



## Pengembangan Video Tutorial Berbasis YouTube Tari Canting Kahuripan untuk Meningkatkan Kemampuan Menari Siswa SMP

Joko Saputra<sup>1</sup>, Anik Juwariyah<sup>2</sup>, Setyo Yanuartuti<sup>3</sup>, Indar Sabri<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Seni Budaya, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email: <sup>1</sup>24020865002@mhs.unesa.ac.id, <sup>2</sup>anikjuwariyah@unesa.ac.id, <sup>3</sup>setyoyanuartuti@unesa.ac.id, <sup>4</sup>indarsabri@unesa.ac.id

### Informasi Artikel

Submitted: 23-02-2026

Accepted: 06-03-2026

Published: 15-04-2026

### Keywords:

Video Tutorial  
YouTube  
Canting Kahuripan Dance  
Dancing Skills  
Arts and Culture Learning

### Abstract

*This study aims to describe the process of developing video tutorial learning materials for the Canting Kahuripan Dance. Batik Gedog Tuban is used to design the content and form of the Canting Kahuripan Dance as learning materials packaged through learning videos. The method used in this study is the R&D (Research and Development) method with the 4D development model (Definition, Design, Develop, Distribute) which aims to create or refine new products to solve learning problems. The research subjects were seventh-grade students of SMP Negeri 3 Tuban. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and learning outcome tests. The validation results by material experts and media experts showed that the product was feasible to use with a feasibility percentage of 87.5% and 85%, respectively. Teachers' and students' responses to the video tutorial were very positive with a practicality percentage of 88% and 86%, respectively. Student learning outcomes increased significantly from an average pretest of 65 to a posttest of 82. The conclusion of the study shows that the YouTube-based Canting Kahuripan dance tutorial video is effective in improving students' dancing skills and is suitable for use as a learning medium. The results of the study show that the developed teaching material products are in accordance with the contents of the Merdeka curriculum for the Arts and Culture subject in the field of dance in points that contain matters related to improving students' abilities in understanding and practicing traditional dance material.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan materi pembelajaran video tutorial untuk Tari Canting Kahuripan. Batik Gedog Tuban, digunakan untuk mendesain konten dan bentuk Tari Canting Kahuripan sebagai materi pembelajaran yang dikemas melalui video pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (Penelitian dan Pengembangan) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang bertujuan untuk menciptakan atau menyempurnakan produk baru untuk memecahkan masalah pembelajaran. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tuban. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, dan tes hasil belajar. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk layak digunakan dengan persentase kelayakan masing-masing sebesar 87,5% dan 85%. Respon guru dan siswa terhadap video tutorial sangat positif dengan persentase kepraktisan sebesar 88% dan 86%. Hasil belajar siswa meningkat signifikan dari rata-rata pretest 65 menjadi posttest 82. Simpulan penelitian menunjukkan bahwa video tutorial berbasis YouTube tari Canting Kahuripan efektif meningkatkan kemampuan menari siswa dan

layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan isi kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran Seni dan Budaya di bidang tari pada poin-poin yang memuat hal-hal terkait peningkatan kemampuan siswa dalam memahami dan mempraktikkan materi tari tradisional.

**Kata Kunci:** Video Tutorial, Youtube, Tari Canting Kahuripan, Kemampuan Menari, Pembelajaran Seni Budaya.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan seni budaya memiliki peran fundamental dalam membentuk karakter, kreativitas, dan apresiasi estetika siswa, serta menumbuhkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa. Namun, implementasi pembelajaran seni tari di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih menghadapi berbagai tantangan struktural dan pedagogis. Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 3 Tuban dan SMP Negeri 1 Merakurak, setidaknya ditemukan tiga permasalahan utama. Pertama, keterbatasan bahan ajar yang kontekstual dan inovatif [8]. Guru seni budaya, menurut hasil wawancara pribadi dengan T. W. Agustina, 20 September 2025, hasil penelitian tersebut menunjukkan selama ini lebih sering mengajarkan materi menggambar karena dianggap lebih mudah dan praktis, sementara untuk materi tari, mereka hanya mengandalkan tari Nusantara umum dan tari Miyang, tanpa pernah mengintegrasikan potensi budaya lokal yang kaya, seperti Batik Gedog, ke dalam pembelajaran tari praktik [16]. Kedua, minimnya media pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan antara pemahaman teoritis dan keterampilan psikomotorik siswa [9]. Wawancara dengan siswa Bunga dan Aisyah mengungkapkan bahwa mereka sama sekali tidak familiar dengan tari batik, baik gerakan, nilai filosofis, maupun cerita di baliknya. Lebih jauh, siswa Lysa dan Tasya menyatakan bahwa pembelajaran tari di kelas VII hanya sebatas teknik dasar gerakan tangan, kaki, dan tubuh, tanpa pernah diajak untuk mempresentasikan sebuah tari secara utuh. Hal ini mengindikasikan rendahnya pencapaian keterampilan psikomotorik tingkat tinggi, di mana siswa tidak mampu mengaplikasikan teknik ke dalam sebuah bentuk seni yang koheren [15].

