

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

**Skripsi**

**Oleh**

**KHARISMA RIZKI RHAMADANI**

**NPM 1813043016**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS LAMPUNG**

**BANDAR LAMPUNG**

**2023**

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

**Oleh**

**KHARISMA RIZKI RHAMADANI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



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

**2023**

## **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*

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MOSEN UNTUK PENGENALAN TARI SIGEH  
PENGUTEN DI SANGGAR TARI TANGGAI  
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Kharisma Rizki Rhamadani**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1813043016**

Program Studi : **Pendidikan Tari**

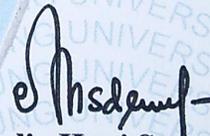
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI,**

1. **Komisi Pembimbing,**



**Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd.**  
NIP 199304292019031017



**Amelia Hani Saputri, M.Pd.**  
NIP 199503112019032017

2. **Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**

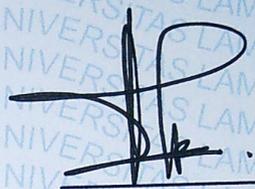


**Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.**  
NIP 196401061988031001

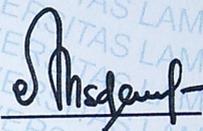
**MENGENGSAHKAN**

**1. Tim Penguji**

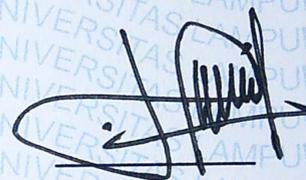
**Ketua : Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd.**



**Sekretaris : Amelia Hani Saputri, M.Pd.**



**Anggota : Indra Bulan, S.Pd., MA.**



**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Prof. Dr. Sunyono, M.Si**  
NIP 196512301991111001



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 23 Januari 2023**

## PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kharisma Rizki Rhamadani  
Nomor Pokok Mahasiswa : 1813043016  
Program Studi : Pendidikan Tari  
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian ini 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 institut lain.

Bandar Lampung, 23 Januari 2023



Kharisma Rizki Rhamadani

NPM 1813043016

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Kharisma Rizki Rhamadani, lahir pada 19 Desember 2001 di Way Huwi, Lampung Selatan. Penulis merupakan anak ke-9 dari Bapak Marlan dan Ibu Samini, dengan sebelas saudara kandung. Penulis merupakan mahasiswi S-1 Program Studi Pendidikan Tari, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni (PBS), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lampung yang terdaftar melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Selama perkuliahan, penulis tergabung sebagai Anggota Muda Paduan Suara Mahasiswa 2019, staff ahli bidang Kajian dan Strategi BEM FKIP 2019, Ketua Umum Ikatan Mahasiswa Prodi Pendidikan Tari 2019/2020, sekretaris umum komunitas Inspirasi Hijrah Lampung 2019, tim Media 2021 dan sekretaris divisi Program 2022 di DDV Lampung. Penulis memiliki pengalaman mengajar dan mengabdikan pada kegiatan Desa Binaan BEM FKIP 2019 di Merbau Mataram, Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) 2021 di SMP Rasman Mulya, Rejomulyo. Penulis juga mengikuti program Kampus Mengajar #2 di SD Islam Cahaya Ilmu, Sidomulyo, Lampung Selatan dan saat ini mengajar di SMP Negeri 3 Jati Agung.

## **PERSEMBAHAN**

Dengan menyebut nama Allah SWT yang maha kuasa serta menghaturkan syukur kehadirat-Nya atas segala nikmat yang telah diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan maksimal sesuai kemampuan yang sudah diberikan. Oleh karena itu, dengan bangga penulis persembahkan tulisan ini kepada:

1. Bapak Marlan dan Mamak Samini yang tentunya selalu memberikan segala sesuatu yang penulis butuhkan; semangat, motivasi, optimisme, serta berbagai ilmu lainnya yang tidak dapat dirinci semua yang Mak dan Bapak telah berikan. Mak dan Bapaklah motivasi terbesar penulis setelah diri pribadi agar kuat dan sabar dalam menjalani segala hal, serta sebagai guru yang sangat dekat untuk patut digugu dan ditiru. Terima kasih Mak, Pak, semoga kebahagiaan selanjutnya bisa terwujud salah satunya melalui perantara Risma/Badutmu.
2. The Rolas Family (Yayuk/Mbaku: Sumarni, Marlina, Erna Wati, Almh. Sipon, Putri Handayani, Sinta Nur Rohman, Umu Khalifah, Mamasku satu-satunya: Abdul Rohman, (teriring serta kakak ipar dan keponakanku). Adikku: Cahaya Maulia, Siti Halimatus Sa'diyah, Septi Sholehah), keluarga besarku yang sangatku banggakan dan sayangi. Terima kasih atas maklum, semangat, motivasi, inspirasi, rasa bangga, serta berbagai bentuk cinta yang kalian berikan. Semoga keluarga kita dapat kembali pada-Nya dalam khusnul khotimah serta kita dapat bertemu di surga-Nya lengkap.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT Tuhan yang Maha Esa, perencana terbaik sepanjang bahkan tiada masa terputus atas berkah dan keridhoan-Nya termasuk yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Mosen untuk Pengenalan Tari Sigeh Penguten di Sanggar Tari Tanggai Lampung” sebagai salah satu proses menyelesaikan studi S-1 (Sarjana) dan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Tari, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang mendukung dalam penyelesaian skripsi ini. Oleh karenanya, dengan bangga dan rendah hati penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M selaku Rektor Universitas Lampung yang mendukung terselesainya proses skripsi ini. Semoga Ibu selalu dikuatkan pundaknya untuk menjalani amanah apapun yang diterima.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung atas dukungan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Bapak Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung atas dukungan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

4. Bapak Agung Kurniawan, M.Sn selaku Ketua Prodi Pendidikan Tari yang telah memberikan dukungan bagi pribadi penulis atau secara umum sebagai mahasiswa Pendidikan Tari untuk mengeksplor kemampuan diri melalui berbagai kebijakan yang ada semasa pengabdian. Terima kasih pak, semoga pengabdian apapun yang sudah bapak lakukan menjadi abadi beriring ridho ilahi. Panjang umur perjuangan.
5. Ibu Susi Wendhaningsih, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang mendukung dan memberi arahan bagi penulis semasa kuliah baik dalam bidang akademik maupun program lainnya di kampus seperti dukungan pada program Kampus Mengajar #2 pada tahun 2021. Terima kasih Ibu, semoga diberi panjang umur oleh Allah SWT yang penuh berkah dan manfaat.
6. Bapak Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang memberikan arahan terbaik dan berbagi ilmu yang dimiliki untuk memaksimalkan penelitian ini serta menjadi kebanggaan bagi penulis untuk memperbaiki diri dan belajar banyak hal. Semoga semua ilmu yang dimiliki bapak diridhoi dan setiap langkah hidup diberkahi Allah SWT.
7. Ibu Amelia Hani Saputri, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang mendukung melalui ilmu yang dimiliki dalam setiap pertemuan sekaligus secara tidak langsung memberikan dukungan moral kepada penulis sehingga memberikan hasil terbaik. Terima kasih bu, semoga diberi keberkahan dari Allah SWT dalam setiap langkah.
8. Ibu Indra Bulan, S.Pd., M.A selaku Dosen Pembahas yang memberikan kritik dan saran yang membangun sehingga membuka wawasan penulis serta perspektif baru bagi penulis atas arahan yang diberikan. Terima kasih bu, semoga diberi keberkahan Allah SWT dalam menjalani kehidupan.
9. Ibu Dra. Titik Nurhayati selaku Pamong Budaya Provinsi Lampung yang telah bersedia dan maksimal memberikan ilmu terkait tari *sigeh penguten* dalam pra/penelitian pendahuluan yang telah dilakukan. Semoga Ibu selalu diberi kekuatan dalam menjalankan amanahnya.

10. Ibu Uul Ramli selaku pembina sekaligus pelatih tari di Sanggar Tari Tanggai Lampung yang telah mengizinkan dan memberikan ruang serta waktu penelitian yang dilakukan. Hal lain juga menjadi ilmu bagi penulis baik berupa kritik dan saran yang diberikan, tentunya bersama adik-adik yang sudah bersedia dengan senang; belajar dan bermain Mosen. Semoga Ibu dan adik selalu bisa menebar hal positif melalui aktivitas seni.
11. Ibu Dwiyana Habsary, S.Sn, M.Hum dan Ibu Nabilla Kurnia Adzan, M.Pd selaku dosen Ahli Materi. Teriring serta Bapak Afif Rahman Riyanda, S.Pd., M.Pd.T, dan Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd selaku dosen Ahli Media. Tentunya yang sudah berkenan meluangkan waktunya serta memberikan kritik dan saran berdasarkan pengalamannya. Semoga ilmu yang Bapak/Ibu miliki dapat keridhoan dari-Nya.
12. Kolaboratorku dalam penelitian ini, ialah kak Dendi Fauzi, S.Pd dan Ikhsan Taufik sebagai kartunis. Semoga lancar berkah semua usaha kalian.
13. Saudari seiman. Laras Dwi Mulyani, Eva Panca Lestari, Evi Puji Lestari, dan Linta Khanifa. Terima kasih telah menjadi *support system* bagi penulis, selalu berbagi cerita, rasa, serta menemani apapun kondisi penulis sedari SMA hingga sekarang selalu punya cara untuk menguatkan mental.
14. Keluarga Rempong; Siti Novianya papa Alex dan dek Ipin, Putri Rimanjani, Heni Rohayati, Sinta Mulya Murni, Dahlia Sapitri, Asy-Syifa Cikal Gucci, dan Intan Mustika. Semoga setelah semua bergelar, dapat selalu berkabar!
15. Keluarga Pendidikan Tari 2018 yang telah bersama penulis sejak pertama kali mengampu pendidikan di Universitas Lampung, baik dalam belajar, berbagi cerita, berbagi ilmu dan segala rasa yang pernah kita rasa bersama tentunya. Semoga kita mampu bertanggungjawab atas cerita dan komitmen yang kita pilih di kehidupan saat ini dan yang akan datang. SemangArt!
16. Keluarga Pendidikan Tari Universitas Lampung baik kakak-adik mahasiswa lintas angkatan, dosen yang luar biasa mengayomi dan rela mendampingi setulus hati, IMASTAR KITA, serta seluruh staf prodi yang mendukung dan membantu dalam skripsi dan menemani masa kuliah. Semangat selalu berkarya, semoga selalu menjadi berkah yang disyukuri dan diimplementasikan. Kita keren! Semoga silaturahmi terjaga.

