

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

(Skripsi)

Oleh

Ade Liesna Carin Aliya
(1913043028)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TARI
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

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.

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

Oleh

Ade Liesna Carin Aliya

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada

**Program Studi Pendidikan Tari
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

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

Nama Mahasiswa : **Ade Tiesna Carin Aliya**

NPM : **1913043028**

Program Studi : **Pendidikan Tari**

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**




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. Sumarti M. Hum.
NIP 197003181994032002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd.



Sekretaris : Amelia Hani Saputri, M.Pd.



Penguji : Nabilla Kurnia Adzan, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 30 Mei 2023

PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ade Liesna Carin Aliya
Nomor Pokok Mahasiswa : 1913043028
Program Studi : Pendidikan Tari
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya 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 syarat penyelesaian studi pada universitas atau institut lain.

Bandar Lampung, 31 Mei 2023
Yang Menyatakan



Carin
Ade Liesna Carin Aliya
NPM 1913043028

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Ade Liesna Carin Aliya lahir pada tanggal 30 Desember 2000 di Bandar Lampung. Penulis merupakan anak ke-2 dari bapak Sukarna Suanda dan Ibu Linda Yanti dengan 1 saudara kandung Laki-laki. Penulis mengawali pendidikannya di Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Palapa yang diselesaikan pada tahun 2013, kemudian melanjutkan ke tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) 9 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2016, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 4 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2019. Kemudian pada tahun 2019 penulis diterima sebagai mahasiswa di Universitas Lampung pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Program Studi Pendidikan Tari dengan jalur masuk Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi (SBMPTN). Tahun 2022 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Keteguhan, Kecamatan Teluk Betung Timur, Kabupaten Kota Bandar Lampung. Selain itu pada tahun yang sama penulis juga melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 27 Bandar Lampung. Selanjutnya pada tahun 2022, penulis melakukan penelitian di SMK Negeri 3 Bandar Lampung sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang itu, melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al Baqarah: 286)

. "Sesungguhnya barang siapa yang melepaskan kesusahan seorang mukmin dari kesusahan-kesusahan dunia, maka Allah SWT akan melepaskan kesusahannya dari kesusahan-kesusahan akhirat”

(H.R Abu Hurairah)

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu”

(Umar Bin Khattab)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-nya karena telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan sesuai kemampuan yang telah diberikan. Oleh karena itu, dengan bangga penulis persembahkan tulisan ini kepada:

1. Kedua Orang tua tercinta Bapak Sukarna Suanda dan Mama Linda Yanti. Terimakasih atas segala dukungan, do'a dan kasih sayang yang selalu kalian berikan sampai sekarang. Rasa syukur dan terimakasih atas kesabaran dan pengorbanan dari semua cinta yang telah kalian berikan, semoga kelak dapat membanggakan bapak dan mama.
2. Kakakku tersayang Adam Khafi Ferdinand, terimakasih telah selalu mendukung dan mendoakanku dalam setiap proses karirku, juga semangat dan motivasi yang telah diberikan. Semoga kelak bisa menjadi orang sukses dan membanggakan semua orang.
3. Bapak dan Ibu dosen pembimbing, serta *staff* pengajar secara umum di lingkungan Program Studi Pendidikan Tari. Terimakasih atas bimbingan dan bantuan yang telah diberikan selama penulis menjadi mahasiswa di Pendidikan Tari Universitas Lampung.
4. Almamater tercinta, Program Studi Pendidikan Tari Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni serta Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah mendidik serta mendewasakanku.
5. Keluarga besar, rekan-rekan dan para sahabat yang selalu memberikan dukungan dan motivasi pada setiap proses ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillaahirrahmaanirrahiim. Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesempatan berupa kesehatan jasmani dan rohani, serta keikhlasan hati, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Aplikasi *Ruting* sebagai Media Pembelajaran Tari Melinting Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X di SMKN 3 Bandar Lampung” ini dengan baik dan tepat waktu sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Tari, Jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah membantu, mendukung dan mendoakan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan ket hati, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmelia Afriani, D.E.A., I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Dr. Sumarti, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Lampung.
4. Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 yang selalu memberikan bimbingan, saran dan arahan terbaik kepada penulis. Terimakasih bapak atas segala ilmu, waktu dan masukan yang sangat bermanfaat sehingga proses penyelesaian skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
5. Amelia Hani Saputri, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 penulis. Terimakasih miss atas arahan, waktu, serta bimbingannya selama masa perkuliahan sampai

pada proses bimbingan skripsi, sehingga proses penyelesaian skripsi ini dapat berjalan dengan baik.

6. Nabilla Kurnia Adzan, M.Pd. selaku Dosen Penguji skripsi penulis. Terimakasih miss atas segala motivasi, nasehat, masukan dan saran selama proses penyelesaian skripsi.
7. Ibu Dra. Titik Nurhayati selaku Pamong Budaya Provinsi Lampung yang telah bersedia dan maksimal memberikan ilmu terkait Tari Melinting dalam pra/penelitian pendahuluan yang telah dilakukan. Semoga Ibu selalu diberi kekuatan dalam menjalankan amanahnya.
8. Ibu Deska Mardiana, S.Pd selaku Guru seni budaya di SMKN 3 Bandar Lampung terkhusus Jurusan Perhotelan 1 yang sudah bersedia membantu. Terimakasih karena sudah bersedia untuk dijadikan sebagai lokasi penelitian sehingga skripsi dapat dilaksanakan dan diselesaikan dengan baik. Semoga Ibu dan adik selalu bisa menebar hal positif melalui aktivitas seni.
9. Ibu Dwiyana Habsary, S.Sn, M.Hum dan Ibu Indra Bulan, M.Pd selaku dosen Ahli Materi. Teriring serta Bapak Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom dan Ibu Margaretha Karolina Sagala, S.T., M.Pd selaku dosen Ahli Media. Tentunya yang sudah berkenan meluangkan waktunya serta memberikan kritik dan saran berdasarkan pengalamannya. Semoga dapat diberikan keberkahan bagi Bapak dan Ibu semuanya.
10. Bapak Ibu dosen Program Studi Pendidikan Tari Unila yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih banyak atas segala ilmu dan bimbingannya selama masa perkuliahan kepada penulis, semoga Allah SWT selalu memberikan keberkahan bagi bapak dan ibu semuanya.
11. Mas Asep dan Bung Yovi Sanjaya S.Pd. terimakasih mas dan bung sudah bersedia dan senantiasa menyediakan waktu untuk membantu penulis dalam menyelesaikan segala urusan pemberkasan selama masa penyusunan skripsi.
12. Sahabat dan teman seperjuanganku selama kuliah, Amalia Rizqi dan Rara Ardedia Artanti. Terimakasih karena sudah selalu menemani, membantu memberikan motivasi, menjadi pendengar yang baik. Terimakasih atas semua

suka duka, pelajaran hidup dan kenangan yang luar biasa yang sudah diberikan. Semoga hal-hal baik selalu menyertai kalian.

13. Teman seperjuangan penulis lainnya, Denta Pramana Putra, Ikhsan Taufik, dan Meva Liwasa yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
14. Sahabat Bulipan ku, Anisa, Olin, Tasya, Deva, Ninda, Rindy, Andini, Dini. Terimakasih selalu berbagi cerita, rasa, serta mendukung penulis sedari SMP hingga sekarang. Semoga kita diberi keberkahan dan selalu bersama.
15. Teman teman Pendidikan Tari Unila 2019. Terimakasih atas waktu, kebersamaan dan kegembiraan, baik dalam belajar, berproses, dan segala rasa yang pernah kita rasakan bersama. Semoga kita semua dapat menyelesaikan skripsi ini. SemangArt!
16. Tim Koreografi *Pekhangai, Sekepal*, dan *Vand'* mulai dari *partner, crew*, penari, pemusik, dan semua orang yang terlibat. Terimakasih atas proses, kenangan, dan kebersamaan berharga dan tak ternilai yang sudah dilalui.
17. Teman-teman KKN Desa Keteguhan, Miranda, Nadia, Mitha, Indah, Arip dan Bachri. Terimakasih atas 40 hari kebersamaan kita di kontrakan yang penuh cerita dan kegembiraan. Semoga kita semua dapat diberikan kesehatan dan kelancaran dalam semua urusan.
18. Kakak dan Adik Tingkat Program Studi Pendidikan Tari angkatan 2008-2022. Terimakasih atas segala kerjasama dan kenangan yang telah dilalui bersama selama menjalani perkuliahan.
19. Seluruh orang-orang yang terlibat dalam proses penulis selama kuliah, sampai pada proses penyelesaian skripsi yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih, atas bantuan kalian skripsi ini akhirnya dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya.