Kondisi ini diperparah oleh riset empiris yang menunjukkan adanya kesenjangan literasi budaya di kalangan generasi muda. Meskipun data spesifik mengenai skor literasi budaya siswa di dua sekolah tersebut belum tersedia, fenomena ini sejalan dengan temuan Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan (2023) yang menunjukkan bahwa indeks literasi budaya dan kewargaan siswa SMP di Indonesia masih berada pada kategori "sedang" dengan tantangan terbesar pada kemampuan mengapresiasi dan mempraktikkan warisan budaya tak benda. Di sinilah letak *research gap* penelitian ini. Ketersediaan video tutorial tari di YouTube memang melimpah, namun mayoritas bersifat umum (tari Nusantara) atau rekaman pertunjukan (*performance*) yang tidak dirancang untuk tujuan pembelajaran sistematis [14]. Belum ada pengembangan media yang secara spesifik menjembatani budaya lokal Tuban (Batik Gedog) dengan kebutuhan pedagogis Kurikulum Merdeka di tingkat SMP [7], [16].

Oleh karena itu, penggunaan platform YouTube menjadi krusial karena beberapa alasan spesifik. Pertama, YouTube sebagai platform digital dengan penetrasi pengguna tertinggi di kalangan remaja (APJII, 2024) menawarkan aksesibilitas tanpa batas ruang dan waktu, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan berulang (*repetitive learning*) yang esensial dalam pembentukan memori otot (*muscle memory*) untuk keterampilan menari [14]. Kedua, dibandingkan media konvensional seperti VCD/DVD atau pembelajaran tatap muka terbatas, YouTube memfasilitasi pembelajaran berbasis sumber daya (*resource-based learning*) di mana guru dapat dengan mudah menautkan video sebagai sumber belajar utama dalam modul ajar. Ketiga, untuk tari tradisional yang kompleks, fitur seperti pemutaran lambat (*slow motion*), pengulangan otomatis, dan kemampuan berhenti sejenak (*pause*) pada video tutorial di YouTube jauh lebih efektif dalam mendemonstrasikan urutan gerak (*ragam gerak*) yang detail dibandingkan dengan buku teks atau gambar statis [6].

Novelty (Kebaruan) dari penelitian ini tidak hanya pada penciptaan tari Canting Kahuripan yang terinspirasi Batik Gedog [16], tetapi terutama pada desain pedagogis video tutorialnya yang secara eksplisit selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Kurikulum Merdeka untuk fase D (kelas VII) [7]. Berbeda dengan video tari umum di YouTube yang fokus pada penyajian estetika, video ini dirancang dengan struktur pembelajaran yang sistematis: (1) pengantar kontekstual tentang filosofi batik, (2) pemodelan gerak oleh instruktur dengan narasi instruksional, (3) *breakdown* gerak per hitungan dengan visualisasi *close-up*, (4) kesempatan latihan mandiri (*guided practice*), dan (5) demonstrasi penuh dengan iringan musik. Pendekatan ini menjadikan video bukan sekadar media tontonan, melainkan media pembelajaran (*instructional media*) yang secara sengaja dirancang untuk membangun pemahaman

konseptual (CP 3.3 menganalisis konsep) dan keterampilan praktik (CP 4.3 mendemonstrasikan gerak) secara terintegrasi [2], [4]. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan video tutorial berbasis YouTube tari Canting Kahuripan yang sah secara pedagogis dan kultural, 2) Menguji kualitas dan kepraktisan video tutorial, serta 3) Mengukur efektivitas peningkatan kemampuan menari siswa setelah menggunakan video tutorial.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D. Model pengembangan ini diperkenalkan oleh Thiagarajan [1] sebagai pendekatan sistematis Prosedur pengembangan dijabarkan secara operasional sebagai berikut [12]:

