

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

(Skripsi)

Oleh
PRATA HANIFAH KHOIRUNNISA
NPM 1913043034



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

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

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

Oleh
Prata Hanifah Khoirunnisa

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mengejar Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

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



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

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

Nama Mahasiswa : **Prata Hanifah Khoirunnisa**

NPM : **1913043034**

Program Studi : **PENDIDIKAN TARI**

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**




Goesthy Ayu Mariana D. L., M. Sn.
NIP 19900329 201903 2 016


Afrizal Yudha Setiawan, M. Pd.
NIP 19930429 201903 1 017

**Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni**


Dr. Sumarti, M. Hum.
NIP 19700318 199403 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari, M. Sn.



Sekretaris : Afrizal Yudha Setiawan, M. Pd.



Penguji : Amelia Hani Saputri, M. Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M. Si.

NIP 19651230 199111 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 15 Agustus 2023

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Prata Hanifah Khoirunnisa
Npm : 1913043034
Program Studi : Pendidikan Tari
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian ini adalah pekerjaan hasil saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang telah dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau dipergunakan dan diterima sebagai syarat penyelesaian studi pada Universitas atau Instansi lain.

Bandar Lampung, 30 Agustus 2023
Yang menyatakan,



Handwritten signature of Prata Hanifah Khoirunnisa.

Prata Hanifah Khoirunnisa
NPM 1913043034

RIWAYAT HIDUP



Penulis ini di lahirkan di Metro, Lampung pada tanggal 6 Juni 2001, sebagai anak kedua dari 4 bersaudara, dari bapak Suprayitno dan ibu Santa Mariyanti. Pendidikan pertama yang ditempuh penulis adalah Sekolah Dasar (SD) Negeri 5 Metro Utara yang diselesaikan pada tahun 2013, Sekolah Menengah (SMP) Islam Terpadu (IT) Bina Insani yang diselesaikan pada tahun 2016, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Metro yang diselesaikan pada tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Universitas Lampung pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Bahasa dan Seni, Program Studi Pendidikan Tari melalui jalur SBMPTN. Pada tahun 2022, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Tejosari, Metro Timur, Lampung dan melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 3 Metro. Pada awal bulan Mei 2023 penulis melakukan penelitian di SMP Negeri 10 Metro untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd).

MOTTO

“Barang siapa keluar untuk mencari sebuah ilmu, maka ia berada di jalan Allah
S.W.T hingga ia kembali”

(HR Tirmidzi)

"Barang siapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apa pun, niscaya dia akan
melihat (balasan) nya."

(QS. Al-Zalzalah: 7)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT. atas segala karunia rahmat dan berkat-Nya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Dengan penuh rasa bangga penulis mempersembahkan karya tulis ini kepada:

1. Ibu saya tercinta Santa Mariyanti yang telah melahirkan, merawat dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, yang selalu mensupport saya bagaimanapun keadaannya. Terima kasih atas doa ibu saya bisa mencapai di titik sekarang.
2. Ayah saya tersayang Suprayitno yang selalu mendukung saya, merawat saya dengan penuh kasih sayang yang tidak terhingga. Ayah yang selalu mencari segala cara untuk membahagiakan putri satu-satunya ini.
3. Kakak dan adik-adikku yang saya sayangi, Mas Abi, Naufal dan Hakim atas dukungannya selama ini.
4. Seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan dan memotivasi saya.
5. Teman-teman seperjuangan yang selalu membantu saya ketika memerlukan bantuan dan terima kasih pengalamannya selama di perkuliahan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Betabe* Berbasis *Power Point* Interaktif Di SMP Negeri 10 Metro”.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingannya dalam penelitian tugas akhir skripsi ini. Dengan penuh rasa bangga dan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih 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 Lampung atas dukungan yang telah diberikan.
3. Ibu Dr. Sumarti, M. Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung atas dukungannya.
4. Bapak Agung Kurniawan, M. Sn selaku Ketua Program Pendidikan Tari yang telah memberikan dukungan selama proses perkuliahan sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan baik.
5. Ibu Goesty Ayu Mariana Devi Lestari, S. Sn, M. Sn selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan dukungannya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Terima kasih miss atas semua bimbingannya, semoga segala kebaikan miss dibalas oleh Tuhan yang Maha Kuasa.
6. Bapak Afrizal Yudha Setiawan, S. Pd, M. Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan dukungannya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Terima kasih atas waktunya pak, semoga selalu diberi kesehatan dan dibalas semua kebaikan bapak.
7. Ibu Amelia Hani Saputri, S. Pd. M. Pd. selaku dosen pembahas yang telah memberikan dukungannya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Terima kasih untuk semua dukungannya, semoga kebaikan miss dibalas oleh Allah SWT.

8. Ibu Nabilla Kurnia Adzan, M. Pd. selaku dosen Pembimbing Akademik. Terima kasih atas segala bimbingannya dan dukungannya dari awal proses perkuliahan. Terima kasih telah meluangkan waktunya untuk memberi arahan kepada saya selama proses pembelajaran.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung yang telah memberikan banyak sekali pelajaran dan ilmu selama proses perkuliahan.
10. Staff dan karyawan Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung yang telah membantu saya selama proses perkuliahan.
11. Kedua orang tua saya yang telah membesarkan dan juga mendukung saya. Yang selalu memberikan motivasi kepada saya sehingga saya dapat berada dititik ini.
12. Ibu Galuh Jota, K.P, S. Pd. selaku guru di SMP Negeri 10 Metro yang telah banyak membantu saya dalam melakukan penelitian.
13. Kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 10 Metro yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian dan menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan baik.
14. Kepada bapak Rangga Firdaus, M. Kom. dan bapak Rohman, M. Pd. yang telah bersedia menjadi ahli media serta memberikan komentar dan masukan untuk media saya agar lebih baik lagi.
15. Kepada ibu Nabilla Kurnia Adzan, M. Pd. dan ibu Dr. Dwiyana Habsary, M. Hum. yang telah bersedia menjadi ahli materi serta memberikan komentar dan masukan untuk media saya agar lebih baik lagi.
16. Terima kasih kepada teman-teman angkatan 2019 yang telah melalui proses sulit dan senangnya di perkuliahan bersama.
17. Sepupu saya Zahrah Khoirina Sa'ada yang selalu menjadi teman cerita, teman jajan dan teman jalan-jalan. Terima kasih sudah menjadi saudara dan juga sahabat terbaik.
18. Terima kasih kepada sahabat SMK saya Adella Tiyas Azzahra dan Deka Dwi Kirana yang sudah mau menjadi sahabat saya dari masa SMK hingga sekarang dan selalu ada disaat saya membutuhkan kalian.
19. Kepada sahabat kuliah saya Desi Fitriyana, Desta Ayu Ramadhani, Diana Mai Sari, dan Rabia Al Adawiyah, Laila Wafiq Azizah, Etika Witantri, dan Siti Annisa Rahmadanti yang telah menjadi teman seperjuangan dari masa maba hingga sekarang. Terima kasih selalu memberikan pencerahan dan motivasi jika saya sedang kesulitan, kalian yang selalu ada di suka dan duka masa perkuliahan saya terima kasih telah menjadi keluarga kedua saya.

20. Terima kasih kepada kak Siti dan Bima yang telah banyak membantu saya jika bingung arah dan tujuan dari penyusunan skripsi ini.
21. Terima Kasih kepada Mas Addham yang selalu menemani saya ketika harus begadang saat mengerjakan skripsi.
22. Kepada teman-teman kostan ibu, Diah, Titik, Zahra, Marisa, Ester dan Agustin yang telah menjadi keluarga saya selama di Bandar Lampung.
23. Teman-teman KKN-PLP Kecamatan Tejosari Arsy, Farah, Bima, Mba Ade, Irfan, dan Fatma atas kebersamaannya dan pengalamannya selama ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembacanya.

Bandar Lampung, 30 Agustus 2023
Penulis

Prata Hanifah Khoirunnisa

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Batasan Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Konsep Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>)	9
2.3 Media Pembelajaran Interaktif	12
2.4 <i>Microsoft Power Point</i> (PPT)	16
2.5 <i>Tari Bedana</i>	19
2.6 Kerangka Berfikir	32
III. METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	34
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	45
3.3 Subjek Penelitian	46
3.4 Objek Penelitian	46
3.5 Teknik Pengumpulan Data	47
3.6 Uji Coba Produk	51
3.7 Teknik Analisis Data	51
3.8 Kriteria Kelayakan Media	53

IV. PEMBAHASAN

4.1 Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian)	55
4.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	58
4.3 Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	69
4.4 Tahap <i>Dessiminate</i> (Penyebaran)	92
4.5 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	95

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan	96
5.2 Saran	97

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Submenu <i>View</i>	17
Tabel 2.2 Submenu <i>Insert</i>	17
Tabel 2.3 Submenu <i>Format</i>	18
Tabel 2.4 Submenu <i>Slide Show</i>	18
Tabel 4.1 Ragam Gerak Tari <i>Bedana</i> Putri	20
Tabel 4.2 Ragam Gerak Tari <i>Bedana</i> Putra	24
Tabel 2.5 Kostum Tari <i>Bedana</i>	28
Tabel 2.6 Alat Musik Tari <i>Bedana</i>	31
Tabel 3.1 Instrumen Wawancara Kepada Pendidik	35
Tabel 3.2 Instrumen <i>Story Board</i> Media Pembelajaran	37
Tabel 3.3 Instrumen <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran.....	38
Tabel 3.4 Instrumen Penilaian oleh ahli materi	40
Tabel 3.5 Instrumen Penilaian oleh ahli media.....	42
Tabel 3.6 Instrumen Penilaian oleh Pengguna (Pendidik dan Peserta Didik).....	44
Tabel 3.7 Rencana Penelitian	46
Tabel 3.8 Instrumen Lembar Observasi	48
Tabel 3.9 Instrumen Wawancara Kepada Pendidik	49
Tabel 3.10 Instrumen Wawancara Kepada Narasumber.....	50
Tabel 3.11 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima.....	52
Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Oleh Ahli Media dan Ahli Materi.....	53
Tabel 3.13 Kriteria Penilaian Oleh Pendidik	53
Tabel 3.14 Kriteria Penilaian Oleh Pendidik	54
Tabel 4.1 Angket Pra-Penelitian	56
Tabel 4.2 <i>Story Board</i> Media Pembelajaran	64
Tabel 4.3 Elemen Pendukung Media Pembelajaran	67
Tabel 4.4 Komponen Pendukung Media.....	70
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Ahli.....	90

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Menu <i>Hyperlink</i>	19
Gambar 2.2 Gerak <i>Tahtim</i>	20
Gambar 2.3 Gerak <i>Khesekh Gantung Putri</i>	20
Gambar 2.3 Gerak <i>Khesekh Injing Putri</i>	21
Gambar 2.4 Gerak <i>Jimpang Putri</i>	21
Gambar 2.5 Gerak <i>Humbak Moloh</i>	22
Gambar 2.6 Gerak <i>Ayun Putri</i>	22
Gambar 2.7 Gerak <i>Ayun Gantung Putri</i>	22
Gambar 2.8 Gerak <i>Belitut Putri</i>	23
Gambar 2.9 Gerak <i>Gelek Putri</i>	23
Gambar 2.10 Gerak <i>Tahtim Putra</i>	24
Gambar 2.11 Gerak <i>Khesekh Gantung Putra</i>	24
Gambar 2.12 Gerak <i>Khesekh Injing Putra</i>	25
Gambar 2.13 Gerak <i>Jimpang Putra</i>	25
Gambar 2.14 Gerak <i>Humbak Moloh Putra</i>	26
Gambar 2.15 Gerak <i>Ayun Putra</i>	26
Gambar 2.16 Gerak <i>Ayun Gantung Putra</i>	26
Gambar 2.17 Gerak <i>Belitut Putra</i>	27
Gambar 2.18 Gerak <i>Gelek Putra</i>	27
Gambar 2.19 <i>Gaharu</i>	28
Gambar 2.20 <i>Sanggul</i>	28
Gambar 2.21 <i>Kembang Melur</i>	28
Gambar 2.22 <i>Subang Giwir</i>	29
Gambar 2.23 <i>Penekan Kepala</i>	29
Gambar 2.24 <i>Baju Kurung</i>	29
Gambar 2.25 <i>Rok Tapis</i>	29
Gambar 2.26 <i>Bebe dan Papan Jajar</i>	29
Gambar 2.27 <i>Gelang Kano</i>	29
Gambar 2.28 <i>Bulu Sertai</i>	30
Gambar 2.29 <i>Kawai Teluk Belanga, Kain Bidak Gantung, Pangal</i>	30
Gambar 2.30 <i>Kikat Akinan</i>	30
Gambar 2.31 <i>Ikat Pinggang Kain Tapis</i>	30
Gambar 2.32 <i>Gambus Lunik</i>	31
Gambar 2.33 <i>Ketipung</i>	31
Gambar 2.34 <i>Kerenceng</i>	31
Gambar 2.35 <i>Gong Kecil</i>	31

