

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BETABE* BERBASIS *POWER POINT* INTERAKTIF DI SMP NEGERI 10 METRO

Oleh

PRATA HANIFAH KHOIRUNNISA

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk (1) mengembangkan media pembelajaran *Betabe* berbasis *Power Point* Interaktif pada pembelajaran Tari *Bedana* di SMP Negeri 10 Metro, (2) mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *Betabe*, (3) mendeskripsikan kemudahan penggunaan bagi pendidik dan daya tarik bagi peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model 4D (*Define* : wawancara bersama narasumber dan pendidik), (*Design* : diskusi bersama ahli di bidang desain grafis), (*Develop* : wawancara bersama ahli dan melakukan revisi), dan (*Disseminate : packaging, diffusion and adoption*) dan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang bernama *Betabe* atau dibaca (biteb). Aspek kelayakan media dapat dilihat pada komponen penilaian tampilan yang dilakukan oleh ahli media, sedangkan aspek kelayakan materi dapat dilihat dari penilaian ahli materi, dan kemudahan penggunaan dapat dilihat dari penilain pendidik dan kemenarikan dilihat dari penilaian peserta didik. Produk media pembelajaran tersebut memperoleh hasil kelayakan ahli di bidang pengembangan media dengan nilai rata-rata 4,72 dan kriteria “Sangat Layak”. Nilai yang diperoleh dari ahli materi yaitu sebesar 4.10 dengan kriteria “Layak”. Untuk menilai kemudahan dan kemenarikan dari media pembelajaran *Betabe* ditentukan oleh penilaian oleh pendidik dan juga peserta didik, berdasarkan uji coba yang dilakukan media tersebut memperoleh nilai sebesar 4,80 oleh pendidik dan 4,56 oleh peserta didik dengan kriteria “mudah dan menarik”. Media Pembelajaran *Betabe* disebarakan melalui 2 platform media sosial yaitu *YouTube* dan *Instagram*, dan dapat diakses melalui link <https://s.id/1Tare> pada google drive.

Kata kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran *Betabe*, Pembelajaran Tari *Bedana*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF BETABE LEARNING MEDIA POWER POINT BASED INTERACTIVE IN 10 METRO STATE JUNIOR HIGH SCHOOL

By

PRATA HANIFAH KHOIRUNNISA

The aims of this study were (1) to develop Betabe learning media based on Interactive Power Point in Bedana Dance learning at SMP Negeri 10 Metro, (2) to describe the feasibility of Betabe learning media, (3) to describe the ease of use for educators and attractiveness for students . This study uses the Research and Development method with the 4D model (Define: interviews with informants and educators), (Design: discussions with experts in the field of graphic design), (Develop: interviews with experts and conducts revisions), and (Disseminate: packaging, diffusion and adoption) and produce a learning media product called Betabe or read (biteb). Aspects of the feasibility of the media can be seen in the display assessment components carried out by media experts, while aspects of the feasibility of the material can be seen from the assessment of material experts, and ease of use can be seen from the assessment of educators and attractiveness seen from the assessment of students. The learning media product obtained expert eligibility results in the field of media development with an average value of 4.72 and the criteria of "Very Eligible". The value obtained from the material expert is 4.10 with the criteria of "Decent". To assess the ease and attractiveness of the Betabe learning media, it is determined by assessments by educators and also students. Based on trials conducted, the media obtained a score of 4.80 by educators and 4.56 by students with the criteria of "easy and interesting". Betabe Learning Media is distributed through 2 social media platforms, namely YouTube and Instagram, and can be accessed via the <https://s.id/1Tare> link on Google Drive.

Keywords: Development, Betabe Learning Media, Bedana Dance learning