

**IMPLEMENTASI MEDIA *SCRABB GEH* PADA PEMBELAJARAN
TARI BEDANA DI SMP NEGERI 1 METRO**

SKRIPSI

Oleh

**BRIGITA ADVENTI REGIAN
NPM 2213043047**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

**IMPLEMENTASI MEDIA SCRABB GEH PADA PEMBELAJARAN TARI
BEDANA DI SMP NEGERI 1 METRO**

Oleh

BRIGITA ADVENTI REGIAN

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Tari
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

IMPLEMENTASI MEDIA *SCRABB GEH* PADA PEMBELAJARAN TARI BEDANA DI SMP NEGERI 1 METRO

Oleh

BRIGITA ADVENTI REGIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media *SCRABB GEH* dalam pembelajaran tari Bedana di SMP Negeri 1 Metro. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Tahapan analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media *SCRABB GEH* oleh guru dilakukan melalui tiga tahapan utama yaitu persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut. Tahap persiapan meliputi penyiapan media pembelajaran, pemeriksaan peralatan pendukung, serta mempelajari bahan penyerta dan media yang digunakan. Tahap pelaksanaan dalam implementasi media berlangsung selama tujuh kali pertemuan. Pertemuan pertama membahas sejarah, tata busana, dan iringan musik tari Bedana, pertemuan kedua hingga kelima fokus pada penguasaan ragam gerak, pertemuan keenam diisi dengan permainan media *SCRABBLE* dan pertemuan ketujuh digunakan untuk penilaian individu serta pengisian kuesioner. Tahap tindak lanjut, mencakup kegiatan latihan mandiri secara berulang, diskusi, pengambilan nilai praktik ragam gerak, dan evaluasi akhir mengenai penggunaan media melalui kuesioner.

Kata Kunci: Implementasi, Media Pembelajaran, *SCRABB GEH*, Tari Bedana.

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF SCRABB GEH MEDIA IN BEDANA DANCE LEARNING AT SMP NEGERI 1 METRO

By

BRIGITA ADVENTI REGIAN

This study aims to describe the implementation of SCRABB GEH media in Bedana dance learning at SMP Negeri 1 Metro. The approach used is qualitative, with data collection techniques through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The stages of data analysis include data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that the implementation of SCRABB GEH media by the teacher is carried out through three main stages, namely preparation, implementation, and follow-up. The preparation stage includes preparing learning media, checking supporting equipment, as well as studying accompanying materials and media used. The implementation stage in media application takes place over seven meetings. The first meeting discussed the history, costumes, and musical accompaniment of the Bedana dance, the second to fifth meetings focused on mastering the variety of movements, the sixth meeting was filled with SCRABBLE media games, and the seventh meeting was used for individual assessment and filling out questionnaires. The follow-up stage includes repeated independent practice activities, discussions, collection of movement practice scores, and final evaluation regarding the use of media through questionnaires.

Keywords: Implementation, Learning Media, SCRABB GEH, Bedana Dance.

Judul Skripsi

**: IMPLEMENTASI MEDIA *SCRABB GEH* PADA
PEMBELAJARAN TARI BEDANA DI SMP
NEGERI 1 METRO**

Nama Mahasiswa

: Brigita Adventi Regian

Nomor Pokok Mahaiswa

: 2213043047

Jurusan

: Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing,

Dr. I Wayan Mustika, M.Hum.
NIP 197506242002121003

Dwi Tiya Juwita, S.Pd., M.Pd.
NIP 199206232025212055

2 Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni,

Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.
NIP 197003181994032002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: **Dr. I Wayan Mustika, M.Hum.**

Sekretaris

: **Dwi Tiya Juwita, S.Pd., M.Pd.**

Penguji

Bukan Pembimbing

: **Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari, S.Sn., M.Sn.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M. Pd.

NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 19 Mei 2026

PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Brigita Adventi Regian
Nomor Pokok Mahasiswa : 2213043047
Program Studi : Pendidikan Tari
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian yang berjudul “Implementasi Media *Scrabb Geh* pada Pembelajaran Tari Bedana Di SMP Negeri 1 Metro” adalah hasil pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang telah dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah dipergunakan dan diterima sebagai persyaratan penyelesaian studi pada universitas atau instansi.

Bandar Lampung, 19 Mei 2026

Yang menyatakan,



10000
STAMPED
10000
PETERAI
TEMPEL
DC28BANX340133290

Brigita Adventi Regian
NPM 2213043047

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 23 Desember 2003. Anak kesatu dari dua bersaudara dari Alm Bapak Aloysius Sugianto dan ibu Theresia Sudiyati. Pendidikan Sekolah Dasar (SD) diselesaikan di SDS Sejahtera Way Kandis pada tahun 2016, Sekolah Menengah Pertama (SMP) diselesaikan di SMP Xaverius 4 Bandar Lampung pada tahun 2019, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) diselesaikan di SMA Xaverius Bandar Lampung pada tahun 2022. Pada tahun 2022 penulis mendaftar sebagai mahasiswa Prodi Pendidikan Tari, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni (PBS) melalui jalur SBMPTN. Tahun 2025 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sidomekar , Kecamatan Gedung Aji Baru, Kabupaten Tulang Bawang. Pada tahun 2025 penulis juga melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Sidomekar. Pada bulan Januari sampai Maret 2025, penulis melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Metro sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

MOTTO

Filipi 4:13 ("Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberi kekuatan kepadaku"),

Yesaya 41:10 ("Jangan takut, sebab Aku menyertai kamu"),

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada Tuhan Yesus Kristus Yang adalah Bapa, yang selalu menjadi kekuatan dalam hidupku, memberikan ku hikmat serta anugerah kasihnya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, sebagai wujud rasa terimakasih dan dengan penuh rasa bangga dan bahagia saya persembahkan karya tulis ini kepada:

1. Wanita terhebat dan panutanku, Ibu Theresia Sudiyati terimakasih dukungan dan doa yang tiada terkira, memenuhi kebutuhan ku selama menjalani pendidikan, kesabaran dan ketulusan mengasuh, menjaga dan mengajarku dalam kehidupan.
2. Cinta pertamaku, Alm Bapak Aloyisius Sugianto terimakasih atas perjuanganmu yang selalu mengusahakan kebahagiaan putrimu dan mendidik memberikan moral semasa hidup bapak. Akan selalu aku usahakan menjadi sosok seperti dirimu yang berguna bagi masyarakat dan membahagiakan keluarga.
3. Adikku, Yohana Dian Larasati terimakasih untuk kasih sayang dan pengorbanan keikhlasanmu yang telah mendukung mba Gita semasa pendidikan. Tetap kompak sebagai kakak beradik yang saling mencintai dan menyayangi.
4. Nenek dan Kakungku yang sangat ingin melihatku sampai dengan sarjana terimakasih telah selalu mengingatkanku untuk tetap fokus dan tekun dalam menjalani masa pendidikan, sehingga perkataan melekat di ingatan penulis.
5. Almamater Universitas Lampung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur Saya Haturkan Kehadirat Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Implementasi Media *SCRABB GEH* Pada Pembelajaran Tari Bedana Di SMP Negeri 1 Metro” dengan baik dan tepat waktu sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Tari. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dikarenakan banyak pihak yang memberi dukungan kepada penulis. Oleh karena itu dengan bangga dan kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmelia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantaro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung atas dukungan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Dr. Sumarti, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Lampung atas dukungan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Dr. Dwiwana Habsarry M. Hum., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Tari yang telah memberi dukungan serta masukan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
5. Dr. I Wayan Mustika, M.Hum selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan dukungan, saran serta masukan kepada penulis sehingga skripsi ini mampu diselesaikan dengan baik. Terimakasih atas waktu dan ilmu yang telah diberikan. Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa membalas segala kebaikan dan selalu diberikan kesehatan.

6. Dwi Tiya Juwita S.Pd. M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan, masukan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan tepat waktu. Terimakasih atas waktu dan ilmu yang telah di berikan. Terimakasih telah menjadi Dosen sekaligus sahabat terbaik yang bersedia mendengar cerita serta keluh kesah saya dalam proses menyusun skripsi ini. Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa membalas segala kebaikan serta selalu diberikan kesehatan.
7. Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembahas, terimakasih telah berkenan untuk memberikan kritik dan saran dalam skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Bapak Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Tari yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan serta pengalaman kepada penulis.
9. Seluruh staf Prodi Pendidikan Tari Universitas Lampung yang selalu melayani mahasiswa dengan baik. Semoga Tuhan Allah senantiasa memberikan kesehatan dan umur panjang.
10. Kepada Ibu Sri Mumpuni terimakasih sudah bersedia menerima penulis dengan baik untuk melakukan penelitian. Terimakasih atas pengalaman dan ilmu pengetahuan yang diberikan kepada penulis semasa penelitian, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
11. Kepada Mba Helda Apriliani, terimakasih sudah menemani serta memberikan dukungan dan arahan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini. Semoga selalu di berikan keberhakan kesehatan dan rezeki yang melimpah.
12. Kepada Mas Kristoforus Kevin Wijoseno, terimakasih telah menemani dalam suka dan duka serta memberikan dukungan masukan pada penulis dalam menyelesaikan perkuliahan. Semoga diberikan kesehatan, rezeki yang cukup dan diberi kebahagiaan penuh.
13. Kepada Birgitta Helencia, Wayan Sari, Ni Luh Putu Anggy dan Sukma Ayu Wahana Putri, Terimakasih telah selalu membersamai peneliti dalam menyelesaikan pendidikan, selalu memberikan dukungan, menemani dalam suka dan duka serta menciptakan cerita cerita yang dapat dikenang. Semoga diberikan kesehatan, rezeki melimah serta sukses dalam studi masing- masing.

14. Terimakasih kepada teman-teman Seni Tari Unila Angkatan 2022 yang telah memberikan pengalaman perkuliahan yang luar biasa, baik, buruk, senang, susah yang dirasakan bersama- sama. Semoga kita semua selalu sukses dalam meraih cita- cita yang kita inginkan.
15. Kepada teman- teman KKN- PLP Periode 1 Kelurahan Sidomekar tahun 2025. Terimakasih atas kisah yang telah dibangun selama 40 harinya. Semoga kita sukses dengan jalan kita masing masing.
16. Tim Karya Gengsor, *Intimidation*, Kolang Kaling, Jejak yang tidak dapat penulis sebutkan. Terima kasih telah berjuang bersama menciptakan karya karya yang luar biasa, menciptakan proses yang baik sehingga dapat memberikan karya yang baik. Semoga kalian dapat menciptakan karya karya yang luar biasa seterusnya.
17. Kakak Tingkat dari angkatan 2008-2021 yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih atas pengalaman dan kepedulian selama masa perkuliahan. Adik Tingkat dari Angkatan 2023-2025 yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih telah membantu dalam bentuk tenaga dan waktu yang kalian berikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan perbaikan, tetapi penulis berharap bahwa skripsi ini dapat terbaca se;ain untuk penulis juga pembaca. Terima kasih.

Bandar Lampung 19 Mei 2026

Penulis,

Brigita Adventi Regian
NPM 2213043047

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
ABSTRAC	iv
PERNYATAAN MAHASISWA	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	xi
PERSEMBAHAN	x
SANWACANA.....	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
 I. PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	9
 II. TINJAUAN PUSTAKA.....	 10
2.1 Penelitian Terdahulu.....	10
2.2 Pembelajaran.....	14
2.2.1 Desain Pembelajaran	16
2.3 Media Pembelajaran.....	17
2.3.1 Manfaat Media Pembelajaran	18
2.3.2 Macam Macam Media Pembelajaran.....	19
2.3.3 Bentuk Bentuk Media Audio Visual	21
2.4 Media <i>Scrabb Geh</i>	24
2.4.1 Sejarah Tari Bedana.....	26
2.4.2 Musik Iringan.....	27
2.4.3 Ragam Gerak Tari Bedana	30
2.4.4 Busana Tari	33
2.4.5 Games <i>Scrabb Geh</i>	36
2.5 Implementasi.....	37
2.5.1 Langkah Langkah Implementasi	38
2.6 Tari Bedana	43

2.7	Kerangka Berpikir	45
III.	METODE PENELITIAN	46
3.1	Desain Penelitian	46
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	48
3.2.1	Tempat Penelitian	48
3.2.2	Waktu penelitian	48
3.3	Sumber Data	48
3.3.1	Sumber Data Primer	49
3.3.2	Sumber Data Sekunder.....	49
3.4	Teknik Pengumpulan Data	49
3.4.1	Wawancara.....	50
3.4.2	Observasi.....	51
3.4.3	Studi Dokumentasi	51
3.4.4	Kuisisioner.....	52
3.5	Instrumen Penelitian.....	54
3.6	Teknik Keabsahan Data.....	61
3.6.1	Trianggulasi Metode.....	61
3.7	Teknik Analisis Data	61
3.7.1	Reduksi Data.....	61
3.7.2	Penyajian Data.....	63
3.7.3	Penarikan Kesimpulan	64
IV.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
4.1	Deskripsi Lokasi Penelitian	67
4.2	Hasil	67
4.3	Pembahasan	118
4.3.1	Persiapan.....	121
4.3.2	Pelaksanaan	125
4.3.3	Tindak Lanjut	130
V.	SIMPULAN DAN SARAN.....	133
5.1	Simpulan	133
5.2	Saran	134
	DAFTAR PUSTAKA	136
	GLOSARIUM	139
	LAMPIRAN.....	142

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. 1 Waktu Penelitian.....	9
Tabel 3. 1 Lembar Wawancara Guru	52
Tabel 3. 2 Lembar Observasi	54
Tabel 3. 3 Kuisioner Peserta didik terhadap Implementasi Media <i>Scrabb Geh</i>	57
Tabel 3.4 Wawancara Peserta Didik Terkait Penggunaan Media di Rumah.....	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Tampilan Materi Sejarah Dalam Media Scrabb Geh	26
Gambar 2. 2 Alat Musik pada Iringan Musik Tari Bedana	28
Gambar 2. 3 Tampilan Syair Pada Media <i>Scrabb Geh</i>	29
Gambar 2. 4 Tampilan Video Tutorial dalam Media Scrabb Geh	30
Gambar 2. 5 Tampilan Busana Tari Pada Media Scrabb Geh	34
Gambar 2. 6 Tampilan Game pada Media <i>Scrabb Geh</i>	38
Gambar 2. 7 Skema Kerangka Berpikir Penelitian	44
Gambar 4. 1 Sekolah SMP Negeri 1 Metro	66
Gambar 4. 2 Peneliti menjelaskan mengenai media <i>SCRABB GEH</i>	69
Gambar 4. 3 Guru Memaparkan Tujuan Pembelajaran	70
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Utama	71
Gambar 4. 5 Guru Menjelaskan Sejarah	71
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Utama	72
Gambar 4. 7 Tampilan Busana Tari	73
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Utama	74
Gambar 4. 9 Tampilan Musik Iringan Tari Bedana	75
Gambar 4. 10 Alat Musik Iringan Tari	75
Gambar 4. 11 Tampilan Syair Tari Bedana	77
Gambar 4. 12 Guru Mengajarkan Bersyair	77
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Ragam Gerak	80
Gambar 4. 14 Tampilan 9 Ragam Gerak	80
Gambar 4. 15 Tampilan Gerak Tahtim	81
Gambar 4. 16 Peserta didik Menyimak Video Tutorial Gerak <i>Tahtim</i>	82
Gambar 4. 17 Peserta Didik Mempraktikan Gerak <i>Tahtim</i>	82
Gambar 4. 18 Tampilan Video Tutorial Gerak <i>Kesek injing</i>	83
Gambar 4. 19 Peserta didik Memperhatikan Video Tutorial Gerak <i>Kesek injing</i>	84
Gambar 4. 20 Peserta Didik Mempraktikan Gerak <i>Kesek injing</i>	85
Gambar 4. 21 Tampilan Video Tutorial Gerak <i>Kesek Gantung</i>	85
Gambar 4. 22 Peserta didik Menyimak Video Tutorial Gerak <i>Kesek Gantung</i>	86
Gambar 4. 23 Peserta didik Mempraktkan Gerak <i>Kesek Gantung</i>	87
Gambar 4. 24 Guru Menerapkan Gerak <i>Jim pang</i> dan <i>Gelek</i>	89
Gambar 4. 25 Tampilan Video Tutorial Gerak <i>Ayun</i>	91
Gambar 4. 26 Peserta Didik Memperhatikan Video Tutorial Gerak <i>Ayun</i>	92
Gambar 4. 27 Peserta Didik Mempraktikan Gerak <i>Ayun</i>	93
Gambar 4. 28 Tampilan Video Tutorial Gerak <i>Ayun gantung</i>	94
Gambar 4. 29 Peserta didik memperhatikan Video Tutorial Gerak <i>Ayun gantung</i>	94
Gambar 4. 30 Peserta Didik Menerapkan Gerak <i>Ayun gantung</i>	95

