

PENGUATAN KOMPETENSI GURU SENI TERHADAP PENGUASAAN IPTEK MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA MICROLEARNING BERKEARIFAN LOKAL

Ika Wahyu Widyawati¹, Wida Rahayuningtyas², Ahmad Yusuf³

^{1,2}Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

³Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5, kota Malang, 65145

e-mail : ika.wahyu.fs@um.ac.id¹, wida.rahayuningtyas.fs@um.ac.id²,

ahmad.yusuf.2331347@students.um.ac.id³

Paper received: 12-09-2025

revised: 05-10-2025

accepted: 30-11-2025

Abstract: The use of science and technology in art learning is very important for art teachers because it can help in developing interesting and innovative teaching materials to increase students' interest in learning about art. One solution to strengthen the competence of art teachers is through the development of interactive learning media based on local wisdom. This research aims to develop interactive microlearning learning media based on local wisdom. As well as using the ADDIE model development method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) which is a systematic and structured framework for developing learning media. The validation results for the media aspect obtained a percentage of 96% and the material aspect obtained a percentage of 98%. Furthermore, the results of trial 1 obtained a percentage of 90% and trial 2 obtained a percentage of 94%. There are also 5 main pages which include the Dashboard page, the Introduction to the Independent Curriculum page, the CP and ATP page, the Learning Materials page and the How to Create Learning Media page.

Keywords: Learning Media, Interactive, Microlearning, Art teacher competency, Mastery of science and technology

Abstrak: Penggunaan IPTEK dalam pembelajaran seni sangat penting bagi guru seni karena dapat membantu dalam pengembangan bahan ajar yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap seni. Salah satu solusi untuk memperkuat kompetensi guru seni adalah melalui pengembangan media pembelajaran interaktif *microlearning* berbasis kearifan lokal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *microlearning* berbasis kearifan lokal. Serta menggunakan Metode pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) adalah sebuah kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk mengembangkan media pembelajaran. Hasil validasi untuk aspek media memperoleh persentase 96% serta aspek materi memperoleh persentase 98%. Selanjutnya hasil uji coba 1 memperoleh persentase sebesar 90% serta uji coba 2 memperoleh persentase sebesar 94%. Serta terdapat 5 halaman utama yang meliputi halaman Dasbord, halaman Pengenalan Kurikulum Merdeka, halaman CP dan ATP, halaman Materi Pembelajaran dan halaman Cara Membuat Media Pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Interaktif, *Microlearning*, Kompetensi guru seni, Penguasaan IPTEK

1. Pendahuluan

Era digital menuntut guru untuk adaptif dan inovatif dalam pembelajaran. Penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menjadi kunci untuk menghasilkan pembelajaran yang menarik dan efektif. Guru seni, sebagai salah satu ujung tombak pendidikan, perlu diperkuat kompetensinya dalam penguasaan IPTEK agar mampu menjawab tantangan zaman (Arjul et al., 2023; Mulyani & Haliza, 2021). Penggunaan IPTEK dalam pembelajaran seni sangat penting bagi guru seni karena dapat membantu dalam pengembangan bahan ajar yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap seni. Dalam era teknologi saat ini, seorang guru seni harus mampu menggunakan alat atau metode pengajaran yang tepat agar materi

pembelajaran dapat disajikan sesuai dengan yang diharapkan sehingga output pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diinginkan. Oleh karena itu, penggunaan IPTEK dapat membantu guru seni untuk mencapai tujuan tersebut (Anbiyah et al., 2023; Asmaranti & Andayani, 2018; Priyanggoko & Sakti, 2012; Rosmiati, 2023).

Salah satu solusi untuk memperkuat kompetensi guru seni adalah melalui pengembangan media pembelajaran interaktif *microlearning* berbasis kearifan lokal. *Microlearning* merupakan pembelajaran singkat dan terfokus pada satu tujuan belajar dengan metode penyusunan bahan ajar yang adaptif dengan pendekatan personal untuk membantu guru dalam manajemen waktu yang efektif, sehingga berkontribusi dalam memenuhi persyaratan keseluruhan pembelajaran dengan waktu singkat (Adnas, 2022; Amran, 2022; Conde-Caballero et al., 2023). Kearifan lokal sebagai warisan budaya yang kaya dapat menjadi sumber inspirasi dan konten yang menarik dalam media pembelajaran (Amir et al., 2020; Gorham et al., 2023).

Kearifan lokal adalah bagian dari budaya masyarakat yang diwariskan secara turun temurun melalui regenerasi serta merupakan warisan masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari budaya tersebut (B et al., 2023; Listyawati & Hakim, 2022; Sukmadinata, 2012). Contoh kearifan lokal termasuk nilai, tradisi, praktik, dan teknik yang diwarisi dari kelompok masyarakat tertentu (Indah et al., 2016). Kearifan lokal dapat berupa kebudayaan, seni, teknik, ilmu, dan praktik hidup yang unik bagi masyarakat tersebut (Luthfiyah, 2023; Pageh & Kumala, 2015; Rummar, 2022). Integrasi kearifan lokal dalam *microlearning* akan memperkaya materi pembelajaran seni dan meningkatkan kecintaan siswa terhadap budaya lokal.