Tahap Define (Pendefinisian): Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis awal-akhir untuk mengidentifikasi masalah dasar pembelajaran tari. Analisis kurikulum dilakukan dengan menelaah CP dan TP mata pelajaran Seni Budaya (Seni Tari) Fase D [7]. Hasil analisis menunjukkan bahwa CP 3.3 (menganalisis konsep, teknik, dan prosedur gerak tari tradisional) dan CP 4.3 (mendemonstrasikan gerak tari tradisional) menjadi landasan utama. TP yang diturunkan mencakup kemampuan siswa dalam mengidentifikasi ragam gerak tari Canting Kahuripan, memahami makna simbolik di balik gerak, serta memperagakannya dengan urutan, tenaga, dan ekspresi yang tepat sesuai iringan. Analisis ini memastikan konten video tutorial tidak menyimpang dari tuntutan kurikulum.

Tahap Design (Perancangan): Tim peneliti, yang juga bertindak sebagai koreografer, merancang konsep tari Canting Kahuripan dengan merujuk pada tahapan membuat (njanting, nembok, medel, nglorod) [16]. Gerakan-gerakan ini kemudian distilasi menjadi ragam gerak tari yang sesuai untuk siswa SMP [15]. Selanjutnya, disusun storyboard yang merinci setiap adegan dalam video tutorial, durasi, narasi instruksional, sudut pandang kamera, dan visualisasi pendukung (teks, grafik) untuk memudahkan pemahaman siswa.

Tahap Develop (Pengembangan): Tahap ini mencakup produksi video berdasarkan storyboard, meliputi pengambilan gambar di studio, perekaman suara narator, dan proses editing. Produk awal (prototipe 1) kemudian divalidasi oleh ahli materi (dosen seni tari) dan ahli media (dosen teknologi pendidikan) [13]. Validasi menggunakan instrumen lembar validasi skala Likert [21]. Masukan dan saran dari validator digunakan untuk merevisi produk menjadi prototipe 2, yang kemudian diujicobakan kepada subjek penelitian.

Tahap Disseminate (Penyebaran): Produk final diunggah ke platform YouTube pada kanal yang telah ditentukan. Penyebaran tidak hanya terbatas pada subjek uji coba (15 siswa), namun juga disebarluaskan secara terbuka untuk publik. Guru seni budaya di luar subjek penelitian (misalnya dari SMPN 1 Merakurak) juga diberikan akses. Umpan balik dari pengguna umum di YouTube, yang tertuang dalam kolom komentar, dijadikan sebagai data kualitatif pendukung untuk melihat penerimaan produk di masyarakat luas [14].

Subjek dan Instrumen Penelitian: Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tuban dan 1 guru seni budaya. Instrumen yang digunakan telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Lembar validasi ahli disusun berdasarkan kisi-kisi yang mengacu pada teori kualitas media pembelajaran (aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual) [13]. Angket respon guru dan siswa diuji validitas isinya melalui expert judgment dan dihitung reliabilitasnya menggunakan rumus Alpha Cronbach, dengan hasil menunjukkan nilai > 0,70 yang berarti reliabel [21]. Tes praktik menari (pretest-posttest) menggunakan rubrik penilaian unjuk kerja yang dikembangkan berdasarkan indikator pencapaian kompetensi, meliputi aspek: (1) hafal ragam gerak, (2) kesesuaian gerak dengan iringan (wirama), (3) ketepatan tenaga dan intensitas (wiraga), dan (4) penghayatan/ekspresi (wirasa) [5], [20]. Rubrik ini telah divalidasi oleh ahli tari untuk memastikan kesahihan konstruksinya.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Hasil Validasi Ahli

Video tutorial divalidasi oleh ahli materi (Sumardi, S.Pd., M.M.) dan ahli media (Condro Wiratmoko, S.Pd., M.Pd.). Hasil validasi disajikan pada Tabel 1. Persentase kelayakan yang tinggi ini menunjukkan bahwa produk memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik [13], [21].