Bandar Lampung, Mei 2023
Penulis

Ade Liesna Carin Aliya

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Hasil Penelitian.....	6
1.5 Ruang Lingkup	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Pengembangan	10
2.3 Aplikasi.....	12
2.4 Media Pembelajaran	13
2.5 <i>Smartphone</i> Berbasis Android.....	14
2.6 Tari Melinting	15
2.7 Kerangka Berfikir	28
III. METODE PENELITIAN	29
3.1 Metode Penelitian	29
3.2 Subjek Penelitian	29
3.3 Pelaksanaan Penelitian.....	30

3.4 Waktu dan Tempat Penelitian.....	34
3.5 Teknik Pengumpulan Data	35
3.6 Teknik Analisis Data	39
IV. PEMBAHASAN	42
4.1 Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian)	42
4.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	43
4.3 Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	55
4.4 Tahap <i>Dessiminate</i> (Penyebaran)	73
V. KESIMPULAN	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian	28
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Aplikasi Media Pembelajaran Tari Melinting	46
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Menu Materi	47
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> Menu Video Pembelajaran	48
Gambar 4.4 <i>Flowchart</i> Menu Kuis	48
Gambar 4.5 Desain Tampilan Awal Aplikasi	49
Gambar 4.6 Desain Awal Tampilan Menu.....	50
Gambar 4.7 Tampilan Menu Video Pembelajaran.....	51
Gambar 4.8 Tampilan Soal Kuis Interaktif	52
Gambar 4.9 Tampilan Informasi Pengembang	53
Gambar 4.10 Proses <i>Video Editing</i> menggunakan <i>Software Inshot</i>	56
Gambar 4.11 Proses <i>Audio Recording</i> menggunakan <i>Software Inshot</i>	57
Gambar 4.12 Tampilan <i>Icon</i> Produk.....	58
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Awal Aplikasi	58
Gambar 4.14 Tampilan Menu Utama.....	58
Gambar 4.15 Tampilan Informasi Tombol Navigasi	59
Gambar 4.16 Tampilan Kompetensi	59
Gambar 4.17 Tampilan Informasi Pengembang	59
Gambar 4.18 Tampilan Informasi Tim Produksi	60
Gambar 4.19 Tampilan Materi Sejarah Tari Melinting.....	60
Gambar 4.20 Tampilan Materi Fungsi Tari Melinting.....	60
Gambar 4.21 Tampilan Perkembangan Tari Melinting	61
Gambar 4.22 Tampilan Busana Penari Putra	61
Gambar 4.23 Tampilan Aksesori Penari Putra.....	61
Gambar 4.24 Tampilan Busana dan Aksesori Penari Putri.....	62
Gambar 4.24 Tampilan Aksesori Penari Putri	62
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Utama Video Pembelajaran	62
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Utama Video Pembelajaran Ragam Gerak Penari Putri	63
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Utama Video Pembelajaran Ragam Gerak Penari Putra	63
Gambar 4.28 Tampilan Video Pembelajaran	63
Gambar 4.29 Tampilan Video Pembelajaran Ragam Gerak Penari Putri	64
Gambar 4.30 Tampilan Video Pembelajaran Ragam Gerak Penari Putra	64
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Utama Menu Kuis Interaktif.....	64
Gambar 4.32 Tampilan Kuis Interaktif	65
Gambar 4.33 Tampilan Menu Kuis Interaktif.....	63

Gambar 4.34 Proses Pembuatan Menu Materi menggunakan <i>Hyperlink</i>	65
Gambar 4.35 Proses Pembuatan Kuis Interaktif	66
Gambar 4.36 Proses Pembuatan Kuis dengan menggunakan fungsi <i>Selection Pane</i> dan <i>Animation Pane</i>	66
Gambar 4.27 Proses Publish materi menggunakan <i>I Spring Suite</i>	67
Gambar 4.28 Proses Pembuatan Aplikasi berbasis Android menggunakan <i>Website 2 Apk Builder</i>	67
Gambar 4.29 Penempatan tombol " <i>Home</i> " sebelum revisi	71
Gambar 4.40 Penempatan Tombol " <i>Home</i> " Setelah Revisi	72
Gambar 4.41 Penambahan Halaman Pilihan Menu Materi	72
Gambar 4.42 Tangkapan Layar dari Sosialisasi <i>Ruting</i> melalui <i>Youtube</i>	73
Gambar 4.43 Tangkapan Layar dari Sosialisasi <i>Ruting</i> melalui <i>Instagram</i>	73

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Jadwal Penelitian.....	7
Tabel 2.1 Ragam Gerak Penari Putra	17
Tabel 2.2 Ragam Gerak Penari Putri.....	20
Tabel 2.3 Busana dan Aksesori Penari Putri	23
Tabel 2.4 Busana dan Aksesori Penari Putra	25
Tabel 2.5 Properti Penari.....	27
Tabel 3.1 Diagram Indikator Capaian Penelitian Berdasarkan Model Pengembangan 4-D.....	30
Tabel 4.1 Tampilan Awal Aplikasi	50
Tabel 4.2 Desain Awal Tampilan Menu	50
Tabel 4.3 Tampilan Menu Video Pembelajaran.....	51
Tabel 4.4 Tampilan Soal Kuis Interaktif	52
Tabel 4.5 Tampilan Informasi Pengembang	53
Tabel 4.6 Daftar Hasil Produksi Grafis, Audio dan Video	56
Tabel 4.7 Komentar dan Saran dari Ahli Media dan Ahli Materi.....	69

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran yang baik mampu mencapai tujuan sesuai dengan yang diharapkan. Pencapaian tujuan tersebut dapat dilakukan secara optimal jika proses pembelajaran dapat mengintegrasikan berbagai macam komponen dengan baik. Adapun komponen-komponen pembelajaran diantaranya yaitu guru, siswa, tujuan, materi, metode, dan media pembelajaran (Andrian, 2017: 104). Komponen-komponen tersebut saling terintegrasi dan mampu menunjang ketercapaian tujuan belajar, sehingga pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran menjadi semakin baik. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh para guru kepada siswa dengan tujuan untuk membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Guru dan siswa merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Namun demikian, ada komponen lain yang juga penting dalam menunjang proses pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu pendukung dari metode yang digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Tafonao (2018: 103) media pembelajaran dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa, melalui media pembelajaran dapat membuat proses kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan siswa. Kegiatan pembelajaran di sekolah diwujudkan dalam berbagai macam mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran di sekolah adalah mata pelajaran seni budaya dengan komponen seni musik, seni rupa, dan seni tari.

Seni tari menjadi salah satu kajian dalam pembelajaran seni budaya. Menurut Mulyani (2016: 49) seni tari merupakan salah satu warisan kebudayaan Indonesia, yang harus dikembangkan dan dilestarikan selaras dengan masyarakat yang selalu mengalami perubahan. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa seni tari juga dapat artikan sebagai ungkapan kepada orang lain melalui gerak tubuh. Pembelajaran seni tari dapat digunakan sebagai (hiburan) mengekspresikan diri, pola pikir, ide liar dan kreativitas yang dituangkan dalam sebuah karya tari. Selain itu, pembelajaran seni tari memiliki tujuan sebagai salah satu wadah untuk melatih siswa agar dapat mengekspresikan jiwa melalui media gerak tubuh.

Selanjutnya pula Mulyani (2016: 61) menuturkan bahwa seni tari tidak bisa dipisahkan begitu saja dalam dunia pendidikan karena salah satu fungsi seni tari yaitu sebagai media pendidikan, yang mana menjadi alternatif pengembangan jiwa anak menuju kedewasaannya, melalui penekanan kreativitas dalam proses pengungkapan gerak tarinya. Maka dapat dikatakan seni tari dapat mengedukasi masyarakat melalui ungkapan gerak tari yang ditampilkan, sehingga tari tidak hanya menjadi sebuah tontonan yang menjadi hiburan saja tetapi juga dapat menjadi tuntunan bagi masyarakat khususnya dibidang pendidikan.

Berdasarkan kurikulum yang terapkan, materi pembelajaran seni tari di sekolah berorientasi pada kesenian tari tradisi daerah setempat. Tari tradisi adalah tari yang lahir, tumbuh, berkembang dalam suatu masyarakat yang kemudian diturunkan atau diwariskan secara terus menerus dari generasi ke generasi (Khutniah, 2012 : 12). Lampung banyak memiliki tarian yang dapat digunakan sebagai materi atau bahan ajar di sekolah salah satunya yaitu Tari Melinting.

Tari Melinting merupakan tarian yang berasal dari Lampung Timur sejak jaman keratuan Melinting. Menurut Igama IV (2013: 14) Tari Melinting adalah tarian yang membawa misi dalam penyebaran agama Islam. Dahulu, Tari Melinting ini hanya berkembang di lingkungan istana saja, karena tarian ini hanya dipertunjukkan di tempat tertutup dan hanya bisa dinikmati oleh kalangan bangsawan saja seperti pada saat upacara *Gawi adat* keratuan Melinting.

Menurut Bulan (2019: 97) Tari Melinting yang awalnya adalah kesenian yang berkembang di lingkungan kerajaan kini berkembang di luar istana, dapat ditarikan di luar atau di dalam gedung atau sesuai dengan kebutuhan pengguna, dapat dipertunjukkan pada acara-acara luar istana seperti penyambutan tamu atau pada pesta pernikahan, serta dapat ditarikan oleh semua masyarakat Lampung.

Salah satu sekolah yang mempelajari Tari Melinting yaitu SMKN 3 Bandar Lampung. Sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah negeri yang terletak di Kota Bandar Lampung, tepatnya di Jalan Cut Mutia, Gulak Galik, Kecamatan Teluk Betung Utara, Kota Bandar Lampung. Berdasarkan hasil wawancara pada penelitian pendahuluan yang dilakukan bersama guru dan kuesioner yang diberikan kepada beberapa siswa, ditemui masalah bahwa 58% siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari ragam gerak Tari Melinting karena terbatasnya media pembelajaran. Siswa hanya belajar di sekolah saja, tidak ada media pendukung untuk membantu siswa belajar mandiri di rumah mengenai ragam gerak tari tersebut, karena penting sekali adanya media pendukung belajar siswa di rumah. Sehingga 96% siswa menyatakan bahwa belajar Tari Melinting lebih menarik jika menggunakan media pembelajaran. Hal ini dapat membantu siswa ketika belajar mandiri di rumah dan dapat meningkatkan kemampuan siswa saat sudah berada di sekolah.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan, bahwasannya kesulitan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran seni tari yaitu, guru hanya menggunakan media *youtube* sebagai media pendukung pada saat proses pembelajaran. *Youtube* dipilih sebagai media pendukung pada saat proses pembelajaran, karena dirasa aplikasi ini sudah dapat membantu proses belajar siswa. Namun, berdasarkan fakta dilapangan, aplikasi *youtube* masih memiliki kekurangan salah satunya adalah kendala dalam kualitas jaringan internet dan keterbatasan dalam penggunaan kuota. Adapun hasil wawancara dan hasil kuesioner pengisian angket analisis kebutuhan dapat dilihat pada lampiran 1.1 dan lampiran 1.2.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan suatu upaya untuk mengembangkan sebuah aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran Tari Melinting yang ada di sekolah. Android dipilih karena menurut penuturan Ibu Deska Mardiana, S.Pd. selaku guru seni budaya yang ada di sekolah, mayoritas siswa di SMKN 3 Bandar Lampung menggunakan *smartphone* berbasis android. Maka, aplikasi berbasis android yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah aplikasi yang diberi nama *Ruting* yaitu Rumah Melinting.

