

E-ISSN: 2476-9703 <i>Terbit sejak 2015</i>	<b>MUALLIMUNA : JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH</b> Alamat web jurnal: <a href="http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna">http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna</a>	Vol. 7, No. 2, April 2022 <i>Halaman: 57- 72</i>
--	--	--

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF TARI KREASI DAERAH  
BERBASIS 5W1H PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV  
MADRASAH IBTIDAIYAH**

**Zulia Nurul Faizah<sup>1</sup>, Siti Rofi'ah<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng  
<sup>1</sup>zulianufa98@gmail.com, <sup>2</sup>sitirofiah@unhasy.ac.id

**Abstrak:** Pengembangan video interaktif bertujuan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses belajar mengajar di era digital dengan memanfaatkan teknologi gawai. Penggunaan landasan 5W1H sebagai landasan penyusunan materi menjadi ciri khas dalam pengembangan video interaktif ini. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan lima tahapan ADDIE. Angket, wawancara, dan dokumentasi kemudian diolah menjadi dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif untuk kemudian digunakan sebagai penentu kelayakan video interaktif dan mengetahui respon peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. Video interaktif tari kreasi daerah berbasis 5W1H telah divalidasi oleh tiga validator ahli dengan kriteria layak dan mendapatkan respon positif dari peserta didik. Akses kemudahan pada produk dalam penelitian dan pengembangan ini sangat solutif untuk model pembelajaran jarak jauh lebih hidup dan bermakna.

**Kata Kunci:** *video interaktif, tari kreasi, 5W1H*

***DEVELOPMENT OF 5W1H-BASED REGIONAL CREATIVE DANCE  
INTERACTIVE VIDEO FOR CLASS IV MADRASAH IBTIDAIYAH***

**Abstract:** *The development of interactive videos aims to meet the needs of students in the teaching and learning process in the digital era by utilizing mobile technology. The use of the 5W1H foundation as the basis for compiling materials is a hallmark of the development of this interactive video. This research and development use five stages of ADDIE. Questionnaires, interviews, and documentation were then processed into two types of data, namely qualitative data and quantitative data to then be used as a determinant of the feasibility of interactive videos and to find out the responses of Madrasah Ibtidaiyah students. The 5W1H-based interactive regional dance video has been validated by three expert validators with appropriate criteria and received positive responses from students. Ease of access to products in research and development is a very solution for a more lively and meaningful distance learning model.*

**Keywords:** *interactive video, creative dance, 5W1H*

**PENDAHULUAN**

Media adalah komponen pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman bermakna, menumbuhkan pemahaman, membangkitkan minat dan motivasi (Supriyono, 2018). Prestasi belajar peserta didik juga dapat mengalami peningkatan dengan hadirnya media pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari perubahan tingkah laku peserta didik

secara keseluruhan baik dari segi afektif, kognitif, dan psikomotorik (Wahid, 2018). Ketersediaan media juga sebagai sarana memberikan kenyamanan dan memperlancar komunikasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan maksimal (Pito, 2018). Adanya media dalam proses pelaksanaan pembelajaran juga sebagai bentuk implementasi dari fungsi dan tujuan pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pengembangan kemampuan dan pembentukan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Pengembangan potensi peserta didik dimaksudkan agar menjadi manusia yang selalu beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional)

Di era yang serba berbasis teknologi ini, media pembelajaran tidak hanya sekadar prasyarat komponen pembelajaran melainkan sebagai sarana bagi pendidikan agar tetap terintegrasi dengan perkembangan teknologi. Dalam Qur'an surat An-Naml ayat 28-30 dan 44 disebutkan bahwa terdapat keterkaitan antara ayat-ayat tersebut dengan proses pembelajaran yaitu media berupa burung hud-hud yang digunakan oleh Nabi Sulaiman untuk menyampaikan surat kepada Ratu Balqis merupakan sebuah bentuk implementasi atau perwujudan teknologi pada masa itu. Proses komunikasi antara keduanya menjadi lebih efektif dan efisien melalui bantuan burung hud-hud. Hal ini bahkan ditegaskan bahwa dalam pertemuan antara keduanya difasilitasi sarana dan prasarana dengan teknologi yang canggih pada masanya. Alhasil, suasana pertemuan Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis menjadi terasa nyaman dan kondusif (Pito, 2018). Mengingat hal tersebut maka sudah sepatutnya media disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Di samping itu, pemanfaatan teknologi informasi untuk kepentingan pembelajaran (Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007) juga akan membantu guru dalam memenuhi tugasnya sebagai pengajar dalam artian melanjutkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada kepada peserta didik (Nurjan, 2015) serta mengembangkan diri dan keterampilannya.

Berdasarkan pada uraian pentingnya media pembelajaran yang terintegrasi dengan perkembangan teknologi diatas kemudian mendorong peneliti untuk melakukan pengembangan media pembelajaran. Selain beberapa hal diatas, pengembangan juga dilakukan berdasarkan pada hasil analisis permasalahan yang diperoleh melalui kegiatan wawancara dengan kepala madrasah, guru kelas, dan beberapa peserta didik bahwa pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada madrasah tersebut masih bersifat tradisional menggunakan media buku untuk mata pelajaran apapun dan metode ceramah sehingga pelaksanaan pembelajaran menjadi tidak kondusif, peserta didik menjadi pasif dan merasa bosan. Sedangkan dewasa ini pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Permasalahan-permasalahan tersebut terlihat bahwa pembelajaran tematik di MI Miftahul Ulum Bukur Kandangan Kediri membutuhkan alternatif media yang sifatnya menarik, membuat peserta didik menjadi aktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital.

