

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
TARI BEDANA BERBASIS VIDEO ANIMASI**

(Skripsi)

Oleh

**IKHSAN TAUFIQ
NPM 1913043026**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH TARI BEDANA BERBASIS VIDEO ANIMASI

Oleh

IKHSAN TAUFIQ

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah Tari Bedana berbasis video animasi dan mendeskripsikan kelayakan dan kemenarikannya sebagai media pembelajaran tari berbasis *audio visual*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dilengkapi dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran sejarah Tari Bedana berbasis video animasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat layak, sangat mudah, dan menarik. Pengembangan media pembelajaran tersebut telah dinilai oleh ahli materi, ahli media, guru dan siswa SMA Negeri 13 Bandarlampung. Kelayakan media pembelajaran tersebut dinilai dengan melibatkan ahli media dan ahli materi dengan hasil rata-rata skor 4,45 (sangat layak) untuk ahli materi dan 4,75 (sangat layak) untuk ahli media. Kemenarikan dan kemudahan media pembelajaran tersebut diuji dengan melibatkan guru dan siswa dalam tahap uji coba lapangan dengan hasil rata-rata skor 4,8 (sangat menarik dan mudah) untuk guru dan 4,31 (sangat menarik dan mudah) untuk siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Sejarah Tari Bedana, Video Animasi

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF BEDANA DANCE HISTORY LEARNING MEDIA BASED ON ANIMATED VIDEO

By

IKHSAN TAUFIQ

This research aims to develop a Bedana dance history learning media based on animated videos and describe its feasibility and attractiveness as an audiovisual-based dance learning media. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate) equipped with the ADDIE learning model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research results indicate that the developed history learning media for the Bedana Dance based on animated videos has met the criteria of being very feasible, very easy, and attractive. The development of this learning media has been tested by content experts, media experts, teachers, and students. The feasibility of the learning media was tested by involving media expert and content experts, resulting in an average score of 4,45 (very feasible) for content experts and 4,75 (very feasible) for media experts. The attractiveness and ease of use of the learning media were tested by involving teachers and students of SMA Negeri 13 Bandarlampung in the field trial phase, resulting in an average score of 4,8 (very attractive and easy) for teacher and 4,31 (very attractive and easy) for students.

Keywords: Learning Media, Bedana Dance History, Animated Video

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
TARI BEDANA BERBASIS VIDEO ANIMASI**

Oleh:

IKHSAN TAUFIQ

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Tari
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2024**

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH TARI BEDANA BERBASIS VIDEO ANIMASI

Nama Mahasiswa : IKHSAN TAUFIQ

NPM : 1913043026


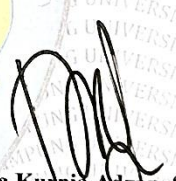
Program Studi : Pendidikan Seni Tari

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

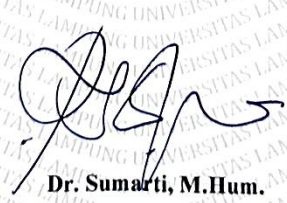
MENYETUJUI

1. **Komisi Pembimbing**

Afrizal Yudha Setiawan, S.Pd., M.Pd. **Nabilla Kurnia Adzan, S.Pd., M.Pd.**
NIP 199304292019031017 NIK 231804930317201

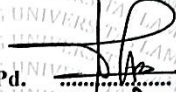
2. **Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 197003181994032002

MENGESAIKAN

I. Tim Penguji

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

Sekretaris : Nabilla Kurnia Adzan, S.Pd., M.Pd. 

**Penguji
Bukan Pembimbing: Dwi Tiya Juwita, S.Pd., M.Pd.** 

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 29 Februari 2024

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ikhsan Taufiq
No. Pokok Mahasiswa : 1913043026
Program Studi : Pendidikan Tari
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Bandarlampung, 24 April 2024

Yang Menyatakan,



DC40BALX106444608

Ikhsan Taufiq
NPM 1913043026

RIWAYAT HIDUP



Penulis Bernama Ikhsan Taufiq, lahir pada tanggal 12 Januari 2001 di Marga Tiga, Lampung Timur. Penulis merupakan putra ke-2 dari dua anak pasangan Bapak Slamet Riyadi dan Ibu Maimunah. Penulis merupakan mahasiswa S-1 Program Studi Pendidikan Tari, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni (PBS), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lampung yang terdaftar melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) pada tahun 2019.

Selama masa perkuliahan, penulis mengikuti beberapa organisasi intra kampus yang meliputi Himpunan Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Seni (HMJPBS) dimana penulis menempati posisi sebagai ketua bidang Media dan Informasi pada tahun 2020. Selain itu penulis juga mengikuti Ikatan Mahasiswa Pendidikan Tari Universitas Lampung (Imastar Unila) dan menjabat sebagai ketua bidang Media dan Informasi selama dua periode (2019-2020). Penulis memiliki kemampuan pada bidang kemediain sehingga dipercaya untuk menempati posisi tersebut.

Selain pengalaman berorganisasi, penulis juga memiliki pengalaman mengajar di SMA Negeri 1 Banjar Margo sebagai guru mata pelajaran seni budaya pada tahun 2020. Di tempat lain juga sempat mendapatkan pengalaman mengajar di SMP IT Nurul Iman, Banjar Agung, Tulang Bawang selama masa Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) 2022.

MOTTO HIDUP

”Tak perlu khawatir akan bagaimana alur cerita pada jalan ini,
perankan saja,
Tuhan ialah sebaik-baiknya sutradara.”
- Ali bin Abi Thalib

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT Yang Maha Esa dan puji syukur kehadirat-Nya atas segala nikmat yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan ini dengan baik dan optimal sesuai dengan kemampuan yang diberikan. Oleh karena itu, penulis mempersembahkan tulisan ini dengan segala hormat kepada:

1. Bapak Slamet dan Mamak Munah yang tentunya selalu senantiasa menyayangi dan mendukung segala minat dan tujuan penulis. Kedua orang tua yang sangat berharga sehingga menjadi motivasi terbesar terciptanya tulisan ini. Terima kasih atas segala dukungan dan dorongan yang telah dilakukan sehingga penulis bisa mencapai titik ini. Penulis berharap dengan adanya tulisan ini mampu membahagiakan Mamak dan Bapak yang selalu menanti-nantikan anaknya untuk segera wisuda. Terima kasih telah membesarkan anakmu ini dengan kasih sayang dan cinta yang tulus apa adanya.
2. Mas Oki dan Mbak Siti selaku kakak kandung dan kakak ipar yang senantiasa mengiringi perjalanan penulis selama masa perkuliahan. Penulis berharap dengan adanya tulisan ini mampu membuat kebahagiaan selalu mengiringi keluarga kecil yang kita cintai.
3. Nisa dan Aira kedua keponakan penulis tersayang yang tengah memulai perjalanan pendidikan yang panjang. Penulis berharap kalian mampu menempuh masa depan yang indah dan terang. Terima kasih telah menghibur di masa-masa yang sulit.
4. Bung Yovi & Kak Rian selaku kakak, teman, sahabat, dan saudara yang senantiasa membantu penulis dalam menyelesaikan kesulitan apapun selama masa perkuliahan. Terima kasih telah senantiasa menolong dan berkenan menjadi tempat berkeluh kesah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, sebagai perencana terbaik sepanjang masa yang telah memberikan berkah dan keridhoan-Nya, termasuk kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Tari Bedana Berbasis Video Animasi" sebagai salah satu tahapan menyelesaikan studi S-1 dan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Tari, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa ada banyak pihak yang turut mendukung dalam proses penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu, penulis dengan bangga dan rendah hati ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M selaku Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini. Penulis berharap semoga Ibu selalu diberikan kekuatan untuk menjalankan segala amanah yang diberikan.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
3. Ibu Dr. Sumarti, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung atas dukungan yang diberikan sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Dwiyana Habsary, S.Sn., M.Hum. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Tari yang memberikan dukungan bagi penulis dan mahasiswa Pendidikan Tari secara umum untuk mengembangkan kemampuan diri melalui berbagai kebijakan yang ada. Semoga pengabdian Ibu selalu mendapat ridho dari Yang Maha Kuasa. Terima kasih juga penulis ungkapkan atas partisipasi Ibu sebagai salah satu ahli materi dalam pengembangan produk media pembelajaran ini dan telah

memberikan masukan dan saran yang membangun terkait media video yang dikembangkan

5. Bapak Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa dengan sabar membimbing penulis dengan baik. Terima kasih atas segala ilmu yang telah ditularkan, masukan dan saran yang telah diberikan sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Ibu Nabilla Kurnia Adzan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu membimbing dan mendorong penulis untuk maju dan tetap melanjutkan skripsi. Terima kasih untuk bimbingan, arahan dan support terbaik yang telah diberikan sehingga penulis berhasil menyelesaikan bagian terakhir di skripsi ini.
7. Ibu Dwi Tiya Juwita, M.Pd. selaku Dosen Pembahas yang membimbing penulis dengan tegas dan membangun. Terima kasih atas arahan dan masukannya sehingga penulis mampu memahami dan menulis kata per kata dalam skripsi ini dengan lancar.
8. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Tari Unila Ibu Susi Wendhaningsih, M.Hum., Ibu Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari, M.Sn., Ibu Dr. Fitri Daryanti, M.Sn., Ibu Indra Bulan, S.Pd., M.A., Ibu Lora Gustia Ningsih, M.Sn., Ibu Amelia Hani Saputri, M.Pd., Bapak Agung Kurniawan, M.Sn. yang senantiasa membagikan ilmunya kepada penulis selama 4 tahun pendidikan. Yang mampu membuat penulis akhirnya memahami materi-materi dan norma-norma yang ada pada masa perkuliahan. Terima kasih selalu bisa menjadi pendidik yang berkompeten.
9. Bapak Syarifuddin selaku ahli materi tentang tari Bedana. Terima kasih telah memberikan kesempatan terbaik untuk bisa mengangkat salah satu kearifan lokal Lampung untuk dijadikan bahan dalam penelitian ini. Terima kasih atas waktu yang diberikan untuk mengetahui seluk beluk sejarah tari Bedana sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

