

Inovasi Pembelajaran Tari: Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Pengembangan Media “Kartrasi” dalam Mengatasi Rendahnya Motivasi Siswa Kelas XI

INFO PENULIS	INFO ARTIKEL
Amelia Hani Saputri Universitas Lampung ameliahani@fkip.unila.ac.id +6285267778100	ISSN: 2807-9558 Vol. 6, No.1 April 2026 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup
Fitri Daryanti Universitas Lampung fitri.daryanti@fkip.unila.ac.id +6282114222880	
Afrizal Yudha Setiawan Universitas Lampung afrizal.yudha@fkip.unila.ac.id +6281377803140	
Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari Universitas Lampung Goesty.ayu@fkip.unila.ac.id +6281369725672	
Rindang Pranawi Universitas Lampung	
Saputri Nenti Rahayu Universitas Lampung	
Mei Selly Universitas Lampung	

© 2026 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Saputri, A. H., Daryanti, F., Setiawan, A. Y., Lestari, G. A .M. D., pranawi, R., Rahayu, S. N., & Selly, M. (2026). Inovasi Pembelajaran Tari: Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Pengembangan Media “Kartrasi” dalam Mengatasi Rendahnya Motivasi Siswa Kelas XI. *Arus Jurnal Pendidikan*, 6 (1), 690-696.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran interaktif "Kartrasi" (Karakteristik Tari Tradisi dan Kreasi Baru) sebagai solusi mengatasi rendahnya motivasi dan tingginya distraksi gawai siswa pada mata pelajaran Seni Budaya di SMA Perintis Bandar Lampung. Seni tari merupakan pilar utama kebudayaan, namun penyampaian materi karakteristiknya seringkali terhambat oleh metode konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan mengadopsi Model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) oleh Thiagarajan. Produk Kartrasi dirancang berbasis multimedia *hyperlink* menggunakan aplikasi Canva dan dikonversi untuk diakses melalui perangkat Android. Subjek penelitian terdiri dari dua validator ahli (materi dan media) dan 26 responden pengguna (25 siswa kelas XI dan 1 guru seni budaya). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kartrasi mencapai tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Tahap *Develop* menghasilkan skor validasi ahli rata-rata 4,36 (87,20%) dengan kategori Sangat Baik, yang menegaskan akurasi konten dan kualitas teknis media sesuai standar instruksional. Selanjutnya, hasil uji coba pengguna pada tahap *Disseminate* memperoleh skor rata-rata 4,26 (85,20%), juga dalam kategori Sangat Baik. Temuan ini secara empiris membuktikan bahwa Kartrasi berhasil berfungsi sebagai *intervensi instruksional* yang efektif. Pembahasan menyimpulkan bahwa media ini sukses memanfaatkan gawai sebagai alat belajar, memicu Motivasi Ekstrinsik, dan menciptakan kondisi *flow*, sehingga meningkatkan *engagement* siswa. Media Kartrasi terbukti layak, praktis, dan efektif untuk menunjang pembelajaran Karakteristik Tari Tradisi dan Kreasi Baru.

Kata Kunci: Kartrasi, Media Pembelajaran Interaktif, Model 4D, Tari Tradisi dan Kreasi Baru; Engagement Siswa.