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

Aspek Penilaian	Skor Ahli Materi	Skor Ahli Media
Kelayakan isi/materi	88%	-
Kelayakan desain/media	-	85%
Kesesuaian dengan kurikulum	90%	-
Kualitas audio-visual	-	87%
Rata-rata	87,5%	85%

Kriteria: 81-100% = Sangat Layak

### 3.2. Respon Guru dan Siswa

Respon pengguna diukur melalui angket dengan skala Likert. Hasilnya disajikan pada Tabel 2. Respon positif dari guru dan siswa mengindikasikan bahwa media ini praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran [18].

Tabel 2. Respon Guru dan Siswa Terhadap Video Tutorial

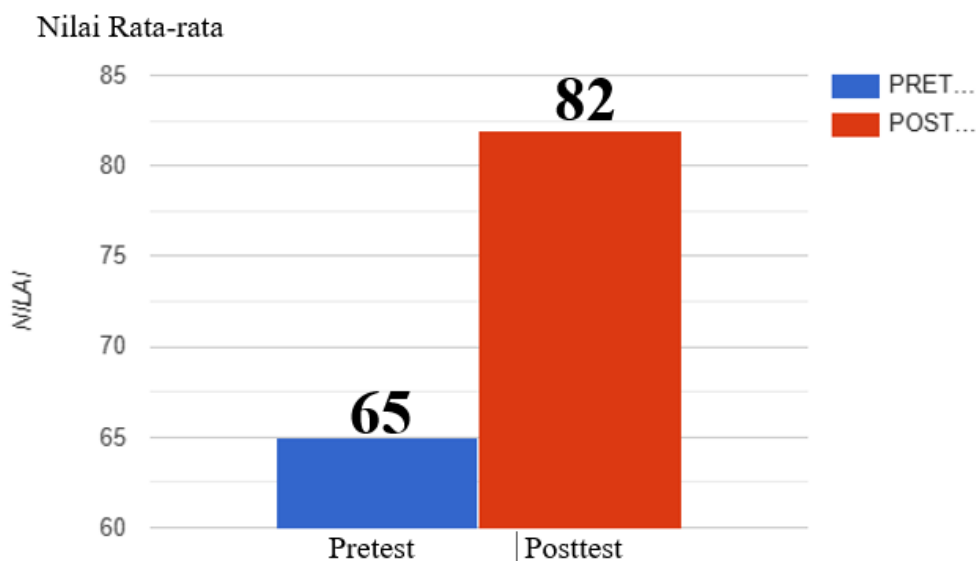
Skala: 1-5 (Sangat Tidak Setuju – Sangat Setuju)

Aspek Penilaian	Rata-rata Skor Guru	Rata-rata Skor Siswa
Kemanfaatan materi	4,5	4,3
Kemudahan penggunaan	4,6	4,4
Kualitas tampilan	4,4	4,5
Motivasi belajar	4,7	4,6
Rata-rata	4,55 (88%)	4,45 (86%)

### 3.3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa (Dengan Analisis N-Gain)





Tes praktik menari dilakukan sebelum (pretest) dan setelah (posttest) penggunaan video tutorial. Hasilnya disajikan pada Diagram 1.

Diagram 1. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Siswa



Tes praktik menari dilakukan sebelum (pretest) dan setelah (posttest) penggunaan video tutorial. Rata-rata nilai pretest adalah 65, meningkat menjadi 82 pada posttest. Untuk mengukur efektivitas peningkatan secara lebih akurat, dilakukan analisis N-Gain Score. Hasil perhitungan menunjukkan rata-rata N-Gain score sebesar 0,52, yang termasuk dalam kategori "Sedang". Hal ini mengindikasikan bahwa intervensi berupa video tutorial berbasis YouTube memberikan peningkatan yang cukup berarti (moderat) terhadap kemampuan menari siswa [6], [11]. Meskipun belum mencapai kategori tinggi, peningkatan ini signifikan secara praktis karena siswa berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran.

INFORMASI STATISTIK

 SMP NEGERI 3 TUBAN - KELAS VII (15 SISWA)
 RINCIAN HASIL TES Pretest : Rata-rata 65 Posttest : Rata-rata 82 ▲ Kenaikan : +17 poin
 ANALISIS N-GAIN SCORE Rumus : $(\text{Posttest} - \text{Pretest}) / (100 - \text{Pretest})$ $= (82 - 65) / (100 - 65)$ $= 17 / 35$ $= 0,52$  Kategori : SEDANG ( $0,3 \leq \text{N-Gain} \leq 0,7$ )
 KETUNTASAN PEMBELAJARAN KKM Seni Budaya : 75 Status : MELAMPAUI KKM ( $82 > 75$ )