Gambar 4.1 Data Responden Angket Pra-Penelitian	57
Gambar 4.2 Presentase Angket Pra-Penelitian.....	57
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Tari <i>Bedana</i>	60
Gambar 4.4 <i>Flowchart</i> Halaman Materi	61
Gambar 4.5 <i>Flowchart</i> Halaman Video Pembelajaran	62
Gambar 4.6 <i>Flowchart</i> Halaman Kuis	63
Gambar 4.7 <i>Clip Panit Studio</i>	70
Gambar 4.8 Mencari <i>icon</i> Di Internet	71
Gambar 4.9 Proses Mencari <i>Backsound</i> Yang Sesuai	71
Gambar 4.10 Proses Mendownload Vidio Melalui <i>Savefrom</i>	72
Gambar 4.11 Proses <i>Convert</i> Video ke Audio Melalui <i>Freeconvert</i>	72
Gambar 4.12 Proses Pengeditan video dan <i>dubbing</i>	73
Gambar 4.13 Tampilan Pemberian <i>Hyperlink</i>	74
Gambar 4.14 Tampilan Proses Pengeditan	74
Gambar 4.15 Animasi Penari Putra dan Putri	75
Gambar 4.16 Tampilan KI KD Seni Budaya Kelas VII.....	75
Gambar 4.17 Tampilan Awal Media Pembelajaran.....	75
Gambar 4.18 Tampilan Menu Utama.....	76
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Petunjuk.....	76
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Materi	76
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Sejarah Tari <i>Bedana</i>	77
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Sejarah Tari <i>Bedana</i>	77
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Kostum Tari <i>Bedana</i>	77
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Sketsa Kostum Wanita Tari <i>Bedana</i>	78
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Sketsa Kostum Pria Tari <i>Bedana</i>	78
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Kostum Wanita Tari <i>Bedana</i>	78
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Kostum Wanita Tari <i>Bedana</i>	79
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Kostum Pria Tari <i>Bedana</i>	79
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Video Tari <i>Bedana</i>	79
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Tutorial Gerak Tari <i>Bedana</i>	80
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Ragam Gerak Tari <i>Bedana</i>	80
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Musik Tari <i>Bedana</i>	80
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Syair Tari <i>Bedana</i>	81
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Alat Musik Tari <i>Bedana</i>	81
Gambar 4.35 Tampilan Biodata Pengembang	81
Gambar 4.36 Tampilan Tim Produksi	82
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Awal Kuis	82
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Soal	83
Gambar 4.39 Tampilan Jawaban Benar	83
Gambar 4.40 Nilai Jawaban Benar	83
Gambar 4.41 Tampilan Jawaban Salah.....	84
Gambar 4.42 Nilai Jawaban Salah	84
Gambar 4.43 Tampilan Sebelum Direvisi.....	86
Gambar 4.44 Tampilan Sesudah Direvisi	87
Gambar 4.45 Tampilan Halaman Sejarah Sebelum Direvisi	87
Gambar 4.46 Tampilan Halaman Sejarah Setelah Direvisi	88
Gambar 4.47 Tampilan Halaman Sejarah Sebelum Diberi Sumber	88
Gambar 4.48 Tampilan Halaman Sejarah Seteah Diberi Sumber	89

Gambar 4.49 Tampilan KI KD Kelas VII.....	89
Gambar 4.50 Proses <i>Screen Recorder</i>	92
Gambar 4.51 Proses <i>dubbing</i> Pada Media Pembelajaran.....	93
Gambar 4.52 Penyebaran <i>Betabe</i> Di Media Sosial <i>YouTube</i>	93
Gambar 4.53 Penyebaran <i>Betabe</i> Di Media Sosial <i>YouTube</i>	94
Gambar 4.52 Penggunaan Media Pembelajaran <i>Betabe</i> Kelas VII B.....	95

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Berfikir	24
Bagan 2. Diagram Indikator Capaian Penelitian Berdasarkan Model Modifikasi 4-D	25

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, teknologi hadir dan terus berkembang di berbagai aspek kehidupan masyarakat. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan telah membawa pengaruh yang sangat besar terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam pendidikan, sosial budaya dan juga ekonomi masyarakat. Salah satu aspek yang berdampak besar pada perkembangan teknologi adalah proses belajar mengajar. Untuk menghindari ketertinggalan IPTEK pada elemen pendidikan, maka tenaga pendidik harus menyesuaikan semua hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Faktor utama yang harus dikembangkan adalah media pembelajaran. Pendidik dituntut untuk dapat menciptakan media pembelajaran yang tidak membosankan agar materi yang disampaikan dapat difahami dengan baik oleh peserta didik.

Media merupakan alat fisik yang dapat menyajikan dan merangsang peserta didik untuk belajar, media pembelajaran terdiri dari beberapa bentuk, mulai dari yang berbentuk cetak maupun menggunakan komputer yang termasuk teknologi perangkat keras (Zaki & Yusri, 2020: 812). Media pembelajaran yang tepat sangat membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran, dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Membuat media pembelajaran yang menarik, inovatif, efektif dan efisien membutuhkan kemampuan dan pengetahuan yang luas dan kreatif agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran sangat menunjang proses pembelajaran, salah satunya pada pembelajaran seni tari.

Seni tari menjadi salah satu kajian dalam pembelajaran seni budaya. Menurut Sedyawati dkk (1986: 73) tari adalah gerak-gerak ritmis, baik sebagian atau seluruhnya, dari anggota badan yang terdiri dari pola individuil atau berkelompok disertai ekspresi atau sesuatu ide tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa seni tari juga dapat artikan sebagai ungkapan kepada orang lain melauai 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 peserta didik agar dapat mengekspresikan jiwa melalui media gerak, salah satunya pada pembelajaran seni tari. Seni tari di Indonesia sangatlah beragam di setiap daerah, di provinsi Lampung memiliki banyak tarian, salah satunya Tari Bedana.

Tari Bedana merupakan tari kerakyatan Lampung yang mencerminkan tata kehidupan masyarakat Lampung sebagai perwujudan simbolis, adat istiadat agama, etika, yang telah menyatu dalam kehidupan masyarakat (Hasan, Hafizi, dkk. 1992: 1). Tari Bedana dipercaya tumbuh dan berkembang di daerah Lampung seiring masuknya agama Islam. Hal ini dapat dilihat dari busana penari yang tertutup sesuai dengan budaya masyarakat Islam Melayu yaitu tidak memperlihatkan aurat, tetapi tetap menggunakan hiasan kepala sesuai budaya asli masyarakat Lampung. Namun seiring berjalannya waktu sekarang Tari Bedana banyak mengalami perubahan, mulai dari segi pementasannya dan juga kostumnya. Tari Bedana juga kini telah diajarkan baik di sanggar maupun di sekolah. Adapun sekolah yang mengajarkan Tari Bedana yaitu di SMP Negeri 10 Metro.

SMP Negeri 10 Metro merupakan sekolah Negeri yang bertempat di Jl. Wolter Monginsidi Kel. Hadimulyo Timur, Kecamatan Metro Pusat Provinsi Lampung. Selain fasilitas yang ada, SMP Negeri 10 Metro juga memiliki organisasi OSIS dan beberapa ekstrakurikuler diantaranya pramuka, *photografer*, futsal dan voli. Di SMP Negeri 10 Metro, pembelajaran tari Bedana dilaksanakan pada pembelajaran intrakurikuler. Pembelajaran intrakurikuler di SMP Negeri 10 Metro masih dominan menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak dan papan tulis. Pada saat berlangsungnya pembelajaran, pendidik lebih dominan mengacu pada media buku cetak dan peserta didik mencatat materi yang disampaikan oleh pendidik.

Buku cetak merupakan buku acuan wajib yang digunakan pada satuan pendidikan dasar dan menengah atau perguruan tinggi yang memuat materi pembelajaran dalam rangka peningkatan keimanan, ketakwaan akhlak mulia dan kepribadian, penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, peningkatan kepekaan dan kemampuan estetis, kemampuan kinestetis dan kesehatan yang disusun berdasarkan standar nasional pendidikan. Pembelajaran berbasis buku cetak mulai populer pada tahun 1960-an. (Arsyad, 2020: 87). Sejalan dengan pernyataan di atas, dapat dideskripsikan bahwa buku cetak merupakan suatu materi yang disusun sesuai dengan cabang ilmu studi tertentu dan disajikan dalam bentuk buku.

Untuk itu maka dibutuhkan pengembangan media pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Mengacu pada observasi yang telah peneliti lakukan di SMP Negeri 10 Metro, media pembelajaran yang digunakan masih mengedepankan penggunaan buku cetak, hal tersebut mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang efektif dan peserta didik menjadi mudah bosan pada saat berlangsungnya pembelajaran. Dengan demikian diperlukan adanya upaya untuk mengatasi keterbatasan tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran *Betabe* berbasis *Power Point* Interaktif dan diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik pada pembelajaran Tari Bedana. Interaktif yang dimaksud adalah adanya aksi

dan reaksi antara pengguna media pembelajaran dengan media pembelajaran yang sedang diaplikasikan. Media pembelajaran ini disebut dengan jenis media pembelajaran multimedia.

Multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video yang disatukan melalui komputer atau alat elektronik lainnya dengan manipulasi digital. Media pembelajaran ini diberi nama *Betabe* (Belajar Tari Bedana) yang dimana di dalam media ini berisi pembelajaran sejarah, alat musik, kostum, ragam gerak dan juga video full Tari Bedana. Media pembelajaran ini tidak hanya dapat digunakan oleh peserta didik saja, melainkan pendidik juga dapat menggunakan aplikasi ini sebagai media tambahan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Agar tampilan visual pada media pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik, maka ditambahkan animasi berupa teks dan gambar bergerak. Gambar dan teks pada media pembelajaran juga dibuat bervariasi dengan menggunakan warna dan *font* yang bermacam-macam. Hal ini diharapkan dapat lebih membantu peserta didik memahami dan mengasah pengetahuan yang akan diterimanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan gambaran latar belakang di atas, rumusan masalah yang dibahas dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu sebagai berikut:

- 1.2.1** Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Betabe* berbasis *Power Point* Interaktif pada pembelajaran Tari Bedana di kelas VII SMP Negeri 10 Metro?
- 1.2.2** Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Betabe* berbasis *Power Point* Interaktif pada pembelajaran Tari Bedana di kelas VII SMP Negeri 10 Metro?
- 1.2.3** Bagaimana kemudahan penggunaan media oleh peserta didik dan tingkat kemenarikan media pembelajaran *Betabe* berbasis *Power Point* Interaktif pada pembelajaran Tari Bedana di kelas VII SMP Negeri 10 Metro?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Mengembangkan media pembelajaran berbasis *Power Point* Interaktif pada pembelajaran *Betabe* di kelas VII SMP Negeri 10 Metro.
- 1.3.2 Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *Betabe* berbasis *Power Point* Interaktif pada pembelajaran Tari Bedana di kelas VII SMP Negeri 10 Metro.
- 1.3.3 Mendeskripsikan kemudahan dan kemenarikan media pembelajaran *Betabe* berbasis *Power Point* Interaktif pada pembelajaran Tari Bedana di kelas VII SMP Negeri 10 Metro.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Peserta Didik

Media pembelajaran *Betabe* berbasis *Power Point* Interaktif dapat dijadikan media pembelajaran yang inovatif dan dapat membantu peserta didik dalam mempelajari Tari Bedana. Diharapkan mampu meningkatkan rasa antusias peserta didik saat mengikuti pembelajaran seni budaya. Media pembelajaran dapat digunakan peserta didik secara mandiri dan dapat digunakan berulang-ulang.

b. Pendidik

Sebagai referensi dan bahan ajar bagi pendidik dalam pembelajaran tari Bedana. Mampu mengasah kreativitas pendidik dalam menyajikan media pembelajaran, dan diharapkan mampu tercapainya hasil pembelajaran yang sesuai dan berkualitas. Media pembelajaran *Betabe* berbasis *Power Point* Interaktif juga memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan.

c. Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memajukan kualitas pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang, dapat dikembangkan pada mata pelajaran lain dengan kreativitas pendidik sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan.

d. Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai referensi dan acuan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan subjek dan objek yang sama dalam penelitian.

