



## PENGEMBANGAN *HANDOUT* TARI TOPENG GETAK UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nova Estu Harsiwi<sup>1</sup>, Parrisca Indra Perdana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Trunojoyo Madura

Surel: [nova.harsiwi@trunojoyo.ac.id](mailto:nova.harsiwi@trunojoyo.ac.id)

### Abstrak

Tari Topeng Getak semakin memperkuat posisinya sebagai jati diri Kabupaten Pamekasan setelah ditetapkan sebagai salah satu Warisan Budaya Tak Benda (WBtB) di tahun 2024. Namun, belum ada bahan ajar di Kabupaten Pamekasan yang memuat materi Tari Topeng Getak sebagai salah satu materi pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar tentang Tari Topeng Getak Pamekasan yang layak dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Handout ini dapat digunakan sebagai bahan ajar pada materi keragaman budaya di lingkungan tempat tinggalku. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan 4D milik Thiagarajan. Namun, karena keterbatasan waktu dan biaya, tahap *disseminate* (penyebarluasan) tidak dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan berupa bahan ajar handout Tari Topeng Getak layak dan praktis digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli bahan ajar sebesar 85% dan hasil validasi ahli materi sebesar 83%. Kedua hasil validasi ahli berada pada kategori layak. Rata-rata hasil angket respon siswa pada tahap uji terbatas mencapai 87% dan uji coba pengembangan mencapai 87%. Hasil angket guru pada uji coba pengembangan sebesar 83,75%. Ketiganya berada pada kategori praktis.

**Kata Kunci:** Bahan Ajar, Handout, Tari Topeng Getak

### Abstract

*Topeng Getak Dance has increasingly strengthened its position as the cultural identity of Pamekasan Regency after being designated as an Intangible Cultural Heritage in 2024. However, learning materials that incorporate Topeng Getak Dance as instructional content have not yet been developed in Pamekasan Regency. This study aimed to develop learning materials on Topeng Getak Dance of Pamekasan that are valid and practical for use in classroom learning activities. The developed handout is intended to support learning on cultural diversity in the local environment. This research employed a research and development approach using the 4D development model proposed by Thiagarajan. Due to limitations of time and cost, the dissemination stage was not implemented. The results indicate that the developed product in the form of a Topeng Getak Dance handout is valid and practical for instructional use. This is evidenced by the learning material expert validation result of 85% and the content expert validation result of 83%, both of which fall into the valid category. The average student response questionnaire score reached 87% in the limited trial and 87% in the development trial, while the teacher response questionnaire score in the development trial was 83.75%. These results indicate that the developed handout is categorized as practical.*

**Keywords:** Teaching Materials, Handout, Getak Mask Dance

### A. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang penuh dengan keberagaman budaya, suku bangsa, ras, etnis, agama, maupun bahasa. Masyarakat Indonesia sudah terbiasa hidup berdampingan dengan perbedaan ini. Masyarakat hidup berdasarkan keyakinan, adat istiadat, aturan, cara hidup, sesuai dengan kearifan lokal daerah masing-masing. Kearifan lokal erat hubungannya dengan

kebudayaan tradisional pada suatu tempat. Kearifan lokal banyak mengandung pandangan maupun aturan agar masyarakat memiliki pijakan dalam menentukan suatu tindakan atau perilaku masyarakat sehari-hari. Pada umumnya, etika dan nilai moral yang terkandung dalam kearifan lokal diajarkan turun-temurun, diwariskan dari generasi ke generasi melalui sastra lisan (antara lain dalam bentuk pepatah dan peribahasa, folklore), dan manuskrip.<sup>1</sup>

Setiap daerah di Indonesia memiliki kebudayaan sebagai ciri khasnya dan terdapat kearifan lokal yang terkandung di dalamnya. Kearifan lokal yang ada dan diajarkan secara turun-temurun tersebut merupakan kebudayaan yang patut dijaga dan dikembangkan sebagai identitas bangsa agar tetap dikenal oleh generasi muda. Koentjaraningrat mengatakan bahwa kebudayaan nasional Indonesia berfungsi sebagai pemberi identitas kepada sebagian warga dari suatu nation, merupakan kontinuitas sejarah dari zaman kejayaan bangsa Indonesia di masa yang lampau sampai kebudayaan nasional masa kini.<sup>2</sup>