Pemilihan nama *Ruting* (Rumah Melinting) dikarenakan, aplikasi ini diibaratkan seperti sebuah 'Rumah' untuk berkumpulnya informasi mengenai Tari Melinting, karena tujuan dari aplikasi *Ruting* memang dikhususkan agar para penggunanya dapat mengetahui secara keseluruhan tentang Tari Melinting. Pengetahuan tersebut, mulai dari sejarah, fungsi, perkembangan Tari Melinting, busana, aksesoris, video pembelajaran serta kuis untuk mengasah pengetahuan para pengguna aplikasi tersebut.

Aplikasi ini tidak hanya dapat digunakan oleh siswa saja, melainkan guru juga dapat menggunakan aplikasi ini sebagai media tambahan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, berdasarkan fungsi media pembelajaran adanya media pembelajaran Tari Melinting dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Berdasarkan penjelasan tersebut, dengan adanya aplikasi *Ruting* sebagai media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar dapat membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif.

Aplikasi *Ruting* dapat diunduh melalui sistem operasi android. Hal yang dapat menarik siswa untuk menggunakan aplikasi *Ruting* pada proses pembelajaran dikarenakan aplikasi ini terdapat beberapa fitur yang bermanfaat bagi proses pembelajaran siswa diantaranya yaitu penjelasan video pembelajaran ragam gerak Tari Melinting secara bertahap yang dikemas dengan animasi tampilan yang menarik serta pemberian kuis mengenai materi Tari Melinting yang terdapat pada aplikasi tersebut. Hal ini, dapat lebih membantu siswa memahami dan mengasah pengetahuan yang diterimanya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penting dilakukan upaya lebih lanjut untuk melakukan penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis android yang berjudul “Pengembangan Aplikasi *Ruting* Sebagai Media Pembelajaran Tari Melinting Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X di SMKN 3 Bandar Lampung”. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang bernama *Ruting* yaitu rumah Melinting sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Penelitian ini penting untuk dilakukan guna melihat bagaimana kepraktisan dan kemudahan aplikasi *Ruting* dalam membantu guru dan siswa pada proses pembelajaran Tari Melinting di sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana pengembangan aplikasi *Ruting* sebagai media pembelajaran Tari Melinting berbasis android?
- 1.2.2 Bagaimana kelayakan produk aplikasi *Ruting* yang telah dikembangkan?
- 1.2.3 Bagaimana kepraktisan dan kemudahan produk aplikasi *Ruting* yang telah dikembangkan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang muncul, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Mengembangkan aplikasi *Ruting* sebagai media pembelajaran Tari Melinting berbasis android dalam pembelajaran seni budaya.
- 1.3.2 Mendeskripsikan kelayakan produk aplikasi *Ruting* yang telah dikembangkan dalam pembelajaran seni budaya.
- 1.3.3 Mendeskripsikan kepraktisan dan kemudahan produk aplikasi *Ruting* yang telah dikembangkan dalam pembelajaran seni budaya.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Manfaat bagi guru mata pelajaran seni budaya, diharapkan mampu mempermudah guru dalam penyampaian materi kepada siswa melalui media pembelajaran berupa aplikasi.
- 1.4.2 Manfaat bagi siswa, aplikasi *Ruting* diharapkan dapat digunakan oleh siswa sebagai media belajar mandiri baik di sekolah maupun di luar sekolah.
- 1.4.3 Manfaat bagi sekolah, aplikasi *Ruting* yang telah dikembangkan ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran utama berbasis android dalam pembelajaran tari pada mata pelajaran seni budaya di sekolah.

1.5 Ruang Lingkup

1.5.1 Objek Penelitian

Objek penelitian yang dilakukan adalah pengembangan aplikasi *Ruting* sebagai media pembelajaran Tari Melinting berbasis android.

1.5.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media yaitu Ibu Margaretha Karolina Sagala, S.T., M.Pd dan Bapak Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom selaku ahli media pengembangan aplikasi. Kemudian untuk ahli materi yaitu Ibu Indra Bulan, S.Pd., MA dan Ibu Dr. Dwiyana Habsary, M.Hum. selaku dosen di Program Studi Pendidikan Tari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung Selain itu, guru mata pelajaran seni budaya yaitu Ibu Deska Mardiana, S.Pd. dan siswa kelas X Jurusan Perhotelan 1 di SMKN 3 Bandar Lampung yang berjumlah 34 siswa yang terlibat dalam proses penilaian produk.

1.5.3 Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan pada beberapa tempat diantaranya sebagai berikut.

1. Universitas Lampung, pada lokasi ini peneliti menemui ahli media Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi.
2. Selanjutnya, menemui ahli materi di Program Studi Pendidikan Tari FKIP Universitas Lampung.
3. SMKN 3 Bandar Lampung yang terletak di Jalan Cut Mutia, Gulak Galik, Kecamatan Teluk Betung Utara, Kota Bandar Lampung. Sekolah tersebut digunakan untuk proses penggalan informasi yang kemudian dilakukan tahap uji coba dan penilaian produk oleh guru dan siswa, selanjutnya dilakukan tahap sosialisasi melalui sosial media, dengan tujuan agar media yang dikembangkan dapat diketahui semua orang.

1.5.4 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan September tahun 2022 sampai dengan bulan Mei tahun 2023

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Penelitian					
		2022	2023				
		Sept – Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Observasi Awal	√					
2	Penyusunan Proposal	√					
3	Pelaksanaan Penelitian	√					
4	Pengelolaan Data		√	√			
5	Analisis dan penyempurnaan hasil penelitian				√	√	√

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama yang pernah dilakukan dan relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ivan Setiawan pada tahun 2021 dengan judul "Pengembangan aplikasi *seniku* untuk pembelajaran seni budaya kelas IX di SMAN 1 Seputih Agung" Penelitian tersebut menggunakan metode yang sama dengan penelitian ini yaitu metode *Research And Development*. Penelitian ini mengembangkan produk berupa aplikasi *seniku* untuk pembelajaran seni budaya di SMAN 1 Seputih Agung. Untuk menghasilkan sebuah produk penelitian pengembangan ini menggunakan model 4-D yaitu: *Define, Design, Develop, dan Dessiminate*. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan skala *likert*. Persamaan penelitian saat ini dan penelitian terdahulu terletak pada hasil produk yang dihasilkan dan metode penelitian yang digunakan yaitu berupa aplikasi berbasis android dengan menggunakan metode RnD. Sedangkan perbedaannya adalah, penelitian saat ini terletak pada hasil produk yang digunakan, aplikasi *Seniku* masih menggunakan akses internet sedangkan aplikasi *Ruting* tidak menggunakan kuota dan jaringan internet sama sekali pada saat menggunakan aplikasi.

Penelitian kedua masih sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research And Development*. Penelitian oleh Nabilla Kurnia Adzan, dkk pada tahun 2021 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android". Penelitian ini membahas tentang pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran seni budaya di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk

mendapatkan sebuah aplikasi pembelajaran yang berbasis android serta mendeskripsikan kemenarikan dan kepraktisan aplikasi tersebut. Persamaan penelitian saat ini dengan penelitian terdahulu terletak pada hasil produk yang dihasilkan dan metode penelitian yang digunakan yaitu berupa aplikasi berbasis android dengan menggunakan metode RnD. Sedangkan perbedaannya adalah, penelitian saat ini menggunakan materi pembelajaran tari Melinting dan penelitian terdahulu menggunakan materi pembelajaran Tari Bedana.

Penelitian ketiga dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Tari Melinting Untuk SMA” oleh Aline Rizky Oktaviari Satrianingsih pada tahun 2013. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang berupa video pembelajaran interaktif Tari Melinting untuk SMA dan mengetahui kelayakan produk media pembelajaran interaktif Tari Melinting. Teknik pengumpulan data menggunakan skala *likert*. Persamaan penelitian saat ini dan penelitian terdahulu terletak pada materi pembelajaran dan metode penelitian yang digunakan yaitu pembelajaran Tari Melinting dengan menggunakan metode RnD, sedangkan perbedaannya adalah, penelitian saat ini merupakan produk yang dikembangkan dari aplikasi berbasis android. Sedangkan, penelitian terdahulu hanya mengembangkan video pembelajaran interaktif.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, yang menjadi relevansi pada penelitian ini adalah metode yang digunakan yaitu penggunaan metode R & D (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop dan dessiminate*). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu terletak pada hasil produk yang telah dikembangkan. Penelitian ini menghasilkan produk berupa aplikasi yang bernama *Ruting* yaitu rumah Melinting sebagai media pembelajaran tari berbasis android yang bertujuan untuk membantu dan memudahkan guru seni budaya dalam penyampaian materi maupun praktek pada proses pembelajaran. Selain itu, isi dari produk yang dikembangkan tidak hanya mengacu pada materi

pembelajaran dan pendukungnya saja, tetapi penjelasan berupa video pembelajaran ragam gerak Tari Melinting. Ragam gerak Tari Melinting dideskripsikan secara bertahap yang dikemas dengan animasi tampilan yang menarik serta pemberian kuis mengenai materi Tari Melinting, serta mengacu kepada kelayakan, kepraktisan dan kemudahan penggunaan produk aplikasi media pembelajaran Tari Melinting berbasis android.

2.2 Pengembangan

Menurut Sugiyono (2019: 297) pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan sesuatu untuk menciptakan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu. Maka, berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa penelitian pengembangan merupakan salah satu cara yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk tertentu. Produk yang dihasilkan tentunya berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan secara mendasar pada tahap observasi awal. Proses pengembangan ini digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Langkah-langkah dari proses ini disebut dengan metode R & D (*Research and Development*). Berdasarkan penjelasan tersebut maka penelitian ini mengembangkan produk berupa aplikasi media pembelajaran Tari Melinting berbasis android yang diberi nama aplikasi *Ruting*.

