

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TARI BERBASIS 3N  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SISWA SEKOLAH DASAR  
DI SDN TAMAN SATRIYAN 5**

**Zirah Hayah Iradah<sup>1</sup>, Cicilia Ika Rahayu Nita<sup>2</sup>, Andika Gutama<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

[iradahzirah@gmail.com](mailto:iradahzirah@gmail.com)

### Abstrak

Pembelajaran SBdP pada materi seni tari umumnya hanya menggunakan media gambar atau bergantung pada buku tematik. Terbatasnya waktu pembelajaran dan keterbatasan inovasi media yang dibuat oleh guru, mengakibatkan kurangnya daya tarik atau minat siswa untuk mempelajari seni tari. Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan produk media video pembelajaran berbasis 3N pada pembelajaran SBdP materi seni tari di SDN Tamansatriyan 5. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan Research & Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE terdiri dari beberapa tahap pengembangan yaitu analisis (Analysis), perencanaan (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Dari tahapan tersebut peneliti hanya menggunakan sampai tahap Implementasi, karena tujuan penelitian ini hanya pengembangan media, kelayakan, dan kepraktisan penggunaan media. Untuk teknik pengambilan data yaitu kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian ini siswa kelas V di SDN Tamansatriyan 5 dengan berjumlah 10 siswa. Instrumen yang digunakan lembar validasi media, materi, bahasa, angket guru dan siswa. Media video pembelajaran berbasis 3N memenuhi kriteria : a) uji kelayakan memperoleh kategori “sangat layak” dengan perolehan persentase oleh ahli media 93,75%, ahli materi 97,22%, dan ahli bahasa 100%, ; b) uji kepraktisan memperoleh kategori “sangat praktis” dengan hasil penilaian angket guru 100% dan hasil penilaian angket siswa 98,12%.

**Kata Kunci:** Video Pembelajaran, Tari, 3N (Niteni, Niroake, Nambahi)

### Article History

Received: Oktober 2024  
Reviewed: Oktober 2024  
Published: Oktober 2024

Plagiarism Checker No 234  
Prefix DOI : Prefix DOI :  
10.8734/Sindoro.v1i2.365

**Copyright : Author**  
**Publish by : Sindoro**



This work is licensed under  
a [Creative Commons  
Attribution-NonCommercial  
4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

**Abstract**

*SBdP learning on dance material generally only uses picture media or relies on thematic books. Limited learning time and limited media innovation created by teachers, result in a lack of student attraction or interest in learning the art of dance. The aim of this research is to produce 3N-based learning video media products for SBdP learning dance material at SDN Tamansatriyan 5. This research is a type of Research & Development (R&D) research and development. The development model used, namely the ADDIE model, consists of several development stages, namely analysis, planning, development, implementation and evaluation. From this stage, the researcher only used it up to the Implementation stage, because the aim of this research was only media development, feasibility and practicality of media use. For data collection techniques, namely quantitative and qualitative. The research subjects were class V students at SDN Tamansatriyan 5 with a total of 10 students. The instruments used were media validation sheets, materials, language, teacher and student questionnaires. 3N-based learning video media meets the following criteria: a) the feasibility test obtained the "very feasible" category with a percentage obtained by media experts 93.75%, material experts 97.22%, and language experts 100%; b) the practicality test obtained the "very practical" category with teacher questionnaire assessment results of 100% and student questionnaire assessment results of 98.12%*

**Keywords:** *Video Learning, Dance, 3N (Niteni, Niroake, Nambahi)*

**PENDAHULUAN**

Di era revolusi industri 4.0 saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat. Perkembangan tersebut mempengaruhi keberlangsungan hidup manusia, salah satunya dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. Karena itu, untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dilakukan berbagai macam perubahan. Ini termasuk perubahan pada pengembangan kurikulum, inovasi dalam pembelajaran, dan komponen pembelajaran yang terlibat. Dalam situasi seperti ini, guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dengan tujuan menumbuhkan minat siswa dalam pelajaran dan mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar terbaik mereka. Baik dalam belajar mandiri maupun di kelas (Lenni Taniya, 2022).

Pembelajaran di Sekolah Dasar tidak terlepas oleh kurikulum. Saat ini, kurikulum 2013 yang digunakan, kurikulum ini melibatkan penggunaan teknologi dan pembelajaran tematik. Kurikulum 2013 menggabungkan penilaian autentik, pembelajaran tematik integratif, dan pendekatan saintifik. Pelaksanaan kurikulum 2013 memiliki beberapa keuntungan. Siswa merasa lebih tertarik untuk belajar, cara mereka berpikir telah berkembang, dan mereka didorong untuk

belajar memecahkan masalah sosial. Salah satu jenis model pembelajaran terpadu adalah pembelajaran tematik. Pada dasarnya, pembelajaran tematik merupakan model yang mengintegrasikan berbagai subjek melalui tema tertentu, sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi siswa (Zufriady, 2019).

Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum 2013 di sekolah dasar adalah SBdP (Seni Budaya dan Prakarya). Pelajaran ini mengajarkan siswa tentang dasar-dasar seni tari. Seni dan kesenian umumnya didefinisikan sebagai rasa keindahan yang melengkapi kesejahteraan hidup. Pembelajaran SBdP fokus pada pengenalan dasar-dasar seni tari (Zufriady, 2019). Seni tari merupakan gerakan tubuh manusia yang digunakan untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan pengalaman kepada orang lain dengan cara yang indah, teratur, dan ritmis, sehingga dapat menyentuh emosi penontonnya (Putri, 2019).

Dalam proses pembelajaran terutama seni tari, guru dapat mengajar siswa dengan berbagai cara. Pembelajaran dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Pembelajaran langsung melibatkan guru dan siswa secara langsung di kelas dan biasanya tidak menggunakan media. Pembelajaran tidak langsung hanya melibatkan guru dan membantu siswa belajar (Zufriady, 2019).