17. Keluarga SMP Negeri 3 Jati Agung: Kepala Sekolah Bapak Soetopo, S.Pd dan Ibu Dra. Rd. Emi Sulasmi, M.Pd, Dewan Guru (terkhusus Agatha Ivania Pranandari, S.Pd, Tri Maissa Putri, S.Pd, Septa Polentari, S.Pd, Innas Salwa Adilla, S.Pd, Alyana Atina, S.Pd, dan Bapak Subki Ali Harun, M.Pd.I), Ibu Wandayani, S.Pd, staf TU dan warga sekolah yang telah memberi ruang pengalaman bagi penulis serta rasa kekeluargaan dan memberikan kepercayaan sehingga menjadi motivasi yang sangat berarti.
18. Relawan (*volunteer*) Dompot Dhuafa Lampung maupun Nasional yang telah menjadi keluarga, teman, alarm, serta motivator bagi penulis untuk selalu mengimplementasikan #1Hari1Kebaikan.
19. Semua teman dan keluarga besar organisasi ataupun komunitas yang tidak bisa saya cantumkan satu per satu dari BEM FKIP Kabinet Inspirasi Kebanggaan, *Legation/PSM* UNILA 2018, Keluarga KKN Rejomulyo, serta Keluarga KM #2 Sidomulyo, yang mencipta banyak inspirasi dan memberi cerita perjalanan yang luar biasa.
20. Almamater yang penulis banggakan dan memberi banyak pengalaman, Universitas Lampung.
21. Tersayang, Aku.

Bandar Lampung, 23 Januari 2023

Kharisma Rizki Rhamadani

## MOTO

وَاعْبُدْ رَبَّكَ حَتَّىٰ تَكُونَ مِنَ الْيَقِينِ - ٩٩

“Dan sembahlah Tuhanmu sampai yakin (ajal) datang kepadamu”

(Q.S. Al-Hijr: 99)

## DAFTAR ISI

Halaman

|  |             |
|--|-------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>   | <b>i</b>    |
| <b>PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA .....</b>  | <b>v</b>    |
| <b>RIWAYAT HIDUP .....</b>   | <b>vi</b>   |
| <b>PERSEMBAHAN.....</b>  | <b>vii</b>  |
| <b>MOTO.....</b>   | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>  | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>  | <b>xv</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>   | <b>xvi</b>  |
| <b>I. PENDAHULUAN.....</b>   | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang .....   | 1           |
| 1.2 Rumusan Masalah.....   | 7           |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....  | 7           |
| 1.4 Manfaat Hasil Penelitian.....  | 8           |
| 1.5 Batasan Penelitian .....   | 8           |
| <b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>  | <b>9</b>    |
| 2.1 Penelitian Terdahulu .....   | 9           |
| 2.2 Sanggar Seni .....   | 11          |
| 2.3 Tari Sigehe Penguten.....  | 13          |
| 2.4 Karakteristik Anak Usia 6 hingga 12 Tahun.....                               | 14          |
| 2.5 Media Pembelajaran.....  | 15          |
| 2.6 Media Pembelajaran Berbasis Cetak dan Visual .....                           | 17          |
| 2.7 Permainan Monopoli.....  | 18          |
| 2.8 Kartun .....   | 19          |
| 2.9 Metode Penelitian dan Pengembangan ( <i>Research and Development</i> ) ..... | 20          |
| 2.10 Kerangka Berpikir.....  | 23          |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>III. METODE PENELITIAN .....</b>                    | <b>25</b> |
| 3.1 Waktu dan Tempat Penelitian .....                  | 25        |
| 3.2 Variabel Penelitian .....                          | 26        |
| 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian .....               | 26        |
| 3.4 Subjek Penelitian .....                            | 27        |
| 3.5 Desain Penelitian .....                            | 27        |
| 3.6 Pelaksanaan Penelitian .....                       | 27        |
| 3.7 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data .....        | 33        |
| 3.8 Teknik Analisis Data .....                         | 36        |
| <b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>                   | <b>39</b> |
| 4.1 Hasil Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian) .....    | 39        |
| 4.2 Hasil Tahap <i>Design</i> (Perancangan) .....      | 40        |
| 4.3 Hasil Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan) .....    | 51        |
| 4.4 Hasil Tahap <i>Disseminated</i> (Penyebaran) ..... | 67        |
| 4.4 Temuan Penelitian .....                            | 72        |
| <b>V. PENUTUP.....</b>                                 | <b>73</b> |
| 5.1 Kesimpulan .....                                   | 73        |
| 5.2 Saran .....  | 74        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                            | <b>75</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                                  | <b>77</b> |
| <b>DOKUMENTASI</b>                                     |           |

## DAFTAR TABEL

| Tabel  | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 1.1 Hasil tes tertulis pra penelitian (pendahuluan).....     | 4       |
| Tabel 3.1 Matriks jadwal penelitian .....                          | 25      |
| Tabel 3.2 Skala Likert untuk analisis data .....                   | 37      |
| Tabel 3.3 Persentase kelayakan dan kemenarikan .....               | 38      |
| Tabel 4.1 Ragam gerak tari Sigeh Penguten .....                    | 42      |
| Tabel 4.2 Tahap desain visual ragam gerak tari Sigeh Penguten..... | 52      |
| Tabel 4.3 Proses desain papan Mosen.....                           | 56      |
| Tabel 4.4 Hasil penilaian Ahli Materi .....                        | 60      |
| Tabel 4.5 Hasil penilaian Ahli Media .....                         | 61      |
| Tabel 4.6 Komentar dan saran Ahli Materi dan Ahli Media .....      | 62      |
| Tabel 4.7 Hasil penilaian kemenarikan peserta didik .....          | 64      |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar  | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....               | 23      |
| Gambar 4.1 Gerak <i>Lapah Tebeng</i> .....            | 41      |
| Gambar 4.2 Gerak <i>Gubuh Gakhang</i> .....           | 42      |
| Gambar 4.3 Gerak <i>Seluang Mudik</i> .....           | 42      |
| Gambar 4.4 Gerak <i>Belah Hui</i> .....               | 43      |
| Gambar 4.5 Gerak <i>Makuraccang</i> .....             | 43      |
| Gambar 4.6 Gerak <i>Jong Sippuh</i> .....             | 43      |
| Gambar 4.7 Gerak <i>Jong Geppak/Ipek</i> .....        | 43      |
| Gambar 4.8 Gerak <i>Jong Silo Ratu</i> .....          | 44      |
| Gambar 4.9 Gerak <i>Sembah</i> .....                  | 44      |
| Gambar 4.10 Gerak Proses <i>Kilat Mundur</i> .....    | 44      |
| Gambar 4.11 Gerak <i>Ngetir</i> .....                 | 45      |
| Gambar 4.12 Gerak <i>Mempam Bias</i> .....            | 45      |
| Gambar 4.13 Gerak <i>Ngiyau Bias</i> .....            | 46      |
| Gambar 4.14 Gerak <i>Kenui Melayang</i> .....         | 47      |
| Gambar 4.15 Gerak <i>Ngerujung Level Tinggi</i> ..... | 47      |
| Gambar 4.16 Gerak <i>Ngerujung Level Sedang</i> ..... | 48      |
| Gambar 4.17 Gerak <i>Ngerujung Level Rendah</i> ..... | 48      |
| Gambar 4.18 Gerak <i>Samber Melayang</i> .....        | 49      |
| Gambar 4.19 Gerak <i>Sabung Melayang</i> .....        | 49      |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4.20 Gerak <i>Tolak Tebing</i> .....                                  | 49 |
| Gambar 4.21 Gerak <i>Ngegiser</i> .....                                      | 49 |
| Gambar 4.22 Gerak <i>Lipetto</i> .....                                       | 50 |
| Gambar 4.23 Desain awal pion Mosen .....                                     | 57 |
| Gambar 4.24 Pion Mosen.....  | 58 |
| Gambar 4.25 Bantal dadu flanel .....   | 59 |
| Gambar 4.26 Presentasi Mosen kepada Ahli Materi.....                         | 60 |
| Gambar 4.27 Presentasi Mosen kepada Ahli Media .....                         | 61 |
| Gambar 4.28 Buku panduan Mosen .....   | 66 |
| Gambar 4.29 Bentuk akhir/ <i>finishing</i> pengembangan Mosen.....           | 67 |
| Gambar 4.30 Sosialisasi Mosen dalam kegiatan Lampung Mengajar .....          | 67 |
| Gambar 4.31 Sosialisasi Mosen kepada pendidik di SMPN 3 Jati Agung .....     | 68 |
| Gambar 4.32 Sosialisasi Mosen kepada peserta didik SMPN 3 Jati Agung.....    | 69 |
| Gambar 4.33 Sosialisasi Mosen melalui akun <i>You Tube</i> RR Kharisma ..... | 70 |
| Gambar 4.34 Sosialisasi Mosen melalui akun Instagram rr.kharisma.....        | 71 |

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Provinsi Lampung memiliki berbagai kebudayaan yang beragam, baik kebudayaan benda maupun non benda. Salah satu kebudayaan non benda yang ada di provinsi Lampung adalah tari Sigeh Penguten. Tari Sigeh Penguten menjadi tarian yang ditampilkan dalam rangka penyambutan tamu ketika ada suatu acara berlangsung, Menurut Dr. I Wayan Mustika, S.Sn., M.Hum dalam bukunya yang berjudul “Teknik Dasar Gerak Tari Lampung” (2012:39) menjelaskan bahwa tari Sigeh Penguten biasanya diselenggarakan saat awal acara atau sebagai pembuka. Hal ini sebagai bentuk penghormatan bagi tamu atau undangan yang datang.

Berdasarkan atas wawancara dengan Pamong Budaya Provinsi Lampung, pada tanggal 6 Desember 2021, Dra. Titik Nurhayati menyatakan bahwa kebudayaan penting untuk dilestarikan. Selaras dengan itu, salah satu bentuk melestarikan budaya adalah dengan melakukan atau ikut serta secara langsung dalam pengalaman kultural atau budaya tertentu, atau disebut dengan *cultural experience*. Contohnya, kebudayaan berbentuk tari berarti pelestariannya dengan cara belajar dan berlatih untuk menguasai tarian tersebut. *Cultural knowledge* juga merupakan bentuk pelestarian budaya yang dapat dilakukan, selain dari *cultural experience*. Bentuk ini memiliki tujuan mengedukasi atau mengembangkan kebudayaan itu sendiri ataupun potensi daerah. Salah satu caranya adalah dengan membuat pusat informasi mengenai kebudayaan yang difungsionalisasikan dalam berbagai bentuk (Sendjaja, dalam Hildigardis (2019:72)).

Kedua bentuk pelestarian budaya yakni *cultural experience* dan *cultural knowledge*, tentu dapat dilakukan bilamana ada tempat yang mewadahi semangat para pelestari budaya. Hal ini berarti perlu juga peran serta setiap bidang dalam kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pendidikan mencakup dalam berbagai jenis, antara lain yaitu jenis pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan informal.

Diantara jenis pendidikan tersebut, pendidikan nonformal menjadi salah satu wadah pengenalan dan pelestarian budaya terkhusus seni tari adalah dengan adanya Sanggar Tari. Tidak hanya sekedar mengajarkan gerak tari, Dra. Titik Nurhayati menambahkan bahwa sanggar tari juga perlu memastikan agar peserta didiknya sebagai “penari” sebaiknya memiliki pemahaman terkait segala yang terkandung dalam tarian yang dipelajarinya. Termasuk nama ragam gerak dari tarian yang akan, maupun yang sudah dikuasai.