Menurut Sudjana dalam Al-Tabany (2014: 221) untuk melaksanakan pengembangan perangkat pengajaran diperlukan model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan memfokuskan pada bidang desain atau rancangan pada produk berupa desain bahan ajar maupun produk seperti media dan proses pembelajaran. Terdapat beberapa tahapan dalam penelitian dan pengembangan pada model 4D (Four D) yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melyn I Semmel. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk (Triana, 2020: 37). Model pengembangan perangkat 4D ini merupakan model pengembangan yang disarankan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran. Tahapan tersebut antara lain:

1. Tahapan Pendefinisian (*Define*), tahapan ini biasa disebut dengan tahapan analisis kebutuhan dalam penelitian. Menurut Al-Tabany (2014: 233) tujuan dalam tahap pengembangan ini ialah menetapkan dan mendefinisikan syarat atau kebutuhan dalam proses pembelajaran. Analisis tersebut harus disesuaikan dengan kebutuhan penggunaan penelitian produk yang dikembangkan.
2. Tahapan Perancangan (*Design*), tahap kedua dalam model 4D adalah perancangan (*design*). Tahapan ini menentukan apa saja yang ditampilkan di dalam tampilan aplikasi tersebut. Tahapan ini terdiri dari 4 langkah yakni penyusunan tes acuan patokan, pemilihan media sesuai tujuan, pemilihan format, dan rancangan awal (Al-Tabany, 2014: 234).
3. Tahapan Pengembangan (*Development*), tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu *expert appraisal* (penilaian ahli) yang disertai revisi dan *delopmental testing* (uji coba pengembangan). Menurut Al-Tabany (2014: 235) Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan-masukan dan uji coba dari para pakar.
4. Tahapan Penyebaran (*Desseminate*), tahap ini merupakan tahapan pengemasan akhir yang bertujuan untuk mensosialisasikan atau mempromosikan produk hasil pengembangan yang terdiri atas penilaian ahli dan uji coba terbatas. Menurut Al-Tabany (2014: 235) tahapan ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, misalnya di sekolah lain, di kelas lain oleh guru yang lain.

Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut penelitian pengembangan ini menggunakan metode R & D (*Research and Development*) dan menggunakan model 4D (*define, design, develop dan dessiminate*) yang menghasilkan produk berupa aplikasi yang bernama *Ruting* yaitu rumah Melinting sebagai media pembelajaran Tari Melinting berbasis android yang bertujuan untuk kebutuhan

guru dan siswa dalam penyampaian materi maupun praktek pada proses pembelajaran.

2.3 Aplikasi

Menurut Huda & Priyatna (2019 : 82) Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk mengelola data dan membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak atau *software* yang dirancang untuk menjalankan perintah atau instruksi dari penggunanya untuk mengolah data dan sebagainya. Aplikasi juga diciptakan tentunya memiliki tujuan dan fungsi sendiri salah satunya yaitu bagi pendidikan. Aplikasi bagi pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, dengan menggunakan aplikasi tersebut maka kegiatan belajar mengajar lebih aktif dan interaktif.

Menurut Saputra (2020: 16) Aplikasi terbagi menjadi 3 macam, diantaranya :

- 1) **Aplikasi Desktop** yaitu aplikasi yang dijalankan di perangkat komputer atau laptop.
- 2) **Aplikasi Web** yaitu aplikasi yang dijalankan menggunakan komputer dan koneksi internet.
- 3) **Aplikasi Mobile** yaitu aplikasi yang dijalankan diperangkat *mobile*.

Pemanfaatan aplikasi dalam pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih praktis. Media belajar berupa aplikasi ini dapat membantu kendala saat sekolah kekurangan media bahan ajar seperti video pembelajaran dan buku-buku relevan. Maka, aplikasi pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian pengembangan saat ini adalah berupa aplikasi *mobile* yang dijalankan diperangkat *mobile* salah satunya *device* android. Aplikasi *mobile* ini sangat bermanfaat untuk mencapai efisiensi dalam sebuah penyampaian materi pada pelajaran seni budaya, terkhusus pembelajaran Tari Melinting. Manfaat tersebut diantaranya adalah memudahkan guru dan siswa dalam mengakses materi dan sumber belajar yang lebih praktis.

2.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan materi pelajaran. Hal ini juga sejalan dengan Azhar dalam Hakim (2021: 123) Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk penyampaian informasi baik berupa tulisan, gambar, ataupun suara yang dapat menstimulus siswa menangkap informasi. Hakikatnya media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan dan informasi dari sumber pesan yang diteruskan pada penerima. Pesan atau bahan ajar yang disampaikan tersebut adalah materi pembelajaran.

Ada beberapa jenis media pembelajaran menurut Arsyad (2016: 38) diantaranya sebagai berikut.

- a) Media berbasis manusia: guru, instruktur, tutor, main-peran, dan sejenisnya.
- b) Media berbasis cetak: buku, penuntun, *workbook*, dan sejenisnya.
- c) Media berbasis visual: bagan, grafik, peta, gambar, *slide*, dan sejenisnya.
- d) Media berbasis audio-visual: video, *film*, program *slide-tape*, televisi
- e) Media berbasis komputer: pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana, metode atau alat yang digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi antar guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Media dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran, oleh karena itu media harus dibuat semenarik mungkin (Adzan dkk, 2021: 95). Media pembelajaran pada penelitian ini menggabungkan media visual dengan media audio-visual karena terdapat foto, video, *background* dan animasi yang dituangkan dalam pengembangan aplikasi bernama *Ruting*. Pemanfaatan pengembangan media pembelajaran sudah banyak dilakukan dan dapat membantu pembelajaran tari pada mata pelajaran seni budaya.

2.5 *Smartphone* Berbasis Android

Smartphone adalah salah satu alat yang menyediakan banyak aplikasi yang dimana penggunaannya dapat mengembangkan pengetahuan mereka tentang apa saja, jika mereka memaksimalkan fungsi dari fitur- fitur dan aplikasi di dalam *smartphone* tersebut, seperti contohnya aplikasi yang berhubungan dengan pendidikan (Sukardi, 2021: 176). Pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan dengan media-media pendukung seperti *smartphone*.

Smartphone merupakan salah satu media alternatif belajar mengajar bagi para siswa dan guru dengan konsep yang modern dan sangat praktis. Maraknya sistem *elektronik learning (e-learning)* sangat memudahkan para siswa melakukan pembelajaran tanpa interaksi langsung. Kehadiran *smartphone* sebagai media pendukung proses belajar menjadi sangat dibutuhkan untuk penerapan sistem tersebut. Disertai dengan internet, kecanggihan *smartphone* untuk mengakses berbagai macam informasi akan lebih cepat dan mudah. Proses pembelajaran antara guru dan siswa juga akan lebih interaktif.

Menurut Kuswanto & Radiansah (2018: 17) android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Pengertian Android adalah sistem operasi yang digunakan pada perangkat elektronik berbasis layar sentuh, seperti *smartphone* ataupun tablet. Android dikembangkan oleh *Google inc*, sistem operasi pada Android ini bersifat *open source* sehingga banyak sekali programmer yang berbondong-bondong membuat aplikasi maupun memodifikasi sistem ini dikarenakan memiliki peluang yang sangat besar untuk terlibat mengembangkan aplikasi android melalui *smartphone*.

Pemanfaatan *smartphone* berbasis android sebagai media belajar juga memiliki dampak positif (Syahpitri, 2021: 27-28) diantaranya (1) Komunikasi antar siswa, yaitu siswa dengan guru menjadi lebih mudah karena dapat berkomunikasi dari tempat yang jauh dalam hitungan detik. Selanjutnya, (2) Pencarian informasi, dapat menjadi lebih mudah karena *smartphone* yang terkoneksi dengan internet mampu menyediakan informasi yang dibutuhkan dalam hitungan menit. (3)

Proses pembelajaran, dapat dilaksanakan dengan lebih menarik karena *smartphone* yang terkoneksi dengan *proyektor* dapat menampilkan gambar-gambar menarik yang dapat memunculkan minat siswa dalam mendalami materi yang disampaikan sehingga prestasi belajar siswa menjadi baik. Terakhir yaitu (4) Memiliki banyak memori, *handphone* memiliki banyak memori untuk menyimpan banyak data dengan mudah dan dapat dibawa kemana-mana, baik informasi materi pembelajaran, foto dan video yang mengacu pada materi pembelajaran, hasil ujian siswa, dan informasi tentang buku terbaru.

Maka, dengan adanya penggunaan *smartphone* berbasis android, proses penyampaian pembelajaran antara guru dan siswa dapat berkembang menjadi lebih inovatif. Hal ini membuat siswa lebih bersemangat dalam menerima materi pembelajaran dengan baik. Aplikasi *ruting* yang dikembangkan ini menggunakan sistem operasi berbasis android. Aplikasi tersebut didesain khusus untuk pengguna dan harus didukung dengan sistem operasi berbasis android agar memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Android dipilih karena menurut penuturan Ibu Deska Mardiana, S.Pd. selaku guru seni budaya yang ada di sekolah, bahwa mayoritas siswa di SMKN 3 Bandar Lampung menggunakan *smartphone* berbasis android.

2.6 Tari Melinting

Tari Melinting merupakan salah satu kesenian tradisional yang ada di provinsi Lampung. Menurut buku Ratu Melinting dalam Igama IV (2013: 14) kata Melinting berasal dari kata *meninting* yang berarti membawa misi Islam. Tari Melinting ini diambil dari nama daerah asal tarian tersebut yakni daerah Melinting, yang terdapat di daerah kecamatan Labuhan Maringgai Kabupaten Lampung Timur. Awalnya Pangeran Panembahan Mas bergelar Minak Kejala Biddin dan saudaranya yang bergelar Minak Kejala Ratu mengirim kabar kepada orang tuanya. Mereka meminta pertolongan karena kampung mereka sering didatangi perampok, oleh ayahnya yaitu Sultan Banten, di kirimlah “petunggu batang” berupa bibit tumbuh-tumbuhan untuk menjaga serangan rampok. Ketika bibit pohon jati di tanam di sela-selanya tumbuh alang-alang

dan batang Melinting (Harsono, 2014: 127). Oleh sebab itu, daerah tersebut kemudian dinamakan daerah Melinting sampai saat ini. Ratu yang berkuasa di daerah itu juga kemudian digelari Ratu Melinting. Lahirnya Tari Melinting diawali dengan kemunculan sebuah kerajaan besar di Lampung bagian timur yakni Keratuan Melinting. Pada abad ke-16 yakni pada masa silsilah ke-2 Keratuan Melinting yang dipimpin oleh Pangeran Panembahan Mas, pada masa kepemimpinannya, Pangeran Panembahan Mas menciptakan sebuah tarian yang bernama Tari Melinting. Berdasarkan buku Ratu Melinting dalam Igama IV (2013: 24) tarian ini dipentaskan pada saat acara adat (*begawi*) di saat menyambut tamu-tamu agung (istimewa) raja atau residen pada acara adat atau resmi, saat ini dapat dipakai untuk menyambut para tamu agung (Menteri, Gubernur, Bupati, dll).