Masyarakat berperan penting dalam pembentukan budaya agar terus bertahan dan tidak tergerus perkembangan zaman. Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi dalam buku Soekanto, merumuskan kebudayaan sebagai hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat. Karya masyarakat menghasilkan teknologi dan kebudayaan kebendaan atau kebudayaan jasmaniah (*material culture*) yang diperlukan oleh manusia untuk menguasai alam sekitarnya agar kekuatan serta hasilnya dapat diabdikan untuk keperluan masyarakat.<sup>3</sup>

Masyarakat Pamekasan Madura memiliki peran dalam membentuk dan mengembangkan suatu kebudayaan, sehingga kebudayaan yang ada menjadikan kekuatan bagi wilayah tersebut. Salah satu hasil pembentukan dan pengembangan kebudayaan yang ada di Kabupaten Pamekasan dan menjadi salah satu ciri khas wilayah ini yaitu Tari Topeng Gatak. Bahkan, Pemerintah Daerah Kabupaten Pamekasan telah menetapkan Tari Topeng Getak sebagai Tari Khas Unggulan Kabupaten Pamekasan. Pada Tahun 2023, Tari Topeng Getak ditetapkan sebagai salah satu Warisan Budaya Tak Benda dari Kabupaten Pamekasan oleh Pemerintah Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi awal, bahan ajar yang digunakan di SDN 1 Bugih Pamekasan belum memuat materi Tari Topeng Getak. Padahal, berdasarkan studi dokumen terhadap dokumen Kurikulum Merdeka, didapatkan data bahwa pada mata pelajaran IPAS Fase B dalam Kurikulum Merdeka terdapat Capaian Pembelajaran (CP) Mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya, dan upaya pelestariannya. Materi Tari Topeng Getak seharusnya cocok diintegrasikan dengan CP tersebut. Namun, berdasarkan informasi yang didapatkan dari hasil wawancara didapatkan data bahwa guru dan kepala sekolah belum menguasai materi tari khas Kabupaten Pamekasan ini. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan siswa kelas IVA SDN I Bugih bahwa 90% siswa di kelas tersebut belum mengenal Tari Topeng Getak. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas di fase B yang menyatakan bahwa belum ada bahan ajar (cetak maupun non cetak) yang memuat materi Tari Topeng Getak ini.

---

<sup>1</sup> Suyatno, "Revitalisasi Kearifan Lokal sebagai Upaya Penguatan Identitas Keindonesiaan," diakses 13 Juni 2025, <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/content/revitalisasikearifan-lokal-sebagai-upaya-penguatan-identitas-keindonesiaan>.

<sup>2</sup> M. Munandar Soelaeman, *Ilmu Budaya Dasar* (Bandung: PT Refika Aditama, 2007), 62.

<sup>3</sup> Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: Rajawali Press, 2010), 157.

Tari Topeng Gethak merupakan salah satu tari tradisi kerakyatan yang menjadi bagian dari seni pertunjukan Ludruk Sandur di wilayah Kabupaten Pamekasan. Pada mulanya tari topeng Gethak tidak dapat dipisahkan dari pertunjukan Ludruk Sandur atau kesenian Sandhur. Kesenian Sandhur merupakan jenis kesenian rakyat yang sangat digemari di Pamekasan Madura, khususnya di kalangan masyarakat pedesaan. Hal ini dapat dibuktikan dari keberadaan pertunjukan seni Sandhur pada setiap ada pesta perkawinan, khitanan ataupun hajatan lainnya.

Pertunjukan Kesenian Sandhur terdiri dari 4 macam sajian kesenian yang membentuk satu repertoar penyajian yaitu Pajuan (andhongan), Tarian Rondhing, Tari Topeng Klonoan/Getak, dan Cerita semalam suntuk. Tari Topeng Getak merupakan salah satu tarian pembuka dalam suatu sajian Kesenian Sandhur. Tari Topeng Getak awalnya bernama Tari Klonoan. Tarian ini menggambarkan tokoh Prabu Bolodewo dalam lakon Topeng Dhalang Madura yang ditiru oleh masyarakat awam. Topeng Dhalang Madura saat itu dimainkan dan ditonton hanya di lingkungan keraton atau kaum bangsawan. Jarang sekali atau hampir tidak mungkin ada kesempatan bagi masyarakat awam untuk menyaksikan penampilan Topeng Dhalang tersebut.

Tokoh Prabu Bolodewo dalam Topeng Dhalang bagi masyarakat merupakan tokoh yang amat dibanggakan. Rasa bangga tersebut diungkapkan melalui ekspresi gerak yang tersusun menjadi tarian. Kata klonoan berasal dari kata kelana atau berkelana, yang bermakna Bolodewo berkelana. Tari Klonoan ini juga sebagai isyarat pembuka sajian Kesenian Sandhur.

