

BAHAN AJAR TARI *OLANG BALEGO* DALAM MEDIA DIGITAL CANVA UNTUK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Siti Rahmalia^{1*}, Yusnizar Heniwyat²

¹ Program Studi Seni Tari, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Indonesia

² Program Studi Seni Tari, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Indonesia

*Corresponding Author

¹ sitirahmalia1402@gmail.com

² yusnizarheni@yahoo.com

How to cite: Siti Rahmalia*, Yusnizar Heniwyat. (2024). Bahan Ajar Tari Olang Balego dalam Media Digital Canva untuk Sekolah Menengah Atas. *Gesture: Jurnal Seni Tari*, Vol 13(1): 130-137

ABSTRAK

Aplikasi Canva adalah salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran, dikarenakan memberikan kemudahan bagi siswa untuk mempelajari materi yang diberikan oleh guru. Penelitian ini mendeskripsikan bagaimana materi tari dalam pembelajaran seni budaya dengan memanfaatkan aplikasi canva sebagai bahan ajar. Materi yang disusun merujuk pada KD 3.1 dan KD 4.1 berisi konsep teknik dan prosedur dalam ragam gerak tari tradisi yaitu tari Olang Balego. Metode penelitian menggunakan penelitian pengembangan oleh Borg & Gall dengan 10 tahapan yang dikelompokkan menjadi 5 tahapan yaitu: 1) Identifikasi Potensi Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi, dan 5) Revisi Desain. Sampel penelitian adalah Tari Olang Balego sbagai materi, dan 2 orang penari dari Prodi Pendidikan Tari, sebagai peraga. Hasil penelitian diketahui bahwa, avlikasi canva memiliki daya tarik berdasarkan kemasan yang dibuat dengan mendesain gambar, teks, warna, bentuk, dan audio, dari Tari Olang Balego sesuai KD. Sehingga hasil kemasan menjadi menarik untuk digunakan sebagai bahan ajar. Selain itu kelayakan dari hasil kemasan dibuktikan dari validasi oleh ahli media dengan kelayakan rata-rata 4,9 dan ahli materi dengan kelayakan rata-rata 4,7.

ABSTRACT

The Canva application is one application that is widely used in learning, because it makes it easy for students to study the material provided by the teacher. This research describes how dance material is used in learning arts and culture by utilizing the Canva application as teaching material. The material prepared refers to KD 3.1 and KD 4.1 containing technical concepts and procedures in a variety of traditional dance movements, namely the Olang Balego dance. The research method uses development research by Borg & Gall with 10 stages grouped into 5 stages, namely: 1) Identification of Potential Problems, 2) Data Collection, 3) Product Design, 4) Validation, and 5) Design Revision. The research sample was the Olang Balego Dance as material, and 2 dancers from the Dance Education Study Program, as demonstrators. The research results show that the Canva application has an appeal based on the packaging created by designing images, text, colors, shapes and audio from the Olang Balego Dance according to KD. So the resulting packaging becomes attractive for use as teaching material. Apart from that, the feasibility of the packaging results was proven from validation by media experts with an average feasibility of 4.9 and material experts with an average feasibility of 4.7.

KATA KUNCI

Bahan Ajar, Tari
Olang Balego,
Media Digital
Canva

KEYWORDS

Teaching
Materials,
Olang Balego
Dance, Canva
Digital Media

This is an open
access article
under the **CC-**
BY-SA license



PENDAHULUAN

Teknologi tidak terlepas dari dunia pendidikan. Dimana pemanfaatan teknologi saat ini menggunakan berbagai macam media yang merupakan hasil kombinasi dari media audio, visual, grafis yang diarahkan kepada komputer yang dalam perkembangannya sangat membantu dibidang pembelajaran. Hal ini bisa dilihat dengan banyaknya media-media pembelajaran yang menjadi bagian dalam proses pengalihan atau pentransferan ilmu dari guru kepada siswa. Melalui teknologi hal yang sulit untuk dilakukan dapat lebih mudah. Untuk melakukan inovasi dibutuhkan pendidikan, dimana dalam pendidikan terdapat pengetahuan-pengetahuan yang didapat melalui media pendidikan itu sendiri.