Pengembangan media pembelajaran interaktif *microlearning* berbasis kearifan lokal memiliki beberapa keuntungan, antara lain: 1) Meningkatkan penguasaan IPTEK guru seni dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran; 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran seni melalui media yang menarik dan efektif; 3) Memperkuat nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran seni; 4) Meningkatkan engagement dan retensi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *microlearning* berbasis kearifan lokal. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkuat kompetensi guru seni dan meningkatkan kualitas pembelajaran seni di era digital.

Program pelatihan akan mencakup berbagai aspek pengembangan media, mulai dari pemilihan konten materi, rancangan tampilan media, hingga cara pembuatan dan implementasinya. Dengan adanya berbagai fasilitas dan dukungan berupa materi yang sesuai jenjang dapat mempermudah media pembelajaran yang akan dibuat.

Penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk penguatan kompetensi guru seni dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi antara lain adalah penelitian pengembangan media e-komik berbasis kearifan lokal untuk pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang menggunakan model ADDIE dan menghasilkan media yang layak dan efektif untuk mendukung keterampilan berpikir siswa (Kadek Icahayati et al., 2024). Studi lain adalah pengembangan media pembelajaran matematika digital berbasis permainan dakon sebagai representasi kearifan lokal yang terbukti efektif meningkatkan kemampuan penalaran siswa sekaligus mengenalkan budaya lokal (Febriyanti et al., 2024). Selain itu penelitian tentang media video animasi berbasis kearifan lokal yang meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik dan mendapatkan validasi sangat baik dari guru dan siswa (Sucitra, 2022). Kesamaan dari penelitian-penelitian ini adalah semua mengintegrasikan kearifan lokal sebagai basis pengembangan media pembelajaran digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar dengan metodologi yang sistematis dan validasi dari ahli serta pengguna media.

Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik menggunakan format *microlearning* yang bersifat modular, ringkas, dan fleksibel diakses melalui *platform* digital atau *mobile*. Selain itu, fokus evaluasi penelitian terdahulu lebih banyak pada peningkatan hasil

belajar siswa, sementara penguatan kompetensi guru seni dalam menguasai IPTEK melalui media pembelajaran berbasis kearifan lokal kurang mendapatkan perhatian sebagai sasaran utama. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada orientasi ganda yakni pengembangan media *microlearning* yang mempermudah akses dan penggunaan oleh guru seni untuk menguatkan kompetensi IPTEK mereka, sekaligus menanamkan dan mempertahankan nilai-nilai kearifan lokal. Pendekatan *microlearning* ini juga menawarkan pengalaman belajar yang lebih adaptif, personal, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran saat ini yang belum banyak terangkat dalam penelitian sebelumnya.

Melalui penguatan kompetensi guru seni ini, diharapkan guru akan lebih tertarik untuk membuat media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan teknologi yang terus berkembang. Hal ini merupakan langkah penting dalam mempertahankan kearifan lokal. Selain itu, dengan adanya program ini, diharapkan guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang mudah dipahami serta sesuai karakteristik siswanya.

2. Metode

Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan Metode pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) adalah sebuah kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk mengembangkan media pembelajaran. ADDIE merupakan salah satu metode paling umum yang digunakan dalam pengembangan sistem pendidikan, khususnya dalam pengembangan materi belajar, perangkat belajar, dan aplikasi e-learning (Hasanah Dewi Lestari, 2023; Safaruddin et al., 2023). Metode ini memiliki beberapa tahap yang terstruktur, mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. ADDIE telah digunakan secara luas dalam industri pendidikan dan merupakan salah satu metode yang efektif untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan efisien (Cahyadi, 2019).

Secara lebih lengkap dan detail, berikut tahapan ADDIE Model:



Gambar 1. Tahapan ADDIE Model

Sumber: (Zakariyah et al., n.d.)

Secara detail, tahapan instruksional ADDIE Model pada penelitian ini dibatasi hingga 4 (tahap) tahapan utama dalam proses desain instruksional penelitian sebagai berikut:

Metode ADDIE adalah model desain instruksional yang populer dan dapat digunakan untuk mengembangkan Media Interaktif dengan media *microlearning*. Berikut adalah tahapan-tahapan metode ADDIE yang diadaptasi untuk Media Interaktif *microlearning*:

1. Analisis (*Analyze*), terdapat tiga kegiatan pada tahap ini yakni dengan menganalisis: a. Analisis Kebutuhan, Identifikasi kebutuhan dan karakteristik audiens target, termasuk tujuan pembelajaran, pengetahuan awal, gaya belajar, dan preferens; b. Analisis Konten, Tentukan konten yang akan disampaikan dalam Media Interaktif *microlearning*, termasuk topik utama, subtopik, dan konsep kunci; c. Analisis Konteks, Pertimbangkan konteks di mana Media Interaktif *microlearning* akan digunakan, termasuk aksesibilitas teknologi, waktu belajar, dan budaya belajar.