1.5 Batasan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat batasan penelitian yang memfokuskan pada satu topik pembahasan, yaitu bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Betabe* berbasis *Power Point* Interaktif. Pengembangan media pembelajaran ini digunakan pada pembelajaran Seni Tari di SMP Negeri 10 Metro dengan peserta didik kelas VII. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan oleh sekolah lain yang akan dan sedang mempelajari Tari Bedana.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Betabe* Berbasis *Power Point* Interaktif di SMP Negeri 10 Metro” 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, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ivan Setiawan dengan judul “Pengembangan Aplikasi *Seniku* untuk Pembelajaran Seni Budaya Kelas XI di SMAN 1 Seputih Agung”. Relevansi yang terdapat dalam penelitian ini dengan yang akan diteliti adalah metode yang digunakan, yakni metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model penelitian Thiagarajan yakni model 4-D (*Define, 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. Hasil dari ahli dibidang pengembangan aplikasi di penelitian ini yaitu nilai 70,5 dari ahli 1 dan nilai 82,3 dari ahli 2, nilai 87,5 dan nilai 90 dari uji coba lapangan. Sedangkan penilaian dari guru memperoleh nilai 89,5 yang berarti kualitas produk ini sangat layak.

Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini yakni media yang dikembangkan dan juga objek penelitian. Pada penelitian Ivan Setiawan mengembangkan produk dari aplikasi *Seniku*, dan objek penelitiannya di SMAN 1 Seputih Agung. Sementara pada penelitian ini media yang dikembangkan yakni berbasis *Microsoft Power Point (PPT)* Interaktif, dan objek penelitiannya yakni SMP Negeri 10 Metro. Yang menjadi acuan peneliti pada skripsi ini yaitu teori yang digunakan sama-sama menggunakan teori penelitian R&D.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Naila Fauzia Rahmani (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014) yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Power Point* Pada Pembelajaran Wayang Untuk Siswa Kelas VIII D.I Yogyakarta”. Penelitian kedua memiliki objek material yang sama tentang produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, yakni pengembangan *Microsoft Power Point (PPT)* Interaktif. Penilaian oleh ahli media mendapatkan persentase sebesar 63%. Penilaian oleh ahli materi mendapatkan persentase sebesar 90%. Penilaian oleh guru mata pelajaran mendapatkan persentase sebesar 83%. Penilaian oleh siswa mendapatkan persentase sebesar 65,5%. Rata-rata penilaian secara keseluruhan adalah sebesar 75% yang berarti kualitas produk ini layak.

Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini yakni materi juga sasaran produk pembelajaran. Materi pada skripsi Naila Fauzia Rahmani membahas tentang pembelajaran Wayang, dan sasaran produk tersebut diperuntukan kepada peserta didik kelas VIII D.I Yogyakarta. Sedangkan penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Betabe* Berbasis *Power Point* Interaktif di SMP Negeri 10 Metro”, berisi tentang materi seputar Tari Bedana, dan sasaran produk ini yakni peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Metro. Yang menjadi acuan peneliti pada skripsi ini yaitu untuk mengetahui langkah – langkah apa saja yang digunakan untuk menyusun rancangan produk terkhusus di media *Microsoft Power Point (PPT)*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Afrizal Yudha Setiawan dan Susilo Pradoko (2019) dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Angklung Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V”. Kesamaan yang terdapat pada penelitian ini yakni pada penggunaan teknik pengumpulan data dan analisis data. Hasil menurut ahli media dengan persentase sebesar 4,91, ahli materi dengan persentase sebesar 4,85 dan hasil dari pendidik sebesar 4,73. Respon yang diberikan kepada siswa dengan persentase sebesar 4,24 yang berarti kualitas produk ini sangat layak.

Perbedaan yang terdapat pada penelitian berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Angklung Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V” dengan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Betabe* Berbasis *Microsoft Power Point* Interaktif di SMP Negeri 10 Metro" yakni terdapat pada media pembelajaran yang dikembangkan, dan materi atau bahan ajar yang terdapat pada media pembelajaran. Pada penelitian Afrizal Yudha Setiawan dan Susilo Pradoko mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash* yang kemudian dijadikan *output* berupa *CD*, dan bahan materi atau bahan ajarnya mengacu pada pembelajaran alat musik angklung. Sementara pada penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran *Betabe* Berbasis *Power Point* Interaktif di SMP Negeri 10 Metro" ini, mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *Microsoft Power Point (PPT)* Interaktif, dan materi ajar yang di sajikan yakni Tari Bedana. Yang menjadi acuan peneliti pada skripsi ini yaitu penggunaan teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan.

2.2 Konsep Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)

Pengembangan adalah suatu proses atau cara yang digunakan untuk mengembangkan sesuatu untuk menciptakan produk baru maupun mengembangkan produk yang sudah ada. Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan melalui proses pengembangan dan menghasilkan produk tertentu (Sugiyono, 2019: 397). Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan sebuah

produk. 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 Moh. Ainin (2013: 98) ciri-ciri dari penelitian pengembangan tersebut sebagai berikut:

2.2.1 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.

2.2.2 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.

2.2.3 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 coba lapangan, maka dari penilaian tersebut dapat dilihat produk yang dihasilkan harus direvisi atau tidak.

Berdasarkan ciri-ciri dari penelitian pengembangan maka dalam melakukan penelitian harus mengacu kepada prosedur yang harus dilakukan. Salah satu prosedur pengembangan dapat menggunakan modifikasi 4-D Thiagarajan (Thiagarajan, 1974: 6-9) adalah sebagai berikut :

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 (1974: 8) membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Appraisal* merupakan teknik untuk menilai dan juga menguji kelayakan rancangan produk yang dikembangkan. Evaluasi ini dilakukan oleh ahli sesuai dengan bidangnya. Setelah dilakukan pengujian kelayakan, maka ahli akan memberikan saran dan juga masukan untuk produk yang dikembangkan. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

Tahapan pengembangan pada konteks pengembangan model pembelajaran dilakukan dengan cara menguji isi dan keterbacaan media pembelajaran kepada pakar yang terlibat pada saat validasi rancangan. Tim ahli yang dilibatkan dalam proses validasi terdiri dari; pakar teknologi pembelajaran (ahli media) dan pakar bidang studi pada mata pembelajaran yang dikembangkan (ahli materi). Hasil pengujian kemudian digunakan untuk revisi sehingga modul tersebut telah benar-benar sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Thiagarajan (1974: 9) membagi tahap *disseminate* dalam tiga kegiatan yaitu: *packaging, diffusion and adoption*. Produk yang telah direvisi pada tahap pengembangan selanjutnya diuji pada sasaran yang sebenarnya pada tahap validasi. Pada saat implementasi, menilai pencapaian tujuan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui manfaat dari produk yang dikembangkan. Kegiatan tahap pengembangan selanjutnya adalah pengemasan (*packaging*), *diffusion and adoption*. Tahap ini dilakukan agar orang lain dapat menggunakan produk tersebut. Setelah produk jadi, produk disebarluaskan agar orang lain dapat menyerap (*diffusion*) atau memahaminya dan menggunakannya (*adoption*) di kelasnya. Media pembelajaran disebarluaskan melalui 2 platform media sosial *Instagram* dan *Youtube*.

2.3 Media Pembelajaran Interaktif

2.3.1 Pengertian Media Interaktif

Secara *etimologis* kata “media” berasal dari bahasa latin, yaitu “*medius*” yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Indonesia kata medium mengandung arti ”antara” (menyatakan posisi) atau “sedang” (menyatakan ukuran). Istilah “media” pada umumnya merujuk pada sesuatu yang dijadikan sebagai wadah, alat, atau sarana melakukan komunikasi. Sejalan dengan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merujuk pada alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan. Penyalur pesan pada proses pembelajaran dapat diartikan sebagai seorang pengajar, sedangkan penerima pesan dapat diartikan peserta didik.

Arsyad (2020: 3) Kata media berasal Bahasa Latin, yakni “*medius*” yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Di bahasa Arab media disebut ‘wasail’ bentuk jama’ dari ‘wasilah’, yakni sinonim “*al-wast*” yang artinya juga ‘tengah’. Kata ‘tengah’ itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai ‘perantara’

(wasilah) atau yang mengantari kedua sisi tersebut. Arsyad (2012: 3) mendefinisikan media sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga merangsang mereka untuk belajar. Para pendidik dituntut untuk menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah.

Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri peserta didik. Dalam media pembelajaran terdapat dua unsur yang terkandung, yaitu (a) pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak, dan (b) alat penampil atau perangkat keras (Cahyadi, 2019: 3).

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik. Selain itu media juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Dari beberapa pernyataan ahli terkait media pembelajaran dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi ajar dan juga dapat menambah minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Semakin menarik media pembelajaran yang disajikan maka akan semakin tertarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

Interaktif berasal dari kata “interaksi”, yang mengacu pada aktivitas relasional, pengaruh, dan timbal balik. Aksi dan reaksi membentuk hubungan sebab akibat yang menyebabkan interaksi. Warsita (2008:

156) berpendapat bahwa hal yang terikat dengan hal yang saling aktif satu sama lain, hal yang saling terikat, dan hal yang saling timbal balik merupakan contoh pengertian dari interaktif. Dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar yang interaktif tentunya lebih menarik dari sekedar mendengarkan dan juga mencatat penjelasan dari pendidik.

Pengertian pembelajaran interaktif yakni mengajak peserta didik untuk secara silmutan melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran, dan keterampilannya salah satunya dalam hal menulis. Melalui pembelajaran interaktif, peserta didik dirangsang untuk bertanya, menjawab, dan mengungkapkan pendapatnya saat mengerjakan tugas yang diberikan yang diberikan oleh peserta didik, baik tugas individu maupun kelompok. Sistem pembelajaran ini juga tidak menekankan hasil tetapi proses. Dengan demikian, peserta didik memperoleh pengetahuan bukan hanya menghafal tetapi juga melalui eksperimen.

Pembelajaran interaktif biasanya menggunakan komputer dan seperangkat alat pendukung seperti *keyboard*, *mouse*, *CD* atau *VCD*, dan *DVD* serta aplikasi lainnya, sistem ini sering disebut *e-learning*. Di dalam pembelajaran berbasis media interaktif, peserta didik dilatih untuk menggunakan media pendengaran, penglihatan, pendengaran, dan indera sentuhan sebagai aksi dalam pembelajaran. Contoh sederhana dari interaksi manusia dan komputer dapat dilihat dalam permainan (Rizal, 2021: 13).

2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran Interaktif

Peran media dalam proses pendidikan sangat signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mendukung pembelajaran siswa. Pembelajaran melalui media merupakan metode sekaligus alat. Azhar (2010: 15) menjabarkan bahwa terdapat beberapa fungsi media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut: 1. Fungsi Kognitif, kemampuan berpikir, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi semuanya dikembangkan melalui fungsi kognitif (mendorong siswa

untuk membangkitkan minat belajar). 2. Fungsi Semantik, Media pembelajaran membantu mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan sehingga pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dipahami. 3. Fungsi Manipulatif, media dalam pendidikan dapat digunakan untuk mengontrol hal-hal atau peristiwa dalam berbagai cara, tergantung pada tuntutan, keadaan, tujuan, dan tujuan mereka. 4. Fungsi Psikologis, fungsi psikologis, yaitu yang terlibat dengan unsur-unsur psikologis, seperti kapasitas untuk menarik perhatian dan menunjukkan pengaruh (membangkitkan perasaan).

