



MODUL INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PRAKTIK GERAK DASAR TARI DI JURUSAN SENDRATASIK UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Gustia Arini E¹, Venny Rosalina²
Prodi Pendidikan Tari, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
¹gustiaarini@fbs.unp.ac.id, ²vennyrosalina91@gmail.com

ABSTRACT – The use of an interactive module for the subject of Basic Dance Practice is aimed to help online learning so that it can be conducted optimally, and learning objectives can be achieved as expected. The interactive module for the Basic Dance Practice course was chosen due to the fact that it is the basic learning of dance movements that must be fully mastered by students before studying other dance practice materials. This study belongs to a development research (R&D) using the ADDIE learning design model which has 5 stages: (*A*)*nal*ysis finding out the problems of learning dance practice related to learning resources and the media used, (*D*)*es*ign planning for making interactive modules and features in it, (*D*)*e*velopment processing materials that will be included in the interactive module, starting from dance videos, sounds, music, quizzes, etc. Then, it is proceed with compiling and finishing the interactive module, (*I*)*m*plementation starting with the socialization of the interactive module to students so that it can be used properly by students on their cellphones or laptops, and (*E*)*v*aluation evaluating the module and the results of using the module for students in learning the practice of basic dance movements. The results of this study show that the interactive module of the Basic Dance Course can help the learning process for both lecturers and students to improve their practical skills.

Key Words: Interactive Module, Basic Dance Practice

ABSTRAK – Penggunaan modul interaktif untuk matakuliah praktik Gerak Dasar Tari dilaksanakan bertujuan untuk membantu pembelajaran daring agar dapat berjalan maksimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Modul interaktif untuk matakuliah praktik Gerak Dasar Tari dipilih karena mata kuliah gerak dasar tari merupakan pembelajaran dasar gerak tari yang harus dikuasai oleh mahasiswa dengan sempurna sebelum mempelajari materi praktik tari lainnya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model design pembelajaran ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu (*A*)*nal*isis, mencari tahu tentang permasalahan pembelajaran praktik tari berkaitan dengan sumber belajar serta media yang digunakan (*D*)*es*ain, merencanakan pembuatan modul interaktif dan fitur-fitur yang ada didalamnya, (*D*)*e*velopment, memproses bahan-bahan yang akan dimasukkan kedalam modul interaktif. Mulai dari video gerak tari, suara, musik, kuiz dan lain sebagainya. Lalu dilanjutkan dengan menyusun modul interaktif hingga selesai (*I*)*m*plementation, dimulai dengan sosialisasi modul interaktif kepada mahasiswa sehingga modul dapat digunakan dengan baik oleh mahasiswa pada *handphone* atau laptopnya masing-masing dan (*E*)*v*aluation, melakukan evaluasi modul dan hasil dari pemakaian modul bagi mahasiswa dalam pembelajaran praktik Gerak Dasar Tari. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa, modul interaktif mata kuliah Gerak Dasar Tari dapat membantu proses pembelajaran baik bagi dosen maupun mahasiswa guna meningkatkan kemampuan praktiknya.

Kata Kunci : Modul Interaktif, Praktik Gerak Dasar Tari



PENDAHULUAN

Di Perguruan tinggi, dosen memiliki tugas utama yang wajib dilaksanakan salah satunya yaitu bidang pendidikan dan pengajaran. Dosen memiliki kewajiban untuk menyediakan pembelajaran yang baik dan optimal bagi mahasiswanya, dengan menyediakan bahan ajar, modul, media, serta pemilihan strategi yang sesuai dengan materi kuliah yang diajarkan. Selama ini, pada proses pembelajaran, khususnya di Prodi Pendidikan Tari jurusan Seni Drama Tari dan Musik, 50-60% pembelajarannya merupakan praktik tari, mulai dari praktik dasar tari hingga nantinya mahasiswa mampu menciptakan karya tarinya sendiri.