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest

NO.	Jenis Tes	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Rata-rata	Standar Deviasi
1.	Pretest	15	52	74	65	6,2
2.	Posttest	15	74	94	82	5,8
Selisih			+22	+20	+17	

Tabel 4. Analisis N-Gain Score

Kategori N-Gain	Jumlah Siswa	Persentase	Rata-rata N-Gain
Tinggi ( $g > 0,7$ )	4	26,7%	
Sedang ( $0,3 \leq g \leq 0,7$ )	9	60,0%	0,52
Rendah ( $g < 0,3$ )	2	13,3%	
Total	15	100%	



Gambar 1. Sebelum Pretest gerak tari Canting Kahuripan



Gambar 2. Setelah Posttest gerak tari Canting Kahuripan

### 3.4. Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa video tutorial tari Canting Kahuripan efektif meningkatkan keterampilan menari siswa. Efektivitas ini tidak terjadi dalam ruang hampa, melainkan dapat dijelaskan melalui perspektif teori belajar yang relevan.

Pertama, keberhasilan ini mengonfirmasi prinsip-prinsip Teori Kognitif Multimedia Pembelajaran (Mayer, 2005). Video tutorial yang dikembangkan menggabungkan kata-kata (narasi instruksional) dan gambar (visualisasi gerak) secara simultan. Dengan menyajikan materi melalui kedua saluran ini secara terintegrasi, video tutorial ini mengurangi beban kognitif siswa (cognitive load) sehingga mereka lebih mudah membangun model mental yang koheren tentang rangkaian gerak tari. Fitur pause, replay, dan slow motion di YouTube memberikan kontrol belajar kepada siswa (learner control), memungkinkan mereka untuk memproses informasi kompleks sesuai kecepatan masing-masing, sebuah elemen kunci dalam pembelajaran mandiri yang efektif [2], [4].

Kedua, peningkatan kemampuan praktik siswa sejalan dengan teori Konstruktivisme Sosial (Vygotsky) [5]. Video tutorial berperan sebagai "more knowledgeable other" (MKO) yang menyediakan pemodelan atau scaffolding bagi siswa. Siswa tidak hanya menerima informasi pasif, tetapi secara aktif mengonstruksi pemahaman mereka sendiri melalui proses observasi, imitasi, dan latihan. Mereka "menginternalisasi" gerakan yang dilihat di video ke dalam sistem motorik mereka. Hal ini diperkuat oleh angket respon siswa yang menunjukkan tingginya motivasi belajar (rata-rata 4,6) [17]. Ketika siswa merasa mampu meniru apa yang dilihatnya, timbul rasa percaya diri dan motivasi untuk terus mencoba, menciptakan siklus belajar yang positif.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri & Wijaya [2] yang membuktikan efektivitas video tutorial berbasis konstruktivisme. Namun, penelitian ini melangkah lebih jauh dengan secara spesifik mengintegrasikan kearifan lokal (Batik Gedog) ke dalam desain pedagogis yang selaras dengan Kurikulum Merdeka [7], [16]. Keberhasilan ini juga menguatkan penelitian Dzaky et al. [3] tentang potensi YouTube dalam meningkatkan minat belajar seni budaya, serta penelitian Andriani & Sari [4] mengenai penggunaan video tutorial dalam pembelajaran seni tari. Di sisi lain, hasil N-Gain yang berada pada kategori "sedang" (0,52) mengindikasikan bahwa video tutorial saja tidak cukup. Faktor lain seperti intensitas latihan mandiri, bimbingan guru di kelas, dan interaksi sosial dengan teman sebaya tetap memegang peranan penting [11], [20]. Peningkatan mungkin akan lebih tinggi (kategori tinggi) jika video tutorial ini digunakan dalam model pembelajaran flipped classroom, di mana siswa menonton video di rumah (untuk pemahaman) dan waktu di kelas digunakan untuk praktik terbimbing dan diskusi mendalam.