Pengenalan nama ragam gerak ini penting karena erat kaitannya dengan ranah pendidikan yang mencakup ranah pengetahuan. Peran Sanggar Tari tidak hanya mengarahkan peserta didik terbatas untuk menghafal dan dapat memperagakan ragam gerak sesuai dengan tarian, atau dikenal dengan cara pelestarian budaya dalam bentuk *cultural experience*. Idealnya, peserta didik juga perlu mengetahui dan memahami unsur lainnya dalam tarian, seperti sejarah tari, kostum tari, atribut tari, dan lainnya termasuk nama ragam gerak sebagai cara pelestarian budaya dengan bentuk *cultural knowledge*.

Sanggar Tari Tanggai Lampung adalah sanggar tari yang berdiri sejak 2016. Sanggar yang menempati Gedung Dewan Kesenian Lampung (DKL) di PKOR Way Halim, Bandar Lampung sebagai tempat latihan rutin ini, aktif melestarikan kebudayaan terutama seni tari. Bukan hanya tari Lampung, namun tari daerah Indonesia lainnya serta tari modern pun dipelajari di Sanggar Tari Tanggai Lampung.

Sejak berdirinya 2016 lalu, Sanggar Tari Tanggai Lampung saat ini memiliki rekam jejak yang cukup baik. Sanggar Tari Tanggai Lampung gencar mengikuti kegiatan di lingkup sekolah, daerah, maupun nasional dengan melibatkan peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam melestarikan budaya seperti pelatihan tari tradisional. Salah satu tari tradisional yang diajarkan di sanggar tersebut adalah tari Sigeh Penguten.

Pada 10 November 2021 telah dilakukan wawancara sebagai bentuk penelitian pendahuluan bersama narasumber yaitu Ibu Uul Ramli untuk melihat dan mengamati aktivitas pembelajaran yang berlangsung di Sanggar Tari Tanggai Lampung. Data yang didapatkan melalui wawancara bersama selaku pembina dan pelatih di Sanggar Tari Tanggai Lampung mengungkap bahwa Sanggar Tari Tanggai Lampung memiliki kurang lebih lima puluh peserta didik yang terdiri dari anak usia sekolah dasar hingga sekolah menengah dan umum.

Kegiatan penelitian pendahuluan tersebut dilanjutkan dengan melakukan pengamatan secara langsung proses pembelajaran tari. Terlihat bahwa dari pengamatan tersebut, sudah hampir seluruh peserta didik mengetahui dan dapat menarikan gerak dasar sesuai iringan dari tari Sigeh Penguten yang telah diajarkan. Metode yang digunakan adalah demonstrasi dan *repeat* (pengulangan) saat mengajarkan tari Sigeh Penguten dengan sedikit mengulas tentang nama ragam gerak.

Selain pengamatan tersebut, juga dilakukan tes berupa soal yang tertulis pada peserta didik di Sanggar Tari Tanggai Lampung. Saat dilakukan tes tertulis, hasil tes tersebut menyatakan bahwa 74% dari 20 peserta didik usia sekolah dasar (6-12 tahun) di Sanggar Tari Tanggai Lampung, belum mengetahui apa saja nama ragam gerak dalam tari SigeH Penguten dari gerak yang sudah dihafalkan sebelumnya. Sebagaimana dilihat pada data berikut:

| NO   | NAMA RESPONDEN | NAMA BUTIR SOAL |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |     | TOTAL |
|--|----------------|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|-----|-------|
|  |                | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12  |       |
| 1  | Ara            | x               | x | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | x | x | x  | ✓  | x   | 6     |
| 2  | Caca           | x               | x | x | ✓ | ✓ | x | ✓ | ✓ | x | x  | x  | x   | 4     |
| 3  | Naura          | x               | x | x | ✓ | ✓ | x | ✓ | ✓ | x | x  | x  | x   | 4     |
| 4  | Alfiza         | x               | x | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | x | x | x  | ✓  | x   | 6     |
| 5  | Fika           | x               | x | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | x | x | x  | ✓  | x   | 6     |
| 6  | Kayla Carissa  | x               | x | x | ✓ | x | x | ✓ | x | x | ✓  | x  | x   | 3     |
| 7  | Asyifa         | x               | x | x | ✓ | x | x | ✓ | x | x | x  | x  | x   | 2     |
| 8  | Hanna          | x               | x | x | ✓ | x | x | ✓ | x | x | x  | x  | x   | 2     |
| 9  | Angel          | x               | x | x | ✓ | ✓ | x | ✓ | x | x | x  | x  | x   | 3     |
| 10   | Jelita         | x               | x | x | ✓ | ✓ | x | ✓ | x | x | x  | x  | x   | 3     |
| 11   | Falia          | x               | x | x | x | x | x | ✓ | ✓ | x | x  | x  | x   | 2     |
| 12   | Keysya         | x               | x | x | x | x | x | ✓ | ✓ | x | x  | x  | x   | 2     |
| 13   | Aira           | x               | x | x | x | x | x | ✓ | ✓ | x | x  | x  | x   | 2     |
| 14   | Alifa          | x               | x | ✓ | ✓ | x | x | ✓ | ✓ | x | x  | x  | x   | 4     |
| 15   | Kayla          | x               | x | ✓ | ✓ | x | x | ✓ | ✓ | x | x  | x  | x   | 4     |
| 16   | Calea          | x               | x | ✓ | ✓ | x | x | ✓ | ✓ | x | x  | x  | x   | 4     |
| 17   | Alona          | x               | x | x | ✓ | x | x | ✓ | x | x | x  | x  | x   | 2     |
| 18   | Vadia          | x               | x | x | ✓ | x | x | ✓ | x | x | x  | x  | x   | 2     |
| 19   | Aulia          | x               | x | x | x | x | ✓ | x | x | x | x  | x  | x   | 1     |
| 20   | Dita           | x               | x | x | x | x | ✓ | x | x | x | x  | x  | x   | 1     |
| <b>TOTAL DATA</b>                                |                |                 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    | 240 |       |
| <b>TOTAL SKOR RESPONDEN MENJAWAB BENAR</b>       |                |                 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    | 63  |       |
| <b>PERSENTASE MENJAWAB BENAR</b>                 |                |                 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    | 26% |       |
| <b>PERSENTASE MENJAWAB SALAH</b>                 |                |                 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    | 74% |       |
| RUMUS PERSENTASE: JUMLAH DATA/ TOTAL DATA x 100% |                |                 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |     |       |

Tabel 1.1 Hasil tes tertulis pra penelitian (pendahuluan)  
Sanggar Tari Tanggai Lampung, 10 November 2021

Sebelum adanya penelitian secara langsung seperti dijabarkan di atas, telah dilakukan wawancara dalam jaringan melalui aplikasi WhatsApp pada 2 November 2021 terhadap narasumber, Ibu Uul Ramli. Hal yang didapat pada wawancara ini adalah bahwa pendidik di Sanggar Tari Tanggai

Lampung belum memiliki perhatian khusus dalam mengenalkan nama ragam gerak tari Sigeh Penguten, sehingga peserta didik belum banyak mengerti nama ragam gerak tari karena dipandang bahwa pembelajaran masih dalam proses menghafal gerak dan membuat peserta didik untuk dapat nyaman terlebih dahulu dalam melakukan gerak tari.

Hal ini menjadi ketertarikan tersendiri untuk dilakukan tindak lanjut bahwa mengingat pentingnya peran *cultural knowledge* dalam melestarikan budaya. Kurangnya edukasi terkait unsur selain gerak yang kurang ditekankan dalam pembelajaran, sehingga perlu adanya penerapan atau penggunaan media pembelajaran sebagai pengenalan ragam gerak dan pengetahuan lainnya terkait tari Sigeh Penguten kepada peserta didik. Menurut Arsyad (2013: 6), media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar di dalam ataupun luar kelas. Media digunakan untuk menciptakan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik terhadap isi yang ingin disampaikan.

Media pembelajaran diperlukan dalam pembelajaran, menurut R. A. Rahman dan Tresnawati (2016) bahwa sebagian besar anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap semua yang berada di lingkungan sekitarnya. Dengan media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi dan atau hasil belajar peserta didik. Tentunya dengan mempertimbangkan berbagai karakteristik peserta didik.

Karakteristik usia peserta didik dapat menentukan bagaimana media pembelajaran diterapkan. Dengan dasar itu, bentuk media pembelajaran berbasis permainan (*game*) dapat menjadi pilihan yang tepat sebagai media pembelajaran untuk anak usia enam sampai dua belas tahun, sebagai pengenalan dan pemahaman tari Sigeh Penguten karena media berbasis permainan yang diterapkan dengan cara belajar tidak terpaku pada tulisan, bergerak, menyenangkan, dan menarik dengan cara bermain.

Media pembelajaran yang menarik tentu bukan hanya terkait konten berbasis permainannya atau isinya saja, namun berhubungan dengan rupa yang ditampilkan pada media tersebut. Kartun merupakan gambar dengan penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa atau keadaan yang sedang berlaku. Kartun dapat digunakan sebagai ilustrasi, misalnya dalam buku, majalah, atau kartu ucapan. Dari hal tersebut, bentuk kartun diharapkan dapat memberikan tampilan yang menarik untuk sebuah media pembelajaran, terutama bagi anak usia 6-12 tahun.

Terkait kurangnya pemahaman peserta didik di Sanggar Tari Tanggai Lampung tentang ragam gerak tari Sigeh Penguten serta pentingnya pelestarian budaya dengan cara *cultural knowledge* tersebut, maka penting dilakukan pengembangan media pembelajaran yang mengadaptasi dari sebuah permainan (berbasis permainan/*game*) yakni monopoli bergambar kartun untuk pembelajaran tari Sigeh Penguten yang menarik bagi peserta didik usia 6-12 tahun. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Mosen untuk Pengenalan Tari Sigeh Penguten di Sanggar Tari Tanggai Lampung”. Selanjutnya Mosen yang merupakan akronim dari Monopoli Sigeh Penguten ini merupakan media pembelajaran cetak visual yang menjadi fokus pada penelitian ini. Mosen telah dikembangkan dengan bentuk cetak dan visual yakni dengan bentuk segi empat sama sisi dan banner sebagai bahan dalam pembuatan papan Mosen, bahan akrilik untuk pembuatan pion Mosen, dan bantal dadu sebagai tambahan aksesoris dalam permainan, serta dilengkapi dengan buku panduan permainan/pembelajaran Mosen.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Masalah yang ingin diteliti pada penelitian ini telah dirumuskan sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana pengembangan media pembelajaran berupa permainan Mosen untuk pembelajaran di Sanggar Tari Tanggai Lampung?
- 1.2.2 Bagaimana kelayakan Mosen sebagai media pembelajaran di Sanggar Tari Tanggai Lampung?
- 1.2.3 Bagaimana kemenarikan Mosen sebagai media pembelajaran di Sanggar Tari Tanggai Lampung?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini agar dilakukan adalah:

- 1.3.1 Mengembangkan produk media pembelajaran tari berupa pengembangan permainan Mosen.
- 1.3.2 Mendeskripsikan kelayakan Mosen sebagai media pembelajaran di Sanggar Tari Tanggai Lampung.
- 1.3.3 Mendeskripsikan kemenarikan Mosen sebagai media pembelajaran di Sanggar Tari Tanggai Lampung.