10. Ibu Margaretha Karolina Sagala, S.T., M.Pd. selaku ahli media yang telah turut andil dalam menilai dan memberikan masukan terhadap pengembangan produk media video supaya dapat berkembang menjadi lebih baik lagi.
11. Teman-temanku Prodi Pendidikan tari Angkatan 2019 yang telah kebersamai penulis dari awal masa PKKMB, Perda hingga menjelang lulus. Banyak momen yang telah dilalui hingga detik ini. Darah, air mata, keringat, dan tawa selalu menyertai perjalanan kita. Semoga dengan banyaknya momen itu tidak membuat kita saling melupakan. Tetap semangat sampai lulus! Jangan sampai kendor dan terima kasih untuk 4 tahun yang berharga.
12. Keluarga Besar Dian Arza Arts Laboratory (DAAL) yang menjadi rumah tempat bernaung. Sebagai tempat menimba pengalaman dan berbagi kehangatan. Terima kasih keluarga kecilku Abang Agung, Umi Dian, Miss Lora, Pak Bian, Kang Asep, Bung Yovi, Kak Oja, Lae Hotlan, Andira, Firas, Fidi, Vanny, Cindy, Jodi, Sukma, Tasya, dan seluruh anggota DAAL yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Bandarlampung, 22 Desember 2023
Penulis,

Ikhsan Taufiq

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
RIWAYAT HIDUP.....	vii
PERSEMBAHAN.....	ix
UCAPAN TERIMA KASIH.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Pengembangan	11
2.2.1 Define.....	12
2.2.2 Design	12
2.2.3 Develop	13
2.2.4 Disseminate	13
2.3 Media Pembelajaran.....	14
2.4 Video Animasi	14
2.5 Sejarah Tari Bedana.....	16
2.6 Karakteristik Siswa SMA	18
2.7 Kerangka Berpikir.....	21

III. METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Metode Penelitian	23
3.2 Subjek Penelitian	23
3.3 Tahapan Penelitian.....	23
3.3.1 Define.....	24
3.3.2 Design	26
3.3.3 Develop	29
3.3.4 Disseminate	30
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
3.4.1 Tempat Penelitian.....	31
3.4.2 Waktu Penelitian	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.5.1 Wawancara.....	31
3.5.2 Observasi.....	32
3.5.3 Angket.....	32
3.6 Teknik Analisis Data.....	36
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Hasil Pengembangan Produk	39
4.1.1 Define.....	39
4.1.2 Design/Perancangan.....	43
4.1.3 Develop/Pengembangan.....	50
4.1.4 Disseminate	67
V. KESIMPULAN & SARAN	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	72
5.2.1 Bagi Siswa.....	72
5.2.2 Bagi Guru	73
5.2.3 Bagi Sekolah	73
5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya	73
DAFTAR PUSTAKA	74
DAFTAR LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. 1 Tabel Jadwal Penelitian	7
Tabel 3. 1 Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	33
Tabel 3. 2 Instrumen Pebilaian Ahi Media	34
Tabel 3. 3 Instrumen Penilaian Guru	35
Tabel 3. 4 Instrumen Penilaian Siswa.....	35
Tabel 3. 5 Tabel Konversi Data	38
Tabel 4. 1 Tabel keterangan <i>design</i> karakter.....	44
Tabel 4. 2 Tabel Penilaian Ahli Materi.....	60
Tabel 4. 3 Tabel Penilaian Ahli Media	61
Tabel 4. 4 Tabel Penilaian Guru	62
Tabel 4. 5 Tabel Penilaian Siswa	63
Tabel 4. 6 Masukan dan Saran dari Guru dan Siswa Pilihan.....	63

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Diagram kerangka berpikir.....	21
Gambar 3. 1 Diagram Indikator Capaian Penelitian Berdasarkan Model 4D..... Modifikasi.....	24
Gambar 4. 1 Sketsa Ranacangan Awal/Design Karakter Syekh.....	46
Gambar 4. 2 Sampel <i>Storyboard</i> per <i>Shot</i>	47
Gambar 4. 3 Tangkapan Layar Proses Pengeditan Logo Menggunakan	51
Gambar 4. 4 Hasil Akhir Pengembangan Logo Media Video	51
Gambar 4. 5 Tangkapan Layar Proses <i>Lineart</i> Desain Karakter	53
Gambar 4. 6 Tangkapan Layar Proses Pewarnaan Desain Karakter.....	53
Gambar 4. 7 Proses Perekaman Sulih Suara	54
Gambar 4. 8 Tangkapan Layar Proses Perekaman <i>Backsound</i> /Musik Latar ...	55
Gambar 4. 9 Tangkapan Layar Proses <i>Lineart</i> Animasi	56
Gambar 4. 10 Tangkapan Layar Proses Pewarnaan Dasar Monokrom	57
Gambar 4. 11 Tangkapan Layar Proses Pemberian Efek.....	57
Gambar 4. 12 Tangkapan Layar Proses <i>Eksport</i> File Dalam Format Video....	58
Gambar 4. 13 Tangkapan Layar Penyusunan <i>shot</i> ke dalam <i>timeline</i>	59
Gambar 4. 14 Tangkapan Layar Revisi Penambahan Takarir	66
Gambar 4. 15 Tangkapan Layar Sebelum Revisi Efek Grain.....	66
Gambar 4. 16 Tangkapan Layar Sesudah Revisi Efek.....	67
Gambar 4. 17 Tangkapan Layar Publikasi Media di <i>YouTube</i>	68
Gambar 4. 18 Tangkapan Layar Proses <i>Lineart Thumbnail</i>	69
Gambar 4. 19 Tangkapan Layar Proses Pewarnaan Pada Thumbnail	69
Gambar 4. 20 Hasil Akhir Pamflet Produk Media.....	70
Gambar 4. 21 Tangkapan Layar Publikasi Pada Platform Instagram	70
Gambar 4. 22 Tangkapan Layar proses Publikasi Pada Platform WhatsApp..	71

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses yang merupakan unsur yang fundamental dalam masing-masing tingkatan Pendidikan (Djamiluddin & Wardana, 2019: 6). Pada dasarnya pembelajaran merupakan unsur utama dalam sebuah sistem pendidikan baik itu pendidikan formal maupun non-formal sehingga pembelajaran menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan. Belajar adalah proses atau usaha yang berlangsung dan dialami setiap individu untuk mencapai perubahan perilaku, baik berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai positif dengan pengalaman materi yang telah dipelajari (Djamiluddin & Wardana, 2019: 6). Proses belajar merupakan proses perkembangan seorang individu untuk menaikkan kualitas hidup berdasarkan pengalaman yang telah dilalui yang dalam konteks pendidikan berarti mempelajari suatu hal yang baru dan belum pernah diketahui sebelumnya.

Pembelajaran pada umumnya dilakukan di sebuah lembaga yang khusus menaungi peserta didik seperti sekolah. Sekolah merupakan salah satu lembaga yang memberikan pendidikan kepada peserta didiknya secara formal. Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran, sekolah-sekolah di Indonesia menerapkan beberapa bidang keilmuan sebagai mata pembelajaran di kelas yang salah satunya memuat mata pembelajaran seni budaya. Mata pelajaran seni budaya merupakan mata pelajaran yang mempelajari beberapa jenis kesenian seperti seni teater, seni rupa, seni

musik, dan seni tari. Pada penelitian ini penulis memfokuskan kepada mata pelajaran seni budaya dengan materi seni tari. Pembelajaran seni tari biasanya berlangsung berbasis kepada pengalaman berkesenian atau belajar seni secara langsung. Pembelajaran ini dapat dikatakan juga sebagai mata pelajaran praktik, namun ada pula beberapa sekolah yang tidak mempelajari ranah psikomotorik atau praktik tersebut. Beberapa tari yang biasanya digunakan dalam pembelajaran adalah tari-tari tradisional. Salah satu contoh tari tradisi yang ada dan berkembang di Lampung dan dijadikan materi dalam pembelajaran seni budaya adalah Tari Bedana.

Tari Bedana memiliki ragam gerak yang sama untuk setiap penari laki-laki dan perempuan, yang membedakan hanyalah volume geraknya saja. Sedangkan tari tradisi lain yang ada di Lampung memiliki gerakan yang berbeda sesuai dengan jenis kelamin penarinya. Tentunya hal ini akan mempersulit pembelajaran yang ada di kelas karena mengingat waktu pembelajaran seni budaya di kelas hanya dibatasi dalam dua jam per hari dan dilaksanakan sekali dalam seminggu. Hal ini membuat Tari Bedana menjadi pilihan tari yang paling efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tari di sekolah.

Tari Bedana merupakan tari tradisional kerakyatan daerah Lampung yang mencerminkan tata kehidupan masyarakat Lampung sebagai perwujudan simbolis adat istiadat, agama, etika yang telah berada di kehidupan masyarakat. Menurut sejarah, konon Tari Bedana ini hidup dan berkembang di daerah Lampung seiring dengan masuknya agama Islam (Hidayatullah & Bulan, 2017: 179). Tari Bedana ini pernah pasang surut sepanjang perjalanannya mengarah ke masa saat ini. Tetapi seiring perjalanannya, Taman Budaya Provinsi Lampung melaksanakan revitalisasi terhadap Tari Bedana ini tetapi tanpa melenyapkan nilai-nilai serta pola tradisi yang ada. Tari Bedana adalah tari pergaulan yang di dalamnya berisi filosofi pencerminan tata kehidupan warga Lampung, yang digunakan selaku simbol adat istiadat agama serta etika dalam pergaulan (Aprilia, 2017: 3). Tari

Bedana menceritakan tentang pergaulan muda mudi di Lampung yang tetap menjaga tata krama dan norma adat yang berlaku. Selama tarian pun para penari (lawan jenis) tidak diperkenankan untuk saling bersentuhan. Hal ini menunjukkan kuatnya pengaruh agama Islam di dalam tarian ini.