Salah satu elemen penting dalam pembelajaran yang harus dipenuhi oleh pendidik adalah penggunaan media pembelajaran sebagai alat untuk mendukung proses belajar mengajar. Alat ini memudahkan guru dalam mengatur pelajaran dengan lebih efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa benda, makhluk hidup, atau apa pun yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi. Menurut mereka, menemukan dan mengembangkan alat yang dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran merupakan tantangan bagi dunia pendidikan di abad kedua puluh satu, terutama karena perkembangan teknologi yang semakin pesat. (Barlian, 2018).

Berbanding lurus, dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, dunia Pendidikan sudah tidak asing lagi dengan teknologi yang dapat membantu pada proses pembelajaran. Dengan hal tersebut, pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, baik di lingkungan sekolah maupun luar sekolah. Pada pembelajaran seni tari dibutuhkan praktik langsung gerakan – gerakan tari dan tentunya memerlukan waktu yang cukup untuk bisa memahami gerakan. Akan tetapi pada kenyataannya yang terjadi, bawasanya pembelajaran seni tari dibatasi waktu dan tidak efektif jika hanya dilakukan saat jam pembelajaran disekolah, terutama untuk anak usia SD yang masih belajar gerakan tari dari tahap pertahap. Jika pembelajaran seni tari hanya dilakukan saat jam pembelajaran disekolah, maka guru akan merasa tidak melakukan yang terbaik untuk mengajar siswa, yang berarti pelajaran tidak akan difahami dengan baik dan siswa akan ketinggalan pelajaran.

Dengan demikian, guru memiliki kemampuan untuk mengembangkan metode baru dalam pemanfaatan media pembelajaran. Diharapkan bahwa penggunaan media tersebut dapat mengoptimalkan kegiatan belajar, menjadikannya lebih menarik bagi siswa, dan membantu meningkatkan konsentrasi mereka saat belajar (Suryansyah, 2016).

Video pembelajaran adalah alat yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Menurut (Depuja 2020) Video pembelajaran adalah alat bantu yang mencakup suara, gambar, teks, dan pesan-pesan pembelajaran. Video pembelajaran sangat penting karena dapat menarik perhatian siswa, menumbuhkan keinginan mereka untuk belajar, menjelaskan materi pelajaran sehingga lebih mudah dipahami, dan menyediakan lebih banyak metode pengajaran. Video pembelajaran membantu mengatasi waktu dan jarak, membangun imjinasi siswa, dan dapat diulang. Namun, kekurangannya adalah biaya yang tinggi dan perlu dihubungkan dengan peralatan lainnya seperti pemutar video, layar, dan LCD jika pembelajaran dilakukan di kelas (Suratun, 2018).

Dengan menggunakan video pembelajaran, guru dapat menyampaikan informasi kepada siswa dengan lebih efisien, sehingga mereka tidak tertinggal dalam pelajaran. Diharapkan bahwa penggunaan video ini akan mendukung proses pembelajaran yang baik, menambah variasi dalam pengajaran, dan meningkatkan efektivitas. Siswa juga dapat mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja. (Suratun, 2018)

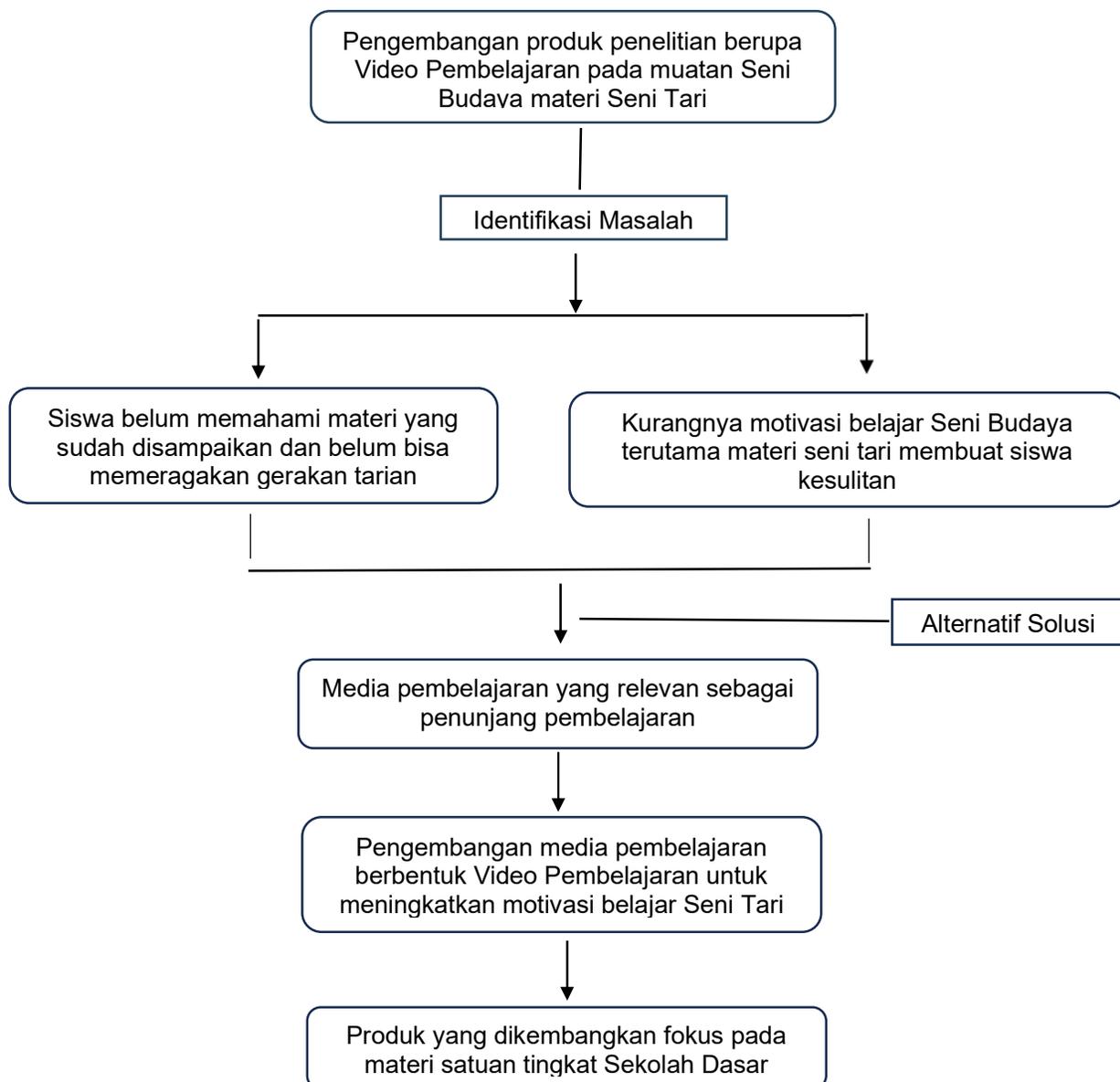
Untuk memudahkan melakukan gerakan tari terutama anak usia SD atau sekolah dasar. Dapat dilakukan dengan model 3N (Niteni, Nirokake, Nambahi). Yang pertama adalah Niteni atau dalam Bahasa Indonesia berarti mengamati. Niteni yaitu diberikan sebuah stimulan atau contoh untuk diamati atau diperhatikan. Dalam tarian guru dapat memanfaatkan alam untuk dapat diamati dan menghasilkan gerakan yang indah. Yang kedua adalah Nirokake atau dalam Bahasa Indonesia berarti menirukan, yaitu menirukan Gerakan alam yang sudah diamati atau diperhatikan. Gerak alam adalah tari yang meniru gerakan yang ditemukan di alam. Penggunaan lingkungan sekitar berfungsi sebagai media rekreasi dan juga menjadi sumber untuk mengembangkan ekspresi estetis siswa, mengingat kebiasaan mereka bermain dan menikmati keindahan alam. (Nainggolan, 2011).

