

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada perkembangan zaman era revolusi industri 4.0 menuju 5.0 sekarang ini, teknologi telah berkembang pesat dan mengubah berbagai lini aktifitas, termasuk dalam pendidikan seperti yang dikemukakan Badaruddin (2023, hlm. 551) bahwasanya perkembangan teknologi saat ini dipandang sebagai wujud kemajuan peradaban modern yang berdampak pada perubahan kehidupan manusia. Perubahan yang signifikan mengenai teknologi informasi dan komunikasi menjadikan terbukanya cara baru dalam proses belajar dan mengajar (Marcus dan Sweller, 2021, hlm. 2453). Namun, di tengah gemerlapnya teknologi, keberadaan seni tradisional seperti tari Minangkabau mulai tergeser oleh arus modernisasi (Indrayuda dan Samsudin, 2021, hlm. 164). Seni tari bukan sekadar belajar bergerak, tetapi juga cerminan dari sejarah, budaya, dan identitas suatu masyarakat. Seni tari Minangkabau, sebagai bagian tak terpisahkan dari kekayaan budaya Indonesia, berada dalam risiko kehilangan identitasnya di tengah kemajuan teknologi. Meskipun teknologi memberikan peluang yang tak terbatas, seni tradisional seringkali tertinggal dalam adaptasi terhadap perubahan ini. Saat ini popularitas konten-konten hiburan digital yang seringkali mengesampingkan nilai-nilai budaya dan seni tradisional, seni tari Minangkabau, sebagaimana halnya seni tradisional lainnya, menghadapi risiko tidak diminati lagi di mata generasi muda. Tanpa upaya serius untuk mempertahankan dan mengembangkan pemahaman tentang seni tari Minangkabau, kemungkinan besar nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam tari ini akan hilang, bersamaan dengan kekayaan budaya yang ada di dalamnya. Generasi muda saat ini tumbuh dalam lingkungan digital. Mereka cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan dinamis. Platform berbasis digital tentunya sangat penting untuk dijadikan alat belajar berbasis teknologi yang memberikan cara lebih menarik dan relevan bagi mereka untuk belajar tentang seni tradisional, sehingga meningkatkan minat dan partisipasi dalam memahami tari Minangkabau.

Saian Badaruddin, 2025

**PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL TARI MINANGKABAU DALAM PEMBELAJARAN TARI  
UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI KOGNITIF MAHASISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Perguruan Tinggi di Indonesia mengalami kontradiksi signifikan dengan kemajuan teknologi digital khususnya pada pembelajaran seni tari yang masih berbasis tradisional dan *teacher center*, meskipun menjadi bagian integral dari warisan budaya, proses pembelajaran tari tradisional khususnya tari Nusantara di Perguruan Tinggi masih terasa terbelakang dalam mengadopsi teknologi digital yang dapat meningkatkan kualitas sejalan dengan perkembangan di era globalisasi. Kondisi saat ini pembelajaran tari nusantara di berbagai Universitas, terutama pada mata kuliah Tari Sumatera di Universitas Pendidikan Indonesia, menghadapi tantangan signifikan dalam konteks era digital. Kontradiksi tersebut dapat terlihat dari kesenjangan antara pemahaman pengetahuan tradisional dan kemajuan teknologi digital yang kurang sejalan. Meskipun Tari Sumatera merupakan bagian integral dari Kurikulum Seni Budaya di tingkat SMP dan SMA, pendekatan pengajaran yang belum sepenuhnya menyelaraskan diri dengan perubahan zaman dan perkembangan teknologi digital menyebabkan perasaan tidak suka mendorong seseorang untuk melakukan tindakan dengan dampak-dampak yang tidak dapat diukur (*disonansi*) dalam proses pembelajaran.

Tari Sumatera menggambarkan keberagaman etnis dan kekayaan budaya Indonesia. Soedarsono menyoroti pentingnya memasukkan tari tradisional ke dalam kurikulum sebagai sarana pendidikan karakter dan pemahaman multikultural (Soedarsono, 2015, hlm. 56). Pendekatan ini sejalan dengan konsep dari Kemendikbud yang menegaskan bahwa pengenalan seni tradisional, termasuk Tari Sumatera, di sekolah bermanfaat dalam peningkatan cinta tanah air dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya (Kemendikbud, 2017). Ketika diimplementasikan dengan baik, pengajaran Tari Sumatera di sekolah dapat menjadi sarana untuk mendukung pendidikan karakter, seperti yang dikemukakan oleh Lickona (2011). Pendidikan karakter melalui seni tradisional, seperti Tari Sumatera, dapat membentuk nilai-nilai moral, sikap positif, dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar (Lickona, 2011, hlm. 92). Namun, perlu diperhatikan bahwa pelaksanaan kurikulum tersebut memerlukan pendekatan yang holistik dan kreatif. Menurut Eisner (2002), pengajaran seni, termasuk Tari Sumatera, seharusnya tidak terlalu fokus pada satu objek teknis saja, tetapi juga

menggali interpretasi dan pemahaman mendalam melalui proses kreatif siswa (Eisner, 2002, hlm. 117).

