

# GESTURE

Jurnal Seni Tari | Journal Of Art Dance

Department of Dance Education,  
Faculty of Languages and Arts  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
68 Building, 2nd Floor, Medan Estate, Deli Serdang  
INDONESIA

ISSN: 2301-5799 (PRINT) Vol. 11 No. 1 Edisi April 2022 ISSN: 2599-2864 (ONLINE)

## PENGEMASAN PEMBELAJARAN TARI GANDANG DALAM BENTUK MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *KVISOFT FLIPBOOK MAKER* SEBAGAI SUMBER BELAJAR BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS

Rina Lestari<sup>1</sup>

Dusun Emplsament, Perkebunan Julok Rayeuk Utara, Indra Makmu, Kab. Aceh Timur  
Email: [rina.liansyah@gmail.com](mailto:rina.liansyah@gmail.com)

Iskandar Muda<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Tari, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan  
Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20221, Sumatera Utara-Indonesia  
Email: [cendana@unimed.ac.id](mailto:cendana@unimed.ac.id)

**Abstract-**This research is a research that aims to produce Gandang dance learning products in the form of interactive multimedia using the Kvisoft Flipbook Maker program for high school level. The packaging stages used in this research are the stages of packaging according to Cracker Jack in the stage of product completion. The research method used is a mixed method, namely quantitative descriptive which is qualitatively known as it is known that the validated data is then narrated. The sample in this study was the resource person, the gandang dance and two dancers from the students of the Dance Education Study Program. Packaging is carried out in three stages. First, collect materials, process the Kvisoft Flipbook Maker, and evaluate the product in terms of language, layout, background, and suitability of the material through a validity test and then it is ready to use. This procedure can be achieved through collaboration using the Kvisoft Flipbook Maker program. The results obtained are based on the feasibility test with a score of 72 by material experts and the results of the feasibility test with a score of 74 by media experts. The percentage of eligibility for material experts is 98.6% and the percentage of media eligibility is 96%. Thus, the results of the research on the packaging of Gandang dance learning in the form of interactive multimedia based on Kvisoft Flipbook Maker for the high school level are included in the very appropriate category for use in the field.

**Keywords:** *Packaging, Gandang Dance, Interactive, Kvisoft Flipbook Maker.*

**Abstrak** - Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran tari *Gandang* dalam bentuk multimedia interaktif dengan menggunakan program *Kvisoft Flipbook Maker* untuk tingkat SMA. Tahapan pengemasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah tahapan pengemasan menurut Cracker Jack dalam tahap penyelesaian produk. Metode penelitian yang digunakan metode campuran yaitu deskriptif kuantitatif yang dikualitatifkan sebagaimana diketahui bahwa data yang divalidasikan lalu dinarasikan. Sampel dalam penelitian ini ialah narasumber, tari *gandang* dan dua orang penari dari mahasiswa Prodi Pendidikan Tari. Pengemasan dilakukan dengan tiga tahapan. Pertama mengumpulkan bahan, proses pengerjaan *Kvisoft Flipbook Maker*, dan evaluasi produk dari segi bahasa, tata letak, *background*, dan kesesuaian materi melalui uji validitas dan kemudian siap digunakan. Prosedur tersebut dapat dicapai melalui kerjasama dengan menggunakan program *Kvisoft Flipbook Maker*. Hasil yang didapat berdasarkan uji kelayakan dengan skor 72 oleh ahli materi dan hasil uji kelayakan dengan skor 74 oleh ahli media. Persentase kelayakan ahli materi adalah 98,6% dan persentase kelayakan media 96%. Dengan demikian, hasil penelitian pengemasan

pembelajaran tari *Gandang* berbentuk multimedia interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* untuk tingkat SMA termasuk ke dalam kategori sangat layak untuk digunakan di lapangan.

