

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDANA
DI EKSTRAKURIKULER TARI SMP NEGERI 19 BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

**Eka Setiawati
NPM 2113043020**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDANA DI EKSTRAKURIKULER TARI SMP NEGERI 19 BANDAR LAMPUNG

Oleh

Eka Setiawati

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran Ludana yang dirancang untuk memperkenalkan ragam gerak Tari Bedana melalui pendekatan konvensional dengan sentuhan visual bergaya kartun. Tujuan utama dari pengembangan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi tari Bedana di SMP Negeri 19 Bandar Lampung. Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D), mengacu pada model 4D dari Thiagarajan yang mencakup tahapan *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Berdasarkan hasil evaluasi, media pembelajaran dinyatakan telah memenuhi tiga aspek penting, yaitu kelayakan, kemudahan penggunaan, dan daya tarik visual. Penilaian terhadap aspek kelayakan dan kemenarikan diberikan oleh Ahli Materi dan Ahli Media, yang masing-masing memberikan skor rata-rata sebesar 4,80 dan 4,46, termasuk dalam kategori “sangat layak”. Selanjutnya, uji coba terbatas yang melibatkan guru dan peserta didik menunjukkan bahwa Ludana mudah digunakan dan menarik, dengan skor rata-rata masing-masing 4,53 (guru) dan 4,50 (siswa). Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Ludana tidak hanya layak diterapkan dalam proses pembelajaran, tetapi juga optimal dalam menarik minat serta mempermudah peserta didik dalam memahami ragam gerak Tari Bedana secara menyenangkan dan kontekstual.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ludana, Tari Bedana.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF LUDANA LEARNING MEDIA IN DANCE EXTRACURRICULAR ACTIVITIES AT SMP NEGERI 19 BANDAR LAMPUNG

By

Eka Setiawati

This research was focused on the development of Ludana as an instructional medium designed to introduce the movement variations of *Tari Bedana* through a conventional approach enhanced with cartoon-style visuals. The primary goal of this development was to improve students' understanding of *Tari Bedana* at SMP Negeri 19 Bandar Lampung. The development process was carried out using the Research and Development (R&D) method, based on the 4D model proposed by Thiagarajan, which consists of four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. The results obtained from the evaluation revealed that the Ludana learning media met three essential criteria: feasibility, ease of use, and visual appeal. The feasibility and attractiveness of the media were assessed by a Subject Matter Expert and a Media Expert, who provided average scores of 4.80 and 4.46 respectively, both categorized as "highly feasible." In addition, limited trials involving teachers and students were conducted, in which the media received average scores of 4.53 from teachers and 4.50 from students, indicating that the product was considered easy to use and engaging. Based on the findings, Ludana was deemed not only appropriate for implementation in the learning process, but also effective in enhancing students' interest and facilitating their understanding of *Tari Bedana* movements in an enjoyable and contextually relevant manner.

Keywords: Learning Media, Ludana, Bedana Dance.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDANA
DI EKSTRAKURIKULER TARI SMP NEGERI 19 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

Eka Setiawati

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Untuk Mendapatkan Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Tari
Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Seni
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: **PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN LUDANA DI
EKSTRAKURIKULER SMP NEGERI 19
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: **Eka Setiawati**

Nomor Pokok Mahasiswa

: **2113043020**

Program Studi

: **Pendidikan Tari**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. **Komisi Pembimbing**



Afrizal Yudha Setiawan, M. Pd.
NIP 199304292019031017



Amelia Hani Saputri, M. Pd.
NIP 199503112019032017

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



Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.
NIP 197003181994032002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Afrizal Yudha Setiawan, M. Pd



Sekretaris : Amelia Hani Saputri, M. Pd.



Anggota : Nabilla Kurnia Adzan, M. Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Dr. Albert Maydiantoro, M. Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 16 Juli 2025

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eka Setiawati
Nomor Induk Mahasiswa : 2113043020
Program Studi : Pendidikan Tari
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Ludana Di Ekstrakurikuler Tari SMP Negeri 19 Bandar Lampung adalah hasil pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang telah di publikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah dipergunakan dan diterima sebagai persyaratan penyelesaian studi pada universitas atau institut lain.

Bandar Lampung, 31 Juli 2025

Yang Menyatakan



Eka Setiawati
NPM 2113043020

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Eka Setiawati, lahir pada 04 Agustus 2003 di Jaya Sakti, Lampung Tengah. Peneliti anak ke-1 dari Bapak Fadli dan Ibu Sudarmini, dengan dua bersaudara. Peneliti merupakan mahasiwi S-1 Program Studi Pendidikan Tari, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni (PBS), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lampung yang terdaftar melalui Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Selama pendidikan, peneliti bersekolah di TK Nurul Mutaq'im, SD Negeri 06 Kelapa Tujuh, SMP Negeri 07 Kotabumi, SMA Negeri 01 Kotabumi, Lampung Utara. Pada saat masa perkuliahan peneliti, tergabung sebagai Anggota Himpunan Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Seni (HMJPBS), Anggota Humas Ikatan Mahasiswa Prodi Pendidikan Tari 2023/2024, peneliti memiliki kemampuan pada bidang kemudian sehingga dipercaya untuk menempati posisi tersebut.

Selain pengalaman berorganisasi, peneliti juga sempat berpengalaman mengajar di SD Negeri 1 Sidoluhur, Lampung Selatan selama masa Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) 2024.

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah atas segala limpah rahmat, hidayah, dan kasih sayangNya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya ini lahir dari perjalanan panjang yaang penuh dengan perjuangan, pembelajaran, dan doa yang tak henti-hentinya dipanjatkan sampai skripsi ini selesai. Kupersembahkan karyaku kepada:

1. Mamak Sudarmini berjuta terima kasih yang tentunya selalu memberikan segala sesuatu untuk peneliti butuhkan: semangat, motivasi serta kebaikan yang tidak dapat dirinci semua yang mamak lakukan untuk peneliti mewujudkan mimpinya. Mamak motivasi peneliti untuk terus belajar agar kelak peneliti sukses dapat membahagikanmu mak. Semoga keberhasilanku menjadi obat lelahmu selama ini mak, terima kasih mamak hidup lebih lama malaikatku.
2. Teruntuk Bapak Fadli terima kasih telah mengajarkan peneliti untuk tetap kuat dan menerima kehidupan dalam keadaan apapun dan terima kasih untuk kebaikan yang pernah anda berikan kepada peneliti, semoga sehat selalu, terima kasih pak.
3. Adikku tersayang Muhammad Dwi Saputra, Makwo, Alm. Pakwo,serta Paman dan Bibiku. terimakasih atas maklum, kesabaran, rasa bangga sebagai bentuk cinta yang keluarga berikan. Semoga kita dapat kembali kepada-Nya dalam khusnul khotimah serta dapat bertemu di surganya Allah.

SANWACANA

Puji syukur panjatkan ke hadirat Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Ludana Di Ekstrakurikuler SMP Negeri 19 Bandar Lampung " ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S-1 di Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan rasa terima kasih yang mendalam, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani D.E.A., I.P.M., Asean., Eng. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Sumarti, M. Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Dwiwana Habsary, M. Hum. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung.
5. Dr. Fitri Daryanti, M. Sn. Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang mendukung dan memberikan arahan bagi peneliti semasa kuliah.
6. Bapak Afrizal Yudha Setiawan, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang memberikan arahan terbaik dan berbagai ilmu yang dimiliki untuk memaksimalkan penelitian ini serta menjadi kebanggaan tersendiri bagi peneliti untuk banyak belajar. Terima kasih bapak semoga bapak di ridhoi dan di berkahi Allah SWT.
7. Ibu Amelia Hani Saputri, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang mendukung melalui ilmu pengetahuan yang dimiliki setiap pertemuan dan memberikan dukungan yang baik kepada peneliti sehingga memberikan hasil yang baik. Terima kasih Ibu, semoga ibu diberikan keberkahan dari Allah

SWT serta sehat dan bahagia selalu.