Untuk mewujudkan hal tersebut, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi *gadget* atau gawai yaitu berupa video interaktif yang memuat materi tari kreasi daerah. Materi tari kreasi daerah termasuk dalam muatan mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya atau lebih dikenal dengan sebutan SBdP. Melalui SBdP peserta didik belajar hal-hal yang terkait dengan budaya dan karya seni yang mencakup semua aspek mulai dari seni musik, seni rupa, seni tari

dan prakarya. Materi tersebut diajarkan secara kontekstual dan konkret, utuh, serta menyeluruh melalui pendekatan tematik. Pendekatan tematik merupakan pendekatan yang menjadi ciri khas dalam kurikulum 2013 atau lebih dikenal dengan K13 yang bersifat interdisipliner, intradisipliner, multidisipliner, dan transdisipliner. Sehingga inovasi materi pokok yang terdapat dalam SBdP merupakan materi berbasis integrasi interkoneksi. Artinya menghubungkan dan menggabungkan materi atau kompetensi SBdP dengan materi atau kompetensi pada mata pelajaran lain (Wati & Iskandar, 2020).

Materi tari kreasi daerah yang dimaksudkan peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tari piring. Tarian yang berasal dari daerah Minang atau lebih dikenal dengan sebutan Minangkabau provinsi Sumatera Barat. Dalam penelitian dan pengembangan ini, pola garapan tari piring sudah disesuaikan dengan kemampuan peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum Bukur Kandangan Kediri namun tidak meninggalkan nilai-nilai kedaerahannya. Materi kemudian dikemas menjadi video interaktif dalam format aplikasi (.apk) sehingga dapat dipasang pada *gadget* atau gawai. Video interaktif akan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran karena tampilan gerakan tari dalam video interaktif akan membantu peserta didik mengetahui dan memperagakan gerakan tari.

Tari piring yang termuat dalam video interaktif disusun berdasarkan landasan penyusunan 5W1H oleh Rudyard Kipling yang terdiri dari *what, where, when, why, who, dan how*. Dalam sebuah penelitian menyebutkan bahwa 5W1H digunakan sebagai strategi pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa (Rusdiyah, 2013). Penelitian lain menyebutkan bahwa 5W1H digunakan sebagai salah satu landasan teori membuat model pembelajaran yang berhasil memberi daya guna bagi guru sukses mengajar (Kulsum & Munib, 2017). Dari penelitian-penelitian tersebut dapat diketahui bahwa 5W1H mempunyai potensi dan pengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran sehingga menjadi dasar bagi peneliti untuk menjadikannya sebagai landasan penyusunan dalam mengembangkan video interaktif tari kreasi daerah.

Beberapa penelitian sebelumnya terkait pengembangan media pada materi yang serumpun. Artinya muatan materi masih dalam satu kelompok yang sama yaitu terkait seni tari seperti pada pengembangan media gambar seri dengan teknik tandur menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat meningkatkan performansi guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran seni tari materi tari pendek bertema kelas III SD Negeri Debong Lor Kota Tegal (Atikoh, 2020), pada pengembangan dan penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran seni tari jenjang sekolah dasar menunjukkan bahwa konsep penggunaan *puzzle* seni tari dapat diaplikasikan pada pembelajaran tari di SD dan guru yang tidak memiliki dasar keilmuan pendidikan tari dapat mengajar tari di SD dapat melaksanakan pembelajaran tari secara proporsional (Giyartini, 2020), dan pada penggunaan media *card dance* atau kartu tari untuk pembelajaran seni tari menunjukkan bahwa media tersebut memiliki kualitas yang baik dan berpredikat layak digunakan untuk menunjang pembelajaran di sebuah lembaga pendidikan (Rahma Pratiwi, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian diatas dapat diperoleh bahwa media yang digunakan masih berupa media yang bersifat tradisional. Sedangkan dalam penelitian dan pengembangan yang dimaksudkan peneliti ialah dengan melakukan pengembangan sekaligus mengintegrasikannya pada teknologi yang sedang berkembang pesat di era yang serba digital yaitu *gadget* atau gawai. Pemilihan *gadget* atau gawai karena sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat di era digital baik peserta didik, guru, orang tua, dan masyarakat umum lainnya. Hal ini menjadi sebuah pengembangan dari

media visual menjadi audio visual berupa video interaktif, dari media yang penerapannya hanya ketika Pembelajaran Tatap Muka (PTM) atau luar jaringan (luring) menjadi media yang bisa digunakan untuk melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau dalam jaringan (daring).

Secara khusus penelitian dan pengembangan dilakukan dengan tujuan agar menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kecanggihan teknologi di era digital dengan kualitas yang layak sehingga peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum Bukur Kandangan Kediri mendapatkan kemudahan dalam mengetahui dan memperagakan tari kreasi daerah khususnya tari piring. Keuntungan dari media video interaktif tari kreasi daerah berbasis 5W1H diantaranya: media dapat digunakan pada Pembelajaran Tatap Muka (PTM) maupun Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) serta efektif dari segi tempat maupun waktu. Media video interaktif juga sangat mendukung kegiatan belajar mengajar dalam kondisi pandemi covid-19. Adanya video interaktif tari kreasi daerah berbasis 5W1H yang telah dikembangkan oleh peneliti diharapkan memberikan kebermanfaatan kepada berbagai pihak seperti meningkatkan aspek keterampilan (psikomotorik) peserta didik, menambah wawasan guru maupun peserta didik terkait keragaman seni tari di Indonesia, menambah pengetahuan dan melatih keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk kepentingan pembelajaran.

## METODE

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu cara menghasilkan produk melalui perluasan atau pendalaman pengetahuan yang telah ada (Hanafi, 2017) sehingga penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan menjadi penelitian yang dinilai produktif dalam bidang pendidikan karena hasil penelitian pengembangan dapat memberikan manfaat yang baik untuk masyarakat. Model ADDIE oleh Robert Maribe Branch peneliti gunakan sebagai panduan dalam melakukan penelitian dan pengembangan ini. Lima tahapan yang terdapat dalam Model ADDIE antara lain: *analyze*, tahap analisis permasalahan dan kebutuhan; *design*, tahap merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan; *develop*, tahap pengembangan produk dengan bantuan penilaian beberapa validator; *implement*, tahap implementasi atau uji coba produk; dan *evaluate*, tahap evaluasi produk.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket, dokumentasi, dan wawancara. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah, dan beberapa peserta didik kelas IV pada tahap *analyze*. Angket ditujukan kepada tiga validator ahli pada tahap *development* dan peserta didik kelas IV pada tahap *implement* dan *evaluate*. Sedangkan teknik dokumentasi digunakan pada seluruh tahapan karena berbentuk data dan fakta yang berwujud seperti foto kegiatan penelitian, lembar kerja siswa tema 7, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan lainnya. Penelitian mengambil tempat di MI Miftahul Ulum Bukur yang terletak di Jalan Masjid Nurul Huda Dusun Bukur RT.01 RW.01 Desa Bukur Kecamatan Kandangan Kabupaten Kediri. Subjek penelitian dan pengembangan yakni peserta didik kelas IV yang berjumlah 33 siswa.