Gambar 4. 31 Tampilan Video Tutorial Gerak <i>Belitut</i>	98
Gambar 4. 32 Peserta Didik Memperhatikan VideoTutorial	98
Gambar 4. 33 Peserta didik Menerapkan Gerak <i>Belitut</i>	99
Gambar 4. 34 Tampilan Video Tutorial Gerak <i>Humbak Moloh</i>	100
Gambar 4. 35 Peserta didik Memperhatikan Video Tutorial Gerak <i>Humbak Moloh</i>	101
Gambar 4. 36 Peserta didik Menerapkan gerak <i>Humbak Moloh</i>	101
Gambar 4. 37 Sesi Tanya Jawab Materi Tari Bedana	104
Gambar 4. 38 Peneliti Menjelaskan Tentang Permainan	106
Gambar 4. 39 Tampilan Aturan Main	107
Gambar 4. 40 Peserta Didik Membuat Kelompok	108
Gambar 4. 41 Tampilan Papan <i>Scrabble</i>	109
Gambar 4. 42 Peserta didik Mengisi Papan <i>Scrabble</i>	110
Gambar 4. 43 Peserta Didik mempraktikan Ragam Gerak	111
Gambar 4. 44 Guru Memanggil Peserta Didik	113
Gambar 4. 45 Pengambilan Nilai.....	114
Gambar 4. 46 Peserta Didik Mengisi Lembar Kuisisioner	116

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Wawancara Pada Guru Pra Observasi	143
Lampiran 2 Hasil Wawancara Guru SMP Negeri 1 Metro.....	145
Lampiran 3 Panduan Hasil Observasi Implementasi	147
Lampiran 4 Hasil Observasi Implementasi Harian	150
Lampiran 5 Hasil Kuisisioner Sebelum Penggunaan Media <i>Scrabb</i>	156
Lampiran 6 Kuisisioner Peserta Didik Setelah Implementasi Media	157
Lampiran 7 Media <i>Scrabb Geh</i>	160
Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	160
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian SMP Negeri 1 Metro	163
Lampiran 10 Surat Balasan SMP Negeri 1 Metro.....	164
Lampiran 11 Buku Panduan Ajar Guru	165
Lampiran 12 Penilaian Praktik Tari Bedana	166
Lampiran 13 Dokumentasi Wawancara Penggunaan Media <i>SCRABB GEH</i> di Rumah	167
Lampiran 14 Syair Iringan Tari Bedana	170

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan seni tari di sekolah memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas dan apresiasi peserta didik terhadap budaya. Salah satu tarian tradisional Lampung yang dapat diajarkan di sekolah yaitu tari Bedana. Tari Bedana adalah tarian tradisional yang berasal dari daerah Lampung, yang mencerminkan cara hidup masyarakat setempat sebagai representasi dari simbol-simbol adat, agama, dan etika yang telah terintegrasi dalam kehidupan mereka. Tari Bedana merupakan tarian tradisional yang dipercayai bernapaskan ajaran agama Islam dan menggambarkan tata kehidupan dan budaya masyarakat di Lampung yang ramah dan juga terbuka (Yustika, 2017: 2).

Berdasarkan hasil pra-observasi pada kelas VII wawancara dengan seorang guru seni tari di SMP Negeri 1 Metro (Mumpuni, 2025) mengenai pembelajaran tari di sekolah saat ini pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka, pembelajaran seni tari dengan materi tari Bedana dilaksanakan dalam durasi tiga jam pelajaran setiap minggunya. Guru dalam pembelajaran dikelas melalui tahapan pembelajaran pembuka, inti, dan penutup dengan mengandalkan metode ceramah serta demonstrasi langsung. Meskipun langkah-langkah dasar telah terpenuhi, ketidaktersediaan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan penyampaian materi kurang optimal. Dampaknya, interaksi di kelas cenderung pasif, peserta didik kesulitan mengingat kembali gerakan dari pertemuan sebelumnya, serta sering kehilangan fokus saat mencoba mengikuti ragam gerak yang dicontohkan secara manual.

Keterangan berikut diperkuat dengan hasil kuisioner peserta didik yang disebar pada 30 anak disatu kelas VII 3, hasil dari kuisioner yaitu secara umum, mayoritas peserta didik merasa terlibat aktif dalam proses pembelajaran tari. Namun, sebagian kecil lainnya menunjukkan keterlibatan yang rendah akibat kurangnya minat terhadap mata pelajaran tersebut. Meskipun sebagian besar siswa mampu memahami gerakan yang diajarkan, kendala utama yang dihadapi adalah adanya ragam gerak tertentu yang dianggap terlalu kompleks. Terkait fasilitas, peserta didik menilai sarana dan prasarana sekolah sudah cukup memadai. Sementara itu, efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan guru yaitu demonstrasi mendapat tanggapan beragam, sebagian besar menganggapnya sudah baik, namun sebagian lain merasa kurang optimal karena perbedaan kecepatan pemahaman siswa terhadap gerak tari.

Dapat disimpulkan pada hasil pra-obesrvasi yang dilakukan yaitu peserta didik kerap menghadapi beberapa kendala dalam mempelajari tari Bedana. Salah satu masalah utamanya adalah kesulitan dalam mengingat gerakan yang sudah diajarkan. Hal ini terjadi karena tidak adanya alat bantu yang baik untuk memperkuat ingatan mereka. Selain itu, mereka juga sering kali kekurangan akses ke sumber belajar yang memadai, seperti video atau gambar, yang seharusnya bisa membantu mereka memahami dan memvisualisasikan gerakan tari dengan lebih baik. Kondisi ini diperparah dengan metode pembelajaran yang cenderung monoton, di mana guru hanya mengandalkan ceramah dan demonstrasi.

Pendekatan pembelajaran yang terbatas ini membuat peserta didik kurang termotivasi dan kehilangan minat dalam mengikuti pelajaran. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif membuat suasana belajar menjadi kurang menarik. Akibatnya, proses pembelajaran tidak berjalan optimal dan tujuan untuk menguasai tari Bedana menjadi sulit tercapai. Keterbatasan ini menghambat siswa untuk berpartisipasi aktif dan mengeksplorasi potensi mereka dalam menari. Maka, untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, diperlukan solusi yang tepat dan inovatif.

Adanya urgensi yang terdapat pada permasalahan yaitu kesenjangan antara kurikulum merdeka dengan metode konvensional, meskipun sekolah telah

menerapkan kurikulum merdeka yang menuntut kreativitas dan keberpusatan pada peserta didik, fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru masih mengandalkan metode ceramah dan demonstrasi manual. Selain itu, ketidaktersediaan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan penyampaian materi tari Bedana menjadi tidak optimal dan cenderung monoton, sehingga tujuan dari kurikulum merdeka untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna belum sepenuhnya tercapai. Selain itu, rendahnya daya ingat ragam gerak peserta didik menjadi salah satu masalah yang ditemukan adalah kesulitan peserta didik dalam mengingat kembali ragam gerak tari Bedana dari pertemuan sebelumnya. Tanpa adanya alat bantu visual atau media yang dapat diakses secara berulang, proses pengulangan gerak hanya mengandalkan ingatan jangka pendek, yang berakibat pada lambatnya progres penguasaan materi tari.

Selain itu, kompleksitas ragam gerak tari Bedana hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menganggap ragam gerak tertentu dalam tari Bedana terlalu kompleks. Demonstrasi langsung dari guru saja terbukti belum cukup untuk memberikan pemahaman yang mendalam. Dibutuhkan media visual pendukung seperti video atau gambar yang dapat membedah detail gerakan agar siswa yang memiliki kecepatan pemahaman berbeda dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Kurangnya pemanfaatan fasilitas sekolah secara optimal, data menunjukkan bahwa sarana dan prasarana di SMP Negeri 1 Metro sebenarnya sudah memadai. Namun, fasilitas tersebut belum diberdayakan secara maksimal untuk menghadirkan media pembelajaran digital atau interaktif. Hal ini memicu terjadinya penurunan fokus dan minat peserta didik di dalam kelas.

Perlunya stimulasi interaksi aktif di kelas, kondisi kelas yang cenderung pasif menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan media yang bersifat interaktif. Adanya permasalahan yang ditemukan peneliti memberi rekomendasi pada guru media *SCRABB GEH* untuk dapat diterapkan pada pembelajaran tari. Media pembelajaran seperti *SCRABB GEH* diharapkan dapat menjadi solusi untuk memicu keterlibatan aktif siswa, mengubah

suasana kelas yang kaku menjadi lebih komunikatif, dan meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan yang lebih segar dan menyenangkan. Kesimpulan urgensi, jika masalah-masalah di atas tidak segera diatasi dengan pengimplementasian media pembelajaran yang tepat seperti media *SCRABB GEH*, maka dikhawatirkan hasil belajar psikomotorik siswa pada materi tari Bedana akan terus menurun, dan potensi fasilitas sekolah yang ada akan terbangun sia-sia tanpa memberikan dampak pada kualitas pembelajaran.

Tari Bedana diimplementasikan sebagai materi pembelajaran untuk siswa kelas VII dalam mata pelajaran tari tradisional. Penentuan tari Bedana sebagai objek pembelajaran didasarkan pada relevansinya dengan budaya lokal, khususnya dalam merefleksikan identitas dan cara hidup masyarakat Lampung. Tari Bedana yang dikenal sebagai tari pergaulan, menggambarkan interaksi perkenalan antar muda-mudi, menjadikannya sarana yang baik untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya kepada siswa. Selain itu, pemilihan tari Bedana juga mempertimbangkan aspek pedagogis. Teknik gerak yang sederhana dan ritme yang stabil pada tarian ini mempermudah siswa kelas VII yang baru memulai pembelajaran tari tradisional. Karakteristik ini membuat Tari Bedana sangat cocok sebagai materi dasar, membantu siswa menguasai ragam gerak dengan lebih mudah. Dengan demikian, tari Bedana dianggap sebagai pilihan yang tepat dan relevan untuk diterapkan dalam kurikulum pembelajaran tari bagi siswa tingkat awal.

Pembelajaran tari Bedana dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi peserta didik terhadap budaya lokal. Selain itu, tari Bedana memungkinkan peserta didik untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan kreativitas melalui gerakan tari. Pembentukan karakter juga dapat menjadi alasan tari Bedana dapat membantu peserta didik membentuk karakter yang baik, seperti disiplin, kerja sama dan percaya diri. Tari Bedana dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran seni tari. Namun, pembelajaran tari Bedana di sekolah sering kali menghadapi masalah, seperti kurangnya minat peserta didik dan kesulitan dalam memahami materi dan gerakan tari.

Penggunaan dan implementasi media pembelajaran yang menarik menjadi kunci utama. Dengan adanya media yang inovatif, motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran tari Bedana dapat ditingkatkan secara signifikan. Media ini akan menjadi jembatan yang menghubungkan peserta didik dengan materi, memperkuat ingatan mereka, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar dengan tujuan dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam proses belajar (Sapriyah, 2019, hal 477).

Adanya media pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan suatu hasil yang baik maka dari itu peserta didik diajak untuk dapat memanfaatkan semua alat indranya. Media pembelajaran *SCRABB GEH* adalah salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk mempelajari tari Bedana. Media interaktif ini dirancang untuk mempermudah dan memperkaya proses belajar siswa, menjadikannya lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan menggunakan *SCRABB GEH*, siswa dapat secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, tidak hanya sebagai penonton pasif.

Hal ini karena media ini menyajikan materi secara visual, sehingga setiap gerakan tari Bedana dapat dilihat dan dipahami dengan lebih jelas. Dengan tampilan visual yang jelas dan interaktif, media *SCRABB GEH* membantu peserta didik untuk membangun pemahaman yang lebih kuat terhadap gerakan tari Bedana. Visualisasi gerakan secara berulang dapat memperkuat memori motorik siswa, memudahkan mereka untuk meniru dan menguasai tarian. Maka demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana yang baik untuk memastikan pembelajaran tari Bedana berlangsung secara mendalam dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan partisipasi aktif siswa di dalam kelas.

Penggunaan media *SCRABB GEH* dalam penelitian ini sangat penting karena media ini menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan yang sering muncul dalam pembelajaran tari tradisional. Media *SCRABB GEH* dirancang sebagai media yang interaktif dan berbasis permainan, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Pembelajaran tari Bedana, yang terkadang dianggap sulit dan membosankan, bisa menjadi lebih menarik dan menyenangkan ketika disajikan melalui format yang familiar bagi generasi digital (Nathania dkk, 2015: 182). Melalui *SCRABB GEH*, elemen-elemen tari seperti gerakan, ritme, dan pola lantai dapat dipecah menjadi bagian-bagian kecil yang mudah dipahami, sehingga siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga benar-benar mengerti esensi dari setiap gerakan.

Media *SCRABB GEH* memungkinkan adanya personalisasi dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan dan konten dalam media ini sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih baik. Siswa juga dapat mengulang atau mempraktikkan materi secara mandiri di luar jam pelajaran, yang mempercepat penguasaan tari Bedana. Selain itu, *SCRABB GEH* dapat menjadi media evaluasi yang objektif, di mana guru bisa melihat perkembangan siswa secara visual dan terukur. Dengan memanfaatkan teknologi ini, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa integrasi media kreatif dan interaktif seperti *SCRABB GEH* tidak hanya memperkaya metode pengajaran tari, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian dan penyebaran budaya lokal secara lebih luas dan berkelanjutan.

Penelitian yang berjudul Implementasi Media *SCRABB GEH* pada Pembelajaran Tari Bedana di SMP Negeri 1 Metro merupakan kelanjutan langsung dari penelitian pengembangan yang dilakukan oleh (Rizki Atmoko Dwinanta, 2025) mengenai media pembelajaran *SCRABB GEH*. Penelitian sebelumnya berfokus pada proses pengembangan media *SCRABB GEH* itu sendiri, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, hingga validasi oleh ahli

untuk memastikan media tersebut layak dan baik secara teoritis. Tujuannya adalah untuk menciptakan sebuah alat bantu ajar yang inovatif dan relevan dengan materi Tari Bedana.

Sementara itu, penelitian implementasi ini mengambil langkah selanjutnya dengan mengaplikasikan media yang sudah dikembangkan tersebut di lingkungan nyata. Fokusnya bukan lagi pada pengembangan media, melainkan pada penggunaan media *SCRABB GEH* benar-benar digunakan dalam proses pembelajaran Tari Bedana di SMP Negeri 1 Metro. Penelitian ini mengkaji berbagai aspek praktis, seperti respons siswa dan guru, serta tantangan yang mungkin muncul saat media tersebut diintegrasikan ke dalam kurikulum. Demikian, kedua penelitian ini saling melengkapi; yang satu menciptakan alat, dan yang lainnya menguji penggunaan alat tersebut di lapangan.

Penelitian terkait Implementasi media *SCRABB GEH* dalam pembelajaran sampai saat ini belum pernah dilakukan. Pada kesempatan ini, peneliti melakukan penelitian mengenai implementasi media *SCRABB GEH* pada pembelajaran tari Bedana di SMP Negeri 1 Metro. Hal ini dilakukan sebagai pembaharuan dan keunikan media *SCRABB GEH* tersebut. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang permasalahan, keunikan dan kebaruan dalam pembelajaran, peneliti ingin mengetahui bagaimana bentuk implementasi dan pengaruh yang dihadirkan dalam Implementasi media *SCRABB GEH* dalam pembelajaran di SMP Negeri 1 Metro. Hal ini dilakukan agar media tersebut dapat dengan mudah digunakan oleh pendidik lainnya dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terkait pembelajaran tari Bedana.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana implementasi media *SCRABB GEH* dalam pembelajaran tari Bedana di SMP Negeri 1 Metro?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu mendeskripsikan implementasi media *SCRABB GEH* dalam pembelajaran tari Bedana.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan kualitas pembelajaran seni budaya, khususnya pada materi Tari Bedana di SMP Negeri 1 Metro.

1.4.1 Guru

Menjadi referensi strategi pembelajaran alternatif yang kreatif untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam mempelajari ragam gerak yang sulit. Memudahkan guru dalam mengukur sejauh mana pemahaman teoretis siswa terhadap struktur tari Bedana sebelum masuk ke praktik fisik. Mendorong guru untuk lebih adaptif dalam mengintegrasikan kearifan lokal menjadi teknologi atau media instruksional modern.

1.4.2 Peserta didik:

Mengubah persepsi bahwa belajar tari yang membosankan menjadi lebih menyenangkan melalui pendekatan permainan. Membantu siswa mengingat istilah, nama ragam gerak, dan filosofi tari Bedana dengan cara yang lebih interaktif melalui media audio visual dan susunan kata. Mengurangi kesenjangan keterlibatan antara siswa yang berbakat tari dengan yang kurang berminat, karena media ini memberikan ruang bagi semua siswa untuk terlibat secara berkelompok.

1.4.3 Sekolah

Berkontribusi dalam menciptakan lulusan yang tidak hanya terampil secara praktik, tetapi juga memiliki wawasan literasi budaya yang kuat. Memperkuat identitas sekolah sebagai institusi yang aktif melestarikan budaya Lampung melalui metode pendidikan yang inovatif. Menjadi dokumen ilmiah yang dapat digunakan sebagai acuan bagi guru lain atau peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran serupa di mata pelajaran yang berbeda.