Tari Bedana memiliki banyak makna dan filosofi baik di dalamnya, tarian ini menjadi menarik untuk dijadikan bahan ajar di sekolah terutama pada jenjang SMP hingga SMA. Pada usia tersebut, remaja sudah mulai mengenal pergaulan dengan lawan jenisnya, sehingga Tari Bedana ini dirasa sangat relevan dengan kehidupan mereka yang juga sudah beranjak dewasa dan mengenal lawan jenis. Mengajarkan tarian ini kepada siswa, diharapkan membuat siswa mampu mengetahui makna dan filosofi dari tarian ini sehingga mereka dapat menerapkannya di kehidupan mereka masing-masing. Selain itu juga, dengan mengajarkan Tari Bedana kepada anak-anak muda di Lampung secara tidak langsung akan membantu kelestarian tari ini. Tari Bedana yang juga merupakan sebuah budaya dan tradisi asli milik masyarakat Lampung haruslah tetap dijaga baik oleh masyarakatnya. Berdasarkan hasil pra penelitian, hal-hal tersebut diatas membuat sekolah-sekolah di Lampung menerapkan pembelajaran Tari Bedana ini di kelas agar siswa-siswinya mampu mengenal budaya dan tradisi daerahnya.

Berdasarkan hasil pra observasi di SMA Negeri 13 Bandar Lampung, ditemukan bahwa pembelajaran Tari Bedana di sekolah tersebut lebih banyak mempelajari Tari Bedana secara bentuknya saja seperti bentuk tariannya, musik, ataupun busananya. Sedangkan untuk sejarah dan asal usul dari Tari Bedana ini sendiri sangat jarang atau bahkan tidak diajarkan kepada siswa. Padahal sejarah Tari Bedana ini mengandung simbol-simbol di dalamnya dan sangat cocok diajarkan dalam dunia pendidikan. Mengetahui latar belakang terbentuknya Tari Bedana diharapkan mampu membuat siswa lebih termotivasi dalam mempelajari Tari Bedana.

Pembelajaran seni budaya di bidang tari dengan memfokuskan pada ranah psikomotor memang sudah baik namun pada dasarnya pembelajaran yang

sempurna adalah pembelajaran yang menyeluruh sehingga mendapatkan semua aspek kognitif, afektif, dan psikomotor di dalamnya. Belajar menggunakan model konvensional atau masih menggunakan buku dianggap membosankan bagi anak-anak (Pradana, 2019: 49). Sedangkan yang kerap terjadi pada pembelajaran di sekolah, ranah kognitif hanya dipelajari secara tekstual sehingga sulit dimengerti dan membosankan.

Penggunaan media pembelajaran animasi didasarkan karena video animasi dapat menggambarkan cerita dengan baik, karena video merupakan media digital yang sangat mudah diakses oleh siapa saja dan dimana saja. Video animasi mengandung ilustrasi yang menggambarkan suasana atau adegan yang diceritakan di dalamnya. Video animasi didukung oleh media *audio* berupa musik maupun sulih suara yang dapat memperkuat karakter atau suasana. Selain itu media video animasi juga lebih menarik dibandingkan dengan video presentasi biasa ataupun ceramah. Video animasi yang memiliki bentuk karakter yang beragam, warna-warni, dan didukung dengan *audio* akan membuat siswa tidak mudah bosan selama penyampaian materi ini di kelas. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkan media ini sebagai media untuk menyampaikan materi sejarah Tari Bedana.

Pembuatan media video animasi ini diproses menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint (CSP)* dan *Adobe Premiere Pro (Pr)*. Aplikasi *Clip Studio Paint* digunakan untuk menggambar bagian-bagian di dalam video baik itu berupa karakter maupun latar belakang. Aplikasi ini juga kemudian digunakan untuk menggambar obyek atau subyek dalam animasi secara *frame to frame*. *Frame to frame* sendiri merupakan salah satu istilah dalam animasi yang menjelaskan teknik pembuatan animasi yang mana teknik ini melibatkan penggunaan banyak rangkaian gambar yang berbeda dan disusun secara berurutan. Pada teknik animasi ini, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek ditampilkan pada setiap *frame*. Semakin banyak *frame* yang digunakan untuk menampung setiap detil gerakan sebuah objek, semakin halus animasi yang dihasilkan (Munir, 2012: 391). Kemudian aplikasi *Adobe*

Premiere Pro digunakan untuk menggabungkan potongan-potongan video yang telah dibuat menggunakan *Clip Studio Paint* supaya menjadi video yang utuh.

Penelitian ini dianggap penting untuk pembelajaran seni budaya di dalam kelas, karena tujuan dari penelitian ini adalah melengkapi materi pembelajaran Tari Bedana. Karena sejatinya pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menyeluruh dalam segala aspek termasuk kognitif yang mana hal tersebut yang menjadi inti dalam penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian yang telah dijelaskan, rumusan masalah yang muncul adalah:

- 1.2.1 Bagaimana pengembangan media pembelajaran sejarah Tari Bedana berbasis video animasi?
- 1.2.2 Bagaimana kelayakan produk media yang telah dikembangkan?
- 1.2.3 Bagaimana kemudahan dan kemenarikan produk media yang telah dikembangkan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Mengembangkan media pembelajaran sejarah Tari Bedana berbasis video animasi
- 1.3.2 Menguji kelayakan produk media yang telah dikembangkan berdasarkan pendapat dari ahli media dan ahli materi.
- 1.3.3 Menguji kemudahan dan kemenarikan produk media yang telah dikembangkan berdasarkan pendapat dari pengguna (guru dan siswa).

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagi siswa, media video yang telah dikembangkan ini dapat digunakan untuk mempelajari sejarah Tari Bedana.
- 1.4.2 Bagi guru mata pelajaran seni budaya, media video ini dapat membantu guru dalam mengajarkan materi sejarah Tari Bedana di dalam kelas.
- 1.4.3 Bagi sekolah, media video ini dapat dijadikan salah satu alternatif media dalam membantu pembelajaran tari.
- 1.4.4 Bagi peneliti, penelitian ini dapat dikembangkan dan dilengkapi kembali agar penelitian ini dapat menjadi lebih baik dikemudian hari.

1.5 Ruang Lingkup

1.5.1 Objek Penelitian

Objek penelitian yang dilakukan adalah video animasi sejarah Tari Bedana sebagai media pembelajaran tari di sekolah

1.5.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran seni budaya dan siswa-siswi SMA Negeri 13 Bandarlampung. Ahli media dan ahli materi berperan menilai kelayakan dari produk media yang telah dikembangkan. Sedangkan guru dan siswa menilai kemudahan dari produk media yang dikembangkan sesuai dengan perannya sebagai pengguna.

1.5.3 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 13 Bandarlampung yang terletak di Jl. Padat Karya Sinar Harapan Rajabasa Jaya, Bandarlampung, Provinsi Lampung, Indonesia.

1.5.4 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu 7 bulan efektif dari November hingga Mei yang dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel 1. 1 Tabel Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu		
		September – Oktober 2022	November 2022 – Desember 2023	Desember 2023
1.	Analisis kebutuhan guru dan siswa (observasi)			
2.	Penyusunan Proposal			
3.	Pelaksanaan Penelitian			
4.	Pengelolaan data			
5.	Analisis dan penyempurnaan hasil penelitian			

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian terdahulu membantu peneliti memosisikan penelitian dan membuktikan orisinalitas penelitian. Pada bagian ini penulis mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang sejenis dan relevan terkait penelitian yang telah dilakukan. Berikut penelitian-penelitian yang relevan dengan apa yang penulis kaji.

Penelitian pertama yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android” oleh Nabilla Kurnia Adzan, dkk. (2021). Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran Tari Bedana dengan berbasis Android. Dimana android merupakan perangkat lunak yang dewasa ini marak digunakan untuk sistem operasi ponsel pintar. Oleh karena itu android sangat dekat dengan siswa sehingga dirasa mampu mendekatkan materi pembelajaran kepada siswa yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Media ini berisi materi tentang Tari Bedana, sejarahnya serta video tutorial Tari Bedana. Media ini telah dinyatakan valid dan efektif berdasarkan uji coba di X MIPA 1 SMAN 13 Bandarlampung dan selanjutnya dapat digunakan oleh guru seni budaya (Adzan dkk., 2021: 93).

Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa pengembangan produk media pembelajaran telah sesuai dengan prosedur dengan menggunakan analisis kebutuhan guru dan siswa, juga telah melalui tahapan perancangan, pengembangan dan evaluasi. Penelitian tersebut juga telah dinyatakan valid,

efektif dan praktis oleh ahli media yang bersangkutan. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang Tari Bedana dan membahas sejarah tari tersebut di dalamnya. Sedangkan perbedaan penelitian ini dari penelitian yang telah penulis laksanakan adalah media nya, dimana media yang digunakan pada penelitian sebelumnya menggunakan Android dan penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis menggunakan media video animasi. Perbedaan lainnya terletak pada model pembelajaran yang digunakan dimana penelitian terdahulu mengajarkan sejarah Tari Bedana secara tekstual saja sedangkan dalam penelitian ini melengkapi pembelajaran tersebut dengan menggunakan media video.

Penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian yang telah penulis lakukan adalah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar” oleh Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran (2016). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang ditujukan untuk mengetahui efektivitas media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa kelas V SD Gugus Sodo Kecamatan Paliyan (Wuryanti & Kartowagiran, 2016: 232). Hasil dari penelitian ini merupakan sebuah video animasi yang telah dinyatakan valid atau layak digunakan oleh siswa dan guru di sekolah hal ini dinyatakan oleh ahli media yang bersangkutan. Penelitian ini juga menyatakan bahwa video animasi berpengaruh terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa.

Penelitian ini serupa dengan penelitian yang telah dilaksanakan karena sama-sama menggunakan media video animasi. Hanya saja perbedaannya terdapat pada isi materi yang disampaikan. Penelitian ini berisi materi dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sedangkan materi yang penulis sampaikan adalah materi mata pelajaran Seni Budaya. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) atau Penelitian Pengembangan berdasarkan metode

dari Borg & Gall. Sedangkan penelitian yang telah dilakukan penulis menggunakan metode R&D berdasarkan pendapat dari Thiagarajan, yakni 4D (*Define, Design, Develop, & Disseminate*). Pada penelitian terdahulu mengamati peningkatan motivasi belajar siswa sedangkan penelitian ini tidak mengamati hal tersebut dan hanya fokus untuk mengembangkan sebuah media video animasi.

