

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *THE ORIGIN OF BEDANA*
PADA PEMBELAJARAN TARI DI SMA NEGERI 13 BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

**YUSTIA FITRIANTI
NPM 2213043042**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TARI
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *THE ORIGIN OF BEDANA* PADA PEMBELAJARAN TARI DI SMA NEGERI 13 BANDAR LAMPUNG

Oleh

YUSTIA FITRIANTI

Penelitian ini bertujuan untuk menguji Efektivitas Media Pembelajaran *The Origin Of Bedana* dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai sejarah tari Bedana di SMA Negeri 13 Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen dan jenis *quasi eksperimen* model *two group pretest – posttest*. Sampel penelitian adalah siswa kelas XI.F10 sebagai kelas kontrol dan XI.F9 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tes objektif. Beberapa teknik analisis data yang digunakan yaitu uji instrumen, uji prasyarat dan uji analisis data. Berdasarkan dari hasil pengujian, nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen menunjukkan hasil nilai *pretest* sebesar 74,91 dan nilai *posttest* sebesar 86,06. Sedangkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol menunjukkan hasil nilai *pretest* sebesar 69,09 dan nilai *posttest* sebesar 83,03. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan analisis data pada saat uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,743. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil N_Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka, dapat disimpulkan dari uji hipotesis diketahui bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak karena tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Media *The Origin Of Bedana* dapat dikatakan belum efektif sebagai satu-satunya media yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran dikelas.

Kata Kunci : efektivitas, media pembelajaran *The Origin Of Bedana*, Pembelajaran tari.

ABSTRACT

EFFECTIVENESS OF *THE ORIGIN OF BEDANA* LEARNING MEDIA IN DANCE LEARNING AT SMA NEGERI 13 BANDAR LAMPUNG

By

YUSTIA FITRIANTI

This study aims to examine the effectiveness of "The Origin of Bedana" learning media in improving students' knowledge regarding the history of Bedana dance at SMA Negeri 13 Bandar Lampung. The research method used is quantitative with an experimental research design, specifically a quasi-experimental type with a two-group pretest-posttest model. The research samples are students of class XI.F10 as the control class and XI.F9 as the experimental class. Data collection techniques were conducted through objective tests. Several data analysis techniques used include instrument testing, data requirement testing for analysis, and data analysis testing. Based on the test results, the average pretest and posttest scores for the experimental class showed a pretest value of 74.91 and a posttest value of 86.06. The average pretest and posttest scores for the control class showed a pretest value of 69.09 and a posttest value of 83.03. Accordingly, the research results show that based on the data analysis during the hypothesis testing, a significance value of 0.743 was obtained. Based on the decision-making criteria where the significance value is > 0.05 , there is no significant difference between the N-Gain results of the experimental class and the control class. Therefore, it can be concluded from the hypothesis test that H_0 is accepted and H_a is rejected because there is no significant difference between the experimental and control classes. Thus, "*The Origin of Bedana*" media can be considered not yet effective as the sole medium for improving students' knowledge in the classroom learning process.

Keywords: effectiveness, *The Origin of Bedana* learning media, dance learning.

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *THE ORIGIN OF BEDANA*
PADA PEMBELAJARAN TARI DI SMA NEGERI 13 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

YUSTIA FITRIANTI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Untuk Mencapai 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
2026**

Judul Skripsi

: EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *THE ORIGIN OF BEDANA* PADA PEMBELAJARAN TARI DI SMA NEGERI 13 BANDAR LAMPUNG

Nama Mahasiswa

: Yustia Fitrianti

NPM

: 2213043042

Jurusan

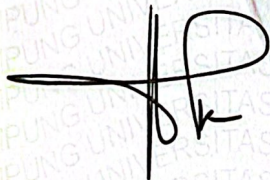
: Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

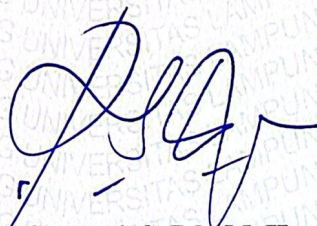


Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd.
NIP 199304292019031017



Nabilla Kurnia Adzan, M.Pd.
NIP 199303172024062004

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

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



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



Penguji : Dwi Tiya Juwita, S.Pd., M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 21 Januari 2026

PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yustia Fitrianti
Nomor Induk Mahasiswa : 2213043042
Program Studi : Pendidikan Tari
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian yang berjudul Efektivitas Media Pembelajaran *The Origin Of Bedana* Pada Pembelajaran Tari Di SMA Negeri 13 Bandar Lampung adalah hasil saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang telah di publikasi atau ditulis oleh orang lain atau telah dipergunakan dan diterima sebagai persyaratan penyelesaian studi pada universitas atau instansi lain.

Bandar Lampung, 29 Januari 2026
Yang menyatakan,



Yustia Fitrianti
NPM 2213043042

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Yustia Fitrianti lahir pada tanggal 30 November 2002, di Laya, Kecamatan Baturaja Barat, Kabupaten Ogan Komering Ulu. Penulis merupakan anak dari pasangan Bapak Makmun dan Ibu Saidar, serta merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara. Sejak kecil, penulis menempuh pendidikan formal di lingkungan tempat tinggalnya. Pendidikan awal dimulai di TK Pertiwi dan diselesaikan pada tahun 2009, kemudian melanjutkan ke jenjang sekolah dasar di SDN 11 OKU dan diselesaikan pada tahun 2014. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMPN 02 OKU diselesaikan pada tahun 2018, dan menyelesaikan pendidikan menengah atas di SMAN 05 OKU pada tahun 2021.

Pada tahun kelulusannya, penulis sempat masuk disalah satu universitas yang ada di Bandar Lampung. Kemudian penulis tidak melanjutkan studinya dan mencoba mendaftar menjadi mahasiswa universitas Lampung dan diterima melalui jalur seleksi SBMPTN dan resmi menjadi mahasiswa Program Studi Pendidikan Tari, Jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi, penulis aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan organisasi. Penulis tergabung dalam ikatan mahasiswa pendidikan tari periode 2022/2023. Selain pengalaman berorganisasi, penulis juga memiliki pengalaman praktis dalam dunia pendidikan. Tahun 2025, penulis melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 01 Pasar Batang, Tulang Bawang. Pada tahun 2025, penulis juga melaksanakan kuliah kerja nyata (KKN) di Desa Pasar Batang, Kecamatan Penawar Aji, Kabupaten Tulang Bawang. Pada bulan Agustus 2025- November 2025 penulis melakukan penelitian di SMA Negeri 13 Bandar Lampung sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd).

MOTTO

“Dan dia bersama kamu di mana saja kamu berada. Dan Allah Maha Melihat apa yang kamu kerjakan.”
(Q.S Al-Hadid:4)

Allahumma Yassir Wala Tu'assir
“ Ya Allah mudahkanlah dan janganlah Engkau persulit”.
(HR. Bukhari dan Muslim)

Yassiruu Wala Tu' assiruu basyiruu walaa tunaffiruu
“ Permudahlah, jangan dipersulit, berilah kabar gembira, jangan ditakut- takuti”.
(HR. Bukhari dan Muslim)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur yang paling mendalam kepada Allah SWT. karena berkat karuni-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini adalah hasil dari perjalanan yang sangat panjang, perjuangan, dan doa yang tak pernah henti-hentinya dipanjangkan kepada Allah SWT. Dengan kerendahan hati dan kasih sayang, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kepada kedua orang tuaku tersayang, kepada bapak Makmun dan ibu Saidar yang telah memberikan segalanya serta telah menjadi orang tua yang hebat bagi anaknya. Tidak akan ada henti-hentinya memberikan limpah kasih dan doa tulus kepada penulis. Setiap pengorbananmu, perhatianmu menjadi motivasi terbesar selama penulis menyelesaikan studi. Sehat selalu untuk kedua orang tuaku, keberhasilan ini kupersembahkan untuk bapak dan mamak.
2. Kepada kakakku, Yudi Ardiansyah dan Yovi Kalindra, yang selalu memberikan dukungan tidak henti-hentinya kepada penulis dan selalu mengingatkan tentang hal-hal baik, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
3. Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWANCANA

Dengan mengucapkan rasa syukur yang paling mendalam kepada Allah SWT. karena berkat karuni-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Efektivitas Media Pembelajaran *The Origin Of Bedana* Pada Pembelajaran Tari Di SMA Negeri 13 Bandar Lampung dengan baik. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini banyak melibatkan bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan segala hormat dan rasa terima kasih yang mendalam juga 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 Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Dwiwana Habsari, M. Hum. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung.
5. Kepada Bapak Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah membersamain selama masa perkuliahan hingga skripsian. Terima kasih telah membimbing penulis dari awal hingga akhir. Terima kasih atas bimbingan, arahan, saran, motivasi serta waktu yang diluangkan untuk penulis sampai menyelesaikan penelitian ini. Semoga ketulusan hati, kebahagiaan, kesehatan, kesuksesan dan kesejahteraan bapak selalu diberikan Allah SWT tiada henti.
6. Kepada Ibu Nabilla Kurnia Adzan, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah menjadi sosok ibu kedua bagi penulis dalam

mengarahkan, membimbing, memberikan motivasi serta pengetahuan yang tiada hentinya. Terima kasih atas kesabaran yang selama kebersamaan dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terima Kasih atas waktu yang selalu diluangkan untuk penulis, semoga keberkahan ilmu, kesehatan, kesuksesan, kesejahteraan selalu mengiringi ibu. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah ibu berikan.

7. Kepada Ibu Dwi Tiya Juwita, M. Pd selaku Dosen Penguji, terima kasih atas motivasi, saran serta masukan terhadap skripsi ini. semoga keberkahan ilmu, kesehatan dan kesuksesan selalu mengiringi. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang sudah ibu berikan kepada penulis.
8. Saya menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Tari, Universitas Lampung, yang telah membimbing, memberikan ilmu, arahan, serta pengalaman berharga selama saya menempuh pendidikan sarjana. Semoga ilmu dan pengalaman yang telah diberikan dapat menjadi amal yang bermanfaat dan terus memberikan inspirasi bagi mahasiswa lainnya.
9. Terima kasih untuk seluruh staf dan jajaran Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama proses perkuliahan.
10. Kepada SMAN 13 Bandar Lampung, selaku lokasi penelitian, yang telah memberikan izin, kesempatan, dan fasilitas sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
11. Kepada bapak Yovi Sanjaya, S.Pd., terima kasih atas bantuannya selama penulis melaksanakan penelitian. Semoga kebaikan yang telah diberikan kepada penulis dibalas berlipat-lipat ganda.
12. Kepada Sukma, Ranti, Wiwit, Rini, Evi, Diska, Laora, Tarissa, Vanny dan rekan-rekan seperjuangan angkatan 2022 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas waktu kebersamaan yang singkat ini, semoga setelah apa yang sudah kita lalui bersama selama proses perkuliahan menjadi ladang kesuksesan untuk kita semua.