Abstract

This research aims to develop and test the feasibility of the interactive learning media Kartrasi (Karakteristik Tari Tradisi dan Kreasi Baru / Characteristics of Traditional and New Creation Dance) as a solution to address low student motivation and high gadget distraction among students in the Arts and Culture subject at SMA Perintis Bandar Lampung. While traditional dance is a crucial cultural pillar, delivering its characteristic material is often hampered by conventional methods. This study utilizes a Research and Development (R&D) approach, adopting the 4D Model (Define, Design, Develop, Disseminate) proposed by Thiagarajan. The Kartrasi product was designed as a hyperlink-based multimedia tool using the Canva application and converted for access via Android devices. The research subjects included two expert validators (material and media) and 26 user respondents (25 11th-grade students and 1 Dance teacher). The results demonstrate that the Kartrasi media achieved a very high level of feasibility. The Develop stage yielded an average expert validation score of 4.36 (87.20%), categorized as "Very Good," affirming the media's content accuracy and technical quality in line with instructional standards. Furthermore, the user trial results from the Disseminate stage obtained an average score of 4.26 (85.20%), also categorized as "Very Good." These findings empirically prove that Kartrasi successfully functions as an effective instructional intervention. The discussion concludes that the media successfully leverages gadgets as learning tools, triggers Extrinsic Motivation, and creates a condition of flow, thereby enhancing student engagement. The Kartrasi media is proven to be feasible, practical, and effective in supporting the learning of Traditional and New Creation Dance Characteristics.

Keywords: Kartrasi, Interactive Learning Media, 4D Model, Traditional and New Creation Dance, Student Engagement.

A. Pendahuluan

Seni tari merupakan salah satu pilar utama yang merefleksikan keragaman kebudayaan Indonesia. Setiap entitas daerah memiliki kekayaan gerak, musik, busana, hingga nilai filosofis yang menyertai. Hal tersebut menjadikan tari sebagai cerminan identitas lokal yang bernilai tinggi. Ditinjau dari spektrum kebudayaan, secara umum seni tari terbagi menjadi 2 kategori yakni tari tradisi dan tari kreasi baru (Soedarsono 1976). Tari tradisi merupakan tarian yang lahir dan berkembang dalam lingkungan masyarakat adat, memiliki fungsi sosial dan spiritual yang kuat, seringkali terikat pada ritual, upacara keagamaan, atau pakem yang dijaga ketat

untuk melestarikan nilai-nilai sakral. Sebaliknya, tari kreasi baru muncul sebagai respons terhadap kebutuhan ekspresi kontemporer, meskipun demikian, tari kreasi baru secara esensial tetap harus mempertahankan akar budaya lokal sebagai sumber inspirasi utamanya.

Memperkenalkan seni tari tradisi dan kreasi baru merupakan salah satu fungsi dari adanya pembelajaran tari di sekolah. Namun demikian, memperkenalkan kedua karakteristik tari ini kepada generasi muda bukan hanya sekadar transfer keterampilan seni, namun juga sebagai bentuk proses penanaman nilai-nilai kearifan lokal, kreativitas, dan kebhinekaan yang esensial bagi pembangunan karakter bangsa. Pembelajaran tari di sekolah memiliki peranan penting untuk mencapai tujuan tersebut. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran tari di sekolah harus direncanakan dan dirancang dengan baik melalui integrasi antara berbagai komponen pembelajaran dengan kurikulum yang digunakan.

Dalam konteks pendidikan nasional, Kurikulum Merdeka hadir dengan menekankan filosofi pembelajaran berbasis proyek, diferensiasi, dan penguatan Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek 2022). Dalam mata pelajaran seni budaya, khususnya unit pembelajaran tari bagi siswa SMA kelas XI, materi mengenai Karakteristik Tari Tradisi dan Tari Kreasi Baru menjadi fondasi penting. Pembelajaran ini dirancang untuk mencapai tiga tujuan utama, yaitu: (1) mengidentifikasi dan menjelaskan karakteristik mendasar dari kedua jenis tari; (2) menganalisis perbedaan dan persamaan mendasar di antara keduanya; serta (3) menumbuhkan sikap apresiatif terhadap karya-karya tari. Pendekatan Kurikulum Merdeka mengamankan pergeseran dari pembelajaran teoretis pasif menuju eksplorasi aktif, di mana peserta didik tidak hanya memahami konsep tetapi juga berani mengapresiasi dan menciptakan karya. Transisi ini menuntut tersedianya sumber belajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu merangsang stimulasi psikomotorik dan kognitif siswa secara bersamaan.