[illegible]

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memiliki peran penting dalam sebuah penelitian karena memberikan dasar teori yang kuat dan terdapat kerangka yang terkonsep dan relevan, selain itu dapat membantu peneliti memilih metode yang tepat dalam penelitiannya, serta dapat menghindari kesalahan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya (Haryono, 2021: 5). Mempelajari metode penelitian terdahulu membantu peneliti melihat apakah judul penelitian sudah pernah diteliti sebelumnya atau tidak sehingga dapat menghindari penduplikasian penelitian dan dapat menemukan area yang belum pernah terjamah. Penelitian terdahulu juga memungkinkan peneliti untuk melakukan perbandingan sebelumnya dan dapat melakukan analisis kritis terhadap penelitian tersebut. Memanfaatkan penelitian terdahulu juga dapat meningkatkan kualitas penelitian baik dilihat dalam segi metodologi, analisis ataupun kontribusi ilmiah. Selain itu penelitian terdahulu juga dapat mempermudah penyusunan langkah langkah penelitian mulai dari menenelitian saat ini, yang dapat memberikan pandangan tambahan dan arahan untuk penelitian.

Penelitian pertama yang relevan dengan topik ini yaitu dengan sebuah judul “Pengembangan *SCRABB GEH* Sebagai Media Pembelajaran Tari Bedana “ Oleh Rizki Atmoko Dwinata dari Universitas Lampung (2025). Dalam penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan pemecahan kata dengan gerakan tari, media dibuat sebagai pengalaman interaktif bagi peserta didik. Dengan bertujuan merangsang stimulasi psikomotorik melalui gerakan tari. Penelitian ini dilakukan dengan empat tahap dengan menggunakan model 4D Thiagarajan yaitu *Define, Design, Develop dan Disseminate*.

Diolah dengan perangkat lunak untuk merancang tampilan media tersebut. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran *SCRABB GEH* dalam berbasis aplikasi dan *powerpoint*. Berdasarkan penilaian dari para ahli media menunjukkan rata rata nilai sebesar 90% masuk dalam katagori “Sangat Layak” dan dalam penilaian ahli materi mendapatkan nilai 84% dengan kategori “ Sangat Layak” dan Untuk daya Tarik media pembelajaran diperoleh 73,95% masuk dalam kategori “Menarik”. Persamaan penelitian terletak pada media yang akan digunakan yaitu *SCRABB GEH* .

Persamaan penelitian terletak pada media yang digunakan pada penelitian oleh Riski Atmoko (2025), berfokus pada pengembangan media *SCRABB GEH* sebagai media pembelajaran tari Bedana. Sedangkan pada penelitian ini, berfokus pada pengimplementasian media *SCRABB GEH* dalam proses pembelajaran dalam kelas. Kontribusi penelitian sebelumnya terhadap penelitian ini terletak pada posisi media *SCRABB GEH* sebagai objek material utama. Penelitian terdahulu telah berhasil merancang dan memvalidasi media *SCRABB GEH* melalui prosedur penelitian pengembangan *Research and Development*, yang menghasilkan sebuah alat bantu pembelajaran tari Bedana yang telah teruji kelayakannya secara teknis dan materi. Keberadaan penelitian pengembangan tersebut menjadi fondasi krusial yang menyediakan instrumen pembelajaran siap pakai, sehingga penelitian saat ini tidak lagi berfokus pada pembuatan produk, melainkan pada proses penggunaannya di lapangan.

Perbedaan mendasar sekaligus kebaruan dalam penelitian ini terletak pada lokus dan fokus studinya, yaitu implementasi langsung media *SCRABB GEH* dalam proses pembelajaran tari Bedana di SMP Negeri 1 Metro. Jika penelitian sebelumnya berhenti pada tahap menghasilkan produk yang valid, penelitian ini melangkah lebih jauh untuk mendeskripsikan bagaimana media tersebut diterapkan secara nyata di dalam kelas. Hal ini mencakup interaksi antara guru dan peserta didik, efektivitas media dalam mengatasi kendala memori gerak, serta dampak nyata penggunaan media terhadap suasana belajar di sekolah tersebut.

Penelitian yang kedua yaitu jurnal yang berjudul “ Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi di SMP Negeri 27 Medan” oleh Asianna Manik dkk dari Universitas Negeri Medan. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang baikitas dari pengimpelentasian media pembelajaran berbasis video animasi dalam pemahaman materi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewenegaraan. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Dengan teknik pengumpulan data observasi langsung. Penelitian terdahulu memberikan gambaran bahwa implementasi media pembelajaran berbasis video animasi pada jenjang SMP berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan.

Temuan tersebut diperkuat dengan adanya respon positif dari peserta didik yang menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media audio visual. Persamaan mendasar antara penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini terletak pada penggunaan media audio visual sebagai sarana utama dalam proses transformasi materi di kelas. Namun, perbedaan fokus terletak pada ranah mata pelajaran, di mana penelitian ini secara spesifik mengkaji implementasi media pada pembelajaran Seni Tari, khususnya tari Bedana. Melalui perbandingan ini, penelitian diharapkan dapat memperkaya literasi mengenai penggunaan media inovatif yang tidak hanya baik pada mata pelajaran teori seperti PPKn, tetapi juga pada praktik seni.

Kontribusi penelitian ini terletak pada penyelarasan langkah-langkah implementasi media audio-visual dalam proses pembelajaran tari yang sistematis. Perbedaan mendasar dengan penelitian terdahulu nampak pada fokus tujuan, di mana penelitian sebelumnya lebih menekankan pada pengujian efektivitas media secara kuantitatif. Sebaliknya, penelitian saat ini menitikberatkan pada pendeskripsian seluruh proses pengimplementasian media *SCRABB GEH* secara mendalam di dalam kelas. Selain melihat prosesnya, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui respon langsung serta antusiasme peserta didik terhadap penggunaan media tersebut. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan gambaran kualitatif mengenai dinamika penggunaan media inovatif dalam pendidikan seni tari.

Penelitian yang ketiga yaitu berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Diqih di MI Raudhatut Tholbin Pasiran Mumbang Jaya” oleh Nisa Zumrotus Solehah. Penelitian ini mengkaji peran media pembelajaran dalam mendukung tercapainya tujuan instruksional secara baik dan efisien. Di tengah tuntutan zaman, pendidik diharapkan mampu mengoptimalkan fasilitas media yang tersedia di sekolah serta menyesuakannya dengan perkembangan teknologi. Atas dasar tersebut, penelitian ini difokuskan pada implementasi media pembelajaran audio-visual.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media audio-visual pada mata pelajaran Fiqih kelas V di MI Raudhatut Tholibin Mumbang Jaya, serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi dan upaya pemecahan masalah yang dilakukan oleh pihak sekolah maupun pendidik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data primer diperoleh langsung dari kepala sekolah dan guru melalui wawancara mendalam, sedangkan data sekunder mencakup dokumen sekolah, foto kegiatan, dan literatur relevan yang mendukung fokus penelitian.

Persamaan penelitian ini dengan kajian terdahulu terletak pada fokus tujuannya, yaitu mendeskripsikan proses implementasi media pembelajaran dalam kegiatan instruksional, khususnya penggunaan media audio-visual. Adapun perbedaan mendasar terletak pada jenis materi yang disampaikan serta lokasi pengimplementasiannya. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa prosedur sistematis dalam mengimplementasikan media audio-visual, mencakup persiapan teknis hingga aspek-aspek krusial yang harus diperhatikan dalam menyusun laporan hasil penelitian implementasi media tersebut.

2.2 Pembelajaran

Menurut (Djamaluddin, 2019: 6) pembelajaran identik dengan kata "mengajar" yang berakar dari kata "ajar", yang berarti petunjuk agar seseorang mengetahui atau menuruti sesuatu. Melalui penambahan imbuhan, kata pembelajaran didefinisikan sebagai sebuah proses, perbuatan, atau cara mengajar yang bertujuan agar peserta didik terdorong untuk belajar. Pandangan ini menitikberatkan pada peran aktif pendidik dalam mengarahkan siswa menuju pemahaman tertentu. Lebih lanjut, pembelajaran dimaknai sebagai proses interaksi yang dinamis antara peserta didik, guru, dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkup kegiatan belajar. Interaksi ini tidak hanya sekadar pertukaran informasi, tetapi merupakan upaya sistematis untuk memastikan seluruh komponen pendidikan saling terhubung.

Kehadiran sumber belajar menjadi elemen kunci yang mendukung efektivitas interaksi tersebut di dalam kelas maupun lingkungan pendidikan lainnya. Pada akhirnya, tujuan utama dari pembelajaran adalah agar peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan, penguasaan materi, serta pembentukan tabiat dan sikap yang baik. Menurut (Faizah, 2024: 470) hal ini selaras dengan pandangan bahwa pembelajaran merupakan usaha sengaja yang melibatkan pengetahuan profesional guru demi mencapai target kurikulum. Demikian, pembelajaran adalah sinergi antara keahlian pendidik dan aktivitas siswa untuk mencapai perubahan intelektual maupun karakter.

Kehadiran guru yang memiliki wawasan luas serta profesionalisme tinggi merupakan faktor krusial dalam keberhasilan dunia pendidikan. Guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai motor penggerak yang memengaruhi ketercapaian seluruh tujuan pembelajaran. Adanya kompetensi yang mumpuni, seorang pendidik mampu menghidupkan suasana kelas dan memastikan pesan edukatif tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Secara hakikat, pembelajaran adalah sebuah upaya perancangan yang sistematis untuk mendidik siswa melalui pengalaman yang terstruktur.

Dalam proses ini, interaksi siswa didesain agar tidak hanya terpaku pada sosok guru sebagai satu-satunya sumber informasi. Pembelajaran yang modern menuntut adanya keterlibatan aktif siswa dengan berbagai sumber belajar yang relevan, mulai dari literasi digital hingga referensi kontekstual di lingkungan sekitar. Sinergi antara kompetensi profesional pengajar dan pemanfaatan sumber belajar yang memadai menjadi kunci utama dalam mencapai target kurikulum. Ketika strategi mengajar yang tepat bertemu dengan fasilitas belajar yang mendukung, tujuan instruksional dapat tercapai secara lebih optimal. Kombinasi inilah yang pada akhirnya membentuk ekosistem pendidikan yang berkualitas dan mampu menghasilkan lulusan yang kompeten.

Dalam hakikatnya pembelajaran merupakan suatu sistem dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan yang tersusun dan terjadi umpan balik diantara keduanya. Pembelajaran tari Bedana merupakan bagian dari mata pelajaran seni budaya yang bersifat wajib bagi peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Pertama. Sebagai materi wajib, tari Bedana tidak hanya berfungsi sebagai upaya pelestarian budaya lokal, tetapi juga menjadi instrumen penting dalam pembentukan karakter dan apresiasi seni siswa di sekolah. Dalam konteks penelitian ini, implementasi tari Bedana difokuskan pada penguasaan materi yang selaras dengan kurikulum yang berlaku di SMP Negeri 1 Metro.

Jika dikaitkan dengan definisi pembelajaran secara umum, proses ini merupakan sebuah sistem terpadu yang melibatkan interaksi dinamis antara guru seni tari dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar. Interaksi tersebut menciptakan hubungan timbal balik atau umpan balik yang baik, di mana guru berperan sebagai fasilitator dalam menyampaikan nilai-nilai estetika dan motorik tari. Melalui sistem yang terstruktur ini, diharapkan tercipta pemahaman yang mendalam serta keterlibatan aktif siswa dalam menguasai setiap gerak dan filosofi tari Bedana. Adapun desain pembelajaran yang mempengaruhi proses pembelajaran yang harus dibuat oleh guru dalam merancang pembelajaran.

2.2.1 Desain Pembelajaran

Berdasarkan definisi Guntur (2022: 25), desain pembelajaran berfungsi sebagai jembatan sistematis yang menghubungkan teori prinsip belajar dengan praktik implementasi secara nyata. Dalam konteks di SMP Negeri 1 Metro, media *SCRABB GEH* menjadi manifestasi dari jembatan tersebut dengan mengintegrasikan materi tari Bedana ke dalam format permainan interaktif. Analisis keterkaitannya menunjukkan bahwa desain ini mengubah konsep teoretis sejarah dan gerak menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret dan partisipatif bagi siswa. Melalui sintesis antara sistematisasi materi dan elemen permainan, media ini memastikan bahwa tujuan pembelajaran seni budaya tercapai secara baik di lingkungan kelas. Penggunaan struktur yang terorganisir dalam media ini membuktikan bahwa perencanaan yang matang dapat mempermudah transisi dari pemahaman materi menuju penguasaan praktik seni.

Implementasi desain pembelajaran menurut (Guntur, 2022: 25) di SMP Negeri 1 Metro diwujudkan melalui penggunaan media *SCRABB GEH* sebagai alat bantu sistematis dalam tiga tahapan utama. Tahap pertama diawali dengan eksplorasi, di mana peserta didik secara aktif menyusun huruf-huruf menjadi nama ragam gerak tari Bedana pada papan permainan. Proses ini merangsang kognitif siswa untuk mengenali terminologi tari melalui interaksi langsung dengan komponen media yang tersedia. Setelah kata terbentuk, pembelajaran berlanjut ke tahap asosiasi yang mengharuskan siswa mempraktikkan gerak tari sesuai dengan nama ragam yang telah mereka susun. Fase ini menghubungkan pemahaman tekstual dengan aksi fisik, sehingga menciptakan korelasi kuat antara teori dan praktik.

Proses tersebut kemudian diakhiri dengan internalisasi, di mana pengulangan dalam permainan memperkuat ingatan visual serta motorik siswa terhadap seluruh struktur tari Bedana secara mendalam. Sesuai dengan penekanan Guntur bahwa desain menyangkut metode, penggunaan *SCRABB GEH* berhasil mentransformasi metode ceramah konvensional menjadi pendekatan *Game-Based Learning* (GBL). Desain pembelajaran ini dirancang sedemikian rupa agar kompetensi dasar dalam memahami dan mempraktikkan tari dapat tercapai melalui kompetisi yang sehat. Selain itu, kerja sama kelompok dalam menyusun kata-kata terkait kearifan lokal Lampung menciptakan ekosistem belajar yang dinamis, baik, dan sarat akan nilai budaya.

2.3 Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa Latin "*Medius*" yang secara harfiah berarti tengah, pengantar, atau perantara. Dalam konteks pendidikan, media dipahami sebagai wadah pengantar yang berfungsi menjembatani penyampaian pesan instruksional dari pemberi kepada penerima pesan. Sejalan dengan pandangan tersebut (Daniyati, 2023: 284) menegaskan bahwa media berperan sebagai instrumen perantara yang memastikan pesan-pesan pembelajaran tersampaikan secara baik. Melalui peran sentral ini, media mampu meminimalisir hambatan komunikasi yang sering terjadi dalam proses interaksi edukatif di dalam kelas. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat menjadi kunci utama dalam keberhasilan transfer ilmu pengetahuan antara pendidik dan peserta didik.

Pembelajaran didefinisikan sebagai suatu proses interaksi dinamis antara pendidik dan peserta didik yang melibatkan penggunaan sumber pelajaran tertentu sebagai bahan kajian utama (Djamaludin, 2019: 13). Dalam dinamika interaksi ini, kehadiran alat bantu menjadi sangat krusial untuk menjamin kelancaran komunikasi instruksional di dalam kelas. Sebagaimana dikemukakan oleh (Suhendar, 2014: 1), media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang membawa pesan atau informasi berisi materi belajar secara spesifik. Melalui penggunaan media tersebut, proses transfer ilmu

pengetahuan dapat berlangsung dengan lebih terstruktur dan sistematis bagi peserta didik. Oleh karena itu, integrasi media dalam pembelajaran bukan sekadar pelengkap, melainkan elemen kunci dalam mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen fisik maupun non-fisik yang berfungsi menyalurkan pesan terkait materi yang sedang dipelajari. Penggunaan media ini tidak hanya bertujuan untuk mempermudah distribusi informasi, tetapi juga dirancang secara sengaja untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik. Melalui stimulasi tersebut, media mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kondusif bagi pertumbuhan intelektual siswa. Demikian, media menjadi elemen kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menarik, tetapi juga memberikan makna mendalam bagi peserta didik. Kehadirannya memastikan bahwa setiap pesan instruksional dapat diterima dan dipahami dengan lebih optimal dalam proses pendidikan.

2.3.1 Manfaat Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan instrumen penunjang yang dirancang dan dirangkai sedemikian rupa untuk mendukung guru dalam proses pembelajaran. Pemilihan media yang tepat harus disesuaikan dengan kebutuhan materi serta karakteristik peserta didik guna meningkatkan kegiatan belajar mengajar di kelas. Penggunaan media yang relevan, guru dapat menyederhanakan konsep yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami, sehingga tujuan instruksional dapat tercapai secara optimal. Penerapan media dalam pendidikan memiliki berbagai dampak positif terhadap kualitas interaksi di ruang kelas.

