5	100
7.	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai		√				4	5	80%
8.	Desain tombol yang digunakan sesuai		√				4	5	80%
9.	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai	√					5	5	100%
10.	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi		√				4	5	80%
11.	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai		√				4	5	80%
12.	Pemilihan yang digunakan sesuai		√				4	5	80%
13.	Desain media rapi	√					5	5	100%
14.	Media didesain secara menarik	√					5	5	100%
	Jumlah						63	75	
	Presentase						84%		

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\% \quad V = \frac{63}{74} \times 100\% = 84\%$$

Validasi ahli media dilakukan dua kali karena pada tahap pertama masih ada yang perlu dibenahi, tahap pertama validasi ahli media dilakukan pada tanggal 14 Maret 2024 oleh bapak Dr. Nino Indrianto dengan catatan revisi. Kemudian tahap kedua tanggal 22 maret peneliti melakukan uji validasi media kembali dengan 14 indikator skor maksimal 100 yang menggunakan perhitungan prosentase perolehan nilai 84 % dengan kategori sangat baik dan sangat valid untuk digunakan.

3) Validasi ahli pembelajaran seni budaya dan prakarya

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

NO	KRITERIA	Alternatif Jawaban					SKOR		
		5	4	3	2	1	Tse	Tsh	%
		SB	B	C	K	SK			
	Aspek Kebenaran Konsep								
1.	Kesesuaian video pembelajaran dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	√					5	5	100%
2.	Kesesuaian materi dengan konsep	√					5	5	100%
3.	Kesesuaian gambar untuk mempelajari materi	√					5	5	100%
4.	Kesesuaian materi dengan tingkatan SD/MI	√					5	5	100%
5.	Kebenaran dan kejelasan istilah yang dipakai		√				4	5	80%
6.	Melalui video,gawai dan macam-macam gawai disajikan dengan jelas		√				4	5	80%
7.	Melalui video bentuk bentuk	√					5	5	100%

	pola lantai disajikan dengan jelas							
	Aspek Keleluasaan Konsep							
8.	Keterkinian informasi dalam video	√				5	5	100%
9.	Ketermudahan materi untuk dipahami oleh siswa	√				5	5	100%
	Aspek Keterlaksanaan							
10.	Kesesuaian materi dengan kurikulum	√				5	5	100%
11.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	√				5	5	100%
12.	Kesesuaian materi dengan tema	√				5	5	100%
13.	kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	√				5	5	100%
14.	keefektifan video dalam membantu belajar siswa	√				5	5	100%
	Jumlah					68	70	
	Presentase					97,14%		

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\% \quad V = \frac{66}{70} \times 100\% = 97,14\%$$

Validasi ahli materi ahli pembelajaran seni budaya dan prakarya dilakukan pada tanggal 25 Maret 2024 oleh ibu Ani Yuniarsih, S.Pd. peneliti melakukan uji validasi media kembali dengan 14 indikator skor maksimal 100 yang menggunakan perhitungan prosesntase perolehan nilai 97,14 % dengan kategori sangat baik dan sangat valid untuk digunakan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

CPada tahap dilakukan setelah validasi media interaktif berbasis canva pada tari lahbako oleh tim validasi. Dalam tahap ini melakukan

uji coba pada peserta didik, uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2024 di ruang kelas IV dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan pemahaman peserta didik, materi yang digunakan materi pola lantai gerak tari pembelajaran seni budaya dan prakarya dihadiri seluruh siswa kelas IV dengan total 10 siswa. Setelah siswa menerima penjelasan materi yang disampaikan dan menyimak video tari lahbako kemudian menunjuk beberapa peserta didik maju kedepan untuk melakukan praktik pola lantai. Selanjutnya, setelah penyampaian materi dan praktik selesai untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi tersebut peneliti menunjuk secara acak peserta didik maju kedepan secara bergantian untuk mengerjakan quiz.



Gambar 4.2
Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva
Pada Tari Lahbako

Gambar diatas menunjukkan saat melakukan tahap implementasi peserta didik terlihat tertib dan sangat antusias mengikuti

pembelajaran. Selain itu, peserta didik dapat mengetahui cara membuat pola lantai dengan benar sesuai materi yang diajarkan.



Gambar 4.3
Siswa mempraktikkan materi pola lantai

Gambar diatas menunjukkan siswa mempraktikkan bentuk pola lantai yang telah disampaikan pada materi tersebut.



Gambar 4.4
Siswa maju kedepan mengerjakan quiz

Gambar diatas menunjukkan bahwa siswa telah ditunjuk maju kedepan untuk mengerjakan quiz yang ada pada media interaktif berbasis canva pada tari lahbako.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi merupakan proses akhir dalam penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan pengambilan angket peserta didik, yang mana pada kegiatan ini siswa memberikan penilaian pada produk media interaktif berbasis canva pada tari lahbako dalam materi pola lantai gerak tari pembelajaran seni budaya dan prakarya.



Gambar 4.5
Peserta didik mengisi angket

Gambar tersebut merupakan dokumentasi peserta didik saat proses mengisi angket. Hasil angket respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui kelayakan media interaktif berbasis

canva pada tari lahbako materi pola lantai gerak tari pembelajaran seni budaya dan prakarya.

Berikut disajikan hasil angket respon peserta didik:

Tabel 4.5
Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Nama	Penilaian Indikator		Jumlah Skor	Nilai
		1	0		
1.	Ahmad Fathoni Ramadhani	7	1	7	70
2.	Azh Zhaahir Al Azhiim	8	0	8	80
3.	Hilwa Nuriya Ali	7	1	7	70
4.	Husnul Khotimah	7	1	7	70
5.	Moch. Afwan Alayka	8	0	8	80
6.	Mohammad Yusuf Maulana	8	0	8	80
7.	Moch. Ali Akbar	8	0	8	80
8.	Muhammad Rozaq Abdullah	6	2	6	60
9.	Syafrizal Mahbi Aminullah	8	0	8	80
10.	Zidna Nur Ilma	8	0	8	80
Jumlah				750	

$$NPr = \frac{Ts-e}{Ts Max} \times 100\%$$

$$NPr = \frac{750}{800} \times 100\% = 93,75$$

Pada tabel diatas telah ditunjukkan hasil respon peserta didik siswa kelas IV di MI As Shofa Jubung sebanyak 10 siswa. Kemudian hasil presentase sebesar 93,75% artinya media interaktif berbasis canva pada tari lahbako layak untuk digunakan.