## **1.4 Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Pendidik seni tari (khususnya pada pembelajaran tari Sigeh Penguten), untuk dapat digunakan bersama peserta didik sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik memahami dan mengenal tari Sigeh Penguten secara lebih mendalam, terutama perihal mengenal ragam gerak tari.
- 1.4.2 Peserta didik di Sanggar Tari Tanggai Lampung, karena diharapkan media pembelajaran Mosen dapat membantu peserta didik untuk memahami dan mengenal nama ragam gerak tari Sigeh Penguten.
- 1.4.3 Sanggar atau institusi pendidikan lainnya baik formal, informal, dan nonformal agar dapat digunakan sebagai alternatif pemahaman tari Sigeh Penguten khususnya tentang ragam gerak tari.

## **1.5 Batasan Penelitian**

Penelitian ini perlu memiliki batasan penelitian agar dapat menentukan dan melihat dengan fokus penelitian yang jelas dan lebih terarah. Penelitian ini fokus pada proses pengembangan, kelayakan, serta kemenarikan pada media pembelajaran Mosen yang mengadaptasi bentuk permainan monopoli pada peserta didik usia sekolah dasar 6-12 tahun di Sanggar Tari Tanggai Lampung. Hal ini sebagai bentuk pengenalan pemahaman tari Sigeh Penguten yang mencakup ragam gerak tari.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan pada penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Mosen untuk Pengenalan Tari Sigeih Penguten di Sanggar Tari Tanggai Lampung” ini, sangat dibutuhkan untuk menjadi acuan pemahaman, referensi, serta melihat kebaruan yang diteliti dari kesamaan maupun perbedaan yang dimiliki. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini, adalah sebagai berikut.

Pertama, SKRIPSI Ivan Setiawan yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Seniku untuk Pembelajaran Seni Budaya Kelas XI di SMAN 1 Seputih Agung”. Relevansi yang terdapat dalam penelitian ini dengan peneliti lakukan adalah metode yang digunakan, yakni metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model penelitian Thiagarajan yakni model 4D (*Defind, Design, Develop, Disseminate*). Produk dari penelitian ini berupa aplikasi pembelajaran bernama Seniku berbasis android. Kontribusi penelitian ini adalah sebagai acuan dalam penggunaan metode penelitian yang juga ingin meneliti objek formal yang sama yakni tentang kemenarikan dan kelayakan produk yang dikembangkan.

Hasilnya, dari masing-masing ahli dibidang pengembangan aplikasi di penelitian ini yaitu nilai 70,5 dari ahli 1 dengan kriteria layak dan nilai 82,3 dari ahli 2 dengan kriteria sangat layak. Selain penilaian dari ahli dibidang

pengembangan aplikasi, aspek kelayakan juga ditentukan dari hasil uji coba dan penilaian oleh guru. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan memperoleh hasil nilai 87,5 dengan kriteria sangat layak dari uji coba terbatas dan nilai 90 dengan kriteria sangat layak dari uji coba lapangan. Sedangkan penilaian dari guru memperoleh nilai 89,5 dengan kriteria sangat layak. Dengan hasil demikian penelitian oleh Ivan Setiawan ini dapat menjadi acuan penelitian yang tepat.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Dedek Irwan (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2017) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan (*Game*) Monopoli pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran dan Satuan pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)”. Penelitian kedua memiliki objek material yang sama yakni tentang produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, yakni pengembangan permainan monopoli. Kontribusi dan relevansi yang didapatkan yakni sebagai referensi penelitian terkait bentuk produk pengembangan tersebut.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah materi dan sasaran produk tersebut. Produk tersebut diperuntukan pada penelitian di sekolah atau pendidikan formal dan dilakukan di tingkat menengah pertama. Sedangkan penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Mosen untuk Pengenalan Tari Sigeheh Penguten di Sanggar Tari Tanggai Lampung”, jelas bahwa penelitian akan dilakukan diarah pendidikan nonformal dan dengan sasaran anak usia 6-12 tahun.

Hasil dari penelitian dari Dedek Irwan adalah mendapatkan presentase sebesar 87% (Baik) dalam uji validitas kelayakan produk. Kemudian aspek isi dan tujuan dari materi yang disuguhkan dalam produk mendapatkan 91% yang dinyatakan Sangat Baik. Ketertarikan Pendidik pada media pembelajaran adalah sebesar 98,5%. Sedangkan untuk ketertarikan peserta didik sebesar 92% yang berarti sangat tertarik pada pengembangan media pembelajaran Monopoli Fisika oleh Dedek Irwan tersebut.

Ketiga, penelitian berjudul “Pengembangan Media Fotonovela Berbasis Android pada Pembelajaran Fisika Materi Komponen Pasif Elektronika Kelas X SMK” oleh Sinta Nur Rohman Kesamaan yang terdapat pada penelitian ini adalah penggunaan model pengembangan 4D pada *Research and Development (RnD)* oleh Thiagarajan. Penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan bagi peneliti karena memiliki kesamaan dalam model pengembangan yang diambil yakni model 4D oleh Thiagarajan. Kemudian memiliki kontribusi sebagai acuan penggunaan model pengembangan tersebut (sebagai objek formal) serta penggunaan teknik pengumpulan dan analisis data.

Berdasarkan pada hasil validasi Ahli Materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 85,50% dengan kriteria sangat layak, hasil validasi Ahli Media memperoleh persentase kelayakan sebesar 86% dengan kriteria sangat layak, dan validasi ahli informatika sebanyak 89% dengan kriteria sangat layak, dan pada hasil penilaian pendidik juga peserta didik memperoleh persentase kelayakan sebesar 92% dengan kriteria sangat layak. Kelayakan yang dinilai sangat layak ini menjadi pertimbangan yang cukup besar bagi peneliti untuk menjadikan penelitian oleh Sinta Nur Rohman sebagai referensi pada penelitian yang dikembangkan.

## **2.2 Sanggar Seni**

Sriyadi (2013: 1) mengungkapkan bahwa Sanggar dapat didefinisikan sebagai wadah kegiatan dalam membantu dan menunjang keberhasilan dan penguasaan dalam bidang pengetahuan dan keterampilan. Sanggar seni merupakan tempat atau sarana yang digunakan oleh suatu komunitas tertentu untuk melakukan aktivitas seni. Ada beragam sanggar seni seperti seni tari, seni lukis, seni kerajinan atau kriya, seni teater, dan lain-lain.

Sanggar seni juga bisa diartikan sebagai tempat atau wadah bagi manusia untuk melakukan atau mempelajari suatu kesenian yang tujuannya untuk selalu menjaga kelestariannya di masyarakat. Kegiatan yang dilakukan di sanggar seni berupa kegiatan pembelajaran tentang seni, yang mencakup proses pembelajaran, penciptaan, hingga produksi. Hampir sebagian besar proses tersebut dilakukan di sanggar.

Sanggar seni termasuk dalam kategori pendidikan nonformal. Pendirian sanggar seni biasanya dilakukan secara mandiri atau perorangan. Terkait tempat dan fasilitas belajar dalam sanggar tergantung dari kondisi masing-masing sanggar, ada sanggar yang kondisinya sangat terbatas, tapi ada juga yang mempunyai fasilitas lengkap. Sistem atau kegiatan-kegiatan yang terjadi dalam sanggar seni sangat fleksibel, misalnya terkait prosedur administrasi, pengadaan sertifikat, pembelajaran yang menyangkut metode pembelajaran hingga evaluasi, mengikuti peraturan masing-masing sanggar seni, sehingga antara sanggar seni yang satu dengan lainnya bisa mempunyai peraturan yang berbeda.

Berdasar atas wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama Ibu Dra. Titik Nurhayati pada 6 Desember 2021, beliau memberikan penjelasan bahwa sanggar berfungsi untuk menampung minat dan bakat dari peserta didik atau anggotanya. Pemilik sanggar memiliki tanggung jawab dalam menyampaikan seluruh unsur yang ada, baik dalam materi atau praktik. Sebagaimana contoh tari Sigehe Penguten penting adanya pengenalan ragam gerak. Jadi tidak hanya gerakannya saja namun identitas gerak perlu diperkenalkan dan diketahui oleh peserta didik dalam sanggar tari.

### 2.3 Tari Sigeh Penguten

Tari Sigeh Penguten adalah salah satu tarian yang ada di Lampung (Habsary dan Bulan, 2016), termasuk dalam tari tradisional klasik dan berfungsi sebagai penyambutan tamu. Tari ini dirumuskan pada kegiatan Apresiasi Seni Tari pada 1989. Forum tersebut diketuai oleh Krisna R. Sampurnadjaja dan dihadiri oleh pakar seni tari dari berbagai daerah (kabupaten/kota) di Lampung untuk memberikan ceramah dan pandangannya sebagai upaya merumuskan kekhasan tari Sembah (tari Sigeh Penguten) tersebut.

Tari Sigeh Penguten biasanya berdurasi lima hingga tujuh menit, dan ditampilkan oleh penari berjumlah ganjil, dengan minimal lima orang gadis atau perempuan. Menurut Dra. Titik Nurhayati menjelaskan bahwa tari Sigeh Penguten adalah tari penyambutan yang menggambarkan seorang gadis cantik, anggun, lemah lembut, menarik hati, ada ketulusan dan keramahan pada diri penari. Geraknya menggambarkan sifat dan sikap seorang gadis Lampung seperti penjabaran tersebut.

Dalam buku Teknik Dasar Gerak Tari Lampung (2012: 40) yang ditulis oleh Dr. I Wayan Mustika, M.Hum mencantumkan bahwa terdapat dua puluh satu ragam gerak tari Sigeh Penguten. Sebagian gerak dalam tarian ini merupakan gerakan yang mengalami pengulangan dari gerak sebelumnya. Gerak tersebut diantaranya adalah: *lapah tebeng, seluang mudik, jong silo ratu, sembah, jong ipek, jong simpuh, samber melayang, ngerujung* (rendah, sedang, dan tinggi), *kilat mundur, ngetir, lipetto, makku khaccang, kenui melayang, gubuh gakhang, ngiyau bias, sabung, melayang, tolang tebeng, giser/ ngegiser, mempam bias, dan belah hui*. Referensi gerak tari Sigeh Penguten dalam penelitian ini melihat pada tutorial ragam gerak tari Sigeh Penguten yang diupload dalam *You Tube* Bulan Temanggal dan diproduksi oleh Komite Tari dari Dewan Kesenian Lampung. Selain itu, peneliti juga mengacu pada wawancara dan observasi bersama Ibu Dra. Titik Nurhayati di Taman Budaya Provinsi Lampung.