2. Desain (*Design*), terdapat tiga kegiatan pada tahap ini yakni dengan menentukan: a. Tujuan Pembelajaran, Penetapan tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur, dan dapat dicapai untuk setiap modul *microlearning*; b. Struktur Konten, Pengaturan konten dalam modul-modul *microlearning* yang singkat dan terfokus, dengan urutan yang logis dan mudah dipahami; c. Media dan Interaktivitas, Pemilihan media yang tepat untuk menyampaikan konten, seperti video, audio, gambar, animasi, dan interaksi.

3. Pengembangan (*Develop*), terdapat tiga kegiatan pada tahap ini yakni: a. Produksi Konten, Pembuatan konten untuk setiap modul *microlearning*, dengan memperhatikan kualitas dan kejelasan; b. Pengembangan Interaksi, Pembuatan interaksi yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta; c. Pengujian dan Evaluasi, Melakukan pengujian dan evaluasi dengan kelompok kecil untuk memastikan kualitas dan efektivitas Media Interaktif *microlearning*.

4. Evaluasi (*Evaluate*), terdapat tiga kegiatan pada tahap ini yakni: a. Melakukan evaluasi terhadap hasil tahap Analisis (*Analyze*); b. Melakukan evaluasi terhadap hasil tahap Desain (*Design*); c. Melakukan evaluasi terhadap tahap Pengembangan (*Develop*).

3. Hasil dan Pembahasan

Media interaktif menawarkan banyak manfaat dalam pengembangan media pembelajaran *microlearning*, yang membuatnya menjadi pilihan yang urgen dan ideal (Rahmi et al., 2019). Kombinasi media interaktif dan *microlearning* memberikan fleksibilitas yang tinggi bagi peserta untuk belajar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Media interaktif dapat menjangkau audiens yang besar dan beragam secara global, memungkinkan edukasi yang lebih inklusif dan demokratis.

Media interaktif dapat membantu mengurangi biaya pendidikan dengan menyediakan akses ke materi pembelajaran berkualitas tinggi secara gratis atau dengan biaya yang terjangkau. *Microlearning* dengan formatnya yang singkat, membutuhkan waktu dan sumber daya yang lebih sedikit untuk diproduksi. Kombinasi media interaktif dan *microlearning* dapat menjadi solusi yang hemat biaya untuk pengembangan media pembelajaran yang berkualitas.

Media interaktif dapat menggunakan data dan analitik untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing peserta (Wambugu, 2018). *Microlearning* memungkinkan pembelajaran yang terfokus dan terarah, memungkinkan peserta untuk mempelajari apa yang mereka butuhkan saat mereka membutuhkannya. Kombinasi Media interaktif dan *microlearning* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif, meningkatkan efektivitas dan hasil belajar.

Pengimplementasian media pembelajaran *microlearning* berbasis kearifan lokal mudah diaplikasikan oleh guru. Pada gambar 2 merupakan tampilan awal dari media pembelajaran *microlearning*.



Gambar 2. halaman *Dasbord*
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 2 memperlihatkan tampilan awal yang akan disajikan kepada pengguna saat pertama kali mengakses media pembelajaran interaktif *microlearning*. Tampilan ini disebut sebagai *dasbor* dan berfungsi sebagai pusat kendali bagi pengguna untuk menjelajahi seluruh fitur dan konten yang tersedia. *Dasbor* menyajikan rangkuman komprehensif dari seluruh materi yang telah disiapkan dalam media pembelajaran. Materi-materi tersebut disusun secara terstruktur dan mudah diakses melalui beberapa halaman utama, yaitu: Halaman Pengenalan Kurikulum Merdeka, Halaman ini memberikan penjelasan mendalam tentang konsep dan tujuan Kurikulum Merdeka, serta bagaimana kurikulum ini diterapkan dalam media pembelajaran yang disediakan. Halaman CP dan ATP, Halaman ini menyajikan informasi mengenai Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang menjadi acuan dalam pengembangan materi pembelajaran. Halaman Materi Pembelajaran, Halaman ini merupakan pusat utama dari konten pembelajaran. Di sini, pengguna dapat mengakses berbagai materi pelajaran. Halaman Cara Membuat Media Pembelajaran, Halaman ini ditujukan bagi pengguna yang ingin mengetahui lebih lanjut tentang cara membuat media pembelajaran interaktif *microlearning*. Halaman ini dapat berisi tutorial, panduan, atau contoh-contoh konkret.