**Kata Kunci:** *Packaging, Gandang Dance, Interactive, Kvisoft Flipbook Maker.*

---

## I. PENDAHULUAN

Menurut (Usman Ahmad, 2000) pendidikan dapat dikatakan sebagai proses belajar mengajar adalah suatu proses yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu, dikutip dalam jurnal: *Pesona Dasar* oleh Hasmiana Hasan Vol 1, No 4, edisi Oktober 2015, hal 43. Upaya peningkatan kualitas pendidikan merupakan salah satu pokok permasalahan bagi peran pendidikan, begitu juga dalam kegiatan proses pembelajaran seni budaya khususnya tari, guru menemukan hal yang kurang terhadap keberlangsungan pembelajaran di kelas, seperti media belajar yang belum dimanfaatkan dengan baik, sebagaimana yang diketahui bahwa begitu banyak berbagai media belajar yang tengah berkembang di zaman pendidikan sekarang ini dan bisa diterapkan untuk membantu peningkatan kualitas pembelajaran.

Hal demikian menjadi tantangan bagi guru seni budaya agar berupaya mencari solusi atau pemecahan masalah tersebut dengan melalui berbagai media pembelajaran yang lebih interaktif agar mendukung ketercapaian pembelajaran yang lebih optimal. Oleh karenanya kebutuhan media belajar yang lebih menarik sangatlah diperlukan guna menunjang kegiatan aktivitas pembelajaran, salah satunya

adalah dengan cara mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif dengan menggunakan perangkat lunak *kvisoft flipbook maker* yang bisa mengkonversi berbagai materi pembelajaran kedalam bahan ajar berbasis digital *flipbook maker*, sehingga media pembelajaran ini diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi di abad ke 21. Kegiatan belajar yang dapat menyesuaikan dengan kemajuan revolusi industri 4.0 dapat membantu siswa tertarik akan pembelajaran yang inovatif di masa kini.

Observasi yang telah dilakukan penulis saat menjalankan tugas mata kuliah magang dua dan sebagai pelatih ekstrakurikuler di SMA Swasta Dharmawangsa Medan. Sebagaimana yang diketahui, sekolah tersebut sudah menggunakan Kurikulum 2013 sebagai pedoman. Namun guru belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang ada untuk keberlangsungan pembelajaran di kelas. Guru seni budaya yang mengajar di sekolah tersebut adalah seorang guru yang berlatar belakang seni musik dan belum memiliki empiris pada pembelajaran seni tari, hal ini berdampak pada pembelajaran tari yang kurang terfokus terhadap

kualitas belajar yang lebih baik sehingga guru tersebut belum mengimplementasikan kompetensi dasar yang tertuang pada silabus seni budaya khususnya tari pada kelas XI.

Sebagaimana yang diketahui dari hasil observasi sebelumnya, sekolah tersebut memiliki fasilitas dan teknologi yang cukup mendukung, salah satunya laboratorium komputer namun keberadaan fasilitas pendidikan itu belum digunakan dengan maksimal serta tidak diimbangi dengan peran aktif guru dan siswa dalam mengoptimalkan pemakaiannya. Adapun penggunaan *gadget* yang diperbolehkan oleh pihak sekolah untuk siswa membawanya di kelas belum digunakan secara maksimal karena siswa hanya diberi tugas untuk membuka sumber yang tersebar di internet, padahal tidak secara keseluruhan berisikan materi yang sesuai dengan yang digariskan dalam silabus; sehingga hal ini menjadi masalah karena terdapat kekurangan sumber belajar pada materi pembelajaran seni budaya (seni tari). Untuk itu sangat diharapkan masalah tersebut dapat teratasi dan memberikan perubahan positif pada sumber belajar, sehingga itu bisa selaras dengan perkembangan pembelajaran dimasa kini yang mana didalamnya terdapat pemanfaatan teknologi agar pembelajaran dapat menjadi lebih baik.