Menurut (Fadjarajani, 2020: 8), terdapat beberapa manfaat baik dari penggunaan media pembelajaran yang dapat dirasakan langsung oleh pendidik maupun peserta didik. Manfaat tersebut mencakup peningkatan efisiensi penyampaian materi hingga terciptanya suasana belajar yang lebih dinamis. Adapun manfaat-manfaat tersebut di antaranya adalah sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi dan materi yang dapat mempermudah berjalannya proses pembelajaran.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan serta mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan minat serta motivasi belajar, terciptanya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya dan adanya kemungkinan peserta didik dapat belajar secara individu sesuai kemampuan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran juga dapat mengatasi masalah keterbatasan pada peserta didik seperti indra, ruang dan waktu.

2.3.2 Macam macam Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan, telah tersedia berbagai macam media pembelajaran yang dikembangkan oleh para praktisi untuk menunjang proses instruksional secara menyeluruh. Keragaman media ini mencakup rentang yang luas, mulai dari alat peraga yang paling sederhana hingga media interaktif berbasis teknologi canggih. Selain itu, ketersediaan media pembelajaran sangat beragam, di mana sebagian dapat dibuat secara mandiri oleh guru sesuai kreativitas dan kebutuhan spesifik kelas. Di sisi lain, terdapat pula media yang diproduksi secara massal oleh pabrik sebagai perangkat pendidikan standar yang siap digunakan dalam kurikulum formal. Fleksibilitas ini memungkinkan para pendidik untuk memilih atau menciptakan solusi yang paling relevan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Dalam penggunaannya, media pembelajaran sering kali didukung oleh perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai sarana untuk menampilkan pesan atau materi yang terkandung di dalamnya. Integrasi antara konten materi dan perangkat pendukung ini bertujuan untuk memastikan informasi tersampaikan secara visual maupun auditif dengan lebih jelas. Untuk mempermudah pemilihannya, terdapat pengelompokan tertentu yang membantu pendidik dalam

menentukan media yang tepat. Adapun klasifikasi media pembelajaran menurut (Fatimatur, 2020: 32) di antaranya adalah sebagai berikut:

a) Media Audio

Media audio merupakan jenis media pembelajaran yang dirancang untuk menghasilkan serta menyalurkan pesan melalui unsur bunyi dan suara. Melalui penggunaan media ini, informasi instruksional dapat tersampaikan secara baik kepada peserta didik dengan mengandalkan indra pendengaran. Dalam praktik pendidikan, pemanfaatan media tersebut biasanya diimplementasikan menggunakan perangkat elektronik sebagai perantara pesan. Beberapa contoh konkret dari media audio ini antara lain adalah penggunaan radio serta *audio cassette tape recorder*.

b) Media Visual

Media visual merupakan jenis media pembelajaran yang berfokus pada penyajian bentuk atau rupa dan sering kali dikenal dengan istilah media peraga. Media ini berfungsi untuk memvisualisasikan materi melalui objek nyata maupun representasi gambar agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam penggunaannya, media visual dapat dikategorikan ke dalam dua jenis utama, yakni media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi. Contoh konkret dari implementasi media ini antara lain berupa gambar alat transportasi, model tiruan rangka manusia, serta berbagai alat peraga sejenis lainnya.

c) Media Audio Visual

Media audio-visual merupakan jenis media pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk menyajikan unsur rupa serta suara secara bersamaan dalam satu kesatuan unit media. Karakteristik utama dari media ini adalah kemampuannya dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui stimulasi indra

penglihatan dan pendengaran sekaligus. Contoh nyata dari penggunaan media audio-visual dalam dunia pendidikan dapat ditemukan pada tayangan video edukasi, film bersuara, hingga siaran televisi instruksional.

Media *SCRABB GEH* termasuk ke dalam klasifikasi media audio-visual karena di dalamnya mengintegrasikan elemen gambar dan video bersuara sebagai sarana penyampaian materi. Pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif seperti ini terbukti dapat meningkatkan minat serta motivasi peserta didik karena adanya daya tarik visual dan auditori yang kuat selama proses pemahaman materi. Selain meningkatkan efektivitas pembelajaran, penggunaan media ini juga mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, sehingga kualitas pembelajaran secara keseluruhan dapat meningkat secara signifikan.

2.3.3 Bentuk Bentuk Media Audio Visual

a. Film

Menurut (Mulawarman, 2014: 57) Film memiliki kemampuan luar biasa untuk menampilkan objek yang tidak dapat ditangkap oleh mata telanjang melalui manipulasi visual yang canggih. Teknologi ini memungkinkan kita melihat detail dari objek yang sangat kecil hingga kemegahan objek yang terlalu besar untuk dijangkau perspektif manusia biasa. Selain itu, film mampu memperlambat gerakan yang sangat cepat agar dapat dipelajari atau mempercepat proses yang sangat lambat menjadi rangkaian peristiwa yang dinamis. Melalui keajaiban sinematografi tersebut, batasan penglihatan manusia dapat ditembus untuk menghadirkan pengalaman visual yang lebih kaya dan mendalam.

Film merupakan karya audiovisual yang menyampaikan cerita, pesan, atau ide melalui perpaduan harmonis antara gambar bergerak dan suara. Dengan memproyeksikan unsur-unsur tersebut

secara berurutan, film mampu menciptakan pengalaman yang tidak hanya menarik tetapi juga menghibur bagi para penikmatnya. Lebih dari sekadar hiburan, film berfungsi sebagai media komunikasi yang baik dan mudah dijangkau oleh berbagai lapisan masyarakat. Melalui kekuatan visualnya, media ini menjadi sarana krusial dalam mendistribusikan informasi, mulai dari berita terkini hingga materi pendidikan yang inspiratif.

b. Video

Menurut (Riana, 2022: 968) video didefinisikan sebagai media audiovisual yang mengintegrasikan unsur gambar dan suara secara bersamaan. Media ini memiliki kemampuan untuk menyajikan pesan dalam bentuk fakta seperti berita dan peristiwa penting, maupun konten fiktif berupa cerita kreatif. Ragam konten yang ditawarkan tersebut dapat dikemas dengan tujuan yang bervariasi, mulai dari sekadar memberikan informasi hingga menjadi sarana edukasi yang mendalam. Oleh karena itu, video menjadi instrumen instruksional yang sangat baik karena fleksibilitasnya dalam menyampaikan berbagai jenis pesan kepada audiens.

Video merupakan rekaman gambar bergerak yang dilengkapi dengan unsur suara sehingga dapat ditayangkan serta diputar ulang secara fleksibel. Kehadirannya berfungsi multifungsi sebagai sarana hiburan, edukasi, penyampai informasi, alat komunikasi, hingga media dokumentasi yang berharga. Dalam proses produksinya, video senantiasa melibatkan penggunaan perangkat elektronik khusus seperti kamera untuk menangkap momen. Selain itu, perangkat pemutar video juga menjadi komponen esensial agar konten tersebut dapat dinikmati oleh audiens secara optimal.

c. Animasi

Menurut (Berliana, 2023: 581) animasi memiliki karakteristik utama berupa gabungan unsur audio dan visual yang bersifat

interaktif serta mandiri. Proses ini pada dasarnya merupakan cara mewujudkan ilusi gerakan dengan menciptakan serangkaian gambar diam yang ditampilkan secara berurutan dan cepat. Melalui manipulasi visual tersebut, sebuah objek mati seolah-olah memiliki nyawa dan dapat bergerak secara dinamis di hadapan penonton. Karakteristik unik ini menjadikan animasi sebagai media yang sangat baik untuk menyampaikan pesan secara kreatif dan menarik.

Dunia animasi mengenal berbagai teknik mulai dari metode tradisional gambar per gambar hingga animasi 2 dimensi dan 3 dimensi yang lebih modern. Terdapat pula teknik *stop motion* yang melibatkan pengambilan foto dari objek fisik yang digerakkan sedikit demi sedikit di antara setiap bingkai. Berbagai teknik tersebut kini diaplikasikan secara luas dalam industri hiburan seperti pembuatan film layar lebar dan serial kartun. Selain sebagai sarana hiburan, animasi juga memegang peranan krusial dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan mudah dipahami.

d. Televisi

Televisi merupakan sistem penyiaran dengan menggunakan gelombang elektromagnetik untuk mengirimkan serta menerima gambar dan suara. Teknologi ini memungkinkan penonton dapat menerima informasi peristiwa yang terjadi di tempat lain yang disiarkan dari jarak jauh. Televisi menyiarkan berbagai acara seperti berita, film dan musik. Saat ini, stasiun televisi banyak menayangkan program acara yang berfokus pada fungsi hiburan bagi masyarakat luas. Variasi jenis program hiburan yang tersedia sangat beragam, mulai dari *talk show* hingga *game show* yang interaktif. Selain itu, penonton juga dapat menikmati suguhan *variety show* serta *music show* yang memanjakan telinga dan mata. Kehadiran berbagai format acara ini bertujuan untuk memberikan pengalaman menonton

yang menyenangkan dan menyegarkan di sela rutinitas. Televisi juga menyajikan program non-berita yang berisi informasi menarik layaknya sebuah majalah dalam layar atau *feature magazine*. Program ini mencakup berbagai topik praktis seperti tutorial memasak hingga tips memadu padankan busana yang modis. Di dalamnya, terdapat pula segmen khusus yang menginformasikan tempat wisata baru untuk mengenalkan destinasi pariwisata yang potensial. Melalui konten tersebut, televisi berhasil menggabungkan unsur edukasi ringan dengan nilai hiburan yang tetap informatif bagi audiensnya.

Dilihat dari bentuknya, media SCRABB GEH diklasifikasikan ke dalam dua kombinasi media audio visual utama, yaitu animasi dan video. Kedua elemen ini digabungkan secara dinamis untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang dirancang khusus menggunakan perangkat lunak Microsoft PowerPoint. Sebagai bagian dari Microsoft Office, PowerPoint menyediakan berbagai fitur canggih untuk menyusun slide presentasi multimedia yang interaktif dan menarik. Melalui integrasi visual bergerak dan audio, media ini mampu memvisualisasikan ragam gerak tari Bedana dengan lebih hidup bagi peserta didik.

2.4 Media SCRABB GEH

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh Rizki Atmoko Dwinata di SMK Negeri 3 Metro dalam skripsi dengan judul ” Pengembangan SCRABB GEH Sebagai Media Pembelajaran Tari Bedana” masuk ke dalam klasifikasi media digital yang dirancang untuk menyampaikan materi secara langsung melalui bimbingan guru. Teknologi ini dipresentasikan menggunakan alat digital yang mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, dan suara dalam satu sistem audio-visual. Keberadaan elemen-elemen ini membantu siswa memvisualisasikan ragam gerak tari secara lebih konkret dan mudah ditiru. Selain itu, penggunaan format digital ini sangat relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini yang lebih cepat menyerap informasi berbasis teknologi. Media ini menjadi jembatan modern dalam

melestarikan budaya tradisional di lingkungan sekolah.

Istilah “*Scrab*” diambil dari permainan *Scrabble* yang berfokuskan pada aspek belajar dalam membentuk kata sementara “*geh*” merupakan kata khas dari bahasa Lampung yang bisa digunakan dalam memberi penekanan untuk mengajak orang lain. Gabungan kata ini menciptakan nama yang unik meningkatkan konsep permainan kata dengan kearifan yang ada di Lampung. Diolah dengan perangkat lunak untuk merancang tampilan media tersebut. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran *SCRABB GEH* dalam berbasis aplikasi dan powerpoint berdasarkan penilaian dari para ahli media menunjukkan rata rata nilai sebesar 90% masuk dalam katagori “Sangat Layak” dan dalam penilaian ahli materi mendapatkan nilai 84% dengan kategori “ Sangat Layak” dan Untuk daya Tarik media pembelajaran diperoleh 73,95% masuk dalam kategori “Menarik”. Persamaan penelitian terletak pada media yang akan digunakan yaitu *SCRABB GEH* .

Media *SCRABB GEH* menyajikan materi tersusun dengan baik yang mencakup sejarah tari Bedana serta detail musik iringan, baik dalam bentuk alat musik maupun syair yang digunakan. Selain aspek auditif, media ini juga terdapat video tutorial mengenai ragam gerak dan kelengkapan busana tradisional yang menjadi ciri khas tarian tersebut. Seluruh materi edukatif tersebut dikemas secara interaktif melalui permainan susun kata yang dirancang untuk mengasah pemahaman pengguna dengan cara yang menyenangkan. Materi dapatdijabarkan sebagai berikut:

2.4.1 Sejarah Tari Bedana

Pembahasan sejarah yang ditampilkan pada media pembelajaran umumnya tidak disajikan secara mendalam dan hanya mencakup garis besar saja. Materi tersebut dirancang sebagai panduan singkat untuk membantu guru menyampaikan pelajaran secara lebih terstruktur. Penyajian yang hanya bersifat poin-poin bertujuan agar fokus siswa tetap terjaga pada inti sari peristiwa sejarah. Dengan penyederhanaan

ini, alur sejarah yang kompleks menjadi lebih mudah dipetakan dalam ingatan peserta didik.

Penyajian materi yang terlalu padat pada media visual sering kali membuat tampilan terkesan penuh dan membosankan bagi pembaca. Oleh karena itu, diperlukan kehadiran guru yang kompeten dalam penguasaan teori untuk memperkaya narasi yang ada. Guru memiliki peran krusial untuk menjelaskan secara rinci setiap garis besar yang ditampilkan pada *slide* materi sejarah. Melalui kolaborasi antara media yang ringkas dan penjelasan guru yang mendalam, proses pembelajaran sejarah akan menjadi lebih hidup dan terstruktur.



Gambar 2.1Tampilan Materi Sejarah Dalam Media Scrabb Geh

(Sumber: Tangkapan Layar, Power Point Scrabb Geh, 2025)

Sejarah tari Bedana dalam *slide* menjelaskan tentang tari Bedana mencerminkan tata kehidupan masyarakat Lampung sebagai perwujudan simbolis adat istiadat, agama dan etika yang menyatu dalam kehidupan masyarakat Lampung. Dijelaskannya juga awal tarian yang masuk dibawa oleh tokoh agama Islam yang bersamaan dengan masuknya agama islam pada saat itu. Adapun tokoh yang pertama kali diajarkan yaitu Mkruf, Amang Kuta dan Abdullah yang merupakan penduduk asli Lampung (Dwinanta,2025)

2.4.2 Musik Iringan

Menurut (Kurniawan 2025: 2), musik iringan memiliki peranan yang sangat krusial dalam membangun suasana, mendukung narasi, serta memperkuat emosi dalam sebuah pertunjukan. Jika dikaitkan dengan penggunaan *SCRABB GEH* dalam pembelajaran tari Bedana di SMP Negeri 1 Metro, musik iringan berfungsi sebagai pemandu ritme primer yang membantu siswa menyelaraskan ketepatan gerak dengan tempo lagu. Selain itu, kehadiran musik ini memperkuat identitas budaya Lampung melalui instrumen tradisional yang membangkitkan aspek emosional dan apresiasi seni peserta didik secara langsung. Musik iringan juga bertindak sebagai stimulus auditori yang mempermudah siswa dalam mengingat urutan ragam gerak melalui isyarat bunyi atau perubahan dinamika lagu. Dengan demikian, integrasi musik dalam media ini memastikan bahwa kompetensi praktik tari tidak hanya sekadar olah fisik, tetapi juga sebuah penghayatan seni yang utuh dan harmonis.

Desain pembelajaran yang menggunakan media permainan seperti *SCRABB GEH*, musik iringan Tari Bedana seperti petikan Gambus dan tabuhan Marawis dapat digunakan sebagai iringan internal, penentu ritme atau tempo gerakan. Tari Bedana adalah tari tradisional Lampung yang bernuansa Islam dan penuh kegembiraan. Musik iringan membangun suasana "*Geh*" ajakan/ keramahtamahan khas Lampung yang mendukung penggunaan media *SCRABB GEH*. Secara naratif, musik membantu siswa masuk ke dalam ruang budaya Lampung, sehingga proses belajar bukan sekadar menyusun huruf, melainkan merasakan ruh dari kearifan lokal tersebut.

Sesuai dengan kutipan (Kurniawan, 2025: 2) mengenai transformasi prinsip belajar, musik berfungsi sebagai jembatan emosional yang sangat baik dalam proses pembelajaran seni. Kehadiran musik yang riang terbukti mampu menjaga motivasi serta membangkitkan semangat belajar siswa di dalam kelas. Melalui energi dan penguatan emosi yang

dihasilkan, siswa dapat melakukan gerak tari Bedana dengan ekspresi yang tepat, yakni perpaduan antara keceriaan dan sikap santun. Untuk memfasilitasi pemahaman tersebut, penjelasan mengenai musik iringan dalam media ini diklasifikasikan ke dalam dua menu utama yaitu:

a) Alat Musik

Musik merupakan seni yang menggunakan bunyi, suara, nada serta harmoni yang dihasilkan. Musik tercipta dari gabungan gabungan alat musik yang di susun menjadi komposisi yang utuh dan indah. Alat musik yang digunakan dalam iringan tari khususnya tari Bedana memiliki fungsi masing masing sehingga menghasilkan harmoni yang sesuai dengan karakteristik tarian yang di inginkan. Berikut alat musik pada tari Bedana serta fungsi dari masing masing alat.