C. Analisis Data

Analisis data merupakan hasil akhir dari layak atau tidaknya media interaktif berbasis canva pada tari lahbako yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Analisis kelayakan diambil angket validasi ahli oleh tiga validator terhadap media interaktif berbasis canva pada tari lahabako. Ahli validasi materi dinilai oleh bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd.I., dimana beliau pernah mengampu mata kuliah kertakesbud yang didalamnya terdapat materi seni tari, ahli media pembelajaran dinilai oleh bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd.I., karena beliau pernah mengampu mata kuliah pengembangan bahan ajar dan ahli dalam bidang tersebut, dan ahli pembelajaran seni budaya dan prakarya dinilai oleh ibu Ani Yuniarsih, S.Pd dimana beliau selaku wali kelas IV. Berikut hasil presentase oleh tiga validator :

Tabel 4.6
Hasil Rata-Rata Angket Validator

No.	Validator	Hasil Presentase	Kategori
1.	Ahli Materi	85,71 %	Sangat Layak
2.	Ahli Media	84 %	Sangat Layak
3.	Ahli Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya	97,14 %	Sangat Layak
Jumlah		88,95 %	Sangat Layak

Hasil rata-rata ahli validasi dipresentasikan dengan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai

$\sum x$ = Jumlah skor penilaian

n = Jumlah skor ideal

Hasil presentase perhitungan dari tiga validator mendapatkan hasil 88,9 % artinya media interaktif berbasis canva pada tari lahbako materi pola lantai gerak tari pembelajaran seni budaya dan prakarya sudah memenuhi kategori sangat layak dan sangat valid hal tersebut mendapat saran dan perbaikan dari ahli validasi yang dijadikan acuan sehingga media bisa digunakan pada proses pembelajaran.

D. Revisi Produk

Revisi produk media interaktif berbasis canva pada tari lahbako dalam materi pola lantai gerak tari pembelajaran seni budaya dan prakarya dilakukan sebelum uji coba lapangan. Revisi produk melakukan perbaikan berdasarkan komentar, kritik dan saran dari ahli validasi. Tahap revisi produk dilakukan dengan tujuan supaya menghasilkan media yang layak dan berkualitas sesuai dengan karakteristik peserta didik SD/MI.

Pada revisi ini peneliti mendapat saran perbaikan dari ahli media berikut telah disajikan tampilan media sebelum dan sesudah direvisi.

Tabel 4.7
Revisi Produk

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada tTari Lahbako dalam Materi Pola Lantai Gerak Tari Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah As Shofa Jubung		
	Tampilan Sebelum Direvisi	Tampilan Sesudah Direvisi
1	 <ul style="list-style-type: none"> - Berikan identitas pada cover harus dicantumkan nama media, mata pelajaran, kelas dan materi dan nama pengembang - Animasi diganti yang berhijab menggunakan animasi yang berhijab 	 <ul style="list-style-type: none"> - Sudah dicantumkan nama media, mata pelajaran, kelas dan materi dan nama pengembang - Sudah menggunakan animasi yang berhijab
2	 <p>Tombol home fungsi masih belum dijelaskan dan berfungsi</p>	 <p>Tombol home fungsi sudah dijelaskan semua dan berfungsi</p>

	maksimal	dengan baik
3	 <p>Pada desain awal masih menggunakan link, jadi harus diperbaiki berupa slide yang sudah berupa tampilan video yang bisa diklik</p>	 <p>Tampilan video sudah bisa diklik</p>
4	<p>Pada media sebelum direvisi tidak terdapat profil pengembang</p>	 <p>Sudah ditambahkan profil pengembang</p>

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah direvisi

Media interaktif adalah sistem penyampaian materi yang menggunakan pengendalian komputer untuk menyajikan video rekaman kepada penonton, yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respons yang aktif, yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyampaian. Media interaktif memiliki elemen audio visual, seperti animasi, dan disebut sebagai interaktif karena dirancang untuk melibatkan respons pemakai secara aktif.⁴⁸

Hasil dari penelitian dan pengembangan Research and Development berupa media interaktif berbasis canva pada tari lahbako untuk siswa kelas IV MI As Shofa Jubung Jember dengan jumlah siswa sebanyak 10 orang. Media interaktif berbasis canva pada tari lahbako berisi tentang pengertian, bentuk pola lantai, contoh pola lantai dan didalamnya disertai quiz. Dalam penelitian media interaktif berbasis canva pada tari lahbako menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE. Dalam tahapan model pengembangan ADDIE terdapat 5 tahapan yaitu: Analisis (*Analysis*) , Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*) . Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

⁴⁸ Nurul, "Pengembangan Media Interaktif,"27.

Penelitian pengembangan media interaktif berbasis canva pada tari lahbako dalam materi pola lantai gerak tari pembelajaran seni budaya dan budaya siswa kelas IV MI As Shofa Jubung Jember memperhatikan tahapan dalam mengembangkan media interaktif berbasis canva. Berikut tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media interaktif berbasis canva:

1. membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi canva, dalam tahap ini peneliti mendesain media semenarik mungkin agar siswa lebih tertarik untuk belajar.kegiatan
2. Melakukan validasi kepada validator, dalam proses pengembangan ini terdapat tiga validator yakni validator ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.
3. Tahap pengembangan yang terakhir adalah melakukan perbaikan berdasarkan kritik/saran dan komentar dari validator jadi kita dapat mengetahui perbandingan media sebelum direvisi dan sesudah direvisi.

Hal itu juga dilakukan oleh penelitian terdahulu yang menggunakan media interaktif berbasis canva sebagai media pengembangan pembelajaran yaitu:

Pertama, Gusti Manja Pertiwi dalam Skripsi UIN Syarif Kasim Riau jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE dengan empat tahapan *Analysis, Design, Development, dan Implementation*. Teknik pengumpulan data

menggunakan lembar validasi dan angket, dengan kategori seluruh penilaian sangat valid.