2.3.3 Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan klasifikasi media pembelajaran, setiap media memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Perbedaan ini dapat dilihat dari tampilan media yang ditampilkan. Oleh karena itu media pembelajaran menunjukkan kemampuan media untuk merangsang indera penglihatan, sentuhan, rasa, pendengaran dan penciuman. Berdasarkan karakteristik tersebut, pendidik dapat memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi pembelajaran. Ada berbagai jenis media pembelajaran yang perlu diketahui untuk digunakan untuk belajar dan mengajar.

Menurut Taksonomi Lenshin, dkk dalam Azhar (2019: 79-101), jenis media dibagi menjadi lima, yaitu:

1. Media berbasis manusia, merupakan media tertua yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan.
2. Media berbasis cetakan, yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas.
3. Media berbasis *visual (image* atau perumpamaan) dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan.

4. Media *audio-visual*, penggabungan antara media berbasis *audio*/suara dan *visual*/gambar. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan adalah penulisan *story board* atau penulisan naskah. Contoh dari media ini adalah: film, video dan *televisi*.
5. Media berbasis *computer*, pada proses pembelajaran dikenal dengan *Computer Managed Intruction (CMI)*.

Sesuai dengan pernyataan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa di dalam proses pembelajaran pendidik harus menyiapkan media pembelajaran sebagai sarana untuk merangsang peserta didik. Jenis media pembelajaran yang sesuai dengan penelitian ini adalah jenis media *Computer Managed Intruction (CMI)*, dimana materi ajar dikonkritkan dalam bentuk *visual* dan *audio* yang dianimasikan.

2.4 Microsoft Power Point (PPT)

Muthoharoh dalam Fithriyana (2021: 2) mengemukakan bahwa *Microsoft Power Point* adalah salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah. *Power Point* merupakan program untuk membantu mempresentasikan dan menampilkan presentasi dalam bentuk tulisan, gambar, grafik, objek, *clipart*, *movie*, suara, atau video yang dimainkan pada saat presentasi (Fithriyana 2021: 3). Dengan menggunakan media ajar berbasis *Microsoft Power Point* pendidik dapat lebih maksimal dalam menyampaikan materi pembelajaran, karena selain terdapat gambar, pada media ini juga dapat dikreasikan menggunakan video dan juga audio.

2.4.1 View, berfungsi untuk mengatur tampilan *slide*

Tabel 2.1 Submenu *view*

Submenu	Fungsi
<i>Normal</i>	Proses pengeditan isi presentasi dengan ukuran bidang kerja lebih dominan
<i>Slide Sorter</i>	Melihat secara keseluruhan jumlah <i>slide</i> yang sudah dibuat
<i>Slide Show</i>	Menampilkan <i>slide</i> menjadi ukuran besar untuk presentasi
<i>Notes Pages</i>	Memberikan catatan pada setiap <i>slide</i> yang akan diletakkan di bawah <i>slide</i> yang tidak akan tampak pada saat <i>show</i>
<i>Master</i>	Membuat <i>slide</i>
<i>Toolbar</i>	Memunculkan <i>toolbar</i> dengan cara menceklis <i>toolbar</i> yang dibutuhkan
<i>Header and Footer</i>	Memberi judul atas dan bawah pada setiap <i>slide</i> yang dibuat

2.4.2 Insert, berfungsi untuk menambahkan berbagai objek pada bidang kerja

Tabel 2.2 Submenu *Insert*

Submenu	Fungsi
<i>New Slide</i>	Menambahkan <i>slide</i> baru
<i>Duplicate Slide</i>	Menggandakan satu <i>slide</i> yang telah dibuat
<i>Slide From File</i>	Memasukkan beberapa atau seluruh <i>slide</i> dari file <i>power point</i> yang lain dengan latar belakang mengikuti bidang kerja yang baru
<i>Picture</i>	Memasukkan objek gambar
<i>Movie and Sound</i>	Memasukkan video dan suara pada bidang kerja
<i>Chart and Table</i>	Memasukkan objek grafik dan table

2.4.3 *Format*, berfungsi untuk mengatur dan memformulasikan tampilan *slide*

Tabel 2.3 Submenu *format*

Submenu	Fungsi
<i>Font</i>	Mengatur huruf, jenis, besar karakter, ukuran karakter dan efek huruf
<i>Aligment</i>	Mengatur letak teks
<i>Slide Design</i>	Mengaktifkan menu desain <i>slide</i> untuk memberikan <i>template</i> atau <i>background</i> pada presentasi yang dibuat
<i>Slide Layout</i>	Menampilkan menu <i>layout</i> untuk pengaturan tata letak huruf atau memunculkan <i>text box</i>
<i>Bacground</i>	Memberikan latar belakang pada presentasi

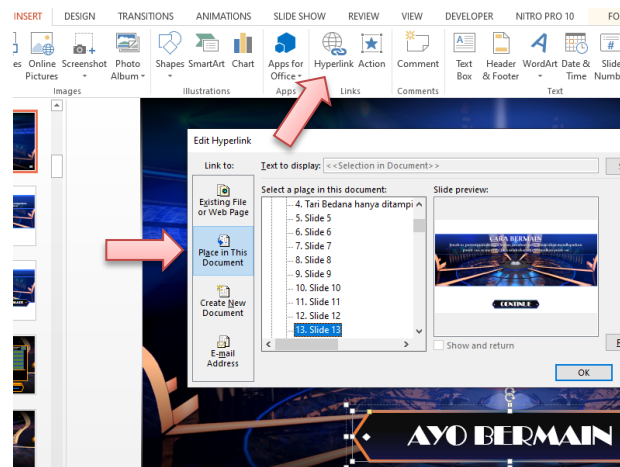
2.4.4 *Slide Show*, berfungsi untuk menampilkan dan mengatur tampilan program

Tabel 2.4 Submenu *Slide Show*

Submenu	Fungsi
<i>View Show</i>	Menampilkan <i>slide</i> dengan <i>full screen</i>
<i>Set Up Show</i>	Mengatur <i>setting</i> akhir presentasi, memberikan alternative pada pilihan tampilan selain <i>full screen</i>
<i>Rehearse Timings</i>	Mengatur waktu perpindahan antar slide
<i>Action Button</i>	Fasilitas untuk membuat <i>button</i> pada <i>hyperlink</i>
<i>Animation Scheme</i>	Memberikan animasi pada objek baik teks maupun gambar
<i>Custom Animation</i>	Mengatur animasi
<i>Slide Transition</i>	Mengatur perpindahan atau transisi animasi pada <i>slide</i>

2.4.5 Hyperlink

Hyperlink adalah fasilitas yang dapat mempermudah pengguna untuk menuju halaman tertentu pada *Power Point* dan membuat perintah tertentu (Arsyad, 2020: 193). Apabila sebuah menu diklik, maka media akan mengantarkan pengguna menuju halaman menu tersebut. Hal ini juga dapat dilengkapi dengan suara yang akan mengiringi ketika menu tersebut di klik.



**Gambar 2.1 Menu *Hyperlink*
(Dokumentasi : Khoirunnisa, 2023)**



2.5 Tari *Bedana*



Tari *Bedana* merupakan tarian bernuansa Islami yang berasal dari Provinsi Lampung adat *Sibatın*. Tari *Bedana* hidup dan berkembang di daerah Lampung Barat seiring masuknya agama Islam. Pada awal masuknya Tari *Bedana*, yang menarik hanya pasangan laki-laki yang masih memiliki keturunan keluarga kerajaan dan ditampilkan hanya pada saat ada anggota keluarga yang *khatam* Al-Qur'an dengan pengiring tarinya alunan ayat-ayat suci Al-Qur'an. Dengan berkembangnya zaman, kini Tari *Bedana* boleh dibawakan oleh penari laki-laki dan perempuan secara berpasangan maupun berkelompok dan dapat disaksikan oleh masyarakat umum.




Tari *Bedana* menggambarkan muda-mudi dengan perasaan bahagia juga kehidupan masyarakat Melayu yang rukun, bersahabat, dan beragama. Alat musik pengiring Tari *Bedana* terdiri dari gambus lunak, ketipung, kerenceng, dan gong kecil. Pembawa lagu dapat laki-laki atau perempuan. Lagu dibawakan untuk mengiringi Tari *Bedana* menggunakan syair berbahasa



Lampung. Isi dari lagu yang dinyanyikan merupakan nasehat atau pantun (Taman Budaya Lampung, 2008: 5). Tari Bedana memiliki 9 ragam gerak, yaitu: *tahtim*, *khesek gantung*, *khesek injing*, *jimpang*, *humbak muloh*, *ayun*, *ayun gantung*, *belitut*, dan *gelek*.

Tabel 2.5 Ragam Gerak Tari *Bedana* Putri



No	Ragam Gerak	Uraian Ragam Gerak	Ilustrasi / Gambar
1.	<i>Tahtim</i>	<p>Kaki kanan melangkah kedepan, tangan kanan berada di depan dada, tangan kiri disamping bawah, pandangan ke depan gerakan tangan secara bergantian (<i>kimbang</i>).</p> <p>Kaki kanan melangkah kedepan setengah meloncat dan kaki kiri jinjit dan pandangan kebawah.</p> <p>Balik badan ke arah kiri dengan kaki kiri didepan, kemudian pandangan kedepan dengan tangan <i>kimbang</i>.</p> <p>Maju badan kiri, badan merendah kemudian pandangan kedepan.</p> <p>Kaki kanan ke sebelah kiri dalam posisi jinjit dan tangan posisi <i>sembah</i> didepan wajah.</p>	 <p>Gambar 2.2 Gerak <i>Tahtim</i> (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>
2.	<i>Khesek Gantung</i>	<p>Kaki kanan melangkah kedepan, gerakan tangan seperti mengayun, pandangan ke depan.</p> <p>Ayun kaki kanan digeser kesamping kanan kemudian rapatkan kaki kanan dengan sedikit diangkat, pandangan ke depan.</p>	 <p>Gambar 2.3 Gerak <i>Khesek Gantung</i> (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>



3.	<i>Khesek Injing</i>	<p>Kaki kanan melangkah dengan tangan seperti mengayun, pandangan ke depan.</p> <p>Kaki kanan jinjit, posisi badan merendah, pandangan ke bawah.</p> <p>Ayunkan kaki kanan ke samping dengan posisi badan tegak dan pandangan ke depan.</p>	 <p>Gambar 2.4 Gerak <i>Khesek Injing</i> (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>
4.	<i>Jimpang</i>	<p>Kaki kanan melangkah kedepan bergantian dengan kaki kiri.</p> <p>Berjalan ditempat dengan posisi kaki kiri didepan dan kaki kanan sedikit diangkat.</p> <p>Berputar ke arah kanan, kemudian hadap kedepan dengan posisi kaki rapat.</p> <p>Pandangan lurus kedepan dengan posisi tangan <i>kimbang</i>.</p>	 <p>Gambar 2.5 Gerak <i>Jimpang</i> (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>




5.	<i>Humbak Moloh</i>	Kaki kanan melangkah kesamping kanan dengan posisi tangan <i>mengukel</i> ke depan dan belakang secara bergantian dan pandangan lurus kedepan. Begitupun sebaliknya.	 <p data-bbox="1062 600 1310 741">Gambar 2.6 Gerak <i>Humbak Moloh</i> (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>
6.	<i>Ayun</i>	Kaki kanan melangkah ke depan dengan tangan di ayun. Kaki kiri melangkah kedepan proses menghadap kanan dengan tangan mengayun. Menghadap ke samping kanan dan kaki kiri sedikit menendang. Pandangan kedepan dan posisi tangan <i>kimbang</i> . Begitupun sebaliknya.	 <p data-bbox="1027 1124 1342 1218">Gambar 2.7 Gerak <i>Ayun</i> (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>
7.	<i>Ayun Gantung</i>	Kaki kanan melangkah ke depan dengan tangan di ayun. Kaki kiri melangkah kedepan proses menghadap kanan dengan tangan mengayun. Menghadap ke samping kanan dan kaki kiri sedikit menendang kemudian diangkat. Pandangan mengikuti gerakan kaki dan posisi tangan <i>kimbang</i> . Begitupun sebaliknya.	 <p data-bbox="1062 1856 1310 1986">Gambar 2.8 <i>Ayun Gantung</i> (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>