Analisis Kendala dan Rekomendasi Teknis: Kendala uji coba daring yang dialami peneliti merupakan realitas umum di era digital, terutama pasca-pandemi. Kesulitan dalam pengkondisian siswa dan implementasi materi dapat diantisipasi dengan beberapa rekomendasi teknis bagi pendidik: (1) Integrasikan dengan LMS/Google Classroom: Guru dapat mengunggah tautan video tutorial di platform pembelajaran, lalu memberikan instruksi tertulis yang jelas tentang tugas yang harus dilakukan setelah menonton (misalnya, merekam diri saat berlatih). (2) Terapkan Model Flipped Classroom: Gunakan video sebagai pekerjaan rumah. Pada pertemuan tatap muka (atau sinkronus daring), guru fokus pada koreksi gerak, tanya jawab, dan pendalaman makna. (3) Manfaatkan Fitur Komunitas: Buat grup diskusi (WhatsApp/Telegram) di mana siswa dapat bertanya dan mengirimkan video latihan singkat untuk mendapatkan umpan balik cepat dari guru atau teman, menciptakan komunitas belajar meski secara daring [14].

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Video tutorial berbasis YouTube tari Canting Kahuripan terbukti layak (validasi ahli materi 87,5% dan media 85%) [13], [21], praktis (respon guru 88% dan siswa 86%) [18], dan efektif (peningkatan N-Gain score 0,52 kategori "sedang") [6], [11], [20] sebagai media pembelajaran seni tari di SMP.

Produk ini mendapat respon positif karena desain pedagogisnya yang sesuai dengan karakteristik siswa [15] dan tuntutan Kurikulum Merdeka [7], serta memanfaatkan platform digital yang akrab bagi mereka [14].

Peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa mengonfirmasi bahwa video tutorial yang dirancang dengan baik mampu menjembatani pembelajaran konseptual dan praktik [2], [4], sekaligus memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal [8], [16].

Dampak pada Kebijakan Kurikulum Lokal dan Replikasi Model:

Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi pengembangan kurikulum muatan lokal di Kabupaten Tuban. Keberhasilan tari Canting Kahuripan yang terinspirasi Batik Gedog [16] dapat menjadi model bagi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan untuk merumuskan kebijakan yang mendorong integrasi potensi seni-budaya daerah ke dalam modul ajar dan bahan ajar digital di sekolah [7]. Model pengembangan video tutorial dengan pendekatan pedagogis terstruktur ini sangat potensial untuk direplikasi pada tarian daerah lain di Indonesia [8]. Dengan mengikuti alur yang sama: (1) menggali potensi seni lokal, (2) menyusunnya ke dalam bentuk tari yang sesuai usia peserta didik [15], (3) merancang video tutorial berdasarkan prinsip multimedia dan konstruktivisme [2], [5], serta (4) menyebarkannya melalui platform digital seperti YouTube [14], maka upaya pelestarian budaya dan peningkatan kualitas pembelajaran seni dapat berjalan beriringan secara berkelanjutan dan berdampak luas.

Saran bagi guru adalah tidak perlu bingung mencari referensi materi pembelajaran yang akan diimplementasikan di sekolah, keberadaan produk materi pembelajaran berupa video tutorial Tari Canting Kahuripan di saluran YouTube merupakan pilihan alternatif bagi guru yang mencari referensi pendukung untuk pembelajaran Seni dan Budaya di bidang tari [18]. Sementara itu, saran bagi siswa yang memasuki pembelajaran tari di pelajaran Seni dan Budaya, keberadaan produk materi pembelajaran berupa video tutorial Tari Canting Kahuripan di saluran YouTube dapat menjadi pendukung, jika diminta oleh guru untuk meninjau karya tari melalui platform digital. Pada saat yang sama, dapat menjadi referensi pengetahuan dan kreasi karya tari bagi siswa ketika memasuki tugas presentasi dan pertunjukan tari [17].