Dikarenakan kurangnya daya tarik siswa untuk memahami pembelajaran seni budaya serta kurangnya sumber belajar tentang seni tari di kelas XI, sehingga penulis memilih tari

*Gandang* Sumatera Barat sebagai materi pembelajaran tari Nusantara pada siswa Sekolah Menengah Atas kelas XI, penulis memilih tari tersebut karena sudah sangat jarang dipelajari pada kebutuhan sarana pendidikan dan belum adanya pembelajaran tari kreasi Nusantara khususnya tari *Gandang* di Sekolah Menengah Atas. Penulis memilih tari *Gandang* Sumatera Barat sebagai salah satu materi pembelajaran di kelas XI, karena tari *gandang* ini memiliki teknik gerak yang bervariasi disertai dengan *dance property* selendang bila dilihat dari awal sampai akhir keseluruhan unsur gerakannya sangat sinkron dengan variasi pola dan *rhytem* musik yang didukung rentak gendang, melodi talempong, alunan bunyi saluang, bansi, dan pupuik sarunai yang dibarengi dengan dendang *ratok baso*. Sehingga komponen dan susunan gerak serta musiknya begitu komplit.

Oleh karenanya, dibutuhkan terobosan baru dalam menentukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa yakni mengemas pembelajaran tari *gandang* dengan menggunakan sebuah perangkat lunak *kvisoft flipbook make*.

Lokasi yang ditentukan dalam penelitian ini adalah ISI Padang Panjang yang dilakukan secara daring melalui *whatsapp* dan *zoom meeteng* dan di Laboratorium Tari di Universitas Negeri Medan. Waktu penelitian yang dilaksanakan dimulai dari Agustus hingga Oktober. Menggunakan sampel yaitu narasumber sebagai informan, tari *Gandang* dan

2 orang penari sebagai kebutuhan materi tari *Gandang*.

Sugiyono, (2010: 2-3) mengatakan metode penelitian adalah strategi yang digunakan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan dan kegunaannya. Penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif didapatkan melalui pengumpulan data dari hasil wawancara, studi kepustakaan dan dokumentasi. Hasil uji validasi dari validator ahli materi dan ahli media berdasarkan dari metode penelitian kuantitatif.

## II. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Tahap Pengemasan

Pengemasan pembelajaran tari *Gandang* melalui multimedia interaktif dengan menggunakan program *Kvisoft Flipbook Maker* ini dilakukan dengan 3 tahap (analisis, desain, evaluasi) berdasarkan tahapan pengemasan menurut Cracker Jack. Tahapan ini menjadi awal bagi penulis untuk menyiapkan pengemasan pembelajaran tari *Gandang*. Namun sebelumnya penulis menemukan dan menguraikan materi pembelajaran tari *Gandang*, maka penulis harus mengumpulkan materi tari tersebut terlebih dahulu oleh narasumber yaitu Ibu Ninon Syofia.

Tahapan ini penulis menentukan kompetensi dasar yang digunakan untuk menyusun materi pembelajaran tari *Gandang* ke dalam perangkat lunak *kvisoft flipbook maker*, oleh karenanya penulis menentukan KD 3.1 yakni mengidentifikasi konsep, teknik, dan prosedur pada tari kreasi Nusantara (tari

*Gandang*) dan KD 4.1 Menampilkan rangkaian gerak tari kreasi Nusantara (tari *Gandang*) berdasarkan konsep, teknik, dan prosedur.

### 1.1 Menyiapkan Materi Pembelajaran Tari *Gandang*

#### 1.1.1. Konsep Tari *Gandang*

##### a. Sejarah Tari *Gandang*

Tari *Gandang* merupakan tarian kreasi Minangkabau, yang mencerminkan sikap orang Minangkabau yang patuh akan norma atau tatanan adat yang berlaku di masyarakat itu sendiri. Awalnya tari ini sengaja ditata oleh Gusmiati Suid pada tahun 1981 untuk ditampilkan pada Festival Institut Kesenian Indonesia yang ke II di Bandung yang menjadi bagian dari Sendratari Pertemuan Dua Warna, dalam buku Ninon Syofia (2002: 36 ).