Dalam perjalanannya, Tari Klonoan ini berubah nama menjadi Tari Topeng Getak. Perubahan nama ini terjadi sejak Tahun 1980, ketika Parso Adiyanto masih menjadi mahasiswa Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta (STKW) Surabaya jurusan Seni Tari. Pada saat tugas akhir, ia melakukan penelitian kesenian tradisi yang hidup di wilayahnya. Dari hasil penelitian diperoleh petunjuk bahwa Tari Klonoan tersebut gerak-geraknya dan peralihan tiap gerak selalu tergantung pada bunyi kendang yang berbunyi "Ge" dan "Tak". Bunyi kendang itulah yang mengilhami penciptaan nama Topeng Getak saat itu. Sampai sekarang nama Klonoan tidak lagi digunakan dan berubah menjadi Topeng Getak.

Tari ini perlu dilestarikan dan dikenalkan sejak dini pada generasi muda Kabupaten Pamekasan. Pengenalan materinya dapat dilakukan dengan mengangkat materi seni Tari Topeng Getak ini dalam materi/bahan ajar pembelajaran. Pengintegrasian budaya lokal dalam kegiatan pembelajaran memberikan dampak positif dalam menciptakan masyarakat berwawasan global atau masyarakat yang biasa disebut dengan kewarganegaraan global, keragaman potensi suatu daerah dapat dikembangkan, sehingga anak-anak di suatu daerah dapat meningkatkan pemahamannya tentang budaya dan nilai-nilai daerahnya. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merasa perlu untuk melakukan kegiatan pengembangan bahan ajar yang secara spesifik berisi tentang Tari Topeng Getak dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar yang dipilih untuk dikembangkan berupa *handout* Tari Topeng Getak.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan 4D. Ada 4 tahap dalam model pengembangan 4D, yaitu tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebarluasan). Pada penelitian ini, peneliti hanya melakukan 3 tahap, yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Tahap *disseminate* yang memerlukan waktu relatif panjang tidak dilakukan karena

keterbatasan waktu, biaya penelitian, dan membutuhkan kajian dan pengembangan lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan pendapat Ardhana yang menyatakan bahwa setiap pengembang dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang tepat berdasarkan kondisi khusus yang dihadapi dalam proses pengembangan.<sup>4</sup> Pada tahap *define*, peneliti melakukan empat langkah, yaitu: 1) *Front End Analysis*; 2) *Learner Analysis*; 3) *Task Analysis*; dan 4) *Concept Analysis*. Pada Tahap *Design*, peneliti melakukan tiga langkah, yaitu: 1) *Constructing Criteria Referenced Tes*; 2) *Media Selection*; dan 3) *Initial Design*. Pada tahap *develop*, peneliti melakukan dua langkah, yaitu: (a) penilaian ahli (*expert appraisal*); dan (b) uji coba pengembangan (*development testing*). Tujuan tahap pengembangan ini adalah menghasilkan draf final. Draft final merupakan draft akhir yang telah direvisi berdasarkan masukan para pakar dan data yang diperoleh dari uji coba produk.

Subjek dalam uji coba bahan ajar pada penelitian ini adalah para ahli (*expert*) yang terdiri dari ahli materi dan ahli desain bahan ajar, siswa, dan guru. Subjek uji coba pada uji coba terbatas adalah 10 orang siswa, dan uji coba pengembangan adalah 25 siswa kelas IVA SDN Bugih 1 Kabupaten Pamekasan. Sehubungan dengan upaya dihasilkannya bahan ajar yang valid dan praktis, maka diperlukan instrumen yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data yang akan dianalisis sehingga hasilnya dapat memberikan gambaran bahwa bahan ajar yang dikembangkan tersebut sudah baik atau belum.

**Tabel 1. Pemetaan instrumen penelitian**

| Aspek yang dinilai                                      | Instrumen       | Data yang diamati     | Responden                       |
|---------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------|---------------------------------|
| Kevalidan bahan ajar <i>Handout</i> Tari Topeng Getak   | Lembar validasi | Kevalidan bahan ajar  | Ahli materi dan Ahli bahan ajar |
| Kepraktisan bahan ajar <i>Handout</i> Tari Topeng Getak | Angket respon   | Respon guru dan siswa | Guru dan siswa                  |

Sumber: Instrumen Peneliti

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data-data yang diperoleh peneliti diklasifikasikan menjadi dua yaitu data kualitatif yang dideskripsikan dengan kata-kata dan data kuantitatif yang berbentuk angka.