Kedua, Nurul Mahfuzatul Zuhro dalam Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara media ini disusun dengan menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research & Development*) model ADDIE yang terdapat 5 tahapan dalam pengembangannya, yaitu (1) tahap *analysis*, (2) tahap *design*, (3) tahap *development*, (4) tahap *implementation*, dan (5) tahap *evaluation*. Namun pada penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap implementasi dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan produk media interaktif berbasis canva diperoleh dari hasil rata-rata keseluruhan 90,6%. Ketiga Muhammad Fikri Skripsi Universitas Sriwijay jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE dengan empat tahapan *Analysis, Design, Development, dan Implementation*.

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket. Pada tahap uji kelompok besar yang dilakukan terhadap 27 peserta didik diperoleh nilai rata-rata sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Pada angket respon guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Keempat, Devika Amalia, Jayanti, dan Ida Suryani dalam jurnal jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Data penelitian ini

diperoleh dari angket validasi, angket respon siswa dan guru serta soal tes siswa. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi dari tim ahli yang berkualitas tampilan media dan penyajian materi secara keseluruhan memperoleh skor persentase 87,2% dengan kategori sangat valid. Angket kepraktisan skor persentase 85,1% dengan kategori sangat praktis. Hasil keefektifan keseluruhan siswa memperoleh skor persentase 82,3% yang diperoleh dari soal siswa materi bangun datar dengan kategori sangat efektif. Kelima, Karya Zulfi Hafizah dan Katrina Samosir dalam jurnal Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan model ADDIE. Hasil penelitian keseluruhan rata-rata mendapatkan hasil 92,44 % sesuai ketentuan menunjukkan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu keseluruhan mendapatkan hasil kategori sangat layak dan dapat mendukung penelitian ini.

Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, pengembangan media interaktif berbasis canva pada tari lahbako materi pola lantai gerak tari pembelajaran seni budaya dan prakarya diperoleh hasil nilai rata-rata 88,95 % memenuhi kriteria validitas yang artinya sangat layak, hasil presentase tersebut didapat dari ahli materi 85,71 %, ahli media 84%, dan ahli pembelajaran 97,14 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis canva pada tari lahbako sangat layak dan dapat diterapkan.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan media interaktif berbasis canva pada tari lahbako :

- a. Dengan adanya penelitian dan pengembangan media interaktif bertujuan untuk menarik peserta didik agar lebih fokus saat pembelajaran.
- b. Media interaktif berbasis canva pada tari lahbako dapat digunakan jarak jauh (*daring*) melalui *link* yang dibagikan.

2. Diseminasi

Produk media interaktif berbasis canva pada tari lahbako memuat materi pola lantai gerak tari pada pembelajaran seni budaya dan prakarya. Dengan demikian, media interaktif berbasis canva pada tari lahbako dapat diimplementasikan pada lembaga yang bersangkutan, dan media interaktif berbasis canva dapat diimplementasikan di seluruh lembaga tingkat SD/MI yang berada di wilayah jember. Namun, dalam menggunakan media interaktif berbasis canva pada tari lahbako harus melihat karakteristik peserta didik juga sehingga dapat memaksimalkan penyebaran media interkatif berbasis canva pda tari lahbako tersebut.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis canva pada tari lahbako siswa kelas IV di MI As Shofa Jubung Jember telah dinyatakan sangat valid atau sangat layak digunakan. Media ini dapat digunakan sebagai bahan pendukung peserta didik pada materi pola lantai gerak tari.
- b. Penelitian dan pengembangan ini hanya dilakukan pada kelas Iv di MI As Shofa Jubung Jember. Akan tetapi, lebih baik apabila dikembangkan pada kelas maupun lembaga lainnya.
- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, dapat mengambil contoh tari lainnya. Selain itu, dapat ditambahkan pada materi lain serta karakter animasi yang selaras dengan materi pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
- Amalia, Devika, Jayanti, dan Ida Suryani. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sd Negeri 80 Palembang," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, no.03 (Juli 2023): 797, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1356>.
- Al-mubaraq, Syifurrahman. *Tafsir ibnu katsir*. Jakarta : Pustaka Ibnu Katsir, 2011.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001.
- Aslan, *Pengantar Pendidikan*. Makassar: Mitra Ilmu),2023.
- Bay, Nurmawati, Binti Muflikah, Siti Kadarwati, Mohammad Hariyono, dan Maria Yustina Rensi D. "Pelatihan Pembuatan Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas Untuk Meningkatkan Keberhasilan Pengajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Sdn Ngemplak Simongan 02 Semarang". no.2 (2022): 379. <https://ijocs.rcipublisher.org/index.php/ijocs/article/view/213>.
- Bay, Qadhilil Jafar Adrian, Novia Utami Putri, Akhmad Jayadi, Jaka Persada Sembiring, I Wayan Sudana, Okky Adi Darmawan, Fajar Anggit Nugroho, dan Nurfaqih Ardiantoro. "Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi SMKN 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan", *Jurnal Of Teknologi Social For Community Service (JTSCS)*, No. 2 (2022): 187 – 191, <https://doi.org/10.33365/jsstes.v3i2>.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: TheADDIE Approach*. London: Springer Science+Business Media,2009.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemah*. Bandung:Cipandung,2009.
- Fikri, Hasanul dan Ade Sri Madona. *Pengembangan media pembelajaran berbasis multi media interaktif*. Yogyakarta:SamudraBiru, 2018.
- Fikri, Muhammad. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Subtema Peredaran Darahku Sehat Kelas V Sd Negeri 5 Indralaya." Skripsi,Universitas Sriwijaya Palembang,2023.