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Ruang Lingkup.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Efektivitas	11
2.3 Pembelajaran.....	12
2.4 Media Pembelajaran Video Animasi	13
2.5 Kerangka Berpikir.....	17
III. METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Desain Penelitian.....	18
3.2 Subjek Penelitian	19
3.3 Variabel Penelitian.....	20
3.3.1 Variabel Independen (X)	20
3.3.2 Variabel Dependen (Y)	20
3.4 Populasi dan Sample Penelitian	20
3.4.1 Populasi	20
3.4.2 Sampel.....	20
3.5 Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
3.5.1 Tempat Penelitian.....	21
3.5.1 Waktu Penelitian.....	21
3.6 Sumber Data.....	21
3.6.1 Data Primer	21
3.6.2 Data Sekunder	22
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.8 Instrumen Penelitian	22

3.9 Teknik Analisis Data.....	30
3.9.1 Statistik Deskriptif.....	31
3.9.2 Perhitungan N-Gain Score	32
3.9.3 Uji Normalitas	32
3.9.4 Uji Homogenitas	32
3.9.5 Uji Hipotesis.....	33
3.10 Teknik Keabsahan Data	33
3.10.1 Uji Validitas	34
3.10.2 Uji reliabilitas.....	39
3.10.3 Revisi Instrumen.....	40
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Hasil Penelitian	41
4.1.1 Kegiatan <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	42
4.1.2 Kegiatan <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	44
4.1.3 Kegiatan Pemberian <i>Treatment</i> pada Kelas Eksperimen	47
4.1.4 Kegiatan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	49
4.1.5 Kegiatan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	51
4.2 Uji Hipotesis	54
4.2.1 Uji Normalitas	57
4.2.2 Uji Homogenitas	58
4.2.3 Uji Non-Parametrik	59
4.3 Pembahasan.....	60
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
GLOSARIUM	68

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. 1 Tabel Jadwal Penelitian	6
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Tes Objektif	23
Tabel 3.3 Instrumen Soal <i>Pretest-Posttest</i>	24
Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi Penilaian	31
Tabel 3.5 Hasil Validasi Satu	34
Tabel 3.6 Hasil Validasi Dua	35
Tabel 3.7 Hasil Uji Coba Pertama	37
Tabel 3.8 Hasil Uji Coba Kedua	38
Tabel 3.9 Hasil Uji Coba Soal Reliability	39
Tabel 4.1 Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	43
Tabel 4.2 Persentase Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	44
Tabel 4.3 Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	45
Tabel 4.4 Persentase Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	46
Tabel 4.5 Jadwal <i>Treatment</i> Kelas Eksperimen	47
Tabel 4.6 Nilai Rata-rata <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	50
Tabel 4.7 Persentase Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	50
Tabel 4.8 Nilai Rata-rata <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	52
Tabel 4.9 Persentase Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	53
Tabel 4.10 Hasil N_Gain Score Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	54

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	17
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	19
Gambar 4.1 Pengerjaan Soal <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	42
Gambar 4.2 Pengerjaan Soal <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	45
Gambar 4.3 <i>Treatment</i> Kelas Eksperimen Hari Pertama.....	47
Gambar 4.4 <i>Treatment</i> Kelas Eksperimen Hari Kedua	48
Gambar 4.5 Pengerjaan Soal <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	49
Gambar 4.6 Pengerjaan Soal <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	51
Gambar 4.7 Ouput Uji Normalitas pada N_Gain Score <i>Pretest-Posttest</i> ..	57
Gambar 4.8 Ouput Uji Homogenitas pada N_Gain Score <i>Pretest-Posttest</i>	58
Gambar 4.9 Hasil Uji Mann- Whitney.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Instrumen Pertanyaan Pra Wawancara Guru Seni Budaya .	71
Lampiran 2. Lembar Validasi 1 Insrumen Test	72
Lampiran 3. Lembar Validasi 2 Insrumen Test	75
Lampiran 4. Lembar Validasi 1 Insrumen Test Setelah Diperbaiki	78
Lampiran 5. Lembar Validasi 1 Insrumen Test Setelah Diperbaiki	81
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian	84
Lampiran 7. Surat Balasan Izin penelitian.....	85
Lampiran 8. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	86
Lampiran 9. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	87
Lampiran 10. Hasil <i>Postest</i> Kelas Kontrol	88
Lampiran 11. Hasil <i>Postest</i> Kelas Eksperimen.....	89
Lampiran 12. Hasil Analisis Program SPSS.....	90
Lampiran 13. Dokumentasi.....	91

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Provinsi Lampung merupakan provinsi yang memiliki kekayaan budaya yang beraneka ragam, meliputi suku, adat, dan budaya, menyimpan berbagai warisan keindahan yang patut dijaga, salah satu warisan budaya yang masih ada dan terjaga adalah tari Bedana. Tari Bedana merupakan sebuah tarian persaudaraan dan penyambutan tamu yang secara alami merefleksikan nilai-nilai keislaman dalam konteks masyarakat Lampung. Karakteristik utama tarian ini terletak pada penekanan etika pergaulan, khususnya larangan sentuhan fisik antara penari lawan jenis, sebuah prinsip yang juga ditemukan pada berbagai tarian daerah lain di Nusantara yang mayoritas penduduknya beragama Islam. Revitalisasi tari Bedana dilakukan pada tahun 1988 melalui kolaborasi antara Taman Budaya Provinsi Lampung dan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Lampung, menandai upaya signifikan dalam pelestarian budaya ini (Aprilia, 2017: 5).

Keberadaan tari Bedana di Lampung telah menarik minat banyak peneliti untuk melakukan kajian terhadap tari Bedana. Salah satunya penelitian relevan dilakukan oleh Taufik (2024), yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa video animasi *The Origin of Bedana*. Video ini dirancang sebagai sarana untuk memfasilitasi pengetahuan siswa mengenai sejarah tari Bedana, sekaligus menyampaikan nilai-nilai etika pergaulan yang dijunjung tinggi dalam masyarakat Lampung. Penelitian Taufik (2024) merupakan pengembangan produk media pembelajaran yang berlandaskan pada materi sejarah tari Bedana, kemudian dikembangkan menjadi sebuah media video animasi dengan daya tarik visual yang lebih tinggi.

Pada era digitalisasi pendidikan, kemajuan teknologi informasi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak terhindarkan. Oleh karena itu, pendidik harus cerdas dalam mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan bantuan media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif dan pengetahuan siswa terhadap materi yang bersifat visual. *The Origin of Bedana* dikembangkan dengan prinsip interaktif dan kontekstual berbasis budaya lokal Lampung. Penelitian oleh Muhtarom dkk., (2025: 236-237), menyatakan bahwa media berbasis budaya lokal memperkuat identitas kultural siswa. Oleh karena itu, penelitian mengenai budaya lokal secara tidak langsung dapat mengintegrasikan nilai-nilai filosofi dalam tari tradisional yang bermanfaat, karena melalui aspek dimensi akan menguatkan pendidikan karakter. Kekayaan budaya lokal menjadi kunci penting dalam memperkokoh moralitas generasi muda.

Media pembelajaran *The Origin of Bedana* hadir sebagai solusi alternatif dalam menjawab tantangan pada pembelajaran yang dihadapi oleh sekolah-sekolah di Provinsi Lampung. Media ini menyuguhkan unsur visual, audio, dan interaktif yang menyajikan sejarah dan nilai-nilai yang terkandung dalam tari Bedana secara digital. Selain itu, dengan menggunakan jenis audio-visual, siswa dapat memahami materi secara lebih menyeluruh dan menarik. Menurut Maharani dkk., (2024: 248), penggunaan audio-visual dalam pembelajaran tari menjadi menarik dan terdapat perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik karena terdapat dua unsur media, yaitu audio dan visual. Oleh karena itu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, dapat mempermudah dalam melakukan pembelajaran dan mengikuti standar belajar pada saat ini.

Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat merupakan faktor krusial dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Pengembangan media yang berbasis budaya menjadi contoh sebagai dukungan dalam pelestarian budaya lokal. Ketertarikan siswa dengan budaya luar sangat tinggi dibandingkan dengan budaya sendiri. Maka, media pembelajaran lokal sangat

diperlukan dalam sistem pendidikan, hal ini sejalan dengan Noviyanti, Tundjung, dan Prasetya, (2020: 62), yang menegaskan bahwa pemilihan dan implementasi media pembelajaran yang efektif berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas capaian pembelajaran yang telah direncanakan.

Pembelajaran tari yang baik di sekolah tidak hanya menekankan aspek praktik gerak, tetapi juga pengetahuan terhadap sejarah, dan nilai budaya dalam suatu tarian. Pada media pembelajaran konvensional seperti buku atau catatan sering tidak mampu menyampaikan materi yang ingin dicapai, karena keterbatasan waktu dan juga sangat memungkinkan pembelajaran konvensional menjadi sangat membosankan. Sebaliknya, media digital dapat menyampaikan pesan budaya melalui kombinasi gambar, suara, dan animasi. Menurut Kuntari, (2023: 92), melalui penyampaian materi dalam pembelajaran media digital, siswa menjadi tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, alternatif baru dalam mengajarkan tari Bedana sangat diperlukan.

Pada penelitian ini, media video khususnya video animasi, sangat relevan karena mampu mengikuti gaya belajar modern siswa saat ini. Kombinasi elemen visual, audio, dan gerak kartun pada video animasi terbukti lebih menarik dibandingkan penyajian informasi melalui teks atau ceramah konvensional. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran audio-visual oleh Mayer & Moreno dalam Rahayu dkk., (2024: 118), menegaskan bahwa untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dapat dibantu dengan audio visual, karena audio visual efektif untuk mengelola beban kognitif pada pembelajaran dikelas. Oleh karena itu, media pembelajaran video animasi berpotensi jauh lebih tinggi untuk mengatasi kejenuhan belajar di kelas, terutama dalam pembelajaran sejarah.