8. Ibu Nabilla Kurnia Adzan, M. Pd. Selaku Dosen Pembahas yang memberikan kritik serta saran kepada peneliti untuk memberikan wawasan yang lebih luas dan arahan yang telah diberikan kepada peneliti, serta sabar menghadapi peneliti pada saat ujian. Terima kasih ibu, semoga ibu diberikan keberkahan dari Allah SWT.
9. Ibu Indra Bulan, S. Pd., M. A. selaku Dosen Ahli Materi. Serta Bapak Rohiman, S. Pd., M. Sn. Selaku Dosen Ahli Media. Tentunya yang sudah berkenan meluangkan waktu serta memberikan kritik dan saran berdasarkan pengalamannya.
10. Kolaborasi penelitian ini bersama, Hana, Ayana Printing. Semoga lancar usahanya dan berkah.
11. Saudara seiman, Kika, Syana, Kak Vora, Vika, Ameng. Terima kasih telah menjadi *support system* bagi peneliti, selalu berbagi cerita bahkan kita bukan sekedar berbagi cerita tapi juga mimpi, luka, dan harapan yang tak pernah padam. serta selalu menemani dalam kondisi apapun. Tanpa kalian, mungkin langkah peneliti akan ragu, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini, menjadi rumah, saat aku tersesat, dan menjadi pelangi setelah badai. Semoga kalian selalu diberikan kebahagiaan dan umur panjang.
12. Keluarga Sanggar Cangget Budaya: Mba Nani, Mba Ida, Kak Bayu, Kak rizal, Kak Billa, Kak Denta, Cak Ayu, Rindi, Syana, Meizal, Maya. Terima kasih atas kebaikan yang sudah kalian berikan kepada penulis, semoga berkah dan terus berkembang SCBku.
13. Keluarga Pendidikan Tari Unila 2021 yang telah bersama peneliti sejak pertama kali mengampu Pendidikan di Universitas Lampung, baik dalam belajar maupun cerita. Terima kasih Periwatu, Semangat!
14. Keluarga Pendidikan Tari Universitas Lampung baik adik-adik dan kakak - kakak mahasiswa, Imastar, Dosen serta seluruh Staf prodi yang mendukung dan membantu menemani semasa kuliah. Terima kasih untuk kebaikan warga Polim semoga menjadi berkah, semoga silaturahmi terjaga.
15. Keluarga SMP Negeri 19 Bandar Lampung : Kepala Sekolah Ibu Yulva Roza., M.Pd dan Ibu Mega Eyana, S. Pd. Serta Dewan Guru yang telah membantu

peneliti dapat menyelesaikan penelitian. Terima kasih atas kepercayaan yang telah diberikan kepada peneliti.

16. Semua teman dan keluarga besar organisasi ataupun komunitas yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu dari HMJPBS, keluarga KKN Sidoluhur yang memberikan ceita perjalanan yang luar biasa.
17. Almamater yang peneliti banggakan dan memberikan banyak pengalaman, Universitas Lampung.
18. Tak lupa, penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada diri sendiri putri kecil ibu darmi. Terimakasih sudah tetap bertahan di tengah rasa lelah, keraguan, dan tekanan yang tidak selalu terlihat. Terimakasih sudah bangun setiap pagi dengan semangat baru, meski semalam ingin sempat menyerah. Proses ini mungkin tidak selalu sempurna, tapi kamu menjalani dengan jujur dan sekuat yang kamu bisa. Terimakasih karena tidak menyerah. Terimakasih karena terus melangkah, satu halaman demi satu halaman, satu revisi demi satu revisi. apapun akhirnya, kamu sudah berjuang dan itu layak untuk dihargai.

Bandar Lampung, 31 Juli 2025
Peneliti

Eka Setiawati
NPM 2113043020

MOTO

“Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi, Tidak ada mimpi yang patut diremehkan,
lambungkan setinggi yang kau impikan dan gapailah dengan selayaknya yang kau
harapkan”

(Maudy Ayunda)

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN JUDUL	iv
MENYETUJUI.....	v
MENGESAHKAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
SANWACANA	x
MOTO	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
 I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
 II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Pengembangan	9
2.2.1 Tahap Pendefinisian (Define).....	10
2.2.2 Tahap Perancangan (Design)	10
2.2.3 Tahap Pengembangan (Develop)	10
2.2.4 Tahap Penyebaran (Disseminate).....	10
2.3 Media Pembelajaran.....	11
2.4 Tari Bedana	13

2.5 Karakteristik Siswa SMP	14
2.6 Kerangka Pikir	15

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian	17
3.2 Subjek Penelitian	17
3.3 Desain Penelitian	18
3.4 Tahap Penelitian.....	18
3.4.1 Tahap Pendefinisian (Define).....	18
3.4.2 Tahap Perancangan (Design)	19
3.4.3 Tahap Pengembangan (Develop)	19
3.4.4 Tahap Penyebaran (Disseminate).....	22
3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	23
3.5.1 Angket/Kuisisioner	23
3.5.2 Wawancara (Interview)	29
3.5.3 Observasi	30
3.6 Teknik Analisis Data.....	30
3.6.1 Mencari Nilai Responden.....	31
3.6.2 Mencari Nilai Rata-Rata dari Seluruh Responden	31
3.6.3 Menentukan Kriteria Nilai.....	32

IV. HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian)	33
4.2 Hasil Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	34
4.2.1 Perangkat Dan Material	34
4.2.2 Materi Tari Bedana	35
4.3 Hasil Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan).....	39
4.3.1 Visual Ragam Gerak	39
4.3.2 Papan Ludana.....	41
4.3.3 Bidak / Pion.....	43
4.3.4 Desain pion Ludana	44
4.3.5 Dadu Ludana.....	44
4.3.6 Menilai Produk.....	44
4.3.6.1 Penilaian Ahli Materi	45
4.3.6.2 Penilaian Ahli Media	45
4.3.6.3 Komentar dan Saran Ahli Materi dan Ahli Media	46
4.3.6.4 Kemenarikan Dan Kemudahan	47
4.3.6.5 Penilaian Guru	47
4.3.6.6 Penilaian Siswa.....	48
4.3.7 Merevisi Produk.....	48
4.3.8 Panduan Permainan.....	48
4.9 Petak Ludana.....	50

4.4 Hasil Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	51
4.5 Temuan Penelitian	52

V. PENUTUP

5.1 Simpulan	55
5.2 Saran	55

DAFTAR PUSTAKA	57
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	59
----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	15
Gambar 4.1 Panduan Permainan	49
Gambar 4.2 Desain Sebelum Revisi Sisi Kiri dan Desain Kanan Setelah Merevisi Produk	50
Gambar 4.3 Tahap Penyebaran Media Pembelajaran Melalui <i>Platform Instagram</i>	52

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Waktu Penelitian	6
Tabel 3.1 Matriks Jadwal Penelitian	22
Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	24
Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Ahli Media	25
Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Peserta Didik.....	26
Tabel 3.5 Instrumen Penilaian Pendidik	28
Tabel 3.6 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima.....	32
Tabel 4.1 Ragam Gerak Tari Bedana	35
Tabel 4.2 Sketsa dan Desain Visual Ragam Gerak Tari Bedana	40
Tabel 4.3 Proses Desain papan Ludana	42
Tabel 4.4 Komentar dan Saran Ahli Materi dan Ahli Media	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Instrumen Penilaian Uji Kelayakan Ahli Materi	60
Lampiran 2 Instrumen Penilaian Uji Kelayakan Ahli Media.....	63
Lampiran 3 Instrumen Penilaian Uji Kelayakan Oleh Guru	66
Lampiran 4 Instrumen Penilaian Uji Kelayakan Oleh Guru	70
Lampiran 5 Dokumentasi	121

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Provinsi Lampung memiliki kekayaan budaya yang beragam, baik dalam bentuk benda maupun non-benda. Salah satu budaya non-benda yang masih lestari hingga saat ini adalah Tari Bedana. Tarian ini merupakan salah satu bentuk ekspresi budaya masyarakat Lampung yang umumnya ditampilkan dalam acara penyambutan tamu, pertunjukan seni, atau perayaan adat. Tari Bedana mencerminkan nilai-nilai kesopanan, keramahan, serta semangat kebersamaan dalam masyarakat. Tari Bedana biasa ditampilkan dalam berbagai acara sebagai bentuk penghormatan kepada tamu serta untuk memperkuat identitas budaya lokal masyarakat Lampung. Penyajian Tari Bedana tidak hanya mempertunjukkan keindahan gerak, tetapi juga menyampaikan pesan nilai-nilai Islam, sopan santun, dan persaudaraan yang menjadi bagian dari filosofi masyarakat Lampung (Yustika & Bisri, 2017: 6).