### 1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data yang berupa saran, catatan, dan komentar berdasarkan hasil uji validitas dan uji coba bahan ajar. Data yang diperoleh digunakan sebagai masukan dan dasar merevisi produk.

### 2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang berupa skor atau angka hasil validasi dan hasil belajar siswa. Terdapat dua analisis deskriptif kuantitatif yaitu:

#### a. Analisis Validitas

Analisis validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Kelayakan bahan ajar diperoleh dari hasil validasi ahli bahan ajar dan ahli materi/isi. Data yang diperoleh dianalisis dengan rumus berikut:

---

<sup>4</sup> Wayan Ardhana, *Konsep Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2002), 9.

$$V = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\%$$

Keterangan :  
 V = Kelayakan  
 TSEV = Total Skor Empirik Validator  
 S-max = Skor maksimal yang diharapkan  
 100% = Konstanta

Kelayakan bahan ajar dapat diketahui berdasarkan kriteria yang telah dibuat. Kriteria yang digunakan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar dari validasi oleh ahli ditunjukkan dalam tabel berikut:

**Tabel 2. Kriteria Kelayakan Bahan Ajar**

| No | Kriteria         | Tingkat Validitas                                 |
|----|------------------|---------------------------------------------------|
| 1  | 75,01% - 100,00% | Layak (dapat digunakan tanpa revisi)              |
| 2  | 50,01% - 75,00%  | Cukup Layak (dapat digunakan dengan revisi kecil) |
| 3  | 25,01% - 50,00%  | Tidak Layak (tidak dapat digunakan)               |
| 4  | 00,00% - 25,00%  | Sangat Tidak Layak (terlarang digunakan)          |

Diadaptasi dari Akbar & Sriwiyana<sup>5</sup>

### b. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk. Kepraktisan bahan ajar diperoleh dari hasil angket respon siswa dan guru. Data yang diperoleh dianalisis dengan rumus berikut.

$$Rs/Rg = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\%$$

Keterangan :  
 Rs/Rg = Respon Siswa/Guru  
 TSEV = Total Skor yang didapat  
 S-max = Skor maksimal yang diharapkan  
 100% = Konstanta

Kepraktisan bahan ajar dapat diketahui berdasarkan kriteria yang telah dibuat. Kriteria yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar ditunjukkan dalam tabel berikut:

**Tabel 3. Kriteria Kepraktisan Bahan Ajar**

| No | Kriteria         | Tingkat Validitas                                   |
|----|------------------|-----------------------------------------------------|
| 1  | 75,01% - 100,00% | Praktis (dapat digunakan tanpa revisi)              |
| 2  | 50,01% - 75,00%  | Cukup Praktis (dapat digunakan dengan revisi kecil) |
| 3  | 25,01% - 50,00%  | Tidak Praktis (tidak dapat digunakan)               |
| 4  | 00,00% - 25,00%  | Sangat Tidak Praktis (terlarang digunakan)          |

Diadaptasi dari Akbar & Sriwiyana<sup>6</sup>

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan bahan ajar dilakukan menggunakan model pengembangan 4D yang melalui tiga tahap yaitu *define*, *design*, dan *development*. Bahan ajar yang dikembangkan yaitu handout Tari Topeng Getak. Secara rinci dijelaskan sebagai berikut.

### 1. Define

Pada tahap ini peneliti membuat analisis awal atau perkiraan kendala yang terjadi di sekolah dan tujuan bahan ajar dikembangkan. Ada 4 kegiatan analisis yang dilakukan yaitu

<sup>5</sup> Sa'dun Akbar dan Sriwiyana, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 147.

<sup>6</sup> Sa'dun Akbar dan Sriwiyana, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 147.

a. *Front End Analysis*

Pada kegiatan ini, peneliti melakukan observasi proses pembelajaran, materi pembelajaran, penggunaan perangkat pembelajaran, serta kondisi sarana dan prasarana di SDN Bugih 1 Pamekasan. Analisis awal-akhir menghasilkan data bahwa perlu dikembangkan sebuah bahan ajar Tari Khas Kabupaten Pamekasan untuk mencapai Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS bagi siswa kelas IV di SDN Bugih 1 Pamekasan. Penentuan jenis dan materi bahan ajar yang akan dikembangkan perlu dilakukan analisis karakteristik siswa agar bahan ajar yang dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. *Learner Analysis*