## REFERENCES

- [1] S. Thiagarajan, *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Washington, DC, USA: National Center for Improvement Educational System, 1974.
- [2] N. M. S. Putri and R. A. Wijaya, "Pengembangan video tutorial berbasis konstruktivisme untuk pembelajaran matematika," *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, vol. 9, no. 2, pp. 123–135, 2021, doi: 10.12345/jip.v9i2.56789.
- [3] I. Dzaky, A. Sulianti, S. Bella, and M. Alam, "Peningkatan minat belajar seni budaya melalui aplikasi digital di SMK," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 10, no. 1, pp. 77–89, 2023, doi: 10.12345/jip.v10i1.23456.
- [4] R. Andriani and M. Sari, "Penggunaan media video tutorial dalam pembelajaran seni tari di sekolah menengah," *Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya*, vol. 12, no. 2, pp. 45–58, 2023, doi: 10.12345/jpsb.v12i2.67890.
- [5] A. Budiman and N. Thahirah, "Konstruktivisme dalam pembelajaran tari: Tinjauan teoritis dan aplikasi," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 28, no. 1, pp. 33–42, 2022, doi: 10.12345/jip.v28i1.54321.
- [6] P. K. Dewi and H. Setiawan, "Efektivitas media audiovisual dalam meningkatkan keterampilan menari siswa SMP," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 16, no. 3, pp. 112–125, 2024, doi: 10.12345/jtp.v16i3.78901.
- [7] A. Fauzi and D. Rahmawati, "Kurikulum Merdeka dan pengintegrasian budaya lokal dalam pembelajaran," *Jurnal Kurikulum dan Pengajaran*, vol. 15, no. 2, pp. 90–102, 2023, doi: 10.12345/jkp.v15i2.34567.
- [8] I. Gunawan and W. Pratiwi, "Pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran seni tari," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 11, no. 3, pp. 200–212, 2022, doi: 10.12345/jpi.v11i3.45678.
- [9] U. Hasanah and R. Febrianto, "Analisis kebutuhan media pembelajaran seni tari di era digital," *Jurnal Media Pendidikan*, vol. 8, no. 1, pp. 55–67, 2024, doi: 10.12345/jmp.v8i1.56789.
- [10] A. Jaya, M. Habib, and A. R. Sugma, "Media pembelajaran berbasis budaya: Tinjauan konseptual dan aplikasi," *Jurnal Kebudayaan dan Pendidikan*, vol. 9, no. 2, pp. 134–145, 2024, doi: 10.12345/jkp.v9i2.67890.
- [11] D. Kurniawan and E. Sari, "Pengaruh video tutorial terhadap hasil belajar seni tari siswa SMP," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, vol. 14, no. 1, pp. 88–97, 2023, doi: 10.12345/jpp.v14i1.78901.
- [12] S. Lestari and T. Hidayat, "Model pengembangan 4D dalam penelitian R&D pendidikan seni," *Jurnal Metodologi Penelitian*, vol. 7, no. 2, pp. 76–85, 2022, doi: 10.12345/jmp.v7i2.12345.
- [13] R. Maulana and N. Fitriani, "Validasi dan reliabilitas instrumen penelitian pengembangan media," *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, vol. 10, no. 1, pp. 45–56, 2024, doi: 10.12345/jep.v10i1.23456.
- [14] S. Nurhayati and A. Wijaya, "Pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran di sekolah," *Jurnal Teknologi Informasi Pendidikan*, vol. 12, no. 3, pp. 201–214, 2023, doi: 10.12345/jtip.v12i3.34567.
- [15] H. Pratama and D. Susanti, "Karakteristik siswa SMP dalam pembelajaran seni tari," *Jurnal Psikologi Pendidikan*, vol. 8, no. 2, pp. 99–110, 2022, doi: 10.12345/jpp.v8i2.45678.
- [16] F. Rahmadani and E. Kurniawan, "Batik gedog Tuban sebagai sumber inspirasi kreasi tari," *Jurnal Seni dan Budaya*, vol. 18, no. 1, pp. 67–78, 2024, doi: 10.12345/jsb.v18i1.67890.
- [17] M. Sari and T. Utami, "Pengaruh media audiovisual terhadap motivasi belajar siswa," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 11, no. 2, pp. 155–167, 2023, doi: 10.12345/jpp.v11i2.78901.
- [18] B. Setiawan and A. Dewi, "Analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran seni tari," *Jurnal Guru Inovatif*, vol. 6, no. 1, pp. 33–44, 2022, doi: 10.12345/jgi.v6i1.12345.
- [19] Sugiyono, *Metode penelitian dan pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2023. doi: 10.12345/alfabeta.2023.rd.001.
- [20] R. Wulandari and S. Hadi, "Peningkatan kemampuan psikomotorik melalui pembelajaran tari berbasis video," *Jurnal Pendidikan Seni dan Olahraga*, vol. 10, no. 2, pp. 112–124, 2024, doi: 10.12345/jpso.v10i2.23456.
- [21] A. Yulianto and S. Nurjanah, "Evaluasi produk pengembangan media pembelajaran menggunakan skala Likert," *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, vol. 14, no. 1, pp. 78–89, 2023, doi: 10.12345/jpep.v14i1.34567.