Pada pembelajaran seni tari berpusat pada pengalaman langsung dalam berkesenian atau belajar seni secara praktis. Pembelajaran merupakan proses yang bersifat mendasar dan memiliki peran penting dalam setiap jenjang pendidikan (Djamaluddin & Wardana, 2019: 6). Sebagai komponen utama dalam sistem pendidikan, baik formal maupun non-formal, pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan aktivitas pendidikan karena menjadi wadah utama dalam mentransfer ilmu, nilai, dan keterampilan. Sementara itu, belajar dipahami sebagai suatu proses yang dilalui oleh setiap individu untuk mengalami perubahan perilaku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai-nilai positif yang diperoleh melalui pengalaman belajar terhadap materi yang telah dipelajari. Dalam konteks pendidikan, proses

belajar juga dapat dimaknai sebagai bagian dari perkembangan individu dalam meningkatkan kualitas hidupnya melalui pemahaman terhadap hal-hal baru yang sebelumnya belum pernah diketahui.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat bergantung pada kualitas pelaksanaannya. Dalam hal ini, peran pembina ekstrakurikuler seni tari menentukan sejauh mana peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Apabila pembelajaran tidak dirancang dengan baik, terutama dalam konteks kegiatan ekstrakurikuler, maka hal tersebut dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu kendala yang sering terjadi adalah keterbatasan waktu yang tersedia dalam kegiatan ekstrakurikuler, sehingga materi yang seharusnya disampaikan secara utuh tidak dapat dijelaskan secara mendalam kepada peserta didik, sehingga membuat proses pembelajaran tari menjadi kurang maksimal. Untuk mengidentifikasi permasalahan tersebut, peneliti telah melakukan wawancara dengan Pembina dan peserta didik seni tari di SMP Negeri 19 Bandar Lampung, Ibu Mega Elyana, S.Pd, yang dilaksanakan pada hari Jumat, 27 Mei 2024, pukul 13.30 WIB melalui aplikasi *WhatsApp*.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa peserta didik belum sepenuhnya memahami ragam gerak dalam Tari Bedana. Hal ini dilihat dari ketidakmampuan peserta didik dalam menyebutkan nama – nama ragam gerak. Kurangnya pemahaman ini menunjukkan bahwa dibutuhkan alat bantu pembelajaran yang dapat menjembatani antara materi tari yang kompleks dengan kemampuan siswa dalam menerima informasi. Pembelajaran tari khususnya kegiatan ekstrakurikuler, tidak hanya menuntut kemampuan siswa untuk menirukan gerak, tetapi juga mendorong siswa agar memahami nama ragam gerak tari Bedana.

Pada usia remaja 13 sampai 15 tahun memiliki karakteristik yang khas. Pada masa ini, siswa cenderung menyukai aktivitas yang bersifat menyenangkan, interaktif, serta visual. Peserta didik memiliki karakter tinggi terhadap permainan dan kerton, serta mulai mengembangkan keterampilan berfikir

logis dan kemampuan sosial. oleh karena itu, pembelajaran yang hanya bersifat satu arah akan sulit menarik perhatian dan memotivasi peserta didik. tidak hanya untuk menarik minat siswa, tetapi juga untuk membantu mereka memahami ragam gerak Tari Bedana secara lebih terstruktur, sistematis, dan menyenangkan (Rianto, dkk : 2022).

Berdasarkan hasil pra-penelitian di SMP Negeri 19 Bandar Lampung, ditemukan bahwa pembelajaran tari Bedana di sekolah tersebut hanya mengajarkan bentuk dan gerak, tanpa menyebutkan nama-nama geraknya secara spesifik. Padahal, mengenal ragam gerak penting karena mengandung nilai-nilai budaya yang lebih mendalam. Kurangnya penyebutan dan pengenalan nama-nama ragam gerak menyebabkan siswa kurang memahami makna dari setiap gerakan tari, sehingga mereka cenderung hanya menirukan gerakan tanpa mengetahui makna budaya yang terkandung di dalamnya. Pemahaman terhadap nama-nama ragam gerak sangat penting untuk menumbuhkan apresiasi siswa terhadap Tari Bedana sebagai warisan budaya daerah. Oleh karena itu, diperlukan upaya mengenalkan ragam gerak secara menyeluruh agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mampu menanamkan nilai-nilai budaya kepada peserta didik secara utuh.

Maka dari itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang menerapkan konsep permainan, menggunakan visualisasi gerakan tari agar pembelajaran tari Bedana menjadi lebih menarik bagi peserta didik di kegiatan ekstrakurikuler. Dalam penelitian ini, dikembangkan media pembelajaran Ludana, yang merupakan akronim dari Ludo Bedana. Penelitian ini berangkat dari rumusan masalah dalam konteks pembelajaran seni tari di ekstrakurikuler, yaitu untuk melengkapi materi ajar mengenai tari Bedana. Pembelajaran yang ideal seharusnya mencakup seluruh aspek, termasuk aspek kognitif yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini membuat perancangan sebuah produk media pembelajaran untuk memperkenalkan nama-nama ragam gerak tari Bedana. Oleh karena itu, media pembelajaran Ludana dirancang tidak hanya sebagai sarana edukatif untuk mengenalkan ragam gerak tari Bedana, tetapi juga sebagai inovasi yang menyesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar

peserta didik. Pengembangan media ini diharapkan mampu memperkaya proses pembelajaran yang sebelumnya terbatas oleh media konvensional, serta meningkatkan antusiasme siswa melalui pendekatan visual dan permainan yang interaktif. Berdasarkan pengamatan awal di beberapa sekolah lain di Bandar Lampung, termasuk SMP Negeri 19 Bandar Lampung, media yang digunakan dalam pembelajaran seni tari masih bersifat konvensional dan belum banyak memanfaatkan pendekatan berbasis permainan. Hal ini menimbulkan kebutuhan mendesak akan pengembangan media yang tidak hanya edukatif, tetapi juga mampu membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar.

Menggabungkan unsur edukatif dan rekreatif melalui media permainan Ludana, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan motivasi intrinsik, dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ragam gerak Tari Bedana. Konsep ini juga sejalan dengan arah kurikulum merdeka yang menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi, sesuai dengan minat dan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media Ludana ini tidak hanya menjadi solusi inovatif untuk pembelajaran Tari Bedana, tetapi juga merupakan bentuk nyata pelestarian budaya lokal yang dikemas dalam pendekatan modern dan aplikatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Ludana untuk peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 19 Bandar Lampung?
- 1.2.2 Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran Ludana untuk peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 19 Bandar Lampung?
- 1.2.3 Bagaimana tingkat kemenarikan media pembelajaran Ludana untuk peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 19 Bandar Lampung?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai sarana bantu dalam pembelajaran ragam gerak Tari Bedana dalam kegiatan ekstrakurikuler, dengan rincian tujuan sebagai berikut:

- 1.3.1 Mengembangkan produk berupa media pembelajaran Ludana dalam bentuk permainan papan interaktif.
- 1.3.2 Mendeskripsikan tingkat kelayakan media Ludana sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 19 Bandar Lampung.
- 1.3.3 Mendeskripsikan tingkat kemenarikan media Ludana sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 19 Bandar Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagi peserta didik, media Ludana dapat membantu dalam memahami ragam gerak Tari Bedana secara menyenangkan dan kontekstual.
- 1.4.2 Bagi sekolah, hasil pengembangan ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang turut memperkaya inventarisasi sarana pembelajaran, khususnya pada bidang seni budaya.
- 1.4.3 Bagi guru seni budaya, media ini dapat dijadikan referensi dalam penerapan pembelajaran yang inovatif, terutama untuk materi seni tari berbasis budaya lokal.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi oleh beberapa aspek berikut:

- 1.5.1 Objek penelitian meliputi pengembangan, kelayakan, dan kemenarikan media pembelajaran Ludana yang digunakan dalam pembelajaran ragam gerak Tari Bedana.
- 1.5.2 Subjek penelitian terdiri atas peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler serta guru seni budaya di SMP Negeri 19 Bandar Lampung.
- 1.5.3 Lokasi penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 19 Bandar Lampung, beralamat di Jalan Turi Raya No. 1, Labuhan Dalam, Kecamatan

Tanjung Senang, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung, 35141.

- 1.5.4 Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama lima bulan, yaitu sejak bulan September 2024 hingga Februari 2025.

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Nama Kegiatan	Jadwal Penelitian		
		Juli-Agustus 2024	September – November 2024	Desember – April 2025
1.	Observasi Awal			
2.	Penyusunan proposal			
3.	Pelaksanaan penelitian			
4.	Pengumpulan data			
5.	Penyusunan hasil penelitian			
6.	Seminar hasil			

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang memiliki keterkaitan dengan pengembangan media pembelajaran Ludana pada kegiatan ekstrakurikuler tari di SMP Negeri 19 Bandar Lampung sangat penting untuk dijadikan sebagai acuan dalam mendalami konteks serta menentukan kebaruan dari penelitian ini. Studi-studi tersebut turut memberikan kontribusi dalam melihat kesamaan pendekatan, model pengembangan, dan aspek evaluatif yang digunakan. Berikut merupakan beberapa hasil penelitian sebelumnya yang relevan:

Penelitian pertama dilakukan oleh Rhamadani (2023) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis visual cetak dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Mosen untuk Pengenalan Tari Sigeh Penguten di Sanggar Tari Tanggai Lampung. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan Research and Development dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dari Thiagarajan. Produk yang dihasilkan berupa media kartun edukatif yang dirancang untuk memperkenalkan unsur tari lokal. Penelitian ini memiliki keterkaitan erat dengan penelitian Ludana karena sama-sama menggunakan media visual berbasis cetak serta menitikberatkan pada evaluasi kelayakan dan ketertarikan media.

Penelitian kedua dilakukan oleh Rohman (2018) melalui karya berjudul Pengembangan Media Fotonovela Berbasis Android pada Pembelajaran Fisika Materi Komponen Pasif Elektronika Ekstrakurikuler X SMK. Meskipun objek kajiannya berbeda secara substansial, penelitian ini mengadopsi model 4D dalam pendekatan R&D. Persamaan metode dan teknik analisis data

menjadikan penelitian ini relevan sebagai referensi dalam merancang tahapan pengembangan media pembelajaran.