Meskipun telah ada inisiatif penggunaan media pembelajaran sejarah tari Bedana berbasis video animasi di beberapa sekolah di Lampung, efektivitas penerapannya dalam proses pembelajaran masih memerlukan penelitian lebih lanjut. Video animasi ini menyajikan sejarah tari Bedana secara visual dan menarik, mampu menghidupkan kembali peristiwa sejarah, dan mengatasi permasalahan kejenuhan siswa tingkat SMP-SMA terhadap materi sejarah yang dianggap membosankan. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi sejarah tari Bedana diharapkan dapat memberikan manfaat lebih mendalam terhadap pembelajaran pada sekolah-sekolah di Provinsi Lampung, yang memungkinkan siswa untuk memahami sejarah tari Bedana secara komprehensif dan mengaplikasikan nilai-nilai luhurnya dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan media pembelajaran oleh Taufik (2024) telah menunjukkan potensi untuk mengurangi kebosanan dalam pembelajaran sejarah melalui pendekatan visual animasi. Namun belum ada penelitian yang menunjukkan bahwa video ini efektif untuk pembelajaran. Mengingat pentingnya pelestarian budaya dan urgensi penyampaian materi yang efektif, sejalan dengan penilaian ini yang tidak hanya berfokus pada ketepatan informasi sejarah yang disajikan, tetapi juga pada efektivitas media video animasi dalam memfasilitasi pengetahuan siswa dan menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal.

Sehingga, SMA Negeri 13 Bandar Lampung dipilih sebagai lokasi penelitian lanjutan, karena penelitian sebelumnya merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran yang dianggap relevan dan tepat sebagai lokasi penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. serta menunjukkan kebutuhan inovasi dalam media pembelajaran sejarah berbasis budaya lokal, khususnya dalam pembelajaran sejarah dan seni. Selain itu, SMA Negeri 13 Bandar Lampung juga memiliki fasilitas yang memadai untuk pelaksanaan penelitian, sehingga menjadi sangat relevan untuk memilihnya sebagai lokasi studi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian yang telah dijelaskan, rumusan masalah yang diteliti adalah:
Bagaimana efektivitas media pembelajaran *The Origin Of Bedana* terhadap pengetahuan siswa tentang sejarah tari Bedana sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *The Origin Of Bedana*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, penelitian ini bertujuan :
Menganalisis pengetahuan siswa terhadap sejarah tari Bedana sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *The Origin Of Bedana*?

1.4 Manfaat Penelitian

- 1.4.1 Bagi siswa, penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi *The Origin Of Bedana* mampu meningkatkan pengetahuan sebagian siswa, namun belum memberikan peningkatan yang merata pada seluruh siswa dikelas. Meskipun media telah teruji dan tidak ada perbedaan signifikansi, tetapi siswa memperoleh pembelajaran yang lebih interaktif, walaupun efektivitas media belum dirasakan oleh seluruh siswa secara optimal.
- 1.4.2 Bagi guru seni budaya, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru bahwa media video animasi *The Origin Of Bedana* belum tentu efektif untuk seluruh siswa. Namun, guru dapat mengkombinasikan penggunaan media pembelajaran lain agar mampu menjangkau karakteristik belajar siswa.
- 1.4.3 Bagi sekolah, penelitian ini memberikan gambaran bahwa media *The Origin Of Bedana* belum dapat dijadikan sebagai satu-satunya media dalam pembelajaran dikelas. Sekolah dapat mengkombinasikan pengembangan media dan metode pembelajaran yang lain berbasis budaya lokal.
- 1.4.4 Bagi penulis, penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk dilakukannya lagi pengulangan pengujian terhadap media dan dapat juga menyesuaikan penggunaan atau mengembangkan metode pembelajaran yang lain untuk mendukung agar efektivitas media dapat ditingkatkan.

1.5 Ruang Lingkup

1.5.1 Objek penelitian adalah efektivitas video animasi *The Origin Of Bedana* sebagai media pembelajaran tari di sekolah.

1.5.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa siswi dan guru mata pelajaran seni budaya SMA Negeri 13 Bandar Lampung. Menguji efektivitas produk media pembelajaran yang sudah dirancang, apakah efektif dan sesuai dengan peran penggunaanya.

1.5.3 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

1.5.4 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni hingga Desember dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 1. 1 Tabel Jadwal Penelitian

No.	kegiatan	Waktu				
		Juni 2025	Agustus 2025	Oktober 2025	November 2025	Desember 2025
1.	Penentuan topik penelitian dan rumusan masalah.					
2.	Penyusunan proposal					
3.	Seminar proposal					
4.	Pelaksanaan penelitian					
5.	Pengelolaan data dan pembahasan					
6.	Seminar hasil					

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan salah satu langkah penulis untuk mencari perbandingan dan penemuan baru untuk melakukan penelitian. Selain itu, penelitian terdahulu membantu penulis untuk membuktikan dan menunjukkan keaslian penelitian baru, dengan membandingkan pada penelitian yang sudah ada. Pada bagian ini penulis mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang sejenis dan berhubungan terkait penelitian yang telah dilakukan. Berikut penelitian-penelitian yang berkaitan dengan yang penulis kaji.

Penelitian pertama yang berkaitan dengan penelitian ini adalah penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Tari Bedana Berbasis Video Animasi” yang dilakukan oleh Ikhsan Taufik, (2024). 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 Bandar Lampung. 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).

Penelitian kedua yang berkaitan dengan penelitian ini adalah penelitian dengan judul “ Media Pembelajaran Audiovisual Interaktif pada Topik Seni Tari Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, Komang Trisna Wikantari & Kadek Suranata, (2024). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual interaktif pada mata pelajaran SBDP topik seni tari materi gerak dasar tari Bali untuk pemula siswa kelas IV SD. Subjek dalam penelitian ini menggunakan 2 orang ahli media, 2 orang ahli tari, 2 orang praktisi, dan 22 siswa uji coba lapangan. Media audio visual pembelajaran dinyatakan valid dengan kualifikasi sangat baik dari para ahli dengan persentase hasil validitas ahli media diperoleh skor 93% kategori sangat baik, hasil validitas ahli tari diperoleh skor 89,5% kategori baik, hasil validitas praktisi diperoleh skor 88,5% kategori baik.

Sedangkan uji coba lapangan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran audio visual interaktif mendapatkan rata-rata nilai minat belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Rata-rata nilai sebelum diberikan perlakuan yaitu 66 sedangkan rata-rata nilai 93 setelah diberikan perlakuan dan mendapatkan nilai signifikansi lebih kecil. Berdasarkan hasil validitas dan efektivitas media pembelajaran audiovisual interaktif pada mata pelajaran SBDP topik seni tari mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam seni tari Bali.

Penelitian ketiga yang berkaitan dengan penelitian yang telah penulis lakukan adalah penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dan Video Terhadap Hasil Belajar Seni Tari Di SMP Negeri 1 Batang Kapas”, Vesilina & Susmiarti, (2024). Penelitian ini bertujuan

untuk mengidentifikasi dan menggambarkan perbedaan dalam pencapaian pembelajaran Seni Tari di antara peserta didik di SMP Negeri 1 Batang Kapas, khususnya dalam materi gerak tari tradisional Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi Experiment*). Instrumen utama yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah *pretest* dan *posttest*.

Pada penelitian ini, populasi terdiri dari 174 peserta didik, dengan sampel yang terdiri dari kelas VII 3 sebagai kelas eksperimen yang menerima perlakuan, dan kelas VII 5 sebagai kelas kontrol tanpa perlakuan. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dan video berdampak signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan tingkat signifikansi 0,05, nilai *t* hitung sebesar -23,31, sementara nilai *t* tabel adalah 1,669. Karena *t* hitung lebih kecil dari *t* tabel, dapat disimpulkan bahwa media gambar dan video efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa ketiga penelitian merupakan penelitian yang memiliki relevansi yang kuat dan sejalan dengan arah penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian pertama merupakan penelitian oleh Taufik (2024), yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi sejarah tari Bedana. Penelitian tersebut merupakan acuan utama dalam penelitian ini, karena pengembangan media pada penelitian Taufik (2024) akan dijadikan objek untuk diuji efektivitasnya dalam meningkatkan pengetahuan siswa terhadap sejarah tari Bedana. Dengan demikian, penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian lanjutan yang mengisi kekosongan dari penelitian sebelumnya, yang belum sampai pada pengujian efektivitas media.

Penelitian kedua oleh Komang Trisna Wikantari & Kadek Suranata,(2024). Penelitian kedua mengenai media pembelajaran *audiovisual interaktif* pada topik seni tari memiliki persamaan dengan penelitian ini dalam hal penggunaan media berbasis audio-visual untuk pembelajaran tari tradisional. Keduanya bertujuan mengukur efektivitas media pembelajaran terhadap peningkatan hasil pembelajaran seni tari. Namun, terdapat gap yang jelas. Penelitian kedua berfokus pada tari Bali untuk siswa SD kelas IV dengan indikator utama minat belajar, sementara penelitian ini berfokus pada tari Bedana untuk siswa SMA, dengan pengukuran efektivitas yang diarahkan pada pengetahuan siswa terhadap sejarah tari Bedana.

Penelitian ketiga tentang efektivitas penggunaan media gambar dan video terhadap hasil belajar seni tari, penelitian ini juga memiliki titik temu dengan penelitian yang diteliti, yakni sama-sama mengukur efektivitas media visual terhadap hasil belajar seni tari. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen, hal ini sejalan dengan penelitian yang akan dilaksanakan dengan kesamaan menggunakan metode desain eksperimen. Keduanya menguji peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media, sehingga relevan dari segi metodologi.

Akan tetapi, pada penelitian ini ditemukan perbedaan konteks materi dan media. Penelitian ketiga membahas tari tradisional Indonesia secara umum di tingkat SMP dengan media gabungan gambar dan video, sedangkan penelitian ini fokus pada tari Bedana di tingkat SMA dengan menggunakan video animasi khusus yang mengangkat sejarah tari Bedana. Perbedaan ini menjadikan penelitian ketiga relevan sebagai pembanding metodologis, namun tidak secara langsung mengkaji tari Bedana atau media video animasi yang spesifik.

Meskipun terdapat perbedaan konteks, target peserta didik, dan objek budaya, pada kedua penelitian terakhir telah membuktikan bahwa media audio visual dan media gambar dan video berbasis budaya lokal efektif dalam meningkatkan hasil belajar maupun pengetahuan siswa. Oleh karena

itu, keberhasilan dari kedua penelitian tersebut memberikan dasar yang kuat untuk menjadi landasan teoritis dan praktis bahwa media pembelajaran seperti *The Origin of Bedana* layak untuk diuji efektivitasnya secara ilmiah dalam konteks pembelajaran sejarah dan budaya di sekolah.