Selain itu untuk memudahkan pengguna dalam menjelajahi *dasbor*, beberapa fitur navigasi telah disediakan. Pada bagian atas tampilan, selalu ditampilkan informasi mengenai halaman yang sedang aktif digunakan oleh pengguna. Hal ini membantu pengguna untuk mengetahui posisi mereka saat menjelajahi media pembelajaran. Fitur Pencarian berbentuk Simbol "kaca pembesar" yang terletak di pojok kanan atas memungkinkan pengguna untuk mencari informasi spesifik terkait media pembelajaran. Pengguna dapat memasukkan kata kunci atau frasa yang ingin dicari, dan sistem akan menampilkan hasil pencarian yang relevan. Tersedia tombol navigasi seperti Tombol "kembali" dan "selanjutnya" memungkinkan pengguna untuk berpindah antar halaman dengan mudah. Tombol "kembali" akan membawa pengguna ke halaman sebelumnya, sedangkan tombol "selanjutnya" akan membawa pengguna ke halaman berikutnya.

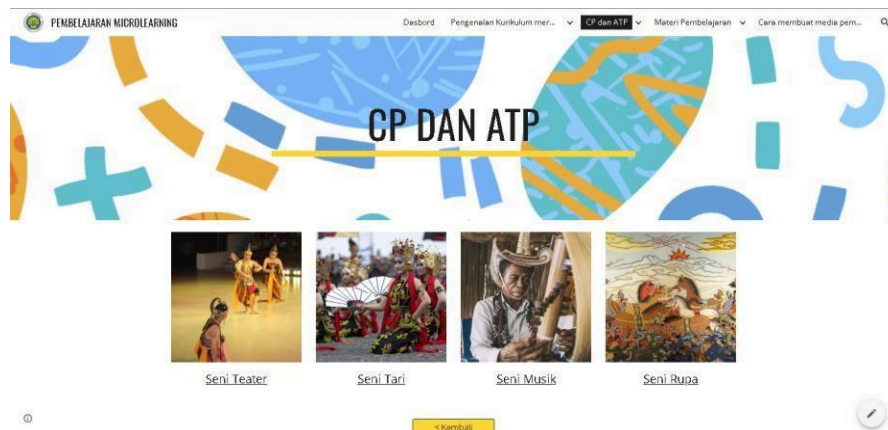
Dasbor berfungsi sebagai pintu gerbang bagi pengguna untuk mengakses seluruh fitur dan konten yang tersedia dalam media pembelajaran. Dengan tampilan yang intuitif dan navigasi yang mudah, pengguna dapat dengan cepat menemukan materi yang mereka butuhkan dan memulai proses pembelajaran. *Dasbor* pada media pembelajaran interaktif *microlearning* dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi pengguna. Dengan fitur-fitur yang lengkap, *dasbor* membantu pengguna untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka secara efektif dan efisien.



Gambar 3. halaman Pengenalan Kurikulum Merdeka
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 3 menyajikan tampilan halaman yang khusus membahas tentang Kurikulum Merdeka. Halaman ini terbagi menjadi dua materi utama yang disajikan secara rinci dan terstruktur, yaitu: 1) Pembelajaran dan Asesmen, Bagian ini memberikan pemahaman mendalam tentang konsep-konsep kunci dalam pembelajaran dan asesmen yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka. Materi yang dibahas meliputi: a) Pengertian Capaian Pembelajaran (CP): Dijelaskan secara detail mengenai apa yang dimaksud dengan Capaian Pembelajaran, bagaimana CP dirumuskan, dan apa saja yang menjadi fokus dalam pencapaian CP. b) Perumusan Tujuan Pembelajaran (TP) dan Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), Materi ini memberikan panduan langkah demi langkah mengenai cara merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur, relevan, dan dapat dicapai (SMART). Selain itu, dijelaskan pula bagaimana menyusun alur tujuan pembelajaran yang koheren dan terintegrasi. c) Merencanakan Pembelajaran dan Asesmen, Bagian ini memberikan tips dan strategi dalam merencanakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan bervariasi. Selain itu, dijelaskan pula berbagai bentuk asesmen yang dapat digunakan untuk mengukur pencapaian pembelajaran peserta didik. 2) Garis Besar Kurikulum Merdeka, Bagian ini memberikan gambaran umum tentang struktur dan karakteristik Kurikulum Merdeka. Materi yang dibahas meliputi: a) Pembelajaran Sesuai dengan Tingkat Kesiapan dan Pemahaman Peserta Didik, Dijelaskan bagaimana Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan masing-masing peserta didik. b) Struktur Kurikulum Merdeka, Disajikan gambaran umum mengenai struktur Kurikulum Merdeka, termasuk mata pelajaran yang diajarkan, alokasi waktu, dan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik.

Halaman ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada pengguna mengenai konsep dan implementasi Kurikulum Merdeka. Dengan memahami materi yang disajikan, pengguna diharapkan dapat memahami prinsip-prinsip dasar Kurikulum Merdeka dan dapat menerapkannya dalam proses pembelajaran. Merancang kegiatan pembelajaran yang efektif dan inovatif sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka. Melakukan asesmen yang valid dan reliabel untuk mengukur pencapaian pembelajaran peserta didik. Halaman Pengenalan Kurikulum Merdeka merupakan bagian penting dari media pembelajaran interaktif *microlearning*. Dengan menyajikan materi yang lengkap dan mudah dipahami, halaman ini membantu pengguna untuk memahami konsep Kurikulum Merdeka dan menerapkannya dalam praktik pembelajaran.