## 2.4 Karakteristik Anak Usia 6 hingga 12 Tahun

Damar Wijayanti, SIP., Dipl. Edu. Montessori, ialah Pemerhati Pendidikan Anak menjelaskan bahwa anak usia 5-12 tahun mengalami berbagai macam fase perkembangan, mulai dari lebih mandiri, kemampuan komunikasi, sikap yang lebih kritis serta interaksi sosial yang lebih aktif dengan orangtua, pendidik, dan *peer group* atau teman sebaya (Oktavi, 2020).

Menurut Marsh (dalam Izzaty, 2008) strategi pendidik dalam pembelajaran pada masa kanak-kanak akhir adalah:

- a. Menggunakan bahan-bahan yang konkret, misalnya barang/benda konkret
- b. Menggunakan alat visual, misalnya *Overhead Projector*
- c. Menggunakan contoh-contoh yang sudah akrab dengan anak dari hal yang bersifat sederhana ke yang bersifat kompleks
- d. Menjamin penyajian yang singkat dan terorganisasi dengan baik
- e. Memberikan latihan nyata dalam menganalisis masalah atau kegiatan, misalnya menggunakan teka-teki, dan curah pendapat. Pengajaran yang efektif adalah bila informasi yang dipresentasikan benar-benar bermakna dan terorganisasi dengan baik.

Peserta didik memerlukan kegiatan bekerja dengan objek yang berupa benda-benda konkret, untuk memanipulasi, menyentuh, meraba, melihat dan merasakannya. Peserta didik lebih memerlukan kesempatan untuk bekerja melalui langkah mereka sendiri daripada harus mengikuti pola kelompok secara keseluruhan. Representasi isi dari informasi dapat disampaikan dengan (Eggen & Kauchack, 2004: 4):

1. Contoh penerapan
2. Demonstrasi
3. Studi kasus
4. *Methapor*/pengandaian
5. Simulasi; *role play*
6. Model; menggunakan model untuk memvisualisasikan sesuatu.

Menurut Peaget (Ulfiani, 2009: 51), tahap kognitif anak pada usia 6-12 tahun adalah tahap yang mana anak sudah melewati tahap pra operasional dan sedang menjalani tahap konkrit operasional. Artinya anak usia tersebut, sudah mampu memecahkan masalah dengan cara logis karena sudah mampu mengkonservasi (jumlah, luas, volume, dan orientasi). Meskipun belum berfikir secara abstrak dan hipotesis.

Penggunaan metode permainan pada anak usia 6-12 tahun dalam proses belajar, dirasa cocok menurut pengertian yang dijabarkan di atas. Penggunaan visual, model, serta pengandaian yang ada dalam sebuah media berupa permainan tentu dapat menjadi acuan yang baik dalam mengembangkan produk terutama media pembelajaran baik di pendidikan formal, informal, maupun nonformal.

## **2.5 Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa Latin "*medius*" yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Arsyad, 2014: 3). Medium adalah perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Media juga sebagai penyampai materi pembelajaran dari sumber belajar kepada pembelajar (Saputri, dkk (2021:9)). Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan yaitu media pembelajaran adalah semua hal yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi peserta didik sehingga mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, dalam pengertian ini, pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Menurut Prof. Dr. Arsyad Arsyad, M.A dalam buku *Media Pembelajaran* (2014: 29), menerangkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, seperti memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Dengan adanya media pembelajaran dalam proses belajar, menurut Sudjana dan Rivai (2002: 2) media pembelajaran juga memiliki manfaat diantaranya:

- 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga menumbuhkan motivasi belajar,
- 2) Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami serta memudahkan penguasaan dan pencapaian tujuan belajar, dan
- 3) Metode mengajar lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan.

## 2.6 Media Pembelajaran Berbasis Cetak dan Visual

Media pembelajaran berbasis cetakan umumnya berbentuk buku teks, buku penuntun, jurnal, makalah, dan lembaran lepas (Arsyad, 2014: 85). Dalam merancang media pembelajaran berbasis cetakan, terdapat enam elemen yang harus diperhatikan yaitu; konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi. Penggunaan kotak-kotak atau petak juga susunan teks yang baik dapat membuat informasi lebih mudah diperoleh.

Media visual (*image* atau perumpamaan) dapat bermanfaat untuk memperlancar pemahaman misalnya elaborasi struktur dan organisasi, serta memperkuat ingatan. Visual diharapkan mampu menumbuhkan minat peserta didik sekaligus sebagai penghubung antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata (Arsyad, 2014: 89).

Salah satu bentuk visual dapat menggambarkan atau merepresentasikan seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu rupa yang ingin diberikan. Hal yang perlu diperhatikan dalam membuat media pembelajaran visual adalah menekankan informasi yang penting, melibatkan peserta didik untuk meningkatkan daya ingat, menggunakan gambar visual yang berimbang dan jelas, visual yang diberikan terbaca dan mudah dibaca, penggunaan warna yang realistik, serta menyertai bayangan untuk mengarahkan fokus perhatian dan membedakan komponen isi yang ada (Arsyad, 2014).

## 2.7 Permainan Monopoli

Menurut Sudjana dan Rivai (2002: 2), media pembelajaran dapat dalam bentuk media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media pembelajaran berbasis permainan juga sudah banyak dikembangkan dalam bidang pendidikan, terkhusus dalam penyampaian pembelajaran yang memudahkan bagi pendidik ataupun peserta didik.

Permainan yang dinilai efektif sebagai media pembelajaran, dilihat dari penelitian yang telah dilakukan adalah berupa permainan monopoli. Sebagai contoh permainan monopoli yang diterapkan dalam pendidikan matematika dalam penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat” oleh Budi Adi Prayogo memperlihatkan bahwa persentase kelayakan penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran adalah sebesar 92,64% dan dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran tersebut.

Dengan adanya contoh dari penilaian yang baik dari penelitian yang telah dilakukan tersebut, tentu menjadi pertimbangan yang sangat memungkinkan untuk menjadikan monopoli sebagai pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran tari, termasuk dalam menambah dan memudahkan peserta didik dalam mempelajari pengetahuan sebagai tujuan pembelajaran. Hal ini juga membuktikan bahwa bentuk permainan dalam hal ini monopoli dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan juga interaktif. Terlihat dari hasil penilaian kelayakan pada media tersebut.

Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan bermain untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang

disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

## 2.8 Kartun

Basnendar (2008) menjelaskan bahwa pengertian kartun sebenarnya mengadaptasi istilah dari bidang *fine arts*. Kata kartun berasal dari bahasa Itali *cartone* yang berarti “kertas”. Kata kartun pertama kali digunakan untuk menyebut desain atau sketsa dalam ukuran penuh untuk lukisan cat minyak, permadani atau mozaik. Kata kartun tersebut dikenal hingga masa kini.

Menurut Hosking dalam Primaditya (2012) menjelaskan kartun merupakan sebuah gambar yang bersifat representasi atau simbolik, mengandung unsur sindiran, lelucon, atau humor. Kartun biasanya muncul dalam publikasi secara periodik, dan paling sering menyoroti masalah politik atau masalah publik. Namun masalah sosial kadang juga menjadi target, misalnya dengan mengangkat kebiasaan hidup masyarakat, peristiwa olahraga, atau mengenai kepribadian seseorang.

Dari pengertian tersebut selain sebagai media kritik, kartun juga dapat digunakan sebagai media yang menarik dalam pembelajaran contohnya film animasi kartun yang digunakan untuk merangsang perkembangan anak, baik dalam pemahaman dan motorik anak. Film kartun dapat menambah kosa kata dan perkembangan bahasa bagi anak usia dini, seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Teguh, dkk (2017) dalam judul penelitian “Film Animasi 2 Dimensi dengan Judul Andi-Tema: Sikap dan Perilaku Disiplin

Anak Usia Dini”. Dalam penelitian tersebut berpendapat bahwa media film kartun umumnya disenangi oleh anak karena karakter animasi yang menarik. Penjabaran tersebut menerangkan bahwa bentuk kartun diminati oleh anak-anak, sehingga usia anak 6-12 tahun yang menjadi objek pada penelitian ini diharapkan tertarik pada produk yang akan dikembangkan meski produk yang dikembangkan memiliki *output* yang berbeda yakni menggunakan media berbasis cetakan visual.

Arsyad (2013: 102) menjelaskan bahwa visualisasi pesan, informasi, bahkan konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/ gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Foto menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang ditampilkan, sehingga hampir menyamai kenyataan dari suatu objek atau situasi. Hal ini menjadikan alasan bahwa kartun diharapkan mampu menjadi media visual yang dapat merepresentasikan suatu hal atau objek dan situasi tertentu.

## **2.9 Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)**

Pengembangan adalah proses atau cara yang digunakan guna mengembangkan sesuatu untuk menciptakan produk baru maupun mengembangkan produk yang sudah ada. Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu melalui proses pengembangan (Sugiyono, 2012: 407). Produk dari penelitian pengembangan dapat berupa media pembelajaran, model pembelajaran, multimedia atau perangkat pembelajaran dan lain-lain.

Penelitian pengembangan mempunyai ciri-ciri berupa produk yang dihasilkan dapat dirasakan untuk pembelajaran secara langsung. Menurut Ainin (2013: 98) ciri-ciri dari penelitian pengembangan tersebut sebagai berikut.

1. Produk berbasis masalah

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini harus dibuat dan disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, langkah awal yang harus dilakukan adalah studi pendahuluan untuk menghasilkan produk yang relevan dengan kebutuhan.

2. Uji coba produk

Uji coba produk atau penilaian terhadap produk yang dikembangkan untuk menghasilkan produk yang layak untuk digunakan, perlu dilakukan penilaian atas produk tersebut yang tentunya dilakukan oleh ahli bidang produk dan calon pengguna.

3. Revisi produk

Produk dalam penelitian pengembangan yang telah dihasilkan, tidak langsung diaplikasikan dalam pembelajaran. Akan tetapi, setelah produk yang dihasilkan diberi penilaian oleh para ahli, pengguna, maupun uji lapangan, maka dari penilaian tersebut dapat dilihat produk yang dihasilkan harus direvisi atau tidak.

4. Tidak menguji teori

Hakikatnya tujuan dalam penelitian pengembangan bukan untuk menguji teori, namun mengembangkan teori untuk produk yang dihasilkan. Berdasarkan ciri-ciri dari penelitian pengembangan maka dalam melakukan penelitian harus mengacu kepada prosedur yang harus dilakukan.