2.2 Efektivitas

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Kamus ilmiah populer mendefinisikan efektivitas sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan. Menurut Rusman dalam Noviyandri, (2021:9), Efektif adalah perubahan yang membawa pengaruh, makna dan manfaat tertentu. Hidayat dalam Noviyandari, (2021: 10). Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kualitas, kuantitas dan waktu) yang tercapai. Menurut Mulyasa dalam Ghufroon dkk, (2024:11), menyatakan bahwa efektivitas biasanya berkaitan erat dengan perbandingan antara tingkat pencapaian tujuan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya, atau perbandingan hasil nyata dengan hasil yang telah direncanakan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah alat pengukuran atau alat uji coba untuk mengetahui sesuatu yang harus dipastikan kevaliditasannya artinya untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. Efektivitas juga berguna untuk menunjang ketepatan sesuatu yang dicari dan dibuktikan dengan melalui ke efektivitasnya. Berdasarkan definisi-definisi di atas, maka dapat dilihat bahwa efektivitas merupakan ketepatan penggunaan suatu program untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pada penelitian ini penulis lebih berfokus kepada pendekatan eksperimental. Hal ini dilakukan untuk menunjang penelitian sesuai dengan yang diteliti dan membuat penelitian yang telah dilaksanakan menjadi lebih lengkap.

2.3 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu siswa mempelajari suatu kemampuan dalam proses pembelajaran (Lefudin, 2017: 14). Menurut Bloom dalam Pudentiana dkk., (2024: 80), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Untuk mengevaluasi hasil belajar siswa yang diharapkan, diperlukan tujuan yang bersifat operasional yaitu tujuan berupa tingkah laku yang dapat dikerjakan dan diukur. Pembelajaran merupakan bentuk interaksi siswa dengan lingkungannya sehingga banyak memberikan pengalaman pada situasi nyata.

Perubahan perilaku yang diperoleh dari pembelajaran pada dasarnya merupakan pengalaman. Hal ini berarti bahwa selama siswa dalam proses pembelajaran hendaknya tercipta suasana situasi kelas yang menyenangkan sehingga memberikan pengalaman yang berarti bagi siswa. Sehingga siswa yang melakukan proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuannya telah bertambah, maka proses pembelajaran akan terjadi apabila siswa merasakan adanya dorongan dan aktivitas untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan yang diharapkan oleh masing-masing siswa. Dengan demikian, perubahan perilaku pada proses pembelajaran meliputi semua aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Pada tahun 1956 Benyamin Bloom mengklasifikasikan kemampuan hasil belajar kedalam tiga kategori, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Dalam 3 aspek ranah pembelajaran menurut Benyamin Bloom, penulis hanya berfokus pada satu aspek saja, yaitu ranah kognitif. Penulis menggunakan ranah kognitif untuk mengetahui pengetahuan siswa terhadap sejarah tari Bedana dalam proses pembelajaran. Aspek yang terdapat dalam ranah kognitif diturunkan menjadi instrumen dan indikator dalam penelitian untuk mengetahui pengetahuan siswa terhadap sejarah tari Bedana.

2.4 Media Pembelajaran Video Animasi *The Origin Of Bedana*

Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan sesuatu pembelajaran Suryani dkk dalam Hastuti (2019:12)

Media pembelajaran adalah sesuatu yang sangat diperlukan dalam pembelajaran, karena media pembelajaran sebagai penghubung dan alat bantu guru dalam menjelaskan materi kepada peserta didik. Melalui, media pembelajaran, belajar dikelas semakin menarik melalui media-media yang digunakan dalam pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam pembelajaran disekolah, para guru bervariasi menggunakan bantuan melalui media pembelajaran ini. Adapun media pembelajaran yang biasa diterapkan guru sekolah yaitu *power point*, video pembelajaran, kuis-kuis online, dan sebagainya.

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Penggunaan media video dapat membantu peserta didik menangkap suatu pesan menjadi mudah dalam menerima dan memahami materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik, hal ini disebabkan karena video mampu mengkombinasikan antara visual dengan audio (Yudianto, 2017 : 234). Peran video dalam pembelajaran sangat berpengaruh sebagai bahan ajar dan menjadi pengalaman baru bagi pendidik maupun siswa. Melalui penayangan video, siswa dapat berimajinasi dan merasakan seolah-olah mereka juga hadir dalam video tersebut.

Melalui media video akan berpengaruh lebih cepat masuk ke dalam otak dan pikiran manusia, karena penayangan video berupa cahaya menjadi titik fokus siswa, sehingga dapat mempengaruhi emosi dan pikiran siswa. Melalui pembelajaran di dalam kelas, emosi dan psikologis siswa sangat diperlukan, hal ini, dapat mempengaruhi siswa dalam menangkap pengetahuan yang terdapat dalam media video tersebut. Penyampaian materi yang terdapat dalam video dapat mencapai tujuan belajar yang ingin dicapai oleh pendidik, hal ini sejalan dengan adanya pemilihan media pembelajaran interaktif yang tepat saat digunakan.

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek (Purnama 2016 : 5). Animasi yang menarik dapat mendorong siswa terpancing untuk belajar berpikir kritis. Animasi memiliki daya tarik visual dan audio yang kuat, mampu membangun imajinasi dan kreativitas siswa.

Melalui pembelajaran sejarah tari Bedana berbasis video animasi dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik dalam penyampaian materi, karena dengan penggunaan media video animasi yang sudah penulis terdahulu buat yaitu media pembelajaran sejarah tari Bedana. Melalui video animasi, hal ini untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik lebih bersemangat mendengarkan dan melihat animasi animasi yang bergerak saat menjelaskan materi sejarah tari Bedana secara detail. Berdasarkan penelitian ini hal tersebut menjadikan penulis untuk melakukan pengukuran menguji sejauh mana keefektivitasan media pembelajaran berbasis video animasi dalam pembelajaran sejarah tari Bedana.

Daerah Lampung memiliki beraneka ragam suku dan tarian tradisional sebagai cermin kehidupan masyarakat Lampung. Salah satunya adalah tari Bedana. Tari Bedana merupakan tari tradisional kerakyatan daerah Lampung. Menurut sejarah, tari Bedana ini hidup dan berkembang di daerah Lampung seiring dengan masuknya agama Islam. Baru di awal kemerdekaan sekitar tahun 1950-an tari Bedana mulai eksis di masa itu, tari Bedana pada saat itu menjadi tari wajib bagi laki-laki untuk dipelajari.

Seiringnya perkembangan zaman yang semakin tahun semakin banyak perubahan tari Bedana menjadi salah satu tarian yang tidak hanya laki-laki saja yang menari melainkan perempuan Lampung juga bisa ikut menari, tarian ini menjadi tarian pergaulan muda mudi Lampung yang mengusung nilai-nilai budaya dan keagamaan. Tari Bedana biasanya ditampilkan secara berpasangan dan unsur gerak tari ini antara perempuan dan laki-laki tidak diperkenankan bersentuhan. Tarian ini merupakan simbol suatu sikap yang menjaga kehormatan diri muda mudi Lampung untuk tidak bersentuhan dengan orang yang bukan mahramnya.

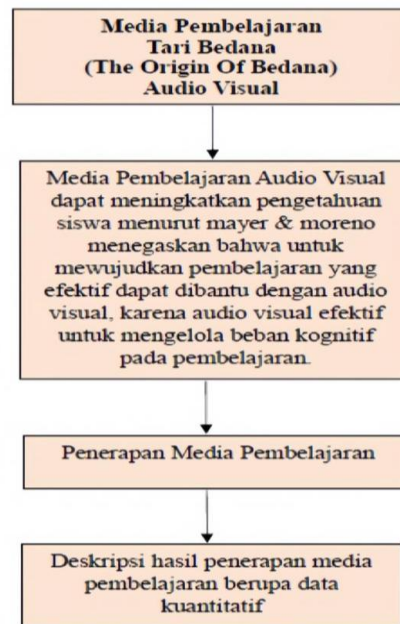
Perkembangan tari Bedana sempat mengalami pasang surut, hingga akhirnya dilakukan rekontruksi kembali oleh masyarakat Lampung yang sudah pernah belajar tari Bedana, berbekal dengan ilmu yang seadanya mereka berkumpul dan kembali menghidupkan tari Bedana. Sering berkembangnya zaman tari Bedana dilakukan revitalisasi dan ditampilkan kembali oleh Taman Budaya Provinsi Lampung sebagai bentuk tari yang baru namun tetap berpijak pada nilai-nilai dan pola tradisi yang ada. Bagi masyarakat Lampung, tari Bedana merupakan tari pergaulan yang di dalamnya berisi filosofi pencerminan tata kehidupan masyarakat Lampung, yang digunakan sebagai simbol adat istiadat agama, etika dan menjaga sopan santun dalam pergaulan.

Tarian ini mengusung kostum yang dikenakan berupa baju kurung untuk perempuan Lampung agar tetap terjaga dan sopan dalam bergerak maupun menari tari Bedana. Sedangkan untuk kostum laki-laki memakai kopiah, sarung dan baju serta celana panjang seperti pakaian laki-laki melayu yang

melambangkan kesopanan dalam menjaga sikap di depan lawan jenisnya. Hal ini yang menjadi setiap perhatian dan ciri khas budaya Lampung dalam pergaulan muda mudi. Tarian yang memiliki makna nilai-nilai agama menjadi pusat baik dalam bentuk gerak maupun cara berpakaian untuk tetap menjaga nilai agama yang terkandung di dalam tari Bedana.

Filosofi tersebut sangat sejalan, mengingat tari Bedana dibawa oleh masyarakat Arab yang memiliki tradisi dan nilai budaya yang menekankan larangan terhadap kontak fisik antara laki-laki dan perempuan yang bukan mahram. Tari Bedana sendiri diperkirakan merupakan hasil transformasi dari gerakan sholat yang kemudian dikembangkan menjadi bentuk kesenian. Proses ini menjadi bagian dari strategi dakwah yang dilakukan oleh pendatang Arab melalui pendekatan budaya lokal, dengan adanya tari Bedana, Masyarakat Lampung mulai mendalami tari Bedana seiringi dengan berjalannya waktu, kesenian tari Bedana terus hidup dan dicintai oleh masyarakat Lampung.

2.5 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir
(Sumber : Fitrianti, 2025)

Penelitian ini memiliki tahapan dan arahan yang sesuai. Penulis merancang kerangka berpikir untuk penelitian ini sesuai gambar di atas. Berdasarkan data gambar analisis efektivitas, sehingga kerangka berpikir tersebut menjadi alat empiris untuk menguji dan membuktikan teori Mayer & Moreno dalam Rahayu dkk., (2024: 118), menegaskan bahwa untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dapat dibantu dengan audio visual, karena audio visual berupa video animasi efektif untuk mengelola beban kognitif pada pembelajaran dikelas. Penulis berharap melalui kesimpulan mengenai kelayakan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran sejarah tari Bedana, dari bagan kerangka berpikir di atas dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap sejarah tari Bedana melalui pengujian efektivitas media pembelajaran sejarah tari Bedana berbasis video animasi.