8.	<i>Belitut</i>	<p>Kaki kiri menyilang ke samping kanan, diikuti oleh kaki kanan.</p> <p>Badan berputar ke arah kiri kemudian berhenti pada posisi kaki kanan jinjit sejajar denan kaki kiri.</p> <p>Posisi pandangan lurus kedepan dan posisi tangan <i>kimbang</i>.</p>	 <p>Gambar 2.9 Gerak <i>Belitut</i> (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>
9.	<i>Gelek</i>	<p>Kaki kanan melangkah ke depan, kaki kiri melangkah ke depan, kemudian kaki kanan mundur.</p> <p>Kaki kiri sejajar dengan kaki kanan, kemudian kaki kanan menyilang ke depan kaki kiri.</p> <p>Kaki kiri jinjit ke samping kiri kemudian dirapatkan dengan kaki kanan.</p> <p>Posisi pandangan lurus kedepan, dan tangan <i>kimbang</i> secara bergantian. Begitupun sebaliknya.</p>	 <p>Gambar 2.10 Gerak <i>Gelek</i> (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>

Tabel 2.6 Ragam Gerak Tari *Bedana Putra*

No	Ragam Gerak	Uraian Ragam Gerak	Ilustrasi / Gambar
1.	<i>Tahtim</i>	<p>Kaki kanan melangkah kedepan, tangan kanan berada di depan dada, tangan kiri disamping bawah, pandangan ke depan gerakan tangan secara bergantian (<i>kimbang</i>).</p> <p>Kaki kanan melangkah kedepan setengah meloncat dan kaki kiri jinjit dan pandangan kebawah.</p> <p>Balik badan ke arah kiri dengan kaki kiri didepan, kemudian pandangan kedepan dengan tangan <i>kimbang</i>.</p> <p>Maju badan kiri, badan merendah kemudian pandangan kedepan.</p> <p>Posisi badan rendah dan tangan posisi <i>sembah</i> didepan wajah.</p>	 <p>Gambar 2.11 Gerak <i>Tahtim</i> (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>
2.	<i>Khesek Gantung</i>	<p>Kaki kanan melangkah kedepan, gerakan tangan seperti mengayun, pandangan ke depan.</p> <p>Ayun kaki kanan digeser kesamping kanan kemudian rapatkan kaki kanan dengan sedikit diangkat, pandangan ke depan.</p>	 <p>Gambar 2.12 Gerak <i>Khesek Gantung</i> (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>

3.	<i>Khesek Injing</i>	<p>Kaki kanan melangkah dengan tangan seperti mengayun, pandangan ke depan.</p> <p>Kaki kanan jinjit, posisi badan merendah, pandangan ke bawah.</p> <p>Ayunkan kaki kanan ke samping dengan posisi badan tegak dan pandangan ke depan.</p>	 <p>Gambar 2.12 Gerak <i>Khesek Injing</i> (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>
4.	<i>Jimpang</i>	<p>Kaki kanan melangkah serong bergantian dengan kaki kiri.</p> <p>Berjalan ditempat dengan posisi kaki kiri didepan dan kaki kanan sedikit diangkat.</p> <p>Berputar ke arah kanan, kemudian hadap kedepan dengan posisi kedua kaki rapat dan kaki kanan <i>injit</i>.</p> <p>Pandangan lurus kedepan dengan posisi tangan <i>kimbang</i>.</p>	 <p>Gambar 2.13 Gerak <i>Jimpang</i> (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>




5.	<i>Humbak Moloh</i>	Kaki kanan melangkah kesamping kanan dengan posisi tangan lurus ke depan dan ditekuk disamping secara bergantian dan pandangan lurus kedepan. Begitupun sebaliknya.	 <p data-bbox="1058 600 1318 741">Gambar 2.14 Gerak <i>Humbak Moloh</i> (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>
6.	<i>Ayun</i>	Kaki kanan melangkah ke depan dengan tangan di ayun. Kaki kiri melangkah kedepan proses menghadap kanan dengan tangan mengayun. Menghadap ke samping kanan dan kaki kiri dengan kaki titik. Pandangan kedepan dan posisi tangan <i>kimbang</i> . Begitupun sebaliknya.	 <p data-bbox="1023 1115 1353 1223">Gambar 2.15 Gerak <i>Ayun</i> (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>
7.	<i>Ayun Gantung</i>	Kaki kanan melangkah ke depan dengan tangan di ayun. Kaki kiri melangkah kedepan proses menghadap kanan dengan tangan mengayun. Menghadap ke samping kanan dan kaki kiri sedikit menendang kemudian diangkat. Pandangan mengikuti gerakan kaki dan posisi tangan <i>kimbang</i> . Begitupun sebaliknya.	 <p data-bbox="1023 1854 1353 1986">Gambar 2.16 Gerak <i>Ayun Gantung</i> (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>

8.	<i>Belitut</i>	<p>Kaki kiri menyilang ke samping kanan, diikuti oleh kaki kanan.</p> <p>Badan berputar ke arah kiri kemudian berhenti pada posisi kaki kanan jinjit sejajar dengan kaki kiri.</p> <p>Posisi pandangan lurus kedepan dan posisi tangan <i>kimbang</i>.</p>	 <p>Gambar 2.17 Gerak <i>Belitut</i> (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>
9.	<i>Gelek</i>	<p>Kaki kanan melangkah ke depan, kaki kiri melangkah ke depan, kemudian kaki kanan mundur.</p> <p>Kaki kiri sejajar dengan kaki kanan, kemudian kaki kanan menyilang ke depan kaki kiri.</p> <p>Kaki kiri jinjit ke samping kiri kemudian dirapatkan dengan kaki kanan.</p> <p>Posisi pandangan lurus kedepan, dan tangan <i>kimbang</i> secara bergantian. Begitupun sebaliknya.</p>	 <p>Gambar 2.18 Gerak <i>Gelek</i> (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>

2.2.1 Kostum Tari Bedana

Menurut (Soedarsono, 1978: 34) dalam lingkup dunia tari, kostum dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang menutupi tubuh penari. Sesuai dengan proporsi tubuh, maka kostum pun memiliki bagian-bagiannya yaitu 12 bagian kepala (penutup kepala), badan bagian atas (baju), dan badan bagian bawah (kain dan celana). Kostum dapat mempengaruhi penonton karena seorang karakter dalam film akan memperhatikan visual dahulu dan baru selanjutnya audio yang berisi monolog, dialog dan musik. Maka dari itu visual dari karakter akan menimbulkan kesan pertama kali terhadap penonton dan membantu penonton untuk lebih mengetahui karakter yang diperankan oleh aktor (Saubagiyo & Sulisty, 2013: 187). Kostum Tari Bedana terbagi menjadi dua, yaitu kostum penari wanita dan laki-laki.

Tabel 2.7 Kostum Penari Bedana

No	Penari	Gambar Kostum	Nama Kostum
1.	Wanita	 <p>Gambar 2.19 (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>	<i>Gaharu</i>
		 <p>Gambar 2.20 (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>	Sanggul
		 <p>Gambar 2.21 (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>	<i>Kembang Melur</i>

		 <p>Gambar 2.22 (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>	<i>Subang Giwir</i>
		 <p>Gambar 2.23 (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>	Penekan Kepala
		 <p>Gambar 2.24 (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>	Baju Kurung
		 <p>Gambar 2.25 (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>	Rok Tapis
		 <p>Gambar 2.26 (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>	<i>Bebe dan Papan Jajar</i>
		 <p>Gambar 2.27 (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>	<i>Gelang Kano</i>

		 <p>Gambar 2.28 (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>	<i>Bulu Sertai</i>
2.	Laki-laki	 <p>Gambar 2.29 (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kawai <i>Teluk Belanga</i> 2. Kain <i>Bidak Gantung</i> 3. <i>Pangal</i>
		 <p>Gambar 2.30 (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>	<i>Kikat Angkinan</i>
		 <p>Gambar 2.31 (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>	<i>Ikat Pinggang Kain Tapis</i>

2.2.2 Alat Musik Tari Bedana

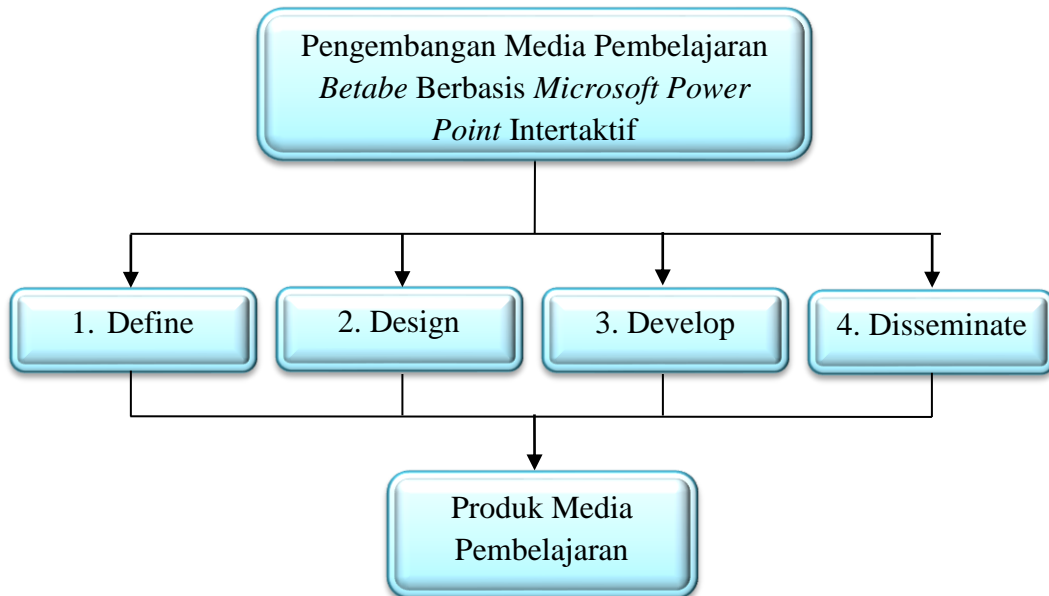
Alat musik merupakan suatu instrumen yang dibuat atau dimodifikasi untuk tujuan menghasilkan musik. Pada prinsipnya, segala sesuatu yang memproduksi suara, dan dengan cara tertentu bisa diatur oleh musisi, dapat disebut sebagai alat musik.

Tabel 2.8 Alat Musik Tari Bedana

No	Nama Alat Musik	Gambar
1.	<i>Gambus Lunik</i>	 <p data-bbox="818 528 1270 595">Gambar 2.32 (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>
2.	<i>Ketipung</i>	 <p data-bbox="818 824 1270 891">Gambar 2.33 (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>
3.	<i>Kerenceng</i>	 <p data-bbox="818 1081 1270 1149">Gambar 2.34 (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>
4.	Gong Kecil	 <p data-bbox="818 1344 1270 1406">Gambar 2.35 (Dokumentasi: Khoirunnisa, 2023)</p>

2.6 Kerangka Berfikir

Dari pengamatan peneliti pada saat pra penelitian dan wawancara, maka peneliti membuat kerangka teoritis sebagaimana bagan berikut:



Bagan 1. Kerangka Berfikir

Bagan tersebut mendeskripsikan atas upaya pemecahan masalah bagi penulis bahwa berkaitan dengan fenomena yang terjadi di SMP Negeri 10 Metro bahwa peserta didik tidak/belum mengetahui nama ragam gerak Tari Bedana. Media pembelajaran yang berupa *Microsoft Power Point* Interaktif dengan tampilan teks penjelasan, gambar, dan video diharapkan dapat menjadi penyampaian pesan yang menarik dan layak digunakan bagi peserta kelas VII dalam memperkenalkan materi tersebut. Diharapkan juga mampu mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi tentang pembelajaran Tari Bedana.

Berdasarkan rumusan tersebut maka diperlukan adanya langkah pembuatan produk. Langkah yang akan digunakan adalah langkah 4D oleh Thiagarajan yang terdiri dari *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Pada tahapan *Define* yaitu dilakukan observasi di SMP Negeri 10 Metro dan wawancara kepada pendidik guna mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan. Pada tahap *Design* yaitu pengumpulan bahan materi yang dibutuhkan untuk media pembelajaran, pengumpulan materi melibatkan pendidik dan narasumber.