Penelitian ketiga ditulis oleh Adzan, dkk (2021) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android. Penelitian ini menyusun aplikasi digital yang memuat informasi mengenai sejarah, unsur, serta panduan gerakan Tari Bedana. Keterkaitan dengan penelitian Ludana terletak pada fokus objek materinya yang sama, yakni tari Bedana, serta tujuan untuk menghadirkan media yang praktis dan menarik.

Penelitian kelima berasal dari Rahayu dan Wulandari (2022) yang mengembangkan Media Edukatif Berbasis Permainan Tradisional Ular Tangga untuk Materi Budaya Lokal. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan model 4D. Produk yang dihasilkan adalah permainan ular tangga edukatif yang memuat unsur budaya daerah. Validasi ahli menyatakan media tersebut layak, dan hasil uji coba menunjukkan tingkat kemenarikan yang tinggi dari peserta didik. Relevansi dengan penelitian Ludana terletak pada bentuk media yang menyerupai permainan papan dan muatan nilai-nilai lokal yang diusung.

Berdasarkan studi-studi terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian Ludana memiliki kebaruan dalam hal pengemasan media pembelajaran konvensional berbentuk board game kartun yang mengangkat ragam gerak Tari Bedana secara visual dan kontekstual dalam kegiatan ekstrakurikuler di tingkat SMP.

2.2 Pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan metodologis yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu melalui tahapan yang sistematis dan terstruktur (Sugiyono, 2012: 407). Tujuan utama dari pendekatan ini adalah menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar lebih optimal dalam fungsinya. Dalam konteks penelitian ini, fokus pengembangan diarahkan pada perancangan media pembelajaran berbentuk permainan papan yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran

Tari Bedana.

Berbagai model dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan, salah satunya adalah model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1976: 5). Model ini mencakup empat tahapan utama, yaitu: (1) *Define* atau tahap pendefinisian, yang bertujuan mengidentifikasi kebutuhan serta karakteristik pengguna; (2) *Design* atau tahap perancangan, yang berfokus pada penyusunan desain awal media; (3) *Develop* atau tahap pengembangan, yaitu proses pembuatan dan validasi media; serta (4) *Disseminate* atau tahap penyebaran produk ke khalayak sasaran. Keempat tahapan tersebut dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan agar hasil pengembangan dapat mencapai mutu yang optimal.

Pemilihan model 4D dalam penelitian ini didasarkan pada relevansinya dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang bersifat sistematis dan dapat diuji secara ilmiah. Melalui penerapan setiap tahapan secara disiplin, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga aplikatif dan bermanfaat dalam konteks pembelajaran Tari Bedana di lingkungan sekolah. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan produk dengan model ini adalah sebagai berikut.

2.2.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian, kegiatan yang dilakukan berfokus pada identifikasi dan penentuan kebutuhan yang berkaitan dengan pengembangan produk. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Informasi tersebut menjadi dasar dalam merancang produk serta dalam memilih model pengembangan yang sesuai dengan karakteristik materi dan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2.2.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Menurut Thiagarajan, tahap perancangan terdiri atas tiga langkah utama. Langkah pertama adalah pemilihan media yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran secara optimal. Langkah kedua melibatkan penentuan format penyajian, yakni merancang tata cara penyampaian materi agar dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Langkah ketiga adalah menyimulasikan rancangan media yang telah dibuat guna meninjau aspek kelayakan dan daya tarik sebelum tahap pengembangan lebih lanjut dilaksanakan.

2.2.3 Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan mencakup dua aktivitas utama. Pertama, proses implementasi desain menjadi produk nyata yang siap diuji coba. Kedua, pelaksanaan evaluasi terhadap produk tersebut melalui uji kelayakan yang melibatkan peserta didik, guru, ahli materi, dan ahli media. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh umpan balik berupa tanggapan, saran, maupun kritik dari para responden. Data yang diperoleh menjadi dasar dalam melakukan revisi terhadap produk agar lebih optimal sebelum disebarluaskan.

2.2.4 Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap terakhir dalam model 4D adalah tahap penyebaran. Setelah produk dinyatakan layak berdasarkan hasil evaluasi dan revisi, langkah selanjutnya adalah mendistribusikan produk ke sasaran pengguna. Dalam konteks penelitian ini, proses penyebaran dilakukan di sekolah tempat penelitian berlangsung, karena media yang dikembangkan ditujukan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Tari Bedana di sekolah tersebut.

2.3 Media Pembelajaran

Istilah *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara atau penghubung (Arsyad, 2014: 3). Dalam pembelajaran, media berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber belajar

kepada peserta didik secara lebih optimal. Media mampu merangsang aktivitas berpikir, menumbuhkan minat, serta memudahkan pemahaman materi ajar. Menurut Saputri (2021: 9), media pembelajaran juga bertindak sebagai penghubung antara materi dengan peserta didik, baik melalui bentuk visual, audio, maupun cetak. Selain itu, komponen seperti guru, buku teks, dan lingkungan belajar dapat pula dianggap sebagai bagian dari media pembelajaran karena berkontribusi dalam mendukung proses pendidikan.

Arsyad (2014: 29) dalam bukunya *Media Pembelajaran* mengemukakan bahwa media memiliki sejumlah manfaat penting dalam proses belajar-mengajar, antara lain sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berperan dalam memperjelas penyampaian informasi sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.
2. Media dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pembelajaran. Tampilan visual yang menarik atau bentuk interaksi yang menyenangkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar
3. Penggunaan media memungkinkan proses pembelajaran menjangkau hal-hal yang sulit dijangkau secara langsung, baik karena keterbatasan waktu, tempat, maupun kemampuan indra manusia.
4. Media pembelajaran dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang sama bagi semua peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran yang bersifat massal.

Sudjana dan Rivai (2002: 2) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran memberikan sejumlah manfaat yang signifikan. Media berperan dalam menarik perhatian peserta didik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, media turut membantu menyajikan materi secara lebih sistematis dan mudah dipahami, sehingga memperlancar penguasaan materi serta pencapaian tujuan pembelajaran. Tidak hanya itu, media juga memungkinkan adanya variasi dalam penyampaian materi, sehingga proses pembelajaran tidak semata-mata mengandalkan komunikasi

verbal pendidik. Dengan demikian, media turut berkontribusi dalam mengurangi rasa bosan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis cetak umumnya mencakup buku teks, modul, jurnal ilmiah, makalah, dan lembar informasi (Arsyad, 2014: 85). Dalam merancang media cetak yang optimal, perlu diperhatikan enam elemen utama, yaitu konsistensi format, struktur isi, daya tarik visual, ukuran huruf, pengaturan ruang, dan keterbacaan. Tata letak yang rapi, didukung dengan penggunaan grid serta pemisahan informasi yang jelas, akan mempermudah peserta didik dalam mengakses dan memahami materi.

Di sisi lain, media visual seperti gambar dan ilustrasi memiliki fungsi penting dalam meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik. Visual mampu memperjelas struktur materi sekaligus memperkuat daya ingat, dengan cara mengaitkan informasi pembelajaran pada konteks konkret yang lebih dekat dengan pengalaman peserta didik (Arsyad, 2014: 89). Bentuk visual ini dapat berupa ilustrasi, lukisan, atau foto yang merepresentasikan objek tertentu. Dalam merancang media visual, aspek-aspek yang perlu diperhatikan antara lain penonjolan pesan utama, kejelasan bentuk, keterlibatan aktif peserta didik, proporsi gambar yang seimbang, ketajaman warna, serta penggunaan efek bayangan untuk memperjelas fokus dan membedakan elemen isi.

Lebih lanjut, Arsyad (2013: 102) menjelaskan bahwa pesan pembelajaran dapat divisualisasikan melalui berbagai bentuk seperti foto, ilustrasi, gambar garis, grafik, bagan, maupun diagram. Visualisasi ini bertujuan untuk mendekatkan peserta didik pada objek nyata dalam bentuk yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penggunaan kartun sebagai salah satu jenis media visual dinilai optimal dalam menyampaikan konsep, objek, atau kondisi tertentu secara menarik dan kontekstual.

2.4 Tari Bedana

Tari Bedana merupakan salah satu bentuk tari tradisional khas Lampung yang merefleksikan tata nilai kehidupan masyarakat setempat. Tarian ini menjadi simbol dari perpaduan antara adat istiadat dan ajaran agama yang telah mengakar kuat dalam pola hidup masyarakat Lampung. Tari Bedana termasuk kesenian rakyat yang lekat dengan kehidupan sehari-hari, serta mengandung nilai budaya yang sarat makna, seperti persahabatan, kasih sayang, dan persaudaraan yang dilandasi ketulusan.