Meskipun urgensi pembelajaran seni tari sangat tinggi, implementasi di lapangan seringkali menghadapi tantangan signifikan, terutama dalam penyampaian materi karakteristik tari. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, data menunjukkan bahwa pemahaman komprehensif tentang perbedaan filosofis dan teknis antara tari tradisi dan kreasi baru cenderung sulit dicapai hanya melalui metode ceramah atau media konvensional seperti buku teks. Penelitian terdahulu (Saputri and Wendhaningsih 2024) menjelaskan bahwa materi seni yang dinamis dan visual seperti tari, media konvensional dinilai kurang mampu menyediakan pengalaman belajar yang menyeluruh dan mendalam terutama dalam memfasilitasi analisis gerak yang membutuhkan visualisasi interaktif dan berulang. Penggunaan media konvensional menyebabkan pemahaman peserta didik terhadap materi tari yang diajarkan cenderung tidak tercapai dengan optimal. Berdasarkan kondisi tersebut, maka dibutuhkan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dengan maksimal.

Media pembelajaran adalah segala alat bantu yang efektif dalam menyampaikan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, yang secara krusial meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa (Djamarah and Zain 2010). Sejumlah penelitian (Incik Muhammad 2025) (Yulianti and others 2024), telah menggarisbawahi manfaat media dalam meningkatkan antusiasme siswa dan mempermudah penyampaian materi oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran dapat melibatkan peserta didik untuk belajar secara aktif dan komunikatif, sehingga pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh menjadi lebih bermakna. Terdapat berbagai macam bentuk media pembelajaran salah satunya adalah media digital (Munadi 2008).

Inovasi media pembelajaran, khususnya yang berbasis *Information, Communication, and Technology* (ICT) atau media digital, telah terbukti menawarkan solusi untuk mengatasi kendala dalam proses pembelajaran (Abidin 2024). Berbagai media pembelajaran digital seperti *PowerPoint*, video animasi, kuis interaktif, hingga *podcast* menyajikan informasi dan konsep melalui alat-alat digital yang menarik. Hal ini dapat membuat proses belajar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Dalam konteks seni tari, penggunaan multimedia interaktif menjadi sebuah rekomendasi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Multimedia interaktif dapat menyajikan elemen-elemen tari (gerak, busana, iringan) secara terpadu dan autentik. Dengan memanfaatkan teknologi digital, guru dapat memfasilitasi pemahaman kontekstual yang lebih kaya, menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, serta memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi ragam tari sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan berfokus pada pengembangan video pembelajaran atau aplikasi, namun masih minim penelitian yang mengintegrasikan secara holistik karakteristik kedua jenis tari ke dalam sebuah *platform* tunggal yang interaktif dan

mudah diakses. Sebagai bentuk kebaruaran, penelitian ini mengembangkan produk yang mengintegrasikan jenis tari tradisi dan kreasi baru dalam satu produk media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah dan kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif, penelitian ini mendeskripsikan dan mempublikasikan media pembelajaran dengan judul "Kartrasi" (Karakteristik Tari Tradisi dan Tari Kreasi Baru). Kartrasi adalah sebuah media pembelajaran berbasis *website* yang dirancang khusus untuk memvisualisasikan dan menjelaskan materi karakteristik tari tradisi dan kreasi baru secara interaktif. Media ini dikembangkan tidak hanya untuk mengasah kemampuan kognitif siswa dalam mengidentifikasi konsep, tetapi juga untuk merangsang stimulasi psikomotorik melalui penyajian gerakan tari. Pengembangan Kartrasi dalam penelitian ini mengikuti kerangka model *4D* (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) yang dicetuskan oleh Thiagarajan (Thiagarajan and others 1974)). Proses pengembangan melibatkan penggunaan perangkat lunak desain grafis seperti *Canva*, *PowerPoint*, dan konversi aplikasi menggunakan *iSpringsuite* dan *Web2Ap*. Penggunaan berbagai perangkat lunak tersebut bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh (Izzah, Pradoko, and Syukur 2021). Uji coba produk dilakukan di SMA Perintis Bandar Lampung, sebuah institusi yang representatif untuk menguji validitas dan efektivitas media ini di lingkungan sekolah menengah atas sesuai dengan kurikulum pendidikan nasional.