Penelitian ketiga yang sesuai dengan penelitian yang telah peneliti lakukan adalah penelitian dengan judul “Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran” oleh Arif Yudianto (2017). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui unsur media video pembelajaran, manfaat media pembelajaran, dan untuk mengetahui peran video dalam pembelajaran. Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa media video merupakan media pembelajaran yang paling efektif dan cocok untuk diajarkan kepada siswa, karena melalui video siswa akan lebih mudah menangkap dan memahami materi-materi yang akan diberikan guru. Adanya media video akan membuat peserta didik mampu mencapai kemampuan dalam ranah kognitif, afektif, psikomotorik dan meningkatkan kemampuan interpersonal (Yudianto, 2017: 237).

Penelitian Arif Yudianto ini serupa dengan apa yang telah penulis teliti dikarenakan penelitian ini memuat unsur media, video, dan animasi di dalamnya. Sedangkan perbedaan antara keduanya terletak di metode penelitian yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Arif Yudianto menggunakan metode deskriptif kualitatif sebagai dasarnya sehingga penelitian ini tidak menghasilkan produk baru sebagai hasil penelitiannya, sedangkan penulis sendiri menggunakan metode R&D yang mana metode tersebut digunakan untuk mengembangkan suatu produk sebagai hasil dari penelitiannya.

2.2 Pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu melalui proses pengembangan (Sugiyono, 2012: 407). Pengembangan adalah suatu proses atau cara yang digunakan untuk mengembangkan sesuatu untuk menciptakan produk baru maupun mengembangkan produk yang sudah ada. Pengembangan dalam penelitian ini ditujukan untuk membuat sebuah produk yang nantinya berfokus pada kegunaannya sebagai media pembelajaran Tari Bedana. Pengembangan dalam penelitian ini maksudnya adalah mengembangkan sebuah produk baru berupa video animasi. Dalam penelitian pengembangan, terdapat beberapa metode yang dapat digunakan untuk melaksanakan penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode 4D yang ditulis oleh (Thiagarajan dkk., 1976: 5).

Penelitian pengembangan dibagi dalam 4 tahapan, yakni: *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* (Thiagarajan dkk., 1976: 5). Keempat tahapan tersebut tidak dapat diubah urutan pelaksanaannya dan haruslah dilaksanakan secara terstruktur agar menjadi penelitian pengembangan yang sempurna. Ada pula model lain yang serupa dengan model pengembangan 4D. Model tersebut adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh (Januszewski dan Molenda dalam Cahyadi, 2019: 39). Model ADDIE ini membagi tahapan pengembangan menjadi 5 tahapan, yakni Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Kedua model penelitian pengembangan yang telah dituliskan di atas dapat digunakan dalam sebuah penelitian pengembangan, disesuaikan dengan bidang kajian yang dilakukan. Pada penelitian ini penulis lebih berfokus kepada model pengembangan 4D dengan menambahkan beberapa tahapan dari model pengembangan ADDIE. Hal ini dilakukan untuk membuat penelitian yang telah dilaksanakan menjadi lebih lengkap. Berdasarkan hal tersebut dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan 4D

modifikasi. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan produk menggunakan model ini adalah sebagai berikut:

2.2.1 *Define*

Tahapan *define* merupakan tahapan awal yang harus dilalui setiap peneliti apabila menggunakan metode penelitian pengembangan 4D. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan persyaratan instruksional untuk pembuatan atau pengembangan sebuah produk guna mendapatkan analisis data nya.

Model penelitian yang telah disebutkan di atas, baik 4D maupun ADDIE sama-sama memiliki tahapan awal yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan terhadap tahapan pembelajaran. Secara garis besar, hal yang dianalisis dalam tahapan ini menurut model ADDIE diantaranya analisis kinerja, analisis siswa, analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran, dan analisis tujuan pembelajaran (Cahyadi, 2019: 39).

2.2.2 *Design*

Setelah data dari tahap *define* diperoleh, tahapan selanjutnya merupakan tahapan *design*. Tahapan ini berfungsi untuk merancang purwarupa dari produk yang telah dikembangkan. Purwarupa ini dibentuk sesuai dengan persyaratan instruksional yang didapatkan dari tahapan *define*. Thiagarajan (1976: 5) membagi kegiatan ini menjadi empat bagian, yakni menyusun tes kriteria, memilih media, pemilihan bentuk penyajian, dan menyimulasikan rancangan.

Pada tahapan *design*, hal yang harus dilakukan adalah merancang media apa yang telah dikembangkan di dalam penelitian ini. Setelah itu kegiatan *brainstorming* juga dilakukan kepada guru untuk mengetahui kesesuaian media dengan kebutuhan guru dan siswa di kelas. Para ahli mengemukakan bahwa metode *brainstorming*

(sumbang saran) merupakan suatu bentuk metode diskusi guna menghimpun ide/gagasan, pendapat informasi, pengetahuan, pengalaman, dari semua peserta didik (Karim, 2017: 3).

2.2.3 *Develop*

Setelah rancangan atau purwarupa dari produk yang telah dikembangkan telah dibuat, tahapan selanjutnya merupakan tahap *develop*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Adzan dkk. (2021) tahapan *develop* ini berisikan tentang tahapan pengembangan dari purwarupa produk media yang telah dikembangkan. Berdasarkan hal tersebut, proses pengembangan media dilakukan pada tahapan ini.

Kegiatan selanjutnya adalah melakukan penilaian terhadap hasil produk yang telah dirancang. Penilaian dilakukan oleh beberapa orang ahli pada bidangnya masing-masing. Pada penelitian ini ahli yang digunakan adalah ahli media dan ahli materi Tari Bedana. Kemudian kegiatan terakhir merupakan pengujian terhadap produk atau purwarupa yang telah dikembangkan guna mendapatkan respons dari *user* atau pengguna. Pengembangan produk pada tahap ini dilakukan secara *ongoing evaluation*. Artinya produk media pembelajaran ini akan terus dievaluasi dan direvisi seiring dengan berjalannya penelitian.

2.2.4 *Disseminate*

Setelah ketiga tahap di atas telah dilalui, tahapan terakhir adalah tahap *Disseminate*. Tahapan ini merupakan tahap penyebaran produk yang telah dikembangkan agar bisa langsung digunakan dan dimanfaatkan. Tahapan penyebaran ini dilakukan di sekolah tempat penelitian, karena produk ini dikembangkan untuk menutupi kekurangan dalam pembelajaran Tari Bedana di sekolah tujuan penelitian.

2.3 Media Pembelajaran

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Bahasa Arab mengartikan media sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2014: 3). Makna umum dari kata media ini adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan perpaduan antara perangkat lunak (materi pembelajaran) dan perangkat keras (alat pembelajaran).

Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung yang sangat dibutuhkan untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran seharusnya disiapkan oleh guru guna mempermudah pekerjaannya di dalam kelas. Media pembelajaran juga merupakan sebuah alat bantu yang membuat siswa-siswi di sekolah dapat dengan mudah memahami materi yang akan diberikan oleh guru yang bersangkutan. Dalam pembelajaran di sekolah, media pembelajaran yang digunakan guru bervariasi menyesuaikan kemampuan guru dalam membuat atau menggunakan media-media tersebut. Beberapa media tersebut diantaranya media *Power Point*, alat peraga, internet, video, dan lain sebagainya. Penelitian ini telah membuat sebuah media pembelajaran Tari Bedana yang berbentuk video animasi. Produk ini berfokus mengajarkan materi ranah kognitif berupa sejarah dari Tari Bedana.

2.4 Video Animasi

Video merupakan media elektronik yang menggabungkan antara media *audio* dan visual sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah tayangan yang menarik dan dinamis (Yudianto, 2017: 234). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata video adalah bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi. Arti lainnya dari video adalah rekaman gambar hidup

atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi. Video merupakan gambar bergerak yang diiringi suara. Namun, dewasa ini tayangan video tidak hanya bisa dilihat di pesawat televisi saja tetapi juga sudah banyak tersebar di internet yang juga sudah sangat mudah diakses melalui ponsel pintar.

Media video menjadi suatu pilihan yang baik karena media ini menggabungkan antara media *audio* dan visual secara bersamaan sehingga tampak menarik. Media video juga lebih mudah untuk dikemas dengan menggabungkan beberapa komponen seperti teks, animasi, musik, dan lain sebagainya. Hal itu membuat media video akan cenderung lebih mudah untuk dikreasikan dan menghasilkan produk yang lebih kreatif dan inovatif.

Media video animasi juga pernah dilakukan oleh peneliti lain yang serupa, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Wuryanti & Kartowagiran (2016: 243). Hasil dari penelitian ini adalah produk media video animasi pada materi “Persiapan Kemerdekaan Indonesia” efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa kelas V Gugus Sodo, Kecamatan Paliyan. Sehingga Wuryanti dan Kartowagiran (2016: 243) juga menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk menggunakan media video animasi sebagai alternatif media pembelajaran dan dapat dikreasikan untuk materi yang beragam. Dapat dilihat dari hasil penelitian tersebut bahwa video animasi berpengaruh terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut penulis melakukan penelitian serupa yang juga mengembangkan video animasi pembelajaran untuk mempelajari Tari Bedana di SMA Negeri 13 Bandarlampung.

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan (Utami, 2011: 43). Animasi merupakan susunan dari beberapa gambar yang ditayangkan secara teratur dan berurutan sehingga menghasilkan visual yang bergerak dan tampak hidup. Animasi terbagi menjadi dua jenis, yakni

animasi 2 Dimensi (2D) dan 3 Dimensi (3D). Animasi 2D memiliki tingkat kesulitan yang lebih rendah dibandingkan dengan animasi 3D. Animasi 3D memerlukan perangkat lunak dan peralatan yang lebih rumit dan cenderung mahal. Sedangkan animasi 2D cukup mudah untuk diciptakan dengan perangkat yang lebih sederhana. Animasi biasanya hadir dalam bentuk video. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka penulis berencana untuk mengembangkan sebuah video pembelajaran dengan menggunakan animasi 2D ini.