Dalam pemberian materi ajar, selama ini dosen menjadi tonggak utama dalam berjalannya proses pembelajaran praktek, dimana dosen mendemonstrasikan materi gerak tari yang diajarkan lalu mahasiswa secara langsung mempraktikkan kembali materi yang diberikan sehingga selama proses pembelajaran berlangsung dosen dapat langsung melakukan koreksi jika terjadi kekurangan atau kesalahan. Hal negatif yang sering terjadi dari pembelajaran ini adalah mahasiswa kurang memiliki inisiatif untuk mencari pembelajaran sendiri atau belajar mandiri dan hanya menunggu materi yang diberikan oleh dosen saja. Disisi lain dalam proses pembelajaran praktik tari selama ini tidak pernah menggunakan bahan ajar praktek karena materi memang diberikan dan dipraktikkan langsung oleh dosen. Modul atau bahan ajar yang dimiliki oleh jurusan hanya dalam bentuk

tulisan dan gambar yang dicetak. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran berlangsung secara konvensional dan belum adanya pembaharuan.

Disinilah mulai muncul masalah atau kendala dalam pembelajaran praktek, yaitu dosen hanya mampu menyajikan materi dengan memberikan video tari tersebut kepada mahasiswa, lalu mahasiswa diminta untuk belajar dan mempraktekkan, kemudian mengirimkan kembali hasil belajarnya tersebut kepada dosen dalam bentuk video. Namun, hal ini dirasakan tidak optimal karena pemahaman mahasiswa yang berbeda-beda yang seharusnya mengikuti teknik dan standar (pakem) gerak tari yang ada, hingga mengakibatkan hasil video yang mereka kirim tidak sesuai dengan yang diharapkan dari pembelajaran tersebut walaupun telah diberikan pengarahan terlebih dahulu dan adanya koreksi setelah tugas dilakukan.

Dengan melihat kondisi tersebut, penulis merasa harus melakukan pengembangan dan pembaharuan dalam proses pembelajaran, apalagi dengan kondisi saat ini, dengan adanya situasi covid-19 yang tidak memungkinkan untuk dilakukan perkuliahan tatap muka secara penuh.

Dengan demikian, perlu dan sangatlah penting dilakukan perbaikan dan perubahan baru serta pengembangan-pengembangan yang dilakukan untuk dapat membantu proses berjalannya matakuliah praktek tari dengan optimal sehingga *learning outcome* atau tujuan pembelajarannya dapat tercapai dengan maksimal. (Sijabat et al., 2020) menyatakan



bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Tidak cukup dengan materi tari, dalam berekspresi seni tari siswa juga membutuhkan gambaran secara nyata tentang tari yang akan mereka pelajari dan ini dapat dipertunjukkan dengan menggunakan *audio visual* yang dapat menampilkan materi tari melalui video. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran memang sangat dibutuhkan untuk dilakukan pengembangan-pengembangan, salah satunya pada media pembelajarannya. Seperti yang dikemukakan oleh Abdul Majid (2005: 24) bahwa Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Hamdani Hamid (2013: 125) juga menyatakan bahwa pengembangan pembelajaran lebih realistik, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan

pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis

Tidak hanya itu, untuk perkuliahan praktek tari tidak bisa hanya mengandalkan perkuliahan tatap muka yang hanya 2 atau 3 sks atau 1,5-2 jam pelajaran saja untuk dapat menghasilkan kemampuan mahasiswa yang kompeten dibidang tari. Perlu adanya tambahan waktu diluar jam pertemuan yaitu mahasiswa harus melakukan latihan atau belajar secara mandiri sehingga dapat memiliki kemampuan yang bagus, namun tentu saja dibutuhkan media atau alat bantu lain agar kegiatan kemandirian ini dapat terlaksana dengan baik, salah satunya dengan adanya modul interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa kapanpun dimanapun ia berada tanpa harus terikat jadwal perkuliahan dan dosen pengajar, karena seperti yang dikemukakan oleh (Lirahman & Heniwaty, 2019) bahwa keberhasilan pendidikan itu dapat dilihat dari berkembangnya potensi diri peserta didik yang telah memiliki berbagai kemampuan. Kemampuan tersebut tidak hanya dapat diperoleh dari proses pembelajaran terjadwal tetapi juga dapat diperoleh secara mandiri.

Tujuan dari modul interaktif berbasis digital untuk pembelajaran praktik tari ini diharapkan agar proses pembelajaran praktek tari dapat berjalan dengan optimal walaupun pembelajaran dilakukan secara daring. Asyhar (2011: 30) menyatakan bahwa dalam batas tertentu media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber informasi/pengetahuan bagi peserta didik. Di masa yang akan datang tidak akan ada alasan



lagi bagi peserta didik untuk tidak belajar dengan alasan tidak ada guru/dosen. Proses pembelajaran bisa berlangsung secara mandiri dengan memanfaatkan media dan model pembelajaran yang diciptakan atau dikembangkan oleh guru.

Penggunaan modul interaktif untuk matakuliah praktik Gerak Dasar Tari dipilih karena mata kuliah ini merupakan mata kuliah dasar atau matakuliah pertama yang dipelajari oleh mahasiswa sebelum ia mempelajari praktek tari selanjutnya. Dapat dikatakan bahwa matakuliah ini adalah matakuliah pokok yang harus dikuasai dengan sempurna oleh mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Dapat dikatakan bahwa penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa modul berbasis digital pada pembelajaran praktek tari di Jurusan Sendratasik.

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yaitu sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan juga untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis. (Borg and Gall, 1989: 351). Penelitian dan pengembangan (R & D) pada dasarnya memiliki dua tujuan utama, yaitu menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dan

menguji ke efektifan produk tersebut (Sugiono, 2011:297).

Selanjutnya, penelitian pengembangan atau *research and development* (R & D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktek (Sukmadinata, 2009: 5). Penelitian pengembangan juga diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan (Sujadi: 164).

Penelitian pengembangan ini akan dibuat dengan menggunakan model design pembelajaran Model ADDIE yang memiliki tahapan sesuai dengan namanya, terdiri dari 5 Fase atau tahap utama yaitu (*A*)*nalisis*, (*D*)*esain*, (*D*)*evelopment*, (*I*)*mplementation*, dan (*E*)*valuation*. (Benny A Pribadi, 2019: 125).

Kelima Fase atau tahapan desain pembelajaran model ADDIE dijelaskan sebagai berikut:

- 1) (*A*)*nalisis* yaitu dimana kita akan menganalisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dan menentukan kompetensi peserta didik. Dalam hal ini yang dilakukan adalah mencari tahu tentang permasalahan pembelajaran praktek tari dalam masa daring yang berkaitan dengan sumber belajar serta media yang digunakan.
- 2) (*D*)*esain*, yaitu menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan strategi pembelajaran. Dalam proses *design* ini yang dilakukan adalah merencana



pembuatan modul interaktif, mulai dari berkoordinasi dengan tenaga laboran, teknisi, mahasiswa sebagai model, memilih aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan modul interaktif serta mendesain fitur-fitur apa saja yang ada di dalam modul interaktif tersebut.

- 3) (*D*)*velopment*, yaitu memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran. Pada bagian *development* peneliti sudah mulai memproses bahan-bahan yang akan dimasukkan kedalam modul interaktif. Mulai dari pengambilan video gerak tari, perekaman suara, pengeditan video, membuat *kuiz* dan lain sebagainya. Lalu dilanjutkan dengan menyusun modul interaktif hingga selesai dan dapat digunakan oleh mahasiswa.
- 4) (*I*)*mplementation*, yaitu melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program pembelajaran. Pada tahap implementasi ini dimulai dengan sosialisasi modul interaktif kepada mahasiswa melalui *zoom* pada saat jam perkuliahan. Mahasiswa sudah dapat menggunakan modul interaktif dengan cara menginstallkan ke dalam *handphone* atau *laptop* masing-masing.
- 5) (*E*)*valuation*, yaitu melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar. Setelah mahasiswa dapat menggunakan, nantinya akan dilihat dimana kekurangan dari modul interaktif tersebut. Bagian manakah yang perlu

perbaikan atau pengembangan agar didapatkan modul interaktif yang lebih baik dan sempurna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seorang pendidik (guru/dosen) yang profesional diharapkan mampu membuat strategi, media, dan model pembelajaran yang baik dan efektif dalam proses pembelajaran di kelas, dimana strategi, media atau model pembelajaran tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses interaksi antara guru dan peserta didik serta sesama peserta didik itu sendiri. Hal ini diharapkan dapat mengubah situasi pembelajaran yang pasif menunggu dan kenyataan bahwa guru bukanlah satu-satunya sumber ilmu. Dengan adanya model dan media pembelajaran yang diciptakan oleh guru maka guru juga sudah menjalankan tugasnya sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah modul pembelajaran. Berbagai macam modul yang ada namun yang dirasa efektif digunakan oleh siswa/mahasiswa pada saat sekarang adalah berupa modul interaktif yang tidak lagi berbentuk buku namun dapat difungsikan kapan saja dan dimana saja melalui ponsel atau media elektronik lainnya seperti *laptop* dengan cara menginstallkan modul interaktif tersebut kedalamnya.

Hal ini dirasa sangat membantu pembelajaran khususnya dalam pelaksanaan perkuliahan praktek tari yang pada saat ini masih dilakukan secara daring atau *online*.



Dengan adanya modul interaktif ini dan dibantu dengan pertemuan menggunakan *zoom cloud meetings* pada saat jam perkuliahan akan membantu penyampaian materi lebih maksimal kepada mahasiswa. Berikut merupakan langkah-langkah yang telah dilakukan dalam proses pelaksanaan pembelajaran dan pembuatan modul interaktif pada matakuliah praktek Gerak Dasar Tari.

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam mengajar matakuliah praktek Gerak Dasar Tari, kami merasa sedikit kesulitan pada saat memberikan matakuliah praktek kepada mahasiswa, khususnya pada saat pandemi saat sekarang, kami tidak bisa memberikan materi secara langsung dan mengoreksi jika terjadi kekurangan dan kesalahan dalam melakukan gerakan. Selain itu, jika hanya diberikan video tari saja, terkadang interpretasi atau pemahaman mereka dalam melakukan gerakan berbeda-beda sehingga terjadi banyak macam dan ragam dalam melakukan gerakan tersebut. Oleh karena itu peneliti membuat modul interaktif yang dapat menuntun mahasiswa *step-by step* dalam melakukan gerakan tari sehingga tidak terjadi lagi pemahaman yang berbeda-beda dalam melakukan gerakan-gerakan tersebut. Dalam hal ini, peneliti membuat modul interaktif untuk mata kuliah praktik Gerak Dasar Tari. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan modul interaktif tersebut dengan menggunakan model ADDIE:

| No | Rencana Kegiatan | Tahapan Kegiatan | Output Kegiatan |
|----|------------------|------------------|-----------------|
|----|------------------|------------------|-----------------|

| | | | |
|---|-------------------------------|---|--|
| 1 | Analisis | Melakukan <i>crosscheck</i> RPP dan SAP untuk disesuaikan dengan kondisi pembelajaran saat sekarang (daring) | RPP/ SAP |
| | | Memilih aplikasi yang akan digunakan untuk mendesain dan membuat modul interaktif | Adobe Animate |
| | | Mencari dan menemukan mahasiswa dan teknisi untuk membantu proses pembuatan modul interaktif | Mahasiswa, teknisi |
| | | Menentukan jadwal untuk mulai menyusun konten-konten atau hal-hal apa saja yang akan dimasukkan ke dalam modul interaktif | Jadwal hari, tanggal, jam |
| | | Merumuskan format modul pembelajaran agar lebih menarik, efektif dan efisien | Format modul |
| | | Mempersiapkan segala hal, alat atau bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan modul interaktif | Materi ajar, Kamera, laptop/komputer, kertas dsb |
| 2 | Desain and Development | Menyusun materi mata kuliah yang akan dimasukkan ke dalam modul interaktif | Materi ajar Gerak Dasar Tari |

| | | | |
|---|----------------|--|--|
| | | Membuat Video untuk pembelajaran praktek tari yang berisi tahapan-tahapan melakukan materi gerak dari awal hingga akhir | Video materi Gerak Dasar Tari |
| | | Membuat <i>quiz</i> atau bentuk soal evaluasi yang akan dimasukkan kedalam modul interaktif | Pertanyaan-pertanyaan/ <i>quiz</i> |
| | | Mendesain konten-konten atau format modul interaktif | Desain/format |
| | | Memasukkan semua materi yang telah disiapkan, materi ajar, video, <i>quiz</i> dan lain-lain ke dalam desain atau format yang telah disusun atau dirancang untuk modul interaktif | Bentuk modul interaktif yang dapat digunakan |
| 3 | Implementation | <i>Finishing.</i> Melihat, mencobakan modul interaktif apakah sudah layak untuk dipakai atau perlu melakukan beberapa perbaikan lagi | Modul interaktif |
| | | Penggunaan modul interaktif dalam perkuliahan praktek matakuliah Gerak Dasar Tari | <i>e-learning</i> , |

Dari seluruh kegiatan yang dilaksanakan di atas dengan menggunakan model ADDIE maka menghasilkan modul interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran gerak dasar tari baik pada saat tatap muka, daring ataupun secara mandiri oleh mahasiswa diluar jadwal perkuliahan. Berikut adalah gambar dari modul interaktif matakuliah Gerak Dasar Tari:



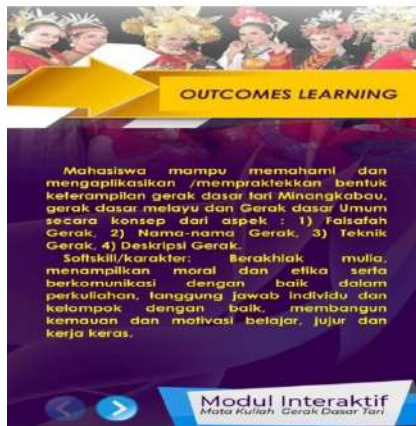
Gambar 1: Tampilan awal modul interaktif jika dibuka pada *Handphone* atau *laptop* (Dokumentasi: Gustia Arini E, September 2021)



Gambar 2: Identitas Matakuliah

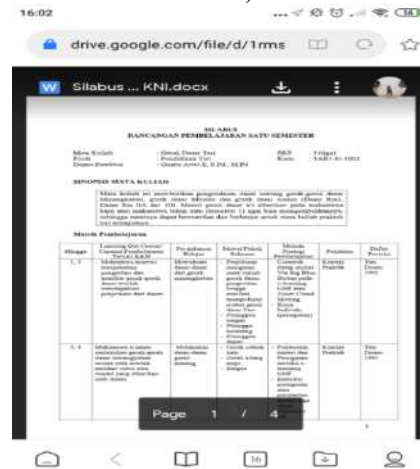


(Dokumentasi Gustia Arini E, September 2021)



Gambar 3: Learning Outcomes
(Dokumentasi Gustia Arini E, September 2021)

(Dokumentasi Gustia Arini E, September 2021)



Gambar 6: Silabus Matakuliah
(Dokumentasi Gustia Arini E, September 2021)



Gambar 4: Pengantar Matakuliah
(Dokumentasi Gustia Arini E, September 2021)



Gambar 7: Menu Utama Modul Interaktif
(Dokumentasi Gustia Arini E, September 2021)



Gambar 5: Petunjuk Penggunaan



Gambar 8: Materi Gerak Dasar Minangkabau



(Dokumentasi Gustia Arini E, September 2021)



Gambar 9: Video Gerak Dasar Minangkabau

(Dokumentasi Gustia Arini E, September 2021)



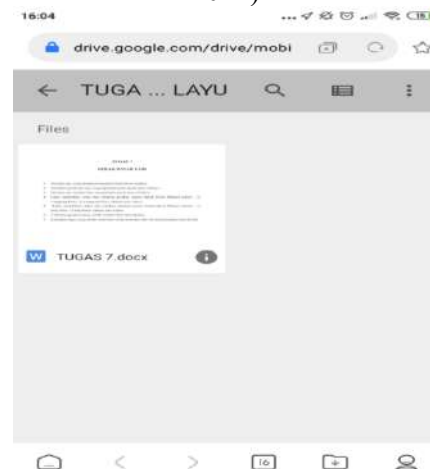
Gambar 11: Tugas Gerak Dasar Minangkabau

(Dokumentasi Gustia Arini E, September 2021)



Gambar 12: Materi Gerak Dasar Melayu

(Dokumentasi Gustia Arini E, September 2021)



Gambar 13: Tugas Gerak Dasar Melayu (Dokumentasi Gustia Arini E, September 2021)



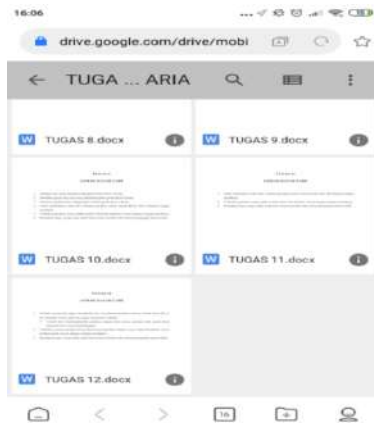
Gambar 14: Materi Gerak Dasar Umum (Dokumentasi Gustia Arini E, September 2021)



Gambar 15: Video Gerak dasar Umum



(Dokumentasi Gustia Arini E, September 2021)



Gambar 16: Tugas Gerak Dasar Umum
 (Dokumentasi Gustia Arini E, September 2021)

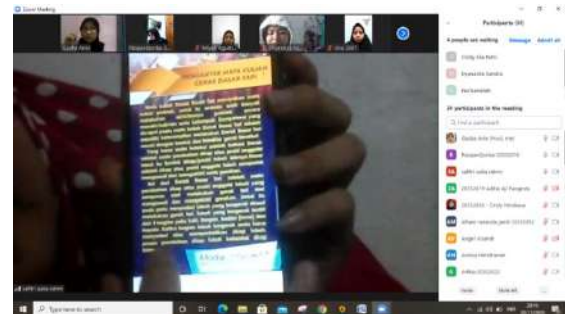


Gambar 17: Folder Musik Iringan
 (Dokumentasi Gustia Arini E, September 2021)

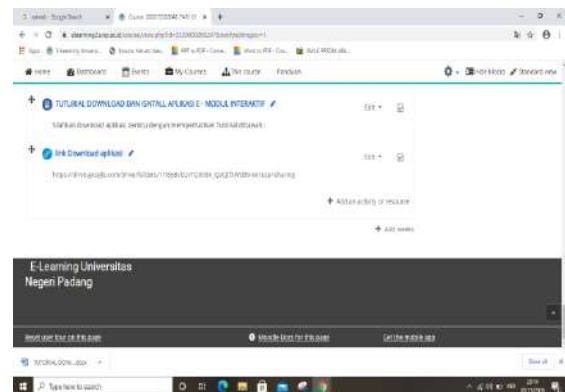


Gambar 18: Profil Dosen

(Dokumentasi Gustia Arini E, September 2021)



Gambar 19-20: Sosialisasi Penggunaan Modul Kepada Mahasiswa via zoom cloud meeting
 (Dokumentasi Gustia Arini E, September 2021)



Gambar 21: Modul Dalam E-learning UNP
 (Dokumentasi Gustia Arini E, September 2021)



Gambar 22,23,24,25: Pemakaian Modul pada *Handphone* mahasiswa (Dokumentasi Gustia Arini E, September 2021)

Sebelumnya, menurut hasil penelitian dari Kuswarsantyo, Kusnadi dan Titik Agustin (2019) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Tari : Sebuah Alternatif Metode Pembelajaran Tari” yang menyatakan bahwa Media pembelajaran apapun bentuknya akan sangat mendukung keberhasilan proses belajar peserta tepat akan didik. Dalam hal ini media pembelajaran adalah video (*audio visual*) yang memuat rincian gerak tari dengan metode Struktur Analisis Sintesis, yang secara rinci dapat diulang ulang oleh peserta didik. Keberadaan media pembelajaran berupa rekaman video dengan model yang secara kualitas memenuhi kriteria wiraga wirama dan wirasa yang baik akan memberikan kemudahan dalam menganalisa gerak per gerak, meskipun hanya melalui rekaman *audio visual*.

Tidak hanya itu, Gita Kinanti Purnama Asri (2019) yang berjudul Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Matakuliah Koreografi dan Komposisi Tari I yang menyatakan bahwa bahwa *smartphone* sebagai media pembelajaran memberikan berbagai manfaat bagi mahasiswa dan dosen. Keduanya berupaya menjalin proses pembelajaran dua arah yang efektif, menyenangkan dan interaktif diluar jadwal kuliah (tidak tatap muka) dengan mengoptimalkan penggunaan *smartphone*.

Dengan ini juga dapat dikatakan bahwa modul interaktif dalam pembelajaran praktik tari dapat membantu proses pembelajaran praktik Gerak Dasar Tari di Jurusan Seni Drama tari dan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang, apalagi hingga saat ini belum dapat dilaksanakan perkuliahan tatap muka secara maksimal. Dengan adanya modul interaktif ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik dari pengetahuan maupun pelaksanaan praktik gerak tari *step by step*.

PENUTUP

Simpulan

Mata kuliah praktik Gerak Dasar Tari merupakan matakuliah wajib dan sangat mendasar yang harus dikuasai oleh mahasiswa di jurusan sendratasik, sehingga sudah seharusnya matakuliah ini diberikan dengan maksimal selama pembelajaran, baik tatap muka maupun dalam proses pembelajaran daring. Dengan demikian perlu adanya upaya-upaya yang harus dilakukan oleh dosen



sehingga materi-materi dalam matakuliah gerak dasar tari tersebut dapat sampai kepada mahasiswa dengan maksimal.

Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan melaksanakan pembelajaran yang dibantu dengan adanya modul interaktif berbasis digital yang dapat diakses oleh mahasiswa kapanpun dimanapun ia berada melalui *handphone* atau *laptop* mereka. Dengan adanya modul interaktif ini akan memudahkan mahasiswa dan juga dosen dalam proses pembelajaran matakuliah praktek Gerak Dasar Tari.

Saran

Banyak hal yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran praktek tari salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran dan memaksimalkan modul pembelajaran. Diharapkan kedepannya dosen-dosen dapat mengembangkan media dan modul pembelajaran dengan lebih inovatif dan dapat digunakan dengan efektif dan efisien tidak hanya bagi dosen itu sendiri, tetapi juga bagi mahasiswa khususnya yang akan menikmati fasilitas pembelajaran tersebut khususnya dalam matakuliah praktek tari.

UCAPAN TERIMAKASIH

Rasa dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Negeri Padang yang telah mendukung dan memberikan bantuan dana untuk pelaksanaan penelitian ini dengan maksimal, serta kepada jurusan Seni Drama Tari dan Musik FBS UNP yang telah memberikan wadah dan dukungan

penuh agar modul ini dapat tercipta dan dapat digunakan demi kepentingan pembelajaran di jurusan khususnya dalam pembelajaran praktek tari.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. 2011. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta : Gaung Persada (GP) Press.
- Kuswarsantyo, Kusnadi, Titik Agustin (2019). Pengembangan *Video* pembelajaran Tari: Sebuah Alternatif Metode Belajar Tari. Penulisan *Online*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Joyce B, Weil M.,with Shower. (1992). *Models of Teaching*. Boston: Allyn & Bacon.
- Joyce B, Weil M., Calhoun Emily. 2011. *Model of Teaching*. (Model-model Pengajaran – Edisi ke-8.Ahmad Fawaid dan Ateila Mirza: Terjemahan).
- Joyce B, Weil M., Calhoun Emily. 2016. *Model of Teaching*. (Model-model Pengajaran – Edisi ke Sembilan. Rianayati Kusmini Pancasari: Terjemahan).
- Lirahman, R., & Heniwaty, Y. H. 2019. Pengembangan Pembelajaran Tari Lenggok Mak Inang Melalui Multimedia Interaktif Berbasis E-Learning. Dalam *Gesture : Jurnal Seni Tari*, Vol. 8, No.1, edisi April 2019, hal. 49-58. p-ISSN : 2301-5799 dan e-ISSN : 2599-2864. <https://doi.org/10.24114/senitari.v8i1.13193>.
- Majid, Abdul. 2005. Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya



- Nieveen, Nienke. 2013. *Formative Evaluation in Educatinal Design Research*. Dalam Terjemahan Plom Padang Nienke Nieveen (Ed). *An Introduction to Educational Design Research*. SLO. Netherland Institute for Curuculum Development.
- Pribadi, Benny A. 2009. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat.
- Reigeluth, Charles. 1999. *Instructional- Design Theories and Models*. Volume II. Lawrence Erlbaum Associates, Publisher, London.
- Rusman. 2012. Model-model Pembelajaran Mengembangkan *Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sari, Gita Kinanthi Purnama. 2019. Pemanfaatan *Smartphone* sebagai Media pembelajaran Matakuliah Koreografi dan Komposisi Tari. *Jurnal Lentera* Vol 14 No 2 Edisi Dies Natalis XXXIV 2019 Pg 65-74 (ISSN 0216-7433)
- Sijabat, G., Muda, Iskandar. 2020. *Pengemasan Tortor Hata Sopsisik Dalam Media Audio*. Dalam *Gesture: Jurnal Seni Tari*, Vol. 9, No.1, edisi April 2020, hal 92-106. p-ISSN : 2301-5799 dan e-ISSN : 2599-2864.
- Widiastuti, Ni Made Dian. (2018). Inovasi Aplikasi Media Pembelajaran Tari Bali Berbasis *Android*. *Jurnal Mudra* Vol.33 No 2 Mei 2018 Pg 128-136.