Tahapan *Develop* membutuhkan tim produksi yang membantu mendesain *icon* penari. Kemudian tahap *Disseminate* yaitu tahap penyebaran melalui 3 tahapan (*packaging, diffusion dan adaption*) yang kemudian disebarakan melalui 2 *platform*. Langkah tersebut merupakan usaha untuk mengembangkan suatu produk dalam metode pengembangan, dalam hal ini yakni media pembelajaran berbasis *Power Point* (PPT) Interaktif.

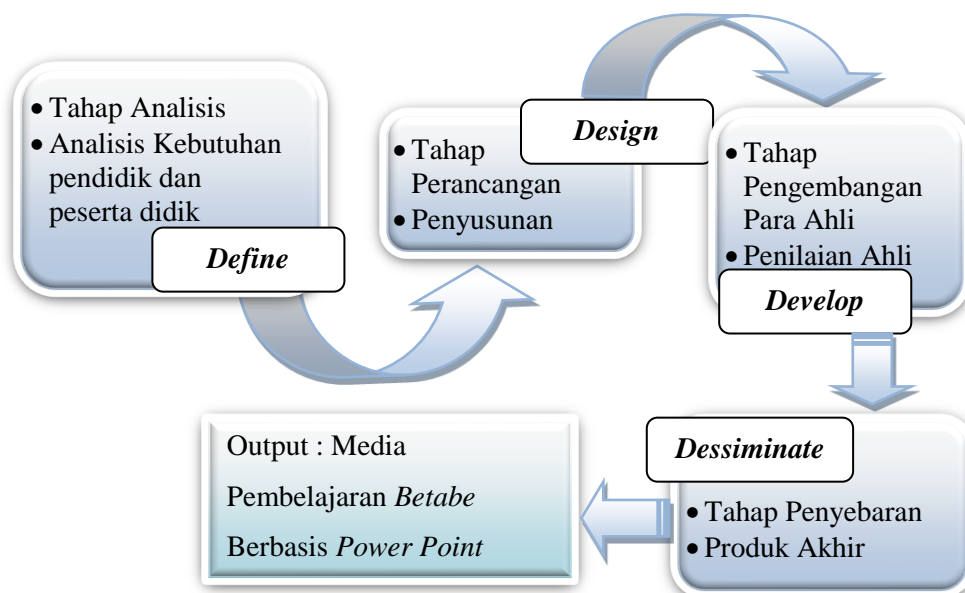
III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yakni mengembangkan dan menghasilkan produk media pembelajaran *Betabe* berbasis *Power Point* (PPT) Interaktif. Tujuan dari pembuatan produk ini yaitu diharapkan mampu mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan agar peserta didik mampu memahami materi tentang pengertian dan ragam gerak Tari Bedana.

3.1.1 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model modifikasi 4-D Thiagarajan yaitu: *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*.



Bagan 2. Diagram Indikator Capaian Penelitian Berdasarkan Model Modifikasi 4-D

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 pra penelitian yang dilakukan. Kegiatan pra penelitian dilakukan 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 Bedana, sekaligus melihat karakteristik anak atau peserta didik kelas VII dalam proses belajar. Untuk mengetahui kebutuhan pendidik maka dilakukan wawancara berdasarkan angket yang telah dibuat.

Tabel 3.1 Instrumen Wawancara Kepada Pendidik

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Komentar
1.	Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terkait nama ragam gerak Tari Bedana, apakah diperlukan media sebagai suplemen pembelajaran?			
2.	Apakah Ibu pernah merancang atau mengembangkan media berbasis permainan khususnya pada pembelajaran Tari Bedana?			

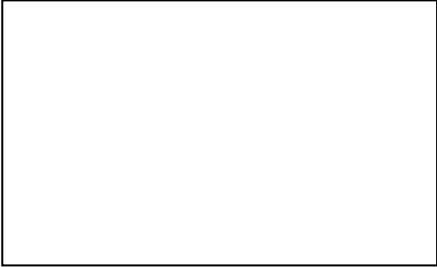

3.	Apakah Ibu pernah menggunakan <i>Power Point</i> Interaktif sebagai media pembelajaran khususnya pada pembelajaran Tari Bedana?			
4.	Apakah di SMP Negeri 10 Metro sudah ada media pembelajaran berbasis <i>Power Point</i> sebagai media pembelajaran pada Tari Bedana?			
5.	Apakah Ibu pernah melihat tayangan atau lainnya tentang media pembelajaran berbasis <i>Power Point</i> Interaktif khususnya pada pembelajaran Tari Bedana?			
6.	Apakah Ibu berkeinginan untuk menggunakan media pembelajaran <i>Power Point</i> Interaktif sebagai media pembelajaran pada Tari Bedana?			
7.	Apakah SMP Negeri 10 Metro akan memberikan kesempatan atau izin jika digunakan untuk uji coba media pembelajaran berbasis <i>Power Point</i> Interaktif sebagai media pembelajaran pada Tari Bedana?			

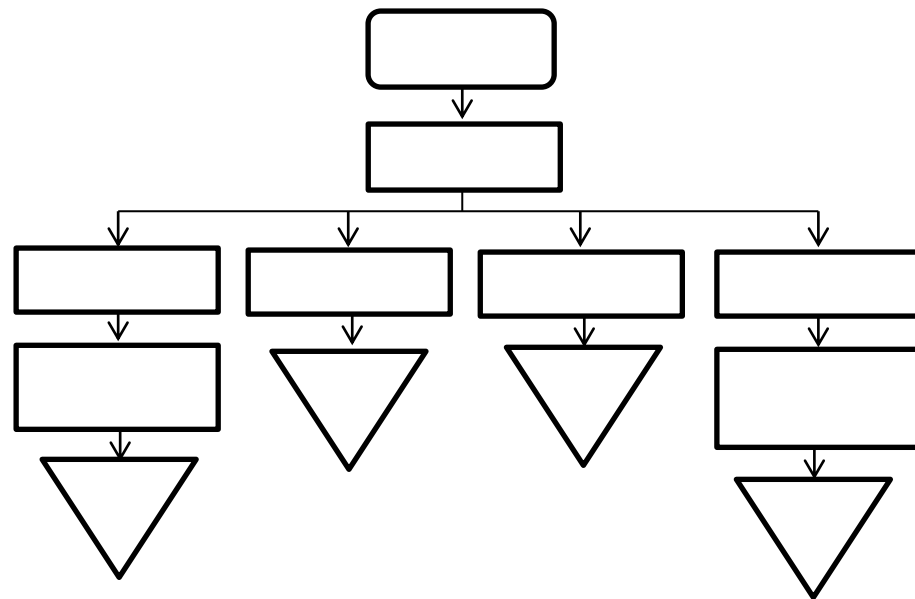
2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan pada menentukan apa saja yang akan ditampilkan pada media pembelajaran *Betabe* berbasis *Power Point* Interaktif. Produk yang dirancang pada media pembelajaran *Betabe* berbasis *Power Point* Interaktif untuk pembelajaran seni budaya, mempunyai spesifikasi produk sebagai berikut:

- a. Melakukan diskusi dan kolaborasi bersama tim produksi yang merupakan calon pengajar yang memiliki kompetensi di bidang *Design Grafis* yaitu Ikhsan Taufiq untuk membuat animasi penari laki-laki dan perempuan yang akan dijadikan *icon* pada tampilan awal media pembelajaran *Betabe*.
- b. Membuat *Story Board* dan *Flowchart* untuk merancang atau membuat konsep pada media pembelajaran *Betabe* yang akan dihasilkan. Adapun instrument dari *Story Board* dan *Flowchart* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Instrumen *Story Board* Media Pembelajaran

NO	Visual	Keterangan
1.		1. 2. 3.
2.		1. 2. 3.

Tabel 3.3 Instrumen *Flowchart* Media Pembelajaran

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 guru sebagai calon pengguna produk. Ahli materi dan media juga diperlukan untuk menilai produk media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap *Develop* atau pengembangan dilakukan dengan tiga tahapan yakni: mengembangkan produk, menilai produk, dan merevisi produk. Berikut merupakan proses dari tahapan *Develop* :

a. Mengembangkan Produk

Pada tahapan ini berarti mengembangkan atau membuat produk secara bertahap mulai dari proses awal hingga akhir. Langkah awal yang dilakukan yaitu mengumpulkan gambar, musik, *backsound* dan juga video. Pada tahap ini peneliti mencari bahan yang dibutuhkan menggunakan internet. Langkah selanjutnya yaitu mendesain dan menyatukan semua bahan yang telah dikumpulkan ke dalam *Power*

Point. Setelah desain sudah jadi, langkah selanjutnya yaitu menuliskan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Tema yang digunakan pada media ini yaitu di bagian pembahasan materi menggunakan tema tentang tarian dan dihiasi dengan animasi lain untuk menarik perhatian peserta didik, kemudian pada bagian evaluasi atau kuis menggunakan tema yang mengadopsi acara televisi “*Milionare*”.

b. Menilai Produk

Setelah produk dikembangkan, maka diperlukan validasi dari ahli media dan ahli materi untuk menentukan kualitas produk tersebut sehingga dapat digunakan secara luas dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli media dan ahli materi akan digunakan untuk revisi awal produk sebelum dilakukan uji coba. Validasi ahli media dan ahli materi dilakukan dengan cara pengisian angket. 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 dari empat instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. 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 Bedana serta pernah melakukan riset terkait tarian tersebut. Dosen tersebut ialah Ibu Dwiyana Habsary, S. Sn., M. Hum dan Ibu Nabilla Kurnia Adzan, M. Pd. Alasan mengapa memilih dosen Ibu Dwiyana Habsary, S. Sn., M. Hum. ialah beliau telah menerbitkan artikel yang berjudul “Evaluasi Diagnostik pada Pembelajaran Tari Bedana di SMPN 4 Pringsewu” dan dapat

dipastikan bahwa beliau memiliki pemahaman yang mendalam tentang Tari Bedana. Alasan mengapa memilih dosen Ibu Nabilla Kurnia Adzan, M. Pd., ialah beliau merupakan dosen pengampu pada mata kuliah Tari Bedana di semester satu dan juga telah menerbitkan jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android” dan dapat dipastikan juga bahwa pengetahuan yang dimiliki oleh beliau seputar Tari Bedana telah valid.

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. Tujuan dari penilaian dari ahli materi yaitu untuk melihat kelayakan materi yang disediakan di dalam media pembelajaran, mulai dari kostum, ragam gerak, musik dan sejarah Tari Bedana. Setelah melakukan validasi oleh ahli materi, selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media yang bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk instrumen penilaian oleh ahli materi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.4 Instrumen Penilaian oleh ahli materi

No	Indikator Penilaian	Kriteria Nilai					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan materi dengan standar kompetensi yang termuat pada kurikulum						
2.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi yang termuat pada kurikulum						
3.	Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk						
4	Kecukupan contoh yang diberikan untuk penjelasan						

5.	Kecukupan latihan yang diberikan dalam pembelajaran						
6.	Kecukupan dalam menimbulkan interaksi						
7.	Kesesuaian kuis dengan materi						
8.	Pemberian motivasi						
9.	Tingkat kemudahan materi untuk dipahami oleh peserta didik						
10.	Penggunaan bahasa dalam tampilan materi						
Jumlah Nilai							

Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 = Sangat Tidak Baik

2 = Tidak Baik

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

b. Instrumen untuk Ahli Media

Instrumen untuk Ahli Media berisikan kesesuaian modul dilihat dari kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen ini ditinjau dari format, kelayakan, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang (spasi kosong), *font*, kemenarikan desain, dan konsistensi *icon*. Ahli media pembelajaran adalah pakar teknologi pembelajaran ialah Bapak Rohman, S. Pd., M. Pd. selaku dosen mata kuliah sumber dan media pembelajaran di program studi PPKn Universitas Lampung. Alasan memilih Bapak Rohman, S. Pd., M. Pd. untuk dijadikan ahli media yaitu, dapat dilihat dari mata kuliah yang beliau ampu berkaitan dengan media pembelajaran dan beliau memiliki pengalaman sebagai tutor Universitas Terbuka terkhusus pada bidang media pembelajaran. Ahli Media yang kedua yaitu Ranga Firdaus, S. Kom., M. Kom. selaku ahli teknik komputer dan jaringan (TKJ) di Universitas Lampung. Kuesioner

yang digunakan untuk ahli materi adalah jenis kuisioner tertutup sehingga responden hanya tinggal memilih tanpa perlu menjawab dengan kalimat sendiri.