Amri & Ahmadi (2010:159) Vol.1 No. 2 Jurnal Pendidikan Biologi “Bahan ajar merupakan produk untuk meringankan guru dalam menyampaikan materi dalam proses belajar. Bahan ajar yakni sekumpulan perangkat ajar yang diperlukan para guru untuk memperkuat kompetensi siswa yang mencakup materi pembelajaran untuk diberikan kepada siswa”. Kurniati (2015: 370) Vol. 9 No. 2 Jurnal Penelitian “Bahan ajar merupakan kumpulan dari materi yang telah disusun dengan sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai dalam proses pembelajaran”.

Salah satu muatan lokal yang dapat menjadi materi pembelajaran dalam pelajaran seni budaya, adalah Etnik Melayu. Sebagai etnik lokal, Etnik Melayu menjadi etnik yang seharusnya diajarkan di sekolah sesuai kurikulum yang berlaku. Namun pada kenyataannya, pembelajaran seni terutama seni tari tidak dapat dilakukan secara maksimal. Hal ini terkait dengan beberapa factor yang mempengaruhi, seperti kemampuan guru dalam penguasaan materi tari lokal, kurangnya sumber belajar sebagai bahan ajar, kurangnya, media pembelajaran terutama pada materi tari tradisi, pembelajaran hanya berupa imitasi secara praktikal, tanpa dibekali pengetahuan tentang keberadaan tari itu sendiri. Seperti tulisan Heniwaty dan Rahmah (2022) dalam jurnal BirLE “*Learning traditional dance is not just about learning the movements, there are many things you need to know and understand to be able to dance it. because traditional dance is a culture that has been passed down from generation to generation, performed for a specific purpose, requires technique and appreciation*”. Tulisan ini menjelaskan bahwa belajar tari tidak hanya belajar gerak saja, budaya dari pemilik tari juga menjadi bagian dalam penguasaan tari.

Etnik melayu sebagai salah satu etnik dalam 8 muatan lokal yang ada di Sumatera Utara menjadi materi yang paling banyak di gunakan disekolah, walaupun sekolah itu sendiri tidak berada pada wilayah etnik tersebut. Seperti pada wilayah daerah Batubara, dimana etnik melayu menjadi etnik utama yang diajarkan kepada siswa. Namun pada kenyataannya materi-materi yang berkaitan pada wilayah dari etnik melayu dari Batubara masih kurang untuk melengkapi materi pembelajaran yang sesungguhnya. Batubara memiliki potensi lokal yang sangat luar biasa yang harus diketahui dan harus dikenalkan kepada siswa yang berkaitan dengan pelestarian pewarisan dari pada kesenian yang ada di Batubara. Salah satu materi tersebut adalah tari *Olang Balego*.

Tari *Olang Balego* merupakan salah satu tari yang berasal dari Batubara yang dimiliki oleh kelompok masyarakat daerah Batubara dan sudah cukup lama. Tarian ini diketahui dan sampai saat ini masih dilakukan walaupun penggiat atau pelaku dari pada kesenian ini sudah mulai berkurang. Artinya bahwa tidak seluruh masyarakat mengenal tari ini apalagi masyarakat dari luar, berkaitan dengan hal tersebut sesuai dengan kompetensi yang dimiliki oleh siswa terutama pada muatan materi lokal selayaknya tari *Olang Balego* ini di ajarkan dan diketahui secara luas. Dengan demikian penting kiranya tari *Olang Balego* ini menjadi bahan ajar sehingga ini menjadi pilihan dari pada peneliti untuk menjadikannya sebagai sebuah proyek.

Penulis juga melihat bahwa bahan ajar tari yang berbentuk digital masih sedikit dan masih belum terkemas dengan baik. Wirawan et al. (2022) dalam jurnal *Basicedu* Vo.6 No.6 (2022:152) “bahan ajar digital dapat meningkatkan keterampilan siswa. Dengan bahan ajar digital siswa lebih aktif untuk melakukan proses pembelajaran”. Kemudian Fitriana (2021) dalam jurnal *Basicedu* Vo.6 No.6 (2021:35) “Pembelajaran akan lebih efisien dan efektif dengan adanya bahan ajar berbasis teknologi informasi misalnya seperti bahan ajar video, bahan ajar interaktif dan E-learning”.