Gerak alam dibagi menjadi tiga kategori: gerak tumbuhan, gerak hewan, dan peristiwa alamiah. Gerak tumbuhan adalah gerakan yang meniru gerak tumbuhan, seperti menari meniru angin yang meniup pohon. Gerak hewan adalah gerakan yang meniru gerak hewan, seperti menari meniru kelinci melompat dan kupu-kupu terbang. Peristiwa alamiah adalah gerakan yang meniru air mengalir. Dan yang ketiga adalah Nambahi atau dalam Bahasa Indonesia berarti menambahkan, setelah menirukan contoh yang sudah diamati, siswa dapat mengeksplorasi gerakan tari sesuai yang sudah diamati dan memperindah gerakan asli menjadi gerakan tari atau proses realisasi. Dengan dilakukan penerapan model 3N (Niteni, Nirokake, Nambahi) pada pembelajaran seni tari, dapat membantu siswa untuk lebih memahami tarian dan mendorong siswa lebih kreatif lagi dalam menciptakan Gerakan tarian (Nainggolan, 2011).

Sebelum melakukan pengembangan Video Pembelajaran Berbasis 3N peneliti melakukan wawancara kepada salah satu gurudi SDN Tamansatriyan 5 yang mengatakan bahwa "Pembelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) yang ada disekolah terutama seni tari Kurang efektif, karenaminimnya pengetahuan siswa tentang tari dan belum mendalami materi pembelajaran tari yang sudah di jelaskan oleh guru di sekolah. Hal tersebut dikarenakan terbatasnya waktu pembelajaran SBdP, sehingga dalam mempraktikan langsung gerakan tarian, pembelajaran dilakukan tidak dengan maksimal. Serta keterbatasan inovasi media pembelajaran

tari yang ada di sekolah, sehingga kurangnya daya tarik atau minat siswa untuk mempelajari seni tari”.

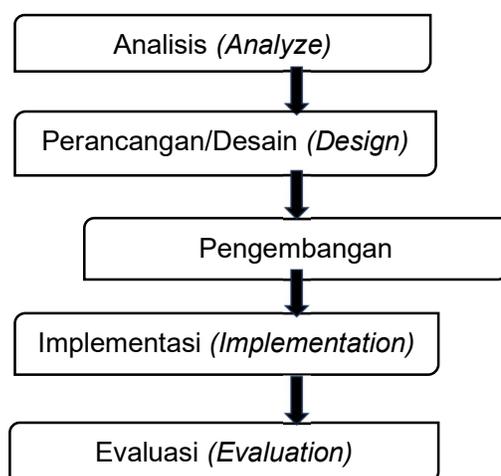
Berdasarkan latar belakang diatas membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah Video Pembelajaran Berbasis 3N Pada Muatan SBdP. Hasil pengembangan video pembelajaran diharapkan dapat membantu proses pembelajaran seni tari yang lebih efektif, menarik, terciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan dapat dilakukan dimana saja. Serta dengan adanya penerapan model pembelajaran tari Berbasis 3N, diharapkan dapat mengembangkan ketrampilansiswa dalam seni tari dan membantu siswa untuk lebih memahami gerakan tarian. Maka dari itu peneliti mencoba untuk meneliti permasalahan tersebut dengan mengangkat judul: “Pengembangan Video Pembelajaran Tari Berbasis 3N Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Sekolah Dasar Di SDN Tamansatriyan 5”.



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir Penelitian

## METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan. Pengembangan merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk baru dan kemudian menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah E-Modul. Desain pengembangan yang akan digunakan adalah model ADDIE, yang mencakup analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Prosedur ini dipilih karena memiliki langkah-langkah yang terperinci dan waktu yang lebih efisien untuk setiap tahap yang dilakukan. Model ADDIE ini dapat diterapkan pada berbagai bentuk pengembangan produk, termasuk model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, serta media dan bahan ajar.