- Fitri.,Amalia. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Titrasi Asam Basa Di Sma Negeri 7 Banda Aceh.” Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2023.
- Hafizah, Zulfi dan Katrina Samosir,” Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan,” *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, no. 1 (April 2023): 42, <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/article/view/678>.
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*. Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2019.
- Hartiningsih. “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Seni TariLahbako Di Kelas A RA Taruna Ilmu Darungan Tanggul Jember.” Skripsi, IAIN Jember,2020.
- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan, *pengembangan media pembelajaran*. Jakarta: Kencana (Divisi Prenada Media Group),2020.
- Kusuma, Indra. “Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Kelas Iv Sdn 166 Seluma.” Skripsi.IAIN Bengkulu,2021.
- Kusumawati, Heny. *Indahnya Keragaman di Negeriku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang,Kemendikbud,2017.
- Kharissidqi, Mohammad Tegar, and Vicky Wahyu Firmansyah. "Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif." *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, Vol.2.No.4 (2022): 108-113. <https://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>.
- Lubis, Maulana Arafat. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SD/MI*. Jakarta:Kencana,Maret 2020.
- Maretyaningrum, Ade. ”Pengembangan Media Video Animasi Tari Kreasi Daerah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 02 Semarang.” Skripsi, Universitas Negeri Semarang,2019.
- Maryuliana, Imam Much Ibnu, dan Sam Farisa. “Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert.” (*Jurnal Transistor Elektro dan Informatika*, no. 2 (2016). <http://dx.doi.org/10.30659/ei.1.1.1-12> .

- Mulyani, Novi. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Nabila, Lilis. "Eksplorasi Etnomatematika Tari Lahbako Di Sanggar Tari Cemara Biru Patrang Jember." Skripsi, IAIN Jember, 2021.
- Pertiwi, Gusti Manja. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Terintegrasi Ayat Al-Quran." Skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2023.
- Rangko, Muhammad Aryono. "Pembuatan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Tema 2 Subtema 1 di Kelas V SDN 14 Mataram." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2022.
- Riano Dan Fauzi, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP Di SD Berbasis Aplikasi Canva", *Jurnal Cakrawala Pendas*, no. 1 (2022): 119. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1921>.
- Risal, Zef, Rachman Hakim and Aminol Rosid Abdullah. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022.
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Susilowati, Endang. *Modul Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Jenjang SMP*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2020.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol.2.No.2 (2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Umam, Moh. Khairul. *Mahir Menggunakan Canva bagi Pemula*. Lombok Tengah: Yayasan Insan Cendikia Indonesia Raya, 2023.
- Uliyandari, Mellyta, dan Elly Efrida Lubis. "Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri dengan Media Alat Peraga (Gunung Berapi) dalam Pelajaran IPA di SDN 013 Bengkulu Utara", *Jurnal Of Science Education*, Vol. 4 No. 2 (2020): 75. <https://doi.org/10.33369/pendipa.4.2.74-78>.
- Usriyah, Lailatul. *Perencanaan Pembelajaran*. Indramayu: CV Adanu Abimata, 2021.
- Tri Wulandari, Tri dan Adam Maulidina. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, no. 1 (2022), 110. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.

Zuhro, Nurul Mahfuzatus. " Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Di Kelas Iv Sd Al Washliyah Ampera II," Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2023.

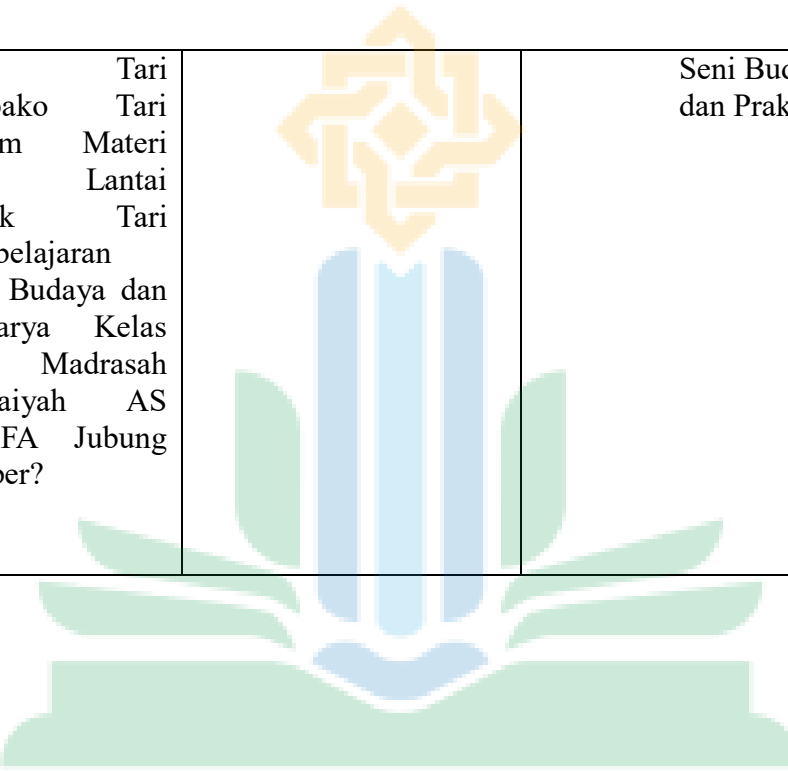


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1



Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Sumber Data	Metode
Pengembangan media interaktif berbasis canva pada tari lahbako tari dalam materi pola lantai gerak tari pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas iv madrasah ibtidaiyah as shofa jubung jember.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana desain pengembangan media Interaktif Berbasis Canva Pada Tari Lahbako Tari Dalam Materi Pola Lantai Gerak Tari Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah AS SHOFA Jubung Jember? 2. Bagaimana kelayakan dan kepraktisan media Interaktif Berbasis Canva 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media Interaktif 2. Tari Lahbako 3. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Responden siswa kelas IV MI As Shofa Jubung Jember 2. Informan: <ol style="list-style-type: none"> a. Kepala Sekolah b. Wali Kelas c. Angket 3. Dokumentasi 4. Bahan Rujukan <ol style="list-style-type: none"> a. Skripsi b. Buku Pustaka c. Artikel Jurnal 5. Validasi <ol style="list-style-type: none"> a. Dosen ahli materi b. Dosen ahli media c. Guru ahli Pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis Penelitian: penelitian dan Pengembangan (<i>Research & Development</i>) 2. Model Pengembangan ADDIE 3. Teknik Pengumpulan Data : <ol style="list-style-type: none"> a. Wawancara b. Observasi c. Angket d. Dokumentasi 4. Teknik analisis data Analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat. Adapun rumus pengolahan data yaitu :