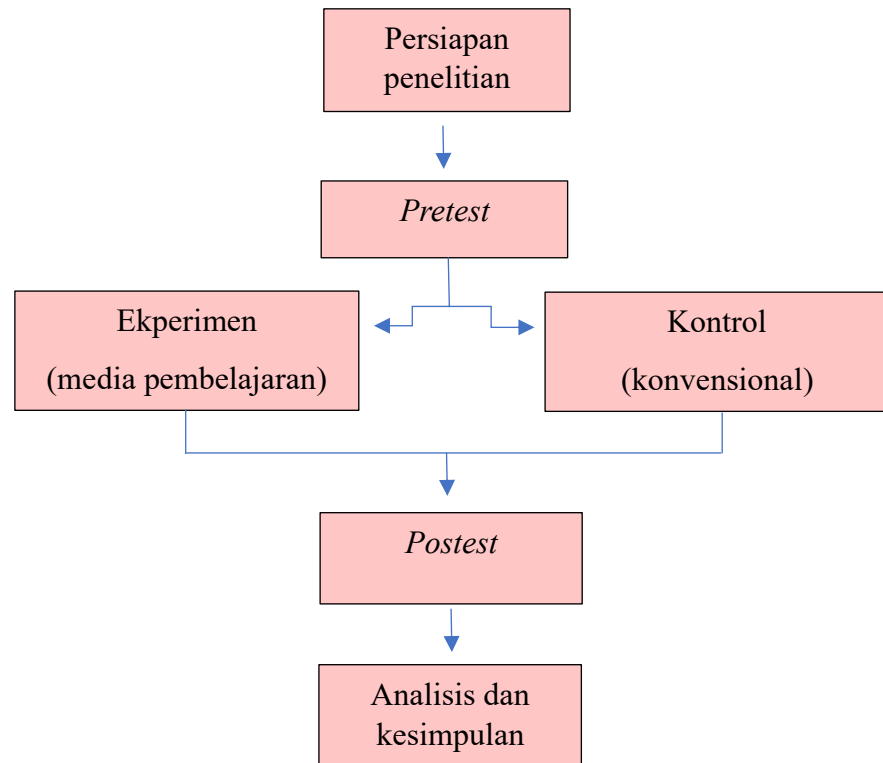
III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2022: 8) Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis penelitian kuasi eksperimen. Kuasi eksperimen adalah desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Model desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Two Group Pretest-Posttest Design* yang di dalamnya terdapat perlakuan (*treatment*). *Two Group Pretest-Posttest Design* yaitu desain eksperimen yang menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan *Two Group Pretest-Posttest Design* untuk membandingkan pengetahuan siswa antara kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media “*The Origin of Bedana*” dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan tersebut. Masing-masing kelompok diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran.

Desain Penelitian sebagai berikut :



Gambar 3.1 Alur Desain Penelitian
(Sumber : Fitrianti, 2025)

Dari gambar 3.1 dapat dilihat penentuan tahap pertama sampai penarikan kesimpulan, desain ini merupakan gambaran awal untuk tahapan dalam alur penelitian. Desain penelitian ini digambarkan secara rinci dalam gambar 3.1 yang menunjukkan urutan langkah-langkah dalam alur penelitian

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 13 Bandar Lampung pada kelas XI dengan menggunakan dua kelas yaitu XI F9 dan XI F10. Kemudian yang memberikan perlakuan kepada siswa adalah guru seni budaya bapak Yovi Sanjaya, S. Pd

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2022: 38). Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran sejarah tari Bedana diukur melalui dari perubahan hasil belajar. Dengan demikian, variabel dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

- 3.3.1 Variabel Independen (X): variabel bebas, sering juga disebut variabel stimulus, *prediktor*, *antecedent*, yaitu merupakan variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran berbasis video animasi.
- 3.3.2 Variabel Dependen (Y) : kriteria, konsekuen, variabel terikat, yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan pengetahuan siswa terhadap sejarah tari Bedana.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono, (2022: 80). Populasi pada penelitian ini adalah kelas XI dengan jumlah siswa 352 orang siswa di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Sugiyono, (2022: 81). Bila populasi besar, penulis tidak memungkinkan melakukan penelitian terhadap populasi tersebut. Hal ini disebabkan keterbatasan dana, waktu, dan tenaga. Maka penulis menggunakan sampel dari populasi tersebut sebagai objek/ subjek

penelitiannya. Sesuai dengan fokus penelitian maka teknik penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non probability sampling*. *Non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/ kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sampel pada penelitian ini adalah kelas XI F9 dan XI F10 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pada penelitian ini, penulis memilih kelas XI F9 dan XI F10 karena memiliki karakteristik yang sebanding dengan kelas XI lainnya, sehingga dianggap mewakili dari populasi kelas XI dan kedua kelas tersebut juga dipilih karena diasumsikan memiliki data yang berdistribusi normal.

3.5 Tempat dan Waktu Penelitian

3.5.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 13 Bandar Lampung yang terletak di Jl. Padat Karya Sinar Harapan, Rajabasa Jaya, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung.

3.5.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada rentang waktu 1 bulan pada bulan Oktober.

3.6 Sumber Data

3.6.1 Data Primer

Sumber data primer pada penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 13 Bandar Lampung, yang terdiri atas kelas XI F9 sebagai kelas eksperimen dan XI F10 sebagai kelas kontrol yang masing-masing satu kelas berjumlah 33 orang siswa, serta guru mata pelajaran seni budaya, bapak Yovi Sanjaya, S. Pd., juga menjadi sumber data primer dalam penelitian ini.

3.6.2 Data Sekunder

Sumber data sekunder pada penelitian ini meliputi profil sekolah, RPP, dokumen kurikulum dan data pendukung lainnya. Sumber data primer dapat digunakan apabila diperlukan untuk mendukung pelaksanaan penelitian.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Menurut Rasydin dalam Muzayanah, (2015: 126) mendefinisikan tes sebagai sejumlah pertanyaan yang memiliki jawaban benar atau salah yang bertujuan untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang. Tes dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* adalah tes awal yang digunakan untuk mengetahui keadaan awal dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dilakukan pembelajaran dan pemberian perlakuan (*treatment*) tertentu pada kelas eksperimen. Tujuannya untuk mengetahui kondisi pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran. Sedangkan, *Posttest* adalah tes akhir yang diberikan setelah perlakuan untuk melihat perbedaan signifikan terhadap perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen. Kemudian dibandingkan dengan *pretest* dengan kelompok kontrol (Sugiyono, 2022: 77).

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi penulis untuk mengumpulkan dan mengukur data. Penelitian yang berhasil dengan baik apabila menggunakan instrumen yang tepat, sebab data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen (Syahroni, 2022: 51). Adapun instrumen penelitian yang digunakan oleh penulis adalah tes objektif. Tes objektif disebut pula *short answer* atau *new type tes*. Tes objektif terdiri dari item-item yang dapat dijawab dengan jalan memilih salah satu alternatif yang benar dari sejumlah alternatif yang tersedia, atau dengan mengisi jawaban yang benar dengan beberapa perkataan atau simbol. Instrumen tes dalam penelitian ini

berbentuk pilihan ganda, tes pilihan ganda adalah bentuk tes objektif yang terdiri atas pertanyaan atau pernyataan (*stem*) dan diikuti sejumlah alternatif jawaban (*option*), tugas tes memilih alternatif jawaban yang paling tepat. Kemungkinan jawaban tersebut dapat berupa kata, frasa, nama tempat, nama tokoh, lambang atau kalimat yang sudah pasti (Rosyidi dalam Putri dkk., 2022: 144-145). Soal tes bentuk pilihan ganda dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar yang lebih kompleks dan berkenaan dengan aspek kognitif oleh bloom yaitu, pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.

Soal tes bentuk pilihan ganda terdiri atas soal- soal dan pilihan jawaban. soal dapat dikemukakan dalam bentuk pertanyaan dan dapat pula dalam bentuk pernyataan (*statement*) yang belum sempurna yang sering disebut *stem*. Sedangkan pilihan jawaban mungkin terdapat *point-point* berbentuk perkataan, bilangan atau kalimat dan sering disebut *option*. Pilihan jawaban terdiri atas jawaban yang benar atau yang paling benar, selanjutnya disebut kunci jawaban dan pada soal pilihan ganda pasti akan ada soal yang jawabannya sengaja dibuat untuk salah untuk mengecoh (*distractor* atau *decoy* atau *fails*) dalam sebuah pertanyaan pilihan ganda. Namun memungkinkan seseorang memilihnya apabila tidak menguasai materi yang ditanyakan dalam soal (Putri dkk., 2022: 145).

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen penilaian tes objektif

Judul	Variable	Indikator	Sub indikator	butir pertanyaan
Efektivitas Media Pembelajaran <i>The Origin Of Bedana</i> Pada Pembelajaran Tari Di SMA Negeri 13 Bandar Lampung	Pembelajaran Menurut Bloom dalam Pudentiana dkk., (2024: 80), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.	Kognitif	Pengetahuan	1, 3,5,7 9
			Pemahaman	2,4,6,8, 10
			Penerapan	11,13,15 17,19
			Analisis	12,14,16 18,20
			Sintesis	21,23,25 27,29
			Evaluasi	22,24,26 28,30

Tabel 3.3 Instrumen Soal *Pretest-Posttest*

No.	Soal	Pilihan jawaban
1.	Apa makna utama dari Tari Bedana dalam budaya Lampung?	a. Simbol kehormatan masyarakat Lampung b. Persaudaraan dan pergaulan masyarakat Lampung c. Bentuk penghormatan terhadap para leluhur dalam acara adat d. Ungkapan rasa syukur atas hasil panen melalui ritual keagamaan Kunci jawaban : B
2.	Tari Bedana dijadikan media dakwah Islam karena?	a. Karena setiap gerakannya mencerminkan adab sopan santun sesuai ajaran Islam b. Karena syair pengiringnya lebih menekankan hiburan daripada nilai agama c. Karena Tari Bedana dikenal luas sebagai tari pergaulan pemuda di Lampung d. Karena Tari Bedana hanya dipelajari dalam lingkungan keluarga tertentu Kunci jawaban : A
3.	Siapa yang tidak diperbolehkan bersentuhan dalam Tari Bedana?	a. Penari laki-laki dengan penari perempuan saat menari b. Penari perempuan dengan penari perempuan saat latihan c. Laki-laki dan perempuan bukan mahram d. Anak dengan orang tua ketika menampilkan tarian Kunci jawaban : C
4.	Tari Bedana dapat dijadikan sebagai sarana?	a. Menanamkan nilai sopan santun dan etika pergaulan sesuai ajaran Islam b. Mempererat hubungan sosial antar pemuda dalam masyarakat Lampung c. Pembelajaran karakter budaya d. Menarik perhatian wisatawan dalam pertunjukan seni tradisional Kunci jawaban : C