2.6.1 Fungsi Tari Melinting


Adapun fungsi Tari Melinting ini salah satu nya adalah sebagai tari upacara, sebab tari ini ditampilkan pada acara-acara resmi (acara adat) yang dipentaskan untuk menyambut tamu-tamu agung yang ditampilkan pada permulaan acara (Igama IV, 2013: 35). Tari Melinting yang awalnya adalah kesenian yang berkembang di lingkungan kerajaan kini berkembang di luar istana, dapat ditarikan di luar atau di dalam gedung atau sesuai dengan kebutuhan pengguna, dapat dipertunjukkan pada acara-acara luar istana seperti penyambutan tamu atau pada pesta pernikahan, serta dapat ditarikan oleh semua masyarakat Lampung tanpa terkecuali.

Personil penari Melinting yang berkembang saat ini, yakni pemuda dan pemudi Lampung yang ingin menarikannya tanpa terkecuali. Selain itu fungsi Tari Melinting juga sebagai tari pergaulan yang merupakan ungkapan rasa kegembiraan pasangan muda-mudi. Menurut Igama IV (2013: 31-32) fungsi dan tujuannya tari ini berubah, yang awalnya adalah tari upacara menjadi fungsi sebagai tari pertunjukan. Bentuk pertunjukan Tari Melinting yang berkembang saat ini memiliki perbedaan dan ciri khas di setiap daerah, hal ini dikarenakan pengaruh adat istiadat di masing-masing daerah berbeda-beda.

2.6.2 Ragam Gerak Dasar Tari Melinting



Adapun ragam gerak Tari Melinting ini dibedakan antara gerak penari putra dan gerak penari putri. Sejak mengalami perubahan, ragam gerak Tari Melinting saat ini terdapat perbedaan antara ragam gerak dahulu dengan yang sekarang. Pada Tari Melinting terdapat gerak maknawi, yaitu gerakan yang mempunyai maksud atau makna. Salah satunya pada gerak *Jong Sumbah*, bermakna bahwa putra dan putri *punyimbang* melakukan penghormatan kepada para *punyimbang*/tamu agung. Ragam gerak penari putra meliputi: *babar kipas*, *jong sumbah*, *sukhung sekapan*, *balik palau*, *salaman*, *suali*, *niti batang*, dan *luncat kijang*. Sedangkan, ragam gerak penari putri meliputi: *babar kipas*, *jong sumbah*, *sukhung sekapan*, *timbangan*, *kenui melayang*, *nginyau bias*, *injak lado*, *injak tahi manuk*, dan *lapah ayun* (Bulan, 2019: 98-99). Ragam gerak Tari Melinting dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Ragam Gerak Penari Putra



No	Ragam Gerak	Deskripsi Ragam Gerak	Gambar
1	<i>Babar Kipas</i>	Kedua tangan menekuk di depan dada dengan kipas dirapatkan, lalu kedua tangan membuka ke samping badan dengan posisi kaki melangkah kedepan.	




2	<i>Jong Sumbah</i>	Kedua tangan merapat di depan dada dengan posisi duduk, di lanjutkan dengan tangan diayun ke samping lalu kedua pergelangan tangan diputar, lalu diletakan di atas paha	
3	<i>Sukhung Sekapan</i>	Tangan kanan mendorong kipas kedepan dengan kaki kanan melangkah kedepan, lalu tangan kiri mendorong kipas ke depan, dengan kaki kiri melangkah kedepan, dilakukan secara berulang.	
4	<i>Balik Palau</i>	Tangan kanan berada di samping sejajar dengan bahu dan tangan kiri berada di depan dada dengan membentuk huruf L, dilakukan dengan bergantian tangan.	

		<p>Sedangkan posisi kaki ke depan secara bergantian injing atau jinjit dan kaki belakang di tekuk.</p>	
5	<i>Salaman</i>	<p>Kedua tangan merapat di depan dada dan di ayunkan ke kanan dan ke kiri dengan posisi berjongkok.</p>	
6	<i>Suali</i>	<p>Gerakan membuka tangan kanan ke atas dan tangan kiri ke bawah yang dilakukan secara bergantian.</p> <p>Kemudian kaki melangkah ke depan sesuai dengan gerakan tangan, jika tangan kanan berada di atas maka kaki kanan yang melangkah maju begitu sebaliknya.</p> <p>Kemudian berjongkok melakukan gerak <i>babar kipas</i>.</p>	

7	<i>Niti Batang</i>	Kaki kanan melompat di ikuti dengan kaki kiri di sertai dengan tangan <i>mengukel</i> dan posisi badan memutar 360 derajat dengan tangan berpindah ke samping kiri.	
8	<i>Luncat Kijang</i>	Posisi kaki melompat ke depan dengan posisi badan berjongkok dan melakukan gerakan <i>sukhung sekapan</i> .	

Tabel 2.2 Ragam Gerak Penari Putri

No	Ragam Gerak	Deskripsi Ragam Gerak	Gambar
1	<i>Babar Kipas</i>	Kedua tangan menekuk di depan dada dengan kipas dirapatkan, lalu kedua tangan membuka ke samping badan dengan posisi kaki melangkah kedepan.	
2	<i>Jong Sumbah</i>	Kedua tangan merapat di depan dada dengan posisi duduk, dilanjutkan dengan tangan di ayun ke samping dengan badan menunduk kebawah lalu terangkat keatas.	

3	<i>Sukhung Sekapan</i>	Tangan kanan mendorong kipas kedepan dengan kaki kanan melangkah kedepan, lalu tangan kiri mendorong kipas ke depan, dengan kaki kiri melangkah kedepan.	
4	<i>Timbangan</i>	Tangan kanan berada ke arah depan atas sedangkan tangan kiri berada di belakang bawah, dengan menggunakan kaki injak lado, Setelah itu pindahkan tangan secara bergantian	
5	<i>Kenui Melayang</i>	Posisi kedua tangan lurus berada di belakang dengan menggunakan gerak pergelangan tangan diputar, sedangkan gerak kaki menggunakan gerak injak lado.	
6	<i>Nginyau Bias</i>	Kedua pergelangan tangan mengukel ke arah dalam dan diletakkan di samping kiri, lalu Kedua pergelangan tangan mengukel ke arah dalam dan diletakkan di samping kanan.	


7	<i>Injak Lado</i>	Hitungan 1 dan 2 angkat kaki depan dan tumit belakang, lalu pada hitungan 3 dan 4 angkat kaki depan dan tumit belakang.	
8	<i>Injak Tahi Manuk</i>	Kedua tangan mengukel ke arah dalam dengan posisi badan memutar dengan kaki kanan maju ke depan lalu melangkah mundur sejajar dengan kaki kiri dan dilakukan secara bergantian.	
9	<i>Lapah Ayun</i>	Kedua kaki berjalan di tempat dengan kaki kanan di depan dan kaki kiri di belakang, kemudian posisi tubuh mengikuti gerak kaki.	






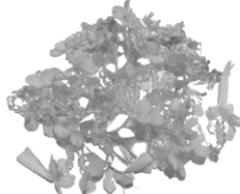

2.6.3 Busana dan Properti Penari





Tari Melinting biasanya dibawakan oleh penari putra dan putri. Busana pada Tari Melinting saat ini, terdapat perubahan pada busana dahulu dengan yang sekarang. Tari Melinting merupakan tarian kelompok yang berjumlah 4 penari wanita dan 4 penari pria, dengan menggunakan busana adat, tata rias serta aksesoris dan diiringi musik pengiring dengan menggunakan properti. Properti yang digunakan pada Tari Melinting adalah properti kipas yang berjumlah dua atau sepasang kipas. Busana tari ini juga dibedakan antara busana penari putra dan penari putri. Adapun busana penari putra yaitu *kopiah emas, kembang melur bunga pandan, buah jukum, kain bidak, bulu seretei, sesapur handak, celana teluk belanga, baju teluk belanga, selempang betumpal, kalung inuh, gelang*

burung, gelang kano, dan kain putih. Sedangkan busana penari putri yaitu *siger bercadar Melinting, kalung buah jukum, gelang kano, bulu seretei, gelang rui, tapis, baju kebaya kurung putih, sanggul dan cemara, kembang melati, subang giwir, peneken, kalung inuh, papan jajar, gelang burung, dan selendang putih* (Bulan, 2019: 98). Busana dan aksesoris Tari Melinting dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.3 Busana dan Aksesoris Penari Putri







No	Kostum dan Aksesoris Penari Putri	Gambar
1	Siger Bercadar Melinting	
2	Tapis	
3	Baju Kebaya Kurung	
4	Selendang Putih	



5	Kalung Buah <i>Jukum</i>	
6	Gelang <i>Kano</i>	
7	Bulu <i>Seretei</i>	
8	Gelang <i>Rui</i>	
9	Sanggul dan <i>Cemara</i>	
10	Kembang Melati	
11	<i>Subang Giwir</i>	

12	<i>Peneken</i>	
13	<i>Kalung Inuh</i>	
14	<i>Papan Jajar</i>	
15	<i>Gelang Burung</i>	


Tabel 2.4 Busana dan Aksesori Penari Putra

No	Kostum Dan Aksesori Penari Putra	Gambar
1	Kopiah Emas dan Kembang <i>Melur</i>	
2	Kain <i>Bidak</i>	

3	<i>Celana Teluk Belanga</i>	
4	<i>Selempang Betumpal</i>	
5	<i>Gelang Kano</i>	
6	<i>Bulu Seretei</i>	
8	<i>Kalung Buah Jukum</i>	
8	<i>Kalung Inuh</i>	