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data karakteristik peserta didik melalui kegiatan observasi, wawancara, dan angket kebutuhan. Berdasarkan hasil analisis karakteristik siswa didapatkan data bahwa siswa kelas IV SDN Bugih 1 Pamekasan sudah terbiasa melakukan kegiatan literasi, baik di dalam proses pembelajaran maupun di luar kegiatan pembelajaran. Namun, 90% siswa kelas IV menyatakan bahwa belum pernah membaca bahan ajar tentang Tari Topeng Getak. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara guru yang menyatakan bahwa materi Tari Topeng Getak belum pernah dipakai untuk sumber belajar. Sebanyak 10% siswa kelas IV pernah mendengar nama Tari Topeng Getak namun 90% siswa kelas IV belum mengetahui sejarah, pencipta, ragam gerak, kostum, tata rias, dan properti Tari Topeng Getak. Berdasarkan hasil angket didapatkan data bahwa ada keinginan siswa untuk mendapatkan informasi tentang materi tari Topeng Getak. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan analisis siswa, peneliti memutuskan untuk mengembangkan bahan ajar cetak berupa handout. Bahan ajar ini dipilih karena dapat menyajikan informasi dengan ringkas dan padat sehingga memudahkan siswa untuk mendapatkan informasi secara langsung.

c. *Task Analysis*

Tahap ini dilakukan untuk menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai siswa agar siswa dapat mencapai kompetensi minimal dan mendapatkan informasi tentang tugas-tugas yang harus diselesaikan siswa di dalam bahan ajar yang dikembangkan. Analisis ini dilakukan dengan mencermati Capaian Pembelajaran pada kurikulum dan menyusunnya menjadi tujuan pembelajaran.

d. *Concept Analysis*

Tahap ini dilakukan untuk membuat atau menentukan sebuah konsep materi yang akan digunakan pada pengembangan *Handout*. Pada tahap ini. Peneliti memetakan konsep yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran. Perlu dilakukan sebuah analisis mengenai capaian pembelajaran untuk mewujudkan sebuah bahan ajar yang baik. Dari capaian pembelajaran tadi lalu ditentukan materi yang akan dimuat dalam bahan ajar. Berdasarkan hasil analisis, materi yang akan dimuat dalam bahan ajar berupa sejarah Tari Topeng Getak, perkembangan Tari Topeng Getak dari masa ke masa, ragam gerak tari Topeng Getak, musik Tari Topeng Getak, tata rias dan kostum Tari Topeng Getak.

## 2. Design

Pada tahap ini terdapat tiga langkah kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu:

### a. *Constructing Criteria Referenced Test* (Penyusunan Tes Kriteria)

Pada langkah ini peneliti menyusun instrumen pengumpulan data berupa angket validasi ahli dan angket respon untuk mengumpulkan data kelayakan dan kepraktisan.

### b. *Media Selection* (Pemilihan Bahan Ajar)

Kegiatan kedua pada tahap *Design* adalah pemilihan bahan ajar yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, peneliti memutuskan untuk mengembangkan bahan ajar berupa *handout* Tari Topeng Getak yang berisi gambar dan informasi tentang Tari Topeng Getak.

### c. *Initial Design* (Rancangan Awal)

Langkah pada kegiatan ini yaitu merancang bahan ajar yang akan dikembangkan. Pembuatan perangkat pembelajaran dimulai dengan mengumpulkan referensi materi sesuai karakteristik peserta didik, mengumpulkan gambar ilustrasi yang akan dipadukan dengan materi pembelajaran dan mendesain bahan ajar *handout*. Selain itu, peneliti juga melakukan rekaman video tutorial ragam gerak Tari Topeng Getak. Hasil produk pengembangan sebagai berikut.



Gambar 1.  
Cover *Handout*



Gambar 2.  
Materi *Handout*

| Bagian A                       |                   |                                                                                                                                                                                      |                                                                         |
|--------------------------------|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| Urutan Ragam Tari Topeng Getak |                   |                                                                                                                                                                                      |                                                                         |
| No                             | Nama Ragam        | Deskripsi                                                                                                                                                                            | Video                                                                   |
| 1.                             | Iseng             | Sikap tangan kanan lurus merentang siku tangan kirinya dengan dibentur, tangan kiri kemiringan dibentur, kaki kedua lurus atau tangan dengan jilid, tenet kaki atau tangan merentang | <a href="https://youtu.be/8Gt0r8P9h0c">https://youtu.be/8Gt0r8P9h0c</a> |
| 2.                             | Kipapan Perantara | Langkah kaki kiri, tangan angkut, lalu pada tangan, tangan kiri di bawah, tangan di atas, lalu diputar menjadi sikap nyemek                                                          | <a href="https://youtu.be/8Gt0r8P9h0c">https://youtu.be/8Gt0r8P9h0c</a> |
| 3.                             | Recur Iseng       | Tangan kanan akan merentangkan tangan dan jeringan dengan merentangkan ke kanan dari kiri, sikap kaki tangan                                                                         | <a href="https://youtu.be/8Gt0r8P9h0c">https://youtu.be/8Gt0r8P9h0c</a> |
| 4.                             | Kipapan Perantara | Langkah kaki kiri, tangan angkut, lalu pada tangan, tangan kiri di bawah, tangan di atas, lalu diputar menjadi sikap nyemek                                                          | <a href="https://youtu.be/8Gt0r8P9h0c">https://youtu.be/8Gt0r8P9h0c</a> |