	<p>Pada Tari Lahbako Tari Dalam Materi Pola Lantai Gerak Tari Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah AS SHOFA Jubung Jember?</p>		<p>Seni Budaya dan Prakarya</p>	$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$ <p>Keterangan: V = Validitas TSe = Total Skor Empiric TSh = Total Skor Maximal</p>
--	--	---	-------------------------------------	--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 2

PERTANYAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Destia Rahma Putri Amalia
NIM : 201101040018
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 17 Mei 2024
Saya yang menyatakan



Destia Rahma Putri Amalia
201101040018

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MI As Shofa Jubung
Mata Pelajaran : Sebi Budaya dan Prakarya
Kelas/Semester : IV/2
Pelajaran : Pola Lantai Gerak Tari Kreasi Daerah
Pembelajaran ke : dua
Alokasi Waktu : 2 x 30 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR

Seni Budaya dan Prakarya	
Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Mengetahui gerak tari kreasi daerah	3.1.1 Mengidentifikasi gerakan tari kreasi daerah
	3.1.2 Menjelaskan gerak tari kreasi daerah
3.2 Memperagakan gerak tari kreasi daerah	3.2.1 Meniru gerak tari kreasi daerah
	3.2.2 Memperagakan gerak tari kreasi daerah

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat mempelajari gerak tari kreasi daerah
2. Siswa dapat menjelaskan pola lantai dengan benar
3. Siswa dapat meniru gerak tari kreasi daerah
4. Siswa dapat memperagakan pola lantai gerakan tarian daerah yangdiamatinya dengan percaya diri

D. MATERI PEMBELAJARAN

SBDP ; Pola Lantai Gerak Tari

E. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Model : Demonstrasi

Metode : Praktik, Diskusi, Penugasan dan Tanya Jawab

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menyapa siswa.2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa.3. Guru mengucapkan salam.4. Guru mengabsen siswa.5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dan rangkaian kegiatan pembelajaran.6. Guru melakukan absensi dengan bertanya-jawab tentang “keragaman budaya di Indonesia”7. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi dasar yang akan dicapai serta pembelajaran yang dilaksanakan.	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. guru memulai pembelajaran dengan memperlihatkan video tentang tarian daerah2. guru meminta siswa untuk mengamati video tersebut3. guru meminta siswa duduk dalam kelompok.4. Guru meminta siswa mengamati Siswa mengamati pola lantai tarian (formasi serta arah gerak	40 Menit

	<p>penari) selama peragaan tari.</p> <p>5. Guru meminta siswa menggambarkan pola gerakan.</p> <p>6. Guru membimbing siswa untuk melakukan gerakan demi gerakan tari hingga selesai.</p>	
Penutup	<p>1. Siswa dan guru menyimpulkan hasil penyelidikan bersaa-sama.</p> <p>2. Siswa melakukan refleksi atas kegiatan yang dilakukan.</p> <p>3. Guru memberikan tugas untuk dibaca tentang tarian tradisional</p> <p>4. Guru menutup pelajaran.</p>	10 Menit

G. PENILAIAN

PENILAIAN REMIDI DAN PENGAYAAN

1. Teknik Penilaian

Penilaian Sikap

Penilaian Pengetahuan

Penilaian Keterampilan

2. Instrumen Penilaian

Lembar Observasi (Pengamatan Sikap)

Pertanyaan lisan, Isian

Proyek

Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Remedial

- Menjelaskan kembali materi pola lantai gerak tari bagi siswa yang belum paham.
- Mengulas kembali materi yang berhubungan dengan materi pola lantai gerak tari bagi siswa yang belum paham
- Mengulas dan mencontohkan lebih lanjut tentang materi pola lantai gerak tari bagi siswa yang belum paham.

Pengayaan

- Siswa membaca buku dan slogan-slogan yang berhubungan dengan pola lantai gerak tari kreasi daerah
- Guru menugaskan siswa mencari sumber-sumber lain yang berhubungan dengan
- materi pola lantai gerak tari kreasi daerah
- Siswa mengembangkan contoh dari materi pola lantai gerak tari kreasi daerah dalam bentuk permainan sederhana

H. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media : Media Interaktif Berbasis Canva Pada Tari Lahbako
2. Alat : laptop dan LCD Proyektor
3. Sumber Belajar

1. Buku Guru : Kusumawaty, Heni. 2017. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas 4 Tema 7 Indahnnya Keberagaman di Negeriku* .Jakarta: Kemendikbud.
2. Buku Siswa : Kusumawaty, Heni. 2017. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas 4 Tema 7 Indahnnya Keberagaman di Negeriku* .Jakarta: Kemendikbud.

Evaluasi Pembelajaran

Penilaian Sikap Pengetahuan dan Keterampilan

Model Penilaian HOTS

1. Penilaian Sikap

- a. Teknik Penilaian
 - b. Bentuk Instrumen
 - c. Lembar Penilaian Sikap
- Minggu ke-... Bulan.... 2024

No.	Nama Siswa	Sikap Yang Dinilai												Jumlah Skor
		Kerja sama				Tanggung Jawab				Teliti				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.														
....														
Dst.														

Keterangan:

Lembar penilaian ini dimulai dengan memberikan tanda cetang (√) pada kolom dengan ketentuan

- 1) ; belum terlihat
- 2) : Cukup terlihat
- 3) : terlihat
- 4) Sangat terlihat

2. Penilaian Pengetahuan

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

- a. Penyelesaian soal pilihan ganda (penskoran) tentang materi pola lantai gerak tari
- b. Jumlah butir soal : 5
- c. Skor tiap soal : 10
- d. Total skor : 100

3. Penilaian Keterampilan

- a. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya
Membuat laporan tentang materi pola lantai gerak tari

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (3)	Perlu Pendampingan (1)
Kemampuan melaporkan hasil kerja team dalam bentuk tabel	Siswa mengisi tabel pernyataan dengan lengkap dan tepat sesuai hasil diskusi	Siswa mengisi tabel pertanyaan dengan lengkap tetapi kurang tepat	Dalam mengisi tabel, ada kolom pada tabel yang tidak diisi oleh siswa atau ada jawaban yang tidak tepat.	Siswa hanya mengisi satu kolom pada tabel dan jawaban tidak tepat.

