

## **ABSTRAK**

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOSEN UNTUK PENGENALAN TARI SIGEH PENGUTEN DI SANGGAR TARI TANGGAI LAMPUNG**

**Oleh**

**KHARISMA RIZKI RHAMADANI**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan Mosen serta mengetahui kelayakan dan kemenarikan Mosen sebagai media pembelajaran berbasis cetak visual dengan tampilan kartun. Tujuan tersebut sebagai upaya pelestarian budaya dengan meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap nama ragam gerak tari Sigeh Penguten di Sanggar Tari Tanggai Lampung. Pengembangan media pembelajaran Mosen atau Monopoli Sigeh Penguten dilakukan dengan metode *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) serta menggunakan empat tahap pengembangan dari model 4D oleh Thiagarajan yakni: Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*).

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, tes, wawancara, dan penyebaran angket yang dihitung dan diakumulasikan ke dalam kategori kemenarikan dan kelayakan menggunakan skala Likert, sehingga Mosen yang telah dikembangkan dalam penelitian ini mendapatkan hasil mengenai kelayakan dan kemenarikan. Hasil yang didapatkan adalah hasil persentase kelayakan dari Ahli Materi sebesar 75% dengan kategori “Layak” dan 88% dari Ahli Media yang dikategorikan “Sangat Layak”. Sedangkan persentase kemenarikan didapatkan dari peserta didik dan pendidik di Sanggar Tari Tanggai Lampung. Peserta didik menilai kemenarikan Mosen adalah sebesar 89% dengan kategori “Sangat Menarik” dan pendidik memberikan nilai sebesar 80% yang dapat dikategorikan “Menarik”.

Kata Kunci: Pengembangan, media pembelajaran, monopoli, tari Sigeh Penguten

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF MOSEN LEARNING MEDIA FOR THE INTRODUCTION OF THE SIGEH PENGUTEN DANCE AT THE TANGGAI LAMPUNG DANCE STUDENT**

**By**

**KHARISMA RIZKI RHAMADANI**

This study aims to describe the development of Mosen and determine the feasibility and attractiveness of Mosen as a visual print-based learning media with cartoon appearance. This goal is an effort to preserve culture by increasing students' knowledge of the names of the various movements of the Sigeh Penguten dance at the Tanggai Lampung Dance Studio. The development of Mosen or Sigeh Penguten Monopoly learning media was carried out using the Research and Development method and using the four stages of development from the 4D model by Thiagarajan, namely: Define, Design, Develop, and Disseminate.

The data in this study were obtained from the results of observations, tests, interviews, and distribution of questionnaires which were calculated and accumulated into the attractiveness and feasibility categories using a Likert scale, so that the Mosen that had been developed in this study obtained results regarding feasibility and attractiveness. The results obtained are the results of the percentage of eligibility from Material Experts of 75% in the "Appropriate" category and 88% from Media Experts who are in the "Very Eligible" category. While the percentage of attractiveness was obtained from students and educators at the Tanggai Lampung Dance Studio. Students rate Mosen's attractiveness at 89% in the "Very Interesting" category and educators give a value of 80% which can be categorized as "Interesting".

Keywords: Development, learning media, monopoly, Sigeh Penguten *dance*