Mengatasi masalah diatas penulis berkeinginan untuk mengemas bahan ajar dalam bentuk digital yang membuat minat siswa untuk belajar tari melayu semakin berkembang yang menyebabkan siswa memperoleh nilai yang baik seperti yang dikatakan oleh Rusman (2012:162) Vol.1 No.1 Jurnal Pendidikan Matematika “media pembelajaran digital adalah bahan yang digunakan agar siswa mampu mengerti dan ingat materi dalam waktu yang cukup lama dibanding dengan penjelasan materi yang menggunakan pembelajaran secara langsung tanpa menggunakan alat bantu”. Dengan hal ini media dalam bentuk digital mampu membantu proses pembelajaran (Kurniawati, 2015). Dari persoalan di atas, pembuatan bahan ajar menjadi bagian penting dalam kelengkapan dan kesiapan yang dilakukan oleh guru.

Pembuatan bahan ajar adalah *Canva*. *Canva* merupakan aplikasi sebagai alat alternatif desain sederhana dalam bentuk online yang didalamnya terdapat berbagai desain yang menarik dalam bentuk fitur, kategori, dan tema. *Canva* dapat digunakan penulis untuk mendesain bahan ajar secara menarik melalui fitur-fitur yang ada dan mendesain semenarik mungkin guna untuk mempermudah guru dan juga meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar (Fitriani et al., 2017). Aplikasi *Canva* memiliki keunggulan untuk menciptakan suatu konten maupun proyek.

Desain bahan ajar menggunakan aplikasi *Canva* disusun berdasarkan silabus seni budaya (seni tari) kelas X yaitu tari tradisional daerah setempat dalam hal ini adalah tari tradisional yang berkembang di Batubara. Pembelajaran seni budaya pada materi seni tari. Dari penjelasan diatas, maka penulis menjadikan KD 3.1 dan KD 4.1 sebagai fokus utama dalam penelitian ini. Kemudian desain bahan ajar ini nantinya akan di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Oleh karena itu, berdasarkan dari permasalahan diatas, penulis ingin membuat “Desain Bahan Ajar Tari *Olang Balego*

Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas” yang bertujuan guna melengkapi atau meningkatkan ketiadaan bahan ajar yang tersedia ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan penelitian pengembangan oleh Borg & Gall dengan 10 tahapan yang dikelompokkan menjadi 5 tahapan yaitu: 1) Identifikasi Potensi Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi, dan 5) Revisi Desain (Sugiyono, 2011). Sampel dan populasi pada penelitian ini adalah Tari Olang Balego sbagai materi, dan 2 orang penari dari Prodi Pendidikan Tari, sebagai peraga. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif yang berbentuk uji validitas yang diverifikasi oleh ahli media dan ahli materi dalam bentuk angket langsung dengan jawaban skala (*rating scale*). Validasi ini bertujuan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk, sehingga menghasilkan produk yang layak. Pedoman pemberian skor yang dalam masing-masing angket adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Pemberian Skor Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

Dalam menentukan skor rata-rata pada penilaian produk menggunakan rumus:

$$\text{Skor yang diharapkan} = \text{Nilai Skala Tertinggi (5)} \times \text{Jumlah instrument}$$

Perhitungan presentasi untuk kedua validator tersebut dapat dilakukan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Hasil} : \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, penulis menemukan potensi dan permasalahan pada saat melakukan mata kuliah Kajian Mandiri yang dilakukan di Kabupaten Batubara, Kecamatan Kota Tanjung Tiram. Pada penelitian ini didasari dengan terlebih dahulu dengan mengidentifikasi persoalan tentang materi pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Oleh karena itu, penulis menjadikan tari *Olang Balego* sebagai materi yang akan dikemas. Hal ini dikarenakan bahwa tari *Olang Balego* adalah salah satu tari yang berasal dari Batubara yang dimiliki oleh kelompok masyarakat daerah Batubara dan sudah

Siti Rahmalia¹, Yusnizar Heniwaty². Bahan Ajar Tari Olang Balego dalam Media Digital Canva untuk Sekolah Menengah Atas

cukup lama. Tarian ini diketahui dan sampai saat ini masih dilakukan walaupun penggiat atau pelaku dari pada kesenian ini sudah mulai berkurang. Artinya bahwa tidak seluruh masyarakat mengenal tari ini apalagi masyarakat dari luar, berkaitan dengan hal tersebut sesuai dengan kompetensi yang dimiliki oleh siswa terutama pada muatan materi lokal selayaknya tari *Olang Balego* ini di ajarkan dan diketahui secara luas. Kemudian belum terkemasnya dengan baik tarian ini juga menjadi persoalan dan kurangnya sumber belajar mengenai potensi lokal, serta pemahaman masyarakat yang tidak cukup baik, sehingga ini menjadi salah satu materi yang tepat untuk dijadikan sebagai sumber belajar.