Mengetahui,
Guru Kelas IV



Ani Yuniarsih, S.Pd.

Jember, 28 Maret 2024
Mahasiswa



Destia Rahma Putri Amalia

Mengetahui,
Kepala Madrasah



Tito Sidiqo, S.Pd, Gr.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 4

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Tari Lahbako Tari dalam Materi Pola Lantai Gerak Tari Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah As Shofa Jubung Jember

Mata Pelajaran : Tematik muatan Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)

Peneliti : Destia Rahma Putri Amalia

Ahli Materi : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berupa media pembelajaran video interaktif tari lahbako yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda check (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

SB = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

SK = Sangat Kurang

K = Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media Oleh Ahli Materi

NO.	KRITERIA	SARAN	SKOR					
			5	4	3	2	1	
			SB	B	C	K	SK	
	Aspek Kebenaran Konsep							
1.	Kesesuaian video pembelajaran dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar		✓					
2.	Kesesuaian materi dengan konsep		✓					
3.	Kesesuaian gambar untuk mempelajari materi		✓					
4.	Kesesuaian materi dengan tingkatan SD/MI		✓					
5.	Kebenaran dan kejelasan istilah yang dipakai			✓				
6.	Melalui video, gawai dan macam-macam gawai disajikan dengan jelas			✓				
7.	Melalui video bentuk bentuk pola rantai disajikan dengan jelas			✓				
	Aspek Keleluasaan Konsep							
8.	Keterkinian informasi dalam video			✓				
9.	Ketermudahan materi untuk dipahami oleh siswa		✓					
	Aspek Keterlaksanaan							
10.	Kesesuaian materi dengan kurikulum		✓					
11.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar		✓					
12.	Kesesuaian materi dengan tema		✓					
13.	kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓					
14.	keefektifan video dalam membantu belajar siswa		✓					

B. Kebenaran Materi

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

✓ Dbcy dirapikan dan ditambahi gambar/cp dibuku dan video pembelajaran.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk diuji cobakan.
- ② Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 4. Maret 2024

Ahli Materi


M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.

Lampiran 5

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Tari Lahbako Tari dalam Materi Pola Lantai Gerak Tari Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah As Shofa Jubung Jember.

Mata Pelajaran : Tematik muatan Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)

Peneliti : Destia Rahma Putri Amalia

Ahli Media : Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berupa media pembelajaran video interaktif tari lahbako yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda check (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

SB = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

SK = Sangat Kurang

K = Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media Oleh Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
Aspek Rekayasa Perangkat						
1.	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien	✓				
2.	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien	✓				
3.	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	✓				
4.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	✓				
5.	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas		✓	✓		
6.	Aplikasi yang disampaikan tepat	✓				
Aspek Tampilan Visual						
6.	Pemilihan warna yang digunakan sesuai	✓				
7.	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai		✓			
8.	Desain tombol yang digunakan sesuai		✓			
9.	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai	✓				
10.	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi		✓			
11.	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai		✓			
12.	Pemilihan yang digunakan sesuai		✓			
13.	Desain media rapi	✓				
14.	Media didesain secara menarik	✓				

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Identifikasi belum lengkap.	lengkapi identifikasi = mulai judul materi, kelas disertai narasi & teks.
2.	petunjuk guru pengguna belum ada	
3.	gambar ilustrasi/animasi	sesuaikan dengan karakter siswa MI
4.	tombol home belum maksimal	setting kembali
5.	font	dipilih yang paling populer/familiar bagi anak.
6.	gambar atau gambar font space kosong	
No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komenta/Saran

.....

.....

.....

.....

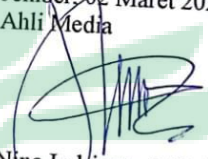
.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk diuji cobakan.
- ② Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 02 Maret 2024
Ahli Media


Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
NIR.198606172015031006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6

LEMBAR VALIDASI GURU PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Tari Lahlako Tari dalam Materi Pola Lantai Gerak Tari Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah As Shofa Jubung Jember.

Mata Pelajaran : Tematik muatan Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)

Peneliti : Destia Rahma Putri Amalia

Ahli Materi : Ani Yuniarsih, S.Pd.

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berupa media pembelajaran video interaktif tari lahbako yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda check (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

SB = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

SK = Sangat Kurang

K = Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media Oleh Ahli Materi

NO.	KRITERIA	SARAN	SKOR				
			5	4	3	2	1
			SB	B	C	K	SK
Aspek Kebenaran Konsep							
1.	Kesesuaian video pembelajaran dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar		✓				
2.	Kesesuaian materi dengan konsep		✓				
3.	Kesesuaian gambar untuk mempelajari materi		✓				
4.	Kesesuaian materi dengan tingkatan SD/MI		✓				
5.	Kebenaran dan kejelasan istilah yang dipakai			✓			
6.	Melalui video, gawai dan macam-macam gawai disajikan dengan jelas			✓			
7.	Melalui video bentuk bentuk pola lantai disajikan dengan jelas		✓				
Aspek Keleluasaan Konsep							
8.	Keterkinian informasi dalam video		✓				
9.	Ketermudahan materi untuk dipahami oleh siswa		✓				
Aspek Keterlaksanaan							
10.	Kesesuaian materi dengan kurikulum		✓				
11.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar		✓				
12.	Kesesuaian materi dengan tema		✓				
13.	kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓				
14.	keefektifan video dalam membantu belajar siswa		✓				

B. Kebenaran Materi

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 26 Maret 2024

Ahli Materi

Ani Yuniasih, S.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 7 Respom peserta didik

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Attmad Fatoni Ramadani
Kelas : U/IV
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Tari
Lahbako Tari dalam Materi Pola Lantai Gerak Tari Pembelajaran Seni
Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah AS SHOFA Jubung
Jember
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)
Peneliti : Destia Rahma Putri Amalia

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) berupa pembelajaran interaktif berbasis canva.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jikadiperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telahdisediakan.
7. Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?
 Ya Tidak
2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?
 Ya Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?
 Ya Tidak
4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Ya Tidak

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?