Gambar 4. halaman CP dan ATP
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 4 menampilkan tampilan halaman yang khusus membahas mengenai Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dalam bidang seni. Halaman ini terbagi menjadi empat sub-halaman yang masing-masing fokus pada satu jenis seni, yaitu 1) Seni Tari, Pada halaman ini pengguna akan menemukan penjelasan mendalam mengenai konsep CP dan ATP yang spesifik untuk mata pelajaran seni tari. Ditetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur, mulai dari tujuan umum hingga tujuan khusus yang ingin dicapai peserta didik dalam mempelajari seni tari. Diuraikan secara rinci karakteristik unik dari mata pelajaran seni tari, seperti unsur-unsur estetika, teknik gerakan, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Disediakan penjelasan mengenai capaian pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai peserta didik pada setiap fase perkembangan (D, E, dan F). Dipaparkan capaian umum yang harus dicapai peserta didik dalam bidang seni tari secara keseluruhan, serta capaian yang lebih spesifik untuk setiap elemen seni tari seperti gerak, ruang, waktu, dan bentuk. 2) Seni Musik, Sama seperti pada halaman seni tari halaman seni musik juga menyajikan penjelasan yang komprehensif mengenai CP dan ATP dalam konteks pembelajaran musik. Ditetapkan tujuan pembelajaran yang spesifik, mulai dari mengenal notasi musik, memainkan alat musik, hingga menciptakan karya musik sederhana. Diuraikan karakteristik unik dari mata pelajaran seni musik, seperti unsur-unsur melodi, harmoni, ritme, tempo, dan dinamika. Disediakan penjelasan mengenai capaian pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai peserta didik pada setiap fase perkembangan dalam bidang musik. Dipaparkan capaian umum yang harus dicapai peserta didik dalam bidang seni musik secara keseluruhan, serta capaian yang lebih spesifik untuk setiap elemen musik seperti melodi, harmoni, ritme, dan bentuk. 3) Seni Rupa, Halaman seni rupa menyajikan penjelasan mengenai CP dan ATP dalam konteks pembelajaran seni rupa. Ditetapkan tujuan pembelajaran yang spesifik, mulai dari mengenal unsur-unsur visual, membuat karya seni dua dimensi dan tiga dimensi, hingga mengapresiasi karya seni rupa. Diuraikan karakteristik unik dari mata pelajaran seni rupa, seperti unsur-unsur garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan komposisi. Disediakan penjelasan mengenai capaian pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai peserta didik pada setiap fase perkembangan dalam bidang seni rupa. Dipaparkan capaian umum yang harus dicapai peserta didik dalam bidang seni rupa secara keseluruhan, serta capaian yang lebih spesifik untuk setiap elemen seni rupa. 4) Seni Teater, Halaman seni teater menyajikan penjelasan mengenai CP dan ATP dalam konteks pembelajaran seni teater.

Ditetapkan tujuan pembelajaran yang spesifik, mulai dari mengenal unsur-unsur teater, berakting, hingga menyutradarai pementasan teater. Diuraikan karakteristik unik dari mata pelajaran seni teater, seperti unsur-unsur plot, karakter, dialog, setting, dan kostum. Disediakan penjelasan mengenai capaian pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai peserta didik pada setiap fase perkembangan dalam bidang seni teater.

Dipaparkan capaian umum yang harus dicapai peserta didik dalam bidang seni teater secara keseluruhan, serta capaian yang lebih spesifik untuk setiap elemen teater.



Gambar 5. halaman Materi Pembelajaran
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 5 menampilkan tampilan halaman yang khusus menyajikan materi pembelajaran tentang Tari Topeng Malang. Halaman ini terbagi menjadi empat sub-halaman yang masing-masing fokus pada aspek yang berbeda dari tari topeng, yaitu 1) Materi Tari, Di halaman ini pengguna akan menemukan daftar lengkap nama-nama ragam gerak yang terdapat dalam tarian topeng Malang. Ragam gerak tersebut dijelaskan secara detail, mulai dari posisi tubuh, gerakan tanganyang harus ditampilkan. Disajikan urutan gerak yang benar dalam setiap tarian topeng, disertai dengan hitungan yang tepat untuk memudahkan para penari dalam melakukan gerakan. Diberikan contoh-contoh tarian topeng Malang yang seperti Tari Topeng Sekarsari, Tari Topeng Gunungsari, dan Tari Topeng Grebeg Sabrang. 2) Materi Musik, Disajikan teks-teks cakepan yang biasa dinyanyikan dalam pertunjukan tari topeng. Cakepan ini memiliki makna yang mendalam dan berfungsi untuk mengiringi gerakan tarian serta menyampaikan pesan tertentu. Disediakan notasi musik untuk gending-gending yang biasa mengiringi tarian topeng. Notasi musik ini dapat digunakan sebagai panduan bagi para pemain gamelan dalam mengiringi pertunjukan. 3) Materi Rupa, Diberikan penjelasan rinci mengenai tata busana yang digunakan dalam tarian topeng Malang. Penjelasan meliputi jenis kain, warna, ornamen, dan makna simbol yang terkandung dalam setiap busana. Disebutkan nama-nama spesifik untuk setiap bagian dari busana tari topeng, seperti pedangan, rapek, dan aksesoris lainnya. 4) Materi Teater, Dipaparkan karakteristik tokoh-tokoh yang sering muncul dalam pertunjukan tari topeng, seperti tokoh Sekarsari, Gunungsari, dan Grebeg Sabrang. Penjelasan meliputi sifat, watak, dan peranan masing-masing tokoh dalam cerita. Diberikan penjelasan mengenai berbagai jenis topeng yang digunakan dalam tarian topeng Malang. Penjelasan meliputi bentuk, warna, dan makna simbol yang terkandung dalam setiap topeng.



Gambar 6. halaman Cara Membuat Media Pembelajaran
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 6 ini menampilkan panduan atau tutorial langkah demi langkah tentang bagaimana cara membuat media pembelajaran interaktif menggunakan platform *Google Sites*. Tutorial ini dirancang untuk membantu pengguna, terutama para pendidik, untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kreativitas masing-masing. Tutorial ini terbagi menjadi tiga materi utama yang saling berkaitannya 1) Membuat Situs, Bagian ini akan menjelaskan secara rinci mengenai cara membuat situs baru di *Google Sites*. Pengguna akan diajarkan bagaimana cara membuat akun Google (jika belum memiliki), mengakses *Google Sites*, dan membuat situs baru dari awal. Tutorial akan mencakup langkah-langkah seperti memilih *template* yang sesuai, memberi nama situs, dan mengatur tampilan dasar situs. 2) Langkah 1 Menambahkan Konten ke Situs, Setelah situs dibuat, langkah selanjutnya adalah mengisi situs dengan berbagai konten pembelajaran. Bagian ini akan memberikan panduan tentang bagaimana cara menambahkan berbagai jenis konten ke dalam situs. Tutorial akan mencakup cara menambahkan teks, gambar, video, dokumen, kuis, dan jenis konten lainnya. Pengguna juga akan diajarkan bagaimana cara mengatur tata letak konten agar tampilan situs menjadi menarik dan mudah dinavigasi. 3) Langkah 2 Publikasi dan Membagikan Situs, Setelah semua konten telah ditambahkan, langkah terakhir adalah mempublikasikan situs agar dapat diakses oleh orang lain. Bagian ini akan menjelaskan bagaimana cara mempublikasikan situs dan membagikan link-nya kepada siswa atau rekan kerja. Tutorial akan mencakup cara mengatur pengaturan privasi situs, menghasilkan link yang dapat dibagikan, dan cara menanamkan situs ke dalam platform pembelajaran lainnya.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

No	Validasi	Persentase
1	Aspek Media	96%
2	Aspek Materi	98%

Tabel 2. Hasil uji Coba

No	jenis	Persentase
1	Uji Coba 1	90%
2	Uji Coba 2	94%

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media interaktif *microlearning* berbasis kearifan lokal yang berkualitas tinggi. Hal ini dibuktikan melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi materi maupun media yang digunakan, dengan masing-masing memperoleh persentase sebesar 98% dan 96%.

Setelah melalui tahap validasi, media ini kemudian diuji cobakan kepada pengguna. Hasil uji coba tahap pertama menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 90%. Berdasarkan hasil evaluasi pada uji coba pertama, beberapa kekurangan dan kendala berhasil diidentifikasi dan diperbaiki. Pada uji coba tahap kedua, tingkat keberhasilan meningkat secara signifikan menjadi 94%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan telah memberikan dampak positif terhadap kualitas media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif dan *microlearning* memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Dalam konteks teori pembelajaran, kedua metode ini didukung oleh konsep konstruktivisme yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan (Suryana et al., 2022). Media mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih menarik dan melibatkan peserta secara langsung, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar (Trikesumawati, 2025).

Kombinasi media interaktif dan *microlearning* memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang adaptif dan personal sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik. Analitik data dari media interaktif dapat mendukung personalisasi pengalaman belajar. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran adaptif yang menyesuaikan materi dan metode pengajaran dengan gaya belajar serta kecepatan peserta (Gupta & Bostrom, 2009).

Penggunaan media interaktif berbasis teknologi juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar seperti yang ditemukan dalam penelitian (Di Giuseppe et al., 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital meningkatkan motivasi dan hasil akademik siswa. Selain itu, media berbasis teknologi dapat membantu mengurangi beban biaya pendidikan dan meningkatkan aksesibilitas sesuai dengan teori pembelajaran jarak jauh dan pendidikan inklusif (Moore, M. and Kearsley, 2012).

