Pengembangan Ensiklopedia Tari Daerah Jawa Timur Berbasis Anflip Untuk Siswa Sekolah Dasar

Universitas Kanjuruhan Malang

Evi Indra Mayasari1), Cicilia Ika Rahayu Nita2), Andika Gutama3)

*Universitas PGRI Kanjuruan Malang,Indonesia*

[*Eviindra456@gmail.com*](mailto:Eviindra456@gmail.com)

**Abstract:** The anyflip-based encyclopedia is an application used by teachers to convey material to students who use digital books arranged alphabetically. The purpose of this study was to determine the feasibility, practicality and effectiveness of developing an anyflip-based regional dance encyclopedia of East Java. This study uses a 4D model, namely the define stage, student analysis and concept analysis are carried out. At the design stage, test standards are prepared, media selection, format selection, and initial design are carried out. At the development stage, expert validation and development trials were carried out and at the disseminate stage, the dissemination sta.ge was carried out in class IV SDN Purwoharjo, and the distribution was via the web. The results of this study can be said to be feasible by material experts, media experts, and linguists. Which can be concluded that the use of teaching materials is more effective than the learning process that does not use teaching materials. The implication of this study is that students are less interested in learning SBDP, especially in dances in East Java, they prefer dances that are currently trending, such as dancing, ditiktok, and DJ Nansuya.

***Key words***: Teaching Material Development, Encyclopedia, Anyflip

**Abstrak:** Ensiklopedia berbasis anyflip aplikasi yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa yang menggunakan buku digital yang tersusun berdasarkan abjad. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui kelayakan,kepraktisan dan keefektifan pengembangan ensiklopedia tari daerah jawa timur berbasis anyflip. Penelitian ini menggunakan model 4D yaitu tahap define dilakukan analisis siswa, analisis konsep.Pada tahap design dilakukan penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Pada tahap development dilakukan validasi ahli dan uji coba pengembangan dan pada tahap disseminate tahap penyebaran yang dilaksanakan di kelas IV SDN Purwoharjo penyebaranya melalui web. Hasil penelitian ini dapat dikatakan layak oleh ahli materi,ahli media, dan ahli bahasa. Yang dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar lebih efektif dari pada proses pembelajaran yang tidak menggunakan bahan ajar. Implikasi dalam penelitian ini siswa kurang tertarik dalam pembelajaran SBDP khususnya pada tarian dijawa timur mereka lebih suka tarian yang trending saat ini seperti jogetan ditiktok,dan DJ nansuya.

**Kata Kunci**: Pengembangan Bahan Ajar, Ensiklopedia, *Anyflip*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk manusia, dengan adanya pendidikan dapat memberikan pengetahuan terkait kehidupan di mana dapat meningkatkan kesejahteraan hidup seseorang. Setiap orang mempunyai hak untuk mendapatkan Pendidikan yang baik untuk meningkatkan serta memeperbaiki kualitas sumber daya serta dalam memajukan bangsa.Alter, F., dkk (2019) mengungkapkan berbagai isu yang perlu untuk dibenahi dalam rangka meningkatkan kualitas Pendidikan dan efisiensi manajemen Pendidikan, keadilan dalam layanan Pendidikan, serta menanamkan nilai-nilai karakter Pendidikan. Pembuatan kurikulum sebagai bagian dari upaya meningkatkan efisiensi administarsi sekolaha agar lebih jelas dan terarah. Desmita, (2012) mengungkapkan kurikulum memberikan kepercayaan kepada sekolah untuk menciptakan serta mengoptimalkan sumber daya yang sudah ada untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan sekolah dasar adalah fase pendidikan yang penting dalam perkembangan anak didik. Hal ini disebabkan sekolah dasar memberikan sumber pendidikan dasar bagi anak untuk memperoleh informasi setelah mereka dididik di rumah oleh orang tua mereka dan bergabung dengan Taman Kanak-kanak yang merupakan lingkungan untuk belajar dan bermain di luar rumah Triwahyuni & Dkk,( 2016). Mereka akan mendapat arahan, informasi baru, dan instruksi formal dari seorang guru di Sekolah Dasar. Sekolah dasar dipandang penting karena karakter dan sifat siswanya, yang mudah memperoleh dan mencerna pengetahuan dari guru. Inilah yang menjadikan pendidikan di sekolah dasar sangat penting untuk keberhasilan anak-anak di masa depan, sehingga mereka dapat bersaing di era globalisasi yang kita jalani.

Pendidikan di Indonesia saat ini mengimplementasikan kurikulum 2013, yang meliputi beberapa mata pelajaran yang dikemas menjadi satu diantaranya; mata pelajaran Ppkn, Ipa, Ips, Bahasa Indonesia, Matematika, dan Sbdp. Yang mana proses pembelajarannya diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik agar mereka dapat mengenal dan memahami berbagai hal melalui mengamati, mengembangkan pertanyaan, mengumpulkan data, mengolah data, dan mengkomunikasikan hasil yang sudah dipelajari (Nurdin, Syafruddin, 2016, p. 77).

Antika, (2019, p. 19) menjelaskan pendidikan seni budaya dan prakarya diberikan pada peserta didik sekolah dasar untuk menanamkan kecintaan peserta didik terhadap seni dan budaya yang ada di Indonesia. Rasa kecintaan ini dapat menginspirasi minat, kreativitas, dan kekaguman anak-anak terhadap seni dan budaya bangsa. Belajar seni dapat membantu siswa untuk menggunakan bentuk-bentuk karya seni sebagai petunjuk terkait pemahaman mereka tentang suatu subjek. Seni dapat membantu siswa melatih imajinasi mereka, mengembangkan potensi untuk menciptakan karya, dan meningkatkan tingkat kreatif mereka. Menjadi kreatif tidak terbatas pada seniman; karena kreativitas sangat penting dalam banyak domain pengetahuan.

Sundariyati Muharam dan Sundaryati, (2012, p. 8) Pembelajaran seni tari merupakan pembelajaran seni budaya yang berupaya menemukan dan mengembangkan potensi estetika siswa serta mendorong siswa untuk memiliki nilai estetika dalam rangka meningkatkan karakter karena seni tari memiliki karakteristik keindahan, keteraturan, disiplin, dan dinamisme. Menggunakan metode "belajar melalui seni", "belajar dengan seni", dan "belajar tentang seni". Pembelajaran dan pendidikan seni tari diberikan karena kekhasan, makna, dan kegunaannya dalam perkembangan anak didik melalui pemberian pengalaman estetis dalam bentuk aktivitas ekspresif atau kreatif. Pendidikan sekolah dasar memanfaatkan berbagai sumber daya instruksional yang dapat membantu pelaksanaan pendidikan yang bermutu tinggi dan berkualitas.

Bahan ajar merupakan salah satu strategi untuk keberhasilan mengimplementasikan dan mencapai tujuan pembelajaran. Ada beberapa jenis bahan ajar yang bisa dipakai pada saat proses pembelajaran, tetapi hanya segelintir yang sering digunakan. Modul, LKS (Lembar Kerja Siswa), dan sumber-sumber pembelajaran lainnya merupakan bahan ajar sering digunakan dalam pembelajaran. Menurut Mulyasa (E Mulyasa, 2014), bahan tertulis dan cetak (handout, buku, modul, lembar kerja, brosur, dan pamflet), audio (radio, kaset, CD audio), visual (foto atau foto), audio-visual (video/film atau VCD), dan multimedia (CD interaktif, berbasis komputer, dan internet) adalah contoh materi dalam pembelajaran atau bahan ajar.Bidang seni tari merupakan salah satu alat komunikasi (berekspresi seni) yang menarik bagi siswa sekolah dasar Antika, (2019, p. 3). Baik bahan ajar tertulis maupun tidak tertulis disusun secara konsisten dan metodis.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti membuat buku ensiklopedia tari tradisional Jawa Timur sebagai sarana yang bermanfaat untuk generasi muda, terkhusus anak-anak, untuk memperluas pengetahuannya. Ensiklopedia ini merupakan buku yang tersusun berdasarkan abjad yang membahas atau mendefinisikan secara menyeluruh. Ensiklopedia ini dimaksudkan untuk memperluas pemahaman anak-anak tentang tarian tradisional agar mereka bersedia untuk menjaga dan melestarikan tarian tradisional tersebut. Dari analisis tersebut, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Ensiklopedia Tari Daerah Jawa Timur Berbasis *Anyflip* Untuk Siswa Sekolah Dasar Purwoharjo”

**METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan 4D (four-D) Menurut Alfianika (2016), empat langkah desain 4D adalah *Define* (definisi), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Subjek penelitian ini melibatkan 4 subyek uji coba, yaitu : Dosen ahli IT, dosen ahli materi, dosen ahli bahasa dan guru kelas.

Pelaksanaan penelitian bertempat di SDN Purwoharjo pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Yang diikuti oleh 30 siswa kelas IV dan kegiatan penelitian dihadiri oleh satu guru di SDN Purwoharjo sebagai pendukung dokumentasi saat proses pelaksanaan. Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ensiklopedia berdasar membaca materi seni tari Jawa Timur dan penggunaan *anyflip* peneliti menggunakan instrumen berupa wawancara, angket, dan dokumentasi.

Teknik analisis data merupakan metode pengolahan data sedemikian rupa sehingga memiliki arti yang jelas dalam kaitannya dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilaksanakan oleh validator dan responden dengan mengisi kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar ensiklopedia berbasis *Anyflip* yang dikembangkan, sedangkan anlisis data kualitatif didapatkan dari saran dan kritik yang diberikan oleh validator yaitu dari ahli materi, ahli bahasa, ahli bahan ajar, serta tanggapan dari guru dan siswa.

**Tabel 3.6 Kriteria Validasi Media Pembelajaran**

|  |  |
| --- | --- |
| **Besarnya** | **Interpretasi** |
| 81% - 100% | Sangat Valid |
| 61% - 80% | Valid |
| 41% - 60% | Cukup Valid |
| 21% - 40% | Kurang Valid |
| <20% | Tidak Valid |

**(Sumber : Akbar , 2013 : 82)**

**PEMBAHASAN**

Penelitian ini dihasilkan secara langsung saat proses belajar mengajar tahapan pembelajaran yang dilakukan di SDN Purwoharjo yaitu: melakukan analisis kurikulum, menganalisis karakteristik guru, menganalisis karakteristik siswa SDN Purwoharjo, dan menganalisis media dan penggunaannya dalam pembelajaran. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model tipe 4 D *(four-D)*. Menurut Gafur, (2012) ensiklopedia sebagai media yang digunakan di kelas yang mampu membuat siswa lebih fokus pada pembelajaran yang diajarkan dan dapat berkonsentrasi dengan baik, selain itu penggunaan ensiklopedia ini dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun karena berbasis web yang dapat di buka dimana saja yang di dalamnya terdapat materi atau penjelasan dan gambar dua dimensi yang memiliki fungsi untuk mengembangkan daya imajinasi siswa. Sebelum pembuatan media pembelajaran terlebih dahulu perlu menentukan apa saja komponen-komponen yang akan dimasukan ke dalam media yang dikembangkan. Komponen-komponen yang dimasukan kedalam media yang dikembangkan antara lain: Materi sesuai kurikulum 2013, mendesain model ensiklopedia dengan menggunakan word dan dijadikan PDF setelah benar maka di input ke *anyflip*. Berdasarkan hasil validator dapat ditentukan bahwa media ensiklopedia dalam pembelajaran dapat diterima untuk digunakan di lapangan dengan perbaikan yang sesuai dengan saran dan kritik ahli validator. Peneliti melakukan uji coba produk dengan melaksanakan pembelajaran di SDN Purwoharjo setelah melewati uji validator untuk memperoleh draft II atau produk yang dikembangkan telah diperbaharui. Kegiatan penyebaran pada lapangan terbatas dilakukan dengan 30 siswa yang berada di kelas IV .Peneliti menjelaskan materi yang terdapat pada media, cara penggunaan media serta aturan penggunaan media kepada siswa, kemudian memberikan kesempatan pada siswa untuk menggunakan media. Supaya saat mengisi angket dapat dipahami secara maksimal. Hasil pengembangan dari ahli validator dapat dilihat ditabel berikut ini:

**Tabel 4.3. Penilaian Ensiklopedia Mata pelajaran SBdP oleh Ahli Media**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aspek yang dinilai | Indikator | Skor Nilai | |
| Skor yang diperoleh | Skor yang diharapkan |
| Materi/Isi | * 1. Isi materi sesuai dengan KD dan indicator | 3 | 4 |
| * 1. Materi lengkap (kebenaran materi yang sesuai dengan KD) | 4 | 4 |
| * 1. Keluesan materi | 3 | 4 |
| * 1. Kebenaran konsep | 4 | 4 |
| * 1. Materi berkaitan dengan tari jawa timur | 4 | 4 |
| * 1. Materi mendorong rasa ingin tahu siswa | 4 | 4 |
| * 1. Penggunaan gambar yang berkaitan dengan materi | 4 | 4 |
| * 1. Kejelasan petunjuk penggunaan | 3 | 4 |
| * 1. Disusun secara sistematis | 4 | 4 |
| * 1. Konsep seni yang dipelajari runtut | 4 | 4 |
| Penyajian | * + - * 1. Pembelajaran disajikan dengan melibatkan siswa | 4 | 4 |
| * + - * 1. Kejelasan peta konsep | 3 | 4 |
| * + - * 1. Kejelasan materi dalam penyajian | 4 | 4 |
| * + - * 1. Kejelasan gambar dalam penyajian | 4 | 4 |
| * + - * 1. Kelengkapan glosarium | 4 | 4 |
| * + - * 1. Penyajian daftar pustaka | 4 | 4 |
| Bahasa | Bahasa tidak memiliki makna ganda | 4 | 4 |
| Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami | 4 | 4 |
| Struktur kalimat yang sesuai dan tepat | 4 | 4 |
| Jumlah | | 68 | 76 |
| Persentase | | 89,47% | |

Berdasarkan table 4.3 diperoleh presentase 89,47% hasil tersebut berasal dari rumus:

P = x 100%



P =

P = 89,47%

**Tabel 4.4 Penilaian Media Pembelajaran Ensiklopedia oleh Ahli Materi**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aspek yang dinilai | Indikator | Skor Nilai | |
| Skor yang diperoleh | Skor yang diharapkan |
| Kegrafikan | 1. Penyusunan tata letak | 3 | 4 |
| 1. Penulisan rapi | 4 | 4 |
| 1. Ukuran kertas sesuai | 4 | 4 |
| 1. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi | 4 | 4 |
| 1. Halaman sampun menggambarkan isi/materi yang disampaikan | 3 | 4 |
| 1. Pengaturan desain cover/sampul | 4 | 4 |
| 1. Ilustrasi gambar sesuai dengan materi | 4 | 4 |
| Penyajian | * + - * 1. Komponen ensiklopedia lengkap | 4 | 4 |
| * + - * 1. Petunjuk pembelajaran | 3 | 4 |
| * + - * 1. Warna, gambar/ilustrasi yang menarik khususnya pada materi tarian jawa timur | 4 | 4 |
| * + - * 1. Terdapat wawasan baru | 4 | 4 |
| Bahasa | Bahasa yang digunakan komunikatif | 3 | 4 |
| Mudah dipahami siswa | 3 | 4 |
| Interaktif | 4 | 4 |
| Sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia | 4 | 4 |
| Jumlah | | 55 | 66 |
| Persentase | | 83,33% | |

Berdasarkan table 4.4 diperoleh presentase 83,33%, hasil tersebut berasal dari rumus:

P = x 100%



P =

P = 83,33%

**Tabel: 4.5 Validasi Media Pembelajaran Ensiklopedia oleh Ahli Bahasa**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aspek yang dinilai | Indikator | Skor Nilai | |
| Skor yang diperoleh | Skor yang diharapkan |
| Lugas | 1. Ketetapan struktur kalimat | 3 | 4 |
| 1. Keefektifan kalimat | 3 | 4 |
| 1. Kebakuan istilah | 3 | 4 |
| Komunikatif | * 1. Pemahaman terhadap pesan atau informasi | 3 | 4 |
| Dialogis dan Interaktif | * + - * 1. Kemampuan memotivasi peserta didik | 3 | 4 |
| * + - * 1. Kemampuan mendorong berpikir kritis | 3 | 4 |
| Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik | Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik | 3 | 4 |
| Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik | 3 | 4 |
| Kesesuaian dengan kaidah Bahasa | * 1. Ketepatan bahasa | 3 | 4 |
| Penggunaan istilah | * + - * 1. Ketepatan ejaan EYD dalam kalimat | 3 | 4 |
| * + - * 1. Kebenaran penggunaan tanda baca | 3 | 4 |
| Jumlah | | 33 | 44 |
| Persentase | | 75% | |

Berdasarkan table 4.6 diperoleh presentase 75%. hasil tersebut berasal dari rumus:

P = x 100%



P =

P = 75%

Hasil penilaian materi pada pengembangan ensiklopedia berbasis *anyflip* seni tari daerah Jawa Timur pada kelas IV mendapatkan kategori “Layak” dari ahli media, karena nilai presentase diatas 70%. Adapun Saran dan komentar yang diberikan ahli media adalah setiap gambar beri nama dan sumber gambar diperoleh dan daftar pustaka ditata yang rapi.

Dari komentar dan saran yang diberikan oleh validator media akan diperbaiki dan disempurnakan, agar media lebih baik lagi.

Hasil penilaian materi pada pengembangan ensiklopedia berbasis *anyflip* seni tari daerah Jawa Timur pada kelas IV dianggap “layak” dari ahli materi karena presentase lebih dari 70%. Adapun Saran dan komentar yang diberikan ahli materi adalah tambahkan pengertian gerak tari.

Hasil penilaian materi pada pengembangan ensiklopedia berbasis *anyflip* seni tari daerah Jawa Timur pada kelas IV dianggap “layak” dari ahli materi karena presentase lebih dari 70%. Dengan saran 1. Harus ada kata pengantar, 2. Penggunaan tanda baca, 3. Gelar di teliti, 4. Gunakan referensi minimal 5/10 tahun terakhir, 5. Gambar diberi reverensi.

Nilai ini menunjukan bahwa isi materi sesuai dengan SK dan KD ,kesesuaian materi pada pengembangan ensiklopedia berbasis *anyflip.*Hasil serupa dengan penelitian terdahulu yang memiliki nilai yang tinggi. (Prastowo, 2012: 29)

**KESIMPULAN**

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media *ensiklopedia* berbasis *anyflip* pada mata pelajaran SBdP kelas IV dengan model pengembangan 4D yang telah dilakukan maka didapatkan hasil sebagai berikut:Media *Anyflip* dinyatakan valid oleh ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Media *anyflip* dinyatakan praktis oleh praktisi dan siswa. Saran penelitian lanjut dapat memberikan tambahan wawasan sehingga hasil pengembangan dapat memberikan motivasi dan kreativitas sebagai penciptaan baru dalam bahan pembelajaran.

**DAFTAR RUJU1KAN**

Alfianika, N. (2016). Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Deepublish

Ahmar, Ansari S. 2017. Development of teaching material using an Android.

Antika, C(2019). *Tingkat Kreativitas Siswa Dan Implikasinya Terhadap Program Pengembangan Kreativitas. Jurnal Pendidikan*. UM.

Ali, M. (2011). *Aplikasi KTSP dan bahan Ajar dalam Pendidikan*. Raja Wali Pers

Alter, F., Hays, T., Ohara, R. 2019. (2019). *Creative Arts Teaching and Practice: Critical Reflections of Primary School Teachers in Australia. International Journal of Education & the Arts*. <http://www.ijea.org/v10n9/>

Akbar, S. 2013 *Instrumen Prangkat Pembelajaran*.Cetakan Pertama.Remaja Rosdakarya.Bandung

E Mulyasa. (2014). Pengembangan dan Implementasi kurikulum 2013. In *Bandung: Remaja Rosadakarya*. PT Remaja Rosdakarya.

Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.

Suhandri,N (2018).Pengembangan Media Pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.

Purwanto, ghofur. 2012. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.