9	Gelang Burung	
10	Kain Putih	

Tabel 2.5 Properti Penari

No	Properti Penari Putra dan Putri	Gambar
1	Kipas Melinting	

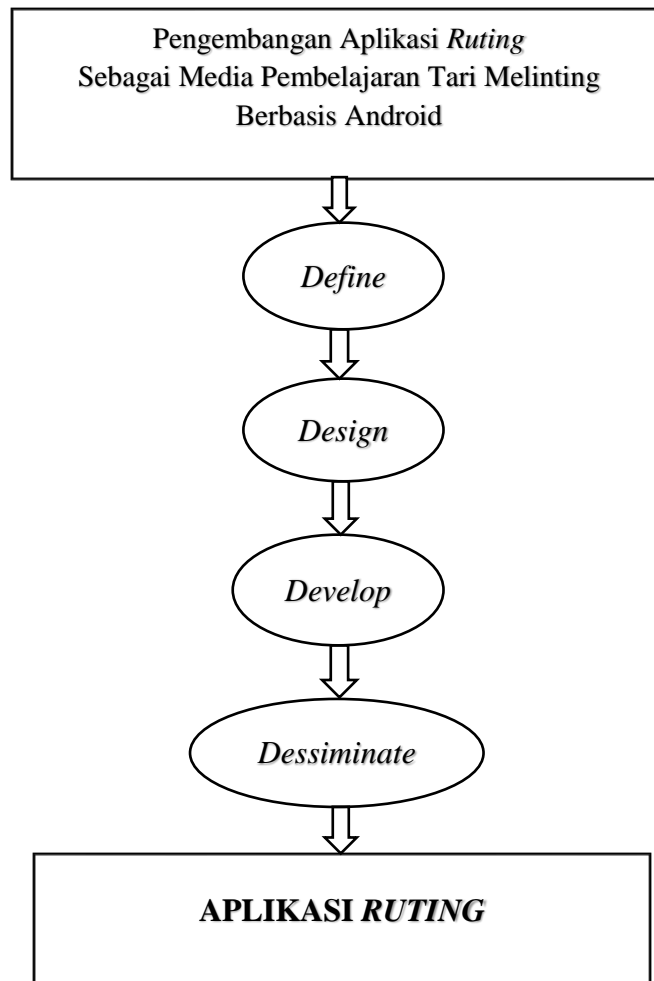
2.6.4 Musik Pengiring

Menurut Igama IV (2013: 30) menjelaskan bahwa dalam rangka mengiring tarian Melinting menggunakan instrumen *kolintang* terdapat berbagai lagu (*tabuhan*) yaitu:

1. *Tabuh Arus/Gupek*, *Tabuhan* pembukaan
2. *Tabuh Cetik*, dimainkan pada saat tarian dimulai
3. *Tabuh Kedanggung*, dimainkan pada saat penari mengadakan pertukaran formasi dan selanjutnya kembali ke *tabuhan arus/gupek* pada akhir tarian.

Berdasarkan penjelasan di atas, musik pengiring Tari Melinting dalam aplikasi yang dikembangkan ini terdapat pada fitur video pembelajaran, yang mana di dalamnya terdapat ragam gerak Tari Melinting yang sudah disertai dengan iringan musik.

2.7 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian (Aliya, 2022)

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka alur dalam penelitian ini yaitu mengembangkan sebuah aplikasi yang bernama *Ruting* sebagai media pembelajaran Tari Melinting berbasis android dengan menggunakan metode *Research and Development*. Metode ini terbagi dalam beberapa tahapan diantaranya yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *dessiminate*. Kemudian, hasil dari rangkaian tersebut akan dituangkan dalam hasil penelitian pengembangan aplikasi *Ruting* sebagai media pembelajaran Tari Melinting berbasis android untuk siswa kelas X di SMKN 3 Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

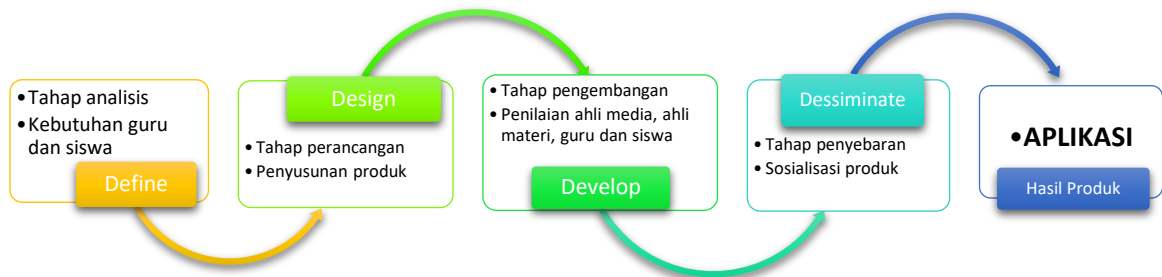
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut R&D (*Research and Development*). Metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu (Sugiyono, 2019: 298). Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah produk berupa aplikasi sebagai media pembelajaran Tari Melinting berbasis android. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan kemudahan produk tersebut dalam pembelajaran seni budaya.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media yaitu Bapak Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom. dan Ibu Margaretha Karolina Sagala, S.T., M.Pd selaku ahli media pembelajaran. Subjek penelitian ahli materi adalah Ibu Indra Bulan, S.Pd., MA. dan Ibu Dr. Dwiyana Habsary, M.Hum selaku dosen di Program Studi Pendidikan Tari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung. Selanjutnya, guru mata pelajaran seni budaya yaitu Ibu Deska Mardiana, S.Pd. dan siswa kelas X Jurusan Perhotelan 1 di SMKN 3 Bandar Lampung yang berjumlah 34 siswa yang terlibat dalam proses penilaian produk.

3.3 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, dkk pada tahun 1974. Model pengembangan ini merupakan model yang disarankan dalam perangkat pembelajaran (Sugiyono, 2019: 297) diantaranya yaitu : *Define, Design, Develop, dan Dessiminate*.



Tabel 3.1 Diagram Indikator Capaian Penelitian Berdasarkan Model Pengembangan 4D

3.3.1 *Define* (Pendefinisian)

1. Tahap analisis pada penelitian ini didapatkan dari hasil pra penelitian yang dilakukan di SMKN 3 Bandar Lampung. Kegiatan pra penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode wawancara kepada Ibu Deska Mardiana, S.Pd selaku guru mata pelajaran seni budaya di sekolah tersebut untuk memperoleh analisis kebutuhan atau penggalian informasi dalam penelitian. Selain melakukan wawancara peneliti juga mengidentifikasi materi pada RPP untuk menyesuaikan antara kompetensi dasar dengan materi pada media yang dikembangkan.

Analisis kebutuhan tersebut disesuaikan dengan penggunaan model penelitian pengembangan berupa model 4D sesuai yang disarankan pada perangkat pembelajaran. Selanjutnya, dalam penelitian produk yang telah dikembangkan tersebut, peneliti membagikan angket kepada siswa dan guru sebagai pengguna aplikasi sesuai kebutuhan pembelajaran tari. Sehingga, peneliti dapat menyiapkan bahan dan desain yang cocok untuk media pembelajaran seni budaya.

3.3.2 Design (Perancangan)

Tahap perancangan dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut.

1. Mendefinisikan karakteristik siswa, masa usia remaja menjadi periode penting dalam perkembangan fisik maupun psikologis, sehingga pada usia tersebut siswa dapat berfikir secara abstrak dan menyukai hal-hal baru untuk membentuk jati diri menuju tingkat kedewasaan. Karakteristik diperlukan sebagai pijakan untuk menentukan materi dan metode pembelajaran sehingga media pembelajaran menjadi sarana efektif untuk mempermudah siswa dalam belajar.
2. Pengumpulan sumber materi didapatkan dari jurnal dan buku Tari Melinting. Selain itu, peneliti melakukan wawancara guna menggali informasi dengan narasumber yaitu ibu Dra. Titik Nurhayati selaku pamong seni budaya UPTD Taman Budaya Bandar Lampung terkait materi Tari Melinting.
3. Membuat *Flowchart* dan *Storyboard*, untuk memberikan gambaran alur pengerjaan pembuatan media berupa letak menu, gambar dan tampilan pada media yang dikembangkan sesuai rencana.
4. Menyiapkan bahan pembelajaran yang ditampilkan pada produk aplikasi *Ruting* sebagai media pembelajaran berbasis android.

Pemilihan nama pada aplikasi *Ruting* yaitu (Rumah Melinting) dikarenakan, aplikasi ini diibaratkan seperti sebuah 'Rumah' tempat berkumpulnya informasi mengenai Tari Melinting, karena tujuan dari aplikasi *Ruting* memang dikhususkan agar para penggunanya dapat mengetahui secara keseluruhan tentang Tari Melinting. Pengetahuan tersebut, mulai dari sejarah, fungsi, perkembangan Tari Melinting, busana, aksesoris, video pembelajaran serta kuis. Pada proses awal dalam pembuatan aplikasi, bahan pembelajaran terlebih dahulu dibuat dalam bentuk *Microsoft Power Point*. Kemudian, dipublikasikan melalui *I Spring Suite* untuk diubah ke dalam bentuk link berupa *Html* atau *Web*. Selanjutnya, melakukan pengunduhan melalui aplikasi *Website 2 Apk Builder* untuk mengubah *Microsoft Power Point* menjadi aplikasi berbasis android, setelah pembuatan aplikasi telah selesai, aplikasi tersebut disebarluaskan kepada pengguna yaitu guru dan siswa di sekolah SMKN 3 Bandar Lampung melalui *Whatshap Group*.