Gambar 2.2 Alat Musik pada Iringan Musik Tari Bedana

(Sumber: Tangkapan Layar, , Power Point Scrabb Geh, 2025)

Gambar 2.2 memperlihatkan Alat iringan musik Tari Bedana menggunakan empat jenis alat musik utama yang memiliki peran spesifik, salah satunya adalah gambus. Dalam tarian ini, gambus berfungsi sebagai instrumen melodi yang memberikan warna pada iringan musik. Selain itu, terdapat rebana yang berperan sebagai alat ritmis. Secara tidak langsung, rebana menjadi pemandu bagi penari karena ritmenya menentukan tempo gerakan dalam setiap ragam gerak yang dibawakan. Selanjutnya, terdapat instrumen ketipung yang berfungsi memperkuat sisi ritmis sekaligus

memberikan karakter suara yang khas saat dimainkan bersamaan dengan rebana. Melengkapi ansambel tersebut, gong digunakan sebagai alat ritmis yang stabil. Keberadaan gong sangat krusial dalam menjaga konsistensi ketukan pada seluruh rangkaian iringan musik Tari Bedana agar tetap harmonis dan teratur.

b) Syair Tari Bedana

Syair merupakan bentuk puisi lama yang secara struktural terdiri dari empat baris dalam setiap baitnya. Puisi ini memiliki ciri khas pada pola rima yang biasanya berakhiran a-a-a-a ataupun pola a-b-a-b yang harmonis. Secara fungsional, syair kerap digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan cerita, nasihat, hingga ajaran agama yang mendalam. Penggunaan rima yang teratur tersebut membantu pembaca maupun pendengar lebih mudah mengingat pesan yang disampaikan. Konteks kebudayaan, syair juga menjadi bagian esensial yang mengiringi pertunjukan tari Bedana. Syair yang dibawakan dalam tarian tersebut mengandung nilai-nilai nasihat yang ditujukan bagi para penontonnya. Selain itu, terkandung pula ajaran moral serta nilai-nilai agama yang kuat sebagai pedoman hidup bermasyarakat. Melalui perpaduan gerak tari dan untaian syair ini, pesan luhur dapat tersampaikan dengan cara yang lebih estetik dan berkesan.



Gambar 2.3 Tampilan Syair Pada Media Scrabb Geh

(Sumber: Tangkapan Layar, Power Point Scrabb Geh, 2025)

Gambar 2.3 merupakan tampilan syair pada *slide* media *SCRABB GEH*. Syair tari Bedana merujuk pada lirik lagu pengiring tarian yang dinyanyikan dalam bahasa Lampung. Syair dalam tari Bedana memiliki makna yang mendalam yaitu menggambarkan tentang pergaulan, persahabatan dan memiliki nilai nilai kehidupan masyarakat Lampung termasuk nilai agama. Syair juga memiliki fungsi yang membantu menyampaikan pesan dan suasana yang ingin ditampilkan dalam tarian. Syair juga merupakan bagian tradisi lisan masyarakat Lampung yang diwariskan secara turun temurun.

2.4.3 Ragam Gerak Tari Bedana

Gerak merupakan sebuah realitas nyata yang dapat diamati secara langsung melalui gestur atau gerakan tubuh manusia. Dunia seni, ragam gerak mencakup berbagai bentuk dan jenis gerakan unik yang lahir dari ekspresi fisik seseorang. Setiap gerakan tersebut tidak hanya sekadar perpindahan posisi, tetapi juga memiliki makna mendalam yang dimaksudkan untuk dipahami oleh orang lain. Oleh karena itu, bagi seorang seniman tari, mengenal ragam gerak merupakan sebuah kewajiban fundamental yang tidak boleh diabaikan. Pemahaman mendalam mengenai ragam gerak ini menjadi landasan pokok dalam mendidik, melatih, hingga proses kreatif menggarap sebuah karya tari yang utuh.



Gambar 2.4 Tampilan Video Tutorial dalam Media *Scrabb Geh*

(Sumber: Tangkapan Layar, , Power Point Scrabb Geh, 2025)

Gambar 2.4 berikut menampilkan tampilan video tutorial yang terdapat pada media. Media ini dilengkapi dengan tanda *Play* yang berfungsi untuk memulai penayangan video secara praktis. Pengguna juga memiliki kendali penuh untuk menghentikan putaran video kapan saja dengan menekan tombol yang tersedia. Tampilannya, video ini telah diatur untuk melakukan dua kali pengulangan secara otomatis guna memperjelas instruksi yang diberikan. Selain itu, terdapat hitungan 1x8 yang disertakan secara visual untuk membantu pengguna mengikuti irama atau gerakan yang ditampilkan.

Ragam gerak dasar dalam Tari Bedana yang disajikan melalui media *SCRABB GEH* mencakup sembilan gerakan utama yang masing-masing memiliki karakteristik unik dan hitungan terstruktur untuk memudahkan proses belajar secara mandiri. Penggunaan video tutorial pada media ini memungkinkan setiap detail posisi tubuh dan irama hitungan dipelajari secara repetitif, sehingga makna filosofis di balik setiap gerak yang melambangkan nilai religius dan kegembiraan masyarakat Lampung dapat tersampaikan dengan lebih akurat dan mendalam. Berikut merupakan hitungan disertakan gerak pada tiap hitungannya:

a. *Tahtim*

Hitungan 1 kaki kanan melangkah ke depan, Hitungan 2 kaki kiri melangkah ke depan, Hitungan 3 kaki kanan melangkah ke depan, kaki kiri diangkat Hitungan 4 kaki kiri balik ke badan ke kiri Hitungan 5 langkah kaki kanan Hitungan 6 maju kaki kiri diikuti kaki kanan jinjit sebelah kiri Hitungan 7 maju kaki kanan sebelah kaki kiri langsung menarik jongkao (sumpah) (Pada hitungan 1 melangkah setengah meloncat posisi badan tegap gerakan tangan meng*Ayun* berlawanan dengan gerak kaki, pandangan ke depan mengikuti arah gerakan kaki).

b. *Humbak muloh*

Hitungan 1 kaki kanan ke samping kanan Hitungan 2 kaki kiri ke samping kanan (mengikuti kaki kanan) Hitungan 3 kaki kanan kesamping kanan Hitungan 4 kaki kiri *Ayun* ke depan Hitungan 5,6,7,8 kebalikan hitungan 1,2,3,4 (gerak tangan berkelai)

c. *Gelek*

Hitungan 1 *Ayun* angkat kaki kanan, Hitungan 2 langkah kaki kanan, Hitungan 3 langkah kiri, Hitungan 4 langkah kaki kanan, Hitungan 5 mundur kaki kiri, Hitungan 6 langkah samping kaki kanan ke, Kiri, Hitungan 7 silang kaki kiri kedepan, Hitungan 8 *Ayun* kaki kanan ke depan

d. *Ayun*

Hitungan 1 langkah kaki kanan, Hitungan 2 langkah kaki kiri, Hitungan 3 langkah kanan, Hitungan 4 angkat (*Ayun*) kaki kiri (gerakan siku tangan seperti hendak menyikut)

e. *Kesek injing*

Hitungan 1 langkah kaki kanan, Hitungan 2 langkah kaki kiri, Hitungan 3 mengangkat kaki kanan diletakkan sebelah kanan kaki kiri jinjit (badan merendah), Hitungan 4 meng*Ayun* kaki kanan ke samping kanan 30 derajat (tangan mengepal seperti hendak menyikut).

f. *Kesek Gantung*

Hitungan 1 langkah kaki kanan ke depan, Hitungan 2 langkah kaki kiri ke depan Hitungan 3 *Ayun* kaki kanan geser ke samping kanan 30 derajat Hitungan 4 tarik kaki kanan merapat kaki kiri (angkat) (Gerak kaki kanan bisa dilakukan dengan kaki kiri atau sebaliknya gerakan siku tangan seperti hendak menyikut)

g. *Jimpang*

Hitungan 1 langkah kaki kanan. Hitungan 2 langkah kaki kiri, Hitungan 3 mundur kaki kanan, Hitungan 4 langkah kaki kiri ke kiri gerakan siku tangan seperti hendak menyikut, Hitungan 5

langkah kaki kanan, Hitungan 6 Putar kaki kiri ke samping kiri, Hitungan 7 diikuti kaki kanan balik putar ke kanan (sembokh) Hitungan 8 angkat kaki kiri ke samping kiri kaki kanan dengan pasti kaki kiri jinjit (Gerak angan kimbang).

h. *Belitut*

Hitungan 1 langkah kaki kanan silang ke kiri, Hitungan 2 diikuti kaki kiri di belakang kaki Kanan, Hitungan 3 langkah kaki kanan silang ke kiri, Hitungan 4 maju kaki kanan, Hitungan 5 silang kaki kiri ke kanan putar Badan, Hitungan 6 mundur kaki kanan, Hitungan 7 *Ayun* kaki kiri ke depan.

i. *Ayun gantung*

Hitungan 1 angkat/*Ayun* kaki kiri, Hitungan 2 merendah kaki kanan, Hitungan 3 angkat/*Ayun* kaki kiri, Hitungan 4 merendah kaki kanan (gerakan siku tangan seperti hendak menyikut).

2.4.4 Busana Tari

Busana tari menurut (Astini, 2001: 17) merupakan unsur artistik yang mencakup seluruh perlengkapan mulai dari pakaian hingga aksesoris pendukung. Keberadaannya tidak hanya sebagai penutup tubuh, melainkan juga melibatkan hiasan kepala dan tata rias wajah yang spesifik. Secara mendasar, rancangan busana untuk menari memiliki karakteristik yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan desain busana umum atau *fashion design*. Hal ini dikarenakan setiap detail pada pakaian penari harus mampu menunjang gerak dan menyampaikan identitas dari tarian tersebut.

Perancangan busana tari wajib mempertimbangkan konsep inti yang meliputi tema dan karakter yang dibawakan. Selain itu, desainer harus memahami interpretasi dramatik agar busana dapat memperkuat suasana cerita dalam pertunjukan. Keseimbangan antara estetika visual dan kenyamanan penari saat bergerak menjadi prioritas utama dalam proses kreatifnya. Dengan demikian, busana tersebut berfungsi sebagai media komunikasi visual yang baik antara penari dan para penonton.



Gambar 2.5 Tampilan Busana Tari Pada Media Scrabb Geh

(Sumber: Tangkapan Layar, Power Point Scrabb Geh, 2025)

Gambar 2.5 menyajikan slide busana tari Bedana wanita yang menampilkan perpaduan antara baju tradisional dan berbagai aksesoris pendukungnya. Terdapat 10 item busana yang dinamakan spesifik pada setiap bagiannya. Melalui media tersebut, tersedia pula gambar wanita yang mengenakan busana lengkap untuk memberikan visualisasi yang nyata bagi pengamat. Hal ini memudahkan peserta didik dalam menyesuaikan serta memahami letak tiap komponen busana secara akurat dan sistematis.

Busana tari Bedana dalam media *SCRABB GEH* terdapat 2 busana yaitu busana pria dan busana wanita. Busana yang dikenakan oleh penari tari Bedana memiliki ciri khas dan keunikan yang mencerminkan budaya Lampung. Secara umum, busana tari Bedana memadukan keindahan, kesederhanaan dan memiliki makna adat. Adapun penjelasan mengenai busana tari Bedana, sebagai berikut:

a. Busana Wanita

Busana wanita gaharu merupakan hiasan sanggul yang berbentuk siger kecil yang dibawahnya terdapat sisir untuk ditusukkan di sanggul. Gaharu ini melambangkan kecantikan dan keanggunan seorang wanita. (Safitri, 2019: 81). Baju kurung pada penari

merupakan baju kurung lengan panjang yang umumnya terbuat dari kain bludru. Warna yang sering digunakan adalah merah, hijau, atau biru.

Baju ini dihiasi dengan sulaman benang emas yang motifnya seringkali terinspirasi dari alam, seperti motif bunga atau tumbuhan. Kain tapis adalah kain tenun tradisional Lampung yang sangat istimewa. Kain tapis dipakai sebagai bawahan, dililitkan di pinggang hingga mata kaki. Kain ini dibuat dengan sulaman benang emas yang membentuk motif-motif geometris atau flora.

Kain tapis melambangkan kekayaan budaya dan status sosial pemakainya. Pending merupakan kat pinggang dari logam berwarna emas yang dikenakan di atas kain tapis. Pending berfungsi untuk mengencangkan kain sekaligus sebagai hiasan. Perhiasan pada penari wanita juga melengkapi penampilannya dengan berbagai perhiasan, seperti gelang pipih, kalung papan jajar, dan anting. Perhiasan ini biasanya terbuat dari logam berwarna emas atau perak dengan ukiran khas Lampung.

b. Busana Penari Pria

Kopiah atau peci berwarna hitam sebagai penutup kepala. Kadang-kadang, kopiah ini dihiasi dengan sulaman benang emas. Baju teluk belanga adalah pakaian adat pria Lampung yang longgar, biasanya terbuat dari kain bludru dengan sulaman benang emas. Baju ini nyaman untuk gerakan tari yang lincah. Celana panjang, penari pria mengenakan celana panjang yang warnanya disesuaikan dengan baju. Kain sarung atau kain tapis, kain ini dililitkan di pinggang menutupi celana hingga lutut. Motif dan warnanya serasi dengan baju yang dikenakan, menambah kesan formal dan adat. Adapun perhiasan yang di gunakan yaitu kalung sabik inuh.

2.4.5 Games *SCRABB GEH*

Menu permainan dalam media *SCRABB GEH* merupakan hasil kolaborasi inovatif antara konsep permainan *Scrabble* dan *Funworder*. Adaptasi elemen *Scrabble* terlihat pada penggunaan papan permainan sebagai media utama, sementara unsur *Funworder* diimplementasikan melalui mekanisme permainan susun kata. Sebelum permainan dimulai, guru memiliki peran penting untuk menjelaskan aturan main secara komprehensif agar peserta didik dapat mengikuti alur pembelajaran dengan tertib dan terarah.



Gambar 2.6 Tampilan Game pada Media *Scrabb Geh*

(Sumber: Tangkapan Layar, Power Point Scrabb Geh, 2025)

Gambar 2.6 menampilkan *slide* Game *Scrabble* pada permainan *Scrabb Geh*. Mekanisme permainan ini mengintegrasikan materi tari melalui penayangan video ragam gerak yang harus ditebak oleh peserta didik. Setelah mengamati video tersebut, siswa diinstruksikan untuk menyusun nama ragam gerak yang dimaksud pada papan *Scrabble* secara akurat. Media ini juga dilengkapi dengan fitur umpan balik instan; apabila terjadi kesalahan dalam pengisian kata, sistem akan menampilkan tanda silang sebagai indikator bahwa jawaban tersebut salah, sehingga siswa dapat langsung mengevaluasi pemahamannya.

2.5 Implementasi

Konsep implementasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan konsep implementasi menurut Nawi (2018, sebagaimana dikutip dalam Siska Sulistyorini, 2022), implementasi adalah aktivitas berkaitan dengan penyelesaian kegiatan dengan penggunaan sarana untuk memperoleh hasil atau mencapai maksud yang diinginkan. Sejalan dengan hal ini, implementasi merupakan suatu aktivitas penyelesaian suatu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan sarana media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Implementasi menyediakan sarana maupun prasarana yang diperlukan dalam melaksanakan suatu rencana penelitian.

Adapun dampak dilakukannya implementasi dapat menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan maupun sikap yang baik pada individu peserta didik. Setelah dilakukannya kegiatan pemaparan selesai, implementasi dapat berfungsi sebagai jembatan yang secara langsung menghubungkan rencana dengan hasil akhir. Perencanaan ini melibatkan pelaksanaan yang di atur dengan terencana, pengoorganisasian, sumber daya dan pengawasan proses agar memastikan jika pelaksanaan dilakukan sesuai dengan apa yang sudah direncanakan.

Penggunaan konsep implementasi dalam penelitian ini "bagaimana implementasi media *SCRABB GEH* dalam pembelajaran tari Bedana di SMP Negeri 1 Metro?" secara langsung menanyakan proses konkret dari penerapan sebuah ide. Ide awalnya adalah penggunaan media interaktif untuk mengatasi masalah pembelajaran tari Bedana yang ada, seperti kesulitan mengingat gerakan dan kurangnya motivasi siswa. Pertanyaan ini mengarahkan pada penelitian tentang langkah-langkah nyata yang diambil di SMP Negeri 1 Metro untuk mewujudkan ide tersebut. Ini mencakup bagaimana guru memperkenalkan media ini, bagaimana siswa menggunakannya dalam praktik, dan seperti apa tahapan penerapan yang terjadi di kelas. Oleh karena itu, konsep implementasi menjadi kerangka

utama untuk menjawab pertanyaan ini, yaitu bagaimana media *SCRABB GEH* dari sebuah gagasan teoretis diterjemahkan menjadi praktik pembelajaran yang nyata.

Pengalaman positif ini dapat berdampak signifikan pada minat belajar jangka panjang mereka terhadap seni tari. Pertanyaan ini akan mengeksplorasi apakah siswa merasa media *SCRABB GEH* mudah dipahami dan digunakan. Jika siswa merasa bingung atau kesulitan mengoperasikannya, hal itu bisa menjadi kendala meskipun konsep media tersebut sudah valid secara teoritis. Pengalaman ini penting untuk mengevaluasi desain media dari sudut pandang pengguna. Menganalisis pemahaman ini dapat dilakukan melalui observasi, tes, atau wawancara, untuk melihat apakah tujuan awal dari implementasi yaitu mengatasi masalah pembelajaran benar-benar tercapai.