Ilustrasi merupakan bagian yang sangat penting dalam membuat gerakan gambar 2D, karena animasi terbentuk dari banyak *frame* gambar yang disatukan (Afifudin, 2022: 4). Ilustrasi dari animasi yang telah penulis kembangkan menggunakan gaya *Anime* Jepang yang sesuai dengan gaya ilustrasi penulis. *Anime* umumnya memiliki dua pengertian, pengertian yang pertama mengacu pada pandangan orang Jepang dimana kata *Anime* merupakan sebutan bagi mereka untuk segala jenis film animasi tanpa memperhatikan asalnya. Sedangkan pengertian kedua adalah menurut pandangan orang-orang di luar Jepang, dimana kata *Anime* sendiri mengacu pada film animasi yang berasal dari Jepang (Nugroho & Hendrastomo, 2016: 5). Selain itu, gaya *anime* juga dipilih karena *anime* merupakan salah satu budaya pop yang berkembang di Indonesia dan memiliki cukup banyak peminat terutama di kalangan remaja. Di dalam video animasi yang dikembangkan mengandung komponen-komponen seperti gambar latar belakang dan karakter/tokoh yang telah digambar menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint (CSP)*. Aplikasi tersebut digunakan untuk menggambar ilustrasi dan menganimasikan karakter dan gambar latar di dalam video animasi.

2.5 Sejarah Tari Bedana

Tari Bedana merupakan salah satu bentuk dari tari tradisional masyarakat Lampung yang saat ini berkembang di masyarakat. Tari Bedana memiliki cerminan dari tata kehidupan masyarakat Lampung yang seharusnya tetap

terpelihara hingga saat ini (Firmansyah dkk, 1996: 3). Tari ini mengandung banyak makna dan filosofi di dalamnya sehingga membuat tarian ini patut untuk diajarkan kepada generasi muda saat ini.

Tari Bedana tak luput dari sejarah yang panjang hingga tiba ke masa kini. Tarian ini mulai berkembang semenjak masa penyebaran agama Islam di Lampung. Tak heran jika daerah lain juga memiliki kesamaan baik berupa ragam gerak, musik ataupun fungsinya (Firmansyah dkk, 1996: 3). Tari Bedana pada waktu itu berfungsi sebagai media dakwah para *mubaligh*. Daerah lain seperti Sumatera bagian timur (Riau, Jambi) dan Kalimantan Barat, tarian seperti ini dikenal dengan sebutan tari Zapin atau Jepen. Di daerah Sumatera bagian selatan dikenal dengan nama Tari Dana. Di daerah timur seperti Jawa Timur dan Nusa Tenggara Barat bahkan Maluku ada pula tarian sejenis yang biasa dikenal dengan nama tari Dana-Dini (Firmansyah dkk, 1996: 3).

Menurut hasil wawancara langsung dengan salah satu budayawan Lampung, Syarifuddin Khaja Bangsawan (63 Tahun) di Kelurahan Negeri Olok Gading, Teluk Betung Barat, Kota Bandar Lampung. Beliau menyatakan bahwa Tari Bedana berkembang semenjak masuknya Islam di Negeri Olok Gading dan dibawa oleh bangsa Arab yang datang untuk berdagang. Pada awal perkembangannya, Islam di Negeri Olok Gading sempat mendapatkan penolakan. Segala upaya dilakukan para *mubaligh* untuk tetap melanjutkan dakwah agama Islam di tanah Lampung. Termasuk salah satunya melakukan akulturasi budaya antara Tari Al-Zafn dari Arab dengan budaya setempat dan kemudian disisipi unsur-unsur dakwah Islam di dalamnya. Hal tersebut dilakukan untuk menarik minat warga masyarakat untuk belajar menarikan Tari Bedana sehingga para *mubaligh* dapat dengan mudah mengajarkan agama Islam ke warga masyarakat.

Perkembangan Tari Bedana sempat terputus semenjak bencana meletusnya Gunung Krakatau pada tahun 1883. Namun, pada awal abad ke-19 warga

masyarakat Negeri Olok Gading kembali merindukan hadirnya Tari Bedana. oleh karena itu, mereka melakukan suatu rekonstruksi untuk mengembalikan kejayaan Tari Bedana. Sejak saat itulah Tari Bedana kemudian kembali dikenalkan kepada masyarakat Lampung setelah sekian lama vakum. Hasil rekonstruksi itulah yang saat ini masih menjadi tarian yang utuh. Namun, pada tahun 1988 Tari Bedana kemudian direvitalisasi oleh Taman Budaya Provinsi Lampung dan menjadi Tari Bedana dengan sembilan ragam gerak. Tari Bedana dengan sembilan ragam gerak inilah yang kemudian disahkan oleh pemerintah dan masuk ke dalam daftar Warisan Budaya Tak Benda oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2018. Tari Bedana sembilan ragam ini kemudian disebarakan ke sekolah-sekolah dan diajarkan hingga saat ini.

Tari Bedana merupakan pemersatu kesenian rakyat yang dapat digunakan sebagai sarana dalam memaknai pergaulan, persahabatan dan kasih sayang yang tulus, serta mengandung nilai-nilai budaya yang diterima oleh ahli waris dari generasi ke generasi secara turun temurun Firmansyah (1996: 4). Tari Bedana mengajarkan norma-norma pergaulan yang baik sehingga sangat cocok jika diinterpretasikan ke dalam kehidupan muda mudi Lampung pada masa kini.

2.6 Karakteristik Siswa SMA

Pertumbuhan merupakan perubahan yang terjadi secara kuantitatif yang meliputi peningkatan ukuran dan struktur (Sit, 2012: 1), Pada dasarnya, siswa adalah individu yang sedang mengalami masa perkembangan dalam hidupnya. Ini berarti bahwa siswa mengalami berbagai perubahan saat menuju kedewasaan. Selama periode ini, siswa mengalami transformasi fisik, emosional, dan intelektual yang signifikan. Mereka mulai mengembangkan identitas pribadi, menghadapi tantangan baru, dan mengalami pertumbuhan dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Proses ini melibatkan peningkatan keterampilan sosial, kemandirian, tanggung jawab, dan kemampuan belajar yang lebih kompleks. Sebagai siswa, mereka

juga terlibat dalam kegiatan akademis dan ekstrakurikuler yang membantu membentuk kepribadian mereka serta mempersiapkan mereka untuk masa depan. Dengan demikian, masa perkembangan siswa merupakan periode yang penting dan menarik dalam perjalanan hidup mereka.

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan atau *skill* dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola teratur dan dapat diramalkan sebagai hasil proses pematangan (Sit, 2012: 91). Dengan kata lain, perkembangan merupakan suatu proses pematangan yang dialami oleh suatu individu yang membuat terjadinya penambahan kemampuan dan fungsi tubuh.

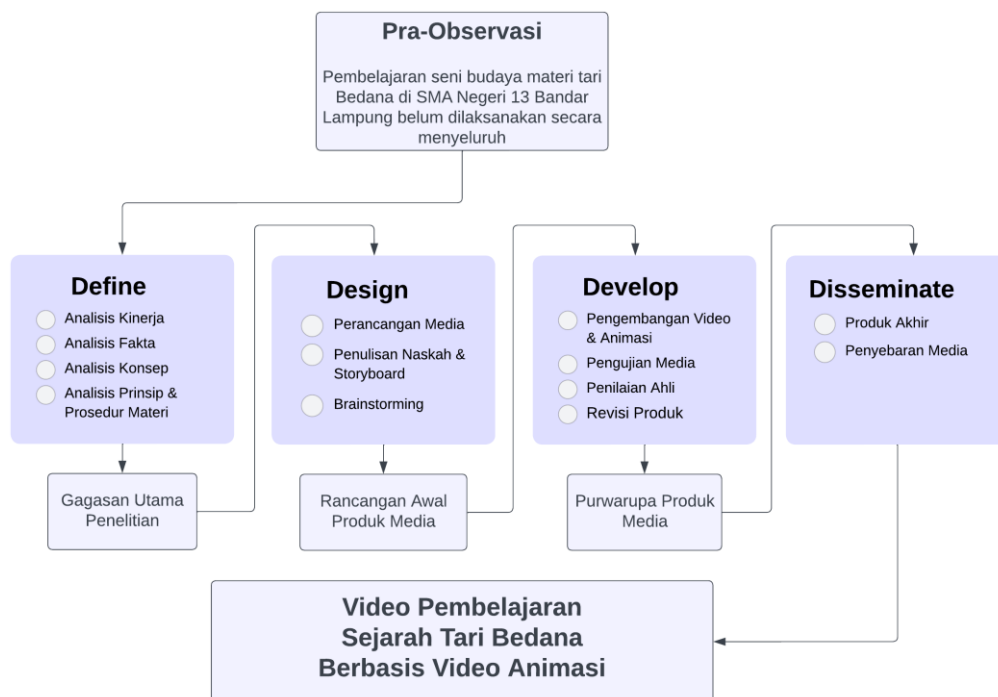
Siswa sudah mengalami pertumbuhan dan perkembangan semenjak dari dalam kandungan, sehingga kemampuannya baik fisik maupun mental akan terus bertambah dari hari ke hari. Menurut Sit dalam bukunya “Perkembangan Peserta Didik” (2012: 6) mengemukakan pendapat bahwa setiap waktu pertumbuhan siswa dapat diramalkan karakteristiknya. Itu artinya kemampuan siswa dapat dengan mudah diprediksi sehingga mempermudah guru untuk menyesuaikan metode atau media ajar yang akan digunakan untuk mengajar pada siswa di masing-masing jenjang pendidikannya.

Tahap perkembangan manusia menjadi empat menurut (Crain, 2015: 13–14), yakni masa bayi (usia 0-2 tahun), masa kanak-kanak awal (usia 2-12 tahun), masa kanak-kanak akhir (usia 12-15 tahun), dan masa dewasa (usia 15 tahun hingga akhir hidup). Siswa SMA di Indonesia pada umumnya berusia antara 15-18 tahun sehingga siswa SMA masuk ke dalam golongan usia dewasa awal. Mereka kini dapat menangani konsep-konsep abstrak dan menaruh minat pada hal-hal teoretis dalam ilmu pengetahuan dan moral. Sehingga dapat selaras dengan penelitian yang telah dilaksanakan. Karakteristik ini kemudian menentukan pemilihan media yang digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran. Siswa SMA yang telah mampu

memahami hal-hal abstrak dan konsep-konsep moral yang berkembang di masyarakat sangat cocok dengan media video film. Media tersebut membutuhkan kemampuan penalaran yang mengandalkan kemampuan kognitif siswa. Siswa SMA sendiri telah memasuki usia dewasa awal yang mana hal itu seharusnya membuat kemampuan berpikir atau kognitif mereka sudah berkembang cukup baik untuk memahami media pembelajaran tersebut. Film merupakan media yang berisikan cerita di dalamnya. Oleh karena itu, konten yang digunakan dalam media pembelajaran ini merupakan konten yang memiliki cerita. Selain menentukan pemilihan media yang tepat, karakteristik siswa SMA juga memengaruhi pemilihan konten atau isi dalam media pembelajaran tersebut. Melihat kembali karakteristik yang terbentuk pada siswa SMA, penulis menemukan bahwa tari Bedana merupakan konten yang cocok untuk diajarkan ke siswa.