Tabel 3.5 Instrumen Penilaian oleh ahli media

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Kriteria Nilai					Catatan/Saran
			1	2	3	4	5	
1.	Visual	1. <i>Background</i> yang digunakan						
		2. Kombinasi warna yang sesuai						
		3. Tata letak menu						
		4. Kualitas gambar <i>icon</i> pilihan menu						
		5. Kejelasan teks tulisan						
		6. Pemilihan jenis, warna, dan ukuran <i>font</i> yang digunakan						
		7. Kesesuaian animasi						
		8. Bentuk dan ukuran <i>icon</i>						
		9. Kejelasan petunjuk <i>icon</i>						
		10. Kemenarikan desain						
2.	Audio	1. Kesesuaian <i>backsound</i> atau music pengiring						
		2. Volume <i>backsound</i> dan <i>icon</i>						
		3. Kualitas <i>audio</i>						
3.	Penggunaan	1. Kemudahan navigasi pada media						
		2. Kemudahan penggunaan media						
		3. Konsistensi dan ketepatan <i>icon</i>						
		4. Kemudahan pengaksesan pada media						
		5. Kebebasan memilih menu yang disajikan						
		6. Kelancaran system pengaksesan						

		7.Konsistensi urutan slide						
Jumlah Nilai								

Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 = Sangat Tidak Baik

2 = Tidak Baik

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

c. Instrumen untuk Pendidik dan Peserta Didik

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen ini ditinjau dari kesesuaian materi dengan kebutuhan pendidik. Penilaian ini dilakukan oleh Ibu Galuh Jota S. Pd. selaku pendidik tari di SMP Negeri 10 Metro. Penilaian ini menggunakan kuesioner tertutup. Sama seperti halnya pendidik, peserta didik juga diarahkan mengisi instrumen ini untuk mengukur kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian ini dilakukan oleh peserta didik kelas VII di SMP Negeri 10 Metro melalui kuesioner tertutup. Penilaian oleh pendidik digunakan untuk mengukur kemudahan penggunaan media pembelajaran *Betabe* berbasis *Power Point* interaktif, sedangkan penilaian oleh peserta didik digunakan untuk mengukur kemenarikan penggunaan media pembelajaran *Betabe*. Berikut ini merupakan instrument penilaian yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik.

Tabel 3.6 Instrumen Penilaian oleh Pengguna (Pendidik dan Peserta Didik)

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Kriteria Nilai					Keterangan
			1	2	3	4	5	
1.	Tampilan	1. Kemerarikan Tampilan						
		2. Kejelasan tata letak <i>icon</i> menu						
		3. Ketepatan pemilihan <i>backsound</i>						
		4. Pemilihan warna pada <i>background</i>						
		5. Kejelasan dan keterbacaan teks						
		6. Pemilihan jenis, warna, dan ukuran <i>font</i>						
		7. Ketepatan penempatan <i>icon</i>						
		8. Kebebasan memilih menu yang disajikan						
2.	Penggunaan	1. Kepraktisan penggunaan media						
		2. Efisiensi dalam pembelajaran						
		3. Kemudahan penggunaan media						
		4. Kemerarikan produk untuk pembelajaran						
		5. Kemudahan pengaksesan pada video pembelajaran						
		6. Kelayakan media untuk digunakan pada proses pembelajaran						
		7. Ukuran media pembelajaran yang dikembangkan						
Jumlah Nilai								

c. Merevisi Produk

Revisi adalah tahap proses perbaikan yang berupa perubahan baik penambahan alternatif atau variasi *draft* dari konsep yang sedang dikerjakan. Revisi adalah proses modifikasi untuk mencapai tahap *final* yang sesuai dengan tujuan pembuatan. 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 lebih optimal penggunaannya serta memiliki penilaian yang baik dari segi kemenarikan dan layak digunakan untuk pembelajaran. Proses ini dilakukan guna memperbaiki produk agar lebih baik penggunaannya.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran ini dilakukan untuk mensosialisasikan produk yang dihasilkan dan mendistribusikannya kepada calon penggunanya. Pendistribusian ini diberikan kepada pendidik dan peserta didik yang akan menggunakan produk yang telah dikembangkan, untuk selanjutnya digunakan dalam proses belajar.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada waktu dan tempat sebagai berikut:

Waktu : 5 Juni 2023

Tempat : SMP Negeri 10 Metro

Dalam pelaksanaan penelitian ini, selain tempat dan waktu pelaksanaan. Maka yang perlu direncanakan juga adalah jadwal penelitian sesuai dengan model 4D Thiagarajan dalam metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Berikut matriks jadwal penelitian dalam pengembangan produk media pembelajaran *Betabe* Berbasis *Power Point* Interaktif.

Tabel 3.7 Rencana Penelitian

No	Kegiatan	Rencana Pelaksanaan/Bulan			
		2022	2023		
		November	Oktober	Mei	Juni
1.	Observasi Materi	✓			
2.	<i>Define</i> (Pendefinisian)	✓			
3.	<i>Design</i> (Pendesainan)		✓		
4.	<i>Develop</i> 1 (Pembuatan Produk)		✓	✓	
5.	<i>Develop</i> 2 (Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi)			✓	
6.	<i>Develop</i> 2 (Penggunaan produk dan penilaian pendidik dan peserta didik)			✓	
7.	Revisi				✓
8.	<i>Disseminate</i>				✓

3.3 Subjek Penelitian

Pengertian subjek penelitian menurut Sugiyono (2013: 32) adalah sebagai berikut: “subjek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang.” Subjek penelitian adalah pihak yang dijadikan sebagai sumber informasi atau sumber data sebuah penelitian. Subjek penelitian atau responden yang akan terlibat dalam penilaian desain pengembangan media pembelajaran, kelayakan, dan juga keefektifan media pembelajaran ini terdiri dari empat elemen yaitu, ahli media (Bapak Rohman S. Pd., M. Pd dan Bapak Rangga Firdaus, S. Kom., M. Kom.), ahli materi (Ibu Dwiyana Habsary., S. Sn., M. Sn. dan Ibu Nabilla Kurnia Adzan S. Pd., M. Pd.), pendidik (guru) ibu Galuh Jota, K.P, S. Pd., dan juga peserta didik (siswa).

3.4 Objek Penelitian

Sugiyono (2014: 20) menyatakan bahwa suatu objek penelitian di dalam riset adalah suatu atribut atau sifat dan nilai dari orang, objek atau kegiatan dengan suatu variasi tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari serta ditarik kesimpulan. Sementara pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (1989: 622) yang dimaksud dengan obyek penelitian, adalah hal yang menjadi sasaran penelitian.

Sasaran objek pada penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran *Betabe* berbasis *Power Point* Interaktif.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan pengumpulan data dalam penelitian ilmiah adalah prosedur sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa teknik pengumpulan data memiliki hubungan yang sangat erat dengan masalah penelitian yang ingin dipecahkan. Di dalamnya terdapat masalah yang akan memberi arah dan juga mempengaruhi bagaimana penentuan teknik pengumpulan data yang dilakukan di dalam suatu penelitian. Teknik dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek – objek alam yang lain (Sugiyono, 2018: 229). Pelaksanaan observasi tidak hanya saat produk digunakan, namun saat penelitian terdahulu sudah menggunakan teknik observasi. Dengan begitu dapat diketahui kebutuhan produk yang akan dikembangkan dan memperkuat analisis kebutuhan peserta didik sesuai dengan tahap pertama model Thiagarajan 4-D dalam penelitian pengembangan. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran apa yang digunakan di sekolah serta sampai mana materi yang diajarkan terkait dengan materi yang akan dipaparkan pada produk pembelajaran. Berikut merupakan angket yang digunakan untuk melakukan observasi di SMP Negeri 10 Metro.

Tabel 3.8 Instrumen Lembar Observasi

NO	Pokok Pengamatan	Keterangan
1.	Media pembelajaran apa yang digunakan pada proses pembelajaran?	
2.	Apakah peserta didik antusias menggunakan media pembelajaran yang ada?	
3.	Ketersediaan fasilitas yang akan digunakan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran <i>Betabe</i> .	
4.	Keterlibatan media pembelajaran <i>Betabe</i> dalam proses pembelajaran Tari Bedana di kelas VII SMP Negeri 10 Metro?	
5.	Apakah media pembelajaran <i>Betabe</i> membantu proses pembelajaran?	

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara dilakukan bertujuan untuk mengetahui sampai mana materi pembelajaran Tari Bedana di SMP Negeri 10 Metro. Metode ini dilakukan untuk memperoleh informasi secara langsung guna menjelaskan suatu hal atau situasi dan kondisi tertentu. Pada penelitian ini observasi diharapkan mampu mengetahui data analisis dan menjawab apa saja kebutuhan pada pengembangan media pembelajaran. Teknik ini dilakukan dengan panduan wawancara agar tetap dapat mencapai tujuan yakni memecahkan masalah dengan mengetahui kelayakan dan kemenarikan produk. *Interview* ini dilakukan secara bebas atau *ungueded interview* (Arikunto, 2010: 199) yang artinya pewawancara bebas menanyakan apa saja, namun tetap mengingat data apa saja yang diperlukan dalam penelitian. Wawancara dilakukan kepada narasumber untuk mendapatkan data yang valid mengenai sejarah, ragam gerak dan alat musik Tari Bedana.

Tabel 3.9 Instrumen Wawancara Kepada Pendidik

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana proses pembelajaran Tari Bedana menggunakan media pembelajaran <i>Power Point</i> Interaktif di SMP Negeri 10 Metro?	
2.	Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran <i>Power Point</i> Interaktif tersebut?	
3.	Bagaimana kualitas media pembelajaran <i>Power Point</i> Interaktif yang sudah diterapkan di Sekolah ini?	
4.	Apakah media pembelajaran <i>Power Point</i> Interaktif membantu peserta didik di SMP Negeri 10 Metro dalam memahami ragam gerak Tari Bedana?	
5.	Apakah terdapat kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran <i>Power Point</i> Interaktif tersebut?	
6.	Apa kesan dan pesan bagi pengembangan media pembelajaran <i>Power Point</i> Interaktif di SMP Negeri 10 Metro selanjutnya?	
7.	Adakah keinginan Ibu untuk menggunakan media pembelajaran <i>Power Point</i> Interaktif di SMP Negeri 10 Metro atau di tempat lain?	

Tabel 3.10 Instrumen Wawancara Kepada Narasumber

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana sejarah Tari Bedana?	
2.	Apa saja ragam gerak Tari Bedana?	
3.	Bagaimana penulisan ragam gerak Tari Bedana?	
4.	Bagaimana perkembangan Tari Bedana di zaman sekarang?	
5.	Apa saja alat musik pengiring Tari Bedana?	
6.	Apakah pada proses menarikan Tari Bedana, penari laki-laki dan wanita tidak diperbolehkan bersentuhan?	
7.	Apa pentingnya mengajarkan Tari Bedana pada muda mudi Lampung?	
8.	Apakah Tari Bedana hanya dibawakan ketika ada anggota keluarga kerajaan yang khatam Al-Qur'an?	
9.	Bagaimana kostum Tari Bedana?	
10.	Bagaimana tata rias Tari Bedana?	

3. Diskusi dan Kolaborasi

Diskusi adalah pertukaran pikiran, gagasan dan pendapat antara dua orang atau lebih yang bertujuan untuk mencari kesepakatan pendapat. Tapi tidak semua kegiatan yang bertukar pikiran bisa disebut dengan diskusi, diskusi dilakukan jika ada permasalahan yang hendak dicari solusinya dan persoalan tersebut dijadikan sebagai bahan diskusi. Dalam pembuatan media pembelajaran *Betabe* dibutuhkan tim produksi yang kompeten dalam bidang *Design Grafis*. Tim produksi dibentuk untuk membuat *icon* penari wanita dan laki-laki. Tim produksi yang terlibat dalam pembuatan media pembelajaran adalah Ikhsan Taufiq yang memiliki kompetensi di bidang tersebut yang didapatkan melalui belajar otodidak. Aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi *icon* tersebut yaitu *Clip Studio Paint*.