Gambar 3.  
Materi *Handout*  
Sumber: Dok Harsiwi, 2024

## 3. Development

Pada tahap ini, peneliti melakukan dua langkah, yaitu: 1) penilaian ahli (*expert appraisal*) dan 2) uji coba pengembangan (*development testing*). Tujuan tahap pengembangan ini adalah menghasilkan draf final. Draft final merupakan draft akhir yang telah direvisi berdasarkan masukan para pakar dan data yang diperoleh dari uji coba produk.

### a. *Expert appraisal*

Tahapan ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi produk yang telah dirancang dan dibuat oleh peneliti guna mendapatkan masukan dan saran dari para ahli. Validasi ahli bertujuan menggali komentar, saran, dan kritik yang bersifat perbaikan untuk

penyempurnaan produk. Ahli yang melakukan validasi yaitu: (1) ahli desain bahan ajar yang bertugas mengevaluasi desain bahan ajar; dan (2) ahli materi yang bertugas untuk mengevaluasi isi/materi bahan ajar. Hasil evaluasi dari para ahli dianalisis dan digunakan sebagai pedoman revisi produk bahan ajar (revisi I). Bahan ajar yang telah direvisi akan diujicobakan pada siswa dan guru.

Ahli desain bahan ajar dipilih berdasarkan kualifikasi pendidikan dan pengalaman yang dimiliki. Kualifikasi pendidikan S2 dan menguasai desain bahan ajar. Peran ahli desain bahan ajar yaitu melakukan validasi terkait desain bahan ajar. Validator ahli desain bahan ajar pada penelitian ini yaitu Andika Adinanda Siswoyo, S.Pd., M.Pd. Validator ahli desain bahan ajar ini memiliki latar belakang pendidikan S2 Pendidikan Dasar dan ahli dalam bidang desain bahan ajar. Berdasarkan hasil angket validasi ahli desain bahan ajar didapatkan nilai akhir 85%. Nilai tersebut termasuk kategori layak digunakan. Ahli desain bahan ajar tidak memberikan saran dan komentar perbaikan sehingga produk bahan ajar tidak perlu direvisi.

Penetapan ahli materi/isi dipilih berdasarkan pertimbangan kualifikasi pendidikan dan pengalaman yang dimiliki. Kualifikasi pendidikan minimal S1 Pendidikan Seni Budaya dan menguasai materi bahan ajar. Peran ahli materi yaitu melakukan validasi mengenai isi bahan ajar dan memberikan skor berdasarkan lembar validasi yang diberikan, serta memberikan masukan untuk melakukan revisi produk yang dikembangkan. Validator ahli materi pada penelitian ini yaitu Budi Septa Hartanto, S.Pd. Beliau memiliki latar belakang pendidikan S1 Pendidikan Seni Budaya dan ahli dalam bidang pembelajaran kontekstual. Berdasarkan hasil angket validasi ahli materi didapatkan nilai 83%. Nilai tersebut termasuk kategori layak. Ahli materi tidak memberikan saran dan komentar perbaikan sehingga produk bahan ajar tidak perlu direvisi.

Kevalidan bahan ajar sudah memenuhi kriteria valid. Riduwan mengatakan bahwa kevalidan tersebut dilihat dari skor penilaian ahli dan praktisi sebagai validator yang terdiri dari validator ahli materi dan validator bahan ajar.<sup>7</sup> Rekapitulasi hasil validasi ahli sebagai berikut.

**Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Bahan Ajar**

| No        | Aspek                           | Skor |
|-----------|---------------------------------|------|
| 1         | Validasi Ahli Desain Bahan Ajar | 85%  |
| 2         | Validasi Ahli Materi            | 83%  |
| Rata-rata |                                 | 84%  |

Berdasarkan data, rata-rata skor validasi memperoleh skor 84% dikonversi berada pada kategori layak. Uji kevalidan dilakukan menggunakan lembar uji validitas yang dibuat oleh peneliti, dan dianalisis menggunakan kriteria kevalidan menurut Akbar.<sup>8</sup> Validasi dilakukan sebelum bahan ajar dilakukan uji coba terbatas.

<sup>7</sup> Riduwan, *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2012), 89.

<sup>8</sup> Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013).

b. Uji Coba Pengembangan (*Development Testing*)

Produk bahan ajar yang sudah dilakukan validasi dapat digunakan pada tahap uji coba terbatas yang dilakukan pada 6 siswa kelas IV SDN 1 Bugih Kabupaten Pamekasan. Hasil uji coba terbatas digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi produk bahan ajar sebelum bahan ajar di uji kepraktisannya pada uji coba pengembangan.

Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dengan rata-rata persentase sebesar 88% dan berada pada kategori praktis. Temuan ini mengindikasikan bahwa bahan ajar telah memenuhi prinsip kemudahan penggunaan oleh siswa sebagai pengguna utama. Aspek kemudahan membaca huruf, penggunaan bahasa, serta pemahaman istilah memperoleh persentase yang tinggi, yang menunjukkan bahwa bahan ajar disusun sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Akbar yang menyatakan bahwa keterbacaan dan kejelasan bahasa merupakan indikator penting dalam menentukan kualitas dan kepraktisan bahan ajar.<sup>9</sup>

Aspek visual dan audiovisual pada bahan ajar juga memberikan kontribusi positif terhadap kepraktisan. Tingginya persentase pada aspek kemudahan mengingat gambar dan memahami video menunjukkan bahwa integrasi media visual mampu membantu siswa memperoleh gambaran konkret terhadap materi pembelajaran. Menurut teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui saluran verbal dan visual secara terintegrasi, karena dapat mengurangi beban kognitif dan meningkatkan pemahaman konsep.<sup>10</sup> Video pembelajaran yang dikembangkan dan dipraktekkan secara langsung oleh peneliti memperkuat pemahaman siswa terhadap setiap ragam gerak, sehingga mendukung proses belajar yang lebih bermakna.

Pada tahap uji coba pengembangan, hasil angket respon siswa menunjukkan rata-rata kepraktisan sebesar 87% dengan kategori praktis. Konsistensi hasil antara uji coba terbatas dan uji coba pengembangan menunjukkan bahwa bahan ajar tetap praktis ketika digunakan pada skala kelas yang lebih luas. Aspek penggunaan bahasa dan pemahaman istilah memperoleh persentase tertinggi, yang menegaskan bahwa penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan kontekstual berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Prastowo yang menyatakan bahwa bahan ajar yang menggunakan bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik akan lebih mudah dipahami dan digunakan secara mandiri.<sup>11</sup>

Respon guru pada uji coba pengembangan juga menunjukkan bahwa bahan ajar berada pada kategori praktis dengan persentase sebesar 83,75%. Guru menilai bahan ajar mudah digunakan dalam pembelajaran dan didukung oleh tampilan visual yang menarik serta video yang relevan dengan materi. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar tidak hanya praktis bagi siswa, tetapi juga mendukung guru dalam melaksanakan pembelajaran secara efektif. Menurut Nieveen, kepraktisan bahan ajar ditunjukkan apabila pengguna, baik siswa maupun

<sup>9</sup> Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011).

<sup>10</sup> Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, ed. ke-3 (Cambridge: Cambridge University Press, 2020).

<sup>11</sup> Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2015).

guru, menilai bahwa bahan ajar mudah digunakan dan dapat diterapkan sesuai dengan rancangan pembelajaran.<sup>12</sup>

Selain kepraktisan, hasil ini juga didukung oleh validasi ahli yang menunjukkan bahwa bahan ajar berada pada kategori layak. Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran serta penyajian materi yang ringkas, padat, dan sistematis menunjukkan bahwa bahan ajar telah memenuhi standar kualitas isi dan desain pembelajaran. Penggunaan warna khas Madura, jenis huruf, dan ukuran huruf yang sesuai turut meningkatkan daya tarik bahan ajar, sehingga mendorong motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Branch dan Kopcha yang menyatakan bahwa desain visual yang menarik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.<sup>13</sup>