Ya Tidak

6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?

Ya Tidak

7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?

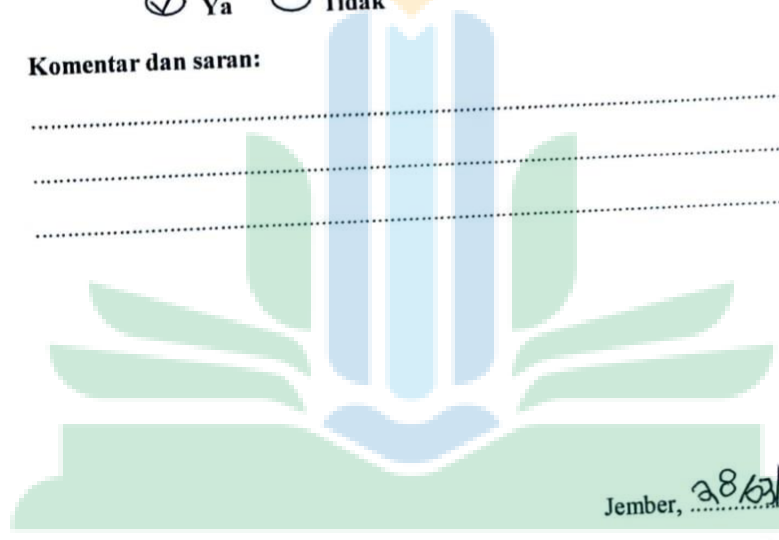
Ya Tidak

8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?

Ya Tidak

Komentar dan saran:

.....
.....
.....



Jember, 28/02/2024

Siswa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
A. Hamed Fatoni: Reimadani

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Azh-ZHAahir AL-AZiim
Kelas : 4(empat)
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Tari
Lahbako Tari dalam Materi Pola Lantai Gerak Tari Pembelajaran Seni
Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah AS SHOFA Jubung
Jember
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)
Peneliti : Destia Rahma Putri Amalia

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) berupa pembelajaran interaktif berbasis canva.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jikadiperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telahdisediakan.
7. Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?

Ya Tidak

2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?

Ya Tidak

3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?

Ya Tidak

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?

Ya Tidak

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?

Ya Tidak

6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?

Ya Tidak

7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?

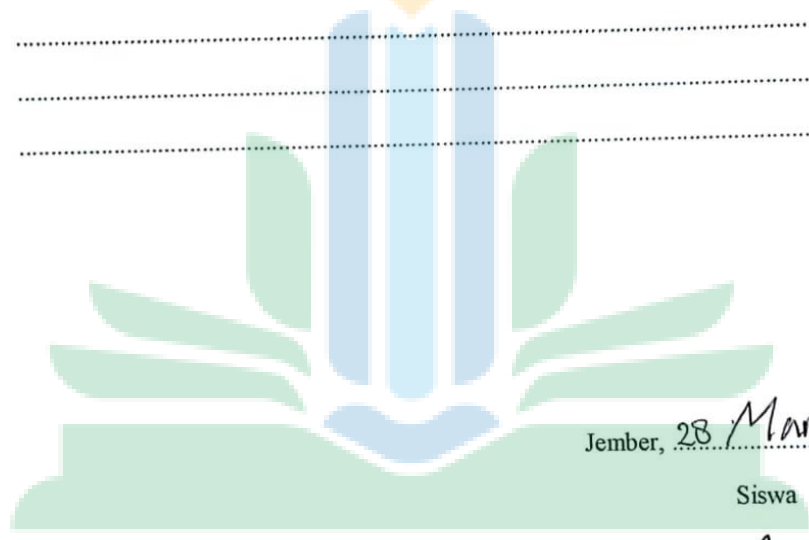
Ya Tidak

8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?

Ya Tidak

Komentar dan saran:

.....
.....
.....



Jember, 28 Maret 2024

Siswa

ZMF

Azh-Z. HAM. HIF. AL-Azhikh

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Hilwa Nuria Ali.....
Kelas : 4 (empat)
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Tari
Lahbako Tari dalam Materi Pola Lantai Gerak Tari Pembelajaran Seni
Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah AS SHOFA Jubung
Jember
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)
Peneliti : Destia Rahma Putri Amalia

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) berupa pembelajaran interaktif berbasis canva.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jikadiperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) dan dijaga kerahasiaannya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
7. Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?

Ya Tidak

2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?

Ya Tidak

3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?

Ya Tidak

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?

Ya Tidak

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?

Ya Tidak

6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?

Ya Tidak

7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?

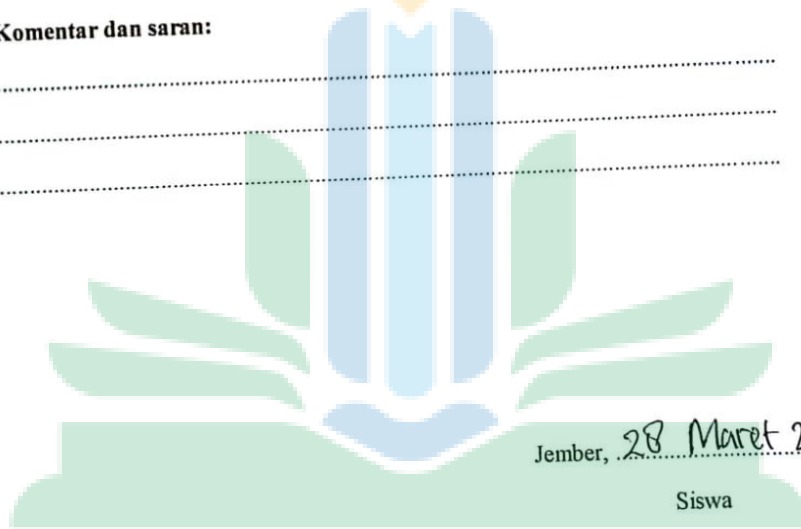
Ya Tidak

8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?

Ya Tidak

Komentar dan saran:

.....
.....
.....