3.6 Uji Coba Produk

Bahan ajar yang telah selesai dibuat, selanjutnya diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi apakah bahan ajar ini bisa membantu pembelajaran siswa. Pada tahap ini, uji coba dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan dapat memberikan penilaian terhadap kualitas terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan pada 20 siswa kelas VII A SMP Negeri 10 Metro yang dapat mewakili populasi target. Alasan memilih sampel 20 peserta didik kelas VII A yaitu karena kelas tersebut merupakan kelas unggulan di kelas VII.

3.7 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara adalah data-data berupa saran dan komentar dari ahli materi dan ahli media, tanggapan peserta didik, hasil wawancara dengan pengawas dan pendidik, serta catatan hasil observasi. Data-data tersebut dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dan dilakukan penarikan kesimpulan (Setiawan dan Pradoko, 2019: 73). Data hasil penilaian produk yang berupa skor penilaian terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan dianalisis dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Rentang nilai yang digunakan adalah skala 5 (lima). Skor

yang telah diperoleh dijumlahkan dan dihitung rata-rata perolehan skor dengan rumus yang dapat dilihat pada Rumus 1.

$$X = \sum X / n$$

Keterangan: X = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah Skor

n = Jumlah butir pernyataan

Rata-rata skor yang telah diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima, dengan acuan rumus sebagaimana pada Tabel 1. Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan produk minimal dengan kategori “Baik”, sebagai hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, pendidik dan peserta didik. Jika hasil akhir penilaian dari ketiga komponen penilai tersebut memperoleh nilai “Baik”, maka produk hasil pengembangan tersebut sudah dianggap layak digunakan sebagai media pembelajaran (Setiawan dan Pradoko, 2019: 73).

Tabel 3.11 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima

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

Keterangan: Rerata skor ideal (X_i)

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

Simpangan baku skor ideal (SB_i)

$SB_i = \frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = Skor empiris

Selain itu, untuk mencari skor rata-rata (rerata skor) dalam memberikan penilaian terhadap produk yang melibatkan subjek lebih dari satu menggunakan rumus yang dapat dilihat pada Rumus 2 (Setiawan dan Pradoko, 2019: 73).

$$X = \sum X / n$$

Keterangan: X = Skor Responden
 $\sum X$ = Jumlah Skor
n = Banyaknya Responden

3.8 Kriteria Kelayakan Media

Berdasarkan hasil analisis model skala lima, maka kriteria kelayakan, kemudahan dan kemenarikan produk diperoleh apabila nilai rata-rata menghasilkan rentang nilai minimal 3,40. Jika nilai kelayakan memperoleh nilai diatas 3,40 oleh ahli media dan ahli materi, kemudahan memperoleh nilai diatas 3,40 oleh pendidik dan kemenarikan produk memperoleh nilai diatas 3,40 oleh peserta, maka hasil produk yang dikembangkan bisa dianggap baik untuk media pembelajaran.

Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Oleh Ahli Media dan Ahli Materi

Rumus	Perhitungan	Kriteria
$X > X_i + 1,80SB_i$	$X > 4,21$	Sangat Layak
$X_i + 0,60SB_i < X \leq X_i + 1,80S_i$	$3,40 < X \leq 4,2$	Layak
$X_i - 1,80SB_i < X \leq X_i + 0,60SB_i$	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Layak
$X_i - 1,80SB_i < X \leq X_i - 0,60SB_i$	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Layak
$X \leq X_i - 1,80SB_i$	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang Layak

Tabel 3.13 Kriteria Penilaian Oleh Pendidik

Rumus	Perhitungan	Kriteria
$X > X_i + 1,80SB_i$	$X > 4,21$	Sangat Mudah
$X_i + 0,60SB_i < X \leq X_i + 1,80S_i$	$3,40 < X \leq 4,2$	Mudah
$X_i - 1,80SB_i < X \leq X_i + 0,60SB_i$	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Mudah
$X_i - 1,80SB_i < X \leq X_i - 0,60SB_i$	$1,79 < X \leq 2,60$	Sulit
$X \leq X_i - 1,80SB_i$	$X \leq 1,79$	Sangat Sulit

Tabel 3.14 Kriteria Penilaian Oleh Peserta Didik

Rumus	Perhitungan	Kriteria
$X > X_i + 1,80S_{Bi}$	$X > 4,21$	Sangat Menarik
$X_i + 0,60S_{Bi} < X \leq X_i + 1,80S_{Bi}$	$3,40 < X \leq 4,2$	Menarik
$X_i - 1,80S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60S_{Bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Menarik
$X_i - 1,80S_{Bi} < X \leq X_i - 0,60S_{Bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Menarik
$X \leq X_i - 1,80S_{Bi}$	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang Menarik

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Betabe* berbasis *Power Point* Interaktif dilakukan melalui tahapan 4D yaitu (*Define, Design, Develop, dan Dessiminate*). Media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk *Power Point* sebagai media pembelajaran. Hasil penilaian kelayakan pada media pembelajaran *Betabe* berbasis *Power Point* Interaktif yang dilakukan oleh kedua ahli media mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,70 dengan kategori “Sangat Layak” dan penilaian dari ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 4.10 dengan kategori “Layak”. Selanjutnya untuk keptaktisan dan kemudahan aplikasi yang telah digunakan oleh pendidik diperoleh hasil sebesar 4,80 dengan kategori “Sangat Mudah” sedangkan penilaian dari peserta didik diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,56 bahwa media ini “Sangat Menarik”.

Media pembelajaran *Betabe* kemudian disebarakan ke dua *platform* milik pribadi, yaitu *YouTube* dan *Instagram*. Jumlah *like* yang didapatkan di *YouTube* yaitu 94, 39 komentar dan 156 penayangan. Sedangkan *like* di *Instagram* sebanyak 70, 24 komentar, 282 kali penayangan dan mendapat komentar yang baik. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan media pembelajaran ini layak untuk digunakan berdasarkan penilaian oleh ahli materi dan ahli media, dan media pembelajaran *Betabe* mudah dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Tari Bedana

berdasarkan penilaian oleh pendidik dan juga peserta didik sebagai pengguna.

5.2 Saran

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

- 5.2.1** Bagi sekolah, media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif bagi sekolah untuk meringankan kendala peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tari.
- 5.2.2** Bagi pendidik, media yang telah dikembangkan ini dapat diakses oleh pendidik maupun peserta didik yang memerlukan dalam proses pembelajaran.
- 5.2.3** Bagi peserta didik, media pembelajaran ini sangat membantu untuk pembelajaran Tari Bedana.
- 5.2.4** Bagi semua sekolah dan pendidik yang sedang atau akan mempelajari Tari Bedana, diharapkan media pembelajaran ini mendapat membantu proses pembelajaran.
- 5.2.5** Bagi peneliti, media ini diharapkan dapat disebarluaskan di sekolah lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M. (2013). "Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab". Okara: *Jurnal Bahasa dan Sastra*, Vol. II, 98-99.
- Alfi, C., Fatih, M., dan Islamiyah, K. I. (2022). "Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA". Blitar: *Jurnal Pendidikan Riset & Konseptual*.
- Asmadji, Hery. (2013). "Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas Vc Sdn Ketabang I Surabaya": (Skripsi). Universitas Negeri Surabaya.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cahyani, Ani. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Kota Serang Baru: Laksita Indonesia
- Dahlan, A., Sriyanto (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Perubahan Sosial Budaya dan Globalisasi di SMP Negeri 3 Kroya". (Skripsi). Purwokerto.
- Fithriyana, E., (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Bantuan *Power Point**. Jawa Timur. Eduvation.
- Hasan, Hafizi, dkk. (1992). *Diskripsi Tari Bedana. Bandar Lampung*: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Taman Budaya Provinsi Lampung.
- Karfika (2022). "Pengembangan Media Berbasis *Power Point* Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MI Nurul Yaqin Kota Jambi". (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. D. I. Yogyakarta.
- Mardi, dkk. (2007). "Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Untuk SMK Kelas XI". Bandung: Yudhistira.

- Sedyawati dkk. (1986). *Pengetahuan Elementer Tari Dan Beberapa Masalah Tari*. Jakarta : Direktorat Kesenian.
- Muslich, Masnur. (2010). *Dasar-Dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Text*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Muyasaroh, I. (2022). “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP”. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Malang. Malang.
- Rahmani, N. F. (2014). “Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang Untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I. Yogyakarta”. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Setiawan, A. Y., Pradoko, S. (2019). “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Angklung Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V”. Depok: *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Volume 6, No 1
- Setiawan, I (2021). “Pengembangan Aplikasi Seniku untuk Pembelajaran Seni Budaya Kelas XI di SMAN 1 Seputih Agung”. (Skripsi). Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Soedarsono. (1978). *Tari-tarian Indonesia I*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Subagiyo H., Nugroho H.S. (2013). *Dasar artistik 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal 297.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational Syste.
- Wahid, A., (2018). “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa” *Jurnal ISTIQRA*’. STKIP DDI Pinrang. , Vol. 2. No. 1.
- Warsita, B. (2002). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Zaki, A & Yusri, D. (2020). “Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN di SMA Swasta Darussa’adah Kec. Pangkalan Susu.” *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Volume 7 No. 2

Kabar Harian. Langkah-Langkah Perancangan Produk. Diakses pada 15 Oktober 2022 <https://kumparan.com/kabar-harian/perancangan-produk-berikut-langkah-langkahnya-1wiflQkxS7W>

Editor UKPM Teknokra Unila. Sejarah dan Filosofi Tari Bedana Lampung. Diakses pada 15 Oktober 2022 di <https://www.teknokra.id/2021/05/tari-bedana-lampung-sejarah-dan-filosofi.html?m=1>)

Mulyana, A., Penelitian Pengembangan (*Research and Development*) Pengertian, Tujuan dan langkah-langkah R&D. Diakses Pada 07 November 2022 di <https://ainamulyana.blogspot.com/2016/04/penelitian-pengembangan-research-and.html?m=1>.

GLOSARIUM

GLOSARIUM

Adobe Flash	: Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems.
Clip art	: Seni klip, atau yang lebih dikenal dengan nama bahasa Inggris clip art, dalam seni grafis, adalah gambar pra-dibuat digunakan untuk menggambarkan media apa pun.
Clip Studio Paint	: Clip Studio Paint digunakan untuk pembuatan komik digital, ilustrasi umum, dan animasi 2D. Perangkat lunak ini tersedia dalam versi untuk macOS, Windows, iOS, iPadOS, Android, dan Chrome OS
Developmental testing	: Developmental testing merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya.
E-learning	: E-learning adalah singkatan dari elektronik learning atau pembelajaran elektronik.
Etimologi	: Etimologi adalah cabang ilmu linguistik yang mempelajari asal-usul suatu kata.
Expert appraisal	: Expert appraisal merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk.
Flowchart	: Flowchart atau bagan alur adalah diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program.
Icon	: Icon adalah istilah dalam dunia teknologi dan desain yang sudah tidak asing terdengar di telinga.
Interaktif	: Interaktif yaitu bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif.
IPTEK	: IPTEK merupakan singkatan dari ilmu pengetahuan dan teknologi.

Khatam	: Khatam berarti tamat. Kata ini pinjaman dari bahasa Arab. Khatam biasanya mengacu pada sudah habis mengaji Al-Qur'an oleh seseorang anak-anak.
Output	: Output adalah kata yang mengacu pada hasil dari suatu proses tertentu.
Packaging	: Packaging merupakan hal penting yang harus diperhatikan jika kamu ingin menjalankan suatu bisnis.
Power Point	: Power Point merupakan aplikasi untuk media presentasi. Pengguna bisa menyampaikan materi dalam bentuk slide dalam komputer atau layar besar. Powerpoint memudahkan pengguna untuk melaksanakan presentasi menarik seperti memasukkan gambar, video, dan sedikit tulisan.
Story board	: Story board dikenal sebagai sketsa gambar yang disusun secara berurutan.
Validation testing	: Validation testing adalah tahap akhir dari pengujian perangkat lunak.