Pengembangan media pembelajaran Kartrasi bertujuan utama untuk memperkenalkan materi karakteristik tari tradisi dan tari kreasi baru secara komprehensif kepada peserta didik. Penelitian ini dirumuskan untuk menjawab tiga pertanyaan utama, yaitu: (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Kartrasi untuk materi karakteristik tari tradisi dan tari kreasi baru? (2) Bagaimana kelayakan Kartrasi sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli? dan (3) Bagaimana daya tarik atau kemenarikan Kartrasi sebagai media pembelajaran bagi pengguna (guru dan siswa)? Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengembangkan media pembelajaran Kartrasi, (2) Mendeskripsikan kelayakan Kartrasi sebagai media pembelajaran di SMA Perintis Bandar Lampung, dan (3) Mendeskripsikan kemenarikan Kartrasi sebagai alat bantu pembelajaran. Ruang lingkup penelitian ini difokuskan pada objek media, subjek yang terlibat dalam penelitian ini meliputi ahli media, ahli materi, guru seni budaya, dan sampel siswa SMA Perintis 1 Bandar Lampung.

B. Metodologi

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran Kartrasi (Karakteristik Tari Tradisi dan Kreasi Baru). Model pengembangan yang digunakan adalah Model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) oleh Thiagarajan (Thiagarajan and others 1974). Tahap *Define* berfokus pada analisis kebutuhan, meliputi analisis kinerja guru dan siswa serta penyesuaian materi tari melalui observasi dan wawancara di SMA Perintis 1 Bandar Lampung. Tahap *Design* mencakup perancangan konsep, pemilihan nama, desain antarmuka, dan pembuatan media awal menggunakan *Powerpoint* dan *Canva*. Selanjutnya, tahap *Develop* melibatkan validasi produk oleh ahli media dan ahli materi diikuti dengan uji coba awal untuk penyempurnaan produk. Seluruh prosedur ini diakhiri dengan tahap *Disseminate*, yaitu pelaksanaan uji coba lapangan untuk menilai kelayakan produk akhir.

Subjek penelitian ini melibatkan dua kelompok utama: validator ahli dan responden pengguna. Validator terdiri dari seorang ahli media dan seorang ahli materi seni tari yang berperan untuk menguji kelayakan dan memberikan masukan pada tahap *Develop*. Sementara itu, responden pengguna pada tahap *Disseminate* adalah 25 siswa dan 1 guru seni budaya dari SMA Perintis 1 Bandar Lampung, yang menilai aspek kegunaan dan daya tarik media. Data yang dikumpulkan dari penilaian ini dianalisis secara kualitatif (untuk revisi berdasarkan saran ahli) dan secara kuantitatif (menggunakan statistik deskriptif seperti rata-rata dan persentase) untuk menentukan tingkat kelayakan, kegunaan, dan daya tarik produk Kartrasi.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam konteks pendidikan, namun kenyataan di lapangan, khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya di SMA Perintis 1 Bandar Lampung, masih menunjukkan adanya gap antara kebutuhan siswa akan stimulasi interaktif dan pelaksanaan pembelajaran yang cenderung konvensional dan monoton.