3.3.3 *Develop* (Pengembangan)

Setelah menyelesaikan tahap perancangan, selanjutnya adalah tahapan pengembangan produk. Tahapan yang berisi proses pembuatan produk dan penilaian dari para ahli media, ahli materi dan pengguna produk. Produk yang telah dirancang, selanjutnya dilakukan penilaian kelayakan oleh ahli media dan ahli materi, jika kriteria yang didapatkan “baik”, maka aplikasi yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh pengguna. Selain itu terdapat instrumen penilaian untuk guru dan siswa sebagai pengguna aplikasi, tahapan penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan kemudahan dari pengembangan produk yang telah dibuat dari segi tampilan hingga format yang disajikan. Adapun tahapan pengembangan ini dilakukan dengan 3 (tiga) tahapan, yaitu:

3.3.3.1 Mengembangkan Produk

Tahapan ini merupakan proses pembuatan produk dari awal hingga akhir. Langkah pertama dalam pembuatan produk yaitu menyiapkan bahan materi pembelajaran mulai dari sejarah, fungsi, busana dan aksesoris hingga musik pengiring. Selain itu juga terdapat video pembelajaran dan kuis. Lalu mendesain media pembelajaran interaktif dengan aset yang tersedia menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point* dengan memanfaatkan fasilitas *hyperlink*. Setelah itu, memilih warna pada *background* dan menyusun beberapa tombol-tombol navigasi dengan penggunaan warna cerah dan tidak membosankan. Kemudian, tombol-tombol navigasi tersebut berfungsi untuk membantu pengguna agar bisa mengakses ke bagian-bagian menu yang ingin dipilih.

Langkah selanjutnya, menyiapkan bahan media yang digunakan pada produk aplikasi. Data tersebut harus memenuhi cakupan materi pembelajaran Tari Melinting yang berupa pengumpulan foto, video, *dubbing*, *background*, dan *animasi* yang dituangkan dalam pengembangan aplikasi. Kemudian, mendesain fitur kuis interaktif yang mana di dalamnya terdapat beberapa soal tanya jawab dengan animasi “benar” dan “salah” menggunakan fungsi *trigger*, *animation pane* dan

selection pane agar kuis dapat terlihat lebih menarik dan memasukan *backsound* musik pada halaman soal tanya jawab. Fitur kuis tersebut berguna untuk mengasah serta menguji pengetahuan materi dari pengguna aplikasi.

Setelah aplikasi tersebut selesai dirancang, langkah selanjutnya yaitu mempublikasi materi menggunakan *I Spring Suite* untuk mengubah format dari *power point* ke dalam bentuk halaman *web* atau *html*. Kemudian, format dari *web* atau *html* tersebut diubah kembali ke dalam bentuk aplikasi berbasis android menggunakan aplikasi *Website 2 Apk Builder* untuk diubah menjadi aplikasi berbasis android. Kemudian, memberikan *icon* yang telah dibuat dan aplikasi tersebut disebarluaskan atau disosialisasikan ke pengguna.

3.3.3.2 Penilaian Produk

Produk aplikasi media pembelajaran tersebut dilakukan penilaian oleh ahli media dan ahli materi, penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi tersebut dimaksudkan untuk menilai kelayakan dari produk yang telah dikembangkan, baik dalam kelengkapan materi maupun kemudahan media. Produk aplikasi tersebut dinilai oleh Bapak Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom dan Ibu Margaretha Karolina Sagala, S.T., M.Pd selaku ahli media pembelajaran. Kemudian untuk ahli materi yaitu Ibu Indra Bulan, S.Pd., MA dan Ibu Dwiyana Habsary, M.Hum selaku dosen Program Studi Pendidikan Tari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung. Pemilihan dari kedua ahli materi tersebut dikarenakan para ahli materi sebelumnya pernah meneliti terkait Tari Melinting.

Penilaian pada produk dilakukan sesuai spesifikasi penilaian dari rumusan masalah yang ada. Penilaian produk berdasarkan kualitas produk dengan menggunakan instrumen penilaian berupa angket/kuesioner kelayakan aplikasi pada produk media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini tidak hanya dinilai oleh ahli media

dan ahli materi saja. Tetapi juga guru dan siswa sebagai pengguna, yang dilakukan secara langsung dengan membagikan angket atau kuesioner berdasarkan penggunaan produk media aplikasi pada saat kegiatan pembelajaran seni budaya berlangsung di SMKN 3 Bandar Lampung.

3.3.3.3 Revisi Produk

Setelah mengembangkan produk terdapat revisi terlebih dahulu, agar produk yang dikembangkan dapat optimal pada saat digunakan, serta memiliki penilaian yang baik dari segi kelayakan aplikasi. Kemudian, dalam proses pengembangan terdapat saran dari pengguna agar produk aplikasi yang dikembangkan baik untuk digunakan. Selain itu, revisi produk juga dilakukan secara terus menerus pada saat proses pengembangan produk untuk menghasilkan produk yang berkualitas.

3.3.4 *Dessiminate* (Penyebaran)

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dalam penelitian yaitu penyebaran produk aplikasi pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah produk divalidasi kemudian di uji coba langsung ke pengguna yaitu guru dan siswa di SMKN 3 Bandar Lampung. Tahapan ini bertujuan untuk mensosialisasikan produk aplikasi untuk digunakan pada pembelajaran seni budaya. Aplikasi yang telah dikembangkan kemudian disebarluaskan melalui sosial media, dengan tujuan agar media yang telah dikembangkan tersebut dapat diketahui oleh banyak orang.

3.4 Waktu dan Tempat Penelitian

3.4.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September tahun 2022 sampai dengan bulan Mei tahun 2023

3.4.2 Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan pada beberapa tempat diantaranya sebagai berikut.

1. Universitas Lampung, pada lokasi ini peneliti menemui ahli media Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi.
2. Selanjutnya, menemui ahli materi di Program Studi Pendidikan Tari FKIP Universitas Lampung.
3. SMKN 3 Bandar Lampung yang terletak di Jalan Cut Mutia, Gulak Galik, Kecamatan Teluk Betung Utara, Kota Bandar Lampung. Sekolah tersebut digunakan untuk proses penggalan informasi yang kemudian dilakukan tahap uji coba dan penilaian produk oleh guru dan siswa, selanjutnya dilakukan tahap sosialisasi melalui sosial media, dengan tujuan agar media yang dikembangkan dapat diketahui semua orang.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono, 2017: 188). Wawancara merupakan teknik pengumpulan data untuk menggali informasi tentang permasalahan dan kebutuhan di sekolah pada pembelajaran seni budaya. Informasi tersebut merupakan informasi yang digali pada tahap penelitian pendahuluan dan analisis kebutuhan. Oleh karena itu, wawancara pendahuluan dilakukan bersama guru dan kuesioner pendahuluan yang diberikan oleh beberapa siswa di SMKN 3 Bandar Lampung.

Wawancara dalam penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur dilakukan pada saat

penelitian pendahuluan bersama narasumber Ibu Deska Mardiana, S.Pd selaku guru seni budaya di SMKN 3 Bandar Lampung guna mendapatkan informasi awal untuk melakukan penelitian. Jenis wawancara ini sering digunakan untuk penelitian pendahuluan, untuk mengetahui kendala dan kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh guru dan siswa kelas X Jurusan Perhotelan 1 di SMKN 3 Bandar Lampung. Wawancara yang diajukan berupa pertanyaan-pertanyaan terkait pada proses pembelajaran di sekolah, salah satunya seperti “Kebutuhan seperti apa yang Bapak/Ibu harapkan dalam pelajaran Seni Budaya, khususnya dalam pembelajaran tari?”. Adapun hasil wawancara pendahuluan bersama guru dapat dilihat pada lampiran 1.1.

Selanjutnya, wawancara dalam penelitian ini juga dilakukan bersama narasumber yaitu ibu Dra. Titik Nurhayati selaku pamong seni budaya di UPTD Taman Budaya Bandar Lampung. Wawancara dilakukan terkait materi, kostum, dan gerak Tari Melinting yang dijadikan sebagai penguat bahan materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga, berdasarkan hasil wawancara tersebut maka dibutuhkan suatu upaya yaitu mengembangkan sebuah aplikasi berbasis android untuk membantu guru dan siswa dalam pembelajaran seni budaya khususnya pada materi seni tari. Adapun hasil wawancara bersama narasumber dapat dilihat pada lampiran 3.9.

3.5.2 Observasi

Menurut Sugiyono (2017: 197) observasi merupakan proses untuk memperoleh data dari tangan pertama dengan mengamati orang dan tempat pada saat dilakukan penelitian. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Observasi dalam penelitian ini dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung yang dilakukan di SMKN 3 Bandar Lampung untuk melihat bagaimana proses kegiatan pembelajaran guna mendapatkan data pada penelitian. Selain itu,

tahap observasi selanjutnya dilakukan dalam tahap uji coba produk, dimana tahapan observasi ini untuk mengetahui kepraktisan dan kemudahan pada saat produk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3.5.3 Angket/Kuesioner

Kuesioner merupakan instrumen untuk pengumpulan data, dimana partisipan atau responden mengisi pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh peneliti (Sugiyono, 2017: 193). Untuk menghasilkan sebuah produk aplikasi pembelajaran yang baik, dibutuhkan instrumen berupa angket penilaian yang mampu menggali data yang diperlukan dalam pengembangan. Instrumen yang digunakan berupa lembar kuesioner yang digunakan untuk mengukur kelayakan produk oleh ahli media dan ahli materi untuk mengukur seberapa baik produk ini dikembangkan. Selain itu, ada juga angket penilaian untuk guru dan siswa sebagai pengguna aplikasi untuk mengetahui kepraktisan dan kemudahan aplikasi yang telah dikembangkan. Kuesioner ini dibuat untuk memperkuat hasil pengumpulan data yang telah didapatkan dari sumber data yang sudah didapatkan sebelumnya.

3.5.3.1 Instrumen Ahli Materi

Instrumen ini berisikan kesesuaian aplikasi media pembelajaran yang dilihat dari fungsi dan kualitas materi pembelajaran sesuai dengan tujuan. Pada subjek penelitian diantaranya yaitu Ibu Indra Bulan, S.Pd., MA dan Ibu Dwiyana Habsary, M.Hum selaku dosen di Program Studi Pendidikan Tari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung. Adapun jenis angket/kuesioner yang digunakan untuk ahli materi adalah jenis kuesioner tertutup, yaitu sudah tersedia alternatif pilihan jawaban terlebih dahulu, sehingga responden akan memilih dan memberikan keterangan atas jawaban yang telah diberikan.