Salah satu prosedur pengembangan yakni menggunakan modifikasi 4D Thiagarajan (Suryaningtyas, 2013: 12) yang terdiri dari:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang akan digunakan dalam penelitian. Secara umum penetapan dan pendefinisian dilakukan untuk memperoleh analisis kebutuhan dalam penelitian. Analisis kebutuhan tersebut disesuaikan dengan syarat-syarat produk yang dikembangkan serta kebutuhan penggunaan model penelitian yang cocok.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, Thiagarajan membagi tahap perencanaan dalam empat kegiatan yaitu: menyusun tes kriteria, memilih media, pemilihan bentuk penyajian, dan yang terakhir adalah mensimulasikan rancangan.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

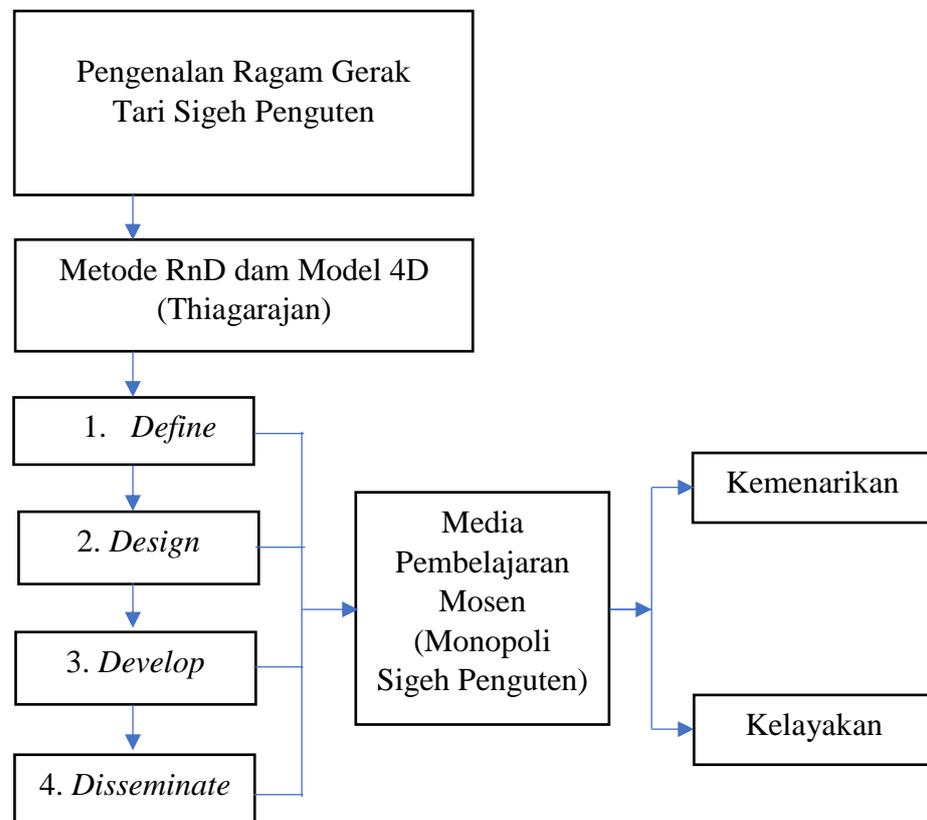
Thiagarajan membagi menjadi dua kegiatan dalam tahap ini. Kegiatan yang pertama adalah tahap untuk merancang hingga membuat produk sampai telah siap diuji atau diteliti. Kegiatan yang kedua adalah kegiatan penilaian dari responden terhadap produk yang sudah dikembangkan. Pada kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui data respon, reaksi atau komentar dari peserta didik dan guru sebagai calon pengguna produk. Tidak hanya itu, diperlukan juga penilaian oleh Ahli Materi dan Ahli Media. Selanjutnya dari kedua kegiatan yang telah dilakukan tersebut, akan dilakukan revisi bila diperlukan.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran ini dilakukan untuk mensosialisasikan produk yang dihasilkan dan mendistribusikannya kepada calon pengguna atau dalam penelitian ini adalah oleh pendidik dan peserta didik.

## 2.10 Kerangka Berpikir

Dari pengamatan peneliti pada saat penelitian pendahuluan dan hasil tes serta wawancara, maka peneliti membuat kerangka teoritis sebagaimana bagan berikut:



Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir (Rhamadani, 2023)

Bagan tersebut mendeskripsikan atas solusi dari rumusan masalah bagi penulis bahwa berkaitan dengan fenomena yang terjadi di Sanggar Tari Tanggai Lampung yangmana penari tidak/belum mengetahui seluruh nama ragam gerak tari Sigeh Penguten. Mosen sebagai media pembelajaran yang berupa permainan monopoli dengan tampilan kartun diharapkan dapat menjadi media yang menyampaikan pesan dengan menarik dan layak digunakan bagi peserta didik usia 6-12 tahun maupun masyarakat umum dalam mengenalkan materi tersebut.

Berdasarkan fenomena tersebut maka dalam penelitian ini diperlukan adanya tahap pengembangan produk. Tahap yang akan digunakan terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Tahapan tersebut merupakan usaha untuk mengembangkan suatu produk dengan metode pengembangan dan model 4D dari Thiagarajan, dalam hal ini yakni media pembelajaran Monopoli Sigeh Penguten yang selanjutnya dalam penulisan ini disebut dengan Mosen. Metode pengembangan serta penggunaan model 4D Thiagarajan ini, dalam pengembangannya akan menjawab rumusan masalah yakni bukan hanya tentang terlaksananya empat tahapan tersebut. Namun tentang kemenarikan dan kelayakan dari Mosen yang dikembangkan.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sejak bulan November 2021 dan berlangsung selama lebih kurang enam bulan. Tahap awal yakni analisis kebutuhan peserta didik sekaligus observasi materi, dilanjutkan pada tahap perancangan dan pengembangan yang dilakukan di Sanggar Tari Tanggai Lampung, PKOR Way Halim, Bandar Lampung dan tahap terakhir adalah penyebaran atau sosialisasi Mosen pada kegiatan pendidikan Lampung Mengajar, sekolah dan media sosial. Adapun rincian pelaksanaan atau jadwal penelitian sesuai dengan model 4D Thiagarajan dalam metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) untuk pengembangan produk media pembelajaran Mosen adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Matriks jadwal penelitian

| NO | Kegiatan  | Rencana Pelaksanaan (Bulan) |         |                |                  |
|----|---|-----------------------------|---------|----------------|------------------|
|    |   | 2021                        | 2022    |                |                  |
|    |   | November                    | Januari | April-<br>Juni | Mei-<br>November |
| 1  | Observasi Materi  | ✓                           |         |                |                  |
| 2  | <i>Define</i> (Pendefinisian)   | ✓                           |         |                |                  |
| 3  | <i>Design</i> (Perancangan)   |                             | ✓       |                |                  |
| 4  | <i>Develop 1</i> (Pembuatan Produk)   |                             | ✓       | ✓              |                  |
| 5  | <i>Develop 2</i> (Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi, serta Penggunaan produk sekaligus penilaian pendidik dan peserta didik) |                             |         | ✓              |                  |
| 6  | Revisi  |                             |         |                | ✓                |
| 7  | <i>Disseminate</i> (Penyebaran)   |                             |         |                | ✓                |

### **3.2 Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah objek atau sesuatu yang menjadi perhatian dalam suatu penelitian (Arikunto, 2010: 161). Berdasarkan penjelasan tersebut, variabel penelitian dalam penelitian ini adalah pengembangan permainan monopoli menjadi sebuah produk media pembelajaran yang berbasis cetakan dan visual yakni Mosen. Media pembelajaran ini akan diteliti penggunaannya di Sanggar Tari Tanggai Lampung, dengan tujuan mengetahui kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran tersebut dalam pengembangannya.

### **3.3 Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi yaitu keseluruhan objek penelitian (Arikunto, 2010: 101). Sedangkan yang dimaksud dengan sampel yaitu wilayah general yang terdiri dari objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, kemudian ditarik kesimpulannya dari penelitian tersebut (Sugiyono, 2010: 117). Pernyataan tersebut menjadi acuan bahwa yang disebut dengan populasi pada penelitian ini adalah peserta didik usia 6-12 tahun yang ada di Sanggar Tanggai Lampung. Peserta didik tersebut terdiri dari 20 orang, sehingga seluruh objek yang terdapat dalam populasi tersebut dijadikan sampel.

### 3.4 Subjek Penelitian

Penelitian ini terdapat empat subjek yang diteliti sebagai bentuk pemecah rumusan masalah yakni sebagai sumber data yang akan menjawab tentang bagaimana pengembangan produk media pembelajaran dilakukan, serta kelayakan dan kemenarikan produk untuk digunakan. Subjek penelitian ini adalah Ahli Media dan Ahli Materi, pendidik (pelatih), serta peserta didik, yang terlibat dalam proses penilaian produk.

### 3.5 Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode *Research and Developmet (RnD)* yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran Mosen. Selain itu, penelitian ini juga ingin mengetahui kelayakan serta kemenarikan produk Mosen yang digunakan dalam pembelajaran tari guna meningkatkan pemahaman peserta didik tentang ragam gerak tari SigeH Penguten.

### 3.6 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model modifikasi 4D Thiagarajan (Suryaningtyas, 2013: 12) yaitu: *define, design, develop, dan disseminate*. Berdasarkan ciri-ciri dari penelitian pengembangan, maka dalam melakukan penelitian ini mengacu kepada prosedur yang harus dilakukan. Salah satu prosedur pengembangan yakni dapat menggunakan modifikasi 4D Thiagarajan (Suryaningtyas, 2013: 12) adalah sebagai berikut.

### **3.6.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang akan digunakan dalam penelitian. Secara umum penetapan dan pendefinisian dilakukan untuk memperoleh analisis kebutuhan dalam penelitian. Analisis kebutuhan tersebut disesuaikan dengan syarat-syarat produk yang dikembangkan serta kebutuhan penggunaan model penelitian yang cocok.

Tahap pendefinisian ini didapatkan dari hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan yakni dengan metode wawancara secara langsung untuk mengetahui kondisi tempat penelitian beserta subjeknya. Kemudian dilakukan juga observasi pada tempat penelitian terkait dengan kondisi subjek terutama pada saat pembelajaran tari Sigeh Penguten, sekaligus melihat karakteristik anak atau peserta didik usia 6-12 tahun dalam proses belajar. Tidak hanya itu, kegiatan tes juga dilakukan kepada peserta didik, guna mengumpulkan data tentang pemahaman peserta didik terhadap nama ragam gerak tari Sigeh Penguten.

### **3.6.2 Tahap Perancangan (*Design*)**

Pada tahap ini Thiagarajan membagi tahap perencanaan dalam empat kegiatan yaitu menyusun tes kriteria, memilih media, pemilihan bentuk penyajian, dan mensimulasikan rancangan. Dalam merancang produk media pembelajaran yang berbasis permainan dengan tampilan kartun ini, peneliti bekerjasama dengan pihak yang berpengalaman dalam bidangnya.