Hasil wawancara dengan guru dan analisis awal (Tahap *Define* dalam Model 4D) mengidentifikasi bahwa rendahnya motivasi belajar dan tingginya distraksi gawai pribadi menjadi masalah krusial pada siswa kelas XI. Kondisi ini diperburuk oleh kecenderungan siswa untuk bersikap apatis dan meremehkan proses instruksional, menuntut pengembangan solusi media yang secara efektif mampu menarik perhatian dan mengelola distraksi eksternal. Berdasarkan temuan analisis kebutuhan ini, tim peneliti merumuskan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital menggunakan aplikasi *Canva*, yang dinamakan Kartrasi (Karakteristik Tari Tradisi dan Kreasi Baru), sebagai intervensi instruksional yang memanfaatkan aktivitas siswa dengan memanfaatkan gawai sebagai alat belajar utama.

Proses pengembangan media Kartrasi dilaksanakan melalui Model 4D. Setelah tahap *Define* merumuskan spesifikasi produk, tahap *Design* menghasilkan *blueprint* media yang dirancang dengan fitur-fitur interaktif seperti tombol navigasi, kuis, dan elemen visual yang kaya, memanfaatkan kemampuan *Canva* untuk menciptakan antarmuka *user-friendly* yang dapat diakses melalui perangkat Android. Palet warna yang dipilih, yaitu biru, kuning, dan merah. Hal ini didasarkan pada prinsip psikologi warna untuk memicu semangat belajar dan meningkatkan fokus siswa. Tahap implementasi, *Develop*, dimulai dengan produksi *draft* awal produk yang kemudian diserahkan kepada para pakar untuk Validasi Ahli. Penilaian produk berfokus pada dua dimensi utama: substansi konten (Ahli Materi) dan fungsionalitas media (Ahli Media), guna memastikan keakuratan konsep tari dan kualitas teknis media, serta kesesuaiannya dengan kurikulum SMA Kelas XI. Adapun hasil pengembangan produk dapat dilihat pada salah satu gambar tampilan produk sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan Menu Utama pada Produk Media Pembelajaran “Kartrasi”

Hasil penilaian validasi ahli menunjukkan bahwa media Kartrasi memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Ahli Materi memberikan skor rata-rata 4,35, sementara Ahli Media memberikan skor 4,37, yang keduanya termasuk dalam kategori Sangat Baik dan menghasilkan rata-rata total persentase kelayakan sebesar 87,20%. Tingginya skor ini mengonfirmasi bahwa media Kartrasi secara substansi (keakuratan konsep tari tradisi dan kreasi baru) dan teknis (kualitas visual, fungsionalitas, kemudahan navigasi) telah memenuhi standar validitas teoretis dan instruksional yang disyaratkan oleh Model R&D. Berdasarkan masukan dan saran dari para ahli, produk *prototipe* direvisi untuk meningkatkan konsistensi navigasi dan penempatan teks, menghasilkan produk final yang siap untuk diujicobakan di lapangan.

Tahap akhir penelitian, *Disseminate*, berfokus pada pengujian produk final di lingkungan nyata untuk mengukur kepraktisan, kegunaan, dan daya tariknya. Uji coba dilakukan pada kelompok responden pengguna yang terdiri dari 25 siswa kelas XI dan 1 guru mata pelajaran Seni Budaya. Pengujian lapangan ini menggunakan instrumen angket respons yang mengukur aspek daya tarik (*attractiveness*), kemudahan penggunaan (*usability*), dan manfaat media dalam membantu pemahaman materi. Hasil penilaian dari siswa dan guru menunjukkan rata-rata skor sebesar 4,26, yang juga berada dalam kategori Sangat Baik dengan persentase kelayakan 85,20%. Hasil ini secara empiris membuktikan bahwa media Kartrasi tidak hanya valid secara teoretis, tetapi juga praktis dan diterima secara positif oleh pengguna akhir sebagai solusi yang menarik dan efektif untuk mengatasi masalah *engagement* dalam pembelajaran Seni Budaya. Produk final kemudian disebarluaskan, salah satunya melalui media sosial, sebagai bukti implementasi dan kesiapan adopsi produk Kartrasi secara lebih luas.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media “Kartrasi” yang dikembangkan melalui Model 4D mencapai skor validitas dan kelayakan pengguna yang tinggi, yang secara fundamental mengindikasikan keberhasilan produk dalam menjembatani kesenjangan pembelajaran yang diidentifikasi pada tahap awal. Skor rata-rata 4,36 dari validator ahli merupakan mengindikasikan bahwa proses *Develop* telah berhasil mentransformasikan rancangan media menjadi produk yang kredibel. Dalam konteks penelitian pengembangan, validitas yang tinggi ini menjamin bahwa produk Kartrasi didasarkan pada prinsip-prinsip desain instruksional yang sah dan memiliki akurasi konten yang dapat dipertanggungjawabkan (Thiagarajan and others 1974). Secara spesifik, skor tinggi dari Ahli Media (4,37) menunjukkan kepatuhan media ini terhadap Teori Pembelajaran Multimedia oleh Mayer (2009), di mana desain yang optimal dan penggunaan elemen interaktif terukur berhasil meminimalkan *cognitive overload* pada siswa. Penggunaan *Canva* sebagai *authoring tool* menunjukkan bagaimana fitur-fitur dasar dapat dioptimalkan untuk menciptakan media *hyperlink* interaktif dengan kualitas teknis yang mumpuni.