Tari Bedana merupakan tarian yang mengandung nilai moral yang baik. Tarian ini mengajarkan makna pergaulan pada siswa SMA. Pada masa perkembangan dewasa awal, siswa mulai merasakan malu jika berdekatan dengan lawan jenis karena kesadarannya terhadap perasaan seksual yang sudah mulai meningkat. Hal ini selaras dengan arah penelitian yang telah penulis laksanakan dimana penulis telah mengembangkan sebuah produk media pembelajaran sejarah Tari Bedana yang pada dasarnya mengandung makna pergaulan muda mudi Lampung dan diajarkan melalui media video bertipe film animasi. Tari Bedana sendiri mengajarkan tata cara pergaulan yang baik untuk dijadikan teladan oleh siswa SMA.

2.7 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Diagram kerangka berpikir (Sumber: Taufiq, 2022)

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis melakukan penelitian pengembangan sesuai dengan ketentuan tahapan atau proses yang seharusnya. Penulis menggunakan metode pengembangan 4D modifikasi. Penulis melakukan modifikasi kepada metode pengembangan 4D milik Thiagarajan yang tidak memiliki analisis yang lebih lengkap dibandingkan dengan proses pengembangan ADDIE. Sehingga, penulis menambahkan proses analisis dari metode ADDIE ke metode 4D Thiagarajan.

Penulis merancang kerangka berpikir untuk penelitian ini sesuai diagram di atas. Penulis menentukan metode yang sesuai dengan penelitian yang telah dilaksanakan. Pada kasus ini, metode yang sesuai adalah metode penelitian pengembangan menggunakan tahap 4D oleh Thiagarajan. Seperti yang

sudah dijelaskan sebelumnya, tahapan 4D dibagi menjadi 4 kegiatan, yakni *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Keempat tahapan kegiatan tersebut haruslah dilaksanakan secara berurutan, sehingga dalam diagram digambarkan berurutan ke samping. Setelah keempat kegiatan tersebut selesai dilaksanakan, barulah tercipta sebuah produk media video yang telah selesai dikembangkan.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran video animasi sejarah Tari Bedana. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melihat kelayakan, kemudahan, serta kemenarikan pengembangan aplikasi ini untuk digunakan dalam pembelajaran Tari Bedana.

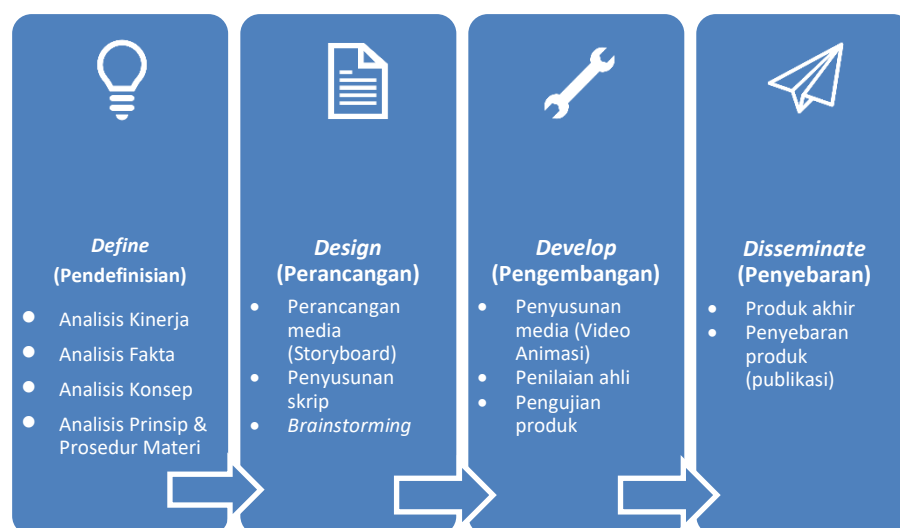
3.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media yaitu Ibu Margaretha Karolina Sagala, S.T., M.Pd., ahli materi yaitu Bapak Syarifuddin Khaja Bangsawan dan Ibu Dr. Dwiyana Habsary, S.Sn., M.Hum., Guru mata pelajaran seni budaya SMA Negeri 13 Bandarlampung yaitu Yovi Sanjaya, S.Pd. Serta sebagian siswa-siswi SMA Negeri 13 Bandarlampung. Ahli media dan ahli materi berperan menilai kelayakan dari produk media yang telah dikembangkan. Sedangkan guru dan siswa menguji kemudahan dan kemenarikan dari produk media yang dikembangkan sesuai dengan perannya sebagai pengguna.

3.3 Tahapan Penelitian

Model pengembangan 4D merupakan metode yang digunakan dalam penelitian tentang media pembelajaran ini. Thiagarajan (1976: 5) mengatakan bahwa metode penelitian 4D terdapat 4 fase yaitu fase pendefinisian atau analisis kebutuhan media, kemudian fase perancangan

yang pada fase ini merupakan fase penentuan apa yang akan ditampilkan pada media pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah pengembangan yang berisi validasi media oleh ahli atau validator. Langkah terakhir adalah menyebarluaskan atau mendistribusikan materi pembelajaran. Berikut adalah diagram indikator capaian penelitian berdasarkan model pengembangan 4D yang telah dimodifikasi:



Gambar 3. 1 Diagram Indikator Capaian Penelitian Berdasarkan Model 4D Modifikasi

(Sumber: Taufiq, 2022)

3.3.1 *Define*

Pada tahapan ini penulis melakukan observasi dan wawancara langsung di SMA Negeri 13 Bandarlampung. Observasi dilakukan dengan mengawasi proses pembelajaran dengan demikian, aspek yang diobservasi adalah aktivitas siswa saat pembelajaran, dan aktivitas guru pada saat mengajar. Observasi tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui dan menganalisis kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan sekolah dalam pembelajaran Tari Bedana. Adapun tahapan *define* ini memiliki tahapan utama yang harus dianalisa jika ditambahkan dengan tahapan-tahapan dari model

pengembangan ADDIE. Tahapan-tahapan tersebut antara lain sebagai berikut:

3.3.1.1 Analisis Kinerja

Tahapan analisis kinerja dilakukan guna mencari dan menemukan masalah dasar dalam pembelajaran seni budaya terkait materi seni tari yang dilaksanakan di SMA Negeri 13 Bandarlampung. Pada tahapan ini dilakukan observasi maupun wawancara secara langsung kepada guru mata pelajaran seni budaya dan siswa SMA Negeri 13 Bandarlampung. Masalah yang ditemukan kemudian dijadikan dasar utama masalah dalam penelitian ini.

3.3.1.2 Analisis Siswa

Tahapan analisis siswa merupakan tahapan dimana peneliti menelaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam (Cahyadi, 2019: 39). Tahapan ini dilakukan dengan melakukan observasi langsung terhadap siswa siswi SMA Negeri 13 Bandarlampung kelas X. Hasil dari tahapan ini kemudian dianalisis untuk menentukan bentuk pengembangan bahan ajar yang telah dilakukan.

3.3.1.3 Analisis Fakta, Konsep, Prinsip & Prosedur Materi

Tahapan ini berfungsi untuk mengidentifikasi materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar yang telah dilakukan. Pada tahapan ini penulis menganalisis perangkat pembelajaran yang dimiliki guru mata pelajaran seni budaya di SMA Negeri 13 Bandarlampung.

3.3.1.4 Analisis Tujuan

Tahapan ini berfungsi untuk mengetahui tujuan dari pengembangan bahan ajar yang telah dilakukan. Tahapan ini dilakukan agar mengetahui kemampuan atau kompetensi apa yang harusnya dimiliki oleh peserta didik. Dengan demikian, tahapan ini dapat dijadikan acuan untuk pengembangan bahan ajar yang telah dilakukan peneliti.

3.3.2 *Design*

Tahapan ini merupakan tahapan awal dimana penulis merancang video animasi sejarah Tari Bedana. Adapun dalam merancang video animasi tersebut terdapat beberapa tahapan yang harus diperhatikan, antara lain:

3.3.2.1 Pemilihan Judul

Tahapan pertama yang dilakukan dalam pengembangan media video animasi adalah menentukan judul. Adapun judul yang digunakan adalah "*The Origin of Bedana*". Kata *origin* sendiri merujuk pada asal mula atau sejarah yang menjadi bagian utama dalam media ini. Sedangkan nama Bedana merupakan nama tarian yang dibahas sejarahnya di dalam media ini. Berdasarkan hal tersebut di atas maka judul yang dipakai untuk media video animasi ini adalah "*The Origin of Bedana*". Penelitian ini berfokus dalam mengembangkan sebuah media video animasi. Agar lebih menarik, judul yang diberikan dibuat menyerupai judul-judul film.

Dalam menentukan judul, penulis melakukan diskusi dengan beberapa pihak, salah satunya adalah ahli materi Tari Bedana. Penulis juga mengkaji kalimat-kalimat yang baik digunakan untuk membuat sebuah judul yang menarik dalam sebuah video atau film.

3.3.2.2 Penulisan Naskah dan *Storyboard*

Dalam pembuatan sebuah media video, naskah merupakan bagian yang cukup penting dalam prosesnya. Menurut KBBI, naskah merupakan karangan yang masih ditulis dengan tangan. Pada dasarnya naskah merupakan suatu karangan yang berisi gambaran tertulis dari keseluruhan video yang telah dibuat. Naskah dibuat secara mendetail disetiap bagiannya untuk menghindari terlewatnya bagian-bagian penting yang telah dijadikan video. Setelah naskah telah selesai dikembangkan, tahapan selanjutnya adalah pengembangan *storyboard*.