Tari *Gandang* ini ditarikan secara berpasangan oleh laki-laki dan perempuan dengan beberapa repertoar gerak yang berbeda antara laki-laki dan perempuan. Perbedaan tersebut ada pada gerak dan tenaga, misalnya laki-laki dalam posisi angkat kaki lebih tinggi, ruang gerak yang besar serta tenaga yang lebih banyak. Sedangkan perempuan dilakukan dengan posisi kaki lebih rendah, ruang gerak yang sedang serta tenaga lebih sedikit yang terkesan lebih lembut dan feminim.

Tari *Gandang* ini terinspirasi pada tari tradisi dari Pesisir Selatan yakni tari Kain, dengan menggunakan properti kain untuk menciptakan berbagai macam desain gerak, salah satu contoh adalah desain tertunda yang dikibaskan dari selendang, sehingga bentuk

itulah yang menjadi ciri khusus pada tari *Gandang* ini. Namun juga, tari ini dalam penyajiannya termasuk pada penyajian simbolis; bahwa gerak dalam tarian *Gandang* tidak memiliki arti yang jelas atau tidak dikatakan representational, dengan demikian dalam tariannya tidaklah mengandung cerita hanya menggambarkan gerak-gerak yang memiliki nilai-nilai keindahannya saja.

#### b. Tata Busana dan Rias

Tata busana yang digunakan dalam tari *Gandang* ialah baju kurung dan songket untuk penari perempuan sedangkan penari laki-laki menggunakan celana galembong dan baju gunting *Cino*, destar serta sisamping. Untuk rias pada penari perempuan adalah rias cantik dan rias tampan untuk penari laki-laki.

#### c. Alat Musik Tari *Gandang*

Musik pada tari *Gandang* ini digunakan sebagai pengiring dalam tari, karena musiknya mengikuti gerakan tariannya, sehingga tari dan musiknya saling mengikat dan yang mendominasi pada musik tari *Gandang* dalam hal ini adalah bunyi *gandang* (gendang) dengan berbagai motif pukulan gendangnya. Selain itu ada juga alat musik lainnya yang digunakan diantaranya *talempong*, *saluang*, dan dendang dengan irama *Ratok Baso*.

#### d. Properti Tari *Gandang*

Dalam tari *gandang*, diperlukannya suatu benda atau properti yang sengaja digunakan oleh pencipta tarian ini sebagai perlengkapan saat pementasan yaitu berupa selendang,

properti selendang yang dimainkan pada tari ini dapat menambah nilai keindahan di setiap gerak tarinya dan dapat menciptakan desain tertunda saat selendang tersebut di kibaskan.



Foto Properti Tari *Gandang*  
(Dok. Rina Lestari, 2021)

### 1.1.2. Teknik Gerak Tari *Gandang*

Teknik gerak tari merupakan serangkaian gerak yang menjadi acuan untuk dapat dipelajari secara detail berdasarkan gerak- gerak yang sudah memiliki ketentuan dari pada tari itu sendiri. Begitu juga pada tari *Gandang* yang memiliki teknik gerak yang bervariasi dengan menggunakan selendang sebagai property tari, teknik gerak kaki, tangan dan kepala pada gerak tari tersebut selaras dengan bunyi gendang pada musiknya.

### 1.1.3. Prosedur Tari *Gandang*

Sebelum melakukan demonstrasi pembelajaran tari *Gandang*, guru dapat memberikan terlebih dahulu gerak-gerak yang terdapat dalam tari *Gandang*, gerak-gerak tersebut sebagai sebagai berikut:

1. *Pijak Baro*,
2. *Rantak*,
3. *Silang*,
4. *Sibak*,

5. *Jantiak dan Halau*,
6. Pindah Tempat
7. Gerak seledang kiri, kanan dan *Rantak* kaki,
8. *Babega*,
9. *Tapuak layang*,
10. Gerak pulang.

## 1.2. Menyiapkan Materi Pembelajaran KD 4 (Ekspresi) Tari *Gandang*

Pada persiapan ini penulis menyelesaikan bahan materi yang mencakup Kompetensi Dasar 4 atau ekspresi yang berupa video, tutorial dan gambar tari *Gandang*. Selain pengetahuan yang siswa dapatkan dari kegiatan apresiasi, siswa juga nantinya dapat mempelajari tari dengan melihat video dan mempraktekkan tari *Gandang* dari panduan yang ada pada video tutorial tersebut serta siswa dapat memahami motif gerakannya.