Pengumpulan Data

Setelah menentukan materi yang telah ditetapkan sebagai bahan untuk dikemas, kemudian proses selanjutnya adalah melakukan observasi dengan mengumpulkan data-data dilapangan dengan cara terjun langsung ke lokasi penelitian untuk mendapatkan data-data yang valid sebagai bahan untuk materi dalam pengemasan bahan ajar (Fitri et al., 2023). Pengumpulan data tidak hanya melalui wawancara kepada narasumber tetapi juga melalui dokumen-dokumen yang dimiliki oleh sanggar tari Yusda. Kemudian pengumpulan data juga tidak hanya dilakukan kepada satu sanggar saja, tetapi juga kepada beberapa narasumber yang merupakan tokoh-tokoh seniman lain yang mengetahui secara baik mengenai tari *Olang Balego*. Data-data ini kemudian dikumpulkan dan dipersiapkan sebagai bahan untuk pendesaian bahan ajar tari *Olang Balego* yang akan di desain menggunakan aplikasi Canva. Data-data yang dikumpulkan terkait informasi tari *Olang Balego* yang mengacu pada KD 3.1 dan 4.1.

Desain Produk

Untuk mendesain produk bahan ajar terlebih dahulu penulis menganalisis kurikulum. Saat ini Sekolah Menengah Atas masih menerapkan kurikulum 2013 pada kegiatan proses belajar mengajar (Almahera et al., 2023). Oleh karena itu, pendesaian bahan ajar ini disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang mengacu pada KD 3.1 dan 4.1 yang mengenai konsep, teknik dan prosedur pada tari tradisi. Aplikasi *Canva* sebagai aplikasi untuk mendesain bahan ajar, sebelum bahan ajar didesain kedalam aplikasi *Canva*, terlebih dahulu dilakukan perekaman gerak tari *Olang Balego*.

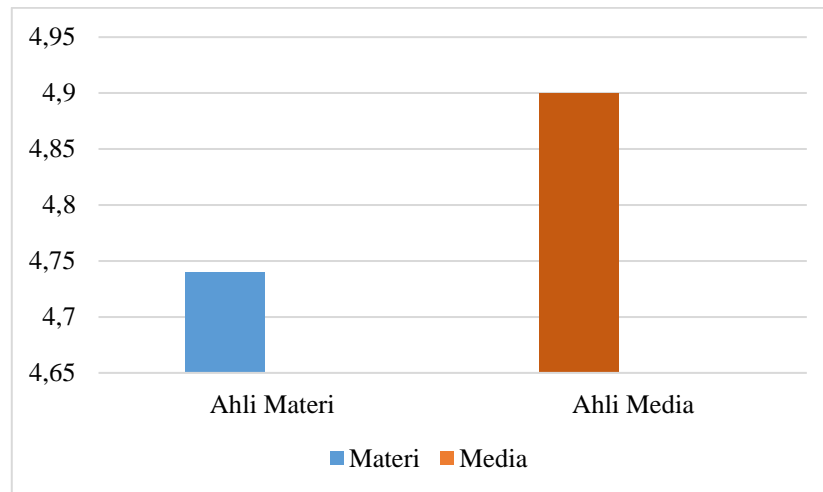
1. Mengambil gambar dan video materi pembelajaran tari *Olang Balego*. Pengambilan gambar dan video ini sudah dilakukan di Fakultas Bahasa Dan Seni Univesitas yaitu Laboratorium Prodi Pendidikan Tari, Universitas Negeri Medan.
2. Setelah gambar dan video sudah terkumpul selanjutnya gambar dan video ini didesain kedalam aplikasi Canva berdasarkan KD 3.1 dan KD 4.1 untuk kelas X SMA.

Validasi Desain Produk

Tahap ini dilakukan guna memperoleh bahan ajar yang telah direvisi dari masukan validator ahli materi juga media yang dirancang untuk diuji kelayakannya untuk dijadikan sebagai bahan ajar.

Siti Rahmalia¹, Yusnizar Heniwaty². Bahan Ajar Tari Olang Balego dalam Media Digital Canva untuk Sekolah Menengah Atas

Validasi dilakukan oleh dua orang ahli yaitu validator ahli materi dan validator ahli media yakni Bapak Raden Burhan Surya Nata Diningrat, S.Pd, M.Ds. dan Ibu Dra. Dilinar Adlin, M.Pd. Validasi ini dilakukan guna untuk memperoleh suatu kritik dan saran agar bahan ajar yang telah didesain melalui aplikasi *Canva* dapat menjadi produk yang lebih bagus lagi secara desain, kebahasaan serta pembelajarannya.