Storyboard adalah penyusun grafik seperti sekumpulan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk tujuan visualisasi grafik bergerak atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas *website* (Kunto dkk., 2021: 111). *Storyboard* merupakan pengembangan dari naskah. *Storyboard* bisa disebut juga naskah yang diilustrasikan ke dalam bentuk grafik, gambar, atau ilustrasi.

Pada pembuatan video animasi sejarah Tari Bedana ini tentunya tidak lepas dari adanya naskah dan *storyboard*, maka dari itu penulis menyusun kedua hal tersebut secara mendetail agar bisa menjadi panduan dalam pengembangan media video animasi.

3.3.2.3 *Brainstorming*

Proses *brainstorming* merupakan proses yang dilakukan setelah rancangan dari produk media animasi selesai dibuat.

Para ahli mengemukakan bahwa metode *brainstorming* (sumbang saran) merupakan suatu bentuk metode diskusi guna menghimpun ide/gagasan, pendapat informasi, pengetahuan, pengalaman, dari semua peserta didik (Karim, 2017: 3). Proses ini merupakan proses dimana penulis mengomunikasikan hasil rancangan kepada guru agar dapat mengetahui kesesuaian rancangan dengan kebutuhan di lapangan. Setelah rancangan media video animasi ini mendapat persetujuan, maka proses pengembangan sudah dapat dilakukan.

3.3.2.4 Desain Karakter

Karakter merupakan peran yang terdapat dalam sebuah cerita. Tidak dipungkiri juga media pembelajaran video animasi ini yang juga menggunakan tokoh/karakter sebagai alat bantu untuk menyampaikan cerita. Karakter dalam sebuah cerita tentunya memiliki keunikannya masing-masing namun tetap menggunakan tema utama yang kemudian mencegah desain karakter melenceng dari konsep cerita. Desain karakter dalam penelitian ini dilakukan dengan memakai gaya *Anime* (animasi asal Jepang) yang sesuai dengan gaya ilustrasi yang digunakan penulis. Busana dan perawakan karakter yang telah dibuat menyesuaikan dengan zaman atau era ketika Tari Bedana awal berkembang, yakni sekitar abad ke-14.

3.3.2.5 Perekaman *Audio*

Proses perekaman *audio* atau suara merupakan salah satu tahapan yang penting dalam pengembangan media pembelajaran video animasi. *Audio* berfungsi menyampaikan dialog-dialog dan nuansa dalam bentuk musik latar untuk memperkuat suasana. Perekaman *audio*

dilakukan dengan menggunakan *software Fruity Loop Studio (FL Studio)*.

Perekaman dilakukan dalam dua tahapan, yakni perekaman sulih suara dan perekaman musik latar. Sulih suara dalam pengembangan media pembelajaran ini digunakan untuk membuat tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita menjadi berbicara layaknya hidup. Sulih suara dilakukan oleh beberapa orang yang memerankan karakter/tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita. Kemudian tahapan selanjutnya adalah merekam musik latar. Musik latar yang telah dimainkan dalam media video animasi ini bernuansa Lampung dan Arab dengan perpaduan beberapa instrumen musik seperti gitar, gambus, rebana, gamolan, violin, dan sebagainya. Disertai juga dengan dukungan *sound effect* untuk memperkuat suasana.

3.3.3 *Develop*

Thiagarajan (1976: 8) dalam bukunya "*Instructional development for training teachers of exceptional children*" menjelaskan bahwa tahap *develop* dibagi menjadi dua kegiatan, yang pertama yakni melakukan penilaian terhadap produk media pembelajaran yang telah dibuat. Penilaian ini dilakukan oleh seorang ahli yang menguasai bidang pengembangan media pembelajaran atau multimedia. Kegiatan kedua adalah mengambil penilaian dari responden yang menggunakan media ini. Responden yang diambil dalam penelitian ini merupakan siswa dan guru mata pelajaran seni budaya di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

Sebelum melalui penilaian dari para ahli, sudah seharusnya produk media animasi ini sudah selesai dikembangkan terlebih dahulu. Seperti yang dilakukan oleh Adzan dkk. (2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran

Tari Bedana Berbasis Android". Produk telah dinilai kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi setelah proses pengembangan aplikasinya telah selesai, begitu pula yang berlaku untuk penelitian ini.

Produk video animasi ini dibuat dengan menggunakan 3 aplikasi utama, yakni: *Clip Studio Paint (CSP)* dan *Adobe Premiere Pro (Pr)*. Kedua aplikasi tersebut memiliki fungsinya masing-masing. *Clip Studio Paint* sendiri berfungsi mengilustrasikan suasana di dalam cerita. *Clip Studio Paint* merupakan aplikasi untuk menggambar 2 dimensi secara digital. Aplikasi ini digunakan untuk menggambar karakter dan latar belakang yang ada di dalam video secara keseluruhan dan menganimasikannya. Hasil akhir dari proses di aplikasi *Clip Studio Paint* ini adalah potongan-potongan video animasi singkat yang dibagi menjadi bagian-bagian cerita (*Scene*). Setelah potongan-potongan video tadi selesai dibuat, selanjutnya video-video tersebut disatukan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro* untuk dijadikan video yang utuh.

3.3.4 Disseminate

Tahapan ini merupakan tahapan akhir yang dilakukan dalam metode penelitian 4D. Produk yang telah berhasil melalui ketiga tahapan di atas selanjutnya dipublikasikan atau disebarluaskan. Produk media pembelajaran ini telah disebarluaskan kepada peserta didik dan guru seni budaya SMA Negeri 13 Bandar Lampung sebagai tempat tujuan penelitian yang membutuhkan produk media pembelajaran tersebut. Selain itu juga produk media pembelajaran ini telah disebarluaskan melalui beberapa *platform* media sosial seperti *Youtube* dan *Instagram*.

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

3.4.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 13 Bandarlampung yang terletak di Jl. Padat Karya Sinar Harapan Rajabasa Jaya, Bandarlampung, Provinsi Lampung, Indonesia.

3.4.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu 1 tahun.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. (Sugiyono, 2013: 137). Penulis berusaha menemukan masalah-masalah yang ada di SMA Negeri 13 Bandarlampung dalam pembelajaran Tari Bedana dengan cara mewawancarai guru seni budaya dan juga siswa/i di sekolah tersebut. Teknik wawancara yang digunakan penulis merupakan teknik wawancara tidak terstruktur.

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya (Sugiyono, 2013: 140). Jenis wawancara ini sering digunakan untuk penelitian pendahuluan seperti yang penulis lakukan pada penelitian ini, wawancara dilakukan untuk mendapatkan data awal agar bisa menganalisis kebutuhan dari guru dan siswa dan juga mengetahui sejarah Tari Bedana dari

narasumber Tari Bedana. Garis besar pertanyaan yang penulis gunakan untuk mewawancarai guru dan siswa di SMA Negeri 13 Bandarlampung berfokus pada pertanyaan “Bagaimana pembelajaran Tari Bedana di SMA Negeri 13 Bandarlampung selama ini?”. Untuk pertanyaan-pertanyaan berikutnya kemudian mengalir sesuai jawaban dari responden yang dalam kasus ini merupakan guru seni budaya di SMA Negeri 13 Bandarlampung. Sama halnya dengan wawancara yang penulis lakukan kepada narasumber Tari Bedana untuk mencari informasi tentang sejarah Tari Bedana. Garis besar pertanyaan yang penulis lontarkan adalah “Seperti apa awal mula perkembangan Tari Bedana di Lampung?”.

3.5.2 Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Hadi dalam Sugiyono, 2013: 145). Observasi dalam penelitian ini menggunakan teknik *non participant observation* dimana peneliti tidak terlibat langsung dalam kegiatan yang diobservasi. Observasi dilakukan dalam tahap *develop* yakni pada saat purwarupa dari media animasi ini ditayangkan secara langsung kepada siswa/i dan guru mata pelajaran seni budaya SMA Negeri 13 Bandarlampung.

3.5.3 Angket

Untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang baik, maka dibutuhkan sebuah instrumen untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran ini. Peneliti menggunakan angket yang kemudian diberikan masing-masing kepada ahli pada bidang pengembangan media atau multimedia, juga siswa dan guru seni budaya di SMA Negeri 13 Bandarlampung selaku pengguna. Angket yang diterbitkan tersebut disusun menggunakan skala likert. Sugiyono

(2013: 93) dalam bukunya “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D” menjelaskan bahwa Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Tabel 3. 1 Instrumen Penilaian Ahli Materi

No.	Unsur Penilaian	Penilaian					Ket.
		1	2	3	4	5	
1.	Keakuratan data dan fakta						
2.	Kesesuaian Alur Cerita Animasi dengan Sejarah Tari Bedana						
3.	Kesesuaian Musik dan Suara Latar dengan Tari Bedana						
4.	Penggunaan Metafora atau Simbol Budaya dalam Animasi						
5.	Kemampuan Menjelaskan Simbol-Symbol dalam Tari Bedana						
6.	Kelengkapan materi						
7.	Kemenarikan materi						
8.	Kemudahan materi						
9.	Kesesuaian media dengan naskah						
10.	Kejelasan alur cerita						
11.	Kemenarikan alur cerita						
12.	Kesesuaian bahasa						
13.	Keakuratan istilah-istilah.						
14.	Tersampainya pesan yang ingin disampaikan						
15.	Kemudahan memahami alur cerita						
16.	Mendorong rasa ingin tahu penonton/siswa						
17.	Mendorong motivasi penonton/siswa						
18.	Kemampuan media menambah pengetahuan penonton/siswa						
19.	Kemampuan media meningkatkan pemahaman penonton/siswa						
20.	Dukungan media untuk kemandirian penonton/siswa						
Jumlah							