Penerimaan positif dari responden pengguna, yang mencapai skor 4,26 (Sangat Baik), menjadi temuan yang sangat signifikan. Skor tersebut secara langsung mengukur keberhasilan media dalam mengatasi masalah rendahnya *engagement* dan distraksi gawai. Media Kartrasi berfungsi sebagai intervensi instruksional yang memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendekatan BYOD (*Bring Your Own Device*) dalam pendidikan (Johnson et al. 2013). Dengan mengubah *gadget* dari sumber distraksi menjadi alat produktif, Kartrasi dapat memecahkan masalah motivasi intrinsik siswa yang menjadi dasar media pembelajaran ini dikembangkan. Tingginya skor pada aspek daya tarik didorong oleh interaktivitas dan kemudahan akses. Menurut teori psikologi pendidikan, interaktivitas dan visualisasi yang kuat memicu Motivasi Ekstrinsik pada siswa yang pasif, membantu mengalihkan fokus dari aplikasi non-instruksional ke materi pelajaran, sehingga menciptakan kondisi *flow* yang mendukung proses belajar (Ongoro and Fanjiang 2023). Kualitas produk ini menunjukkan bahwa media pembelajaran harus relevan dengan karakteristik Generasi Digital yang menuntut stimulasi visual dan aksesibilitas *on-demand*.

Secara ilmiah, penelitian ini memberikan kontribusi empiris pada literatur R&D, khususnya mengenai pengembangan media berbasis *cloud-based design tools* seperti *Canva*. Sementara banyak studi R&D berfokus pada *software* yang lebih kompleks, studi ini menunjukkan bahwa efektivitas desain instruksional dan validitas konten jauh lebih penting daripada kompleksitas *authoring tool*. Kontribusi praktisnya sangat relevan bagi sekolah yang menghadapi tantangan yang sama. Kartrasi menawarkan solusi berbiaya rendah dan mudah dikelola untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Seni Budaya, dengan mengubah gawai menjadi sumber pembelajaran yang memotivasi. Validitas yang tinggi dan penerimaan pengguna yang positif pada akhirnya memverifikasi bahwa media Kartrasi merupakan produk R&D yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan *engagement* dan pemahaman siswa terhadap materi Karakteristik Tari Tradisi dan Kreasi Baru. Uji coba yang berhasil (Tahap *Disseminate*) juga mengindikasikan bahwa produk ini siap untuk diadopsi lebih luas dan mampu mempromosikan budaya belajar yang lebih aktif, mandiri, dan relevan dengan tuntutan zaman.