## B. Pengemasan Produk

### 1.2.1. Tahap Desain Materi Pembelajaran Tari *Gandang* Ke Dalam Program *Kvisoft Flipbook Maker*

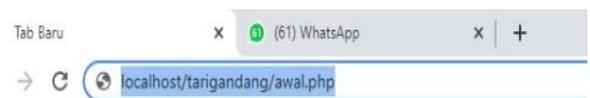
Setelah penulis menyelesaikan kesiapan terkait materi tari *gandang*, maka dilanjutkan pada proses menyiapkan produk dengan cara pengeditan pada desain dan lain-lainya oleh editor melalui program *kvisoft flipbook maker* yang memerlukan tahapan-tahapan rancangan untuk menyiapkan media pembelajaran yang ingin dibuat. Sehingga penulis dapat menjelaskan di bawah ini terkait proses

rancangan pengemasan yang diantaranya sebagai berikut

### 1.2.2. Pengerjaan Produk Menggunakan Program *Kvisoft Flipbook Maker*

Setelah melakukan tahap rancangan ide dan menyiapkan materi tari *Gandang*, kini penulis menjabarkan hasil pengerjaan pada aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*, namun program *Kvisoft Flipbook Maker* ini memiliki kelemahan dalam merancang sebuah media pembelajaran interaktif, dikarenakan browser sekarang tidak mendukung *flash player* pada program tersebut sehingga *kvisoft flipbook maker* membutuhkan perangkat lain yaitu aplikasi *XAMPP* untuk dapat melanjutkan pengerjaan media interaktif tersebut. Pengerjaan ini dimulai dengan rancangan awal yang telah dibuat sebelumnya, diantaranya:

#### 1) Login,



Screen Tampilan Login  
(Dok. Rina Lestari, 2021)

#### 2). Tampilan awal,



Screen Pilihan Belajar  
(Dok. Rina Lestari, 2021)

5) Apresiasi tari *Gandang* (KD3),



*Screen flipbook maker*  
(Dok. Rina Lestari, 2021)

Dalam tombol materi pembelajaran tari *Gandang* terdapat keseluruhan bahan pembelajaran tari *Gandang*

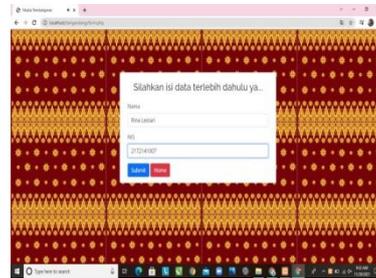
6) Praktek Tari *Gandang* (KD4)



*Screen pilihan video tari Gandang*  
(Dok. Rina Lestari, 2021)

Pada tombol ke lima pada menu utama yaitu tombol video tari, dimana tombol tersebut berfungsi untuk menguraikan sesi video tari ini yang terdapat di dalamnya

7) Quiz.



*Screen pengisian nama & nis*  
(Dok. Rina Lestari, 2021)

Sesi quiz terdapat 20 soal pilihan ganda, pengguna dapat memilih jawaban yang menurutnya benar setelah semua soal yakin dijawab, maka klik tombol *submit* dan akan muncul peringatan dari localhost atas keyakinan dengan semua jawaban yang telah diisi

### 1.2.3. Cara Menggunakan Media

Media ini berbentuk offline, namun media ini memerlukan sebuah jaringan pada bagian awal saja untuk mengunduh atau *download XAMPP*. Jika tidak ada akses internet maka pengguna bisa langsung menginstal *XAMPP* yang terdapat di dalam folder produknya, aplikasi tersebut sebagai pengaktif medianya. Setelah aplikasi tersebut tersimpan di laptop maka tanpa jaringan pengguna bisa menggunakannya kapan saja dan dimana saja. Berikut cara menggunakan medianya:

- 1) Siapkan laptop
- 2) Pastikan terlebih dahulu *windows* laptop versi 64 bit.
- 3) Instal *aplikasi XAMPP*

- 4) Setelah selesai menginstalnya, jalankan *XAMPP* maka akan muncul *control Panel*.
- 5) Klik *star* bagian *My SQL* dan *Apache*, tunggu hingga muncul berwarna hijau
- 6) Setelah itu buka *web browser*
- 7) Ketiklah di kolom pencarian *link* berikut ini: *localhost/tarigandang/awal.php*
- 8) Maka akan tampil halaman awal media tersebut.

### C. Evaluasi Uji Validasi

Evaluasi uji validasi pada penulisan ini merupakan bagian dari sebuah proses untuk mengetahui kelayakan pada media yang telah selesai dikemas kemudian diberikan penilaian, kritik dan saran oleh masing-masing ahli validator. Validator ahli materi adalah Ibu Ninon Syofia, sementara validator media adalah Bapak Raden Burhan Surya Diningrat. Dari hasil penilaian validasi oleh ahli materi mendapatkan skor dengan sebesar 72 dan hasil uji kelayakan dengan skor 74 oleh ahli media. Persentase kelayakan ahli materi adalah 98,6% dan persentase kelayakan media 96%.

Berdasarkan dari hasil di tersebut menunjukkan bahwa penilaian validasi oleh ahli media mendapatkan skor dengan rata-rata sebesar . Jadi pengemasan materi pembelajaran tari *Gandang* berbentuk multimedia interaktif menggunakan program *Kvisoft Flipbook Maker* untuk tingkat SMA masuk pada kategori **Sangat Baik** berdasarkan tabel kelayakan.

### D. Revisi Pembuatan Produk

Melalui tahap validasi produk melewati tahap revisi atau perbaikan dari penilaian ahli materi maupun ahli media, dengan saransaran dan kritik yang diberikan berikut penjabarannya secara rinci.



Sebelum revisi



Sesudah revisi

Gambar *Screen* kerapihan animasi (Dok. Rina Lestari,2021)



Gambar *Screen* perubahan kata rumah menjadi *Home*

### E. Pembahasan

Pada sesi pembahasan, penulis menjabarkan mengenai proses penelitian pengemasan pembelajaran tari *Gandang* menggunakan program *Kvisoft Flipbook Maker*. Produk pembelajaran tari *Gandang* ini diharapkan dapat menjadi suatu media alternatif di kelas sebagai pembelajaran tari Nusantara

maupun tari daerah setempat dimana tari ini lahir, guna untuk membantu para pendidik dalam proses mengajar. Penulis telah menyuguhkan sebuah media dalam bentuk interaktif dengan mencantumkan Kompetensi Dasar 3 dan Kompetensi Dasar 4.

Produk yang telah terselesaikan ini, penulis bekerjasama dengan Doli Ramadhan alumni ilmu komputer UINSU yang dipercayakan sebagai editor dalam menyiapkan pengemasan pembelajaran tari *Gandang* ke dalam *Kvisoft Flipbook Maker*. Di dalam proses pengerjaannya pada program *Kvisoft Flipbook Maker* ditemukan kelemahan saat sedang menyiapkan media pembelajaran tari *Gandang* berbentuk interaktif, kelemahan tersebut ialah terdapat pada *browser* sekarang yang tidak dapat mendukung *flash player* pada program *Kvisoft Flipbook Maker* tersebut dikarenakan aplikasi ini tidak lagi mengupdate atau melakukan pembaharuan sehingga membutuhkan aplikasi tambahan sebagai penyempurna atau pelengkap untuk menjadi interaktif, yaitu dengan menggunakan aplikasi *XAMPP*, dimana aplikasi ini nantinya akan mengarahkan pengguna ke halaman *web* selanjutnya maka akan muncul media pembelajaran tari *Gandang*.