No.	Soal	Pilihan jawaban
5.	Tari Bedana merupakan tarian yang berasal dari Lampung, dimanakah lokasi tepat asal Tari Bedana?	a. Negeri Olok gading b. Kabupaten Pringsewu c. Kota Bandar Lampung d. Kabupaten Metro Kunci jawaban : A
6.	Pada sejarah tari Bedana pemakaian pakaian bersih dan menari di atas alas bertujuan untuk apa?	a. Menjaga tradisi lokal b. Bersiap sholat berjamaah setelah menari c. Menghindari kotoran dari pakaian d. Menunjukkan kesopanan kepada tamu Kunci jawaban : B
7.	Siapa saja yang biasanya menarikan tari Bedana di masa lalu?	a. Hanya laki-laki b. Semua kalangan tanpa memandang usia dan jenis kelamin c. Masyarakat Lampung yang sudah menikah d. Remaja laki-laki dan perempuan Kunci jawaban : A
8.	Apakah ada cerita rakyat atau legenda yang berkaitan dengan asal mula tari Bedana?	a. Ya, berasal dari legenda tentang pangeran Lampung yang belajar menari dari makhluk gaib b. Ya, berkaitan dengan cerita rakyat tentang penari sakti di Gunung Betung c. Tidak, Tari Bedana berasal dari akulturasi budaya lokal dan penyebaran agama Islam d. Ya, berdasarkan kisah rakyat tentang seorang putri yang hilang di laut Kunci jawaban : C
9.	Siapa yang membawakan dan menarikan tari Bedana pada zaman dahulu?	a. Pedagang dari Cina b. Pedagang Arab c. Pedagang dari Jepang d. Masyarakat Lampung Kunci jawaban : B
10.	Salah satu nilai utama dalam tari Bedana adalah?	a. Kebebasan berekspresi b. Larangan kontak fisik lawan jenis c. Kecepatan gerakan d. Kompetisi antara penari Kunci jawaban : B

No.	Soal	Pilihan jawaban
11.	Salah satu Upaya pelestarian tari Bedana yang didasarkan pada pemahaman sejarahnya adalah melalui?	a. Mengkomersialisasi gerakan b. Membuat kolaborasi tari daerah secara acak c. Pengajaran materi tari Bedana di sekolah d. Menghapus makna asli tari Kunci jawaban : C
12.	Apa hubungan antara munculnya tari Bedana dengan proses islamisasi di Lampung?	a. Tari Bedana menjadi sarana hiburan rakyat b. Tari Bedana digunakan sebagai media dakwah c. Tari Bedana muncul sebelum Islam masuk d. Tari Bedana menggantikan upacara animisme Kunci jawaban : B
13.	Ketika guru menjelaskan bahwa tari Bedana berasal dari Lampung dan merupakan warisan budaya yang mencerminkan nilai-nilai Islam dan persaudaraan, penerapan sikap yang sebaiknya kamu tunjukkan adalah?	a. Menyimak dengan penuh perhatian serta mencatat penjelasan guru b. Bertanya kepada teman sebangku jika ada bagian yang tidak dipahami saat guru masih menjelaskan c. Mengaitkan penjelasan guru dengan pengetahuan tentang tari modern tanpa memperhatikan nilai persaudaraan yang terkandung d. Memperhatikan sebagian penjelasan guru sambil mencari informasi tambahan melalui hp Kunci jawaban : A
14.	Apa pengaruh budaya islam terhadap struktur gerak dalam tari Bedana?	a. Geraknya menekankan kesopanan, tidak berlebihan, dan menjaga batas pergaulan b. Geraknya didominasi gerakan bebas dengan ekspresi yang luas tanpa aturan khusus c. Geraknya banyak meniru pola tarian tradisional lain tanpa memperhatikan nilai agama d. Geraknya lebih menonjolkan keindahan bentuk tubuh daripada makna yang terkandung Kunci jawaban : A

No.	Soal	Pilihan jawaban
15.	Salah satu contoh penerapan sejarah tari Bedana di lingkungan sekolah adalah?	a. Menjaga hubungan baik hanya dengan teman yang satu kelompok saja b. Mengikuti kegiatan seni sekolah hanya karena kewajiban nilai rapor c. Menghargai budaya dengan cara menonton pertunjukan tanpa perlu ikut melestarikan d. Menjaga sopan santun saat berinteraksi dengan teman di sekolah Kunci jawaban : D
16.	Apa hubungan antara pedagang Arab dan tari Bedana?	a. Tari Bedana diciptakan sebelum mereka datang b. Pedagang Arab mengadaptasi tari lokal untuk dakwah c. Tari Bedana dibawa langsung dari Arab d. Tari Bedana terinspirasi dari tari India Kunci jawaban : B
17.	Mengapa penting menerapkan sejarah tari Bedana dalam pembelajaran tari saat ini?	a. Agar tari menjadi lebih modern b. Untuk melestarikan nilai budaya dan fungsi aslinya c. Supaya menarik perhatian wisatawan d. Agar mudah dikomersialisasikan Kunci jawaban : B
18.	Mengapa tari Bedana dapat diterima masyarakat Lampung yang awalnya menolak Islam?	a. Karena tari bersifat hiburan yang mudah diterima b. Karena pedagang Arab memaksa c. Karena pemerintah mendukung d. Karena adat setempat berubah drastis Kunci jawaban : A
19.	Mengapa penting bagi generasi muda untuk menghargai sejarah tari Bedana?	a. Karena agar dapat bersaing dengan budaya negara lain b. Karena supaya bisa menjadi terkenal saat menari c. Karena untuk menjaga nilai budaya daerah sebagai warisan leluhur d. Karena diwajibkan oleh guru dalam pelajaran seni budaya Kunci jawaban : C

No.	Soal	Pilihan jawaban
20.	Apa yang membedakan tari Bedana dengan tari tradisional lain di Lampung?	a. Gerakannya terinspirasi dari kehidupan sehari-hari masyarakat pesisir b. Mengandung nilai-nilai dakwah Islam c. Hanya ditampilkan pada acara adat pernikahan d. Musik pengiringnya menggunakan gamelan khas Jawa Kunci jawaban : B
21.	Dalam sejarahnya, tari Bedana dipakai sebagai sarana dakwah. Jika anda menarikan tari Bedana, apa unsur yang paling perlu dihadirkan?	a. Gerakan populer siswa b. Gerakan yang mencerminkan nilai-nilai Islam c. Gerakan yang mudah ditiru d. Gerakan teatrikal ala drama kolosal Kunci jawaban : B
22.	Mengapa tari Bedana dianggap sebagai simbol transformasi nilai adat Lampung ke dalam nilai-nilai keislaman berdasarkan konteks sejarahnya?	a. Karena hanya ditarikan oleh perempuan sebagai simbol kesopanan b. Karena muncul setelah Islam penyebaran islam di Indonesia c. Karena digunakan untuk menggantikan tarian adat non-Islami sebagai media dakwah d. Karena diciptakan semata-mata sebagai hiburan rakyat Kunci jawaban : C
23.	Apa akibat dari mengkreasikan tari Bedana tanpa memahami konteks sejarahnya?	a. Menjadi populer b. Lebih fleksibel c. Kehilangan makna budaya d. Lebih ekspresif Kunci jawaban : C
24.	Dalam konteks pendidikan, tari Bedana sebaiknya diajarkan sebagai?	a. Seni tanpa nilai agama b. Seni yang mengandung nilai budaya dan agama c. Seni yang terpisah dari sejarah d. Seni untuk hiburan semata Kunci jawaban : B
25.	Apa alat paling efektif untuk mengenalkan tari Bedana ke generasi digital?	a. Platform media sosial dengan edukasi visual b. Buku cetak c. Brosur sekolah d. Spanduk Kunci jawaban : A

No.	Soal	Pilihan jawaban
26.	Peran tari Bedana yang paling strategis dalam memperkuat dan membentuk identitas budaya generasi muda Lampung di era modern adalah melalui upaya?	a. Pengembangan koreografi kontemporer dan digitalisasi sebagai materi promosi pariwisata. b. Integrasi sebagai materi kurikulum wajib dalam mata pelajaran seni dan budaya di sekolah Lampung. c. Eksklusivitas pagelaran pada acara adat atau upacara sakral Lampung. d. Fokus pada pembinaan sanggar-sanggar swasta yang didanai secara mandiri. Kunci jawaban : B
27.	Seandainya tari Bedana dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah lintas agama, pendekatan apa paling tepat untuk tetap menjaga keasliannya tari tersebut?	a. Menyusun versi netral tanpa menyebut nilai Islam b. Mengombinasikan unsur dakwah dengan nilai-nilai universal seperti kasih sayang dan kerja sama c. Mengubah seluruh bentuk gerak menjadi bebas nilai d. Menggantikan gerakan tradisional dengan tari daerah lain Kunci jawaban : B
28.	Dalam konteks sejarah budaya Islam di Lampung, kehadiran tari Bedana lebih merefleksikan?	a. Penolakan terhadap budaya lokal sebelum Islam b. Asimilasi ajaran agama Islam dengan budaya lokal c. Transformasi budaya Hindu-Buddha menjadi budaya Islam d. Dekonstruksi terhadap nilai-nilai adat Sai Batin Kunci jawaban : B
29.	Apa fungsi nilai dakwah dan seni tari dalam tari Bedana?	a. Fungsi seni tari Bedana bergeser menjadi sarana media pendidikan terhadap sosialisasi moral dan internalisasi etika sosial. b. Tari hanya hiburan c. Menjadikan tari Bedana sebagai simbol perlawanan terhadap bentuk kesenian tradisional Lampung lainnya yang dianggap non-Islam.

		d. Memastikan bahwa bentuk gerak tari Bedana menjadi baku dan tidak boleh dimodifikasi sama sekali. Kunci jawaban : A
30.	Nilai edukatif tari Bedana dalam konteks akulturasi budaya Lampung dan Islam muncul karena fungsi utamanya sebagai apa?	a. Karena efektif menarik perhatian massa dan menjadi media hiburan yang disukai oleh semua lapisan usia. b. Karena menjadi wadah ekspresi seni yang memadukan nilai-nilai agama dan etika dalam bingkai budaya lokal secara akomodatif. c. Karena diwajibkan oleh pemerintah daerah sebagai materi pengajaran di setiap jenjang pendidikan di Lampung. d. Karena mempertahankan gerak dasar Lampung yang kuno sebagai penanda otentisitas tanpa harus terpengaruh budaya luar. Kunci jawaban : B

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran video animasi terhadap pengetahuan siswa pada materi sejarah tari Bedana. Menurut Sugiyono, (2022: 149-150), teknik analisis data kuantitatif dapat dilakukan dengan uji statistik parametrik maupun non-parametrik, tergantung terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas data.

