

ABSTRAK

PENGEMBANGAN APLIKASI RUTING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TARI MELINTING BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS X DI SMKN 3 BANDAR LAMPUNG

OLEH

ADE LIESNA CARIN ALIYA

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan aplikasi *Ruting* sebagai media pembelajaran tari melinting berbasis android. (2) mendeskripsikan kelayakan aplikasi *Ruting* untuk digunakan pada pembelajaran seni budaya khususnya pembelajaran tari. (3) mendeskripsikan kepraktisan dan kemudahan aplikasi *Ruting* yang telah dikembangkan untuk guru dan siswa di sekolah SMKN 3 Bandar Lampung. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang bernama *Ruting* yaitu rumah Melinting dengan melalui tahapan 4D yaitu : (*define, design, develop, dessiminate*). Data dalam penelitian ini diperoleh dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara dan observasi yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Sedangkan data kuantitatif berupa pengisian angket atau kuesioner oleh ahli media, ahli materi, guru dan siswa di SMKN 3 Bandar Lampung, yang dianalisis secara deskriptif dengan teknik rentang nilai dan kategorisasi. Selanjutnya kedua data tersebut dikonversikan dengan menggunakan skala lima. Hasil penilaian kelayakan pada aplikasi *Ruting* yang dilakukan oleh kedua ahli media mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,7 dengan kategori “Sangat Baik” dan penilaian dari ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,84 dengan kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya untuk kepraktisan dan kemudahan aplikasi yang telah digunakan oleh guru diperoleh hasil sebesar 4,78 dengan kategori “Sangat Baik” sedangkan penilaian dari siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,68 bahwa aplikasi *Ruting* “Sangat Baik”

Kata Kunci : Pengembangan, Aplikasi *Ruting*, Media Pembelajaran, Tari Melinting.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF RUTING APPLICATION BY ANDROID BASED MELINTING DANCE LEARNING MEDIUM FOR THE GRADE 10th STUDENTS AT SMKN 3 BANDAR LAMPUNG

BY

ADE LIESNA CARIN ALIYA

This research aims to (1) develop the Ruting application as an android based rolling dance learning media. (2) describe the feasibility of the Ruting application to be used in cultural arts learning, especially dance learning. (3) describe the practicality and ease of the Ruting application that has been developed for teachers and students at SMKN 3 Bandar Lampung school. This development research uses R&D (Research and Development) research methods which aim to produce a product called Ruting, namely Melinting house by going through 4D stages, namely: (define, design, develop, disseminate). The data in this study was obtained from qualitative and quantitative data. Qualitative data is obtained from interviews and observations which are then analyzed descriptively. Meanwhile, quantitative data is in the form of filling out questionnaires by media experts, material experts, teachers and students at SMKN 3 Bandar Lampung, which are analyzed descriptively with value range and categorization techniques. Then both data were converted using a scale of five. The results of the feasibility assessment on the Ruting application conducted by the two media experts received an average score of 4.7 with the category "Very Good" and the assessment from material experts obtained an average score of 4.84 with the category "Very Good". Furthermore, for the practicality and ease of application that has been used by teachers, results were obtained of 4.78 with the category "Very Good" while the assessment from students obtained an average score of 4.68 that the Ruting application was "Very Good".

Keywords : Development, Ruting Application, Learning Media, Melinting Dance.