Ciri khas dari Tari Bedana terlihat pada aturan gerakannya, yaitu para penari tidak diperkenankan melakukan kontak fisik satu sama lain. Ketentuan ini mencerminkan nilai-nilai sosial yang dijunjung tinggi oleh masyarakat, terutama dalam mengajarkan para remaja untuk menjaga sikap, bersikap sopan dalam berinteraksi, serta memelihara kehormatan diri dengan menghindari sentuhan fisik dengan lawan jenis yang bukan mahram.

Tari ini diyakini berasal dari pengaruh budaya Arab yang masuk ke Lampung sekitar tahun 1930. Tarian tersebut pertama kali diajarkan kepada tiga orang, yakni Makruf, Amang Kuta, dan Abdulah, yang kemudian menyebarkannya ke berbagai wilayah di Lampung. Seiring waktu, Tari Bedana tumbuh dan berkembang menjadi bagian dari warisan budaya tradisional yang mengakar dalam kehidupan masyarakat Lampung.

Tari Bedana dikenal sebagai tarian yang bernafaskan ajaran Islam dan dijadikan simbol tradisi masyarakat yang mencerminkan pandangan hidup yang bersahabat serta terbuka terhadap lingkungan. Perkembangan Tari Bedana berlangsung seiring dengan masuknya Islam ke wilayah Lampung. Pada mulanya, tarian ini hanya ditampilkan oleh laki-laki, baik berpasangan maupun secara berkelompok, dan dipentaskan dalam lingkungan keluarga, khususnya sebagai bentuk perayaan ketika salah satu anggota keluarga telah menyelesaikan bacaan Al-Qur'an (khatam).

Namun demikian, seiring berjalannya waktu, bentuk pertunjukan Tari Bedana mengalami perubahan. Saat ini, tarian tersebut dapat dibawa oleh pasangan laki-laki dan perempuan, maupun oleh perempuan saja, dan tidak lagi terbatas pada lingkungan keluarga, melainkan dapat dipertunjukkan di ruang publik. Gerakan dalam Tari Bedana terdiri atas sembilan ragam gerak yang masing-masing memiliki pola ritme dan makna tersendiri. Setiap ragam gerak disusun dalam hitungan tertentu yang mengombinasikan gerakan kaki, tangan, dan postur tubuh secara khas.

2.5 Karakteristik Siswa SMP

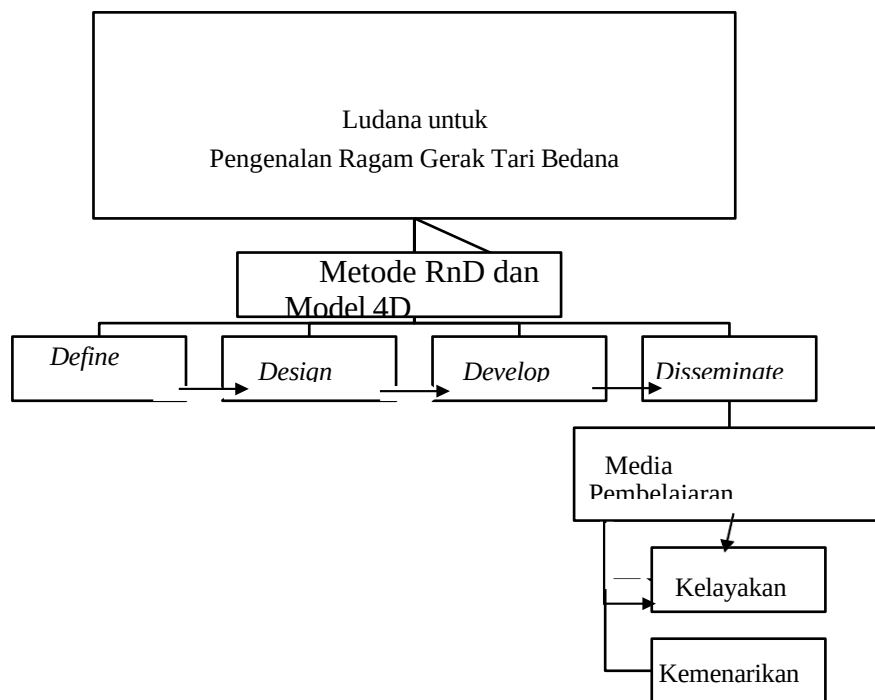
Peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya usia 13 hingga 15 tahun, sedang berada pada tahap perkembangan remaja awal yang ditandai dengan meningkatnya rasa ingin tahu, kebutuhan untuk bersosialisasi, serta ketertarikan terhadap aktivitas yang menyenangkan dan menantang secara kognitif. Santrock (2012) menjelaskan bahwa pada tahap ini, remaja mulai mampu berpikir abstrak, memecahkan masalah sederhana, serta mulai membentuk identitas dan preferensi pribadi, termasuk dalam kegiatan belajar. Di sisi lain, Hurlock (2003) menyebutkan bahwa siswa pada usia ini juga mulai menunjukkan minat yang tinggi terhadap aktivitas kelompok, visualisasi yang menarik, serta permainan yang melibatkan interaksi sosial. Hal ini menuntut pendekatan pembelajaran yang tidak monoton, melainkan mampu menggabungkan unsur edukatif dengan pengalaman yang menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran seni tari di sekolah, terutama pada ekstrakurikuler, pendekatan yang berbasis permainan edukatif dapat menjadi strategi kelayakan dan kemenarikan untuk menyampaikan materi yang bersifat praktik seperti ragam gerak tari. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dirancang secara visual, interaktif, dan berbentuk permainan seperti Ludana (Ludo Bedana).

Sejalan dengan arah dan tujuan dari penelitian ini, peneliti telah merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang memuat ragam gerak tari Bedana. Media ini dikemas dalam bentuk media konvensional agar penyampaian materi lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh

peserta didik. Tari Bedana sebagai objek materi tidak hanya merepresentasikan unsur seni, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai moral tentang tata cara pergaulan yang baik dalam masyarakat Lampung, khususnya bagi kalangan remaja. Nilai-nilai tersebut penting untuk ditanamkan sejak dini, karena dapat menjadi pedoman sikap dan perilaku dalam kehidupan sosial siswa, terutama di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), yang berada pada tahap pencarian jati diri dan pembentukan karakter.

2.6 Kerangka Pikir

Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan ,produk rancangan media pembelajaran sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

(Sumber: Setiawati, 2023)

Penelitian ini berfokus pada pengembangan produk media pembelajaran Ludana untuk pengenalan ragam gerak tari Bedana. Penelitian ini menggunakan model RnD dan model 4D milik Thiagarajan yang pertama adalah melihat proses *Define, Design, Develop, Disseminate*. Hingga menghasilkan media pembelajaran Ludana atau Ludo Bedana. Setelah media jadi hasil dari media pembelajaran Ludana ini kemudian di uji cobakan , untuk melihat kelayakan dari produk media Ludana. Setelah itu penelitian ini akan dilihat dari kemenarikan produk media Ludana untuk proses pembelajaran tari di ekstrakurikuler SMP Negeri 19 Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan (*Research and Development* atau R&D) yang bertujuan untuk merancang serta menghasilkan media pembelajaran inovatif berbasis permainan yang diberi nama Ludana (Ludo Bedana). Media ini dirancang khusus untuk peserta didik tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan dikembangkan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.

Dalam proses pengembangannya, penelitian ini menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Model ini terdiri atas empat tahapan pokok, yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara sistematis dan saling terintegrasi untuk menghasilkan produk pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan optimal dalam penggunaannya.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini meliputi ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 19 Bandar Lampung, yakni Mega Elyana, S. Pd., serta peserta didik yang tergabung dalam kegiatan ekstrakurikuler tari di sekolah tersebut sebanyak 16 siswi. Peran ahli media dan ahli materi adalah untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Sementara itu, guru dan peserta didik

bertugas menguji aspek kemenarikan serta kelayakan produk media pembelajaran sesuai dengan fungsinya masing-masing (Sukmadinata, 2013: 164).

3.3 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dalam bentuk media pembelajaran. Fokus utama penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran Ludana. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan dan kemenarikan media tersebut saat digunakan dalam proses pembelajaran tari dalam kegiatan ekstrakurikuler.

3.4 Tahap Penelitian

Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (dalam Suryaningtyas, 2013: 12), yang mencakup empat tahapan utama, yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Sesuai dengan karakteristik penelitian pengembangan, maka pelaksanaannya mengacu pada prosedur yang telah ditetapkan secara sistematis. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

3.4.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahapan pendefinisian diawali dengan studi pendahuluan yang dilaksanakan melalui wawancara langsung guna memperoleh informasi mengenai kondisi tempat penelitian beserta subjek yang terlibat. Selain itu, dilakukan pula observasi terhadap lingkungan penelitian, khususnya terkait dengan proses pembelajaran tari Bedana dan karakteristik peserta didik yang mengikuti kegiatan tersebut. Observasi dilakukan terhadap peserta didik kelas VII dan VIII sebanyak 15 orang yang tergabung dalam ekstrakurikuler seni tari. Untuk memperoleh gambaran kemampuan awal siswa dalam menari, juga dilakukan tes keterampilan gerak tari Bedana.