### III. KESIMPULAN DAN SARAN.

#### A. Kesimpulan.

Berdasarkan dari penjelasan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa

1. Pengemasan materi pembelajaran tari *Guel* berbasis media interaktif menggunakan

program *Kvisoft Flipbook Maker* ternyata tidak dapat dijalankan secara sendiri dikarenakan kurang interaktif sehingga program tersebut membutuhkan inang lain sebagai penyempurna pada hasil produknya yaitu dengan menggunakan aplikasi tambahan *XAMPP*.

2. Pengemasan materi pembelajaran tari *Guel* dengan program *Kvisoft Flipbook Maker* memiliki beberapa tahap yang perlu dilalui yaitu: pertama, mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi. Kedua, setelah bahan tersusun, selanjutnya proses pengerjaan pada program *Kvisoft Flipbook Maker* dengan aplikasi *XAMPP*. Ketiga, evaluasi program dari segi bahasa, teks, tata letak, dan kebenaran konsep dan prosedurnya kemudian siap untuk evaluasi validitas ahli materi dan media.
3. Pengemasan materi pembelajaran tari *Guel* dengan program *Kvisoft Flipbook Maker* untuk tingkat SMA, dikemas secara permanen menjadi sebuah satu kesatuan data berbentuk *web*

Hasil penelitian evaluasi validasi kelayakan media interaktif pembelajaran tari *Gandang* untuk tingkat SMA dari kedua ahli validator yaitu: pertama ahli materi yang didapat sebesar **98,6%** dengan kategori **Sangat Baik**, kedua oleh ahli media nilai persentase yang diperoleh sebesar **96%** yaitu nilai pada kategori layak untuk digunakan di lapangan.

## B. Saran.

Penelitian ini tidaklah luput dari segala kekurangan penulis, maka dari itu penulis menyusun saran sebagai berikut:

1. Multimedia dengan menggunakan program *Kvisoft Flipbook Maker* ini diharapkan dapat membantu peserta didik sebagai alternatif untuk media pembelajaran, terkhusus seni budaya yang kurang terfokus dalam bidang seni tari untuk ketercapaian KD3 dan KD4
2. Media interaktif dengan *Kvisoft Flipbook Maker* ini untuk kedepan tidak bisa menjadi bahan referensi untuk terus dikembangkan menjadi inovasi pembelajaran yang lainnya, dikarenakan memiliki kekurangan pada pemrogramannya yang bisa dikatakan tidak *upgrade*.
3. Dukungan dinas Kementerian Dinas Pendidikan Padang sangat diharapkan dapat membantu menerapkan media interaktif ini agar terbentuknya pendidikan pada bidang seni budaya di Sekolah Menengah Atas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Armansyah, Firdaus, Dkk. 2019. *Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. Vol 2, No 3, Edisi Agustus 2019, hal. 228, E-ISSN: 2615-8787.
- Akrom, Muchammad Chusnul, 2013. *Pengaruh Kemasan, Harga Dan Promosi Terhadap Proses Keputusan Pembelian Konsumen Keripik Paru Umkm Sukorejo Kendal, Dalam Skripsi S1 Universitas Negeri Semarang*. Semarang.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Darsono, Max, 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Diena, R dan Heri, S, 2010. *Penggunaan Media flash flipbook dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* Jurnal Teknologi Informasi 2010. Bandung: FPMIPA UPI.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syarif, Hidayatullah, Muhammad, & Rakhmawati. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Sampang*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol 05, No 01, Edisi Mei 2016, hal 84. E-ISSN: 2252-5017.
- Syofia, Ninon & Nirwarna Murni. 2002. *Model Pembelajaran Tari Kreasi Minangkabau III Secara Efektif*. Padang Panjang: ISI Padang Panjang Press.
- Usman, Ahmad. 2000. *Studi Pengembangan Metode Pendidikan Professional Tenaga Kependidikan*, IKIP, Bandung.
- Wibowo, Edi & Dona. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi*

*Kvisoft Flipbook Maker Materi  
Himpunan. Desimal : Jurnal Matematika.*  
Vol 1, No 2. Edisi 2018, hal. 149, E-  
ISSN: 2613-9081