3.5.3.2 Instrumen untuk Ahli Media

Instrumen ini berisikan kesesuaian aplikasi media pembelajaran yang dilihat dari kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dan ditinjau dari tampilan dan pemrograman. Subjek dalam penelitian ini yaitu Bapak Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom. dan Ibu Margaretha Karolina Sagala, S.T., M.Pd. selaku ahli media pengembangan aplikasi. Adapun jenis angket/ kuesioner yang digunakan untuk ahli materi adalah jenis kuesioner tertutup, yaitu sudah tersedia alternatif pilihan jawaban terlebih dahulu, sehingga responden akan memilih dan memberikan keterangan atas jawaban yang telah diberikan.

3.5.3.3 Instrumen untuk Guru

Instrumen ini digunakan untuk melihat kepraktisan dan kemudahan aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen ini ditinjau dari kesesuaian materi dengan kebutuhan guru. Penilaian ini dilakukan oleh Ibu Deska Mardiana, S.Pd selaku guru seni budaya di SMKN 3 Bandar Lampung. Penilaian ini menggunakan kuesioner tertutup yaitu sudah tersedia alternatif pilihan jawaban terlebih dahulu, sehingga responden akan memilih dan memberikan keterangan atas jawaban yang telah diberikan.

3.5.3.4 Instrumen untuk Siswa

Siswa juga diarahkan untuk mengisi instrumen guna melihat kepraktisan dan kemudahan aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian ini dilakukan oleh siswa kelas X Jurusan Perhotelan 1 di SMKN 3 Bandar Lampung menggunakan kuesioner tertutup.

Instrumen pada penelitian ini mengacu pada jurnal-jurnal terdahulu yang sudah dianggap valid dan kemudian diadaptasi. Sehingga, terbentuk instrumen yang peneliti gunakan pada saat penelitian. Adapun tabel instrumen terdapat pada lampiran 3.2.

3.6 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif di peroleh dari hasil wawancara dan observasi, hasil wawancara tersebut di analisis secara deskriptif, sedangkan data kuantitatif diperoleh hasil data dalam penelitian ini berupa penilaian angket terhadap produk yang dikembangkan dari ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran seni budaya dan siswa kelas X Jurusan Perhotelan 1 di SMKN 3 Bandar Lampung terhadap kelayakan, kepraktisan dan kemudahan pada produk yang dikembangkan. Ditinjau dari aspek penilaian tampilan dan pemrograman berupa nilai yang dianalisis secara deskriptif dengan teknik rentang nilai dan kategorisasi. Hasil penilaian dari pengguna aplikasi yaitu ahli media, ahli materi, guru dan siswa terhadap kepraktisan dan kemudahan produk yang dianalisis dan dikategorikan dalam teknik rentang nilai.

3.6.1 Mencari Nilai Responden

Untuk mencari nilai responden terhadap produk yang dikembangkan, peneliti akan membagikan angket berupa pernyataan-pernyataan yang relevan dengan penelitian, angket tersebut digunakan untuk melakukan analisis terhadap respon dari responden tentang produk yang dikembangkan, sehingga untuk memudahkan dalam menganalisis data. Maka dibutuhkan teknik pengolahan data dengan baik dan benar. Selanjutnya, data-data tersebut di analisis dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif sehingga bisa dijadikan sebagai bahan penelitian untuk menarik kesimpulan. Skor yang telah diperoleh, dijumlahkan dan dihitung rata-rata perolehan skor (Setiawan, 2019 : 73) dengan rumus sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai Rata- rata (Nilai Responden)

$\sum X$ = Jumlah Nilai

N = Jumlah butir pernyataan

3.6.2 Mencari Nilai Rata-rata Seluruh Responden

Data hasil penilaian produk yang berupa skor penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan, dianalisis dengan menggunakan rentang nilai guna untuk mencari rata-rata seluruh responden. Data tersebut berupa penilaian yang diperoleh sebagai masukan dan saran yang digunakan untuk menguji kelayakan, kepraktisan dan kemudahan dari produk yang dikembangkan dengan menggunakan rentang nilai. Untuk mencari rata-rata dalam memberikan penilaian produk yang dikembangkan digunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai Rata- rata

$\sum X$ = Jumlah Nilai

N = Jumlah Seluruh Responden

3.6.3 Menentukan Kriteria Nilai

Setelah memperoleh nilai rata-rata keseluruhan yang telah didapat, proses selanjutnya yaitu dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima dan ditentukan kriteria dalam hasil rentang nilai yang telah didapatkan. Berdasarkan data hasil dalam penelitian, apabila hasil dari kriteria kelayakan, kepraktisan dan kemudahan produk memperoleh minimal dengan kategori “baik” dari hasil penilaian ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Maka, produk yang dikembangkan sudah dianggap layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun konversi dari data Kuantitatif ke data Kualitatif dengan skala lima dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.2 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima

Rumus	Perhitungan	Kriteria
$X > X + 1,80SBi$	$X > 4,21$	Sangat Baik
$X + 0,60SBi < X \leq X + 1,80S$	$3,40 < X \leq 4,2$	Baik
$X - 1,80SBi < X \leq X + 0,60SBi$	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup
$X - 1,80SBi$	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang
$X \leq X - 1,80SB$	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang

Tabel di atas merupakan konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima berdasarkan jurnal yang dikutip dari Setiawan & Pradoko (2019 : 73).

Keterangan:

Rerata skor ideal (X)

$X = \frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku skor ideal (SBi)

$SBi = \frac{1}{6}$ (skor maskmial ideal – skor minimal ideal)

X = Skor empiris

V. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi *Ruting* sebagai media pembelajaran Tari Melinting berbasis android dilakukan melalui tahapan 4D yaitu (*desain, define, develop, dan dessiminate*). Media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk sebuah Aplikasi bernama *Ruting* sebagai media pembelajaran Tari Melinting yang dapat diakses dengan menggunakan android tanpa kuota dan internet sama sekali, sehingga sangat praktis untuk digunakan dimana saja dan kapan saja.

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” dan penilaian dari siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,68 dengan kategori “Sangat Baik”. Sehingga aplikasi *Ruting* dapat dikatakan layak untuk digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari kesimpulan di atas terdapat beberapa saran diantaranya sebagai berikut.

- 5.2.1 Bagi sekolah, aplikasi *Ruting* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran utama dalam pembelajaran Tari Melinting yang ada di sekolah.
- 5.2.2 Bagi guru, aplikasi *Ruting* diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan media ajar pada saat proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan aplikasi ini dapat diakses dan dipahami oleh seluruh tenaga pengajar dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi media ajar bagi tenaga pendidik lainnya.
- 5.2.3 Bagi siswa, aplikasi pembelajaran ini sangat membantu untuk proses pembelajaran Tari Melinting, diharapkan siswa dapat mempunyai kapasitas penyimpanan minimal 700 mb agar dapat mengunduh aplikasi *Ruting* sebagai alat bantu belajar siswa di sekolah maupun di rumah.
- 5.2.4 Bagi peneliti, aplikasi *Ruting* yang telah dikembangkan ini diharapkan dapat diakses melalui *Google Play Store*, sehingga tidak hanya dapat diakses di android saja. Selain itu juga aplikasi ini diharapkan produk ini dapat disebarluaskan di sekolah lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzan, N. K., Pamungkas, B., & Juwita, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 5(1), 93–102.
- Al-Tabany, T. I. B. (2014). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual. Jakarta : Pranadamedia Group.
- Andrian, R. (2017). Pembelajaran Bermakna Berbasis Post It. *Jurnal Mudarrisuna*, 7(1), 103–118.
- Arsyad, A. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.
- Bulan, I. (2019). Tari Melinting : Di Masa Lalu dan Masa Kini. *JURNAL SENI TARI*, 8(1), 95–102.
- Hakim, L., Hadi, S., & Nugraheni, E. Y. (2021). Pengembangan Media Mobile Learning Seni Budaya Berbasis Android. *Jurnal Pelataran Seni*, 6(2), 122–134.
- Harsono, T. D. (2014). Seni Tari Tradisional Lampung Timur. *Patanjala*, 6(1), 123–134.
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce. *Systematics*, 1(2), 81.
- Igama IV, S. R. I. M. T. (2013). Tari Cetik Kipas Melinting. Lampung : Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Lampung Timur.
- Khutniah, N., & Eny, V. I. (2012). Upaya Mempertahankan Eksistensi Tari Kridha Jati Di Sanggar Hayu Budaya Kelurahan Pengkol Jepara. *Journal Unnes*, 1(1), 9–21.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1), 15–24.
- Mulyani, N. (2016). Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini. Yogyakarta : Gava Media.
- Saputra, S. (2020). Pengembangan Aplikasi E-Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Materi Bioteknologi Terintegrasi Dengan Kebudayaan Lokal Di SMA/MA. (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Batu Sangkar, 2020). Diakses dari <https://repo.iainbatusangkar.ac.id/>.
- Satrianingsih, A. R. O. (2013). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Tari Melinting Untuk SMA*. (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2013). Diakses dari <https://eprints.uny.ac.id/>.
- Setiawan, A. Y., & Pradoko, S. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Angklung Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Inovasi Teknologi*

- Pendidikan*, 6(1), 69–79.
- Setiawan, I. (2021). *Pengembangan Aplikasi Seniku Untuk Pembelajaran Seni Budaya Kelas XI Di SMAN 1 Seputih Agung*. (Skripsi, Universitas, 2021). Lampung : Diterbitkan.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukardi, Darmadi, E. A., & Santoso, L. H. (2021). Preferensi Konsumen Dalam Pemilihan Smartphone Berdasarkan Sistem Operasinya. *Jurnal KRAITH-EKONOMIKA*, 4(3), 175–180.
- Syahpitri, S. A. (2021). Analisis Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Biologi Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Negeri 6 Medan. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2021). Diakses dari <https://ejournal.unsri.ac.id/>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Triana, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Contextual Teaching and Learning IV SD/MI. In *Sifonoforos*. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020). Diakses dari <http://repository.radenintan.ac.id/>.