3.4.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Dalam tahapan perancangan, Thiagarajan membaginya ke dalam empat langkah, yakni: merancang desain produk, menentukan jenis media yang akan digunakan, memilih bentuk penyajian yang tepat, dan melakukan simulasi terhadap rancangan awal tersebut. Dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang memanfaatkan elemen kartun, peneliti bekerja sama dengan pihak yang memiliki keahlian di bidang desain grafis dan pembuatan produk, seperti desainer kartun dan penyedia layanan produksi pion dan dadu dari marketplace. Media Ludana dikembangkan dari konsep media konvensional berbasis permainan papan dan dirancang untuk mengenalkan ragam gerak tari Bedana kepada peserta didik tingkat SMP, khususnya dalam kegiatan ekstrakurikuler seni tari. Desain media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa usia remaja awal yang cenderung menyukai pembelajaran visual, interaktif, dan menyenangkan.

3.4.3 Tahap Pengembangan (*Develop*)

Mengacu pada pendapat Thiagarajan (1976: 8) dalam bukunya *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*, tahap pengembangan terdiri atas dua kegiatan pokok. Pertama, pelaksanaan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh ahli yang memiliki kompetensi di bidang pengembangan media atau multimedia. Kedua, pengumpulan tanggapan dari pengguna media, yaitu peserta didik dan guru pembimbing ekstrakurikuler seni tari di SMP Negeri 19 Bandar Lampung. Penilaian ini dilakukan untuk mengukur kelayakan serta daya tarik media Ludana yang telah dirancang sebelumnya.

1. Mengembangkan Produk

Tahapan ini merupakan proses merancang dan menyusun produk secara bertahap, mulai dari perencanaan hingga penyusunan produk akhir. Proses dimulai dengan pembuatan ilustrasi kartun penari yang merepresentasikan ragam gerak dalam Tari Bedana. Pembuatan

ilustrasi ini dilaksanakan dengan bantuan ahli desain grafis. Selanjutnya, seluruh ragam gerak yang telah divisualisasikan disusun dan dirangkai ke dalam bentuk permainan papan berbentuk persegi, menyerupai permainan Ludo, yang diberi nama Ludana. Desain media ini tidak hanya dirancang sebagai alat permainan edukatif, tetapi juga disertai dengan panduan bermain yang jelas.

Cara memainkan Ludana secara umum serupa dengan permainan Ludo konvensional, namun telah dimodifikasi untuk kebutuhan pembelajaran. Permainan diawali dengan membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok melempar dadu, dan hanya dapat mulai bermain apabila memperoleh angka enam. Setelah pion bergerak sesuai jumlah langkah berdasarkan angka dadu, peserta didik yang berada di petak dengan gambar gerak tari Bedana akan diminta memperagakan gerakan tersebut. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat mengenali dan mengingat nama serta bentuk ragam gerak Tari Bedana melalui pengalaman bermain secara langsung. Proses ini dilakukan bergantian hingga seluruh kelompok berkesempatan bermain.

2. Menilai Produk

Proses penilaian produk dilakukan oleh dua pihak ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Penilaian dari sisi media dilakukan oleh Bapak Rohiman, S.Pd., M.Sn., dosen pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain, Hukum, dan Pariwisata di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Kredibilitas beliau sebagai ahli media didasarkan pada latar belakang keilmuan dan pengalaman profesional di bidang desain visual.

Sementara itu, penilaian materi dilakukan oleh Ibu Indra Bulan, S.Pd., M.A., yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Tari, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Beliau memiliki kompetensi dalam bidang seni tari dan pendidikan, sehingga sesuai sebagai penilai substansi materi yang disampaikan melalui media pembelajaran ini.

Penilaian oleh kedua ahli dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket tertutup yang berisi indikator-indikator penilaian, meliputi aspek kelayakan isi, kemenarikan visual, kesesuaian materi, dan kepraktisan media. Peneliti terlebih dahulu menjelaskan deskripsi media yang dikembangkan serta menyertakan tutorial penggunaan sebagai bagian dari pengantar sebelum pengisian angket dilakukan.

Selain penilaian dari ahli, evaluasi juga dilakukan oleh guru pendamping dan peserta didik yang berperan sebagai pengguna langsung dalam kegiatan ekstrakurikuler. Setelah media digunakan dalam sesi pembelajaran, guru dan siswa diminta mengisi angket untuk menilai sejauh mana media tersebut menarik, mudah digunakan, serta membantu dalam memahami ragam gerak Tari Bedana.

3. Merevisi Produk

Tahap revisi dilakukan berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh dari para penilai, baik ahli maupun pengguna. Aspek yang direvisi meliputi desain visual pada papan permainan agar tampilannya lebih menarik dan komunikatif. Selain itu, penyesuaian juga dilakukan pada bagian panduan permainan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Peneliti juga memperhatikan peningkatan kualitas bahan yang digunakan untuk mencetak media, sehingga produk akhir tampak lebih detail, awet, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Revisi dilakukan sebagai bentuk perbaikan terhadap kekurangan yang ditemukan pada versi awal produk. Diharapkan melalui proses ini, media Ludana dapat memenuhi kriteria kelayakan secara maksimal dan memperoleh penilaian yang lebih baik, baik dari segi isi, tampilan, maupun fungsionalitasnya dalam kegiatan pembelajaran seni tari.

3.4.4 Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan September 2024 hingga Februari 2025. Tahapan awal dimulai dengan analisis kebutuhan peserta didik dan observasi materi pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan tahap perancangan dan pengembangan media pembelajaran yang berlangsung di SMP Negeri 19 Bandar Lampung. Tahap akhir berupa penyebaran atau sosialisasi media Ludana kepada pengguna, baik guru maupun peserta didik.

Seluruh proses penelitian mengacu pada model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, yang meliputi tahapan *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Model ini diterapkan secara sistematis dalam rangka mengembangkan produk media pembelajaran berbasis permainan Ludana. Jadwal pelaksanaan penelitian disusun berdasarkan tahapan-tahapan dalam model 4D tersebut.

Tabel 3.1 Matriks Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Rencana Pelaksanaan		
		September- Oktober	November – Desember	Januari – Februari
1.	Obeservasi materi	✓		
2.	<i>Define</i> (Pendefinisian)	✓		
3.	<i>Design</i> (Perancangan)		✓	
4.	<i>Develop 1</i> (Pembuatan Produk)		✓	
5.	<i>Develop 2</i> (Penilaian ahli media dan ahli materi,serta Penggunaan produk sekaligus penilaian			

	pendidik dan peserta didik)			
6.	Revisi			
7.	<i>Disseminate</i> (Penyebaran)			

3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Metode adalah cara atau suatu kegiatan yang dapat dijadikan pedoman dalam memperoleh data penelitian (Arikunto, 2010: 192). Metode dalam pengumpulan data penelitian ini sebagai berikut. Prosedur Penyusunan Angket. Dalam penelitian ini, instrumen utama yang digunakan untuk mengukur kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran Ludana adalah angket atau kuisioner. Penyusunan angket dilakukan secara sistematis agar sesuai dengan tujuan penelitian dan dapat memberikan data yang akurat serta relevan. Prosedur penyusunan angket dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Menentukan Tujuan dan Subjek Penilaian

Tujuan angket adalah untuk mengetahui kelayakan isi dan tampilan media serta tingkat kemenarikan media Ludana menurut para ahli, guru, dan peserta didik. Adapun subjek yang dijadikan responden dalam pengisian angket meliputi: Ahli materi, Ahli media, Guru pembimbing ekstrakurikuler tari peserta didik ekstrakurikuler tari SMP Negeri 19 Bandar Lampung

2. Merumuskan Indikator Penilaian

Indikator yang digunakan dalam angket disusun berdasarkan aspek-aspek evaluasi media pembelajaran, yang mencakup: Aspek isi, Aspek tampilan media, Aspek penggunaan. Setiap kelompok responden diberikan angket yang disesuaikan dengan perannya masing-masing. Misalnya, angket untuk ahli materi lebih menekankan pada kesesuaian isi, sedangkan angket untuk peserta didik menekankan pada kemenarikan dan kemudahan penggunaan media.

3. Menyusun Format Angket

Angket disusun dalam bentuk tertutup dengan skala Likert 5 poin, mulai dari skor 1 (sangat tidak setuju/sangat kurang) hingga skor 5 (sangat setuju/sangat baik). Format tabel digunakan agar memudahkan responden dalam mengisi dan memudahkan peneliti dalam pengolahan data.

4. Melakukan Validasi Isi Angket

Sebelum disebar, angket terlebih dahulu ditelaah oleh dosen pembimbing untuk memastikan bahwa seluruh indikator yang disusun sudah sesuai dengan aspek yang dinilai dan tidak menimbulkan ambiguitas atau salah tafsir.