2.5.1 Langkah Langkah Implementasi Media Pembelajaran

Implementasi kegiatan pembelajaran dapat diterapkan melalui langkah-langkah sistematis yang dirancang untuk mengubah peserta didik menjadi subjek aktif dalam proses belajar. Menurut (Kristanto, 2016: 113) dalam buku *Media Pembelajaran*, penggunaan media dalam instruksional sangat bergantung pada prosedur yang terstruktur. Langkah-langkah tersebut secara garis besar meliputi tiga fase utama, yaitu kegiatan persiapan, pelaksanaan, hingga tahap tindak lanjut. Mengikuti alur ini, guru dapat memastikan bahwa media yang digunakan bukan sekadar alat bantu visual, melainkan instrumen yang mendorong keterlibatan mental dan fisik siswa secara maksimal.

a) Tahap Persiapan

Tahap Persiapan merupakan suatu kegiatan mempersiapkan dari seorang guru yang akan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Tanpa persiapan yang matang, pembelajaran bisa menjadi tidak terarah dan kurang baik dalam mencapai sasaran yang diinginkan. Maka dari itu, dilakukan persiapan dari observasi

masalah, penentuan materi, bahan ajar serta metode metode seperti apa yang sekiranya guru terapkan pada pembelajaran berlangsung. Pada fase ini memiliki beberapa langkah-langkah yang di lakukan sebagai berikut:

1) Guru mempersiapkan media pembelajaran

Yang sesuai dengan materi pembelajaran pada tahap ini, guru wajib melakukan penyesuaian antara kebutuhan media pembelajaran dengan karakteristik materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Penggunaan media tersebut harus dirancang secara strategis untuk mengatasi berbagai kendala yang muncul pada sesi pembelajaran sebelumnya, agar tidak terjadi kembali. Dengan mengimplementasikan media yang tepat, hambatan dalam penyampaian materi diharapkan dapat teratasi sehingga proses belajar berjalan lebih optimal. Evaluasi terhadap kekurangan di masa lalu menjadi acuan utama dalam memilih fitur-fitur media yang paling baik bagi siswa. Langkah antisipatif ini memastikan bahwa setiap perangkat ajar yang digunakan benar-benar memberikan solusi nyata atas permasalahan di dalam kelas.

2) Guru memeriksa kelengkapan peralatan

Selain menyiapkan media pembelajaran, guru memiliki kewajiban untuk memeriksa kelengkapan fasilitas pendukung yang tersedia di sekolah secara mendetail. Ketersediaan perlengkapan fisik ini menjadi faktor pendorong utama yang menjamin keberhasilan implementasi media di dalam kelas. Mengingat media yang digunakan berbasis audio visual dalam bentuk perangkat lunak, maka keberadaannya harus didukung oleh perangkat keras yang mumpuni agar berfungsi optimal. Guru perlu memastikan ketersediaan komponen vital seperti laptop, proyektor, layar LCD, hingga kabel listrik yang memadai untuk operasional alat. Tidak lupa, kualitas *speaker* juga harus

diperiksa dengan teliti guna memastikan suara musik iringan tari dapat terdengar jelas oleh seluruh peserta didik.

3) Guru mempelajari bahan penyerta

Bahan penyerta yang digunakan dalam proses pembelajaran ini memiliki peran strategis sebagai referensi utama bagi guru dalam menyampaikan informasi materi secara akurat. Keberadaan bahan ajar ini berfungsi untuk memperkaya konten instruksional dan menjaga agar penyampaian materi tetap berada pada jalur kurikulum yang telah ditetapkan. Adapun dokumen yang dimaksud mencakup instrumen penting seperti buku panduan guru, buku literatur khusus mengenai tari Bedana, hingga modul ajar yang telah disusun secara sistematis.

Kombinasi dari berbagai sumber literatur ini memungkinkan guru untuk memberikan penjelasan yang lebih kontekstual dan mendalam kepada peserta didik. Buku panduan dan modul ajar berfungsi sebagai kompas operasional dalam mengelola kelas, sementara buku tari Bedana memberikan kekuatan pada validitas materi seni yang diajarkan. Dengan ketersediaan bahan penyerta yang lengkap, guru dapat menyelaraskan antara teori yang ada di dalam buku dengan praktik yang dilakukan melalui media digital. Hal ini memastikan bahwa setiap informasi yang diterima oleh siswa memiliki landasan akademis dan estetis yang kuat.

4) Guru mempelajari isi dari Media Pembelajaran

Setelah guru memastikan media, bahan penyerta, serta seluruh perlengkapan teknis terpenuhi, tahap selanjutnya adalah mempelajari isi dari media pembelajaran secara mendalam. Langkah ini sangat krusial bagi keberhasilan proses implementasi media karena guru harus memahami sepenuhnya

mekanisme penggunaan serta navigasi di dalam sistem tersebut. Guru diwajibkan menguasai setiap fitur yang ada agar mampu mengoperasikannya tanpa kendala di hadapan peserta didik. Penguasaan teknis yang baik akan memberikan kepercayaan diri bagi pengajar dalam memandu jalannya kelas yang interaktif. Hal ini penting untuk diingat karena media tersebut sejatinya diciptakan sebagai alat bantu untuk membuat pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan efisien.

Materi yang tersaji di dalam media dirancang secara ringkas dan hanya memuat poin-poin inti dari keseluruhan topik bahasan. Oleh karena itu, guru memegang peran sentral sebagai penyampai pesan utama yang harus memiliki pemahaman jauh lebih luas dibandingkan teks yang tertera di layar. Guru diharapkan mampu menjabarkan setiap poin inti tersebut secara rinci dan komprehensif agar peserta didik mendapatkan pengetahuan yang utuh. Tanpa penjelasan tambahan yang mendalam dari pengajar, pesan dalam media digital tersebut mungkin tidak akan tersampaikan secara maksimal. Sinergi antara konten media yang praktis dan penjelasan guru yang kaya akan detail menjadi kunci tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah inti dari proses pembelajaran, di mana rencana yang telah disusun pada tahap persiapan diwujudkan dalam aktivitas belajar mengajar di kelas. Guru mengimplementasikan media pengajaran yang telah dipilih, menyampaikan materi, dan memfasilitasi interaksi antara peserta didik dan materi, serta antar peserta didik itu sendiri. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam

memahami konsep, mengembangkan keterampilan, dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh. Pada fase ini langkah- langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran menurut buku Media Pembelajaran Kristianto (2016, P 114) yaitu:

- 1) Menyiapkan peralatan yang akan di butuhkan seperti *proyektor*, *laptop*, *speaker*, kabel Listrik, buku panduan seni tari guru.
- 2) Setelah itu, menjelaskan kepada peserta didik mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Selanjutnya menjelaskan kepada murid mengenai tugas tugas apa yang dilakukan saat pemaparan materi menggunakan media pembelajran berlangsung. Seperti aktif bertanya, mencatat poin- poin materi, dan aktif bergerak dalam menggerakan ragam gerak.
- 4) Memulai pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran diawali dengan pemahaman materi sesuai pada media pembelajaran yang digunakan. Guru juga dapat menambahkan materi diluar dari *slide*. Lalu dilakukannya pemaparan mengenai musik iringan Tari Bedana. Setelah itu, dilanjutkan penjelasan tentang Busana Tari Bedana dan pada hari selanjutnya pembelajaran ragam gerak Tari Bedana.

c) Tahap Tindak Lanjut

Menurut Kristianto (2016, p 114) tahap tindak lanjut ini merupakan suatu kegiatan untuk mengukur evektivitas pembelajaran yang telah dilakukan, kegiatan kehiatan diantaranya diskusi, eksperimen, observasi, latihan dan tes. Selain itu, rangkaian kegiatan ini dimaksudkan sebagai instrumen untuk mengukur sejauh mana pembelajaran yang telah dilaksanakan.

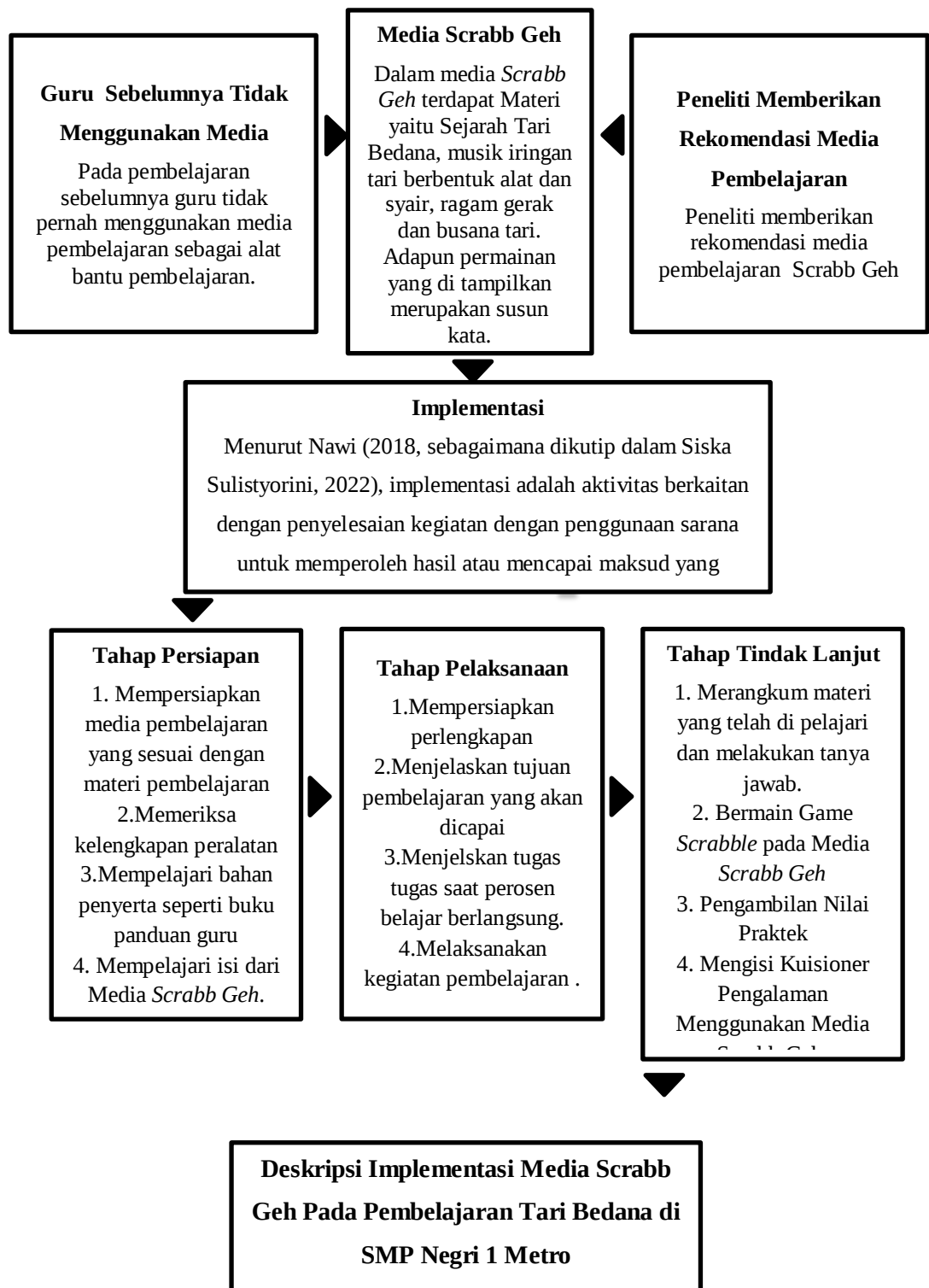
2.6 Tari Bedana

Tari tradisional Lampung yang hidup dan berkembang dan memiliki cerminan tata kehidupan masyarakat Lampung yang terus dielihara serta dibina dan dikembangkan yaitu tari Bedana. Tari Bedana merupakan tari turun temurun dari masyarakat Lampung yang telah berkembang sebagai perwujudan simbolis adat istiadat agama serta etika yang menyatu dalam kehidupan masyarakat Lampung. Tarian Bedana memiliki ragam gerak yang terkesan mudah. Asal usul tari Bedana yaitu sebuah tarian yang dibawa oleh orang Arab pada tahun 1930 kemudian diajarkan kepada tiga orang yang bernama Ma'ruf, Amangkuta dan Abdullah. Lalu tersebar ke seluruh daerah Lampung.

Tari Bedana merupakan hasil budaya yang berlatifaskan Islam dan dalam tarian Bedana menginterpretasikan nilai adat istiadat agama dan tata kehidupan masyarakat seperti pergaulan kasih sayang dan persaudaraan (Lestari, 2018). Adapun fungsi tari Bedana sebagai media hiburan dan tarian ini dapat diartikan sebagai tarian pergaulan yang menceritakan tentang proses pengenalan muda-mudi. Maka dari itu tarian ini banyak ditarikan oleh muda-mudi dengan jumlah genap atau berpasangan. Gerakan dalam tarian Bedana ditandai dengan gerakan yang lincah dan dinamis seringkali gerakan melibatkan *Ayunan* gerakan tangan dan gerakan kaki yang terkoordinasi dengan baik musik pengiring dalam tari Bedana biasanya diiringi oleh gamelan yang memberikan nuansa khas dan mendukung ritme dalam gerakan tari Bedana.

Busana tari Bedana memiliki fungsi khusus sebagai ekspresi, penokohan serta menunjukkan nilai keindahan. Busana tari wanita meliputi peneken rambut, belatung tebaik/ sanggul malam, gaharu kembang, kembang melati, sumbang giwir, buah jukum, bulu serattei, kawai kurung serta tapis betumpal. Setelah itu pada busana pria terdapat kikat akinan atau peci, kawai teluk belanga, kain bidak gatung serta bulu sarattei.

2.7 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 7 Skema Kerangka Berpikir Penelitian
(Sumber: Adventi , 2025)

Kerangka berpikir dibuat sesuai dengan langkah langkah pengimplementasian media pembelajaran. Hal ini mencakup tahap Persiapan, Tahap pelaksanaan dan tahap penutup. Tiga tahap ini masing masing juga memiliki tahap yang harus dilalui guru agar pembelajaran berlangsung secara terstruktur. Tahap persiapan guru berfokus pada pengecekan peralatan yang mendukung media pembelajaran seperti *proyktor*, *laptop*, kabel dan buku penyerta seperti modul ajar, buku panduan guru dan buku materi, guru juga mempelajari media *SCRABB GEH*.

Tahap pelaksanaan pembelajaran guru memberikan informasi mengenai output pembelajaran serta tugas tugas yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran pada materi tari bedana meliputi sejarah tari, fungsi tari, ragam gerak, tata busana dan aksesoris. Dalam pembelajaran terdiri dari untuk melihat penggunaan media dapat dilihat dalam kegiatan pelaksanaan. Media yang di gunakan dalam pembelajaran adalah media *SCRABB GEH*. Terakhir tahap tindak lanjut guru memberikan rangkuman serta memberikan tugas proses seperti kuisioner sebagai tolak ukur pembelajaran tari bedana selama proses pembelajaran berlangsung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan implementasi serta pengaruh media *SCRABB GEH* pada SMP Negeri 1 Metro. Desain penelitian merupakan rencana yang terapkan untuk menjawab masalah penelitian menguji hipotesis dan mengontrol variabel atau fokus penelitian (Takdir, 2023: 4). Desain yang digunakan dalam penelitian untuk mengatasi masalah dan mendeskripsikan implementasi media pada mata pelajaran tari Bedana di kelas 7 dengan metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan studi yang meneliti suatu kualitas hubungan, aktivitas, situasi, atau berbagai material.

Penelitian diterapkan pada objek yang alamiah objek alamiah merupakan objek yang berkembang dengan apa adanya dan tidak dimanipulasi oleh peneliti dalam penelitian kualitatif instrumen nya merupakan orang atau human instrumen yaitu peneliti itu sendiri maka dari itu peneliti harus mempunyai wawasan teori sehingga mampu bertanya menganalisis dan mendokumentasikan serta mengkonstruksi situasi sosial yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna. Pengertian metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk dapat menemukan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Hasil dari penelitian kualitatif tidak hanya menghasilkan data atau informasi melainkan menghasilkan informasi yang bermakna serta hipotesis atau ilmu baru yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah dan meningkatkan taraf hidup manusia. Informasi dapat diperoleh dalam bentuk informasi yang bersifat deskriptif komparatif dan asosiatif informasi deskriptif

merupakan gambaran tentang keadaan objek lalu informasi komparatif merupakan informasi tentang perbedaan atau persamaan gejala pada objek yang diteliti dan asosiatif merupakan gambaran informasi mengenai hubungan antara variabel satu dengan gejala lain. Proses pemilihan data dan informasi menggunakan tahapan deskripsi reduksi dan seleksi (Sugiyono, 2022).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk mendeskripsikan implementasi media *SCRABB GEH* dalam pembelajaran tari Bedana di SMP Negeri 1 Metro. Menurut (Alfatih, 2017: 1) mengenai metode deskriptif merupakan cara membahas data yang telah dikumpulkan, diproses serta disajikan melalui cara menilai data tersebut. Penilaian dilakukan dengan uraian analitik- argumentatif secara mendalam, jelas dan rinci. Setelah itu uraian analitik- argumentatif diakhiri dengan kesimpulan mengenai hal yang dibahas.

Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam melalui pengumpulan data berupa deskripsi verbal dari narasumber, seperti guru tari dan peserta didik, serta diperkuat dengan hasil observasi langsung terhadap proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode kualitatif, peneliti dapat mengeksplorasi secara komprehensif mengenai persepsi, pengalaman nyata, hingga berbagai kendala yang ditemui selama implementasi media *SCRABB GEH* di lapangan. Penggunaan metode ini sangat relevan untuk menggali informasi yang bersifat non-numerik guna mendapatkan gambaran yang utuh mengenai media tersebut dalam konteks pembelajaran tari Bedana.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Waktu dan tempat penelitian merupakan dua komponen fundamental yang saling berkaitan dan memerlukan penjelasan secara terperinci dalam sebuah desain penelitian. Waktu penelitian merujuk pada periode atau rentang durasi tertentu yang telah ditetapkan untuk melaksanakan seluruh tahapan kegiatan, sedangkan tempat penelitian menetapkan lokasi geografis atau

institusi di mana proses pengambilan data akan dilakukan. Penjelasan yang rinci mengenai kedua aspek ini sangat diperlukan untuk memberikan batasan penelitian yang jelas serta memastikan validitas dan keterlaksanaan prosedur penelitian di lapangan.

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Metro pada Jl. AR Prawiranegara No.16, Metro, Kec. Metro Pusat, Kota Metro, Lampung 34121.

3.2.2 Waktu penelitian

Waktu penelitian direncanakan selama 3 (Tiga) bulan sejak persiapan hingga analisis data, Pelaksanaan observasi dan wawancara pada penelitian yang akan dilakukan yaitu pada bulan Agustus- Oktober.

3.3 Sumber Data

Sumber data merupakan segala sesuatu yang akan menjadi asal informasi atau data yang akan digunakan dalam penelitian untuk mendukung proses analisis dan pengambilan keputusan sumber data dapat berupa individu kelompok dokumen maupun fenomena tertentu yang dapat memberikan data yang valid. Sumber data ini berupa:

3.3.1 Sumber Data Primer

Data primer merupakan data atau informasi yang didapatkan langsung dari sumbernya dalam proses wawancara, observasi serta kuisisioner (Undari, 2024: 112). Data primer dalam penelitian yang akan dilakukan yaitu diperoleh melalui wawancara mendalam dengan guru mata pelajaran tari sebagai fasilitator atau pembimbing dalam proses belajar yaitu Sri Mumpuni. Selanjutnya peserta didik kelas VII 5 sebagai subjek utama dalam proses belajar. Serta observasi langsung terhadap proses pembelajaran.

3.3.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data dalam penelitian yang diperoleh secara tidak langsung atau bisa diartikan sebagai media perantara artinya data tidak dapat dikumpulkan langsung oleh peneliti melainkan didapatkan melalui sumber yang telah ada sebelumnya seperti dokumen, literatur atau data yang dikumpulkan oleh pihak lain (Undari, 2024: 113). Sementara itu, data sekunder bersumber dari dokumen modul ajar.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang disusun secara sistematis melalui strategi triangulasi metode. Penggunaan triangulasi ini melibatkan wawancara mendalam yang bertujuan untuk menggali perspektif serta pengalaman subjek penelitian secara terstruktur. Selain itu, penyebaran kuesioner dilakukan guna memperoleh data pendukung yang terstruktur untuk memperkuat temuan naratif yang ada. Peneliti juga melakukan observasi langsung di lapangan untuk menangkap berbagai fenomena yang terjadi secara alamiah dan autentik selama proses pembelajaran. Melalui integrasi ketiga teknik tersebut, validitas dan kedalaman analisis data dalam penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

3.4.1 Wawancara

Teknik pengumpulan data melalui wawancara merupakan proses komunikasi antara pewawancara dan narasumber yang bertujuan untuk mengetahui informasi atau data tertentu melalui tanya jawab. Responden yang dipilih merupakan orang yang paling mengetahui tentang fenomena yang akan diteliti sehingga dapat menjadi sumber yang valid. Wawancara memiliki dua jenis yaitu wawancara struktur dan wawancara tidak terstruktur , wawancara terstruktur merupakan teknik pengumpulan data yang telah disiapkan contohnya menggunakan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan

tertulis. Wawancara tidak struktur merupakan wawancara yang bebas peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun namun wawancara hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2022: 137).

Pada penelitian yang dilakukan yaitu wawancara secara terstruktur yang bebas dan peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara namun pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara tidak struktur peneliti belum mengetahui secara pasti data apa yang diperoleh hingga nantinya peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang diperoleh oleh responden maka dari itu berdasarkan analisis terhadap setiap jawaban dari responden peneliti dapat mengajukan berbagai pertanyaan berikutnya yang lebih terarah. Pertanyaan yang diajukan mengenai proses implementasi yang sudah berlangsung dengan langkah-langkah implementasi persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut serta pengalaman apa saja yang didapat oleh guru dalam proses pembelajaran.

3.4.2 Observasi

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi digunakan berkenaan dengan perilaku manusia proses kerja gejala-gejala alam. Pelaksanaan pengumpulan data observasi, observasi dapat dibedakan menjadi dua atau observasi berperan serta yaitu *participant observation* dan *non participant observation* yaitu observasi non partisipan. Observasi berperan serta peneliti terlibat langsung dengan kegiatan penelitian yang sedang diamati sambil melakukan pengamatan peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data. Dilakukannya observasi berperan serta akan mendapatkan data yang lebih lengkap tajam dan mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang terjadi. Sedangkan observasi dan partisipan merupakan observasi peneliti tidak terlibat hanya sebagai pengamat independen saja (Sugiyono, 2022: 146).

Observasi yang digunakan merupakan *observasi partisipan atau observasi berperan* dikarenakan peneliti terlibat langsung dalam penelitian, keterlibatan langsung terletak pada peneliti memberikan saran media pembelajaran yang cocok untuk diimplementasikan. Selain itu, membantu dalam menayangkan slide pada proses pembelajaran. Observasi ini dilakukan secara terstruktur, penelitian menggunakan instrument observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang akan di amati kapan dan dimana tempatnya.

Tahap observasi dilakukan secara sistematis untuk mengetahui seluruh proses pengimplementasian media *SCRABB GEH* pada pembelajaran tari Bedana oleh guru di dalam kelas. Selama pengamatan ini, fokus utama tertuju pada langkah-langkah konkret serta metode instruksional apa saja yang diterapkan oleh pendidik dalam mengintegrasikan media tersebut. Memantau secara langsung dinamika interaksi antara guru dan siswa, mulai dari tahap pembukaan, inti permainan, hingga tahap tindak lanjut gerak tari. Selain itu, observasi ini bertujuan untuk mencatat kesesuaian antara rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan praktik nyata yang terjadi di lapangan. Dengan demikian, data observasi ini akan memberikan gambaran autentik mengenai proses strategi guru dalam memanfaatkan media sebagai alat bantu pengajaran.

3.4.3 Studi Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengamatan secara langsung untuk mendapatkan data yang diperoleh peneliti sesuai dengan pembahasan (Sugiyono, 2017: 240). Dengan dilakukannya dokumentasi untuk mengetahui gambaran nyata di lapangan dan mendapatkan sumber primer mengenai pembelajaran menggunakan media *SCRABB GEH* pada peserta didik. Seperti analisis video pembelajaran dan catatan lapangan.

3.4.4 Kuisisioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan sistematis terkait masalah penelitian (Prawiyogi, 2021: 449). Dalam penelitian ini, kuesioner digunakan khusus untuk menggali pengalaman peserta didik selama pengimplementasian media *SCRABB GEH* dalam pembelajaran tari Bedana selama tujuh kali pertemuan. Instrumen ini dirancang untuk mengukur sejauh mana tingkat keterlibatan aktif siswa, baik secara kognitif maupun psikomotorik, selama proses belajar berlangsung. Selain itu, kuesioner tersebut juga bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas konsep implementasi media yang diterapkan oleh guru di dalam kelas. Melalui data yang terkumpul, peneliti dapat memperoleh gambaran komprehensif mengenai respons objektif siswa terhadap inovasi media pembelajaran yang digunakan.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut (Kurniawan, 2021: 1) merupakan alat yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data mengukur fenomena dan menganalisis data yang sesuai dengan masalah yang dihadapi pada subjek atau sampel yang diamati. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah dibantu oleh pedoman wawancara, lembar observasi, dan panduan analisis dokumen. Penggunaan instrumen ini dirancang untuk mengumpulkan data secara sistematis.

Tabel 3. 1 Lembar Wawancara Guru

No	Indikator	Pertanyaan
1.	Persiapan	Apa alasan ibu menggunakan media <i>SCRABB GEH</i> sebagai media dalam pembelajaran seni tari?
		Persiapan seperti apa yang ibu lakukan sebelum memulai pembelajaran?
		Apa saja sumber materi yang Ibu gunakan dalam pembelajaran?
		Bagaimana pengalaman guru dalam menggunakan media <i>SCRABB GEH</i> ?

No	Indikator	Pertanyaan
2.	Pelaksanaan	Apakah media <i>SCRABB GEH</i> membantu peserta didik ?
		Apakah media <i>SCRABB GEH</i> membantu guru dalam mempelajari Tari Bedana?
		Apa yang guru sukai dan tidak sukai tentang Penggunaan Media <i>SCRABB GEH</i> ?
		Apakah media <i>SCRABB GEH</i> meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dalam mempelajari Tari Bedana?
		Apa kelebihan media <i>SCRABB GEH</i> dalam pembelajaran Tari Bedana?
		Apa kekurangan media <i>SCRABB GEH</i> dalam pembelajaran Tari Bedana?
		Apa saran Ibu untuk meningkatkan efektivitas media <i>SCRABB GEH</i> dalam pembelajaran Tari Bedana?
		Apakah guru merekomendasikan media <i>SCRABB GEH</i> untuk digunakan dalam pembelajaran Tari Bedana?
		Bagaimana media <i>SCRABB GEH</i> mempengaruhi cara anda belajar Tari Bedana ?
		Apakah media <i>SCRABB GEH</i> membantu peserta didik mengembangkan keterampilan yang lebih baik dalam Tari Bedana?
3.	Tindak Lanjut	Apakah permainan <i>SCRABB GEH</i> membantu guru untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan siswa dalam memahami materi?
		Apakah siswa ikut terlibat aktif dalam memainkan game <i>scrabbel</i> ?
		Apa kendala yang ibu hadapi dalam permainan <i>scrabbel</i> ?
		Saran apa yang ibu bisa berikan untuk permainan <i>scrabbel</i> pada media <i>SCRABB GEH</i> ?

Tabel 3. 2 Lembar Observasi

A. Identitas Observasi

1. Nama :
2. NPM :

B. Identitas Lokasi

1. Nama Guru :
2. Kelas :
3. Materi :

No	Indikator	Indikator Pemanfaatan Media Pembelajaran	√/x	Jadwal Pertemuan
1.	Persiapan	Guru mempersiapkan media pembelajaran.		1 Minggu sebelum pertemuan
		Guru memeriksa kelengkapan peralatan .		
		Guru mempelajari bahan penyerta seperti pedoman buku materi.		
		Guru mempelajari isi dari media pembelajaran media <i>SCRABB GEH</i> .		
2.	Pelaksanaan	Menyediakan peralatan yang akan di butukan seperti <i>proyektor</i> , <i>laptop,speaker,kabel, listrik</i> ,buku panduan seni tari guru.		Pertemuan pertama
		Guru menjelaskan kepada peserta didik mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.		

No	Indikator	Indikator Pemanfaatan Media Pembelajaran	√/x	Jadwal Pertemuan
		Menjelaskan kepada murid mengenai tugas tugas apa yang dilakukan saat pemaparan materi menggunakan media pembelajaran berlangsung.		
		Memulai pembelajaran menggunakan media pembelajaran		

No	Indikator	Indikator Pemanfaatan Media Pembelajaran	√/x	Jadwal Pertemuan
		<i>SCRABB GEH</i> sejarah, tata busana , musik iringan		
		Menyediakan peralatan yang akan di butukan seperti proyektor ,laptop,speaker,kabel, listrik,buku panduan seni tari guru.		Hari ke kedua
		Memulai pembelajaran menggunakan media pembelajaran scrabb 3 ragam gerak: <i>Kesek injing</i> , <i>Kesek Gantung</i> dan <i>Tahtim</i> .		
		Menyediakan peralatan yang akan di butukan seperti proyektor ,laptop,speaker,kabel, listrik,buku panduan seni tari guru.		Hari ketiga

No	Indikator	Indikator Pemanfaatan Media Pembelajaran	√/x	Jadwal Pertemuan
		Memulai pembelajaran menggunakan media pembelajaran scrabb 2 Ragam Gerak: <i>Jimpang</i> dan <i>Gelek</i>		Hari keempat
		Menyediakan peralatan yang akan di butukan seperti proyektor ,laptop,speaker,kabel, listrik,buku panduan seni tari guru.		
		Memulai pembelajaran menggunakan media pembelajaran scrabb 2 ragam gerak: <i>Ayun</i> dan <i>Ayun gantung</i>		
		Menyediakan peralatan yang akan di butukan seperti proyektor ,laptop,speaker,kabel, listrik,buku panduan seni tari guru.		Hari kelima
		Memulai pembelajaran menggunakan media pembelajaran scrabb 2 ragam gerak: <i>Belitut</i> dan <i>Humbak Moloh</i>		
3.	Penutup	Peserta didik bermain game scrabble yang terdapat pada media <i>SCRABB GEH</i>		

No	Indikator	Indikator Pemanfaatan Media Pembelajaran	√/x	Jadwal Pertemuan
		sebagai salah satu cara evaluasi dalam menilai hasil belajar peserta didik.		Hari ke enam
		Peserta didik diberikan kuisisioner sebagai bentuk evaluasi dalam pembelajaran dan mengetes kemampuan peserta didik dan melihat minat siswa dalam pembelajaran tari Bedana menggunakan media <i>SCRABB GEH</i> .		

Tabel 3. 3 Kuisisioner Peserta didik terhadap Implementasi Media *SCRABB GEH*

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian :

1. *Perhatikan soal soal dibawah ini!*
2. *Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan teppat!*

Soal

1. Saat guru menjelaskan tentang media *SCRABB GEH* untuk pertama kalinya apa yang muncul dibenak mu?

.....

2. Bagaimana cara guru mempersiapkan mu dalam menjelaskan aturan tujuan pembelajaran sebelum belajar dimulai dan apakah langkah persiapan ini membantumu? Jelaskan alasannya!

.....

.....

3. Sebutkan hal hal yang paling kamu pahami dari media *SCRABB GEH* !

.....

4. Apakah kamu merasa termotivasi atau tertarik setelah guru menyampaikan bahwa kamu akan belajar menggunakan media *SCRABB GEH* ? Mengapa demikian?

.....

5. Ceritakan bagaimana proses belajar menggunakan media *SCRABB GEH* berlangsung, apa yang kamu lakukan dan bagaimana interaksimu dengan teman-teman ?

.....

6. Menurutmu apakah media *SCRABB GEH* membuat materii pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dibandingkan dengan cara belajar sebelumnya?

.....

7. Dalam proses pembelajaran apa kesulitan utama yang kamu hadapai saat menggunakan media *SCRABB GEH* ? Bagaimana kamu mengatasi kesulitan tersebut?

-
-
-
-
8. Selain belajar materi pembelajaran keterampilan lain apa yang kamu rasakan meningkat saat bermain game apa media *SCRABB GEH* ? (contoh: berpikir cepat, kerjasama, mencari solusi dll).
-
-
-
-
9. Bagaimana peran guru selama pembelajaran, Apakah bimbingan guru sudah baik?
-
-
-
-
10. Setelah bermain apakah kamu merasa sudah mencapai tujuan pembelajaran yang disampaikan di awal?
-
-
-
-
11. Saat guru melakukan evaluasi atau rangkuman diakhir pembelajaran sebutkan satu hal terpenting yang paling kamu ingat dari materi pembelajaran!
-
-
-
-
12. Secara keseluruhan apa pendapatmu tentang pembelajaran menggunakan media *SCRABB GEH* . Berikan saran perbaikan dalam segimedia ataupun cara guru mengajar!
-
-

.....

13. Jika ada kesempatan lagi apakah kamu ingin menggunakan media serupa dalam pembelajaran tari ?

.....