Terdapat dua jenis data yang diolah dalam penelitian dan pengembangan ini diantaranya berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang bersumber dari hasil wawancara yang dilakukan sesuai pedoman wawancara yang telah dipersiapkan oleh peneliti dan data hasil kolom saran dan tanggapan pada angket penilaian yang diisi oleh para validator merupakan bentuk data kualitatif. Tiga validator dalam penelitian dan

pengembangan ini merupakan orang yang ahli dalam bidangnya antara lain: ahli desain media pembelajaran ialah Arbiati Faizah, M.Kom. merupakan seorang dosen pengampu mata kuliah desain animasi grafis, ahli materi yaitu Desty Dwi Rochmania, M.Pd. merupakan seorang dosen pengampu mata kuliah seni rupa dan seni budaya, dan ahli pembelajaran ialah Luluk Uswatun Hasanah, S.Pd. merupakan seorang guru kelas bersertifikasi. Untuk data kuantitatif diperoleh dari presentase hasil kelayakan produk oleh validator dan respon peserta didik terhadap produk.

Angket dikembangkan melalui tiga kriteria antara lain kriteria tampilan (Ramli, 2012), untuk validator ahli desain media dan angket peserta didik, kriteria penyusunan materi (Sukiman, 2012) untuk validator ahli materi, ahli pembelajaran, dan angket peserta didik serta kriteria penggunaan (Zainiyati, 2013) untuk validator ahli pembelajaran dan angket peserta didik. Pemilihan kriteria disesuaikan dengan kaidah-kaidah dalam melakukan pengembangan media pembelajaran video interaktif. Masing-masing kriteria kemudian diuraikan menjadi indikator penilaian sesuai bidang validator. Angket pada validator menentukan tingkat kelayakan produk dan angket pada peserta didik menentukan tingkat respon peserta didik terhadap video interaktif yang telah diterapkan di kelas mereka. Angket yang ditujukan kepada para validator dan peserta didik menggunakan angket dengan kriteria penskoran yang berpedoman pada skala likert sehingga responden, validator dan peserta didik, diminta untuk mengisi dengan tanda ceklis pada jawaban yang dipilih.

Kriteria penskoran yang dimaksudkan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. *Kriteria Penskoran Angket Validator (Zaenal, 2016)*

Skor	Keterangan
5	Sangat Tepat
4	Tepat
3	Cukup Tepat
2	Kurang Tepat
1	Sangat Tidak Tepat

Tabel 2. *Kriteria Penskoran Angket Peserta Didik*

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Hasil penyebaran angket kemudian dianalisis menggunakan cara analisis deskriptif kemudian dilakukan pencocokan dengan kriteria hasil validasi maupun respon peserta didik untuk menentukan kelayakan produk. Analisis data dilakukan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Adapun kriteria hasil validasi ahli dan hasil respon peserta didik ialah sebagai berikut:

Tabel 3. *Kriteria Hasil Validasi Ahli (Arikunto, 2006)*

Presentase	Keterangan
<21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

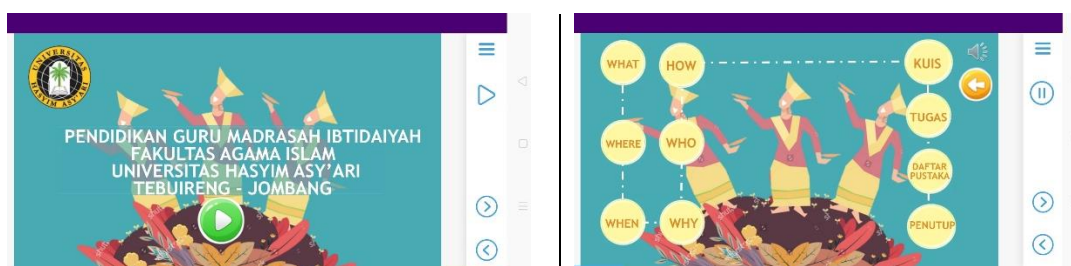
Tabel 4. *Kriteria Hasil Respon Peserta Didik*

Presentase	Keterangan
85% < RPD ≤ 100%	Sangat Positif
70% < RPD ≤ 85%	Positif
50% < RPD ≤ 70%	Kurang Positif
0% < RPD ≤ 50%	Negatif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

Penelitian ini mengembangkan media berupa video interaktif yang berisi materi tari kreasi daerah pada pembelajaran tematik dan disusun berdasarkan landasan penyusunan 5W1H. Media yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE tersebut dikemas dalam bentuk aplikasi sehingga dapat dipasang pada *gadget* atau gawai. Berikut tampilan video interaktif yang terpasang pada *gadget* atau gawai:



Gambar 1. Tampilan video interaktif

Tahapan pengembangan video interaktif tari kreasi daerah berbasis 5W1H akan dijelaskan sebagai berikut:

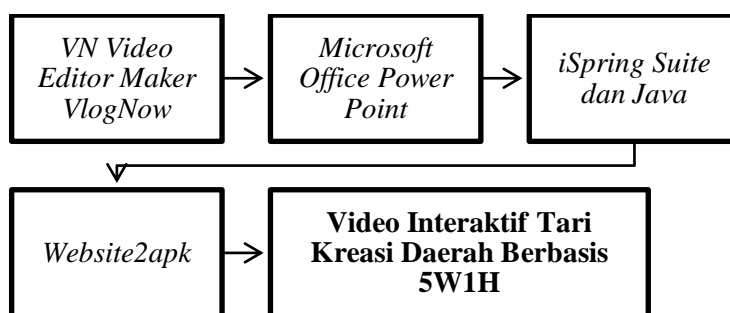
#### 1. *Analyze*

Analisis masalah sebagai tahap awal pengembangan dilakukan melalui kegiatan wawancara dengan kepala madrasah, guru kelas IV, dan beberapa siswa kelas IV MI Miftahul Ulum. Data awal hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa proses pembelajaran di madrasah tersebut masih bersifat tradisional yaitu dengan metode penyampaian berupa ceramah dan penggunaan media buku dalam setiap pembelajaran bahkan untuk materi yang notabeneanya adalah praktik termasuk tari kreasi daerah. Alhasil pembelajaran tersebut membuat peserta didik menjadi bosan, tidak memperhatikan, dan bermain sendiri. Selain itu, ditemukan juga sebuah informasi bahwa madrasah berupaya untuk mengkolaborasikan kecanggihan teknologi *gadget* atau gawai dalam pembelajaran karena melihat fenomena kemajuan teknologi yang semakin pesat dan kondisi pandemi covid-19 yang terjadi di Indonesia. Pihak sekolah juga mengharapkan agar peserta didik dapat memanfaatkan *gadget* atau gawai dengan baik

dan bijak. Hal itu menjadi dasar bagi peneliti untuk menentukan kebutuhan atau analisis kebutuhan peserta didik. Adapun kebutuhan peserta didik berdasarkan pada hasil wawancara yaitu sebuah inovasi media pembelajaran pada materi tari kreasi daerah yang dapat dipasang pada *gadget* atau gawai yaitu video interaktif tari kreasi daerah dalam bentuk aplikasi yang dapat dipasang pada *gadget* atau gawai.

## 2. Design

Video interaktif dirancang oleh peneliti dengan menyesuaikan Kompetensi Dasar (KD) pada materi tari kreasi daerah yaitu (3.3) Mengetahui gerak tari kreasi daerah dan (4.3) Memperagakan gerak tari kreasi daerah serta landasan penyusunan 5W1H. Materi tari kreasi daerah yang dimaksud oleh peneliti ialah tari piring. Tari piring adalah sebuah tarian yang berasal dari daerah Minangkabau, Sumatera Barat. Tari Piring sudah dimodifikasi sesuai dengan kemampuan peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum dengan tidak meninggalkan unsur kedaerahan dari tari piring. Dengan demikian video interaktif siap untuk diproduksi menjadi sebuah aplikasi. Berikut proses produksi video interaktif tari kreasi daerah berbasis 5W1H:



Gambar 2. Proses produksi video interaktif tari kreasi daerah berbasis 5W1H

## 3. Development

Pada tahap ketiga, peneliti melakukan pengembangan berdasarkan desain yang telah dirancang oleh peneliti pada tahap kedua. Pengembangan dilakukan melalui penyebaran angket penilaian (validasi) kepada para validator ahli. Pada penelitian dan pengembangan ini, ahli yang bertindak pada tahap pengembangan diantaranya yaitu: ahli desain media pembelajaran, ahli materi, dan ahli pembelajaran (guru kelas IV). Adapun data hasil angket masing-masing validator adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Indikator Penilaian Ahli Desain Media Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian										
		Validasi Kesatu					Validasi Kedua					
		ST	T	CT	KT	SKT	ST	T	CT	KT	SKT	
1.	Desain tampilan video interaktif yang menarik		√								√	
2.	Kualitas video dapat terlihat jelas	√								√		
3.	Jenis dan ukuran teks dalam video interaktif dapat terlihat jelas		√							√		
4.	Gambar yang terdapat dalam video interaktif sesuai dengan materi		√							√		
5.	Ukuran gambar dalam	√								√		

	video interaktif dapat terlihat jelas											
6.	Tata letak gambar dalam video interaktif tidak mengganggu isi materi	√					√					
7.	Video interaktif disertai dengan animasi yang menarik	√								√		
8.	Video interaktif dilengkapi dengan audio yang menarik	√								√		
9.	Tata letak menu dalam video interaktif sudah tepat	√										√
10.	Tampilan <i>background</i> dalam video interaktif tidak mengganggu isi materi	√								√		

Tabel 6. *Indikator Penilaian Ahli Materi*

No	Indikator	Skala Penilaian										
		Validasi Kesatu					Validasi Kedua					
		ST	T	CT	KT	SKT	ST	T	CT	KT	SKT	
1.	Kesesuaian materi video interaktif dengan Kompetensi Dasar (KD)	√									√	
2.	Kesesuaian materi video interaktif dengan Indikator	√								√		
3.	Materi mudah dipahami		√								√	
4.	Materi dalam video interaktif dapat mengembangkan ranah afektif-kognitif-psikomotorik			√							√	
5.	Uraian materi video interaktif disajikan sistematis		√							√		
6.	Kebenaran isi materi video interaktif yang disampaikan		√								√	
7.	Kesesuaian soal pada kuis dengan materi video interaktif			√						√		
8.	Kesesuaian pembahasan contoh soal pada kuis dengan materi video interaktif		√								√	
9.	Kesesuaian gambar, animasi, dan audio dengan materi video interaktif			√						√		
10.	Kejelasan uraian materi video interaktif		√								√	

Tabel 7. *Indikator Penilaian Ahli Pembelajaran*

No	Indikator	Skala Penilaian									
		Validasi Kesatu					Validasi Kedua				
		ST	T	CT	KT	SKT	ST	T	CT	KT	SKT



