

MENINGKATKAN MINAT DALAM PEMBELAJARAN SENI TARI DENGAN MEDIA DIGITAL ISPRING SUITE 9

© Aliya Rahmani Putri, Agus Budiman*

* Program Studi Pendidikan Seni Tari, Universitas Pendidikan Indonesia, Jalan Dr
Setiabudi 229, Isola, Kec. Sukasari Bandung, Jawa Barat, 40154, Indonesia

© rahmanialiya87@gmail.com © agusbudiman@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar siswa di kelas VII A SMP Negeri 26 Bandung terhadap pembelajaran seni tari. Salah satu penyebab rendahnya minat siswa ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan terlalu monoton, kurang kreatif dan inovatif membuat siswa mudah jenuh dan bosan saat pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII A SMP Negeri 26 Bandung dalam pembelajaran seni tari dengan menggunakan penerapan media digital *ispring suite 9*. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain penelitian tindakan kelas model kemmis dan MC Taggart, yang dilaksanakan selama 2 siklus. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi, pedoman Angket, pedoman wawancara. Teknik analisis data yang digunakan melalui tahap reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini dengan pengumpulan data *pretest* dan *posttest* dapat dibuktikan bahwa penerapan media digital *ispring suite 9* dapat meningkatkan minat belajar siswa, hasil analisis skor rata-rata sebelum penerapan berada pada kategori rendah, lalu dilakukan *posttest* setelah penerapan media digital *ispring suite 9* meningkat dengan rata-rata skor kategori tinggi. Begitu pula dengan hasil persentase hasil menunjukkan pada kategori efektif. Dapat disimpulkan bawa penerapan media digital *ispring suite 9* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII A di SMP Negeri 26 Bandung secara signifikan, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Adanya penelitian ini direkomendasikan agar guru dapat lebih memperhatikan minat belajar siswa supaya pembelajaran bisa berjalan lebih efektif.

Kata Kunci: *Minat Belajar, Pembelajaran Tari, Media Digital, Ispring Suite 9.*

PENDAHULUAN

Teknologi dalam bidang pendidikan mengalami perkembangan yang begitu pesat. Berkembangnya teknologi menjadi salah satu peranan terbaru dalam penggunaan teknologi pada penggunaan metode pembelajaran (Kamilah et al., n.d. 2022). Memanfaatkan teknologi digital dalam bidang pendidikan telah menjadi sebuah komponen dari kompetensi yang harus dimiliki guru dan siswa (Grand-Clement, Devaux, Belanger, & Manville, dalam Sekarningsih et al., 2021). Kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi dapat menumbuhkan motivasi siswa, kontribusi siswa

saat belajar secara mandiri, dan juga minat belajar sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, aktif dan, inovatif (Sliwka dalam Komalasari et al., 2021). Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran penggunaan teknologi sangat penting, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran digital termasuk dalam pembelajaran seni tari. Media pembelajaran digital juga memiliki beberapa kegunaan serta manfaat yang sangat penting diantaranya yaitu, meningkatkan kemampuan atau kompetensi pendidik dalam mengolah media pembelajaran, meningkatkan mutu dan kualitas siswa dalam pembelajaran dan dapat

membantu dalam meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat membantu untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran seni tari ialah dengan *iSpring suite 9*.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang minat belajar dan media *iSpring suite*, diantaranya yaitu, Risdiyanti (2016) dalam penelitian yang menunjukkan bahwa strategi *Hypnoteaching* dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran seni tari. Adapun penelitian Nainggolan (2021) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *iSpring suite 9* dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa pada mata pelajaran matematika. Selanjutnya ada Handayani et al. (2019) yang membahas mengenai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Kurniasih (2016) juga membahas pengembangan teaching AIDS *iSpring Presentation* Untuk mengembangkan logika berpikir dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Namun belum ada yang menerapkan media digital *iSpring suite 9* untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran seni tari.

iSpring suite merupakan suatu perangkat lunak atau software yang terintegrasi dengan PPT/PowerPoint yang dijalankan dengan tujuan untuk membuat suatu media pendidikan dengan beberapa komponen media semacam visual, audio serta audio visual dengan tujuan membuat media yang dihasilkan jadi lebih interaktif serta menarik perhatian. Selain itu, ada manfaat lain menggunakan *iSpring suite*. File-file yang dibuat oleh PowerPoint dapat ditransformasikan ke dalam format flash dan dimanfaatkan secara langsung atau optimal dalam kegiatan pembelajaran dalam bentuk e-learning,lestari (2020). Media digital *iSpring suite* juga memiliki beberapa keunggulan, dalam web resmi (www.ispringsolution.com) menyebutkan bahwa beberapa keunggulannya yaitu, Kebebasan waktu dan lokasi tanpa adanya keterbatasan, Belajar sesuai dengan gaya belajar, melalui media digital ini siswa dapat memilih metode ataupun gaya belajar yang cocok dengan diri masing-

masing, menghemat biaya, dan materi pembelajaran dapat diberikan lebih cepat. Media digital *iSpring suite 9* ini juga dapat membantu untuk meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar merupakan dorongan batin yang muncul dari penguatan praktik belajar siswa. Ketika siswa ingin berhasil, minat akan tumbuh setelah menetapkan tujuannya dengan ambisius yang memperhitungkan keterampilan dan kemampuan siswa. siswa, minat belajar juga dapat meningkat, Lestari (2015). Selain itu menurut Slameto (2015) terdapat empat indikator dari minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan/partisipasi siswa .

Banyak ditemukan siswa dengan tingkat minat belajar yang rendah, sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan tidak efektif. Salah satu penyebabnya karena siswa merasa bosan dan jenuh Siswa mudah bosan dan merasa bosan ketika menggunakan media pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif. Sekarningsih et al, (2021) menyatakan bahwa rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran seni tari di sekolah, disebabkan oleh kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Kenyataan ini pun ditemukan oleh peneliti saat melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru seni budaya SMP Negeri 26 Bandung yang menyatakan bahwa pembelajaran seni budaya terutama seni tari dikelas VII A, siswa kurang memahami materi – materi pembelajaran seni tari dikarenakan rendahnya minat belajar siswa terutama pada siswa laki-laki dan hanya siswa yang memiliki bakat di bidang tari saja yang memiliki keminatan untuk belajar mata pelajaran seni tari, siswa juga pasif ketika pembelajaran, dan cenderung acuh untuk mengumpulkan tugas. Hal ini relevan dengan apa yang diamati oleh peneliti saat melakukan observasi awal kepada siswa kelas VII A di SMP Negeri 26 Bandung yang hasil analisisnya menunjukkan tingkat minat belajar pada kategori yang rendah.

Berdasarkan hal yang telah disebutkan, pentingnya melakukan upaya untuk memperbaiki proses kegiatan pembelajaran

untuk meningkatkan minat belajar siswa, maka peneliti tertarik untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran dengan melakukan penerapan media digital *ispring suite 9* dalam pembelajaran tari untuk memperoleh gambaran bagaimana kondisi minat belajar sebelum dilakukan penerapan media digital *ispring suite 9*, mendeskripsikan pengimplementasian proses penerapan media digital *ispring suite 9* dalam pembelajaran tari, dan untuk memperoleh hasil dari pelaksanaan penerapan media digital *ispring suite 9* dalam pembelajaran tari untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII A di SMP Negeri 26 Bandung.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas model Kemmis dan MC Taggart sebanyak 2 siklus dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Salah satu ciri dari desain penelitian ini adalah untuk membantu memecahkan masalah pembelajaran (Bozkuş & Bayrak, 2019; Taryana et al., 2021) penelitian tindakan kelas ini berfungsi untuk memperbaiki kualitas dari proses pembelajaran dikelas. Praktik penerapan dilakukan secara terus menerus hingga tercapai hasil belajar hasil belajar dalam upaya mencari solusi permasalahan (Richard & BÉLANGÉ, 2018; Taryana, Budiman, et al., 2021). Penelitian ini dilaksanakan di SMP 26 Bandung yang Jl. Cibogo atas, kelurahan Sukawarna, kecamatan Sukajadi, kota Bandung Provinsi Jawa Barat dengan kode pos 40164. Adapun beberapa partisipan yang terlibat dalam penelitian ini yaitu bapak Rusmana S,Sn. Selaku guru mata pelajaran seni budaya kelas VII A di SMP Negeri 26 Bandung.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu individu yang menjadi sumber informasi bagi peneliti. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian ialah siswa kelas VII A SMP Negeri 26 Bandung yang berjumlah 34 siswa, terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan dengan latar

belakang, kemampuan yang berbeda dan kondisi minat yang rendah.

Pengumpulan data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dalam pelaksanaan penelitian. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mitra yaitu guru seni budaya kelas VII A SMP Negeri 26 Bandung dengan teknik wawancara terstruktur sesuai dengan pedoman wawancara yang telah dibuat dan dirancang oleh peneliti.

Analisis data

Analisis data merupakan sebuah proses untuk menelusuri dan mengurutkan data secara terstruktur yang didapatkan dari hasil observasi, wawancara, studi dokumentasi dan juga materi lainnya agar dapat dipahami dan menginformasikan temuannya kepada orang lain (Sugiyono, 2013). Pada dasarnya analisis data kualitatif dalam penelitian tindakan kelas tidak terdapat perbedaan khusus dengan penelitian lainnya. Tahapan analisis data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data dan juga verifikasi data.

Hasil penelitian

Penelitian ini berjudul Meningkatkan Minat Dalam Pembelajaran Tari Dengan Media Digital *Ispring Suite 9* Di SMP Negeri 26 Bandung, yang terletak di Jl. Cibogo atas, kelurahan Sukawarna, kecamatan Sukajadi, kota Bandung Provinsi Jawa Barat. Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus dengan 6 kali pertemuan. Observasi awal di kelas VII A dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi minat awal siswa yang dijadikan subjek penelitian. Observasi ini dilakukan oleh peneliti terhadap subjek penelitian pada kegiatan pembelajaran seni budaya khususnya dalam pembelajaran seni tari. Observasi awal dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 25

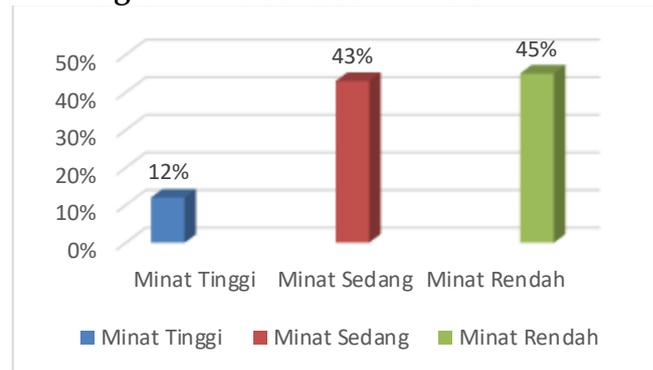
Februari 2022, pada jam mata pelajaran ketiga dan keempat. Pengamatan yang dilakukan peneliti didalam kegiatan observasi atau pratindakan ini meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan juga kegiatan penutup

Pra-Tindakan

Observasi awal yang dimulai tanggal 22 Februari 2022, sejak bel masuk berdering kemudian guru memasuki ruang kelas VII A, Pada kegiatan awal pelaksanaan, pertama-tama guru menyapa siswa kemudian meminta KM untuk memimpin berdoa sebelum mengawali kegiatan pembelajaran, selanjutnya guru mengabsen kehadiran siswa, guru juga melakukan apersepsi, membahas materi pertemuan sebelumnya kemudian menyampaikan pula tujuan pembelajaran pertemuan hari ini. Kondisi siswa saat itu kurang kondusif, terlihat siswa masih asik mengobrol dan bercanda dengan teman-temannya, beberapa siswa lainnya juga terlihat ada yang memainkan handphone diluar dari pelajaran, dan pada saat guru menyampaikan materi siswa terlihat bosan dan tidak bersemangat untuk mengikuti pembelajaran bahkan, siswa terlihat tidak fokus saat guru menjelaskan materi, masih terdapat siswa terlihat asik mengobrol dan bercanda. Pada saat memasuki kegiatan inti, guru memulai dengan menyampaikan materi pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan PPT dan video tarian dari *youtube* pada saat pembelajaran berlangsung. Kemudian, guru meminta siswa untuk menyimak materi tersebut, juga menyaksikan 2 buah tayangan video yang telah dibagikan kepada siswa. Setelah siswa selesai membaca dan menyaksikan tayangan video tersebut, siswa diinstruksikan untuk meresume atau mencatat poin-poin penting dari materi yang terdapat pada file PPT tersebut, dan siswa juga diinstruksikan untuk menganalisis persamaan serta perbedaan unsur ruang, waktu dan tenaga dari 2 video tari. Guru membuka sesi bertanya terlebih dahulu kepada siswa, disini siswa boleh bertanya jika ada yang kurang dipahami terkait materi pertemuan kali ini, namun siswa cenderung pasif tidak ada satupun pertanyaan.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, untuk memperkuat data penelitian tindakan maka siswa diberikan *pretest* berupa kuesioner dengan skala likert 1-5 mengenai minat siswa terhadap pembelajaran seni tari dikelas dan hasil dari analisis *pretest* ini menunjukkan bahwa kondisi minat belajar siswa terhadap pembelajaran seni tari dalam kategori rendah.

Diagram 1. Persentase minat siswa VII-A



Berdasarkan hal tersebut maka peneliti menawarkan sebuah solusi yang dapat diterapkan dalam proses kegiatan pembelajaran seni tari yaitu dengan penerapan media digital *ispring suite 9* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII A di SMP Negeri 26 Bandung.

Perencanaan Siklus 1

Pertama-tama sebelum memulai proses tindakan adalah tahap perencanaan tindakan penerapan media digital *ispring suite 9* setelah melakukan observasi awal maka peneliti, guru mitra serta rekan observer akan berdiskusi membahas mengenai rancangan perencanaan terkait penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui media digital *ispring suite 9*, setelah mengidentifikasi permasalahan apa saja yang timbul dikelas VII A SMP Negeri 26 Bandung, kemudian selanjutnya peneliti akan memulai untuk menyiapkan materi pembelajaran serta menyiapkan langkah-langkah pembelajaran maupun strategi pembelajaran sesuai dengan silabus dan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang telah tentu saja sebelumnya sudah dilakukan pendiskusian bersama guru mitra kemudian dilanjutkan dengan membuat desain media pembelajaran.

Tindakan Pertama Siklus 1: Penerapan Media Digital *Ispring Suite 9* Dengan Materi Unsur Ruang Waktu dan Tenaga

Pada tindakan pertama siklus 1 tanggal 28 Maret 2022, guru juga peneliti membahas materi mengenai unsur ruang, waktu, dan tenaga, peneliti juga mulai menggunakan media digital *ispring suite 9* sebagai oengemasan materi pemelajaran. Selain itu peneliti juga menginstruksikan agar seluruh siswa mengakses media *ispring* dan mengerjakan bagian latihan soal yang sudah disediakan, Hal ini bertujuan untuk melihat seberapa besar dan bagaimana pemahaman siswa tentang materi apa yang siswa baca sebelumnya. Adapun refleksi terhadap kegiatan pelaksanaan tindakan pertama siklus I ini yaitu, masih terdapat siswa yang kesulitan mengakses *ispring suite 9* dikarenakan gawainya tidak *mengsupport* pengaksesan media tersebut, masih terdapat siswa yang enggan untuk bekerja sama dengan kelompoknya, masih ada siswa yang mengobrol diluar konteks pembelajaran, dan masih kurangnya keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.

Tindakan Kedua Siklus 1: Penerapan Media Digital *Ispring Suite 9* Dengan Materi Level Tari

Pada tindakan kedua siklus I ini, tanggal 06 April 2022, siswa akan diberi waktu untuk belajar secara mandiri dan juga berdiskusi bersama kelompoknya dengan membaca dengan seksama materi tentang level tari yang ada pada media *ispring*. Setelah siswa selesai membaca materi, guru meminta setiap kelompok untuk mengidentifikasi level berdasarkan benda-benda yang ada disekitar kemudian meminta kembali perwakilan 1 orang dari setiap kelompok maju kedepan kelas untuk memaparkan hasil diskusinya dan mencotohkan gerakan berdasarkan macam-macam level. Guru juga kembali menginstruksikan agar seluruh siswa mengakses media *ispring* dan kembali mengerjakan bagian latihan soal yang sudah disediakan, Hal ini bertujuan untuk melihat kembali seberapa besar dan bagaimana pemahaman siswa tentang materi apa yang ia baca sebelumnya. Adapun refleksi terhadap

kegiatan pelaksanaan tindakan pertama siklus I ini yaitu, masih ada siswa yang kurang paham dengan materi, dan masih enggan bekerjasama dengan anggota kelompoknya.

Tindakan Ketiga Siklus 1: Penerapan Media Digital *Ispring Suite 9* Dengan Materi Pola Lantai

Pada tindakan ketiga siklus I ini, tanggal 18 April 2022, siswa akan kembali diberi waktu untuk belajar secara mandiri dan juga berdiskusi bersama kelompoknya dengan membaca dengan seksama materi tentang pola lantai yang ada pada media *ispring*. Kemudian guru meminta setiap kelompok untuk berdiskusi mengidentifikasi unsur-unsur tari (ruang, waktu, tenaga, level, pola lantai) yang ada pada tayangan video. Setelah melakukan identifikasi, guru membuka sesi Tanya jawab terkait unsur tari yang ada pada tayangan video tersebut. Setelah selesai setiap perwakilan kelompok siswa diminta untuk kedepan mengambil kertas kocokan yang telah disediakan guru sebelumnya, kertas kocokan ini berisi jenis-jenis atau macam-macam pola lantai (horizontal, vertical, diagonal, zigzag, lingkaran, melengkung/setengah lingkaran, variasi A, Variasi V, segi lima, variasi panah, dll.). Dilanjutkan dengan kegiatan akhir pada pembelajaran ini, peneliti memberikan posttest kepada siswa sebagai bahan observasi terkait minat belajar seni tari setelah dilaksanakan selama 3 kali pelaksanaan tindakan di siklus 1. Hasil observasi selama 3 kali pelaksanaan tindakan disiklus 1 ini ialah: beberapa siswa mengalami peningkatan, siswa terlihat lebih senang dan mulai memiliki ketertarikan, lebih aktif, mengikuti instruksi guru, beberapa siswa juga sudah mau berbaur untuk berdiskusi dan bekerjasama dengan kelompoknya, namun masih ada beberapa siswa yang kurang serius selama pembelajaran, terlihat kurang tertarik dengan media pembelajaran yang diberikan, ada siswa yang masih kesulitan mengakses media, mengobrol, dan bercanda, enggan untuk bekerja sama, masih ada yang tidak faham dengan materi, dan malu untuk tampil kedepan kelas. Adapula hasil refleksi dalam penelitian ini

pemberian materi menggunakan media digital untuk meningkatkan minat belajar siswa kurang efektif karena pengeditan media yang kurang sempurna, materi yang kurang lengkap, dan desain yang masih telalu polos. Untuk siklus selanjutnya, desain dan pengeditan akan diperhatikan lebih lagi, agar lebih memudahkan siswa untuk memahami materi, dan membuat siswa lebih tertarik saat belajar menggunakan media digital. Memperbaiki media yang diberikan supaya lebih menarik perhatian siswa, tidak hanya desain namun materi yang dikemas harus lebih mudah dipahami. Memberikan arahan lebih terhadap siswa yang masih kesulitan dalam melakukan gerak praktek dan yang belum bisa bekerja secara kelompok. Memberikan motivasi dorongan lebih kepada siswa yang masih memiliki minat rendah dan kurang percaya diri.

Perencanaan Siklus 2

Pada pelaksanaan tindakan siklus ini, peneliti akan melakukan diskusi kembali bersama guru mitra dan juga observer kemudian peneliti akan mulai menyusun tahapan-tahapan pembelajaran berdasarkan dari refleksi siklus I, mulai dari penyusunan kembali konsep pembelajaran, media pembelajaran, materi pembelajaran yang akan diberikan sesuai dengan silabus dan juga rancangan pelaksanaan pembelajaran seperti, menyiapkan stimulus gambar donat sebagai tempo ketukan 1, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, menyiapkan stimulus gambar seorang petani, menyiapkan latihan soal terkait unsur-unsur tari dan juga tujuan yang ingin dicapai pada saat kegiatan pembelajaran.

Tindakan Pertama Siklus 2: Penerapan Media Digital Ispring Suite 9 Dengan Materi Irianan Tari

Pada tindakan pertama siklus II ini, tanggal 23 Mei 2022, siswa akan diberi waktu untuk belajar secara mandiri dan juga berdiskusi bersama kelompoknya, materi yang diberikan adalah tentang eksplorasi tari. Setelah itu guru menampilkan gambar seorang petani pada layar infocus dan meminta siswa melakukan identifikasi terkait kegiatan yang dilakukan

seorang petani, Kemudian setelah siswa selesai mengidentifikasi dan menyebutkan kegiatan-kegiatan petani, guru memberikan penjelasan dan memberikan contoh bagaimana cara mengeksplorasi sebuah gerakan berdasarkan kehidupan sehari hari. Selanjutnya setiap kelompok diinstruksikan untuk membuat eksplorasi gerakan berdasarkan kegiatan petani yang telah mereka identifikasi tersebut dengan minimal 4 gerakan hitungan 4x8 menggunakan unsur tari (ruang, waktu, tenaga, level dan pola lantai). Kemudian peneliti akan berkeliling untuk membimbing setiap kelompok pada saat berlatih, Setelah waktu berlatih selesai, setiap kelompok siswa diminta untuk tampil didepan kelas, dan kelompok yang tidak tampil diminta untuk mengapresiasi dan memberikan komentar pada setiap kelompok tampil. Adapun refleksi terhadap kegiatan pelaksanaan tindakan pertama siklus I ini yaitu, siswa masih kesulitan untuk membuat gerak eksplorasi, dan siswa masih kurang percaya diri untuk tampil didepan kelas.

Tindakan Kedua Siklus 2: Penerapan Media Digital Ispring Suite 9 Dengan Materi Eksplorasi Tari Tani

Pada tindakan kedua siklus II ini, tanggal 30 Mei 2022, akan diberi waktu untuk belajar secara mandiri dan juga berdiskusi bersama kelompoknya dengan membaca dengan seksama materi tentang iringan tari yang ada pada media *ispring*. Kemudian, siswa selesai membaca materi, guru mulai menjelaskan tempo dan jenis ketukan tari 1, $\frac{1}{2}$, dan $\frac{1}{4}$, lalu mencontohkan ketukan tersebut dengan menampilkan stimulus gambar donat yang ada pada media *ispring* dan ditampilkan di layar infocus. Setelah itu, memberikan sedikit cerita tentang Ibu memiliki 1 donat yang kemudian dibagi menjadi 2 bagian dan diberikan kepada seorang teman, dan masing-masing mendapatkan $\frac{1}{2}$ bagian, kemudian masing-masing dari $\frac{1}{2}$ donat tersebut dibagi kembali menjadi 2 bagian dan diberikan kepada 2 orang teman lainnya, sehingga terdapat 4 potong donat dan masing-masing mendapatkan $\frac{1}{4}$ bagian donat. Selanjutnya, setelah siswa mengetahui masing-masing nilai

ketukan dari donat tersebut, siswa mengaplikasikannya kedalam bentuk tepuk tangan meminta seluruh siswa untuk bernyanyi lagu “pada hari minggu” bersama sama sebagai contoh. Setelah selesai mencoba bersama-sama, guru meminta siswa untuk berlatih menyusun gerak yang telah dibuat dipertemuan sebelumnya menggunakan ketukan musik tersebut bersama kelompoknya masing-masing dan guru akan berkeliling untuk membimbing setiap kelompok. Dilanjutkan dengan kegiatan akhir pada pembelajaran ini, siswa diminta untuk menampilkan hasil latihannya didepan kelas, dan diapresiasi oleh teman-teman kelompok lain. Adapun refleksi terhadap kegiatan pelaksanaan tindakan pertama siklus I ini yaitu, gerak siswa belum sesuai dengan iringan yang ada, dan gerak siswa juga masih kurang bertenaga.

Tindakan Ketiga Siklus 2: Penerapan Media Digital *Ispring Suite 9* Dengan Apresiasi Penampilan Tari Tani

Pada tindakan ketiga siklus II ini, tanggal 15 Juni 2022, seluruh siswa akan diberi waktu untuk belajar secara mandiri selama 10 menit untuk membaca ulang materi-materi yang sudah dipelajari dipertemuan-pertemuan sebelumnya, kemudian diinstruksikan untuk mengisi beberapa latihan soal terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan latihan sebelum melakukan penampilan hasil karyanya. Setelah melaksanakan sesi latihan maka waktunya untuk melakukan penampilan yang diapresiasi dan dikomentari oleh kelompok lain, dilanjutkan kegiatan akhir pada pembelajaran ini, peneliti memberikan posttest kepada siswa sebagai bahan observasi terkait minat belajar seni tari setelah dilaksanakan selama 3 pertemuan di siklus II. Setelah itu ditutup dengan, menyimpulkan hasil pertemuan 3 siklus II ini bersama-sama.

Dalam tahap Observasi di siklus II ini, Guru mengamati kelas dan kegiatan siswa selama kegiatan pembelajaran dan demonstrasi berlangsung. Hasilnya adalah: Siswa antusias mengikuti pembelajaran seni tari namun Masih ada siswa yang sulit diatur juga senang mengobrol dan bercanda dengan temannya,

Semua Siswa secara keseluruhan merasa senang dan bersemangat dalam proses kegiatan pembelajaran, seluruh siswa secara keseluruhan mengikuti pembelajaran dan berlatih bersama teman-temannya dengan baik, Siswa juga dapat bekerja sama dengan baik bersama kelompoknya, seluruh siswa semakin tertarik dengan pembelajaran seni tari, Secara keseluruhan siswa dapat memperhatikan pembelajaran seni tari dengan baik, Siswa dapat mengeksplorasi dan menyusun gerak kegiatan petani dengan baik, Siswa dapat melakukan gerak eksplorasi kegiatan petani dengan menggunakan unsur-unsur tari (ruang, waktu, tenaga, level, pola lantai, dan iringan), dan siswa sudah memiliki rasa percaya diri yang baik saat tampil didepan kelas dan memberikan komentar terhadap kelompok lain yang sedang tampil. Adapun hasil refleksi pada pertemuan ini yaitu, peneliti menemukan kelebihan-kelebihan serta kemajuan atas minat belajar siswa yang sangat meningkat selama proses pembelajaran dan penampilan karya berlangsung, Meskipun terdapat siswa yang sulit diatur namun keadaan kelas masih dapat dikondisikan dengan baik secara keseluruhan. Perlu adanya pendisiplinan lebih supaya setiap siswa belajar untuk tidak mentertawakan temannya yang sedang tampil. Secara keseluruhan pembelajaran pada siklus II peneliti nyatakan telah berhasil dan penerapan tindakan akan dihentikan.

Setelah Tindakan

Setelah melakukan kegiatan penelitian, peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur kepada beberapa siswa kelas VII A, terkait minat belajar mereka terhadap pembelajaran seni tari yang dilaksanakan selama kegiatan penelitian berlangsung. Pertanyaan-pertanyaan tersebut terdiri dari perasaan siswa terhadap pembelajaran seni tari, ketertarikan siswa terhadap media, materi, dan guru selama proses pembelajaran, dan hal yang menjadi perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran. Banyak dari mereka menjawab bahwa mereka merasakan banyak perubahan seiring kegiatan pembelajaran, penggunaan media belajar yang tidak seperti biasanya membuat mereka senang

antusias, dan bersemangat dengan pembelajaran seni tari karena mudah untuk dipahami juga merasa lebih tertarik karena media yang disajikan tidak monoton, selain itu cara pembelajarannya tidak membuat bosan atau jenuh.

Hasil analisis yang dilakukan untuk menguji keefektifitasan minat belajar siswa setelah dilakukannya penerapan media digital sebanyak siklus II dengan 6 pertemuan adalah sebagai berikut: Setelah dilakukannya analisis data N-Gain menghasilkan skor N-gain 0,78 termasuk kategori tinggi dengan persentase 77,60, maka terbukti bahwa tindakan menggunakan penerapan media digital *ispring suite 9* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII A SMP Negeri 26 Bandung. Dapat ditarik kesimpulan dari hasil tabel diatas bahwa jika nilai N-Gain $g > 0,7$ dan skor persentase >76 maka penerapan media digital dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII terbukti efektif dan pada kategori tinggi. Dari 34 responden diatas, skor rata-rata kelas VII A mengalami peningkatan dari skor *pretest* dan *posttest II* menjadi 4,4.

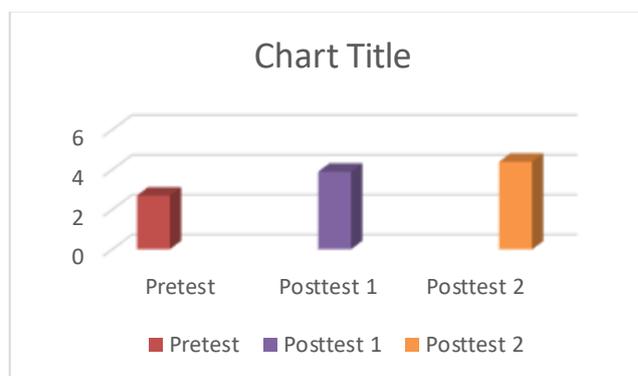
PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dilapangan, peneliti mendapatkan data lengkap mengenai minat belajar siswa pada pembelajaran seni tari. Data terkait minat belajar siswa mulai dari sebelum dilakukannya penerapan media digital *ispring suite 9*, proses penerapan media digital *ispring suite 9*, dan hasil setelah dilakukannya penerapan media digital *ispring suite 9*. Penelitian yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 26 Bandung ini, diawali dengan peneliti melakukan observasi awal dan juga membagikan kuesioner sebagai *pretest* minat belajar siswa pada pembelajaran seni tari. Berdasarkan hasil analisis data bahwa sebelum dilakukan penerapan media digital *ispring suite 9* pada pembelajaran seni tari minat siswa berada dalam kategori rendah. Proses penerapan media digital *ispring suite 9* disesuaikan dengan silabus dan RPP yang berlaku di SMP Negeri 26 Bandung.

Setelah pelaksanaan tindakan sebanyak 6

kali selama 2 siklus, secara keseluruhan siswa di kelas VII A, SMP Negeri 26 Bandung mengalami peningkatan minat belajar terhadap pembelajaran seni tari. Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan juga pengisian angket oleh siswa, dimana hasil analisis menunjukkan minat belajar siswa berada pada kategori tinggi. Lalu untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest 1* dan 2 dilakukan dengan uji analisis N-gain dengan hasil skor N-gain 0,78 termasuk kategori tinggi dengan persentase 77,60, maka terbukti bahwa tindakan menggunakan penerapan media digital *ispring suite 9* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII A SMP Negeri 26 Bandung.

Diagram 2. Hasil skor rata-rata Kuesioner



Berdasarkan diagram dari 34 responden diatas, skor rata-rata kelas VII A mengalami peningkatan dari skor *pretest*, *posttest I* dan *posttest II* menjadi 4,4, Penerapan media digital dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran seni tari kelas VII di SMP Negeri 26 Bandung. Maka dari itu pelaksanaan tindakan dientikan di siklus II karena berdasarkan data berupa respon angket, dan juga lembar observasi, data yang dihasilkan sama sehingga dapat diartikan sebagai data jenuh.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, Sebelum dilakukannya tindakan minat belajar siswa begitu rendah siswa cenderung pasif dan juga tidak tertarik dengan pembelajaran seni tari, peneliti menemukan adanya dua alasan yang menyebabkan hal tersebut terjadi, pertama karena masa transisi siswa dari daring ke luring

dan yang kedua karena cara penyajian materi yang kurang kreatif, inovatif, dan interaktif sehingga membuat siswa dari awal mulai pembelajaran sudah tidak bersemangat dan bosan. Proses pelaksanaan tindakan penelitian penerapan media digital *ispring suite 9* dalam pembelajaran seni tari di kelas VII A SMP Negeri 26 Bandung yang dilaksanakan II siklus dengan pertemuan sebanyak 6 kali pertemuan, selama kegiatan pembelajaran seluruh siswa bertahap mengalami proses peningkatan minat belajar yang baik. Hasil setelah dilakukannya penerapan tindakan kelas dengan menggunakan media digital berbasis *ispring suite 9* memperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan pada minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh data pada *pretest* minat belajar siswa sebelum diberikan tindakan terbilang “Rendah” dengan rata-rata skor pada *pretest* yaitu 2,7.

Ucapan Terimakasih

Pada kesempatan ini, penulis ucapkan rasa syukur dan terimakasih yang tidak terhingga kepada seluruh pihak yang telah terlibat dan berpartisipasi juga mendukung penelitian ini khususnya kepada Program Studi Pendidikan Seni Tari, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia dan juga SMP Negeri 26 Bandung, sehingga penelitian hingga penulisan artikel ilmiah ini dapat berjalan dengan lancar.

REFERENSI

Bozkuş, K., & Bayrak, C. (2019). The application of the dynamic teacher professional development through experimental action research. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 11(4), 335–352. <https://doi.org/10.26822/iejee.2019450792>

Handayani, A., Husni, N. L., Soim, S., Rumiasih, R., Sitompul, C. R., Nurdin, A., & Suroso, S. (2019). Pengembangan materi pembelajaran berbasis aplikasi. *SNAPTEKMAS*, 1(1). www.ispringsolution.com

Kamilah, A. S., Komalasari, H., & Sabaria, R. (n.d.). PEMBELAJARAN TARI DI MASA PANDEMI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY BERBASIS MULTIMEDIA. *Ringkang: Kajian Seni Tari*

Dan Pendidikan Seni Tari, 2(1), 198–207.

Komalasari, H., Budiman, A., Masunah, J., & Sunaryo, A. (2021). Desain Multimedia Pembelajaran Tari Rakyat Berbasis Android Sebagai Self Directed Learning Mahasiswa Dalam Perkuliahan. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 36(1), 96–105.

Kurniasih, S. Y. (2016). PENGEMBANGAN TEACHING AIDS *Ispring PRESENTATION* UNTUK MENGEMBANGKAN LOGIKA BERPIKIR DAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI TEOREMA PYTHAGORAS DI SMP N 39 SEMARANG. UNNES.

Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>

LESTARI, N. U. R. A. Y. U. (2020). ANALISIS PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ISPRING SUITE 8* DAN *MACROMEDIA FLASH* PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI DI SMA. FKIP UNPAS.

Nainggolan, M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING MENGGUNAKAN *ISPRING SUITE 9* BERBASIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA. UNIMED.

Richard, V., & BÉLANGE, M. (2018). Accepting research: Teachers’ representations of participation in educational research projects. *International Journal of Educational Methodology*, 4(2), 61–73.

Sekarningsih, F., Budiman, A., & Gustiaji, G. R. (2021). Wix Web-Based Dance Learning Media to Support Teaching in The Pandemic Era in High School. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 21(1), 178–191.

Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*.

Strategi, P., Pada, H., Seni, P., & Sebagai, T. (n.d.). Penerapan Strategi *Hypnoteaching* pada Pembelajaran Seni Tari Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII A

di SMP Negeri 1 Bayongbong Garut Oleh: Shinta Risdiyanti The Implementation Of Hypnoteaching Strategy on Learning Dance Education to I.

Taryana, T., Budiman, A., Karyati, D., & Julia, J. (2021). Enhancing Students' Understanding and Skills on Dance Music: An Action Research. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(5), 2621–2639.

Taryana, T., Indonesia, U. P., Pendidikan, J., Tari, S., Budiman, A., Indonesia, U. P., Pendidikan, J., Tari, S., Karyati, D., Indonesia, U. P., Pendidikan, J., Tari, S., Julia, J., & Indonesia, U. P. (2021). *Jurnal Pendidikan Siprus*. 16, 2621–2639.