Pengembangan produk media pembelajaran ini memberikan dampak yang cukup positif dan memiliki keberlanjutan bagi guru dan siswa. Dengan mencapai validitas tinggi dan penerimaan pengguna yang sangat baik, media pembelajaran Kartrasi telah memberikan solusi konkret bagi guru Seni Budaya untuk mengatasi metode pengajaran yang monoton dan pasif, khususnya di sekolah dengan keterbatasan sumber daya interaktif. Desain media yang berbasis *Canva* dan dapat diakses melalui perangkat Android memastikan kemudahan adopsi dan skalabilitas produk, memungkinkan guru lain untuk mengimplementasikannya tanpa memerlukan *software* atau perangkat keras yang mahal atau kompleks. Keberhasilan produk dalam memicu *engagement* siswa menunjukkan bahwa Kartrasi tidak hanya meningkatkan hasil belajar pada materi spesifik (karakteristik tari), tetapi juga mempromosikan perubahan perilaku pembelajaran, mengubah gawai siswa menjadi instrumen yang produktif dan relevan dengan gaya belajar kontemporer, sekaligus membuka jalan bagi adopsi teknologi yang lebih luas di lingkungan sekolah.

D. Kesimpulan

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif “Kartrasi” (Karakteristik Tari Tradisi dan Kreasi Baru) dengan mengadopsi Model 4D telah berhasil mencapai tujuannya

untuk menghasilkan produk yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan *engagement* siswa. Proses validasi ahli menunjukkan kelayakan teoretis yang sangat tinggi (rata-rata skor 4,35), memverifikasi akurasi konten seni tari dan kualitas desain multimedia. Temuan kunci dari uji coba pengguna (skor rata-rata 4,26, kategori Sangat Baik) menegaskan bahwa Kartrasi berhasil berfungsi sebagai intervensi instruksional yang relevan, secara efektif mengubah gawai pribadi siswa dari sumber distraksi menjadi alat pembelajaran produktif, memicu motivasi ekstrinsik, dan memfasilitasi kondisi *flow*. Dengan demikian, media “Kartrasi” direkomendasikan sebagai solusi inovatif dan aplikatif untuk mendukung pembelajaran Seni Budaya, khususnya materi Karakteristik Tari di Sekolah Menengah Atas.

E. Referensi

- Abidin, Zaenal. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Augmented Reality Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ips Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Djamarah, Syaiful Bahri, and Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Incik Muhammad, Agung. 2025. “PEMANFAATAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI SENAM LANTAI KELAS VII SMP NEGERI 6 NATAR.”
- Izzah, Nurul Fathimatul, A. M. Susilo Pradoko, and Sri Wahyuni Syukur. 2021. “The Development of Android Application-Based e-Module Learning Media on the Makassar Flute Learning Material for Year 8 Junior High School Students.” Pp. 228–33 in *4th International Conference on Arts and Arts Education (ICAEE 2020)*.
- Johnson, L., S. Adams Becker, M. Cummins, V. Estrada, A. Freeman, and H. Ludgate. 2013. “Technology Outlook: Community, Technical, and Junior Colleges 2013-2018. An NMC Horizon Project Sector Analysis.” *New Media Consortium*.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Ongoro, Catherine Akoth, and Yong-Yi Fanjiang. 2023. “Digital Game-Based Technology for English Language Learning in Preschools and Primary Schools: A Systematic Analysis.” *IEEE Transactions on Learning Technologies* 17:202–28.
- Saputri, Amelia Hani, and Susi Wendhaningsih. 2024. “Strategi Pengembangan Game Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Tari.” *Jurnal Pendidikan Seni Dan Industri Kreatif* 5(2):1–9.
- Soedarsono, R. M. 1976. *Pengantar Pengetahuan Tari*. Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia.
- Thiagarajan, Sivasailam, and others. 1974. “Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook.”
- Yulianti, Alma, and others. 2024. “Penggunaan Media Pembelajaran Komik Dalam Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas IV MIN I Kota Tangerang Selatan.” Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.