Secara keseluruhan, bahan ajar yang dikembangkan memenuhi kriteria kepraktisan karena memperoleh respon positif dari siswa dan guru. Seluruh aspek penilaian berada di atas 80%, yang menunjukkan bahwa bahan ajar mendapatkan respon positif sebagaimana dikemukakan oleh Murtafi'ah.<sup>14</sup> Selain itu, persentase respon pada setiap butir pernyataan berada pada kategori tinggi, sehingga bahan ajar dinilai layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa memerlukan revisi.<sup>15</sup> Dengan demikian, bahan ajar hasil pengembangan ini dapat direkomendasikan sebagai sumber belajar yang praktis dan mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

## **D. KESIMPULAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan berupa bahan ajar handout Tari Topeng Getak layak dan praktis digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli bahan ajar sebesar 85% dan hasil validasi ahli materi sebesar 83%. Kedua hasil validasi ahli berada pada kategori layak. Rata-rata hasil angket respon siswa pada tahap uji terbatas mencapai 87% dan uji coba pengembangan mencapai 87%. Hasil angket guru pada uji coba pengembangan sebesar 83,75%. Ketiganya berada pada kategori praktis.

### **Saran**

Berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa, aspek kemudahan dalam mengakses video di handout mendapatkan skor terendah daripada aspek yang lain. Hal ini disebabkan oleh akses video membutuhkan gawai yang dapat melakukan scan QR Code dan jaringan internet aktif. Disarankan bagi pengguna untuk mempunyai gawai yang mendukung QR Code dan memiliki akses internet yang stabil saat hendak mengakses fitur video.

---

<sup>12</sup> Nienke M. Nieveen, "Prototyping to Reach Product Quality," dalam *Design Approaches and Tools in Education and Training*

<sup>13</sup> Robert M. Branch dan Timothy J. Kopcha, "Instructional Design Models," dalam *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, ed. J. Michael Spector, M. David Merrill, Jan Elen, dan M. J. Bishop (New York: Springer, 2014), 77–87.

<sup>14</sup> Murtafi'ah, *Pengembangan Bahan Ajar* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2014).

<sup>15</sup> A. Sanusi, N. Suprpto, dan D. Apriandi, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Sains* 3, no. 4 (2015): 410–417.

**E. REFERENCES**

- Akbar, Sa'dun, dan Sriwiyana. 2011. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Apriliawati, D., dan N. Damayanti Fajrin. 2022. "Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Pamekasan pada Tema 8 Subtema 1 Kelas V." *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru* 14 (1): 353–364.
- Ardhana, Wayan. 2002. *Konsep Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Branch, Robert M., dan Timothy J. Kopcha. 2014. "Instructional Design Models." Dalam *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, disunting oleh J. Michael Spector, M. David Merrill, Jan Elen, dan M. J. Bishop, 77–87. New York: Springer.
- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pamekasan. 2001. *Tari Runding dan Tari Topeng Getak sebagai Salah Satu Seni Unggulan Pamekasan*. Pamekasan: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pamekasan.
- Fitriyah, D. 2015. "Perkembangan Tari Topeng Gethak di Kabupaten Pamekasan pada Tahun 1980–2005." *AVATARA: Jurnal Pendidikan Sejarah* 3 (3): 604–615.
- Mayer, Richard E. 2020. *Multimedia Learning*. Edisi ke-3. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Murtafi'ah. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Nieveen, Nienke. 1999. *Prototyping to Reach Product Quality*. London: Kluwer Academic Publishers.
- Ninawati, M., dan N. Wahyuni. 2020. "Efektivitas Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal terhadap Kemampuan Literasi Menulis Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*: 51–59.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Riduwan. 2012. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rozak, A., Darmadi, dan W. Murtafiah. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran SASA-AURA untuk Meningkatkan Prestasi Peserta Didik SMK Cendekia Madiun Tahun Ajaran 2017/2018." *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*.
- Sanusi, A., N. Suprpto, dan D. Apriandi. 2015. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Sains* 3 (4): 410–417.
- Sanusi, E. S., dan D. Apriandi. 2015. "Pengembangan Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga di Sekolah Menengah Atas (SMA)." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*: 398–416.
- Soekanto, Soerjono. 2010. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Soelaeman, M. Munandar. 2007. *Ilmu Budaya Dasar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suripno. 2017. "Konsep Athandeng dalam Tari Topeng Getak Karya Parso Adiyanto." *Terob: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni* 8 (1): 102–113.
- Suyatno. 2013. "Revitalisasi Kearifan Lokal sebagai Upaya Penguatan Identitas Keindonesiaan." Diakses 13 Juni 2025.  
<http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/content/revitalisasikearifan-lokal-sebagai-upaya-penguatan-identitas-keindonesiaan>.