Jember, 28 Maret 2024

Siswa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Hilwanusia Ali

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Husnul Khotimah
Kelas : 4
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Tari Lhbako Tari dalam Materi Pola Lantai Gerak Tari Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah AS SHOFA Jubung Jember
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)
Peneliti : Destia Rahma Putri Amalia

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) berupa pembelajaran interaktif berbasis canva.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jikadiperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
7. Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?

Ya Tidak

2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?

Ya Tidak

3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?

Ya Tidak

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?

Ya Tidak

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?

Ya Tidak

6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?

Ya Tidak

7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?

Ya Tidak

8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?

Ya Tidak

Komentar dan saran:

.....
.....
.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Jember, 28 Maret 2024

Siswa

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Husnul

INSTRUMEN PENILAIAN

Panduan Wawancara Guru

Nama Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah As Shofa
Alamat Sekolah : Jubung - Sukorambi
Nama Guru Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) : Ani Yuniarini, S.Pd.
Hari/Tanggal Wawancara : Rabu, 6 Maret 2024
Tempat : MI As Shofa Jubung

- sebelum dia ke FK, menyipkan*
- 59 herbakal cowok*
1. Bagaimana pengadaan media Seni Budaya dan Prakarya disini? *belum ada ferufama SBdP*
 2. Apa saja jenis media Seni Budaya dan Prakarya yang ada? *Sesuai materi*
 3. Berapakah jumlah media Seni Budaya dan Prakarya yang dimiliki MI ini? *—*
 4. Apakah guru selalu menggunakan media dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya? *melihat*
 5. Bagaimana cara guru menyiapkan media Seni Budaya dan Prakarya dalam pembelajaran? *youtube, sesuai artikel*
 6. Apakah terdapat media Seni Budaya dan Prakarya berbentuk teknologi yang guru terapkan?
 7. Bagaimana pendapat guru terkait media pembelajaran interaktif berbasis canva pada tari lahbako yang peneliti kembangkan? *sesuai, bagus*
 8. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis canva pada tari lahbako dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik? *tidak, bisa menghafal, dan tertarik*
 9. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis canva pada tari lahbako yang dikembangkan peneliti bermanfaat untuk menunjang pembelajaran seni budaya dan prakarya peserta didik? *pasti bermanfaat & antusias*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 9

INSTRUMEN PENELITIAN

Panduan Wawancara Untuk Siswa

Nama Sekolah : MI As Shofa Jubung
Alamat Sekolah : Jubung - Sukorambi
Nama Siswa : moch. AFwan alaika, Moh Yusuf Mullaana, Ahmad Fafoni
Kelas : IV
Hari/Tanggal Wawancara : Selasa, 6 Maret 2024

1. Apakah dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) guru selalu menggunakan media? Tidak
2. Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) menggunakan media? Senang
3. Apa saja media yang pernah digunakan? Video youtube
4. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis canva pada tari lahbako yang kamu mainkan menarik? sangat menarik
5. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis canva pada tari lahbako yang kamu mainkan dapat meningkatkan motivasi belajar kamu? ya, sangat memotivasi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 10



YAYASAN AS-SHOFA JUBUNG
MADRASAH IBTIDAIYAH AS-SHOFA
Jalan Perumdim Raya Jubung Sukorambi Jember 68151
NSM: 111235090416 NPSN: 70008581
Telepon 085607765165
Email: miasshofajember@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomer : 122/Mis.13.32.416/SP/5/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tito Sujarwo, S.Pd., Gr
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : Madrasah Ibtidaiyah AS-SHOFA
Alamat : Jubung Sukorambi Jember

Menerangkan bahwa :

Nama : Destia Rahma Putri Amalia
NIM : 201101040018
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Perguruan Tinggi : UIN KHAS JEMBER

Bebar-benar telah mengadakan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah As-shofa Jubung selama 30 hari.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 20 Mei 2024

Kepala Sekolah,



Tito Sujarwo, S.Pd., Gr

Lampiran 11 Barcode media interaktif berbasis canva pada tari lahbako dalam materi pola lantai gerak tari



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R


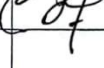



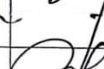


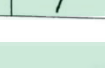
Lampiran 12 Dokumentasi wawancara



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 13 Jurnal Penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AS SHOFA JUBUNG
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

No.	Hari / Tanggal	Kegiatan	Paraf
1	Rabu,6 Maret 2024	Menyerahkan surat izin penelitian	
2.	Rabu,6 Maret 2024	Wawancara dengan guru kelas IV	
3.	Rabu,6 Maret 2024	Wawancara dengan perwakilan peserta didik	
4.	Senin,25 Maret 2024	Observasi kegiatan belajar mengajar	
5.	Senin, 25 Maret 2024	Menjelaskan media pada guru kelas IV	
6.	Senin, 25 Maret 2024	Validasi media oleh ahli pembelajaran seni budaya dan prakarya (guru kelas IV)	
7.	Kamis, 28 Maret 2024	Implementasi media pembelajaran	
8.	Kamis, 28 Maret 2024	Pengisian angket oleh peserta didik kelas IV	
9.	Senin, 20 Mei 2024	Permohonan surat selesai penelitian	

Jember, 20 Mei 2024


Tito Sujarwo, S.Pd, Gr.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BIODATA PENULIS



Nama : Destia Rahma Putri Amalia
NIM : 201101040018
Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 02 Desember 2002
Agama : Islam
Prodi/ Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/Pendidikan
Islam dan Bahasa
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Alamat : Dusun Krajan Desa Tamanagung RT.01/RW.06
Kecamatan Cluring Kabupaten Banyuwangi

Riwayat Pendidikan :

1. TK PERTIWI 21 TAMANAGUNG
2. SD NEGERI 2 TAMANAGUNG
3. SMP NEGERI 2 CLURING
4. MA NEGERI 3 BANYUWANGI
5. UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Pengalaman Organisasi

1. Osis SMPN 2 Cluring
2. Drum Band Gita Manggala SMPN 2 Cluring
3. Anggota Ekstrakurikuler Tari SMPN 2 Cluring
4. Osis MAN 3 Banyuwangi
5. Drumband Permata Suci Man 3 Banyuwangi
6. UKM KOMSI UIN KHAS JEMBER
7. HMPS PGMI UINKHAS JEMBER