1.	Video interaktif sesuai dengan perkembangan siswa	√	-	-	-	-	-
2.	Kesesuaian materi dengan pengembangan video interaktif	√	-	-	-	-	-
3.	Kesesuaian penyajian materi video interaktif didasarkan pada klasifikasi materi ajar (konsep, fakta, prinsip, dan prosedur)	√	-	-	-	-	-
4.	Kesesuaian materi video interaktif dengan Kompetensi	√	-	-	-	-	-
5.	Kesesuaian materi video interaktif dengan Indikator	√	-	-	-	-	-
6.	Kemenarikan video interaktif untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran	√	-	-	-	-	-
7.	Kombinasi teks, gambar, audio dan animasi dalam video interaktif saling terpadu dan sesuai dengan materi	√	-	-	-	-	-
8.	Kejelasan penyajian materi video interaktif	√	-	-	-	-	-
9.	Kesesuaian materi dengan soal pada kuis	√	-	-	-	-	-
10.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam pengembangan video interaktif	√	-	-	-	-	-

Hasil penyebaran angket penilaian atau validasi oleh tiga validator ahli adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Validasi Para Ahli

No	Bidang Validasi	Hasil Presentase		Keterangan
		Validasi Kesatu	Validasi Kedua	
1	Ahli Desain Media Pembelajaran	76%	86%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	78%	88%	Sangat Layak
3	Ahli Pembelajaran	94%	-	Sangat Layak

#### 4. Implement

Implementasi atau pelaksanaan uji coba produk video interaktif tari kreasi daerah berbasis 5W1H dilakukan kepada kelas IV MI Miftahul Ulum Bukur Kandangan Kediri setelah melalui tahap pengembangan dan memenuhi kriteria layak oleh validator. Pada tahap implementasi, peserta didik diarahkan oleh peneliti untuk melakukan dua kegiatan, yaitu mengerjakan kuis yang terdapat dalam video interaktif kemudian memberikan penilaian terhadap video interaktif dengan mengisi angket respon peserta didik. Indikator angket respon peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Indikator Penilaian Respon Peserta Didik

No	Indikator
1.	Video interaktif tari kreasi daerah berbasis 5W1H dapat memudahkan saya belajar
2.	Penggunaan video interaktif tari kreasi daerah berbasis 5W1H membuat saya semangat dalam belajar
3.	Video interaktif tari kreasi daerah berbasis 5W1H membuat saya mudah memahami materi

- pelajaran
4. Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam Video interaktif tari kreasi daerah berbasis 5W1H jelas dan mudah dibaca
  5. Materi dalam video interaktif tari kreasi daerah berbasis 5W1H disajikan dengan jelas, lengkap, dan menarik
  6. Soal pada kuis dalam video interaktif tari kreasi daerah berbasis 5W1H mudah dipahami
  7. Tampilan animasi, gambar dan suara pada video interaktif tari kreasi daerah berbasis 5W1H disajikan dengan jelas dan menarik
  8. Video interaktif tari kreasi daerah berbasis 5W1H dapat digunakan secara mandiri
  9. Video interaktif tari kreasi daerah berbasis 5W1H mudah digunakan dalam proses pembelajaran
  10. Saya senang belajar menggunakan video interaktif tari kreasi daerah berbasis 5W1H
- 

### 5. *Evaluate*

Tahap akhir dalam pengembangan video interaktif tari kreasi daerah berbasis 5W1H adalah penilaian (evaluasi). Penilaian dilakukan berdasarkan pada dua tahap sebelumnya yaitu tahap pengembangan oleh para validator dan tahap implementasi oleh peserta didik.

#### ***Pembahasan***

Pada pemaparan hasil diatas menunjukkan bahwa peneliti mengembangkan produk berupa video interaktif tari kreasi daerah berbasis 5W1H menurut model pengembangan ADDIE oleh Robert Maribe Branch. Konsep ADDIE yang tepat untuk diterapkan dalam membangun pembelajaran yang berbasis kinerja (Branch, 2010) menjadi salah satu pertimbangan peneliti menjadikan model tersebut pada penelitian dan pengembangan ini. Karena hal tersebut sesuai dengan materi yang termuat dalam video interaktif yaitu tari kreasi daerah. Selain itu, model ADDIE termasuk model pengembangan yang sangat sederhana, terstruktur, dan sistematis (Tegeh & Kirna, 2013). Setiap tahap pada model tersebut diiringi dengan revisi sehingga dapat meminimalisir kesalahan maupun kekurangan produk serta dapat menghasilkan produk yang benar-benar tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Temuan pada tahap analisis melalui teknik wawancara kepada beberapa pihak terkait kepentingan penelitian dan pengembangan antara lain: kepala madrasah, guru kelas IV, dan beberapa peserta didik kelas IV. Kepada kepala madrasah Bahrul Ulum, M.Pd menyatakan bahwa lembar kerja siswa tematik masih dominan digunakan sebagai media pembelajaran. Perpustakaan yang belum memadai juga menjadikan guru maupun peserta didik fokus pada lembar kerja siswa saja. Oleh karena itu madrasah berupaya untuk memanfaatkan dan mengkolaborasikan kecanggihan teknologi gadget atau gawai sebagai media dalam pembelajaran karena gadget atau gawai sangat dekat dengan peserta didik di era digital terlebih dalam kondisi pandemi covid-19. Madrasah juga menginginkan peserta didik dapat memanfaatkan gadget atau gawai dengan bijak. Kepada guru kelas IV Luluk Uswatun Hasanah, S.Pd ditemukan bahwa pembelajaran materi tari kreasi daerah masih bersifat tradisional seperti menggunakan metode ala tradisional seperti ceramah dan pembelajaran. Padahal seharusnya peserta didik terlibat aktif mendapatkan pengalaman, pengetahuan, dan kebermaknaan dalam belajar (Faisal, 2019). Kepada tiga peserta didik yaitu Ahriz, Shyfa, dan Vevina memberikan jawaban yang hampir senada. Mereka mengalami kebosanan dan mengantuk ketika pembelajaran berlangsung.