5. Penyebaran Angket

Angket disebar langsung kepada masing-masing responden. Sebelum pengisian, peneliti memberikan penjelasan singkat terkait tujuan penelitian, petunjuk pengisian angket, dan cara penggunaan media Ludana agar responden dapat memberikan penilaian secara objektif dan tepat.

6. Pengolahan Data

Data dari hasil angket diolah menggunakan rumus rata-rata. Nilai akhir dikonversi ke dalam kategori kualitatif sesuai dengan interval skala yang telah ditentukan, yaitu: sangat layak/sangat menarik, layak/menarik, cukup layak/cukup menarik, kurang layak/tidak menarik, dan sangat tidak layak/sangat tidak menarik.

Dengan melalui proses penyusunan angket yang terstruktur ini, diharapkan data yang diperoleh dapat mendukung penilaian objektif terhadap media pembelajaran Ludana dari berbagai sudut pandang.

3.5.1 Angket/Kuisisioner

Instrumen angket digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data dari empat kelompok subjek, yaitu ahli media, ahli materi, pendidik, dan peserta didik. Angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Sementara itu, angket yang disebarkan kepada pendidik dan peserta didik berfungsi untuk menilai kemenarikan serta keterterapan media dalam kegiatan pembelajaran. Adapun uraian dari masing-masing instrument yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

1. Instrumen untuk Ahli Materi

Instrumen ini dirancang untuk mengevaluasi kesesuaian isi media pembelajaran berdasarkan kualitas materi dan manfaatnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penilai pada aspek ini adalah Ibu Indra Bulan, S. Pd., M.A., seorang dosen yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan tari, khususnya Tari Bedana. Jenis instrumen yang digunakan berupa angket tertutup, di mana seluruh opsi jawaban telah disediakan dalam bentuk pilihan ganda. Responden hanya perlu memilih jawaban yang paling sesuai tanpa memberikan uraian deskriptif tambahan.

Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Indikator	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan hubungan antara permainan dan materi ragam gerak tari bedana.						
2	Kelengkapan informasi ragam gerak tari bedana dalam desain permainan.						
3	Penyajian bentuk kostum tari bedana.						
4	Kemudahan pengguna dalam memahami bentuk ragam gerak dari gambar.						

5	Ketepatan materi tari bedana pada buku petunjuk media pembelajaran.						
6	Media pembelajaran dapat mengoptimalkan interaksi antar siswa.						
7	Kejelasan visualisasi kostum tari bedana dalam gambar.						
8	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran Tari Bedana						
9	Kebermanfaatan produk dalam membangun pemahaman ragam gerak tari bedana.						
10	Kemudahan terhadap media untuk di gunakan dalam pembelajaran.						
11	Potensi permainan dalam Mendukung pembelajaran yang kolaboratif.						
12	Ketepatan materi yang disajikan dalam gambar.						
13	Ketepatan gambar dengan gerak asli tari bedana.						
14	Informasi yang disajikan dalam bentuk media.						
15	Kejelasan petunjuk penggunaan media						
Jumlah							

2. Instrumen untuk Ahli Media

Instrumen ini bertujuan menilai aspek visual dan teknis dari media pembelajaran, mencakup format tampilan, daya tarik, bentuk penyajian, ukuran huruf, penataan ruang, serta konsistensi desain. Penilaian dilakukan oleh Bapak Rohiman, S.Pd., M.Sn., yang merupakan dosen sekaligus pakar dalam bidang desain media pembelajaran. Seperti pada instrumen sebelumnya, angket yang digunakan bersifat tertutup dengan pilihan jawaban yang telah tersedia, sehingga memudahkan responden dalam memberikan penilaian secara efisien.

Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Indikator	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kualitas media Ludana						
2	Kejelasan penyampaian Informasi melalui media Ludana						
3	Kemudahan Panduan untuk siswa agar dapat memahami materi tari bedana.						
4	Daya tarik dalam penggunaan warna pada media						
5	Kualitas pada simbol ragam gerak dalam media Ludana						
6	Komposisi warna dalam tampilan media pembelajaran						
7	Daya tarik desain karakter pada media Ludana						
8	Kemudahan penggunaan dan akses media oleh pengguna						
9	Kesesuaian gambar dengan <i>background</i>						
10	Kualitas gambar pada media						
11	Kualitas gambar pada media pembelajaran Ludana						
12	Kreativitas visual dan desain media Ludana						
13	Potensi media pembelajaran untuk diterapkan dalam proses pembelajaran						
14	Kesesuaian tata letak gambar dalam media pembelajaran Ludana						
15	Kemudahan penggunaan media pembelajaran						
Jumlah							

3. Instrumen untuk Peserta Didik

Instrumen ini digunakan untuk mengukur tingkat ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Subjek pada penilaian ini adalah siswa kelas VII dan VIII yang tergabung dalam

kegiatan ekstrakurikuler seni tari di SMP Negeri 19 Bandar Lampung. Melalui instrumen ini, peneliti memperoleh data mengenai respons siswa terhadap daya tarik, kejelasan penyajian materi, serta kemudahan penggunaan media Ludana.

Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Peserta Didik

No	Indikator	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kemudahan dalam memahami media pembelajaran Ludana						
2.	Pengaruh Ludana terhadap kerjasama antar siswa						
3.	Pengaruh Ludana terhadap kepercayaan diri siswa						
4.	Kejelasan petunjuk Penggunaan media dalam Panduan.						
5.	Motivasi siswa untuk belajar lebih lanjut tentang tari bedana melalui permainan.						
6.	Kemudahan siswa dalam memahami gerakan tari dari gambar ragam gerak yang disajikan dalam media pembelajaran.						
7.	Kepuasan siswa terhadap pengalaman bermain permainan Ludana						
8.	Daya tarik visual desain permainan bagi siswa.						
9.	Kebermanfaatan permainan dalam membantu siswa memahami ragam gerak tari bedana.						
10.	Kemudahan ragam gerak pada gambar untuk ditirukan oleh siswa						
11.	Kemudahan media Pembelajaran Ludana oleh siswa						
12.	Keterlibatan siswa dalam bermain Ludo Bedana						
13.	Kemenarikan gambar pada media pembelajaran Ludana						

14.	Kemudahan tulisan agar dapat dipahami oleh siswa						
15.	Kemudahan Ludana dalam digunakan						
Jumlah							

4. Instrumen untuk Pendidik

Selain peserta didik, pendidik juga berperan dalam memberikan penilaian terhadap media pembelajaran. Instrumen yang digunakan ditujukan untuk mengetahui sejauh mana media Ludana mampu menarik perhatian dan memenuhi kebutuhan pendidik dalam kegiatan ekstrakurikuler. Penilaian dilakukan oleh Ibu Mega Elyana, guru sekaligus pelatih tari di SMP Negeri 19 Bandar Lampung. Angket ini mencakup indikator keterpakaian media, relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, dan tingkat kebermanfaatan produk secara keseluruhan.

Tabel 3.5 Instrumen Penilaian Pendidik

No	Indikator	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Tingkat kepraktisan penggunaan media Ludana dalam Pembelajaran tari						
2.	Kemudahan penggunaan media oleh Guru dan siswa						
3.	Nilai pembelajaran dalam menerapkan interaksi antar siswa						
4.	Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi Siswa untuk berlatih secara mandiri						
5.	Fleksibilitas media dalam penggunaan di berbagai kondisi pembelajaran						
6.	Keberhasilan media dalam menyampaikan tahapan gerakan tari						
7.	Kemudahan informasi yang disajikan dalam buku petunjuk Ludana						

8.	Keberagaman sumber belajar yang tersedia di media ludo bedana						
9.	Kejelasan visual gambar dalam menyajikan ragam gerak tari bedana						
10.	Daya tarik media untuk digunakan dalam pembelajaran ekstrakurikuler tari						
11.	Keberlanjutan pembelajaran dengan media Ludana di ekstrakurikuler						
12.	Dukungan media terhadap pengembangan kreativitas siswa dalam menari						
13.	Keakuratan gerakan yang ditampilkan dalam media dengan tari bedana						
14.	Ketersediaan informasi pada media pembelajaran pada siswa						
15.	Inovasi media dalam membantu proses evaluasi pembelajaran tari						
Jumlah							

Jenis yang digunakan berupa angket/kuisisioner tertutup, yang dimana jawaban responden telah disediakan dalam bentuk pilihan, sehingga responden hanya perlu memilih tanpa harus memberikan jawaban dalam bentuk kalimat mandiri.

3.5.2 Wawancara (*Interview*)

Metode wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data terkait analisis kebutuhan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Wawancara dilaksanakan dengan melibatkan peserta didik serta calon pengguna, khususnya pendidik, guna mengetahui pandangan mereka terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Teknik ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai sejauh mana media tersebut menarik dan bermanfaat dalam konteks pembelajaran.

Proses wawancara dilakukan secara terbimbing agar tetap terfokus pada tujuan penelitian, yaitu menggali permasalahan dan menilai potensi daya tarik media yang dikembangkan. Pertanyaan inti yang diajukan kepada guru dan siswa di SMP Negeri 19 Bandar Lampung berkisar pada topik: “Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Tari Bedana di SMP Negeri 19 Bandar Lampung selama ini?” Selanjutnya, pertanyaan lain berkembang secara natural sesuai respons yang diberikan oleh narasumber. Wawancara ini bersifat bebas namun terarah (*guided interview*) sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2010: 199), yang memberikan keleluasaan kepada peneliti untuk mengeksplorasi informasi sesuai kebutuhan data dalam penelitian.

3.5.3 Observasi

Menurut Arikunto (2010: 199), observasi merupakan kegiatan mengamati suatu objek atau fenomena dengan menggunakan indera, terutama penglihatan. Dalam konteks penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi pengembangan, khususnya seputar Tari Bedana.

Observasi juga dilakukan untuk menggambarkan dinamika interaksi antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, baik saat media digunakan maupun setelah dilakukan uji coba sebelumnya. Tujuan utama dari kegiatan observasi ini adalah untuk memperkuat hasil analisis kebutuhan pada tahap pendefinisian (*define*) sebagaimana tercantum dalam model pengembangan 4D oleh Thiagarajan.

3.6 Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup respons dari ahli media dan ahli materi mengenai kelayakan isi serta tampilan media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, penilaian dari pendidik dan peserta didik juga digunakan untuk mengevaluasi aspek kemenarikan dan kebermanfaatan media. Analisis terhadap data ini dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan

teknik rentang nilai untuk menafsirkan hasil penilaian yang diperoleh.

Instrumen yang digunakan berupa angket berskala Likert lima poin, yang bertujuan untuk mengukur pandangan, penilaian, dan persepsi individu atau responden terhadap suatu fenomena sosial. Skala ini memungkinkan peneliti memperoleh data kuantitatif dari pendapat para pengamat, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2012: 93), sehingga data dapat dianalisis secara sistematis dan objektif.

3.6.1 Mencari Nilai Responden

Proses perhitungan nilai responden dilakukan dengan mengacu pada instrumen penilaian yang telah dijelaskan sebelumnya. Setelah seluruh data dari responden dikumpulkan, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus tertentu untuk memperoleh skor akhir. Skor ini kemudian digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran berdasarkan aspek kelayakan, kemenarikan, dan keterpakaian produk. Adapun rumus yang digunakan dalam pengolahan data akan disajikan pada bagian selanjutnya sebagai dasar perhitungan nilai total dari setiap indikator penilaian.

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

X : Nilai rata-rata responden

$\sum X$: Jumlah skor

N : Jumlah pertanyaan

3.6.2 Mencari Nilai Rata-Rata dari Seluruh Responden

Setelah seluruh data dari masing-masing responden dianalisis, maka diperoleh skor individual dari setiap penilaian. Langkah berikutnya adalah menghitung nilai rata-rata dari keseluruhan skor responden. Nilai rata-rata ini berfungsi untuk merepresentasikan hasil penilaian secara umum terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Proses perhitungan dilakukan menggunakan rumus tertentu guna memperoleh

gambaran yang akurat mengenai kelayakan produk secara keseluruhan.

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

X : Nilai rata-rata responden

$\sum X$: Jumlah skor

N : Jumlah pertanyaan

3.6.3 Menentukan Kriteria Nilai

Setelah nilai rata-rata diperoleh, tahap selanjutnya adalah mengonversi data kuantitatif menjadi bentuk kualitatif untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Prosedur ini merujuk pada pendapat Setiawan dan Pradoko (2019: 73), yang menyatakan bahwa pengonversian dapat dilakukan melalui teknik rentang nilai menggunakan skala Likert 1 sampai 5.

Tabel 3.6 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima

Skor	Nilai	Kualitas
$X > X_i + 1,80SB_i$	$X > 4,21$	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

(Sumber: Setiawan & Pradoko, 2019: 73)

Keterangan:

Rata – rata skor ideal (X)

$X = \frac{1}{2} (\text{skor max ideal} + \text{skor min ideal})$

$SB_i = \text{Simpangan skor baku ideal} = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$

X = Skor aktual

Kriteria penilaian dalam penelitian ini menggunakan rentang sebagai berikut: nilai dengan skor $3,40 < X \leq 4,20$ dikategorikan sebagai “baik”. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tergolong layak untuk digunakan, dengan tetap mempertimbangkan masukan dan saran dari para responden. Nilai tersebut menjadi dasar dalam menentukan apakah produk perlu direvisi atau sudah dapat diterapkan secara luas. Jika media memperoleh kategori “baik”, maka dapat disimpulkan bahwa media tersebut telah memenuhi syarat kelayakan secara umum.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ludana berhasil dikembangkan sebagai media berbasis cetak visual dengan menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan. Model ini meliputi empat tahapan utama, yaitu: (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*), dan (4) penyebaran (*disseminate*). Produk Ludana dibuat dari bahan utama berupa papan tripleks untuk media permainan, kertas 250 gsm, akrilik untuk pembuatan pion, kertas duplex atau kertas padi, serta dadu berbahan PVC plastik.

Berdasarkan hasil penilaian terhadap media pembelajaran Ludana, dapat disimpulkan bahwa media ini telah memenuhi kriteria kelayakan, kemudahan, dan kemenarikan. Penilaian kelayakan dilakukan oleh Ahli Materi dan Ahli Media, dengan skor rata-rata yang diperoleh masing-masing sebesar 4,8 dan 4,46 yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Sementara itu, kemudahan dan kemenarikan media diuji oleh guru dan peserta didik SMP Negeri 19 Bandar Lampung melalui uji coba terbatas. Hasil penilaian menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,53 dari guru dan 4,50 dari peserta didik, yang keduanya termasuk kategori “sangat mudah dan menarik”. Dengan demikian, media pembelajaran Ludana dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan simpulan penelitian, maka dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Disarankan agar pendidik dapat terus mengembangkan media Ludana secara berkelanjutan, baik dari segi kualitas maupun kreativitas permainan. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana bermain edukatif. Meskipun berbentuk permainan, peserta didik tetap diarahkan untuk fokus dan memahami mekanisme permainan agar mampu mengenali dan mengingat ragam gerak tari Bedana secara optimal.

2. Bagi Pihak Sekolah

Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis budaya lokal seperti Ludana, baik dalam kegiatan ekstrakurikuler maupun intrakurikuler. Upaya ini penting untuk menanamkan nilai-nilai budaya daerah kepada peserta didik secara kontekstual dan menarik sejak dini.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik disarankan untuk memanfaatkan media Ludana tidak hanya sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai wahana pengenalan dan pelestarian budaya lokal. Keterlibatan aktif dalam penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, sekaligus menumbuhkan rasa kepemilikan dan kecintaan terhadap kebudayaan daerah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada aspek kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti berikutnya disarankan untuk melanjutkan kajian dengan fokus pada kelayakan dan kemenarikan media Ludana terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, serta menguji penerapannya pada jenjang pendidikan lain atau dalam konteks pembelajaran yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzan, M., Pamungkas, D., Juwita, R., & Riyanda, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8((2), 45-57 <http://repository.lppm.unila.ac.id/>
- Ainin, M. (2013). *Penelitian Pengembangan (Development Research)*. Bandung: Alfabeta.
- Anwar, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 99-114.
- Arikunto, S (2010). *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajafindo Persada.
- Basnendar (2008). Animasi Kartun dari Analog. <https://repository.dnamika.ac.i>
- Borg, W.R., & Gall, M.D. (1989). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. CV. Kaaffah Learning Center
- Fatria, M. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 133-148.
- Firmansyah, Junaidi. (1996). *Mengenal Tari Bedana*. Bandarlampung: Gunung Pesagi.
- Fitriani, Utari Dwi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tari Remo

Trisnawati Berbasis Game-Based Learning Baamboozle di MTSN 1 Kota Malang.

Habsary, D dan Bulan I. (2016). Tari Lampung. Yogyakarta: Arttex.

Hidayatullah, T., & Bulan, I. (2017). Revitalisasi tari tradisi Lampung. Bnadar Lampung : Taman Budaya Provinsi Lsmpong

Hosking, Primaditya. (2012). Kartun dan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga.

Kartikasari, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 17-29.

Khoerunnisa, dkk (2022). *Media Pembelajaran Tari untuk Remaja*. Bandung: Rosda Karya.

Müstika, I Wayan. (2012). Teknik Dasar Gerak Tari Lampung. Bandar Lampung.

Putri, dkk (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Board Game “Monarik” untuk Pembelajaran Seni Budaya Kelas VIII SMP. (SKRIPSI)*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana: Indiana University.

Yustika, D. A., & Bisri, M. (2017). *Kajian Filosofis Tari Bedana Masyarakat Lampung*. *Jurnal Seni Budaya*, 3(1), 6–11.