Gambar 1. Hasil Validasi Materi dan Media

Berdasarkan penilaian oleh validator ahli materi nilai yang diperoleh yaitu 4,74 dan validator ahli media memperoleh nilai 4,9. Dari hasil nilai yang diperoleh maka produk bahan ajar ini layak digunakan dengan catatan bahwa produk telah mendapatkan kritikan dan saran guna untuk perbaikan.

Revisi Desain

Setelah melakukan tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya penulis melakukan perbaikan produk yang telah dibuat sesuai kritiki dan sarani serta masukan yang disarankan dari validator agar produk layak digunakan. Pada perbaikan materi bagian cover yang awalnya menggunakan gambar rumah adat melayu diganti dengan istana kerajaan Lima Laras.



Gambar 2. Cover sebelum Revisi

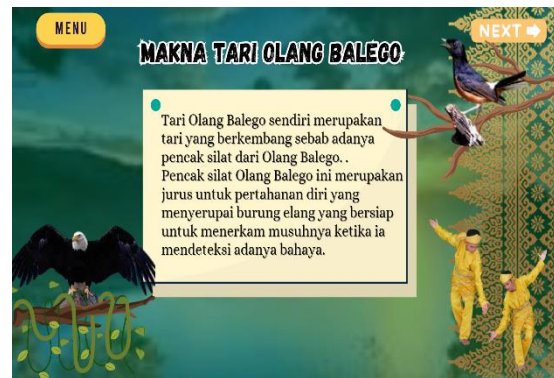


Gambar 3. Cover sesudah Revisi

Pada perbaikan media, validator memberikan masukan mengenai penggunaan font yang digunakan. Sebelumnya penggunaan font yang berbeda pada setiap slide, validator memberikan saran menyeragamkan jenis font untuk setiap slide, agar lebih jelas dan mudah dimengerti.



Gambar 4. Font sebelum Revisi



Gambar 5. Font sesudah Revisi

PENUTUP

Simpulan

Penelitian yang penulis lakukan memperoleh hasil yaitu menghasilkan produk bahan ajar dengan materi tari *Olang Balego*, untuk sekolah menengah atas. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa; Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar yang dapat digunakan sebagai bahan ajar bagi guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dalam pendesaian bahan ajar tari *Olang Balego* terdapat lima tahapan yang digunakan diantaranya: Nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil uji kelayakan yaitu validasi materi memperoleh nilai 4,74 dan nilai rata-rata dari hasil validasi media oleh ahli media memperoleh hasil 4,9 yang diperoleh dari hasil validasi oleh kedua tim validator yang menyatakan desain bahan ajar tari *Olang Balego* menggunakan aplikasi Canva layak untuk digunakan dan dipublikasikan dan layak dijadikan materi untuk siswa Sekolah Menengah Atas.

DAFTAR PUSTAKA

- Almahera, A. F., Jauhari, N., & Nafi'ah, U. (2023). E-modul Sejarah sebagai inovasi bahan ajar digital berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 3(2), 94-103
- Amri & Ahmadi, Abu. (2010). *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Fitri, A., Efriyanti, L., & Silmi, R. (2023). Pengembangan Modul Ajar Digital Informatika Jaringan Komputer dan Internet Menggunakan Canva di SMAN 1 Harau. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 33- 38.

- Fitriana. (2021). Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Dan Informasi Dalam Proses Pembelajaran Ppkn. *In Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 3(3), 35–47.
- Fitriani, D. E. N., Amelia, E., & Marianingsih, P. (2017). Penyusunan modul pembelajaran berbasis sains teknologi dan masyarakat (stm) pada konsep bioteknologi (Sebagai Bahan Ajar Siswa SMA Kelas XII). *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(2), 60-72.
- Heniwati, Y., & Rahmah, S. (2022). Exploration of Batak Culture as Sources of Learning Batak Toba Dance. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 5(3), 307-313.
- Kurniawati, F. E. (2015). Pengembangan bahan ajar aqidah ahklak di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian*, 9(2), 367-388.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.
- Wirawan, I. M. P., Wulandari, I. G. A. A., & Sastra Agustika, G. N. (2022). Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 152–161.