Bagan 1.2 Tahapan ADDIE

Tahapan dalam model ADDIE untuk prosedur penelitian pengembangan ini terdiri dari langkah-langkah berikut: Analisis (Analisis) pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap pengembangan media Video Pembelajaran berbasis 3N dan menilai kelayakan dari pengembangan tersebut. Analisis mencakup tiga aspek, yaitu kurikulum (materi), karakteristik peserta didik, serta media dan penggunaannya. Design (Desain) di tahap ini, peneliti mulai merancang dan mengonsep Video Pembelajaran sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Peneliti juga menyiapkan instrumen yang akan digunakan untuk menilai Video Pembelajaran yang dikembangkan, termasuk angket validasi dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta respon dari guru dan siswa. Development (Pengembangan) pada tahap ini, peneliti melaksanakan tindakan untuk mengembangkan produk. Sebelum itu, peneliti melakukan proses validasi untuk memastikan kualitas produk yang akan dikembangkan. Implementation (Implementasi) di tahap ini, peneliti melakukan uji coba media Video Pembelajaran dengan bantuan guru kelas dan siswa untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran dan efektivitasnya. Evaluation (Evaluasi) tahap terakhir adalah evaluasi, di mana peneliti menilai hasil penelitian. Hasil yang diperoleh mencakup nilai praktik menari siswa di

SDN Tamansatriyan 5. Namun, penelitian ini hanya mencapai tahap implementasi dan uji kepraktisan karena keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti.

Teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, lembar validasi produk, serta angket untuk guru dan respon siswa. Teknik analisis data yang diterapkan untuk mengolah hasil uji produk adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Kelayakan media Video Pembelajaran dievaluasi melalui analisis data dari validasi oleh dosen ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Sedangkan analisis kepraktisan dilakukan berdasarkan respon dari guru dan siswa.

**Tabel 1.1 Kisi – Kisi Instrumen Uji Kelayakan Ahli Media**

No	Indikator	Aspek Penilaian	Nomor Butir
1	Kemenarikan	Kombinasi warna yang menarik	1
		Kesesuaian dari penyajian gambar dan materi yang di bahas	2
2	Pemakaian kata dan bahasa	Menggunakan bahasa indonesia yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD)	3
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	4
		Kesantunan penggunaan bahasa	5
		Ketepatan teks/dialog dengan cerita/materi	6
3	Tampilan Video Pembelajaran	Desain video memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar peserta didik	7
		Tipe huruf yang digunakan terlihat jelas dan terbaca	8
		Kesesuaian warna tulisan dengan background	9
4	Penyajian	Penyajian Video Pembelajaran mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran	10
		Penyajian Video Pembelajaran dilakukan secara runtut	11
		Penyajian video pembelajaran menarik	12

**Modifikasi : (Kumalasari, 2018)**

Lembar angket ini diberikan kepada ahli media agar diberi penilaian kelayakan produk yang akan dikembangkan berupa Media Video Pembelajaran Berbasis 3N. Indikator dari masing-masing aspek dikembangkan sesuai kebutuhan untuk penilaian media.

Tabel 1.2 Kisi – Kisi Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi

No	Indikator	Aspek Penilaian	Nomor Butir
1	Isi Materi	Materi yang disajikan mencakup materi pemahaman konsep dan gerak tari	1
		Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	2
		Materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, latihan, sampai dengan interaksi antar konsep.	3
		Konsep yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep	4
2	Penyajian Materi	Sistematika penyajian dalam setiap kegiatan belajar	5
		Terdapat kriteria penguasaan materi	6
		Penyajian materi pembahasan dapat memberikan motivasi belajar peserta didik	7
		Penyajian materi dijelaskan secara runtut	8
3	Kontekstual	Adanya keterkaitan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa	9
Total			9

Modifikasi : (Kumalasari, 2018)

Lembar angket ini diberikan kepada ahli materi agar diberi penilaian kelayakan produk yang akan dikembangkan berupa Media Video Pembelajaran Berbasis 3N. Indikator dari masing-masing aspek dikembangkan sesuai kebutuhan untuk penilaian materi pada media.

Tabel 1.3 Kisi – Kisi Instrumen Uji Kelayakan Ahli Bahasa

No	Indikator	Aspek Penilaian	Nomor Butir
1	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik	1
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial dan emosional peserta didik	2
2	Komunikatif	Keterpahaman peserta didik terhadap pesan	3
		Kesesuaian ilustrasi dengan substansi pesan	4
3	Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik untuk merespon pesan	5
		Dorongan berpikir kritis pada peserta didik	6

4	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	7
		Kebakuan istilah	8
5	Koherensi dan keruntutan alur piker	Ketentuan antar bab / sub bab / alinea	9
		Keutuhan makna dalam bab / sub bab / alinea	10
6	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	Ketepatan tata bahasa	11
		Ketepatan ejaan	12
7	Konsistensi penggunaan	Konsistensi penggunaan istilah	13
		Konsistensi penggunaan symbol	14
Total			14

Modifikasi : (Kumalasari, 2018)

Lembar angket ini diberikan kepada ahli bahasa agar diberi penilaian kelayakan produk yang akan dikembangkan berupa Media Video Pembelajaran Berbasis 3N. Indikator dari masing-masing aspek dikembangkan sesuai kebutuhan untuk penilaian bahasa pada media.

Tabel 1.4 Kisi – Kisi Instrumen Kepraktisan Guru

No	Indikator	Aspek Penilaian	Nomor Butir
1	Tampilan	Kemenarikan tampilan video pembelajaran	1
		Kesesuaian gambar dengan materi yang dijelaskan	2
		Pemahaman materi pada video	3
		Kesesuaian urutan materi pada video pembelajaran sudah runtut	4
		Sesuai dengan KI dan KD	5
		Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik kelas V	6
		Kualitas suara atau music instrumental sudah baik dan jelas	7
		Font huruf yang digunakan sudah tepat	8
2	Penyajian Media	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	9
		Kesesuaian media dan materi	10
		Kemudahan penerapan media	11
		Kegunaan media untuk pembelajaran	12
		Kemenarikan isi media	13
Total			13

Modifikasi : (Kumalasari, 2018)

Lembar angket ini diberikan kepada guru kelas agar diberi penilaian kepraktisan produk yang akan dikembangkan berupa Media Video Pembelajaran Berbasis 3N. Indikator dari masing-masing aspek dikembangkan sesuai kebutuhan untuk penilaian media.

Tabel 1.5 Kisi – Kisi Instrumen Kepraktisan Siswa

No	Indikator	Aspek Penilaian	Nomor Butir
1	Teknis	Media video pembelajaran mudah digunakan/ diakses	1
		Kesesuaian video pembelajaran	2
		Menyenangkan untuk belajar siswa	3
2	Materi	Penyajian materi menarik	4
		Materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami	5
		Materi disampaikan dengan jelas dan menyeluruh	6
3	Desain/ Tampilan	Desain/tampilan video pembelajaran menarik	7
		Penggunaan gambar atau animasi dapat menarik minat dalam belajar	8
Total			8

Modifikasi : (Kumalasari, 2018)

Lembar angket ini diberikan kepada siswa kelas V agar diberi penilaian kepraktisan produk yang akan dikembangkan berupa Media Video Pembelajaran Berbasis 3N. Indikator dari masing-masing aspek dikembangkan sesuai kebutuhan untuk penilaian media

Analisis data dalam penelitian pengembangan ini mencakup teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif meliputi saran dan perbaikan terhadap media Video Pembelajaran berbasis 3N yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, dan siswa. Sementara itu, analisis data kuantitatif berupa skor penilaian yang diisi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, dan siswa melalui lembar angket. Skala penilaian tersebut terdapat dalam pedoman pemberian skor yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1.6 Pedoman Pemberian Skor

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

Sumber : (Rukoyatun, 2018)

Persentase kelayakan Video Pembelajaran berbasis 3N diperoleh dari tiga validator yaitu validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Perhitungan presentase kelayakan menggunakan rumus sebagai berikut  $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$  Keterangan P= Persentase,  $\sum x$ = Jumlah skor

keseluruhan jawaban responden,  $\sum x_i$  = Jumlah skor tertinggi Setelah seluruh presentase kelayakan dihitung, untuk mengetahui seberapa layak Video Pembelajaran berbasis 3N, diaplikasikan kepada peserta didik dengan menggunakan tabel dibawah ini :

**Tabel 1.7 Presentase Kelayakan**

Interval Presentase	Nilai
$\leq 20\%$	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

**Sumber : (Rukoyatun, 2018)**

Analisis kepraktisan diperoleh dari data kepraktisan yang dikumpulkan dari guru dan siswa. Data kepraktisan siswa didapat dari jawaban angket respon siswa. Untuk memperoleh analisis kepraktisan, dilakukan analisis terhadap respon siswa dengan menghitung jumlah siswa yang memberikan respon positif terhadap produk. Selanjutnya, persentase respon siswa dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Presentase respon} = \frac{\text{Juml respon setiap siswa}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Untuk menilai angket respon siswa, terdapat kriteria pemberian skor untuk menghitung kepraktisan. Berikut ini aturan pemberian skor instrumen datakepraktisan.

**Tabel 1.8 Pedoman Pemberian Skor Kepraktisan Siswa**

Penilaian	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
TB	Tidak Baik	2
STB	Sangat Tidak Baik	1

**Sumber : (Rukoyatun, 2018)**

Setelah melakukan perhitungan berdasarkan aturan pemberian skor, diperoleh persentase respon dari setiap siswa. Persentase tersebut kemudian dibandingkan dengan kriteria kepraktisan menggunakan tabel berikut:

**Tabel 1.9 Kriteria Kepraktisan Produk**

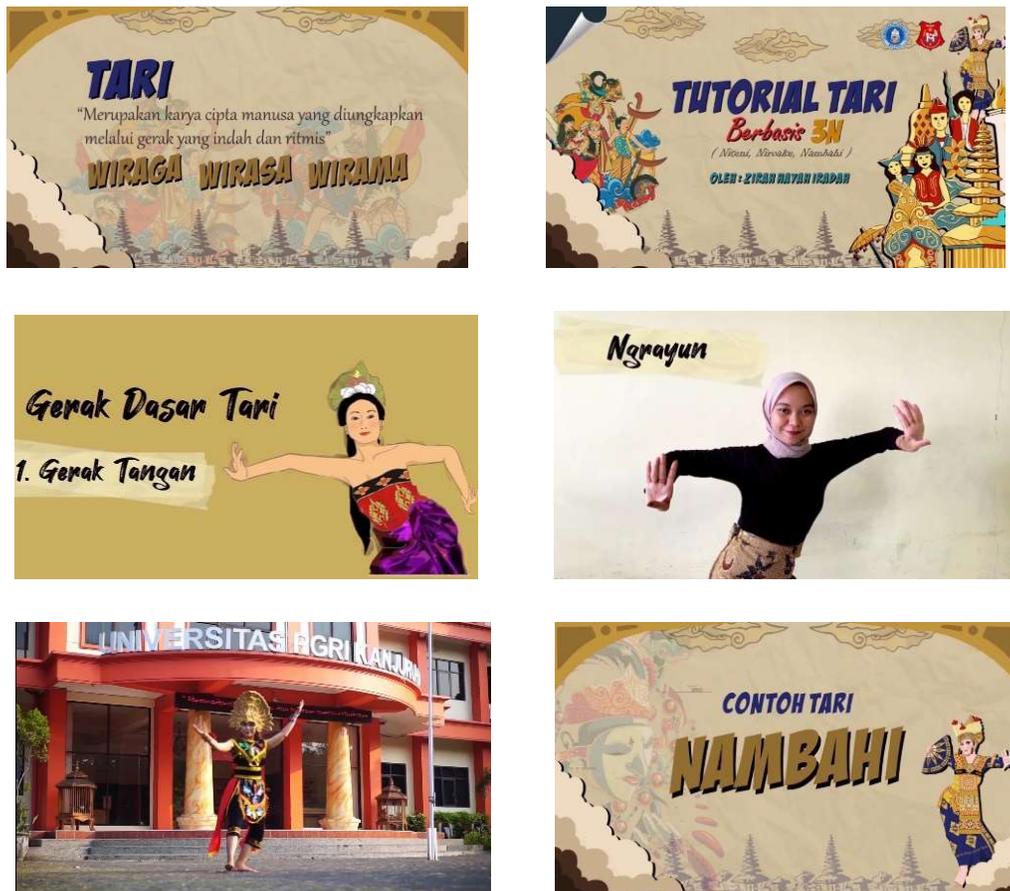
Besar Presentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Praktis
51% - 75%	Praktis
26% - 50%	Kurang Praktis
0% - 25%	Tidak Praktis

**Sumber : Rukoyatun (2018)**

Berdasarkan tabel tersebut hasil penilaian akan dilakukan oleh siswa memiliki rentang nilai sangat praktis, praktis, kurang praktis, dan tidak praktis.

### HASIL PENELITIAN

Penelitian pengembangan Video Pembelajaran Berbasis 3N menerapkan metode ADDIE, yang mencakup Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Pada tahap analisis, peneliti menganalisis berbagai masalah yang muncul selama kegiatan pembelajaran di sekolah. Di sini, wawancara dilakukan dengan guru dan siswa kelas V SDN Tamansatriyan 5 untuk memperkuat analisis masalah. Pada tahap desain, pembuatan Video Pembelajaran disesuaikan dengan hasil analisis. Langkah pertama adalah menentukan materi yang mendukung penggunaan media, sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi seni tari. Perencanaan materi dibuat menggunakan aplikasi lain seperti Canva atau CapCut, yang mencakup gambar, teks, musik, video, dan animasi. Video Pembelajaran ini dirancang untuk siswa kelas V SD semester 2. Pada tahap kedua, proses produksi media melibatkan penambahan gambar, video, animasi, latar belakang, teks, dan interaktivitas agar lebih menarik.



Gambar 1.1 Desain E-Modul

Setelah tahap pengembangan, peneliti melakukan tahap pengujian produk. Pengujian produk dilakukan dengan memvalidasi Video Pembelajaran oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Berikut ini nama validator yang memvalidasi:

Tabel 1.10 Nama Validator

Nama	Lembaga Asal	Sebagai
ADY, M.Pd	Universitas PGRI Kanjuruhan Malang	Ahli Media
RA, M.Pd	Sanggar Tari Bayu Candra	Ahli Materi
Dr. HW, M.Pd	Universitas PGRI Kanjuruhan Malang	Ahli Bahasa

Tahap pengembangan, tahap ini merupakan tahap lanjutan dengan mengkonkretkan semua konsep yang telah dirancang pada tahap design. Selanjutnya Video Pembelajaran Berbasis 3N materi seni tari pembelajaran SBdP divalidasi oleh dosen ahli validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa.

Tabel 1.11 Penilaian Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Tingkat Kelayakan	Kategori
1	Kombinasi warna menarik	100%	Sangat Layak
2	Kesesuaian dari penyajian gambar dan materi yang di bahas	100%	Sangat Layak
3	Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai ejaan yang disempurnakan (EYD)	75%	Layak
4	Kesesuaian Bahasa dengan tingkat berfikir siswa	100%	Sangat Layak
5	Kesantunan penggunaan bahasa	75%	Sangat Layak
6	Ketepatan teks/dialog dengan cerita/materi	100%	Sangat Layak
7	Desain video memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar siswa	100%	Sangat Layak
8	Tipe huruf yang digunakan terlihat jelas dan terbaca	75%	Sangat Layak
9	Kesesuaian warna tulisan dengan background	100%	Sangat Layak
10	Penyajian video pembelajaran mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran	100%	Sangat Layak
11	Penyajian video pembelajaran dilakukan secara runtut	100%	Sangat Layak
12	Penyajian video pembelajaran menarik	100%	Sangat Layak
<b>Rata – Rata</b>		<b>93,75 %</b>	<b>(Sangat Layak)</b>

Dari hasil validasi Video Pembelajaran menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan berdasarkan validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 93,75 % dengan kategori “Sangat Layak”.

Tabel 1.12 Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Tingkat Kelayakan	Kategori
1	Materi yang disajikan mencakup materi pemahaman konsep dan gerak tari	100%	Sangat Layak
2	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	100%	Sangat Layak
3	Materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, latihan, sampai dengan interaksi antar konsep	100%	Sangat Layak
4	Konsep yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep	100%	Sangat Layak
5	Sistematika penyajian dalam setiap kegiatan belajar	100%	Layak
6	Terdapat kriteria penguasaan materi	75%	Sangat Layak
7	Memuat informasi tentang peran latihan dalam proses pembelajaran	100%	Sangat Layak
8	Penyajian materi dijelaskan secara runtut	100%	Sangat Layak
9.	Adanya keterkaitan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa	100%	Sangat Layak
<b>Rata – Rata</b>		<b>97,22%</b>	<b>(Sangat Layak)</b>

Dari hasil validasi video pembelajaran menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan berdasarkan validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 97,22% dengan kategori “Sangat Layak”.

Tabel 1.13 Penilaian Ahli Bahasa

No	Aspek Yang Dinilai	Tingkat Kelayakan	Kategori
1	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik	100%	Sangat Layak
2	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial dan emosional peserta didik	100%	Sangat Layak
3	Keterpahaman peserta didik terhadap pesan	100%	Sangat Layak
4	Kesesuaian ilustrasi dengan substansi pesan	100%	Sangat Layak
5	Kemampuan memotivasi peserta didik untuk merespon pesan	100%	Layak
6	Dorongan berpikir kritis pada peserta didik	100%	Layak
7	Ketepatan struktur dalam kalimat	100%	Layak
8	Kebakuan istilah (Istilah yang digunakan sesuai dengan KBBI)	100%	Layak

9	Ketertautan antar bab/sub bab/alinea	100%	Sangat Layak
10	Keutuhan makna dalam bab/sub bab/alinea	100%	Sangat Layak
11	Ketepatan tata bahasa	100%	Layak
12	Ketepatan ejaan	100%	Sangat Layak
13	Konsistensi penggunaan istilah	100%	Sangat Layak
14	Konsistensi penggunaan symbol	100%	Sangat Layak
<b>Rata – Rata</b>		<b>100%</b>	<b>(Sangat Layak)</b>

Dari hasil validasi video pembelajaran menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan berdasarkan validasi ahli bahasa memperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori “Sangat Layak”.

**Tabel 1.14 Penilaian Kepraktisan Oleh Guru Kelas III**

No	Aspek Yang Dinilai	Tingkat Kepraktisan	Kategori
1	Kemenarikan tampilan video tari	100%	Sangat Praktis
2	Kesesuaian gambar dengan materi yang dijelaskan	100%	Sangat Praktis
3	Pemahaman materi pada video	100%	Sangat Praktis
4	Kesesuaian urutan materi pada video pembelajaran sudah runtut	100%	Sangat Praktis
5	Sesuai dengan KI dan KD	100%	Sangat Praktis
6	Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik kelas V	100%	Sangat Praktis
7	Kualitas suara dan musik instrumental sudah baik dan jelas	100%	Sangat Praktis
8	Font huruf yang digunakan sudah tepat	100%	Sangat Praktis
9	Kesesuaian tujuan pembelajaran	100%	Sangat Praktis
10	Kesesuaian media dan materi	100%	Sangat Praktis
11	Kemudahan penerapan media	100%	Sangat Praktis
12	Kegunaan media untuk pembelajaran	100%	Sangat Praktis
13	Kemenarikan isi media	100%	Sangat Praktis
<b>Rata – Rata</b>		<b>100%</b>	<b>(Sangat Praktis)</b>

Berdasarkan penilaian angket kepraktisan tersebut, diperoleh persentase 100%, maka media video pembelajaran Berbasis 3N masuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

Tabel 1.15 Penilaian Kepraktisan Siswa Kelas III

No	Aspek Yang Dinilai	Tingkat Kelayakan	Kategori
1	Media video pembelajaran mudah digunakan / diakses	100%	Sangat Praktis
2	Kesesuaian video pembelajaran	100%	Sangat Praktis
3	Menyenangkan untuk belajar siswa	100%	Sangat Praktis
4	Penyajian materi menarik	100%	Sangat Praktis
5	Materi menggunakan Bahasa yang mudah di pahami	75%	Praktis
6	Materi disampaikan dengan jelas dan menyeluruh	100%	Sangat Praktis
7	Desain/tampilan video pembelajaran menarik	100%	Sangat Praktis
8	Penggunaan musik dapat menarik minat belajar siswa	100%	Sangat Praktis
<b>Jumlah Rata – Rata</b>		96,87%	
<b>Jumlah Rata – Rata Kelas</b>		98,12%	(Sangat Praktis)

Berdasarkan penilaian angket kepraktisan siswa kelas V di SDN Tamansatriyan 5 diperoleh persentase 98,12% maka video pembelajaran Berbasis 3N masuk kategori “Sangat Praktis”.

## PEMBAHASAN

Media video pembelajaran adalah bentuk pengembangan media yang berupa video, yang mudah diakses dan memiliki tampilan menarik. Siswa dapat mengakses media ini melalui smartphone, laptop, atau tablet. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode ADDIE, tetapi peneliti hanya menerapkan hingga tahap implementasi. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat lebih fokus pada validitas dan kepraktisan penggunaan media yang dikembangkan.

Menurut (Vebriyanto, 2017) metode 3N yang dikembangkan oleh Ki Hadjar Dewantara sangat relevan untuk membangun keterampilan dan karakter siswa yang berkaitan dengan kemajuan zaman, yang sangat ditentukan oleh kemampuan inovasi. Metode 3N, yang menggunakan istilah Jawa, sangat relevan untuk proses pembelajaran. Sebelum membuat media pembelajaran video, peneliti harus menentukan metode penelitian yang tepat untuk situasi di sekolah. Media video pembelajaran berbasis 3N untuk materi seni tari adalah produk yang dibuat oleh peneliti.

Media video pembelajaran ini akan menampilkan gambar, suara, video tutorial, dan teks. Penggunaan teknologi seperti video pembelajaran dalam proses belajar menjadi solusi untuk mengatasi masalah pembelajaran yang sering monoton dan membosankan. Teknologi informasi dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, yang pada gilirannya dapat memperbaiki hasil belajar dan kualitas individu peserta didik, berkat penggunaan teknologi yang lebih tepat dan bermanfaat (Husain, 2014)

Kelayakan media Video Pembelajaran Berbasis 3N (Niteni, Nirokake, Nambahi) dapat dievaluasi melalui uji validasi. Uji validasi mencakup hasil validasi media, validasi materi, dan validasi bahasa. Validator dalam penelitian ini adalah dosen ahli sesuai dengan bidangnya. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan persentase 93,75% dengan kategori "Sangat Layak," ahli materi memperoleh persentase 97,22% dengan kategori "Sangat Layak," dan ahli bahasa mendapatkan persentase 100% dengan kategori "Sangat Layak." Oleh karena itu, media video pembelajaran Berbasis 3N dapat dianggap layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, terutama dalam materi seni tari.

Media pembelajaran berfungsi dalam proses belajar sebagai alat untuk menyampaikan informasi, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa serta meningkatkan motivasi mereka (Sundayana, 2016). Dalam proses pembelajaran, media sangat membantu guru dalam menyampaikan tujuan, karena dengan penggunaan media yang tepat, siswa dapat memahami materi dengan lebih cepat. Hal ini terjadi ketika pemilihan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

Hasil angket yang diisi oleh guru menunjukkan bahwa media video pembelajaran Berbasis 3N (Niteni, Nirokake, Nambahi) mendapatkan persentase 100% dalam kategori "Sangat Praktis." Sementara itu, penilaian yang dilakukan oleh siswa memperoleh persentase 98,12% dalam kategori yang sama. Berdasarkan persentase yang diperoleh, jika hasilnya lebih dari 51%, media dapat dianggap praktis. Dengan demikian, produk yang dikembangkan oleh peneliti telah memenuhi standar kepraktisan minimum, sehingga dapat dikatakan praktis.

Multimedia pembelajaran adalah jenis media yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, yang terdiri dari kombinasi grafik, teks, video, dan suara. Video pembelajaran merupakan salah satu contoh media yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Siswa dapat menonton dan mempelajari video pembelajaran secara berulang-ulang, sehingga mereka dapat menggunakannya sesuai dengan kebutuhan dalam proses belajar menari (Purwanti, 2015). Oleh karena itu, penggunaan media berupa video pembelajaran dalam pembelajaran seni tari dapat dianggap efektif.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Dalam penelitian ini, penulis memilih metode penelitian ADDIE, yang meliputi Analisis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Namun, peneliti hanya menggunakan metode hingga tahap implementasi karena ingin lebih fokus pada validitas dan kepraktisan penggunaan media yang dikembangkan. Produk yang dihasilkan adalah media video pembelajaran berbasis 3N (Niteni, Nirokake, Nambahi), yang akan menyajikan gambar, suara, video tutorial, dan teks. Media ini juga dapat diakses melalui smartphone, laptop, maupun tablet.

Media video pembelajaran berbasis 3N (Niteni, Nirokake, Nambahi) telah diuji kelayakannya oleh para ahli, termasuk ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil analisis uji kelayakan menunjukkan bahwa validasi media memperoleh persentase 93,75% dengan kategori "Sangat Layak," validasi oleh ahli materi mencapai 97,22% dengan kategori "Sangat Layak," dan

validasi oleh ahli bahasa mendapatkan persentase 100% dengan kategori "Sangat Layak."

Media video pembelajaran berbasis 3N (Niteni, Nirokake, Nambahi) telah diuji kepraktisannya oleh guru dan 10 siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa angket kepraktisan yang diisi oleh guru mencapai 100%, masuk dalam kategori "Sangat Praktis," sedangkan angket kepraktisan dari siswa memperoleh persentase 98,12% dengan kategori "Sangat Praktis."

#### Saran

Bagi siswa, produk ini dapat berfungsi sebagai media pembelajaran di dalam kelas yang membantu meningkatkan proses belajar. Selain itu, mereka juga dapat merasakan pengalaman menggunakan media pembelajaran berupa video pada materi Seni Tari dalam pelajaran SBdP.

Bagi guru, pengembangan media video pembelajaran berbasis 3N (Niteni, Nirokake, Nambahi) dapat menjadi alat yang efektif untuk menjelaskan materi seni tari, sehingga guru dapat menyampaikan pelajaran dengan sumber belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Bagi Peneliti lain bagi peneliti selanjutnya pada bidang pengembangan, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya sehingga dapat mengembangkan produk ini.

#### REFERENSI

- Alfianti, E. and Kartikasari, W., 2023. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran SBdP Siswa Kelas V SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare Kabupaten Bone. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 1(2), pp.127-134.
- Barlian, B., Analisis Kemampuan Apresiasi Seni Tari Berbasis Kearifan Lokal melalui Pemanfaatan Media Audio Visual pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Woiha. *Jurnal Pembelajaran Seni dan Budaya*, 4(1), p.286839.
- Busyaeri, Akhmad, Tamsik Udin, and A. Zaenudin. 2016. "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 3(1):116–37. doi: 10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584.
- Daryanti, Daryanti, Desyandri Desyandri, and Yanti Fitria. 2019. "Peran Media Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di Sekolah Dasar." *Edukatif%: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1(3):215–21. doi: 10.31004/edukatif.v1i3.46.
- Dipuja, D. A. (2020). Persepsi Mahasiswa terhadap Video Monolog Sebagai Alternatif Tugas dalam Pembelajaran Daring. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. 3(2). 114 – 129.
- Dinasari, A., 2021. *PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS BUDAYA LOKAL PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA (TARI) DI SMP NEGERI 4 WATAMPONE* (Doctoral dissertation, Fakultas Seni dan Desain).
- Farista, Rizal, and Ilham Ali M. 2018. "Pengembangan Video Pembelajaran." *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* 53(9):1689–99.
- Iriani, Zora. 2012. "Peningkatan Mutu Pembelajaran Seni Tari Di Sekolah Dasar." *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni* 9(2). doi: 10.24036/komposisi.v9i2.98.
- Kuswarsantyo, -, - Kusnadi, and Titik Agustin. 2016. "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TARI: Sebuah Alternatif Metode Belajar Tari." *Imaji* 14(1):65–70. doi: 10.21831/imaji.v14i1.9535.

- Nainggolan, Lenni Taniya, Zufriady Zufriady, and Guslinda Guslinda. 2022. "Pengembangan Video Pembelajaran Seni Tari Berbasis Gerak Alam Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar." *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 5(1):57. doi: 10.31258/jta.v5i1.57-77.
- Putri, D. I. (2019). Penguatan Program Pendidikan Karakter (Ppk) Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Tari Di SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 125-134.
- Parlindungan, Doby Putro, Galang Pakarti Mahardika, and Dita Yulinar. 2020. "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Di SD Islam An-Nuriyah." *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* 1-8.
- Purwanti, Budi. 2015. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure." *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan* 3(1):42-47.
- Rahayu, Indah, Istiqomah, Ag. Sri Purnami, and Denik Agustito. 2017. "Program Studi Pendidikan Matematika , FKIP Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta Jl . Batikan UH III / 1043 Yogyakarta Email%: Indah.Rahayu879@gmail.Com B . PEMBAHASAN 1 . Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Belajar Dan Pembelajaran." *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia I(2):634-38.*
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI
- Taniya L. (2022). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SENI TARI BERBASIS GERAK ALAM UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR*
- Sriwismaningsih, L., 2023. Penilaian Siswa terhadap Pembelajaran Tari Tradisional Menggunakan Metode Pembelajaran Terpadu melalui Media Audio-Video. *GAUNG: Jurnal Ragam Budaya Gemilang*, 1(2), pp.81-92.
- Suratun, S., Irwandani, I., & Latifah, S. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Pobleem Solving Terintegrasi Chanel Youtube%: Pengembangan Pada
- Suryansyah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*. 4 (2),209-221.
- Zufriady, Z. (2019). *Buku Ajar Pendidikan Seni Tari, Drama, dan Musik di SD*. Pekanbaru: Penerbit Taman Karya