Beberapa temuan permasalahan tersebut menegaskan bahwa pembelajaran yang dilakukan di madrasah tersebut tidak sesuai dengan pembelajaran tematik integratif

pada kurikulum 2013. Pada pembelajaran tematik menekankan aspek eksplorasi pengetahuan serta keterampilan peserta didik secara aktif dan kreatif. Jika pembelajaran tersebut tidak segera diatasi maka kebutuhan peserta didik jenjang madrasah ibtdaiyah yang sedang pada tahap operasional konkret menurut perkembangan kognitif Jean Piaget tidak akan terpenuhi. Karena pada tahap tersebut peserta didik atau anak didik mendapatkan kemampuan yang akan melengkapi sistem berfikir mereka yang disebut dengan satuan langkah berpikir (*system of operations*). Kemampuan tersebut berfungsi untuk membantu peserta didik dalam mengambil keputusan secara logis karena cara kerja dari kemampuan tersebut ialah dengan mengkoordinasikan pemikiran dan ide yang dimiliki oleh peserta didik dengan peristiwa tertentu ke dalam sistem pemikirannya sendiri. Untuk memaksimalkan kemampuan yang dimaksud, peserta didik membutuhkan pengalaman yang bersifat konkret dalam kegiatan pembelajaran atau media pembelajaran. Kerucut pengalaman Edgar Dale juga menyatakan bahwa pengalaman langsung atau benar-benar dialami oleh peserta didik akan memberikan kesan yang paling sempurna atau utuh dan paling bermakna dalam kehidupan mereka karena pengalaman tersebut melibatkan indra pendengaran, indra penglihatan, indra penciuman, indra perasaan, dan indra peraba. Pengalaman tersebut juga akan memberikan pengaruh secara langsung terhadap perolehan dan pertumbuhan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap (afektif) peserta didik (Sukiman, 2012).

Oleh karena itu, pengembangan video interaktif secara khusus menjadi penting adanya untuk memenuhi kebutuhan peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum. Sedangkan secara umum dilakukan dalam rangka sebagai penyesuaian bidang pendidikan terhadap kemajuan perkembangan teknologi dan mengembangkan keterampilan guru. Kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk kepentingan pembelajaran yang diampu seperti dijadikan media pembelajaran dan menjalin komunikasi secara efektif, empatik serta santun dengan peserta didik akan menjadi kemampuan dasar yang harus dimiliki guru di era digital. Ketersediaan media yang terintegrasi dengan teknologi seperti video interaktif memberikan kemudahan dalam menunjang belajar (Gunawan, 2020) dan pemahaman (Daryanto, 2018) peserta didik karena pengemasannya dalam bentuk aplikasi yang dapat dipasang pada *gadget* atau gawai dan berbasis online sehingga sangat efektif dari segi tempat maupun waktu.

Agar tujuan pembelajaran tercapai, video interaktif didesain dengan memperhatikan Kompetensi Dasar (KD) pada materi tari kreasi daerah yaitu (3.3) Mengetahui gerak tari kreasi daerah; (4.3) Memperagakan gerak tari kreasi daerah dan landasan 5W1H. 5W1H merupakan teori yang diciptakan oleh Rudygard Kipling yang terdiri dari *what, where, when, why, who*, dan *how* (Ahmadi, 2018). Kelimanya merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang secara harfiah memiliki arti apa, dimana, kapan, mengapa, siapa, dan bagaimana. Teori tersebut sering ditemukan pada muatan materi mata pelajaran lain yang masih terhimpun dalam tematik yaitu Bahasa Indonesia. Dalam hal ini, peneliti mendefinisikan 5W1H sebagai landasan penyusunan. Artinya, penyusunan materi dalam video interaktif memperhatikan 5W1H. Berdasarkan pemaparan hasil diatas diketahui bahwa materi tari kreasi daerah yang dimaksudkan oleh peneliti ialah tari piring. Tari piring yang berasal dari daerah Minangkabau Sumatera Barat tersebut sudah dimodifikasi oleh peneliti menyesuaikan dengan kemampuan peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum. Konteks penelitian dan pengembangan ini mendefinisikan tari kreasi daerah adalah tari yang dihasilkan oleh penciptanya dengan memodifikasi tari tradisi akan tetapi tidak meninggalkan pengaruh

gaya tradisional yang sudah ada. Pemilihan tari piring berdasarkan pertimbangan kesesuaian antara buku siswa dengan lembar kerja siswa yang digunakan oleh kelas IV MI Miftahul Ulum, instrumen musik, durasi, ragam gerak, dan pola tarian.

Selanjutnya ialah proses produksi video interaktif menjadi sebuah aplikasi. Sesuai pada hasil diatas bahwa terdapat lima proses dalam memproduksi produk sehingga menjadi produk yang dapat dimanfaatkan. Pertama peneliti mengambil video menggunakan kamera. Sebelum melakukan proses pengambilan video, terlebih dahulu peneliti menyiapkan narasi atau jalan cerita yang akan disampaikan dalam video. Kemudian dilakukan proses *editing* melalui *VN Video Editor Maker VlogNow*, satu per satu video kemudian disisipkan dalam slide *Microsoft Office Power Point*, fitur *iSpring Quiz* pada *iSpring Suite* untuk membuat kuis dan *Java* agar diperoleh format html, kemudian format dibuah menjadi apk dengan bantuan perangkat lunak *Website2apk* dengan tujuan agar dapat dipasang pada gadget atau gawai. *iSpring* merupakan aplikasai *e-Learning* yang terintegrasi sempurna dengan powerpoint yang dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran lebih berkualitas seperti video pembelajaran, ujian interaktif, dan *skill* komunikasi.

Selesai produksi, video interaktif dikembangkan berdasarkan penilaian oleh para validator yaitu: ahli desain media pembelajaran, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Ahli desain media pembelajaran adalah dosen yang berkompeten dalam bidang desain animasi grafis. Peneliti kemudian memberikan angket validasi kepada ahli desain media pembelajaran untuk memberikan nilai dan saran atau tanggapan pada video interaktif agar menjadi media yang layak pakai untuk pembelajaran dari segi desain tampilan video interaktif. Ahli desain media pembelajaran memberikan presentase kelayakan sebesar 76%. Sedangkan saran perbaikan atau revisi yang diberikan oleh validator ahli desain media pembelajaran mengarah pada perbaikan media pembelajaran teknologi harus memperhatikan tampilan (Supandi et al., 2020) diantaranya penyesuaian *background* dengan tema, tata letak layout yang dapat mendukung pemahaman siswa (Nugroho & Surjono, 2019), dan memperhatikan audio *backsound* agar tidak mengganggu objek. Peneliti melakukan revisi sesuai saran perbaikan oleh validator ahli desain media pembelajaran sehingga diperoleh presentase kelayakan sebesar 86%.