Kondisi saat ini, kurikulum pembelajaran tari tradisional di Perguruan Tinggi masih terpusat pada metode konvensional, kurang memanfaatkan potensi teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Hal ini menciptakan ketidakselarasan antara nilai budaya yang ingin dipertahankan dan perkembangan teknologi yang melaju pesat (Nurani, 2019, hlm. 245). Menurut (Santoso, 2018, hlm. 112), pembelajaran tari tradisional Minangkabau di Perguruan Tinggi belum sepenuhnya menggali potensi teknologi digital sebagai sarana untuk mendokumentasikan, mengkonservasi, dan mengajarkan keindahan tari tradisional. Penerapan teknologi yang terbatas menyebabkan pembelajaran tidak memanfaatkan sepenuhnya potensi inovatif yang dapat ditawarkan oleh era digital. Susanti (2020, hlm. 78) menyoroti bahwa kekurangan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran tari tradisional dapat menghambat pengembangan pengetahuan dan pemahaman mahasiswa.

Sejalan dengan pernyataan Jones (2019), mengemukakan bahwa pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran seni tradisional untuk mempertahankan relevansinya di era digital. Namun, pembelajaran tari tradisional di Perguruan Tinggi seringkali masih terpaku pada pendekatan konvensional tanpa memanfaatkan potensi teknologi (Jones, 2019, hlm. 45). Selain itu, Smith (Smith, 2020, hlm. 112) mencatat pentingnya pengintegrasian elemen kreatif dan inovatif dalam pembelajaran seni tradisional. Namun, pembelajaran tari Minangkabau di Perguruan Tinggi cenderung tetap terjebak dalam rutinitas yang konservatif tanpa membuka kesempatan yang memenuhi kebutuhan untuk siswa lebih berkreasi dan mengembangkan inovasi dalam menyajikan tari tradisional. Ketidakselarasan ini juga dapat dilihat dari rendahnya adopsi teknologi dalam pengajaran. Brown (2018, hlm. 78) menyatakan bahwa penggunaan platform digital dan aplikasi khusus dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu memperkaya pengalaman pembelajaran. Namun, dalam konteks pembelajaran Tari Sumatera, terdapat ketidakcocokan antara potensi teknologi dan praktik pengajaran yang masih dominan menggunakan metode konvensional. Padahal Penggunaan teknologi dapat

merangsang pemikiran kritis dan kreatif siswa, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran seni. sehingga pentingnya adaptasi pembelajaran tari tradisional dengan konteks digital untuk menjaga daya tariknya terutama di kalangan mahasiswa (Prasetyo, 2017, hlm. 215). Integrasi teknologi dapat memperluas aksesibilitas dan memungkinkan tari tradisional Minangkabau tetap hidup di tengah era digital yang berubah cepat.

Pembelajaran Tari Sumatera di Perguruan Tinggi juga mencerminkan kurangnya penekanan pada pengembangan berpikir tingkat tinggi seperti ungkapan Dewey (2017, hlm. 91). Pembelajaran masih terfokus pada aspek teknis tari tradisional tanpa memberikan cukup ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan pemikiran kritis, kreativitas, dan kemampuan analitis mereka. Hal ini sesuai dengan pandangan Gardner (2019) yang menegaskan bahwa seni dapat menjadi jembatan untuk mengembangkan *multiple intelligences* mahasiswa, namun kurangnya penekanan pada aspek kognitif dalam pembelajaran tari tradisional di Perguruan Tinggi dapat menghambat pengembangan potensi mahasiswa secara menyeluruh (Gardner, 2019, hlm. 124). Selain itu perubahan dan pengembangan kurikulum di perguruan tinggi juga menuntut capaian pembelajaran yang konsisten tetapi dilakukan integrasi sehingga adanya tantangan tersendiri dalam hal waktu pembelajaran yang sedikit dan padat, tetapi capaian pembelajaran harus tetap konsisten atas kualitas dan ketercapaiannya, dimana pembelajaran dilakukan 16 pertemuan untuk satu materi, saat ini diintegrasikan menjadi 3 materi dalam 1 semester.