3.9.1 Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2022: 147). Dalam bentuk pengukuran statistik deskriptif berupa, mean (rata-rata), median, modus, standar deviasi (simpanan baku), varian (variance) dan Range. Adapun pengolahan data dapat di analisis menggunakan program SPSS karena, lebih akurat dan mudah diinput.

Pada penelitian ini perhitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif persentase atau frekuensi relatif, menurut Solimun & Fernandes dalam Maulidiah dkk., (2023:78). Analisis deskriptif ini diklasifikasikan menjadi 5 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang baik. Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui gambaran awal dari hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, frekuensi relatif merupakan frekuensi yang dihitung dalam bentuk persen. Cara memperoleh frekuensi relatif adalah :

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Di mana:

F : Frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N: *Number of cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P : Angka *persentase*

Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi Penilaian

Persentase	Kriteria Interpretasi
81-100%	Sangat baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup baik
21-40%	Kurang baik
0-20%	Sangat kurang baik

(Sumber: Solimun & Fernandes, 2020)

3.9.2 Perhitungan N-Gain Score

digunakan perhitungan N-Gain (Normalized Gain), dengan rumus:

$$N - Gain = \frac{Postest - Pretest}{Skor Maksimal - Pretest}$$

Interpretasi N-Gain menurut Hake:

N-Gain > 0.7 = Tinggi

0.3 ≤ N-Gain ≤ 0.7 = Sedang

N-Gain < 0.3 = Rendah

3.9.3 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji dilakukan terhadap nilai *pretest* dan *posttest* dari kedua kelompok (eksperimen dan kontrol). Uji ini dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* atau *Shapiro-Wilk*, dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 → data berdistribusi normal

Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 → data tidak berdistribusi normal

3.9.4 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data antara populasi dan sampel sama atau tidak (Matondang & Nasution dalam Heriani, 2025: 20). Uji homogenitas dapat dilakukan apabila kelompok data berdistribusi normal. Adapun uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test* dengan bantuan program spss versi 25 *for windows*. Dengan kriteria Jika nilai signifikansi. > 0,05 → data homogen dan jika nilai signifikansi. < 0,05 → data tidak homogen.

3.9.5 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dapat dilakukan dengan dua jenis yaitu uji parametrik dan uji non-parametrik. Uji parametrik *Uji -t Dua Sampel (Independent Sample t-Test)*. Uji t dua sampel merupakan uji statistika untuk mencari perbedaan rata-rata dari populasi yang diwakili oleh sampel. Pada uji t untuk dua sampel independen, dua rata-rata sampel dengan notasi X_1 dan X_2 digunakan untuk menghitung dan mewakili nilai dari rata-rata populasi dengan notasi μ_1 dan μ_2 . Apabila hasil penelitian menunjukkan adanya signifikansi pada data, ini berarti kesimpulan penelitian H_a terdapat perbedaan rata-rata pada kedua sampel (Ismail, 2018: 235).

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen (menggunakan video animasi) dan kelompok kontrol (menggunakan buku panduan). Dasar pengambilan pada uji hipotesis jika hasil H_a maka dinyatakan terdapat perbedaan dari hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. jika hasil H_0 maka dinyatakan tidak terdapat perbedaan dari hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol

Uji Non-Parametrik (Alternatif jika syarat tidak terpenuhi), statistik non-parametrik merupakan statistik Jika data tidak berdistribusi normal atau tidak homogen, maka digunakan *Mann-Whitney U Test* untuk perbandingan dua kelompok, uji *mann-whitney* digunakan untuk menguji hipotesis apabila data yang digunakan tidak berdistribusi normal. Adapun uji hipotesis yang digunakan dibahas pada bagian hasil dan pembahasan.

3.10 Teknik Keabsahan Data

Menurut Sugiyono, (2022; 121), dalam penelitian kuantitatif, keabsahan data dapat diuji melalui validitas dan reliabilitas instrumen. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur)

itu valid dan reliabel instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat tercapainya tujuan (efektivitas) maka instrumen harus disusun berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan.

1.10.1 Uji Validitas

Penelitian ini, validitas instrumen diuji melalui dua cara, yaitu validitas isi dan validitas empiris. Validitas Isi (*Content Validity*) Validitas isi dilakukan melalui judgment expert atau validasi oleh ahli. Dalam penelitian ini, instrumen di validator oleh dosen ahli materi dan praktisi pembelajaran seni tari yaitu ibu Nabilla Kurnia Adzan, M. Pd dan ibu Dr. Dwiwana Habsary, M.Hum. Penilaian dilakukan untuk memastikan bahwa soal-soal yang digunakan sesuai dengan indikator pembelajaran tentang sejarah tari Bedana. Validitas Empiris (Uji Butir) Validitas empiris dilakukan melalui uji coba instrumen kepada siswa di luar sampel penelitian. Teknik yang digunakan adalah *korelasi Pearson Product Moment*. Kriteria keputusan: $r \text{ hitung} > r \text{ tabel} \rightarrow$ butir soal valid dan $r \text{ hitung} < r \text{ tabel} \rightarrow$ butir soal tidak valid (direvisi atau dibuang). Adapun hasilnya sebagai berikut.

Tabel 3.5 Hasil Validasi oleh Validator Ibu Nabilla Kurnia Adzan, M.Pd

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek materi						
1.	Butir soal sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi					√
2.	Butir soal relevan dengan materi yang diajarkan				√	
3.	Butir soal tidak mengandung SARA					√
4.	Butir soal mewakili seluruh materi yang disajikan dalam media.					√
5.	Soal dan kunci jawaban tidak mengandung kesalahan konsep.					√
6.	Tingkat kesulitan soal (mudah, sedang, sukar) relevan dengan kemampuan siswa SMA.				√	

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
B. Aspek Isi						
7.	Butir soal tidak mengandung petunjuk yang mengarah pada jawaban				√	
8.	Pilihan jawaban (distraktor) berfungsi dengan baik dan homogen				√	
9.	Butir soal tidak mengecoh				√	
10.	Petunjuk pengerjaan soal jelas dan tidak ambigu.				√	
C. Aspek Bahasa						
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			√		
10.	Penelitian sesuai EYD				√	
11.	Kesesuaian pemilihan kata dan kalimat yang tepat			√		
12.	Soal tidak memiliki makna ganda			√		
13.	Kalimat pada soal singkat dan jelas			√		

Saran dan Perbaikan: Perbaiki kata-kata dalam pertanyaannya.

Tabel 3.6 Hasil Validasi oleh Validator Ibu Dr. Dwiyana Habsary, M.Hum

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek materi						
1.	Butir soal sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi			√		
2.	Butir soal relevan dengan materi yang diajarkan				√	
3.	Butir soal tidak mengandung SARA			√		
4.	Butir soal mewakili seluruh materi yang disajikan dalam media.				√	
5.	Soal dan kunci jawaban tidak mengandung kesalahan konsep.			√		
6.	Tingkat kesulitan soal (mudah, sedang, sukar) relevan dengan kemampuan siswa SMA.				√	

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
B. Aspek Isi						
7.	Butir soal tidak mengandung petunjuk yang mengarah pada jawaban				√	
8.	Pilihan jawaban (distraktor) berfungsi dengan baik dan homogen			√		
9.	Butir soal tidak mengecoh				√	
10.	Petunjuk pengerjaan soal jelas dan tidak ambigu.				√	
C. Aspek Bahasa						
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			√		
10.	Penelitian sesuai EYD			√		
11.	Kesesuaian pemilihan kata dan kalimat yang tepat			√		
12.	Soal tidak memiliki makna ganda			√		
13.	Kalimat pada soal singkat dan jelas			√		

Saran dan Perbaikan : sertakan petunjuk mengerjakan soal, kata tanya sebaiknya direspons dengan bentuk jawaban, pemilihan kata belum tepat terdapat di beberapa bagian, pahami kembali bentuk dan uraian sejarah tari sesungguhnya.

Pada penelitian ini, proses uji coba instrumen dilakukan dengan hati-hati agar dapat memastikan setiap butir mampu menggambarkan kemampuan siswa. Pada tahap pertama, untuk uji validitas dengan korelasi *product moment (pearson)* dibutuhkan rumus $df = n - 2$ maka $df = 29 - 2 = 27$. Taraf signifikansi 5% pada kategori 27 responden berarti 0,381 dapat dikatakan valid. Dengan demikian, uji coba dilakukan pada responden dengan jumlah soal 30 butir, dapat diketahui dari total keseluruhan 30 soal hanya terdapat 15 soal yang memenuhi kriteria (valid). Butir soal nomor 13,14,15,27 tidak dapat diuji validitasnya karena semua responden menjawab benar sehingga data bersifat konstan (varians).

Karena uji coba instrumen pertama mendapatkan hasil 50% banding 50% temuan ini kemudian menjadi langkah selanjutnya bagi penulis untuk memperbaiki dan menyempurnakan instrumen yang tidak layak, dari hasil uji coba instrumen pertama butir soal yang tidak layak kemudian di revisi ulang dan diuji coba kembali. Pada tahap uji coba kedua terdapat peningkatan hasil validitas yang cukup baik, dari keseluruhan soal yang sudah diuji cobakan kembali, diperoleh 25 butir soal yang layak (valid) dan soal yang tidak dinyatakan layak terdapat 5 soal dan tidak dapat digunakan karena tidak memenuhi kriteria. Berikut hasil validasi dari uji coba pertama dan kedua.