Tabel 3. 2 Instrumen Pebilaian Ahi Media

No.	Unsur Penilaian	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kualitas Animasi						
2.	Kejelasan Pemaparan Informasi melalui Animasi						
3.	Kesesuaian Musik dan Suara Latar dengan Tari Bedana						
4.	Kemenarikan musik latar						
5.	Penggunaan Metafora atau Simbol Budaya dalam Animasi						
6.	Kesesuaian komposisi warna pada tampilan layar						
7.	Kesesuaian antara warna teks dengan warna <i>background</i>						
8.	Kemenarikan desain karakter						
9.	Kreativitas dalam ilustrasi						
10.	Kreativitas dalam musik						
11.	Kemudahan mengakses media						
12.	Penerapan unsur-unsur animasi						
13.	Kehalusan animasi						
14.	Kualitas video						
15.	Kejelasan suara narator						
16.	Kualitas musik latar						
17.	Kejelasan ilustrasi						
18.	Kesesuaian proporsi						
19.	Kesesuaian durasi						
20.	Kesesuaian <i>layout</i> /komposisi						
Jumlah							

Tabel 3. 3 Instrumen Penilaian Guru

No.	Unsur Penilaian	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kemenarikan Tampilan Media Secara Keseluruhan						
2.	Kejelasan Ilustrasi						
3.	Kejelasan Video						
4.	Kemenarikan Animasi						
5.	Kemudahan Penggunaan Media						
6.	Kemudahan Akses Media						
7.	Kemenarikan Musik Latar						
8.	Kejelasan Suara Narasi						
9.	Kesesuaian Materi Dengan Standar Kompetensi						
10.	Kesesuaian Materi Dengan Tujuan Pembelajaran						
11.	Kemudahan Penjabaran Materi Untuk Dipahami						
12.	Kerunutan Materi						
13.	Mendorong Rasa Ingin Tahu Siswa						
14.	Kemenarikan Produk Untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Pada Siswa						
15.	Keberlanjutan Penggunaan Media						
Jumlah							

Tabel 3. 4 Instrumen Penilaian Siswa

No.	Unsur Penilaian	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Ketertarikan siswa terhadap media video animasi						
2.	Kualitas video animasi						
3.	Kualitas musik latar						
4.	Kemenarikan ilustrasi						
5.	Kemenarikan animasi						
6.	Kemenarikan musik latar						
7.	Kejelasan tampilan video animasi						
8.	Kemenarikan visual keseluruhan						

No.	Unsur Penilaian	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
9.	Kejelasan dan kemudahan teks untuk dibaca						
10.	Kejelasan suara pada narasi						
11.	Kemudahan materi untuk dipahami						
12.	Kemudahan penggunaan media						
13.	Kemudahan akses media						
14.	Media mampu menambah motivasi untuk belajar Tari Bedana						
15.	Kebermanfaatan media						
Jumlah							

Instrumen tersebut dikembangkan berdasarkan penelitian terdahulu oleh Purwitasari (2021: 34–40) dengan memperhatikan aspek-aspek yang menjadi indikator penilaian bagi ahli materi, ahli media, guru, dan juga siswa.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis data pada pertanyaan penelitian nomor 2 dan 3 yakni untuk mengetahui kelayakan, kemudahan, dan kemenarikan produk. Perolehan data yang didapat dari penelitian ini didapatkan dari tabel respon ahli materi Tari Bedana, ahli media, guru, dan siswa terhadap kelayakan produk yang telah dibuat. Data yang telah tersedia kemudian dianalisis secara deskriptif dengan mengkonversi data kuantitatif ke data kualitatif menggunakan skala lima. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses analisis data antara lain:

3.6.1 Mencari Nilai Responden

Pencarian nilai ini dilakukan dengan menggunakan instrumen yang telah dituliskan di atas. Setelah seluruh data dari responden dikumpulkan, data kemudian diolah menggunakan rumus berikut:

$$X_i = \frac{\sum X}{N_i}$$

X_i : Nilai rata-rata responden

$\sum X$: Jumlah skor

N_i : Jumlah pertanyaan

3.6.2 Mencari Nilai Rata-Rata dari Seluruh Responden

Setelah melakukan analisa terhadap data seluruh responden, maka ditemukan nilai dari masing-masing responden tersebut. Tahapan selanjutnya yang dapat dilakukan adalah dengan mencari rata-rata nilai dari total seluruh responden yang ada untuk menemukan nilai yang sebenarnya. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

X : Nilai rata-rata seluruh responden

$\sum X_i$: Jumlah seluruh skor

N : Jumlah responden

3.6.3 Menentukan Kriteria Nilai

Setelah nilai rata-rata keseluruhan telah ditemukan, maka tahapan selanjutnya adalah menentukan kriteria kelayakan. Berdasarkan (Setiawan & Pradoko, 2019: 73), kegiatan ini dilakukan dengan

mengkonversi data kuantitatif menjadi data kualitatif. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan rentang nilai dengan skala 1-5. Kriteria tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. 5 Tabel Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima

Skor	Nilai	Kualitas
$X > X_i + 1,80S_{Bi}$	$X > 4,21$	Sangat Baik
$X_i + 0,60S_{Bi} < X \leq X_i + 1,80S_{Bi}$	$3,40 < X \leq 4,2$	Baik
$X_i - 1,80S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60S_{Bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup
$X_i - 1,80S_{Bi} < X \leq X_i - 0,60S_{Bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang
$X \leq X_i - 1,80S_{Bi}$	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang

(Sumber: Setiawan & Pradoko, 2019: 73)

Keterangan:

X_i = Rata-rata Skor Ideal = $\frac{1}{2}$ (skor max ideal + skor min ideal)

S_{Bi} = Simpangan skor baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal – skor minimal)

X = Skor aktual

Dalam penelitian ini, nilai/skor minimum yang didapatkan untuk keseluruhan produk adalah $3,40 < X \leq 4,2$ atau “baik” dari seluruh responden dan para ahli. Nilai pada tahapan ini akan menjadi acuan untuk merevisi produk karena akan berisi masukan dan juga saran dari para responden. Apabila produk akhir media telah mendapatkan kriteria “baik”, maka produk tersebut layak untuk digunakan.

V. KESIMPULAN & SARAN

5.1 Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran video animasi tentang sejarah Tari Bedana melibatkan beberapa langkah diantaranya *define, design, develop*, dan *disseminate*. Hasil dari tahapan-tahapan pengembangan tersebut adalah sebuah produk media pembelajaran berbasis video animasi yang dapat memberikan kontribusi positif dalam pemahaman siswa terhadap sejarah Tari Bedana.

Berdasarkan hasil penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran sejarah Tari Bedana berbasis video animasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat layak, sangat mudah, dan menarik. Kelayakan media pembelajaran tersebut dinilai dengan melibatkan ahli media dan ahli materi dengan hasil rata-rata skor 4,45 (sangat layak) untuk ahli materi dan 4,75 (sangat layak) untuk ahli media. Kemudahan dan kemenarikan media pembelajaran tersebut dinilai dengan melibatkan guru dan siswa SMA Negeri 13 Bandar Lampung dalam tahap uji coba terbatas dengan hasil rata-rata skor 4,8 (sangat mudah dan menarik) untuk guru dan 4,3 (sangat mudah dan menarik) untuk siswa. Sehingga media pembelajaran yang telah dikembangkan layak untuk digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran yang berguna untuk pengembangan media ini kedepannya, beberapa diantaranya yaitu:

5.2.1 Bagi Siswa

Siswa dapat menggunakan media video animasi ini untuk mempelajari sejarah tari Bedana secara mandiri.

5.2.2 Bagi Guru

Guru disarankan untuk mengintegrasikan media ini dalam pembelajaran di kelas, sehingga penggunaan media ini akan mempermudah proses pembelajaran.

5.2.3 Bagi Sekolah

Media ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar yang menarik dan inovatif.

5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Saran bagi pengembangan selanjutnya adalah dengan memperhalus animasi dan memperbaiki naskah supaya konflik cerita dan penyelesaiannya lebih menarik. Selain itu, pada pengembangan berikutnya diperlukan adanya penambahan anggota tim pengembang supaya dapat menghasilkan media yang lebih baik dengan waktu yang lebih efisien. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan media tari Bedana lain dengan bentuk media selain animasi atau dapat mengembangkan bentuk media serupa akan tetapi menggunakan tarian lain sebagai objek penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzan, N. K., Pamungkas, B., & Juwita, et al. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 5(1), 93–102.
- Afifudin. (2022). Perancangan animasi dua dimensi edukasi reduce, reuse, recycle di lingkungan gunung prau kabupaten wonosobo. *UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*.
- Antelope. (2023). Font Poster Film : Jenis-Jenis Font Yang Digunakan Film Populer. Diambil dari <https://studioantelope.com/4-font-untuk-poster-film-yang-biasa-digunakan/>
- Aprilia, E. (2017). Bentuk Koreografi tari Bedana Hasil Revitalisasi Taman Budaya Provinsi Lampung. *UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajafindo Persada.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Crain, W. (2015). *Theories of development: Concepts and applications. Theories of Development: Concepts and Applications*. Pearson Prentice Hall. <https://doi.org/10.4324/9781315662473>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran. CV Kaaffah Learning Center*.
- Firmansyah, Junaidi. (1996). *Mengenal Tari Bedana*. Bandarlampung: Gunung Pesagi
- Hidayatullah, R., & Bulan, I. (2017). Transformasi Tari Bedana Tradisi Menjadi Tari Bedana Kreasi. *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 18(2), 178–191. <https://doi.org/10.23960/aksara/v18i2.pp178-191>
- Karim, A. (2017). Penerapan Metode Brainstorming Pada Matapelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII Di SMPN 4 Rumbio Jaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, V(1), 3–4.

- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta (Vol. 58).
- Nugroho, P. A., & Hendrastomo, G. (2016). Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime di Yogyakarta), (1), 1–23.
- Pradana, A. G. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2019*, 2(1), 49–53.
- Purwitasari, E. N. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya. *Repository Universitas Pendidikan Indonesia*, 29–42.
- Putra, I. D. M. Y. W. (2018). Pembuatan Film Animasi 2D “Seeing Things” dengan Teknik Frame by Frame. *UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*, 12.
- Setiawan, A. Y., & Pradoko, S. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran angklung untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 69–79. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.14082>
- Sit, M. (2012). *Perkembangan Peserta Didik Mengenal Autis hingga Hiperaktif*. Kelompok Penerbit Perdana Mulya Sarana.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1976). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- Utami, D. (2011). Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 232–245. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.
- Zharandont, P. (2011). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk Dan Psikologis Manusia. *Humaniora Binus*, 2(Terminologi warna), 1086. Diambil dari <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3158>