### 3.6.3 Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap *develop* atau pengembangan ini oleh Thiagarajan dibagi menjadi dua kegiatan. Kegiatan yang pertama adalah tahap untuk melakukan penilaian terhadap rancangan produk oleh ahli yang sesuai dengan bidangnya. Kegiatan yang kedua adalah kegiatan penilaian dari responden terhadap rancangan produk yang sudah dibuat. Pada kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui data respon, reaksi atau komentar dari peserta didik dan pendidik sebagai calon pengguna produk. Ahli Materi dan media juga diperlukan untuk menilai produk media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap *develop* atau pengembangan terbagi atau dilakukan dengan tiga tahapan yakni:

1. Mengembangkan Produk

Tahap ini berarti mengembangkan atau membuat produk secara bertahap mulai dari proses awal hingga akhir. Langkah awal yang dilakukan yakni membuat sketsa dasar kartun penari yang dibuat sesuai dengan bentuk ragam gerak yang ada dalam tari Sigeh Penguten. Pada tahap ini dibantu oleh seorang ahli dalam bidang design grafis, selain membuat sketsa dasar ahli tersebut juga membantu pengembangan hingga bentuk pokok dan pewarnaan produk kartun ragam gerak tari.

Langkah selanjutnya pada tahap pengembangan ini yakni menyatukan ragam gerak, menyusun, dan merangkainya menjadi sebuah satu kesatuan dalam petak persegi sehingga berbentuk sebuah permainan monopoli untuk tari Sigeh Penguten. Langkah ini merupakan desain keseluruhan dari produk pengembangan yang diteliti. Setelah menjadi produk yang utuh, Mosen yang siap untuk dimainkan perlu ada panduan tentang cara bermain. Cara bermain Mosen tidak jauh berbeda dari permainan asli Monopoli, meski tentu terdapat modifikasi dan pengembangan. Adapun cara

bermain Mosen adalah dengan membagi kelompok kelas belajar, lalu permainan dimulai dengan melempar dadu terlebih dahulu untuk satu kelompok.

Dadu yang menunjukkan angka dalam titik-titiknya menjadi acuan langkah yang diambil oleh kelompok tersebut, yang ditandai dengan pion. Kemudian pion yang berhenti sesuai jumlah dadu akan berhenti, pada saat inilah tugas peserta didik untuk berimajinasi seperti apa gerak tersebut digerakan sesuai dengan nama yang tercantum dalam petak. Dengan demikian, peserta didik secara tidak langsung mengenal dan mengetahui nama ragam gerak pada tari Sige Penguten. Hal ini dilakukan untuk kelompok selanjutnya dalam petak yang berbeda.

## 2. Menilai Produk

Penilaian dilakukan oleh ahli dalam bidang media dan materi. Ahli Media yang terlibat dalam penilaian produk pembelajaran yang dikembangkan ini terdiri dari dua orang, ialah Bapak Afif Rahman Riyanda, S.Pd., M.Pd. T dan Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd. Kemudian untuk Ahli Materi juga terdapat dua orang ahli bernama Ibu Dwiyana Habsary S.Sn., M.Hum dan Nabilla Kurnia Adzan, M.Pd.

Pemilihan Ahli Media dan ahli materi ini berdasarkan pengalaman yang ditempuh juga disiplin ilmu yang memang ditekuni oleh para ahli tersebut. Bapak Afif Rahman Riyanda, S.Pd., M.Pd. T ialah seorang dosen program studi Bimbingan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung. Beliau pernah melakukan riset tentang Media Pembelajaran dan mendapatkan *gold medal* atas prestasinya di bidang media. Hal ini menguatkan bahwa kompetensinya baik sebagai Ahli Media pada penelitian ini.

Selanjutnya adalah Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd ialah dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung. Beliau memiliki riset dalam Jurnal Pendidikan Dasar yang berkaitan tentang peserta didik di usia dasar, serta terdapat riset tentang upaya pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pemanfaatan Museum dalam Pelestarian Budaya Daerah Lampung Sebagai Upaya Pengembangan Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar”.

Selain Ahli Media, Ahli Materi juga memiliki kontribusi dalam penilaian pada penelitian ini. Dengan latar belakang melihat disiplin ilmu yang mereka lakukan dapat memudahkan penulis menentukan sosok ahli yang tepat. Ibu Dr. Dwiyana Habsary, S.Sn., M.Hum dan Ibu Nabilla Kurnia Adzan, M.Pd ialah dosen di program studi Pendidikan Tari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung sebagai pendidik (pelatih), beliau juga sebagai penari tari *sigeh penguten*.

Tidak hanya itu, Ibu Dr. Dwiyana Habsary, S.Sn., M.Hum juga pernah melakukan penelitian terkait Sigeh Penguten yang berjudul “Fungsi dan Peran Tari Sembah di Daerah Lampung. Sedangkan Ibu Nabilla Kurnia Adzan, M.Pd pernah melakukan penelitian sekaligus sebagai pelatih sebagaimana disebutkan dalam artikel berjudul “Pelatihan Musik dan Tari Sigeh Penguten untuk Forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Seni Budaya Tingkat SMP se-Kabupaten Lampung Utara”.

Penilaian produk dilakukan dengan menyebarkan angket kuesioner yang terdiri dari spesifikasi penilaian sesuai dengan rumusan masalah yang ada, yakni tentang kelayakan dari produk yang dikembangkan. Dalam menilai produk, Ahli Materi dan Ahli

Media diberikan kuesioner penilaian yang dilakukan secara langsung atau dengan video deskripsi serta tutorial penggunaan produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Penilaian dalam penelitian ini tidak hanya dilakukan oleh Ahli Materi dan Ahli Media untuk mengetahui kelayakan saja. Penilaian selanjutnya, dilakukan oleh peserta didik dan pendidik sebagai pengguna dan mengetahui kemenarikan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Penilaian bagi pendidik dan peserta didik dilakukan secara langsung dengan membagikan angket setelah menerapkan atau menggunakan produk media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung di Sanggar Tari Tanggai Lampung.

### 3. Merevisi Produk

Penilaian yang dilakukan atau dalam proses pengembangan diharapkan terdapat saran dari produk yang dikembangkan, oleh karenanya harus terdapat revisi yang dilakukan agar produk yang dikembangkan dapat optimal penggunaannya serta memiliki penilaian yang baik dari segi kemenarikan dan layak digunakan untuk pembelajaran selanjutnya. Proses ini dilakukan guna memperbaiki produk agar lebih baik penggunaannya.

#### **3.6.4 Tahap Penyebaran (*Disseminate*)**

Tahap penyebaran ini dilakukan untuk mensosialisasikan produk yang dihasilkan kepada calon pengguna lainnya. Penyebaran ini ditujukan kepada pendidik dan peserta didik yang akan menggunakan produk yang telah dikembangkan, untuk selanjutnya digunakan dalam proses belajar.

### **3.7 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data**

Metode adalah cara atau suatu kegiatan yang dapat dijadikan pedoman dalam memperoleh data penelitian (Arikunto, 2010: 192). Metode dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **3.7.1 Tes**

Teknik ini digunakan saat melakukan pra penelitian, guna menganalisis kebutuhan belajar peserta didik di Sanggar Tari Tanggai Lampung. Tes adalah susunan pertanyaan atau bentuk latihan dan alat lain yang digunakan sebagai pengukur keterampilan, bakat, yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010: 193). Dalam hal ini penelitian mengambil tes intelegensia yakni untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman peserta didik terkait ragam gerak tari Sigeh Penguten dengan menyajikan gambar sebagai visualisasi ragam gerak.

#### **3.7.2 Angket/kuesioner**

Angket dalam penelitian ini disediakan untuk memperoleh data dari empat subjek penelitian yakni untuk Ahli Media, Ahli Materi, pelatih/pendidik, serta peserta didik. Angket untuk ahli dibidang media dan materi diperuntukan guna mengetahui seberapa layak produk ini dikembangkan. Selain itu, terdapat juga angket penilaian yang akan diberikan untuk pendidik dan peserta didik yakni guna mengetahui kemenarikan dari produk yang dikembangkan ini. Adapun penjabaran terdiri dari empat instrumen penelitian, adalah sebagai berikut.

### 1. Instrumen untuk Ahli Materi

Instrumen ini berisi kesesuaian media pembelajaran yang dilihat dari kualitas materi pembelajaran dan manfaatnya sesuai dengan tujuan. Ahli Materi yakni dosen pakar bidang studi pada pembelajaran tari Sigeh Penguten serta pernah melakukan riset terkait tarian tersebut. Dosen tersebut ialah Ibu Dwiyana Habsary, S.Sn., M.Hum dan Ibu Nabilla Kurnia Adzan, M.Pd. Adapun angket/ kuesioner yang digunakan untuk Ahli Materi adalah jenis kuesioner tertutup, yaitu jawaban responden (subjek) disediakan alternatif pilihan jawaban terlebih dahulu sehingga responden hanya tinggal memilih tanpa perlu menjawab dengan kalimat sendiri.

### 2. Instrumen untuk Ahli Media

Instrumen untuk Ahli Media berisikan kesesuaian media dilihat dari kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen ini ditinjau dari format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang dan konsistensi. Ahli Media pembelajaran adalah dosen pakar teknologi pembelajaran ialah Bapak Afif Rahman Riyanda, S.Pd., M.Pd.T. Sedangkan dosen pakar media pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang sesuai dengan sasaran subjek peserta didik yang ada di penelitian ini, ialah Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd. Kuesioner yang digunakan untuk Ahli Media adalah jenis kuesioner tertutup, yaitu jawaban responden (subjek) disediakan alternatif pilihan jawaban terlebih dahulu sehingga responden hanya tinggal memilih tanpa perlu menjawab dengan kalimat sendiri.

### 3. Instrumen untuk Peserta Didik

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian ini dilakukan oleh peserta didik usia 6-12 tahun di Sanggar Tari Tanggai Lampung melalui kuesioner tertutup.

#### 4. Instrumen untuk Pendidik

Sama seperti halnya peserta didik, pendidik juga mengisi angket yang bertujuan untuk mengukur kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen ini ditinjau dari kesesuaian materi dengan kebutuhan pendidik. Penilaian ini dilakukan oleh Ibu Uul Ramli selaku pendidik/pelatih tari di Sanggar Tari Tanggai Lampung. Penilaian menggunakan kuesioner tertutup.

### 3.7.3 Wawancara (*interview*)

Metode ini dilakukan untuk mengetahui data analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Ini dilakukan saat penelitian berlangsung dengan cara wawancara langsung kepada pendidik. Selain itu, teknik ini untuk mengetahui juga bagaimana pendapat calon pengguna produk (utamanya pendidik) terhadap produk yang dikembangkan.

Teknik ini dilakukan dengan panduan wawancara agar tetap dapat mencapai tujuan yakni memecahkan masalah dengan mengetahui kemenarikan produk. Wawancara ini dilakukan secara bebas atau *ingueded interview* (Arikunto, 2010: 199) yang artinya pewawancara bebas menanyakan apa saja, namun tetap mengingat data apa saja yang diperlukan dalam penelitian.