Ahli materi adalah dosen yang berkompeten dalam bidang seni rupa dan seni budaya. Angket penilaian (validasi) yang diberikan oleh peneliti kepada validator ahli materi memperoleh presentase kelayakan mencapai 78%. Sedangkan saran perbaikan atau revisi yang diperoleh dari validator ahli materi mengarah pada pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan tepat khususnya dari segi materi harus sesuai dengan tujuan dan kompetensi pembelajaran (Rahma, 2019) dengan menyempurnakan materi melalui penambahan gambar. Peneliti kemudian melakukan revisi berdasarkan saran perbaikan yang diberikan oleh validator ahli materi sehingga diperoleh presentase kelayakan sebesar 88%. Ahli pembelajaran adalah guru yang berkompeten dan sudah bersertifikat keguruan. Ahli pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh guru kelas sekaligus wali kelas IV. Peneliti memberi angket validasi kepada ahli pembelajaran untuk mengetahui kelayakan video interaktif apabila digunakan dalam proses pembelajaran. Perolehan nilai pada angket validasi ahli pembelajaran mencapai presentase kelayakan sebesar 94%. Ahli pembelajaran memberi tanggapan bahwa video interaktif memiliki efektivitas yang baik dalam pembelajaran (R. K. Wardani & Syofyan, 2018), sesuai dengan kebutuhan belajar, menyenangkan (Hadi, 2017), dan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik.

Setelah melalui tahap pengembangan oleh validator dan mendapatkan kriteria layak, video interaktif diimplementasikan pada 33 peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum Bukur Kandangan Kediri dengan rincian 15 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan. Video interaktif diimplementasikan pada pembelajaran tematik karena materi tari kreasi daerah merupakan bagian dari Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) pada tematik. Adapun pembelajaran tematik memiliki definisi yaitu muatan pembelajaran yang terdapat dalam mata pelajaran Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah yang disusun dalam kesatuan tema-tema. Pembelajaran tematik memuat berbagai mata pelajaran dalam satu tema agar pengalaman belajar peserta didik yang diperoleh menjadi lebih berarti. Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengacu pada buku tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku.

Sesuai dengan pemaparan pada hasil penelitian bahwa tahap implementasi peserta didik diarahkan melakukan dua kegiatan yaitu mengerjakan kuis dan mengisi angket respon peserta didik. Kuis yang dimaksud terdapat didalam video interaktif. Kuis ini dimaksudkan sebagai alat evaluasi dan juga untuk menarik perhatian peserta didik. Terdapat 10 pertanyaan terkait materi tari kreasi daerah. Hasil kuis akan secara langsung masuk kedalam *e-mail* peneliti sehingga peneliti bisa mengetahui peserta didik yang sudah maupun belum mengerjakan. Dalam mengerjakan kuis, terdapat 25 peserta didik berhasil melampaui KKM dan 8 peserta didik tidak berhasil melampaui KKM. Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menitikberatkan tahap implementasi pada pengisian angket respon peserta didik. Hal ini karena peneliti membutuhkan data respon peserta didik sebagai pengguna dari produk. Dalam angket tersebut, terdapat beberapa pernyataan terkait pengalaman pengguna terhadap adanya video interaktif tari kreasi daerah seperti kemenarikan tampilan, penyajian dan kejelasan materi, kemudahan, dan pengaruh terhadap belajar. Dari 33 peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum terdapat 25 peserta didik yang memberi respon sangat positif dan 8 peserta didik memberi respon positif. Sedangkan respon peserta didik keseluruhan memperoleh nilai 91,6% dalam artian respon sangat positif.

Selanjutnya yaitu tahap akhir berupa penilaian atau evaluasi. Penilaian pada tahap pengembangan oleh validator memperoleh predikat sangat layak baik dari ahli desain media pembelajaran, ahli materi, maupun ahli pembelajaran (guru kelas IV). Hal ini dibuktikan dengan kesesuaian antara hasil validasi ahli dengan kriteria hasil validasi ahli, presentase kelayakan yang diperoleh berada pada rentang 81% sampai 100% yaitu sebagai berikut: ahli desain media pembelajaran sebesar 86%, ahli materi sebesar 88%, dan ahli pembelajaran sebesar 94%. Akumulasi hasil validasi pun demikian, perolehan presentase kelayakan mencapai 89% dengan predikat sangat layak. Sedangkan pada tahap implementasi, dengan nilai yang diperoleh berada pada rentang lebih dari 85% kurang dari sama dengan 100% yaitu sebesar 91,6% peneliti memperoleh respon sangat positif dari peserta didik. Hasil perolehan tersebut menginterpretasikan bahwa produk yang di kembangkan oleh peneliti layak digunakan sebagai media pembelajaran tematik di era digital.

Setelah melalui lima tahapan ADDIE diperoleh bahwa pengembangan video interaktif yang diintegrasikan dengan landasan 5W1H benar adanya memiliki potensi dan pengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran tematik tari kreasi daerah yaitu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik karena landasan 5W1H memiliki dua peran sebagai landasan penyusunan materi tari kreasi daerah dan merupakan materi mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam pembelajaran tematik sehingga terdapat integrasi interkoneksi dalam sekali pelaksanaan pembelajaran. Video interaktif tari

kreasi daerah juga selaras dengan teori kognitif Jean Piaget dan kerucut pembelajaran Edgar Gale dikarenakan media tersebut bersifat konkret dan melibatkan seluruh indra peserta didik Kelas IV MI Miftahul Ulum untuk secara langsung menyaksikan dan memperagakan tari kreasi daerah tari piring sehingga membuat nuansa pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Selain itu video interaktif sudah terintegrasi dengan teknologi digital yang memberikan akses kemudahan dalam belajar terlebih dimasa pandemi covid-19.