Dalam konteks pengembangan media berbasis kearifan lokal, teori budaya dan identitas kolektif mendukung bahwa pemanfaatan media yang diterapkan pada budaya lokal dapat meningkatkan rasa memiliki dan motivasi peserta (Hofstede, 2001). Pengintegrasian kearifan lokal ke dalam media *microlearning* berpotensi memperkuat identitas budaya dan melestarikan warisan adiluhung bangsa, sebagaimana temuan penelitian mengenai media interaktif berbasis budaya lokal di Indonesia.

Pengembangan media interaktif *microlearning* berbasis kearifan lokal ini memiliki potensi yang sangat besar dalam meningkatkan kompetensi guru seni dan kualitas pembelajaran seni secara keseluruhan. Dengan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dengan materi seni yang relevan, media ini dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini akan membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep seni.

Selain itu, integrasi kearifan lokal dalam media *microlearning* juga memberikan nilai tambah yang signifikan. Dengan menyajikan materi seni yang berakar pada budaya lokal, media ini dapat memperkuat identitas lokal dan melestarikan nilai-nilai budaya. Siswa akan lebih mudah memahami dan menghargai warisan budaya bangsa.

Meskipun telah menunjukkan hasil yang positif, implementasi media *microlearning* ini masih menghadapi beberapa tantangan dan hambatan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi di beberapa daerah, terutama di daerah-daerah terpencil.

Selain itu, perbedaan kompetensi awal guru dalam mengoperasikan teknologi juga menjadi faktor penghambat.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan beberapa upaya yang komprehensif. Pertama, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan akses terhadap teknologi informasi di sekolah-sekolah. Kedua, perlu diadakan pelatihan yang lebih intensif bagi guru untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Ketiga, perlu adanya dukungan dari berbagai pihak, seperti pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat, untuk mendukung pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.

4. Simpulan

Pengembangan media pembelajaran interaktif *microlearning* berbasis kearifan lokal sangat penting untuk memperkuat kompetensi guru seni dalam penguasaan IPTEK. Penggunaan media ini membantu guru seni dalam merancang bahan ajar yang menarik, inovatif, dan sesuai karakteristik siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan berkualitas. Pendekatan *microlearning* yang modular dan fleksibel memudahkan akses dan penggunaan media oleh guru seni, sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya lokal yang dapat meningkatkan kecintaan siswa terhadap seni dan budaya. Dengan demikian, pengembangan media ini tidak hanya meningkatkan kompetensi guru seni dalam era digital, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian kearifan lokal melalui pendidikan seni. Penelitian ini telah berhasil membuktikan bahwa pengembangan media interaktif *microlearning* berbasis kearifan lokal merupakan langkah yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni.

Daftar Rujukan

- Adnas, D. A. (2022). Perancangan dan Pengembangan Jalur Pembelajaran pada E-Learning Menggunakan Micro-Learning. *Journal of Information System and Technology*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:258655720>
- Amir, A., Gusniwati, G., & Buhaerah, B. (2020). ANALISIS PEMBELAJARAN SINGKAT MENGGUNAKAN MODEL DISCOVERY LEARNING DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK DI SMAN 2 BARRU. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:234406435>
- Amran, A. (2022). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dalam Materi Gerak Lurus Melalui Pemberian Pertanyaan Singkat dan Tes Kecil pada Akhir Pembelajaran di Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 1 Candung. *Journal on Education*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:254560112>
- Anbiyah, R., Iqbal, M., Arqam, M. L., & Sulvahrul, S. (2023). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN EKSPRESI BEBAS DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS XII DI SMAN 4 PANGKEP. *Guru Pencerah Semesta*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:259713939>
- Arjul, M., Madhakomala, R., & Rugaiyah, R. (2023). Kebijakan dan Strategi Pengembangan IPTEK dalam Pendidikan. *Educational Journal of Bhayangkara*, 3(1), 27–38. <https://doi.org/10.31599/edukarya.v3i1.2403>
- Asmaranti, W., & Andayani, S. (2018). Mengapa Media Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika Penting? *Perspektif Guru dan Siswa*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:188955957>
- B, F., Luma, M., Kamarudin, K., Irwan, I., & Akbar, A. (2023). Penguatan Pemahaman Budaya dan Kearifan Lokal Melalui Program Literasi Budaya. *Jurnal Abdidas*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:258549899>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Conde-Caballero, D., Castillo-Sarmiento, C. A., Ballesteros-Yáñez, I., Rivero-Jiménez, B., & Mariano-Juárez, L. (2023). Microlearning through TikTok in Higher Education. An evaluation

- of uses and potentials. *Education and Information Technologies*, 1–21. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:259052481>
- Di Giuseppe, M., Prout, T., Ammar, L., Kui, T., & Conversano, C. (2021). Assessing children’s defense mechanisms with the Defense Mechanisms Rating Scales Q-sort for Children. *Research in Psychotherapy: Psychopathology, Process and Outcome*, 24. <https://doi.org/10.4081/ripppo.2021.590>
- Febriyanti, R., Prafianti, R., Albab, M., & Ariska, M. (2024). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL PERMAINAN DAKON UNTUK MENINGKATKAN PENALARAN SISWA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11, 1103–1112. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.4132>
- Gorham, T., Majumdar, R., & Ogata, H. (2023). Analyzing learner profiles in a microlearning app for training language learning peer feedback skills. *Journal of Computers in Education*, 10(3), 549–574. <https://doi.org/10.1007/s40692-023-00264-0>
- Gupta, S., & Bostrom, R. P. (2009). Technology-Mediated Learning: A Comprehensive Theoretical Model. *J. AIS*, 10. <https://doi.org/10.17705/1jais.00207>
- Hasanah Dewi Lestari, D. R. M. H. U. (2023). Application of the Addie Model in Designing Digital Teaching Materials. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 6(1), 105–109. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v6i1.7525>
- Hofstede, G. (2001). Culture’s Consequences: Comparing Values, Behaviors, Institutions and Organizations Across Nations. In *Behaviour Research and Therapy - BEHAV RES THER* (Vol. 41). [https://doi.org/10.1016/S0005-7967\(02\)00184-5](https://doi.org/10.1016/S0005-7967(02)00184-5)
- Indah, V. H., Pinasti, S., & M.si. (2016). KAJIAN HISTORISITAS DAN NORMATIVITAS MASYARAKAT SAMIN DI BLORA DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN KARAKTER. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:163469602>
- Kadek Icahayati, Kadek Yudiana, & Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. (2024). Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 310–317. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.78017>
- Listyawati, A., & Hakim, F. N. (2022). Kearifan Lokal Masyarakat Desa Lereng Merapi dalam Upaya Mitigasi Bencana Erupsi. *Sosio Konsepsia*, 11(3), 413–429. <https://doi.org/10.33007/ska.v11i3.3089>
- Luthfiyah, L. (2023). Strategi Komunikasi Pengelolaan Kearifan Lokal Arisan Beras Sebagai Perlindungan Sosial Masyarakat Dusun Kedung Banteng, Kabupaten Jombang. *Jurnal KIRANA*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:266275630>
- Moore, M. and Kearsley, G. (2012). *Distance Education: A Systems View of Online Learning. Wadsworth, Belmont., 3rd Edition*, 2012.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). *Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:233965978>
- Pageh, W. A., & Kumala, D. A. (2015). *Representasi Nilai-Nilai Budaya Bali Dalam Film Eat Pray Love*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:193839547>
- Priyanggoko, S., & Sakti, S. M. (2012). PENDIDIKAN SENI RUPA DI SMU (Studi tentang Opini Guru dan Siswa SMU Negeri 1 Sungguminasa). *Imajinasi*, 1. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:192433542>
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185.
- Rosmiati, R. (2023). PELATIHAN PENERAPAN APLIKASI SISTEM PEMBELAJARAN DARING UNTUK GURU DI SMAN 4 PALOPO. *SIPISSANGNGI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:258174333>
- Rummar, M. (2022). Kearifan Lokal dan Penerapannya di Sekolah. *Jurnal Syntax Transformation*, 3(12), 1580–1588. <https://doi.org/10.46799/jst.v3i12.655>
- Safaruddin, Syam, H., & Darmawang. (2023). Development of Microlearning Content for Software

- Engineering Courses by Using ADDIE Model. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 49(3), 515–521. <https://doi.org/10.9734/ajess/2023/v49i31175>
- Sucitra, N. L. S. A. (2022). Perangkat Pembelajaran Literasi Membaca Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS Peserta Didik. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 3(2), 270–276. <https://doi.org/10.23887/mpi.v3i2.57852>
- Sukmadinata, N. S. (2012). Metode penelitian Pendidikan. In *Pemikiran Islam di Malaysia: Sejarah dan Aliran* (Vol. 20, Issue 5). https://books.google.co.id/books?id=D9_YDwAAQBAJ&pg=PA369&lpg=PA369&dq=Prawirohardjo,+Sarwono.+2010.+Buku+Acuan+Nasional+Pelayanan+Kesehatan++Maternal+dan+Neonatal.+Jakarta+:+PT+Bina+Pustaka+Sarwono+Prawirohardjo.&source=bl&ots=riWNmMFyEq&sig=ACfU3U0HyN3I
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). *Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. 5, 2070–2080.
- Trikesumawati, D. (2025). PERAN MEDIA DALAM Mendukung Pengembangan Motivasi BELAJAR SISWA DI ERA MODERN. 2(1), 531–539.
- Wambugu, P. W. (2018). Massive open online courses (MOOCs) for professional teacher and teacher educator development: A case of TESSA MOOC in Kenya. *Universal Journal of Educational Research*, 6(6), 1153–1157. <https://doi.org/10.13189/ujer.2018.060604>
- Zakariyah, M., Baskoro, F., Syariffudien, M., & Kholis, N. (n.d.). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Mikrokontroler Esp32 Berbasis Internet of Things & Bluetooth di SMKN 2 Surabaya*. 110–123.