Dalam menghadapi kontradiksi ini, peneliti melihat peluang penting bagi Perguruan Tinggi, khususnya di Universitas Pendidikan Indonesia, untuk melakukan sebuah inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai sebuah solusi inovatif, dimana belum ada penelitian terdahulu yang berfokus membuat sebuah inovasi media pembelajaran tari yang terintegrasikan dan tervalidasi untuk digunakan dalam pembelajaran berbasis *Blended Learning* dan berpusat kepada *self direct learning*. Perkembangan teknologi pembelajaran pendidikan seni, penciptaan seni sudah perlu dilakukan sebagai upaya inovasi model pembelajaran dan media pembelajaran berbasis digital sejak diluncurkannya teknologi internet berkecepatan tinggi (Badaruddin, 2023, hlm.552). Dengan

menggunakan teknologi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran digital, kita dapat melestarikan kebudayaan ini secara lebih efektif, kemudian mentransformasikan pengetahuan yang lebih detail untuk para siswa mengenai akar budaya mereka, dan mempertahankan identitas yang khas. Di era ini perkembangan teknologi telah menciptakan perubahan mendalam dari keseluruhan aktifitas kehidupan manusia, begitu juga perkembangan dalam dunia Pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memungkinkan pengaksesan informasi yang lebih cepat dan efisien, tetapi juga membuka peluang baru untuk mengembangkan metode-metode pembelajaran yang inovatif.

Berkembangnya teknologi dan inovasi dalam media pembelajaran saat ini sudah menjadi sebuah tren yang semakin pesat, terutama teknologi dalam pendidikan. Adapun penelitian yang dapat dirujuk yaitu penelitian Fitriani dkk. (2020, hlm.15-18) yang mengeksplorasi pengembangan media pembelajaran digital yang digunakan untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dalam implementasinya digunakan metode *research and development* (R&D) dengan model ADDIE. Hasilnya bahwa media pembelajaran yang dibuat sangat efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi Pelajaran. Selain itu, Wahyuni (2022, hlm. 395) meneliti pengembangan produk ensiklopedia dalam bidang ilmu etnomatematika yang diimplementasikan pada siswa kelas lima SD Muhammadiyah. Dalam penelitian ini, dia mengembangkan platform berbasis web yang menyajikan konsep-konsep matematika dengan konteks budaya lokal. Hasilnya menunjukkan bahwa ensiklopedia digital yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep geometri dengan efektivitas sebesar 91% berdasarkan hasil tes dan penilaian praktisi pendidikan. Penelitian lain oleh Husna dkk. (2021, hlm. 56-59) berfokus pada pembuatan prototipe media ajar berbasis digital interaktif bagi pelajaran IPA yang diimplementasikan pada siswa SMP, yang diintegrasikan dengan *augmented reality* (AR). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa serta menarik minat belajar mereka. Dari perspektif kebijakan pendidikan, Rahman & Amalia (2020, hlm. 78-82) menggarisbawahi pentingnya literasi digital dan pengembangan media pembelajaran berbasis

teknologi yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia. Mereka menyatakan bahwa inovasi untuk pembuatan media ajar digital perlu didukung oleh infrastruktur teknologi yang memadai serta pelatihan yang tepat bagi para guru. Secara keseluruhan, perkembangan media pembelajaran digital dan ensiklopedia digital di Indonesia memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam memberikan akses ke materi yang lebih interaktif dan berbasis budaya lokal.

Dibandingkan dengan penelitian tersebut, pengembangan *Ensiklopedia Tari Minangkabau* (ETM) ini mengambil langkah unik dalam menghadirkan perpaduan elemen interaktif dengan warisan budaya Minangkabau melalui design digital. Dirancang sebagai media pembelajaran yang juga berfungsi sebagai solusi alternatif dan inovatif, ETM menawarkan akses mendalam ke dalam gerakan, makna filosofis, dan nilai-nilai seni tari Minangkabau, dikemas dalam format yang menarik dan mudah diakses oleh generasi muda. *Novelty* utama ETM terletak pada penerapan gabungan model *Borg and Gall* dan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) berfokus pada kualitas multimedia untuk menghasilkan konten kaya visual, audio, dan interaksi. Langkah ini memungkinkan ETM digunakan sebagai alat edukasi, dan juga sebagai platform pelestarian budaya, yang menjembatani kesenjangan antara teknologi pendidikan dan kekayaan budaya lokal khususnya pada seni tari Minangkabau, yang belum banyak diakomodasi dalam ranah literasi digital pendidikan.

Perkembangan ini sejalan dengan peningkatan kebutuhan akan inovasi pendidikan berbasis digital, yang tidak hanya meningkatkan aksesibilitas pembelajaran tetapi juga menyelaraskan materi dengan konteks budaya lokal. Salah satu bentuk inovasi ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Ensiklopedia digital Tari Minangkabau (ETM). Sejauh ini kita tentu mengetahui bahwa teknologi digunakan sebagai pintu menuju pemahaman yang lebih dalam dan kritis terhadap budaya dan seni tradisional, termasuk seni tari Minangkabau. Dalam hal ini, pengembangan Ensiklopedia digital Tari Minangkabau (ETM) muncul sebagai solusi terobosan. Ensiklopedia digital bukan sekadar kumpulan informasi statis, melainkan suatu pengalaman belajar interaktif

yang merangkul pesona seni tari Minangkabau. Melalui pendekatan ini, kita dapat menyelamatkan warisan budaya kita sambil membuka jendela bagi generasi muda untuk menggali kekayaan tradisi ini dalam bentuk yang lebih dinamis.

Secara etimologis kita mengenal bahwa ensiklopedia adalah buku bacaan yang mempermudah siswa dalam memahami berupa rangkuman materi yang dilengkapi visual berupa gambar yang menarik (Zahroya et al., 2019, hlm.3). Ensiklopedia saat ini tentunya telah berkembang mengikuti perkembangan teknologi yaitu berupa produk berbasis digital. Menurut Surani dalam (Khaq & Widiyono, 2021, hlm.355) mengemukakan bahwa penggunaan teknologi tentunya membuat sebuah tahapan belajar bukan hanya di kelas tetapi bisa diterapkan tanpa spesifikasi ruang tertentu, bahkan lebih luas dapat dilakukan dimana saja. Pengembangan Ensiklopedia Digital dirancang agar dapat digunakan kapan dan dimana saja tanpa batasan ruang pengguna untuk belajar. (Wahyuni, 2022, hlm.398). Dengan Ensiklopedia Digital tari Minangkabau, kita dapat membawa seni tari ini ke arah yang lebih tinggi, menggabungkan kekayaan tradisional dengan kecanggihan teknologi modern. Selaras pula dengan ungkapan Rosita et al. (2020, hlm. 397) menyatakan ensiklopedia menambah wawasan bagi siswa dan menghapus kejenuhan dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih interaktif.

Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Digital juga melibatkan penyelamatan kekayaan intelektual. Gerakan tari, lagu, makna di balik setiap gerakan, semua ini adalah bagian dari kekayaan yang harus dijaga dan disampaikan kepada generasi mendatang. Ensiklopedia berbasis digital bukan hanya sebuah proyek teknologi, melainkan sebuah upaya kolaboratif untuk memastikan bahwa pengetahuan tentang seni tari Minangkabau tidak hanya bertahan, tetapi juga berkembang dengan baik di era digital ini, selaras dengan pernyataan (Finariyati dkk, 2020, hlm. 92) bahwa pembelajaran menggunakan ensiklopedia dapat meningkatkan rasa senang mahasiswa dan meningkatkan pemahaman secara kognitif serta semangat dalam belajar. Pengembangan Ensiklopedia digital yang dirancang akan dilakukan uji coba dengan batasan hingga kemampuan menganalisis, hal ini tidak bisa diabaikan begitu saja, karena pendidikan saat ini bukan sekadar menghafal fakta, melainkan

juga mengembangkan kemampuan berpikir analitis, sintesis, dan evaluatif. Ensiklopedia digital ini akan digunakan sebagai media pembelajaran untuk mahasiswa pendidikan seni tari Universitas Pendidikan Indonesia. Hal ini dikarenakan untuk menambah wawasan dan kreativitas mahasiswa dengan rumpun budaya yang berbeda, yaitu budaya Sunda agar belajar lebih banyak kekayaan dan pengalaman tari tradisional nusantara lainnya, khususnya tari Minangkabau. Dengan adanya implementasi tersebut tentunya lebih mengoptimalkan kreativitas mahasiswa dalam belajar tari Sumatera dengan rentang waktu pembelajaran yang sangat singkat tetapi tetap mencapai kompetensi yang maksimal.

Dengan latar belakang tersebut, tentunya penelitian ini tidak hanya mencoba menyelamatkan seni tari Minangkabau dari kepunahan, tetapi juga memanfaatkan potensi teknologi untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir sesuai capaian taksonomi Blooms, yang bermanfaat bagi mahasiswa dalam menciptakan keberlanjutan budaya, dan memberikan kontribusi positif kepada masyarakat luas. Penelitian ini sangat penting untuk menjembatani kesenjangan antara tradisi dan teknologi, menghadirkan solusi inovatif untuk tantangan-tantangan budaya modern, dan memastikan warisan budaya yang kaya terus hidup dan berkembang di era digital ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Melihat uraian pada latarbelakang diatas, dapat dirumuskan beberapa masalah dalam penelitian ini dengan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana ide dan konsep perancangan berdasarkan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran Ensiklopedia Digital Tari Minangkabau (ETM) ?
- 2) Bagaimana pemilihan dan penggunaan materi Tari Minangkabau dalam konten Ensiklopedia Digital Tari Minangkabau (ETM) ?
- 3) Bagaimana desain visual antar muka (UI) media Ensiklopedia Digital Tari Minangkabau (ETM)?
- 4) Bagaimana Hasil Uji coba dan Evaluasi pembuatan Ensiklopedia Digital Tari Minangkabau (ETM) dalam meningkatkan kompetensi kognitif mahasiswa ?
- 5) Bagaimana efektivitas pembelajaran tari dengan menggunakan Ensiklopedia

## Digital Tari Minangkabau (ETM) ?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan ensiklopedia Digital Tari Minangkabau untuk meningkatkan pemahaman pada mahasiswa. Adapun secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk,

- 1) Merumuskan Konsep Pengembangan Media Pembelajaran Ensiklopedia Digital Tari Minangkabau (ETM).
- 2) Mendeskripsikan dan menganalisis pemilihan materi yang tepat dalam Pembuatan Ensiklopedia Digital Tari Minangkabau (ETM).
- 3) Mengeksplorasi desain rancangan sesuai dengan UI/UX dalam pengembangan Ensiklopedia Digital Tari Minangkabau (ETM).
- 4) Mendeskripsikan dan menganalisis Hasil Uji coba dan evaluasi pembuatan Ensiklopedia Digital Tari Minangkabau (ETM) dalam meningkatkan kompetensi kognitif mahasiswa .
- 5) Menganalisis efektifitas Ensiklopedia Digital Tari Minangkabau (ETM) dalam pembelajaran tari.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat, baik secara teoretis,dan praktis, dengan uraian sebagai berikut.

#### 1. Teoretis

Secara teoretis diharapkan penelitian ini berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran Ensiklopedia berbasis Digital Tari Minangkabau (ETM).

#### 2. Praktis

- a. Bagi Peneliti Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti untuk mengetahui peran Ensiklopedia digital sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan dalam pembelajaran tari minang.
- b. Bagi Guru Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman dan media

pembelajaran praktis bagi guru tentang pengetahuan tari Nusantara khususnya tari Minangkabau sebagai alat untuk meningkatkan Pengetahuan tari Nusantara.

- c. Bagi Mahasiswa Dengan digunakan Ensiklopedia digital tari minangkabau membantu pembelajaran lebih kreatif dan interaktif. Meningkatkan kemampuan literasi ICT bagi siswa dan memiliki kesempatan belajar lebih besar untuk mengeksplorasi, berkolaborasi, dan mengungkapkan kreativitasnya melalui gerakan tari yang di stimulus oleh media pembelajaran berbasis digital. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar mereka, mengembangkan kreativitas dan membangun kepercayaan diri.
- d. Bagi Pemerintah Dengan diciptakan ensiklopedia digital tari minangkabau ini menambah data base perangkat media ajar yang dapat digunakan oleh calon guru, guru disekolah hingga dosen untuk diterapkan proses pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan kebijakan yang berbasis mengedepankan teknologi 4.0 menuju 5.0 pemerintah dapat memastikan bahwa seluruh peserta didik mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan pembelajaran secara optimal melalui media pembelajaran ini.
- e. Bagi Masyarakat Penelitian ini bisa memberikan manfaat untuk masyarakat dengan meningkatkan kesadaran literasi digital dan mengingatkan akan pentingnya pengembangan digital dalam pembelajaran di Abad-21 dan perkembangan Teknologi 4.0 menuju 5.0 melalui aktivitas pembelajaran kreatif menggunakan media pembelajaran digital berbasis pengetahuan nusantara. Masyarakat dapat mendorong lembaga pendidikan untuk menggunakan media ini, memastikan bahwa pembelajaran dapat dilakukan dimana saja. Masyarakat menerima pendidikan yang holistic dan menyenangkan.

### **1.5 Struktur Penulisan**

Secara struktur organisasi penulisan atau sering disebut sistematika penulisan disertasi ini terdiri dari 6 bab. Pada setiap babnya berisi beberapa uraian sebagai

berikut.

Bab I. Dalam bab ini berisi uraian mulai dari latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan tempat penelitian. Pokok pikiran utama pada BAB I mengulas mengenai latarbelakang problematika pembelajaran seni tari Minangkabau dan urgensi permasalahan sehingga pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis digital berupa Ensiklopedia Digital Tari Minangkabau, dengan rumusan masalahnya terdiri dari, gambaran umum dan khusus kepada rancangan pra pembelajaran, tahapan rancangan desain, dan bagaimana implementasinya dalam pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan permasalahan. Adapun manfaat penelitian ini diuraikan secara teoretis, praktis.

Bab II. Pada bab ini membahas landasan teoretis yang relevan terhadap pengembangan ensiklopedia digital (ETM), baik berkaitan dengan perkembangan teknologi dan tahapan rencana design dan beberapa kajian teori yang digunakan sebagai pondasi pengembangan penelitian dan tahapan implementasi dalam pembelajaran. Kemudian dilanjutkan pada bahasan tentang penelitian-penelitian terdahulu yang relevan terhadap disertasi ini. Selanjutnya membangun kerangka berpikir melalui penjelasan analisis dan diskusi mengenai teori-teori yang digunakan, hasil penelitian-penelitian terdahulu, kemudian melakukan sintesis sehingga menjadi sebuah rancangan desain yang dapat diimplementasikan.

Dalam BAB III akan mengulas mengenai desain penelitian yang digunakan, yaitu menggabungkan dua metode penelitian yaitu, R&D Borg and Gall dan metode MDLC. Metodologi R&D dipilih karena adanya kesesuaian dengan target capaian tujuan penelitian yaitu membuat produk sebagai sumber literasi digital dan produk ini merupakan salah satu produk pendidikan yang berfungsi sebagai media pembelajaran. Peneliti menentukan rancangan dan strategi pengembangan desain telah menyesuaikan dari data yang dikumpulkan dalam proses analisis data, kemudian menjelaskan tujuan yang ingin dicapai. Pada domain *development*, peneliti menyiapkan setiap komponen, alat, dan bahan yang diperlukan guna menghasilkan pengembangan model, kemudian dilakukan koreksi sekaligus modifikasi terhadap capaiannya.

Bab IV. Pada bab ini membahas tentang analisis, temuan penelitian dalam pengembangan ensiklopedia digital dan tahapan design rancangan produk. Adapun tahapan pengembangan melalui proses penelitian dan pengumpulan data awal, kemudian di jabarkan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan penelitian yaitu gambaran hasil pemilihan materi tari minangkabau yang digunakan dalam ETM, rancangan desain UI pengembangan Ensiklopedia Digital Tari Minangkabau (ETM) mulai dari proses Perencanaan (*Planning*), dan rancangan Design UI

Pada Bab V mengulas tentang pengembangan produk, implementasi dan evaluasi Pembelajaran. Diawali tahapan Pembuatan Produk Awal (*Developing Preliminary Product*), Uji Coba Awal (*Preliminary Testing*), Perbaikan Produk Awal (*Preliminary Product Revision*), dan tahapan akhir Deseminasi (*Dissemination and Implementation*). Bentuk evaluasi akhir implementasi di analisis kembali dan diuraikan untuk melihat efektivitas pembelajaran tari minang dengan menggunakan Ensiklopedia Digital Tari Minangkabau (ETM).

Pada Bab VI mengulas tentang simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Bab ini menjabarkan hasil tafsir berupa data terhadap analisis mendalam beberapa temuan secara kesimpulan berupa implikasi dari hasil penelitian. Implikasi dan rekomendasi yang disampaikan dalam bab ini, ditujukan kepada pemangku kebijakan UPI, kepada guru-guru seni tari tingkat SMA, juga mahasiswa calon guru seni tari sebagai pengguna, kepada penelitian selanjutnya dapat memberikan acuan dan alat sebagai media pembelajaran jika ingin diterapkan lebih luas.