### **3.7.4 Observasi**

Arikunto (2010: 199) menyatakan bahwa observasi berarti mengamati atau memperhatikan sesuatu dengan mata atau seluruh alat indra. Pengamatan atau observasi pada penelitian ini dilaksanakan untuk mengumpulkan bahan/materi pengembangan yakni terkait tari Sige Penguten. Selain itu, observasi dilakukan ketika pembelajaran berlangsung antara pendidik dan peserta didik untuk mendeskripsikan bagaimana pendidik menggunakan produk yang dikembangkan terhadap peserta didik.

Observasi dilakukan tidak hanya saat penggunaan produk berlangsung, namun pada saat penelitian terdahulu sudah dilakukan. Hal ini untuk memperkuat analisis kebutuhan peserta didik sesuai dengan tahap pertama model 4D Thiagarajan dalam penelitian pengembangan.

### **3.8 Teknik Analisis Data**

Perolehan data yang didapat pada penelitian ini berupa tanggapan dari Ahli Media dan Ahli Materi tentang kelayakan produk. Selain itu, tanggapan dari pendidik dan peserta didik juga didapatkan guna mengetahui kemenarikan produk yang telah dikembangkan. Jika dilihat dari aspek tampilan media dan isi materi akan diperoleh nilai yang akan dianalisis secara deskriptif dengan teknik rentang nilai. Pertanyaan angket diukur menggunakan skala Likert untuk melihat sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau observan terkait dengan fenomena sosial (Sugiyono, 2012: 93).

Untuk menentukan kategori kelayakan dan kemenarikan dari media pembelajaran yang dikembangkan ini, maka dipakai skala pengukuran dengan skala Likert. Data yang diperoleh dari hasil pengukuran skala Likert adalah berupa angka. Angka tersebut kemudian ditafsirkan dalam pengertian kuantitatif (Sugiyono, 2015: 141). Data kuantitatif yang telah diperoleh melalui pengukuran skala Likert, dikonversi berdasarkan bobot skor yang telah ditetapkan, yakni satu, dua, tiga, empat, dan seterusnya. Data ini merupakan data kuantitatif yang selanjutnya dianalisis dengan statistik deskriptif. Teknik penyajian yang digunakan adalah nilai rata ideal, simpangan baku ideal, jumlah rata-rata skor yang didapat, skor tertinggi dan skor terendah. Hasil angket dianalisis dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.2 Skala Likert untuk analisis data

| No | Kategori          | Skor |
|----|-------------------|------|
| 1  | Sangat Baik       | 5    |
| 2  | Baik              | 4    |
| 3  | Cukup             | 3    |
| 4  | Kurang Baik       | 2    |
| 5  | Sangat Tidak Baik | 1    |

Skor yang diperoleh dari angket kemudian dikonversikan untuk diketahui persentase kelayakan, persentase ditentukan dengan rumus sebagai berikut menurut Arikunto (2010: 244). Hasil dari tanggapan/penilaian ahli dibidang media dan materi terhadap kelayakan serta penilaian dari pendidik dan peserta didik tentang kemenarikan, produk dianalisis dan dikategorikan dalam rentang nilai dan skor yang diperoleh. Kemudian untuk mencari persentase penilaian produk yang telah dikembangkan, menggunakan rumus (Rohman, 2018) sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i}$$

Keterangan: P = Jumlah persentase yang akan dicapai

$\sum x$  = Banyaknya jumlah yang memilih alternatif jawaban

$\sum x_i$  = Banyaknya jumlah nilai ideal dalam alternatif jawaban

Setelah diketahui hasil perhitungan dengan menggunakan rumus di atas, selanjutnya dalam penelitian ini dilakukan identifikasi ke dalam kategori sesuai rumusan masalah yang ada (Setiawan dan Pradoko, 2019) yakni seperti tabel berikut:

Tabel 3.3 Persentase kelayakan dan kemenarikan

| <b>Skor Penilaian</b> | <b>Rentang Skor</b> | <b>Kategori</b>                              |
|-----------------------|---------------------|--|
| 1                     | 0%- 20%             | Sangat Tidak Layak &<br>Sangat Tidak Menarik |
| 2                     | 20,01%-40%          | Tidak Layak & Tidak Menarik                  |
| 3                     | 40,01%-60%          | Cukup Layak & Cukup Menarik                  |
| 4                     | 60,01%-80%          | Layak & Menarik                              |
| 5                     | 80,01%-100%         | Sangat Layak & Sangat Menarik                |

Pedoman konversi tersebut digunakan untuk menentukan kelayakan dan kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran Mosen pada pembelajaran tari Sigeh Penguten di Sanggar Tari Tanggai Lampung. Penilaian tersebut dapat membuat produk menjadi lebih baik dari aspek materi maupun aspek media pembelajaran. Data tersebut berupa penilaian yang diperoleh sebagai masukan dan saran yang digunakan untuk menguji kelayakan dan kemenarikan dari produk yang dikembangkan.

## V. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Mosen dikembangkan dengan bentuk media pembelajaran cetak visual yang melalui empat tahap atau model 4D Thiagarajan yakni 1) pengidentifikasian (*define*) yaitu analisis kebutuhan lapangan dalam penelitian pendahuluan, 2) perancangan (*design*) produk yang sesuai dengan hasil analisis, 3) pengembangan (*developed*) produk dengan menyediakan produk secara fisik, melakukan penilaian produk terkait kelayakan dan kemenarikan yang menjadi bahan revisi produk, dan terakhir adalah 4) tahap penyebaran (*disseminate*). Mosen terdiri dari bahan banner untuk papan permainan, akrilik untuk pembuatan pion, bantal dadu untuk memainkannya dan buku panduan permainan dari kertas HVS.

Hasil penilaian tentang kelayakan Mosen dari Ahli Materi memiliki persentase nilai sebesar 75% yang termasuk kategori “Layak” dan penilaian dari Ahli Media memperoleh persentase nilai sebesar 88% yang termasuk kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya kemenarikan Mosen dilihat dari penilaian peserta didik bahwa Mosen “Sangat Menarik” dalam pengembangannya yakni dengan memperoleh persentase sebesar 89%. Sedangkan Pendidik memberi nilai sebesar 80% dengan kategori “Menarik”.

## 5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian dan kesimpulan, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sanggar atau sekolah, sebaiknya Mosen pada pembelajaran tari Sigeh Penguten dapat digunakan sebagai alternatif materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang ragam gerak dalam tarian tersebut.
2. Bagi pendidik, pembelajaran Mosen dapat dikembangkan oleh pendidik secara berkelanjutan baik dalam segi kreatifitas permainan dan pembelajaran yang baik dan menyenangkan bagi peserta didik serta melihat kembali kebutuhan dan kemampuan peserta didik.
3. Bagi peserta didik, Mosen ini dapat dijadikan media belajar sekaligus bermain. Namun meskipun dalam bentuk permainan, peserta didik disarankan untuk bisa fokus menyimak, memahami, mengingat dengan berbagai macam cara belajar jika permainan Mosen dimainkan agar pengetahuan tentang ragam gerak tari Sigeh Penguten meningkat.
4. Bagi pengembangan Mosen selanjutnya, perlu diperkuat lagi sumber dari para sejarawan, pakar budaya, dan lainnya yang terkait. Hal ini agar Mosen dapat menjadi produk yang paten dan terpercaya, serta dapat dikukuhkan menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan secara berkelanjutan baik dalam pendidikan informal, formal maupun nonformal serta mengembangkan Mosen dengan lebih praktis dengan materi dan bentuk yang variatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M. (2013). Penelitian pengembangan dalam pembelajaran bahasa Arab. Okara: *Jurnal Bahasa dan Sastra*, Vol. II.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Basnendar (2008). Animasi Kartun dari Analog. Diakses dari <https://repository.dnamika.ac.id>.
- Habsary, D dan Bulan I. (2016). *Tari Lampung*. Yogyakarta: Arttex.
- Oktavi, DZ. (2020). Kenali Karakteristik Khas Cara Belajar Anak Usia 5 hingga 12 Tahun. Diakses pada 9 Desember 2021, di <https://www.kompas.com>.
- Eggen & Kauchack. (2004). Educational psychology. Diakses dari <http://repository.unika.ac.id>.
- Hildigardis. (2021). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 7(2), 72-286.
- Huttari, Nurfiani Sri. (2020). Modul pembelajaran SMA prakarya dan kewirausahaan. Diakses pada 9 Desember 2021, dari <http://repositori.kemdikbud.go.id/21708/>.
- Irwan, D. (2017) Pengembangan media permainan (game) monopoli pada pembelajaran fisika materi besaran dan satuan pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2017) Diakses dari <https://repository.ar-raniry.ac.id>.
- Izzaty, R. E. (2008). Perkembangan perkembangan anak usia 7 – 12 Tahun. Yogyakarta: *UNY Press*. Diakses di <https://staff.uny.ac.id>.
- Mustika, I Wayan. (2012). *Teknik Dasar Gerak Tari Lampung*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Prayogo, BA. (2017). Pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika pada siswa kelas II SDN Langensari 02 kecamatan Ungaran Barat. (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2017). Diakses dari <http://lib.unnes.ac.id>.

- Primaditya, Hermawan. (2012). Kritik terhadap moral Dewan Perwakilan Rakyat dalam karikatur politik. (Thesis, Universitas Muhammadiyah Malang, 2012). Diakses dari <http://eprints.umm.ac.id>.
- Rohman, SN. (2018). Pengembangan Media Fotonovela Berbasis Android pada Pembelajaran Fisika Materi Komponen Pasif Elektronika Kelas X SMK. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018). Diakses dari <http://repository.radenintan.ac.id>.
- Saputri, dkk. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Tutorial Gerak Tari Tradisi Lampung sebagai Media Pembelajaran bagi Guru Seni Budaya SMP di Kabupaten Lampung Timur. Diakses dari <https://silemlit21.unila.ac.id/>
- Setiawan dan Pradoko. (2019) Pengembangan Multimedia Pembelajaran Angklung untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* Volume 6, No 1, April 2019 (69-79). Diakses dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>
- Setiawan, I. 201 *Pengembangan aplikasi seniku untuk pembelajaran seni budaya kelas XI di SMAN 1 Seputih Agung*. (Skripsi, Universitas Lampung, 2021). Lampung: Tidak Diterbitkan.
- Sriyadi, S. (2013). Sanggar tari sebagai patner dalam pendidikan sekolah kejuruan tari. *Jurnal ISI SKA*.vol 5, No 1.
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru. Algesindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Suryaningtyas, W., & Kristianti, F. (2013). Pengembangan perangkat pembelajaran dengan media "Gabuz" mata kuliah statistika dasar menggunakan model 4D Thiagarajan. Surabaya: Tidak Diterbitkan.
- Teguh, dkk. (2017). Film animasi 2 dimensi dengan judul Andi-tema: sikap dan perilaku disiplin anak usia dini. *Jurnal Amikomsolo*. 3(1).
- Tresnawati, D dan Rahman, RA. (2016). Pengembangan *game* edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Algoritma*, Vol. 13.
- Ulfani, (2009). Upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui metode. Diakses dari <https://e-library.undhari.ac.id>.