Tabel 3.4 Lembar Wawancara Peserta Didik Terkait Penggunaan Media di Rumah

No	Indikator	Pertanyaan
1.	Persiapan	Apasaja persiapan kalian sebelum melakukan belajar di rumah menggunakan media SCRABB GEH?
		Apakah persiapan tersebut dilakukan pada setiap kalian belajar
		Kapan waktu yang tepat untuk kalian belajar dengan menggunakan media <i>SCRABB GEH</i> ?
		Materi apa yang kalian buka pada saat belajar di rumah?
		Berapa kali melakukan pengulangan menggunakan video?
2.	Pelaksanaan	Apakah media <i>SCRABB GEH</i> membantu kalian dalam mempelajari Tari Bedana?
		Apa yang kalian sukai dan tidak sukai tentang Penggunaan Media <i>SCRABB GEH</i> ?
		Apakah media <i>SCRABB GEH</i> meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dalam mempelajari Tari Bedana?
		Apa kelebihan media <i>SCRABB GEH</i> dalam pembelajaran Tari Bedana?
3.	Tindak Lanjut	Apa kekurangan media <i>SCRABB GEH</i> dalam pembelajaran Tari Bedana?
		Apa kendala yang kalian hadapi dalam media ?

No	Indikator	Pertanyaan
		Saran apa yang ibu bisa berikan untuk permainan media <i>SCRABB GEH</i> ?

3.6 Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data menurut (Susanto, 2023: 61) menyatakan bahwa keabsahan data adalah derajat kepercayaan hasil penelitian terhadap kenyataan yang diteliti. Ini berarti data yang diperoleh tidak berbeda antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian. Penggunaan teknik keabsahan data dalam penelitian yang dilakukan yaitu:

3.6.1 Triangulasi Metode

Triangulasi metode dengan triangulasi metode dalam pengumpulan data seperti wawancara, observasi dan dilakukannya kuisioner. Validitas Internal dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel untuk mengumpulkan data. Selain itu diperlukannya pengujian instrument sebelum digunakan dalam penelitian.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses yang dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengorganisir hasil observasi, wawancara, dan sumber lainnya secara terstruktur, dengan tujuan untuk memperdalam pemahaman peneliti mengenai kasus yang sedang diteliti serta menyajikan temuan tersebut kepada orang lain (Nurdewi. 2022: 300). Data mentah dari wawancara dan observasi dikategorisasi berdasarkan tema seperti respons peserta didik, kendala implementasi, dan dampak media terhadap pembelajaran. Proses analisis data dilakukan melalui empat tahap yaitu, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

3.7.1 Reduksi Data

Berdasarkan konsep reduksi data yang disampaikan oleh (Nurdewi, 2022: 301), implementasi media *SCRABB GEH* dalam pembelajaran tari Bedana di SMP Negeri 1 Metro dapat dikaitkan

dengan proses ini. Reduksi data dalam konteks ini adalah proses menyeleksi dan memfokuskan data yang relevan dari seluruh informasi yang dikumpulkan selama penelitian. Informasi yang relevan ini adalah informasi yang berkaitan langsung dengan implementasi tahapan penggunaan media *SCRABB GEH* dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa terhadap tari Bedana. Berikut adalah kaitan antara reduksi data dan implementasi media *SCRABB GEH* :

- a. Identifikasi dan klasifikasi data, mengumpulkan data mentah dari berbagai sumber, seperti observasi saat siswa menggunakan media *SCRABB GEH* , hasil wawancara dengan siswa dan guru, serta kuesioner yang mengukur pemahaman siswa. Data ini kemudian diklasifikasikan.
- b. Pemahaman siswa terhadap gerak dasar tari Bedana seperti tingkat minat dan motivasi siswa saat belajar menggunakan media. Respon dan umpan balik siswa tentang media *SCRABB GEH* . Tantangan atau kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran dan pengalaman dalam penggunaan media *SCRABB GEH* . Setelah itu dilakukannya eliminasi data yang tidak relevan: Data yang tidak relevan akan dihilangkan. Misalnya, data mengenai mata pelajaran lain atau kegiatan ekstrakurikuler yang tidak berhubungan langsung dengan pembelajaran tari Bedana akan disingkirkan. Fokusnya adalah pada data yang secara spesifik menunjukkan pengaruh dari media *SCRABB GEH*.
- c. Data yang relevan akan dianalisis lebih dalam. Contohnya, jika dari hasil kuesioner ditemukan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih mudah mengingat nama-nama gerak tari, maka data ini akan ditajamkan dengan mencari tahu faktor spesifik dari *SCRABB GEH* yang membuat proses mengingat menjadi lebih mudah, misalnya penggunaan kartu visual atau permainan kata.
- d. Data yang sudah direduksi akan diorganisasikan secara sistematis.

Hasil observasi, wawancara, dan kuesioner akan disatukan untuk membentuk gambaran yang komprehensif. Misalnya, data dari observasi menunjukkan siswa aktif berinteraksi, data dari wawancara menguatkan bahwa siswa merasa senang, dan data dari kuesioner menunjukkan peningkatan skor pemahaman. Ketiga data ini saling mendukung untuk membuktikan bahwa media *SCRABB GEH* baik.

Dengan demikian, proses reduksi data memastikan bahwa kesimpulan akhir mengenai efektivitas media *SCRABB GEH* dalam pembelajaran tari Bedana di SMP Negeri 1 Metro didasarkan pada data yang esensial, valid, dan dapat dipertanggungjawabkan. Ini membantu peneliti untuk menarik kesimpulan yang akurat dan menghindari bias dari informasi yang tidak relevan.

3.7.2 Penyajian Data

Berdasarkan konsep penyajian data yang diuraikan oleh (Zulkarmain 2022: 150), implementasi media *SCRABB GEH* dalam pembelajaran tari Bedana di SMP Negeri 1 Metro berkaitan erat dengan proses ini. Penyajian data adalah langkah penting setelah data penelitian terkumpul dan direduksi. Dalam konteks ini, penyajian data adalah cara untuk memvisualisasikan dan menyimpulkan temuan-temuan dari penggunaan media *SCRABB GEH* dalam pembelajaran tari. Tujuannya adalah agar pembaca, seperti guru atau peneliti lain, dapat dengan mudah memahami seberapa baik media tersebut. Berikut adalah kaitan antara penyajian data dan implementasi media *SCRABB GEH* :

Penyajian data dalam bentuk uraian deskriptif, penelitian bisa menyajikan temuan secara naratif. Misalnya, peneliti dapat menjelaskan secara rinci bagaimana siswa merespons media *SCRABB GEH*. Deskripsi ini bisa mencakup bagaimana siswa berinteraksi satu sama lain saat bermain, antusiasme siswa saat menemukan jawaban

atau menyusun kata-kata gerak tari, perubahan perilaku siswa, dari pasif menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, kutipan wawancara dari guru atau siswa yang menggambarkan pengalaman mereka.

Dengan demikian, penyajian data berfungsi sebagai jembatan untuk mengubah data mentah yang rumit dari hasil penelitian menjadi informasi yang mudah dicerna. Proses ini membantu menunjukkan secara sistematis bahwa media *SCRABB GEH* tidak hanya sekadar permainan, tetapi merupakan alat yang baik untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap tari Bedana. Kesimpulan yang ditarik akan menjadi lebih kuat dan valid karena didukung oleh data yang disajikan secara terstruktur, baik melalui narasi deskriptif maupun visualisasi grafik.

3.7.3 Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan konsep penarikan kesimpulan yang disampaikan oleh Zulkarmain (2022: 150), implementasi media *SCRABB GEH* dalam pembelajaran tari Bedana di SMP Negeri 1 Metro berkaitan dengan tahap akhir penelitian. Penarikan kesimpulan terhadap implementasi *SCRABB GEH*. Setelah data tentang penggunaan media *SCRABB GEH* dikumpulkan, direduksi, dan disajikan secara sistematis, barulah peneliti bisa menarik kesimpulan. Kesimpulan ini adalah ringkasan akhir dari seluruh temuan penelitian.

Untuk menjawab rumusan masalah, peneliti akan meninjau semua data yang telah dianalisis, yaitu data kualitatif dengan hasil observasi tentang interaksi siswa, wawancara dengan guru dan siswa tentang pengalaman mereka, serta deskripsi antusiasme selama pembelajaran. Kesimpulan ini tidak hanya sekadar mengulang data, tetapi menyajikan temuan secara komprehensif, menghubungkan hasil observasi dengan data kuantitatif, dan pada akhirnya, memvalidasi bahwa media *SCRABB GEH* adalah alat yang baik dan inovatif dalam pembelajaran seni tari.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi media *SCRABB GEH* pada pembelajaran tari Bedana di SMP Negeri 1 Metro telah dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap tindak lanjut. Tahap persiapan, guru melakukan empat langkah utama. Pertama, guru mempersiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang telah direkomendasikan oleh peneliti. Kedua, guru memeriksa kelengkapan peralatan sebagai upaya untuk mengurangi risiko gangguan teknis dalam penggunaan media. Ketiga, guru mempelajari bahan pendukung, seperti modul ajar dan buku pedoman mengajar guru. Keempat, guru mempelajari media *SCRABB GEH* guna memahami cara penggunaan media serta materi yang akan disampaikan.

Selanjutnya, tahap pelaksanaan dilakukan selama tujuh kali pertemuan pembelajaran menggunakan media *SCRABB GEH* yang dilaksanakan setiap hari senin dan kamis. Pertemuan pertama, pembelajaran difokuskan pada pemahaman materi teoritis, seperti sejarah tari Bedana, busana, dan musik iringan tari Bedana. Pertemuan kedua hingga kelima, peserta didik mempelajari sembilan ragam gerak tari Bedana. Selanjutnya, pada pertemuan keenam, peserta didik memainkan permainan yang terdapat pada media *SCRABB GEH*, yaitu permainan *scrabble*. Pertemuan ketujuh, peserta didik melaksanakan penilaian praktik individu serta mengisi kuesioner terkait penggunaan media *SCRABB GEH*.

Tahap tindak lanjut tidak hanya dilakukan pada pertemuan terakhir melalui evaluasi efektivitas pembelajaran, seperti penilaian praktik individu, tetapi juga dilaksanakan pada setiap pertemuan dengan kegiatan melakukan latihan secara berulang serta berdiskusi untuk memperdalam pemahaman materi. Selain itu, sebelum pembelajaran ditutup, guru mengadakan sesi tanya jawab guna mengulas kembali pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Demikian, implementasi media *SCRABB GEH* pada pembelajaran tari Bedana di SMP Negeri 1 Metro dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tiga tahapan utama dalam implementasi media pembelajaran. Tidak terdapat kendala yang berarti, selain adanya sedikit perbedaan materi dengan pemahaman guru. Implementasi media *SCRABB GEH* juga memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar peserta didik. Hal tersebut terlihat dari tingginya semangat peserta didik serta guru dan peserta didik merasa terbantu dengan media karena media ini menghadirkan inovasi baru dalam pembelajaran seni tari.

5.2 Saran

1. Bagi guru seni budaya selanjutnya, menurut Ibu Sri Mumpuni selaku guru mata pelajaran seni budaya yang telah purnabakti, media *SCRABB GEH* merupakan media yang direkomendasikan untuk mempelajari materi tari khususnya tari Bedana yang sekiranya dapat diteruskan dikarenakan dapat mempermudah dan mempersingkat waktu dalam penyampaian materi
2. Bagi Siswa, siswa diharapkan tidak hanya fokus pada kemenangan dalam permainan, tetapi juga aktif berdiskusi dengan rekan sekelompok mengenai makna filosofis di balik istilah-istilah tari Bedana yang muncul dalam media tersebut. Siswa disarankan untuk mencoba mempraktikkan gerakan secara mandiri setelah memahami istilah teknik gerak melalui media permainan.

4. Bagi Sekolah (SMP Negeri 1 Metro)

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pengadaan media pembelajaran inovatif seperti *SCRABB GEH* tari ini dalam jumlah yang lebih banyak untuk menunjang fasilitas di laboratorium seni atau perpustakaan. Sekolah dapat memfasilitasi forum diskusi antar guru untuk menyebarluaskan penggunaan media permainan edukatif pada mata pelajaran lain guna meningkatkan minat belajar siswa.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Mengingat keterbatasan media fisik, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media *SCRABB GEH* ini ke dalam bentuk aplikasi digital atau *game-based learning* yang dapat diakses melalui perangkat pintar *smartphone*. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lebih lanjut dengan metode eksperimen untuk mengukur efektivitas media ini terhadap hasil belajar psikomotorik siswa secara lebih mendalam .

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulah Aceng & Lilis Puspitasari., (2018)., Media Televisi di Era Internet , *ProTVF*. Vol 2, No 1, Pp 101-110.
- Astini Siluh Made., (2001)., Makna Dlam Busana Drama Tari Arja Di Bali. *Harmonia Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni*. Vol 2. No 2. Pp 17-28.
- Daniyati Ani. (2023). Konsep Dsar Media Pembelajaran. . *Journal Of Student Reseach*. Vol 1.No 1. Pp 282-294
- Dwinata Rizki Atmoko. (2025). *Skripsi*. Pengembangan Media Scrabb Geh sebagai Media Pembelajaran Tari Bedana. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.. Bandar Lampung.
- Djamaluddin Ahdar. (2019). Belajar dan Pembelajaran. *CV Kaaffah Learning Center*. Yogyakarta.
- Faizah Hidayatul & Kamal Rahmat. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*. Vol 8. No 1. Pp 466-476.
- Fadjarajani Siti. (2020). Media Pembelajaran Transformatif. *Ideas Publishing*. Gorontalo.
- Fatimatur Evi. (2020). Media Pembelajaran Problem Based Learning. *UIN Sunan Ampel Press*. Surabaya.
- Guntur Muhammad. (2022). Sistem Model dan Desain Pembelajaran. *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*. Aceh.
- Haryono & Neng Yayu. (2021). Perspektif Sosiologi Ekonomi Dalam Pemutusan Hubungan Kerja Karyawan Prisahaan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ekonimi dan Manajemen*. Vol 3. No 1.Pp 1-14.
- Kamsinah. (2008). Metode Dalam Proses Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*. Vol 11. No 1. Pp 101-114.
- Kristanto Andi. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*. Jawa Timur
- Kuenaidi Agus,. Yetti Hidayatillah. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Misoso (Misteri Soal Ludo) Dalam Meningkatkan Minal Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Junal Multi Disiplin Ilmu Akademik*. Vol 1. No 4. Pp 193- 199.

- Kurniawan Heru. (2021). Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian. CV *BUDI UTAMA*. Sleman.
- Lestari Reni Ida. (2018). *Skripsi*. Pembelajaran Tari Bedana dalam Kegiatan Ekstra Kulikuler di SMP Bantul Yogyakarta. Fakultas Seni Pertunjukan . Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Manik Asyana. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi di SMP Negeri 27 Medan. *Pancasila and Civics Educatoion Journal*. Vol 2. No 3. Pp 33-38.
- Nathania Agnes Neva dkk. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Betabe dalam Pembelajaran Seni Budaya. *Jurnal Pendidikan Kreativitas*. Vol 07. No 3, Pp 181-192.
- Nuryanto. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual pada Mata Pelajaran Fiqih di MI Raudhatut Tholibin Pasiran Mumbang Jaya. *Jurnal Penelitian Ilmiah*. Vol 8. No 1. Pp 33-48.
- Prawiyogi Anggy Giri dkk, (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol 5. No 1. Pp 446- 452.
- Riana. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Inndonesia Berbasis Meningful Instruvtional Design(MID) Pada Materi Menganalisis Isi Drama Kelas XI SMA Negeri 1 Gindo Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Universitas Dharmawangsa*. Vol 16. No 4. Pp 968- 980
- Rosiana Farihatul. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Lisan Dan Tulisan Pada Anak Usia 5-5 Tahun di TK Pertiwi Aasdowo Kec. Dukuhseti, Kab. Pati . *Sekripsi*. Universitas Ialam Negeri Walisongo Semarang.
- Suhendar Akip,. Zaenal Mustofa. (2014). Media Pembelajaran Mengenal Bentuk Dan Warna Berbasis Multimedia Pada Ra Al A' Raaf . *Jurnal Protekinfo*. Vol 1. Pp 1-3.
- Susanto Dedi. (2023)., Tekniik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah., *Jurnal Pendidikan, Sosial& Humaniora*. Vol 1. No 1. Pp
- Sulung Undari. (2024). Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, dan Tersier. *Jurnal Edu Research*. Vol 5. No 3. Hal 110-116.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional*. Vol 2. No 1. Pp 470-477.
- Takdir Muhammad & Rasyid H. Rustam., (2023). Pengaruh Penggunaan Media Focusky di Masa Covid -19 Terjadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta didik Kelas XI SMA Muhammadiyah Rappang. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 1. No 1. Pp 2-12.

- Ultavia Anelda B. (2023). Memahami Karakteristik Penelitian Sebagai Metodologi. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol 11. No 02. Pp 341-348.
- Yustika Mega & Mohammad Hasan. (2017). Bentuk penyajian Tari Bedana Di Sanggar Siakh Budaya Desa Terbaya Kecamatan Kotaagung Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Seni Tari*. Vol 6. No 1. Pp 1-8.
- Zulkarmain Luthfi. (2021). Analisis Mutu (Input- Proses- Output) Pendidikan Di Lembaga Pendidikan Islam Kota Mataram Nusa Tenggara. *Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*. Vol 4. No 1. Pp 17-31