Tabel 3.7 Hasil Uji Coba Pertama

KELAS XI. F11				
Validitas				
No.Soa	Pearson correlation	Nilai signifikasi	Kesimpulan	Interpretasi
Soal01	0,160	0,408	Tidak valid	Sangat rendah
Soal02	0,205	0,287	Tidak valid	Rendah
Soal03	0,333	0,078	Tidak valid	Rendah
Soal04	0,252	0,188	Tidak valid	Sangat rendah
Soal05	0,117	0,547	Tidak valid	Sangat rendah
Soal06	0,473	0,010	Valid	Cukup
Soal07	0,206	0,283	Tidak valid	Rendah
Soal08	0,564	0,001	Valid	Cukup
Soal09	0,171	0,375	Tidak valid	Sangat rendah
Soal10	0,505	0,005	Valid	Cukup
Soal11	0,400	0,032	Valid	Cukup
Soal12	0,650	0,000	Valid	Kuat
Soal13	-	-	Tidak valid	Sangat rendah
Soal14	-	-	Tidak valid	Sangat rendah
Soal15	-	-	Tidak valid	Sangat rendah
Soal16	0,396	0,033	Valid	Rendah

No.Soal	Pearson correlation	Nilai signifikasi	Kesimpulan	Interpretasi
Soal17	0,433	0,019	Valid	Cukup
Soal18	0,405	0,029	Valid	Cukup
Soal19	0,525	0,003	Valid	Cukup
Soal20	0,250	0,190	Tidak valid	Sangat rendah
Soal21	0,433	0,019	Valid	Cukup
Soal22	0,448	0,015	Valid	Cukup
Soal23	0,598	0,001	Valid	Cukup
Soal24	0,396	0,033	Valid	Rendah
Soal25	0,396	0,033	Valid	Rendah
Soal26	0,022	0,910	Tidak valid	Sangat rendah
Soal27	-	-	Tidak valid	Sangat rendah
Soal28	0,556	0,002	Valid	Cukup
Soal29	0,343	0,068	Tidak valid	Rendah
Soal30	0,313	0,099	Tidak valid	Rendah

Tabel 3.8 Hasil Uji Coba Kedua

No.Soal	Pearson correlation	Nilai signifikasi	Kesimpulan	Interpretasi
Soal01	0,273	0,152	Tidak valid	Rendah
Soal02	0,256	0,180	Tidak valid	Rendah
Soal03	0,120	0,535	Tidak valid	Rendah
Soal04	0,162	0,400	Tidak valid	Sangat rendah
Soal05	0,575	0,001	Valid	Cukup
Soal07	0,657	0,000	Valid	Kuat
Soal09	0,403	0,030	Valid	Cukup
Soal13	0,550	0,002	Valid	Cukup
Soal14	0,400	0,032	Valid	Cukup
Soal15	0,504	0,005	Valid	Cukup

No.Soal	Pearson correlation	Nilai signifikansi	Kesimpulan	Interpretasi
Soal20	0,506	0,005	Valid	Cukup
Soal26	0,298	0,117	Tidak valid	Rendah
Soal27	0,410	0,040	Valid	Cukup
Soal29	0,460	0,012	Valid	Cukup
Soal30	0,695	0,000	Valid	Cukup

1.10.1 Uji reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data dan digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Anshori & Irnawati, 2017:83). Adapun analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Berikut merupakan hasil dari uji *reliability* soal dan kriteria reliabilitas:

$\alpha > 0,90 \rightarrow$ sangat tinggi

$0,70 < \alpha \leq 0,90 \rightarrow$ tinggi

$0,60 < \alpha \leq 0,70 \rightarrow$ cukup

$\alpha \leq 0,60 \rightarrow$ rendah

Tabel 3.9 Hasil Uji Coba Soal Reliability

No.	Uji coba	Hasil
1.	Uji coba pertama	0,662
2.	Uji coba kedua	0,667
3.	Reliability 25 soal valid	0,682

Berdasarkan hasil dari uji reliabilitas pada tabel 3.9 diperoleh hasil dari uji coba pertama pada soal instrumen awal dengan nilai *Cronbach's alpha* sebesar 0,662, dari hasil uji coba pertama dapat menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang kuat. Pada uji coba kedua terdapat hasil nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,667, nilai tersebut berada pada kategori sedang atau cukup reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa soal konsisten setelah direvisi. Kemudian pada hasil akhir setelah diperoleh 25 soal yang valid, nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,682 dikategori sedang atau cukup reliabel.

3.10.3 Revisi Instrumen

Butir-butir soal atau angket yang tidak valid atau tidak reliabel diperbaiki atau dihilangkan, dan hanya instrumen yang telah lolos uji validitas dan reliabilitas yang digunakan dalam penelitian utama. Revisi instrumen pada penelitian ini terjadi dua tahap revisi, yang pertama 15 soal yang direvisi karena tidak valid dan tidak reliabel. Pada uji coba kedua terdapat 10 soal yang valid dan reliabel, oleh karena itu 5 soal yang dinyatakan tidak valid dan tidak reliabel dihilangkan atau dibuang. Dengan demikian, total keseluruhan soal yang valid ada 25 soal. Namun 5 soal yang tidak valid tetap diikuti sertakan dalam pengujian penelitian agar jumlahnya cukup, tetapi tidak dihitung dalam pengujian-pengujian penelitian ini hanya 25 soal yang dinyatakan valid yang dihitung.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Efektivitas Media Pembelajaran *The Origin Of Bedana* pada pembelajaran Tari Di SMA Negeri 13 Bandar Lampung, dapat disimpulkan berdasarkan rumusan masalah bahwa media *The Origin Of Bedana* tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Meskipun demikian, penggunaan media *The Origin Of Bedana* tetap memberikan peningkatan pengetahuan bagi sebagian siswa. Namun, peningkatan pengetahuan tersebut belum cukup kuat untuk dapat menyatakan bahwa media pembelajaran *The Origin Of Bedana* efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa pada proses pembelajaran, baik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *The Origin Of Bedana*.

Sehingga, dapat dilihat dari hasil analisis data yang menunjukkan bahwa tidak adanya peningkatan yang signifikan terhadap kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, data yang tidak berdistribusi normal dan tidak berdistribusi homogen, menyebabkan analisis dilakukan dengan pengujian statistik non- parametrik menggunakan uji *mann-whitney*. Meskipun, penggunaan media pembelajaran *The Origin Of Bedana* telah digunakan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *The Origin Of Bedana* dapat meningkatkan tetapi belum mampu memberikan kontribusi yang optimal terhadap proses pembelajaran tari. Dengan demikian, media *The Origin Of Bedana* dapat dikatakan belum efektif sebagai alat bantu pembelajaran dikelas.

5.2 Saran

1. Pengembangan media pembelajaran seperti *The Origin Of Bedana*, disarankan agar dapat terus dikembangkan lebih lanjut agar penyajian materi semakin menarik dan mampu mendukung pengetahuan siswa lebih baik.
2. Tambahan jumlah pertemuan, untuk kelemahan dalam penelitian ini hanya menggunakan dua pertemuan di setiap masing-masing kelas. Oleh karena itu, untuk penulis selanjutnya dapat menambah jumlah pertemuan yang relatif cukup panjang.
3. Sebaiknya tidak ada pengulangan materi di kelas kontrol, sehingga hasil penelitian lebih original.
4. Penelitian lanjutan, bagi penulis selanjutnya disarankan untuk melakukan pengujian terhadap efektivitas media pembelajaran *The Origin Of Bedana* tanpa adanya campur tangan dari guru seni budaya dan penulis dalam mengulang kembali materi selama proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar perubahan pengetahuan siswa dapat terlihat secara lebih objektif dan menggambarkan dampak penggunaan media secara sepenuhnya.
5. Penelitian lanjutan, bagi penulis selanjutnya disarankan untuk mempertimbangkan durasi penelitian yang cukup panjang serta melibatkan sampel yang cukup luas. Sehingga hasil untuk penelitian kuasi eksperimen dengan dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasil yang diperoleh dapat menjadi lebih akurat untuk menguji efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, penulis berikutnya dapat mencoba untuk melibatkan variabel pembelajaran lain yang memungkinkan dapat berkontribusi meningkatkan pengetahuan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, M & Ir wati, S. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jawa Timur: Airlangga Universty Press.
- Aprilia, E. (2017). Bentuk Koreografi Tari Bedana Hasil Revitalisasi Taman Budaya Provinsi Lampung. *Skripsi Sarjana*. ISI Yogyakarta.
- Ghufrom, A, M., Notosudjono, D., Suhardi, E.(2024). *Strategi Peningkatan Efektivitas Sekolah*. Edited by Dasmo. Malang: Media Nusa Creative.
- Hastuti, S. S. (2019). *Pengembangan Multimedia Berbasis Adobe Flash pada Materi Pembuatan Desain Rok Sesuai Konsep Kolase untuk Siswa Kelas X di SMK Negeri 4 Yogyakarta*.
- Heriani, S.(2025). Efektivitas Media Pembelajaran Monopoli Sigehe pengunten (MOSEN) Dalam Ekstrakurikuler Tari Di SD Negeri 4 Metro Barat (Skripsi Sarjana). Universitas Lampung.
- Ismail, F. (2018). *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Edited by Mardiah Astuti. 1st ed. Jakarta: Kencana.
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2, 90–94. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Lefudin. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran Dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Maharani, D. A. P, Zulaihah, U. H., Romaniah, A. K., & Jaslina, N. (2024). Efektivitas berbagai jenis media pembelajaran. *Prosiding Sandibasa Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2. <https://www.academia.edu/download/110211713/>
- Muhtarom, H., Kurniawati, & Abrar. (2025). Pengembangan media booklet pendidikan karakter dalam. *Jurnal Humanitas*, (volume & nomor terbitan).

- Maulidiah, Putri, Ahman Sya, Lia Kusumawati, Program Studi, Pendidikan Geografi, and Universitas Negeri Jakarta. 2023. "Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pelajaran Geografi Di Kelas X SMAN 36 Jakarta" 8 (2): 75–84.
- Muzayanah, U. (2015). Kualitas butir soal PAI pada ujian sekolah berstandar nasional. *SMART*, 1(1), 3–4. <https://doi.org/10.18784/smart.v1i1.234>
- Noviyandri, C. (2021). Efektivitas Pembelajaran Tari Muli Siger Menggunakan Media Audio Visual Di Smk N 1 Bandar Lampung. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 2.
- Noviyanti, R., Tundjung, & Prasetya, Y. B. (2020). Workshop media pembelajaran infografis bagi guru mata pelajaran sebagai media pembelajaran alternatif di Madrasah Aliyah Tansyitul Muta'allimiin. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan dan Pendidikan*, 3(2). <https://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/jpmikp/article/download/695/377>
- Pudentiana, Anggreni, E., Ngatemi, Nurilawaty, V., Kumalasari, Antaria, A., Fadjeri, I., Tauchid, S, N., Haris, V, S, D., & Lidya, N., (2024). *Pendidikan Karakter Dan Srategi Pembelajarannya*. 1. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Purnama. (2016). Pengertian, prinsip-prinsip, dan perbedaan animasi. *RepositoryDinus*. 5-9. <http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/materi1animasi.pdf>
- Putri, H., Susiani, P. D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). *Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif pada Tes Uraian dan Tes Objektif*, 4(2).
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T., (2024). Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria* 12 (5).
- Sugiyono.(2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 2nd ed. Bandung: ALFABETA.
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, 2(3). <https://doi.org/10.62552/ejam.v2i3.50>
- Taufik, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Tari Bedana Berbasis Video Animasi, (Skripsi Sarjana), Universitas Lampung.

- Vesilina, & Susmiarti. (2024). Efektivitas penggunaan media gambar dan video terhadap hasil belajar seni tari di SMP Negeri 1 Batang Kapas. Abstrak: *Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media dan Desain*, 1(2).
<https://doi.org/10.62383/abstrak.v1i2.85>
- Wikantari, K. T., & Suranata, K. (2024). Media pembelajaran audiovisual interaktif pada topik seni tari siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(2).
<https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.80010>
- Yudianto, A.(2017). “Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran.” *Seminar Nasional Pendidikan 2017*.