Produk berupa video interaktif yang telah dikembangkan kemudian akan dikemas dalam bentuk cakram padat atau *Compact Disc (CD)*. *Compact Disc* berisikan software video interaktif dengan format apk yang bisa dipasang pada gadget atau gawai masing-masing pengguna baik guru, peserta didik maupun orang tua. Aplikasi video interaktif dilengkapi dengan buku panduan yang dapat digunakan untuk memudahkan dalam menjalankan aplikasi tersebut. Adapun buku panduan memuat hal-hal berikut: langkah-langkah pemasangan aplikasi video interaktif pada gadget atau gawai, pemahaman terkait peran keterampilan tari pada anak, panduan gerak tari sesuai video serta kolom kreasi bagi guru untuk mengembangkan gerak tari.

Video interaktif ini didesain khusus untuk pembelajaran tematik kelas IV pada tema 7 indahny keberagaman di negeriku. Walaupun demikian video interaktif juga dapat digunakan oleh peserta didik maupun pendidik diluar pembelajaran seperti untuk ekstrakurikuler tari, keperluan lomba tari oleh peserta didik maupun guru. Dengan demikian media video interaktif secara umum dapat dimanfaatkan didalam maupun diluar konteks pembelajaran sehingga dapat memabantu pengguna untuk latihan meningkatkan kemampuan tari. Adapun manfaat khusus pembelajaran tematik pada materi tari kreasi daerah berupa tari piring ini pada dasarnya adalah untuk memberikan bekal keterampilan spesifik kepada peserta didik. Namun tak hanya itu saja, tarian ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri (Putri, D. A., & Desyandri, 2019), meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik (L. Wardani, 2019), menambah dan mengembangkan pengetahuan, imajinasi, kreativitas serta meningkatkan aspek keterampilan motorik peserta didik (Nur Safitria Suryadi & Giyartini, 2018).

## PENUTUP

Pada penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa video interaktif tari kreasi daerah berbasis 5W1H layak untuk dijadikan sebagai media dalam pembelajaran tematik kelas IV tema 7 (Indahnya Keberagaman di Negeriku). Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi oleh tiga validator yang menunjukkan predikat sangat layak dan respon positif oleh peserta didik. Adanya media ini membuat akses pembelajaran lebih mudah karena sudah terintegrasi dengan teknologi gadget atau gawai serta sifatnya yang interaktif. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai solusi dalam membuat pembelajaran jarak jauh menjadi lebih hidup dan bermakna. Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai dasar bagi peneliti selanjutnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas sesuai perkembangan teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2018). *Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktik*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rhineka Cipta.

- Atikoh, N. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Seni Tari Melalui Teknik Tandur Berbantuan Gambar Seri. *Al-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan*, 30(2), 124-134. [https://syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/tarbiyah/article/view/7242/pdf\\_17](https://syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/tarbiyah/article/view/7242/pdf_17)
- Branch, R. M. (2009) . *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Vol. 722). Newyork: Sgringer Science & Business.
- Daryanto, J. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman *Tembang Macapat* dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 8-15. <https://media.neliti.com/media/publications/119040-ID-pengembangan-media-pembelajaran-tembang.pdf>
- Faisal, S. P., & Lova, S. M. (2018). *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Medan: CV. Harapan Cerdas.
- Giyartini, R. (2020). Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(2), 232-237. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/29376>
- Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(1), 1-9. <https://jurnal.stkipgritulungagung.ac.id/index.php/eduproxima/article/view/1489/0>
- Hadi, S. (2017, May). *Efektifitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Paper presented at Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar 2017 (pp. 96-102). <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepnpdas/article/view/849>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamika: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamika/article/view/1204>
- Kulsum, U., & Munib, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Probing Question* (PPQ) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di Kelas Tingkat Dasar. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(2), 1-13. <http://journal.uad.ac.id/index.php/JPSD/article/view/9479>
- Miga, N. S. S., Hodidjah, Giyartini. R. (2018). Penerapan Model Direct Instruction untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Siswa dalam Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 242-257. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/13060>
- Nugroho, I. A., & Surjono, H. D. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Materi Sikap Cinta Tanah Air dan Peduli Lingkungan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 29-41. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/15911>
- Nurjan, S. (2015). *Profesi Keguruan (Konsep dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Samudra Biru. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 16 Tahun 2007.
- Pito, A. H. (2018). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis*, 6(2), 97-117. <https://pusdiklattekniskemenag.e-journal.id/andragogi/article/download/59/51/>
- Pratiwi, E. Y. R., & Asmarani, R. (2018). Kualitas Media Card Dance Untuk Pembelajaran Seni Tari di Lembaga Pendidikan. *Jurnal Bidang Pendidikan*

- Dasar*, 2(2), 1-10.  
<https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/view/2534>
- Putri, D. A., & Desyandri, D. (2019). Seni Tari Dalam Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 185-190.  
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/51>
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87-99.  
<http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3608>
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rusdiyah, A. R. K. (2017). Penerapan *Analytical Thinking Skill* dengan Bantuan Strategi 5W+1H untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *e-Jurnal Pensa*, 5(2), 51-53. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/18625/16995>
- Sukiman D. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia: PT Pustaka Insan Media.
- Supandi, A., Sahrazad, S., Wibowo, A. N., & Widiyanto, S. (2020, Juni). *Analisis Kompetensi Guru: Pembelajaran Revolusi Industri 4.0*. Paper presented at *Prosiding Samasta*.  
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/6692>
- Supriyono, S. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*. 11(1), 12-26.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Istiqra'*, 5(2).  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262>
- Wardani, L. (2019). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Dan Keterampilan Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 004 Rambah Samo. *Indonesian Journal of Basic Education*, 2(1), 1-4. <https://ejournal.stkiprokania.ac.id/index.php/IJOBE/article/view/205>
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371-381.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/download/16154/9616>
- Wati, R., & Iskandar, W. (2020). Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, 7 (3).  
<https://journal.uinsi.ac.id/index.php/Tarbiyawat/article/view/2581>
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana.