

**PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN
TARI BEDANA OLOK GADING**

(Skripsi)

Oleh

**VANNY RAHMANIAR
NPM 2213043060**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN TARI BEDANA OLOK GADING

Oleh

VANNY RAHMANIAR

Tari Bedana Olok Gading merupakan salah satu tari tradisional tertua di Lampung, masih banyak orang maupun pendidik belum memahami gerakan tari ini karena kurangnya dokumentasi yang detail pada gerak tariannya. Penelitian ini bertujuan mengembangkan video tutorial pembelajaran tari Bedana Olok Gading sebagai media pembelajaran *audio visual*. Proses pengembangan dilakukan melalui metode *Research & Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Tahap *Define* dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan. Pengembangan media video tutorial tari Bedana Olok Gading sebagai solusi bahwa guru dan siswa membutuhkan media yang tidak hanya memuat informasi sejarah tarinya saja, tetapi juga tentang penguasaan keterampilan gerak. Tahap *Design* mencakup pengumpulan materi pendukung serta perancangan alur video tutorial yang sistematis. Tahap *Develop* meliputi proses produksi video, uji kelayakan oleh ahli, serta penilaian kepraktisan oleh guru dan siswa. Hasil penilaian menunjukkan bahwa video tutorial termasuk kriteria “Sangat Baik” menurut ahli materi (skor 4.5), ahli media (skor 4.9), dan guru (skor 4.8), serta kriteria “Baik” menurut siswa (skor rata-rata 3.6). Tahap *Disseminate* dilakukan melalui distribusi video ke sekolah dan pengunggahan ke platform *youtube*. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa video tutorial yang dapat digunakan guru dan siswa, untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah khususnya materi tari Bedana Olok Gading.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Tari Bedana Olok Gading, Video Tutorial Tari

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF A VIDEO TUTORIAL FOR LEARNING THE BEDANA OLOK GADING DANCE

By

VANNY RAHMANIAR

Bedana Olok Gading dance is one of the oldest traditional dances in Lampung, many people and educators still do not understand the movements of this dance due to the lack of detailed documentation of the dance movements. This study aims to develop a video tutorial for learning the Bedana Olok Gading dance as an audio-visual learning medium. The development process is carried out through the Research & Development (R&D) method by applying the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The Define stage is carried out through observation, interviews, and needs analysis. The development of the Bedana Olok Gading dance video tutorial media is a solution that teachers and students need media that not only contains information about the history of the dance, but also about mastering movement skills. The Design stage includes collecting supporting materials and designing a systematic video tutorial flow. The Develop stage includes the video production process, feasibility testing by experts, and practicality assessment by teachers and students. The assessment results show that the video tutorial includes the criteria of "Very Good" according to material experts (score 4.5), media experts (score 4.9), and teachers score 4.8), as well as the criteria of "Good" according to students (average score 3.6). The Dissemination stage is carried out through video distribution to schools and uploading to the YouTube platform. The results of this study produce learning media in the form of video tutorials that can be used by teachers and students, to support the learning process in schools, especially the Bedana Olok Gading dance material.

Keywords: *Learning Media, Tari Bedana Olok Gading. Dance Tutorial Video*

**PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN
TARI BEDANA OLOK GADING**

Oleh

VANNY RAHMANIAR

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

pada

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



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi

: **PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL
PEMBELAJARAN TARI BEDANA
OLOK GADING**

Nama Mahasiswa

: **Danny Rahmaniar**

No. Pokok Mahasiswa

: **2213043060**

Program Studi

: **Pendidikan Tari**

Jurusan

: **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Nabilla Kurnia Adzan, M.Pd.
NIP 199303172024062004

Pembimbing II

Dwi Tiya Juwita, M.Pd.
NIP 231804920623201

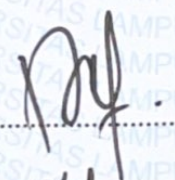
2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

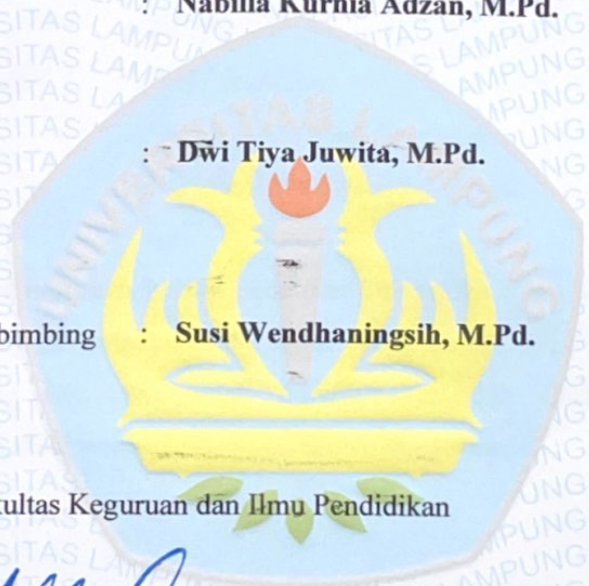
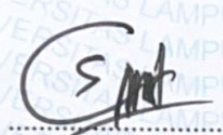
Ketua : Nabilla Kurnia Adzan, M.Pd.



Sekretaris : Dwi Tiya Juwita, M.Pd.



**Penguji
Bukan Pembimbing : Susi Wendhaningsih, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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



Tanggal lulus ujian skripsi : 29 januari 2026

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vanny Rahmaniar
NPM : 2213043060
Program Studi : Pendidikan Tari
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Bandar Lampung, 29 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Vanny Rahmaniar
NPM 2213043060

RIWAYAT HIDUP



Penulis Bernama Vanny Rahmانيar, lahir pada tanggal 03 Maret 2002 di Kotabumi, Lampung Utara. Penulis merupakan putri ke-2 dari pasangan Bapak Syahridalman dan Ibu Nurlelawati. Penulis mengawali pendidikannya di Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Bukit Kemuning yang diselesaikan pada tahun 2014, kemudian melanjutkan ke tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) 1 Bukit Kemuning yang diselesaikan pada tahun 2017, Sekolah Menengah Atas (SMA) 1 Bukit Kemuning yang diselesaikan pada tahun 2020, Kemudian pada tahun 2022 penulis diterima sebagai mahasiswa S-1 Program Studi Pendidikan Tari, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni (PBS), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lampung yang terdaftar melalui jalur Seleksi Penerimaan Mahasiswa Perluasan Akses Pendidikan (PMPAP) pada tahun 2022.

Selama masa perkuliahan, penulis mengikuti beberapa organisasi intra kampus yang meliputi Himpunan Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Seni (HMJPBS) menjabat 2 periode, dimana penulis menempati posisi sebagai anggota bidang Dana dan Usaha, periode selanjutnya sebagai anggota bidang Sosial pada tahun 2023 - 2024. Selain itu penulis juga mengikuti Ikatan Mahasiswa Pendidikan Tari Universitas Lampung (IMASTAR UNILA) dan menjabat sebagai Bendahara

selama dua periode pada tahun 2023 - 2024. Penulis memiliki kemampuan pada pengelolaan uang sehingga dipercaya untuk menempati posisi tersebut.

Selain pengalaman berorganisasi, penulis juga memiliki pengalaman mengajar di Ekstrakurikuler sekolah sebagai pelatih tari pada tahun 2021. Di tempat lain juga sempat mendapatkan pengalaman mengajar di SD Negeri 1 Warga Indah Jaya, Banjar Agung, Tulang Bawang selama masa Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) 2025.

MOTTO

“Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang beriman.”

(QS. Ali Imran: 139)

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanmu”

(Umar Bin Khattab)

Semua jatuh bangunmu, hal yang biasa. Angan dan pertanyaan, waktu yang menjawabnya. Berikan tenggat waktu, bersedihlah secukupnya. Rayakan perasaanmu sebagai manusia. Hidup bukan untuk saling mendahului. Bayangan yang diciptakan oleh matahari. Ada karna matahari bermaksud terpuji. Untukmu, cintai diri sendiri hari ini.

(Mata Air – Hindia)

Jika ada ingatan yang terus menghangatkan dirimu. Jagalah apinya, hadapi hari, teruslah kau begitu. Jika ada pedih yang panjang, mengikat tubuhmu. Percayalah dunia tak selamanya harus begitu.

(Ribuan Memori – Lomba Sihir)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah *rabbi* *lailamin* Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-nya karena telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan sesuai kemampuan yang telah diberikan. Oleh karena itu, dengan bangga penulis persembahkan tulisan ini kepada:

1. Kedua Orang tua tercinta Bapak Syaridalman dan Mamak Nurlaelawati. Terimakasih atas segala dukungan, do'a dan kasih sayang yang selalu kalian berikan sampai sekarang. Rasa syukur dan terimakasih atas kesabaran dan pengorbanan dari semua cinta yang telah kalian berikan, semoga kelak dapat membanggakan bapak dan mamak.
2. Uniku tersayang Erika Ramadayanti, ketiga adikku Verdi Nanda, M.Ilhamsyah, Syopia Brenda dan sepupuku tercinta Fertilawati, terimakasih telah selalu mendukung dan mendoakanku dalam setiap proses karirku, suka duka juga semangat dan motivasi yang telah diberikan. Semoga kelak bisa menjadi orang sukses dan membanggakan semua orang.
3. Bapak dan Ibu dosen pembimbing, serta staff pengajar secara umum di lingkungan Program Studi Pendidikan Tari. Terimakasih atas bimbingan dan bantuan yang telah diberikan selama penulis menjadi mahasiswa di Pendidikan Tari Universitas Lampung.
4. Almamater tercinta, Program Studi Pendidikan Tari Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni serta Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah mendidik serta mendewasakanku.
5. Keluarga besar, rekan-rekan dan para sahabat yang selalu memberikan dukungan dan motivasi pada setiap proses ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillaahirrahmaanirrahiim. Penulis memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, Zat yang Maha Mengatur segala rencana, atas limpahan rahmat, hidayah, dan kemudahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “ Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Tari Bedana Olok Gading ”. Karya tulis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Tari, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M selaku Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini. Penulis berharap semoga Ibu selalu diberikan kekuatan untuk menjalankan segala amanah yang diberikan.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
3. Dr. Sumarti, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung atas dukungan yang diberikan sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Dwiwana Habsary, S.Sn., M.Hum. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Tari yang memberikan dukungan bagi penulis dan mahasiswa Pendidikan Tari secara umum untuk mengembangkan kemampuan diri melalui berbagai kebijakan yang ada. Semoga pengabdian Ibu selalu

mendapat ridho dari Yang Maha Kuasa. Terima kasih juga penulis ungkapkan atas partisipasi Ibu sebagai validator instrumen penilaian ahli materi dalam pengembangan produk media pembelajaran ini dan telah memberikan masukan dan saran yang membantu penulis dalam menyelesaikan media pembelajaran ini.

5. Nabilla Kurnia Adzan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dengan penuh kesabaran telah membimbing penulis selama proses penyusunan skripsi. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas ilmu, arahan, serta berbagai masukan dan saran berharga yang diberikan. Semua bimbingan tersebut menjadi bekal penting yang membantu penulis menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.
6. Dwi Tiya Juwita, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu membimbing, mendukung dan mendorong penulis untuk proses penulisan skripsi ini. Tanpa bimbingan dan dukungan ibu, mungkin skripsi ini belum bisa selesai. Terimakasih telah mempermudah setiap proses.
7. Susi Wendhaningsih, M.Pd. selaku Dosen Pembahas, telah membimbing penulis. Penulis mengucapkan terima kasih atas setiap arahan, masukan, dan penjelasan yang diberikan, yang sangat membantu dalam memahami materi serta menyusun setiap bagian skripsi dengan baik. Bimbingan tersebut menjadi dorongan penting bagi penulis untuk meningkatkan kualitas tulisan dan ketelitian dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Tari Unila, Ibu Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari, M.Sn., Ibu Dr. Fitri Daryanti, M.Sn., Ibu Indra Bulan, S.Pd., M.A., Ibu Lora Gustia Ningsih, M.Sn., Ibu Amelia Hani Saputri, M.Pd., Bapak Agung Kurniawan, M.Sn., Bapak Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd., Bapak Dr. I Wayan Mustika, M.Hum. yang senantiasa membagikan ilmunya kepada penulis selama 4 tahun pendidikan. Yang mampu membuat penulis akhirnya memahami materi-materi yang ada pada masa perkuliahan. Terima kasih selalu bisa menjadi pendidik yang berkompeten.
9. Bapak Andi Wijaya selaku ahli materi tari Bedana Olok Gading, terima kasih atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk mengangkat salah satu warisan budaya Lampung sebagai bahan penelitian. Penulis juga berterima

kasih atas waktu dan penjelasan yang telah diberikan mengenai sejarah Tari Bedana. Semua informasi tersebut sangat membantu penulis dalam memahami materi dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

10. Margaretha Karolina Sagala, S.T., M.Pd. selaku ahli media yang telah berperan dalam menilai dan memberikan masukan terhadap pengembangan media video. Terima kasih atas saran-saran yang membantu sehingga produk media ini dapat berkembang dan menjadi lebih baik.
11. Guru dan siswa-siswi SMA N 13 Bandar Lampung, yang telah membantu penulis selama penelitian tugas akhir ini.
12. Bung Yovi terima kasih telah menjadi sosok kakak, teman, sekaligus sahabat selama masa perkuliahan. Terima kasih sudah menjadi tempat penulis berbagi cerita dan keluh kesah, serta selalu memberikan motivasi di setiap proses yang dijalani. Penulis juga sangat berterima kasih atas bantuan dan kesediaan Bung Yovi dalam mendampingi serta membantu menyelesaikan berbagai keperluan penelitian ini. Dukungan tersebut sangat berarti bagi penulis hingga dapat melalui proses ini dengan baik.
13. Mas Icun dan mamang irfan terima kasih banyak karena sudah bersedia direpotkan selama proses pengerjaan tugas akhir ini. Bantuan dan dukungan kalian sangat berarti, dan tanpa kalian, penyelesaian skripsi ini tidak akan berjalan selancar ini. Kalian telah menjadi bagian penting dalam penelitian ini, mulai dari membantu hal-hal teknis hingga memberikan dukungan saat penulis membutuhkan. Terima kasih atas waktu, tenaga, dan kesediaan kalian untuk selalu membantu.
14. Arida Nur Hikmah sahabat kecil penulis yang sudah seperti keluarga sendiri, terima kasih atas dukunganmu selama ini. Terima kasih karena selalu menjadi pendengar yang baik, memberi solusi di setiap masalah kehidupan, dan selalu mengingatkan penulis ketika mulai melenceng dari arah yang benar. Terima kasih juga sudah menemani penulis, meskipun seringnya dari kejauhan, dan tetap percaya bahwa kita bisa meraih masa depan yang cerah. Kehadiranmu sangat berarti bagi penulis.
15. Untuk teman seperjuanganku selama kuliah, Chika, Rika, Umi, Metha, dan Anisa, terima kasih karena selalu hadir menemani, membantu, dan memberi

motivasi serta olokan yang membuat penulis bangkit sebangkitnya. Terima kasih juga sudah menjadi pendengar yang baik dalam setiap cerita. Semua suka duka, pelajaran hidup, dan kenangan berharga yang kita lalui bersama sangat berarti. Semoga segala kebaikan selalu menyertai kalian.

16. Untuk teman-teman Pentawa yang telah menemani penulis sejak masa menjadi mahasiswa baru hingga selesai menempuh perkuliahan, terima kasih atas kebersamaan yang penuh dengan canda tawa, tangis haru, serta berbagai momen penuh kenangan yang tidak akan terulang kembali. Setiap proses ujian, perjuangan, dan cerita yang kita lalui bersama menjadi bagian penting yang akan selalu penulis ingat. Semoga kita semua selalu diberikan kebahagiaan dan tetap menjaga pertemanan ini. Bahagia selalu, Pentawa!
17. Terima kasih juga kepada seluruh kakak tingkat kak denta, kak moko, kak fahmi, kak shinta, mba ayu dan kakak-kakak yang lain sudah mengajak penulis terlibat dalam berbagai proses berkarya maupun dalam tim produksi. Setiap kesempatan yang diberikan menjadi pengalaman berharga dan menambah wawasan penulis dalam berkarya. Semua proses yang telah dilalui bersama memberikan banyak pelajaran serta keterampilan baru yang sangat berarti bagi penulis.
18. Keluarga Besar Dian Arza Arts Laboratory (DAAL) telah menjadi rumah tempat penulis bernaung, belajar, dan menemukan banyak pengalaman berharga. Di sini, penulis tidak hanya mendapatkan ilmu, tetapi juga kehangatan, kebersamaan, dan dukungan yang sangat berarti. Terima kasih kepada keluarga kecil penulis di DAAL: Abang Agung, Umi Dian, Pak Bian, Mas Nizar, Kang Asep, Bung Yovi, Kak Oja, mas icun, Abah Alex, kak Firas, Cindy, Rani, Cice, Rianti, Evy, Diah, Geulis, Rayya, Ameng, Haikal serta seluruh anggota DAAL lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Setiap momen bersama kalian telah menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis hingga dapat bertumbuh seperti sekarang.
19. Untuk teman, yang kehadirannya tidak diinginkan ternyata hal yang membuat penulis beruntung bisa menemukan orang-orang dimasa perkuliahan ini, yang rasa sayangnya bisa dirasakan dengan tulus dan keikhlasannya atas

pertolongan yang diberi, terima kasih buat Rara Syifa Hamidah, Putri Wulan dan Kak Yunda.

20. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri, Vanny Rahmaniar, terima kasih karena berjalan sejauh ini. Terima kasih karena tidak menyerah ketika jalan di depan terasa gelap, ketika langkah terasa berat untuk di teruskan dan ketika keraguan datang silih berganti. Terima kasih karna telah menjadi teman paling setia bagi diri sendiri, hadir dalam sunyi dalam lelah, dalam diam yang penuh tanya. Terima kasih karena tetap jujur pada rasa takut, namun tidak membiarkan rasa takut itu membatasi langkah, karena keberanian bukannya ketiadaan rasa takut, melainkan keinginan untuk tetap bergerak meski takut masih melekat erat, dan paling penting, terima kasih karena sudah berani memilih, memilih untuk mencoba, memilih untuk belajar, dan memilih untuk menyelesaikan apa yang telah kamu mulai.

Bandar Lampung, 29 Januari 2026

Penulis,

Vanny Rahmaniar

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
HALAMAN JUDUL	iv
MENYETUJUI.....	v
MENGESAHKAN	vi
PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	x
PERSEMBAHAN.....	xi
UCAPAN TERIMA KASIH	xii
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Ruang Lingkup.....	4
1.5.1 Objek Penelitian.....	4
1.5.2 Subjek Penelitian	4
1.5.3 Tempat Penelitian	5
1.5.4 Waktu Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	6

2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Pengembangan	8
2.2.1 <i>Define</i>	9
2.2.2 <i>Design</i>	9
2.2.3 <i>Develop</i>	10
2.2.4 <i>Disseminate</i>	10
2.3 Video Tutorial Pembelajaran	10
2.4 Tari Bedana Olok Gading	12
2.4.1 Ragam Gerak Takzim	13
2.4.2 Ragam Gerak Ngantan	14
2.4.3 Ragam Gerak Lapah	15
2.4.4 Ragam Gerak Pecoh	16
2.4.5 Ragam Mutokh Muloh	17
2.4.6 Ragam Gerak Mutokh Laju	18
2.4.7 Ragam Gerak Susun Cambai atau Sirih	19
2.4.8 Ragam Gerak Mutokh Mejong	20
2.4.9 Ragam Gerak Lapah mundokh	21
2.4.10 Ragam Gerak Sarah	22
2.4.11 Ragam Gerak Luncak	23
2.4.12 Ragam Gerak Takzim Pemuput	24
2.4.13 Ragam Gerak Thahto	24
2.5 Kerangka Berpikir	26
III. METODE PENELITIAN	28
3.1 Metode Penelitian	28
3.2 Subjek Penelitian	28
3.3 Pelaksanaan Penelitian	29
3.3.1 <i>Define</i> (Pendefinisian)	30
3.3.2 <i>Design</i> (Perancangan)	30
3.3.3 <i>Develop</i> (Pengembangan)	31
3.3.3.1 Mengembangkan Produk	31
3.3.3.2 Penilaian Produk	32
3.3.3.3 Revisi Produk	33
3.3.4 <i>Dessiminate</i> (Penyebaran)	33
3.4 Waktu dan Tempat Penelitian	33
3.4.1 Waktu Penelitian	33
3.4.2 Tempat Penelitian	34
3.5 Teknik Pengumpulan Data	34
3.5.1 Wawancara	34
3.5.2 Observasi	35
3.5.3 Angket/Kuesioner	35

3.5.3.1 Instrumen Ahli Materi	36
3.5.3.2 Instrumen untuk Ahli Media	39
3.5.3.3 Instrumen untuk Guru.....	41
3.5.3.4 Instrumen untuk Siswa	44
3.6 Teknik Analisis Data.....	48
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 <i>Define</i>	51
4.2 <i>Design</i>	52
4.2.1 Pengumpulan Materi	52
4.2.2 Menyusun Alur Video.....	53
4.3 <i>Develop</i>	55
4.3.1 Mengembangkan Produk	56
4.3.1.1 Perekaman Materi Video	56
4.3.1.2 Pembuatan <i>Design Title</i> dan Animasi	57
4.3.1.3 Pembuatan Musik Latar.....	59
4.3.1.4 Penyisipan <i>Footage</i>	60
4.3.1.5 Penyisipan Suara	62
4.3.1.6 Penyisipan Teks.....	63
4.3.2 Penilaian Produk	65
4.3.2.1 Penilaian Ahli Materi	65
4.3.2.2 Penilaian Ahli Media.....	66
4.3.2.3 Penilaian Guru	67
4.3.2.4 Penilaian Siswa.....	67
4.3.3 Revisi Produk.....	68
4.3.3.1 Revisi <i>Design</i>	68
4.3.3.2 Penambahan Sulih Suara	69
4.4 <i>Disseminate</i>	70
V. KESIMPULAN & SARAN.....	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	36
3.2 Penilaian Ahli Materi	37
3.3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	39
3.4 Penilaian Ahli Media.....	40
3.5 Kisi-Kisi Penilaian Guru	41
3.6 Penilaian Guru.....	42
3.7 Kisi-Kisi Penilaian Siswa.....	44
3.8 Penilaian Siswa	45
3.9 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima.....	50
4.1 Struktur Rancangan Penyusunan Alur Video	54
4.2 Revisi <i>Design</i>	69
4.3 Publikasi Media.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Ragam Gerak Takzim	14
2.2 Ragam Gerak Ngantan.....	15
2.3 Ragam Gerak Lapah	15
2.4 Ragam Gerak Pecoh	16
2.5 Ragam Mutokh Muloh.....	17
2.6 Ragam Gerak Mutokh Laju	18
2.7 Ragam Gerak Susun Cambai atau Sirih.....	20
2.8 Ragam Gerak Mutokh Mejong	21
2.9 Ragam Gerak Lapah Mundokh.....	22
2.10 Ragam Gerak Sarah	23
2.11 Ragam Gerak Luncak	23
2.12 Ragam Gerak Takzim Pemuput.....	24
2.13 Ragam Gerak Thahto	26
2.14 Diagram Kerangka Berpikir	26
3.1 Diagram Indikator Capaian Penelitian Berdasarkan Model Pengembangan 4-D.....	29
4.1 Proses Penyusunan Materi Bersama Bapak Andi Wijaya	53
4.2 Proses Perekaman Video	57
4.3 Proses Pembuatan Gambar Karakter	58
4.4 Proses Pembuatan Musik Latar	60
4.5 Proses Penyisipan <i>Footage</i>	61
4.6 Proses Penyisipan Suara	63
4.7 Proses Penyisipan Teks.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Modul Ajar SMA Negeri 13 Bandar Lampung Mata Pelajaran Seni Budaya materi Seni Tari
- Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara Dengan Ahli Materi Tari Bedana Olok Gading
- Lampiran 3. Dokumentasi Penilaian Ahli Materi
- Lampiran 4. Dokumentasi Penilaian Ahli Media
- Lampiran 5. Dokumentasi Penilaian Guru
- Lampiran 6. Dokumentasi Penilaian Siswa
- Lampiran 7. Form Kuesioner Penilaian Ahli Materi
- Lampiran 8. Form Kuesioner Penilaian Ahli Media
- Lampiran 9. Form Penilaian Guru
- Lampiran 10. Diagram Penilaian Siswa
- Lampiran 11. Surat Balasan Sekolah Tempat Penelitian
- Lampiran 12. Surat Permohonan Menjadi Validator
- Lampiran 13. Surat Penelitian Sekolah
- Lampiran 14. Perhitungan Penilaian Siswa
- Lampiran 15. Surat Hak Cipta

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tari tradisional merupakan peninggalan warisan budaya yang menunjukkan salah satu identitas dan menjadi sarana ekspresi masyarakat pada suatu daerah. warisan budaya menjadi pondasi kuat bagi identitas lokal, karena mencerminkan sejarah, nilai-nilai budaya, dan cara hidup yang unik (Indrawati & Sari 2024:78). Warisan budaya bisa menjadi sumber inspirasi untuk perkembangan ekonomi lokal melalui pariwisata budaya dan seni pertunjukan. Pada umumnya tari tradisional memiliki nilai historis yang tinggi, pedoman yang luas, dan berpijak pada adaptasi adat dan istiadat lingkungan sekitar tempat tumbuhnya (Lail & Widad, 2015:102). Salah satu daerah yang kaya akan tari tradisional adalah Provinsi Lampung.

Tari tradisional Lampung berkembang dari lingkungan sosial masyarakatnya yang terdiri atas dua suku yaitu Saibatin dan Pepadun. Kedua kelompok ini memiliki perbedaan dalam struktur adat, yang juga tercermin dalam keberagaman tari tradisionalnya. Tari tradisional Lampung memiliki peran penting dalam berbagai kegiatan adat dan budaya, termasuk pernikahan, upacara adat, serta festival kebudayaan (Nur, 2024:14). Selain berfungsi sebagai bentuk tarian hiburan, pertunjukan tari tidak hanya merepresentasikan identitas budaya masyarakat Lampung saja, tetapi juga menjadi sarana untuk memperkuat solidaritas sosial di antara masyarakat. Lebih dari sekadar pertunjukan seni, tari tradisional Lampung berfungsi sebagai alat komunikasi budaya yang menyampaikan nilai-nilai adat, norma sosial, serta penghormatan terhadap leluhur dan tamu yang dihormati. Salah satu tari tradisional Lampung yang memiliki fungsi sebagai penyebaran nilai-nilai adat masyarakat Lampung adalah tari Bedana Olok Gading (Kurniawati, 2018:6).

Tari Bedana Olok Gading tumbuh di daerah pesisir Teluk Lampung, tepatnya di daerah Negeri Olok Gading. Tarian ini memiliki makna budaya dan nilai-nilai adat masyarakat Lampung. Tari Bedana Olok Gading ini diperkirakan keberadaannya sudah ada sejak abad ke 13-14 M, yang masuk bersamaan dengan pengaruh Islam yang dibawa oleh bangsa Arab (Kurniawati, 2018:3). Tarian ini adalah salah satu tari tradisional tertua di daerah Lampung. Seiring perkembangan zaman, tarian ini semakin jarang dipentaskan, sehingga kurang dikenal masyarakat. Selain itu, tarian ini belum memiliki dokumentasi pada detail gerakannya.

Tari Bedana Olok Gading merupakan bentuk tari dasar yang menjadi acuan dalam pengembangan ragam gerak pada tari Bedana 9 Ragam. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih mendalam untuk mendokumentasikan pengetahuan mengenai tarian ini secara menyeluruh. Berdasarkan pra observasi yang dilakukan pada 20 Maret 2025, dengan mewawancarai beberapa guru seni budaya di Bandar Lampung, yaitu Yovi Sanjaya, S.Pd., Ikhsan Taufiq, S.Pd., dan Listia Ayu Anjani S.Pd., diketahui bahwa banyak masyarakat, termasuk para pendidik, belum memahami gerakan tari Bedana Olok Gading secara lengkap. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya dokumentasi yang detail. Video yang ada saat ini hanya menampilkan pertunjukan tari dengan dokumentasi yang sudah lama tanpa menjelaskan setiap gerakan secara rinci. Hal ini membuat guru seni budaya khususnya di daerah Bandar Lampung, memiliki kesulitan dalam mengajarkan tarian ini kepada siswa, sehingga regenerasi penari menjadi terhambat. Selain itu, kurangnya sumber belajar yang jelas juga menjadi tantangan dalam melestarikan tarian ini.

Di era digital, video pembelajaran bisa menjadi solusi efektif karena mudah diakses oleh semua orang, tanpa batas waktu dan tempat. Media ini akan membantu terutama dalam pembelajaran praktik, termasuk seni tari. Salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan saat ini adalah video tutorial. Video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang digunakan oleh pengajar untuk meningkatkan pemahaman peserta didik (Wirasasmita & Putra 2018:37). Pada pembelajaran tari, video tutorial yang disusun dengan baik dapat membantu siswa

melihat, meniru dan mengulang gerakan melalui tampilan gambar dan suara sehingga mudah dipahami. Selain itu, media audio visual ini juga memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga peserta didik dapat memahami gerakan dengan lebih jelas. Akan tetapi, hingga saat ini belum tersedia video tutorial yang secara khusus mendokumentasikan dan menjelaskan gerakan tari Bedana Olok Gading secara rinci. Oleh karena itu, dibutuhkan dokumentasi dalam bentuk video tutorial yang mudah dipahami, agar masyarakat luas dapat belajar dengan lebih mudah.

Sebagai solusi terhadap permasalahan ini, pengembangan video tutorial tari Bedana Olok Gading menjadi langkah yang sangat penting. Video ini menjadi media pembelajaran yang bisa diakses oleh guru seni budaya, siswa, dan masyarakat umum. Proses pembuatannya meliputi studi literatur, wawancara dengan ahli, analisis kebutuhan, serta produksi video yang sistematis. Video ini disusun secara jelas, mencakup posisi tubuh, urutan gerakan, dan teknik dasar dalam tarian ini. Adanya video tutorial ini, diharapkan pembelajaran tari Bedana Olok Gading menjadi lebih mudah, video ini akan menjadi dokumentasi untuk membantu menjaga keaslian gerakan serta mempermudah pewarisan budaya ke generasi selanjutnya.

1.2 Rumusan Masalah

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

- 1.2.1 Bagaimana pengembangan video tutorial pembelajaran tari Bedana Olok Gading?
- 1.2.2 Bagaimana kelayakan produk video tutorial pembelajaran tari Bedana Olok Gading yang telah dikembangkan?
- 1.2.3 Bagaimana kepraktisan penggunaan video tutorial pembelajaran tari Bedana Olok Gading?

1.3 Tujuan penelitian

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

- 1.3.1 Mengembangkan video tutorial tari Bedana Olok Gading.

- 1.3.2 Menguji kelayakan video tutorial yang telah dikembangkan berdasarkan standar kualitas media pembelajaran menurut ahli media dan ahli materi.
- 1.3.3 Mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media video tutorial tari Bedana Olok Gading dalam mendukung proses pembelajaran, baik bagi guru dalam mengajar maupun siswa dalam memahami materi.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan seni tari, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial untuk tari tradisional.
- 1.4.2 Membantu siswa dalam mempelajari tari Bedana Olok Gading secara mandiri melalui video tutorial yang mudah diakses.
- 1.4.3 Menyediakan referensi yang lebih jelas bagi guru mengenai gerakan dan teknik tari Bedana Olok Gading.
- 1.4.4 Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran tari tradisional lainnya.

1.5 Ruang Lingkup

1.5.1 Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah video tutorial gerak tari Bedana Olok Gading yang dikembangkan sebagai media pembelajaran.

1.5.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari beberapa kelompok yang memiliki peran berbeda dalam proses evaluasi dan implementasi media pembelajaran. Kelompok pertama ahli media yaitu Ibu Margaretha Karolina Sagala, S.T., M.Pd., yang bertugas untuk menilai aspek teknis dari video tutorial, seperti kualitas visual, audio, serta keterpaduan desain dalam menyampaikan informasi secara efektif. Kelompok kedua ahli materi yaitu Bapak Andi Wijaya, yang bertanggung jawab untuk mengevaluasi akurasi dan kesesuaian konten video dengan prinsip dasar gerakan tari Bedana Olok

Gading, serta memastikan bahwa dokumentasi yang disajikan sesuai dengan kaidah tari tradisional.

Selain itu, penelitian ini juga melibatkan guru mata pelajaran seni budaya di SMA Negeri 13 Bandar Lampung yaitu Bapak Yovi Sanjaya, S.Pd., yang menilai kepraktisan penggunaan produk video tutorial dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Terakhir, siswa-siswi SMA Negeri 13 Bandar Lampung kelas XI berperan sebagai pengguna akhir yang juga menguji kepraktisan video tutorial dalam membantu mereka memahami dan mempraktikkan gerakan tari Bedana Olok Gading secara mandiri. Pemilihan siswa kelas XI didasarkan pada struktur kurikulum seni budaya di SMA Negeri 13 Bandar Lampung, di mana pembelajaran seni budaya dibagi berdasarkan jenjang kelas, yaitu kelas X mempelajari seni musik, kelas XI mempelajari seni tari, dan kelas XII mempelajari seni rupa. Dengan demikian, siswa kelas XI merupakan subjek yang paling relevan karena memiliki keterkaitan langsung dengan materi seni tari yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Melalui keterlibatan berbagai subjek ini, penelitian bertujuan untuk mendapatkan umpan balik untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran seni tari.

1.5.3 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 13 Bandar Lampung yang terletak di Jl. Padat Karya Sinar Harapan Rajabasa Jaya, Bandar Lampung, Provinsi Lampung, Indonesia, untuk uji coba kepraktisan penggunaan video tutorial pembelajaran tari Bedana Olok Gading. SMA Negeri 13 Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah menengah atas yang telah melaksanakan pembelajaran seni budaya, khususnya seni tari, sebagai bagian dari kurikulum sekolah. Peserta didik di SMA Negeri 13 Bandar Lampung, diperbolehkan membawa dan menggunakan telpon genggam (Handphone) sebagai sarana pendukung pembelajaran. kondisi ini memungkinkan uji coba video tutorial pembelajaran tari Bedana Olok Gading dilakukan langsung melalui perangkat siswa, sehingga relevan untuk

mengukur kepraktisan media pembelajaran berbasis video sesuai dengan kebiasaan belajar yang fleksibel dan mandiri. Pemilihan SMA Negeri 13 Bandar Lampung juga didasarkan pada kesinambungan penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian terdahulu yang dilaksanakan di lokasi yang sama.

1.5.4 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu 4 bulan dari Agustus hingga November 2025.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Pada suatu penelitian, penelusuran pustaka merupakan langkah yang penting untuk memahami berbagai studi yang telah dilakukan sebelumnya oleh para peneliti. Melalui kegiatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran umum mengenai perkembangan topik yang diteliti, serta menemukan celah yang dapat dijadikan dasar bagi penelitian baru. Selain itu, kajian terhadap penelitian terdahulu dapat menjadi sumber inspirasi, memberikan landasan teori, serta memperkuat argumen tentang keaslian atau orisinalitas penelitian yang dilakukan. Berikut penelitian-penelitian yang sejenis dan relevan dengan apa yang penulis kaji.

Pertama, penelitian Ikhsan Taufiq yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Tari Bedana Berbasis Video Animasi” 2024. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi untuk materi sejarah tari Bedana yang diuji coba di SMA Negeri 13 Bandar Lampung. Media video animasi ini sangat menarik dari pada video biasa, ini membuat siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Untuk menghasilkan sebuah produk, penelitian ini menggunakan metode penelitian RnD (*Research And Development*) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dimodifikasi dengan tahapan analisis dari model ADDIE. Media ini dinilai sangat layak oleh ahli materi dan ahli media yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah pembelajaran. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang tari Bedana dan menghasilkan produk audio visual, hanya saja penelitian terdahulu berbasis animasi. Penelitian ini juga menggunakan model pengembangan 4D sehingga dapat dijadikan referensi dalam

metode penelitian. Sedangkan perbedaannya dari segi materi, penelitian terdahulu menjelaskan sejarahnya tari bedana dan penelitian ini menjelaskan gerak tari bedana olok gading, sehingga penelitian ini merupakan penelitian lanjutan. Adapun pada penelitian ini tidak ada penambahan model pengembangan ADDIE.

Penelitian relevan kedua dalam penelitian ini adalah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android” oleh Nabilla Kurnia Adzan dkk 2021. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran tari Bedana dengan memanfaatkan platform berbasis Android. Mengingat Android merupakan sistem operasi yang banyak digunakan saat ini, penggunaannya dinilai efektif untuk menjangkau peserta didik. Media pembelajaran berbasis Android ini dinyatakan mampu membantu siswa untuk mengakses materi secara fleksibel, kapan saja dan di mana saja, sehingga dapat meningkatkan keterjangkauan dan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran ini tidak hanya memudahkan guru untuk proses pembelajaran melainkan sebagai media yang dekat dengan siswa (Adzan, 2021:94). Penelitian ini sama menggunakan metode penelitian RnD (*Research And Development*) dilengkapi dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu sama-sama menggunakan metode penelitian dan model pengembangan yang sama. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada hasil produk yang dihasilkan, penelitian terdahulu yaitu aplikasi berbasis android dan penelitian ini berupa video tutorial.

Penelitian ketiga dengan judul “Transformasi Tari Bedana Olok Gading menjadi Tari Bedana Kreasi” oleh Muhamad Wazirudin Nur 2024. Penelitian ini menjelaskan tentang transformasi tari Bedana Olok Gading dari bentuk tradisional menjadi tari kreasi. Tujuan dari penelitian ini untuk mencari faktor-faktor yang menjadi penyebab perubahan itu terjadi. Transformasi yang terjadi pada tari Bedana Olok Gading mencakup berbagai aspek, antara lain variasi gerak, pola lantai, fungsi, instrumen musik, kostum, makna, serta nilai-nilai yang melekat di dalamnya. Salah satu penyebab utama terjadinya perubahan secara signifikan terhadap konstruksi tari ini adalah anggapan bahwa bentuk tradisional tari Bedana terkesan monoton dan kurang menarik, sehingga memicu kebutuhan akan

pembaruan agar lebih sesuai dengan perkembangan zaman dan minat masyarakat saat ini (Nur, 2024:5). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitik yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara sistematis mengenai proses transformasi tari Bedana Olok Gading. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di lapangan, wawancara mendalam dengan narasumber yang berkompeten, serta penyebaran kuesioner kepada responden yang relevan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu sama-sama meneliti objek yang sama yaitu tari Bedana Olok Gading, sedangkan perbedaannya terletak dari segi metode penelitian.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu, memiliki relevansi kuat dengan penelitian ini baik dari segi objek kajian maupun metode dan model pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini merupakan pengembangan lanjutan dari penelitian terdahulu. Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi kekurangan atau aspek yang belum dibahas dalam penelitian sebelumnya, khususnya dalam penyediaan media pembelajaran berbentuk video tutorial untuk gerak tari Bedana Olok Gading. Dengan demikian, penelitian ini melanjutkan studi sebelumnya dan memberikan tambahan baru dalam pembelajaran seni tari yang lebih praktis dan mudah dipahami.

2.2 Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses sistematis dalam merancang dan menghasilkan produk ajar agar efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut dalam rangka memecahkan masalah pembelajaran (Sugiyono 2019:297). Oleh sebab itu, pengembangan tidak hanya berfokus pada pembuatan produk saja, tetapi juga melibatkan proses evaluasi dan perbaikan agar produk yang dihasilkan benar-benar bermanfaat serta selaras dengan kebutuhan pengguna. Konteks penelitian ini, pengembangan dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video tutorial yang berfokus pada gerak tari Bedana Olok Gading. Media pembelajaran berbasis video dinilai relevan di era digital karena mampu menyajikan informasi secara visual dan auditori secara bersamaan,

sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar. Selain itu, video tutorial memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas waktu dan tempat, serta memungkinkan siswa untuk mengulang materi kapan pun dibutuhkan.

Penelitian ini, yang berbasis pengembangan memilih menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan tahun 1974 karena model ini memberikan tahapan yang jelas dan sistematis dalam proses pengembangan. Model ini terdiri dari empat tahap utama, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Keempat tahapan ini dinilai sesuai untuk mengembangkan produk yang berbasis kebutuhan lapangan, serta memungkinkan adanya proses validasi dan uji coba secara menyeluruh. Melalui penerapan model 4D, peneliti tidak hanya fokus pada penciptaan media, tetapi juga memperhatikan validitas isi melalui uji oleh ahli materi, uji teknis oleh ahli media, serta uji coba terbatas pada pengguna akhir, dalam hal ini guru dan siswa. Penggunaan model ini diharapkan mampu menghasilkan video tutorial yang tidak hanya informatif dan komunikatif, tetapi juga layak digunakan dalam pembelajaran seni budaya di sekolah. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan produk menggunakan model ini adalah sebagai berikut:

2.2.1 *Define*

Tahapan ini adalah tahapan awal bagi peneliti yang menggunakan metode penelitian pengembangan 4D. Pada tahapan ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan (Mulyatiningsih, 2015:2). Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pembelajaran. Analisis yang dilakukan digunakan sebagai dasar dalam menentukan tujuan, materi, dan format video yang akan dikembangkan.

2.2.2 *Design*

Tahapan kedua dalam model 4D adalah perancangan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dilakukan perancangan struktur dan isi video tutorial. Pada tahap ini disusun naskah video yang mencakup urutan gerakan, penjelasan posisi tubuh, serta narasi pendukung. Selain itu, ditentukan

konsep tampilan visual yang baik dan jelas. Tampilan visual dirancang dengan memperhatikan sudut pengambilan gambar dari tampak depan untuk memperjelas detail gerakan, pencahayaan yang cukup dan merata sehingga seluruh bagian tubuh penari terlihat jelas, kemudian penggunaan latar belakang yang netral agar fokus tetap tertuju pada gerakan.

2.2.3 Develop

Tahapan ini adalah proses merealisasikan desain ke dalam bentuk produk nyata. Pada tahapan ini dilakukan produksi video berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Kegiatan produksi melibatkan penari, narator, videografer, dan editor. Setelah video selesai, dilakukan uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan masukan. Revisi dilakukan sesuai saran dari para ahli agar produk memenuhi standar kualitas sebagai media pembelajaran. Kemudian dilakukan penilaian oleh guru dan siswa pada saat produk digunakan dalam pembelajaran untuk menyempurnakan produk media pembelajaran yang siap digunakan.

2.2.4 Disseminate

Setelah ketiga tahap di atas telah dilalui, tahapan terakhir adalah tahap *Disseminate*. Tahap ini merupakan tahapan yang bertujuan untuk menyebarkan atau mempromosikan produk hasil pengembangan yaitu video tutorial yang telah diuji coba di lingkungan pembelajaran di sekolah tempat penelitian. Guru dan siswa dilibatkan dalam tahap ini untuk menilai kepraktisan penggunaannya. Umpan balik dari guru dan siswa menjadi bahan evaluasi akhir dalam menentukan keberhasilan produk media pembelajaran yang dikembangkan.

2.3 Video Tutorial Pembelajaran

Pendidik adalah orang yang memiliki tanggung jawab mendidik (Ramli, 2015:61). Pendidik juga merupakan individu yang bertanggung jawab dalam menyampaikan, mengembangkan, dan menyebarkan pengetahuan, teknologi, serta seni kepada siswa agar dapat dipahami dan dimanfaatkan dengan baik. Dalam

menjalankan peran, pendidik tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran. Sebagai fasilitator, pendidik diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menstimulasi perkembangan intelektual siswa, sehingga mereka dapat meningkatkan kualitas berpikir kritis, kreatif, dan reflektif secara optimal. Pendidik dengan kapasitasnya sebagai mediator, perlu memiliki kompetensi yang memadai dalam pemanfaatan berbagai media pembelajaran yang relevan dan inovatif. Media ini berfungsi sebagai jembatan untuk menyampaikan materi ajar secara efektif dan menarik, serta mampu menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Kemampuan pendidik dalam memilih dan mengelola media pembelajaran yang tepat akan sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar.

Video tutorial berasal dari kata video dan tutorial. Video adalah rekaman gambar hidup yang disertai suara (biasanya untuk siaran televisi atau kaset, cakram padat, dan sebagainya). Sedangkan tutorial adalah pembimbingan kelas oleh seorang pengajar untuk seorang mahasiswa atau sekelompok kecil mahasiswa (KBBI 2024). Jadi dapat disimpulkan, bahwa video tutorial adalah sebuah rekaman yang disertai suara yang berfungsi sebagai media penyampaian dalam pembelajaran secara praktis terhadap suatu materi tertentu. Media video pembelajaran merupakan sarana yang menggabungkan unsur audio dan visual, serta memuat pesan-pesan edukatif yang mencakup konsep, prinsip, prosedur, teori, maupun penerapan praktis (Riyana, 2007:2). Tujuan utama dari media ini adalah untuk mendukung dan mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang pembelajaran berisi untuk pesan-pesan membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik (Pritandhari & Ratnawuri, 2015:15).

Dari beberapa pendapat, disimpulkan bahwa video tutorial adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi audiovisual, yaitu komposisi antara gambar bergerak dan suara, untuk menyampaikan materi secara

efektif dan efisien. Penyajian materi dalam bentuk audio dan visual ini memungkinkan penyampaian informasi dilakukan secara praktis, terstruktur, dan menarik. Melalui media ini, peserta didik dapat memahami berbagai jenis materi pembelajaran yang mencakup konsep, prinsip, prosedur, hingga teori dan penerapannya dalam kehidupan nyata.

Selain sebagai sarana penyampaian informasi, video tutorial juga memiliki fungsi juga sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Keunggulan media ini terletak pada fleksibilitas penggunaannya, peserta didik dapat mengakses video tutorial kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing. Hal ini menjadikan video tutorial sebagai media yang sangat efektif untuk mendukung pembelajaran mandiri maupun sebagai pelengkap dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pada konteks pembelajaran modern yang berbasis teknologi, kehadiran video tutorial menjadi sangat relevan dan strategis untuk menunjang proses pembelajaran yang inovatif dan mudah menyesuaikan terhadap perkembangan zaman.

2.4 Tari Bedana Olok Gading

Tari Bedana Olok Gading adalah salah satu wujud seni tradisional yang lahir dari perpaduan budaya masyarakat Lampung dengan nilai-nilai ajaran islam. Tarian ini tidak hanya menjadi bagian dari warisan budaya, tetapi juga merepresentasikan simbol tradisi yang kaya akan makna, fungsi, nilai filosofis, serta tujuan yang mendalam dalam kehidupan sosial masyarakatnya (Nur, 2024:13). Tari Bedana Olok Gading berasal dari Kelurahan Negeri Olok Gading, Kecamatan Teluk Betung Barat, Kota Bandar Lampung. Penambahan nama Olok Gading pada tari Bedana dilakukan atas beberapa pertimbangan penting. Pertama, untuk menandai bahwa jenis tari Bedana ini berkembang dan hidup secara khas di wilayah Negeri Olok Gading. Kedua, seiring dengan upaya pembakuan tari Bedana oleh Pemerintah melalui Taman Budaya Provinsi Lampung, penyebutan tari Bedana Olok Gading kemudian digunakan secara tidak langsung sebagai pembeda antara versi tari Bedana yang berkembang di daerah ini dengan bentuk lainnya. Tari bedana Olok Gading merupakan tari tradisional yang menjadi dasar untuk

pengembangan tari Bedana kreasi yang berkembang di Provinsi Lampung namun tetap bertahan dengan keunikannya (Martiaru & dkk, 2021:82).

Tari Bedana Olok Gading ini memiliki keunikan, keunikannya terletak pada formasi penarinya, yaitu ditarikan secara berpasangan oleh penari dengan jenis kelamin yang sama, baik laki-laki dengan laki-laki maupun perempuan dengan perempuan. Pada masa lampau, tarian ini secara eksklusif ditarikan oleh laki-laki secara berpasangan, sedangkan perempuan hanya berperan sebagai penonton. Bahkan, dalam beberapa komunitas masyarakat, perempuan dilarang tidak hanya untuk menari, tetapi juga untuk menyaksikan pertunjukan tersebut. Larangan ini berkaitan dengan norma sosial dan keagamaan yang berlaku saat itu, di mana interaksi antara laki-laki dan perempuan yang bukan mahram dianggap tidak pantas. Pada aspek pola gerak, tarian ini menampilkan keunikan melalui penggunaan pola lantai satu garis lurus dengan arah gerak maju dan mundur. Penari yang berpasangan bergerak secara berlawanan arah, menciptakan kesan visual seolah-olah sedang bercermin satu sama lain (Martiaru & dkk, 2021:86).

Tari Bedana Olok Gading memiliki 13 ragam gerak dasar yang masing-masing memuat nilai-nilai simbolik yang menunjukkan identitas keagamaan dan budaya masyarakat Lampung (Kurniawati, 2018:4). Setiap gerakan dalam tarian ini tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi artistik, tetapi juga sebagai representasi makna spiritual dan sosial yang diwariskan secara turun-temurun. Namun, seiring perkembangan zaman dan semakin berkurangnya minat generasi muda terhadap kesenian tradisional, keberadaan tari ini kian jarang dipentaskan dalam berbagai kegiatan budaya (Nur, 2024:16). Kondisi ini menunjukkan adanya tantangan serius dalam pelestarian warisan budaya tak benda, yang apabila tidak segera direspons melalui upaya revitalisasi dan edukasi, dikhawatirkan akan mengalami kepunahan. Adapun ragam gerak pada tari Bedana Olok Gading sebagai berikut:

2.4.1 Ragam Gerak Takzim

Gerakan pertama dalam Tari Bedana Olok Gading yang dikenal dengan sebutan Takzim adalah ungkapan salam sebagai bentuk penghormatan yang mencerminkan sopan santun dan budi pekerti masyarakat Lampung kepada

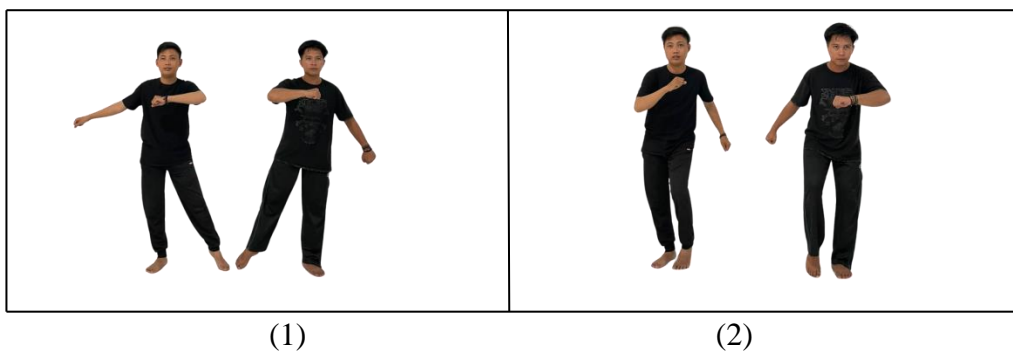
orang yang lebih tua atau dituakan dalam keluarga (Wawancara: Wijaya, 2025). Sikap sopan santun senantiasa dijunjung tinggi dalam tutur kata dan tindakan, dengan tujuan menghargai sesama, saling menghormati diri sendiri maupun orang lain, serta menghindari perasaan lebih unggul.



Gambar 2.1 Ragam Gerak Takzim
(Sumber: Rahmaniar, 2025)

2.4.2 Ragam Gerak Ngantan

Gerakan Ngantan, yaitu langkah yang diawali dengan gerakan kaki injit, melambangkan permulaan perjalanan hidup. Sejak masa kanak-kanak, individu diarahkan untuk menuntut ilmu sebagai bekal dalam meraih cita-cita serta menjadi pribadi yang berguna untuk masyarakat, agama, bangsa, dan negara, sekaligus memperoleh keridaan Allah SWT (Wawancara: Wijaya, 2025). Ilmu menjadi landasan utama dalam mencapai kebahagiaan, baik di dunia maupun di akhirat, sebagaimana ditegaskan bahwa kebahagiaan dunia, akhirat, maupun keduanya hanya dapat dicapai melalui ilmu, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.





(3)

Gambar 2.2 Ragam Gerak Ngantan
(Sumber: Rahmaniar, 2025)

2.4.3 Ragam Gerak Lapah

Gerakan Lapah dimulai dengan langkah kaki di jinjit setengah melompat. Lapah artinya jalan yang dimana pada perjalanan tersebut mempunyai tujuan atau pilihan hidup yang diawali dengan suatu hal pekerjaan dengan didasari niat yang baik, karena setiap langkah kita haruslah terencana dengan matang agar jelas kemana tujuannya dan tidak menyimpang dari ajaran agama (Wawancara: Wijaya, 2025).



(1)

(2)

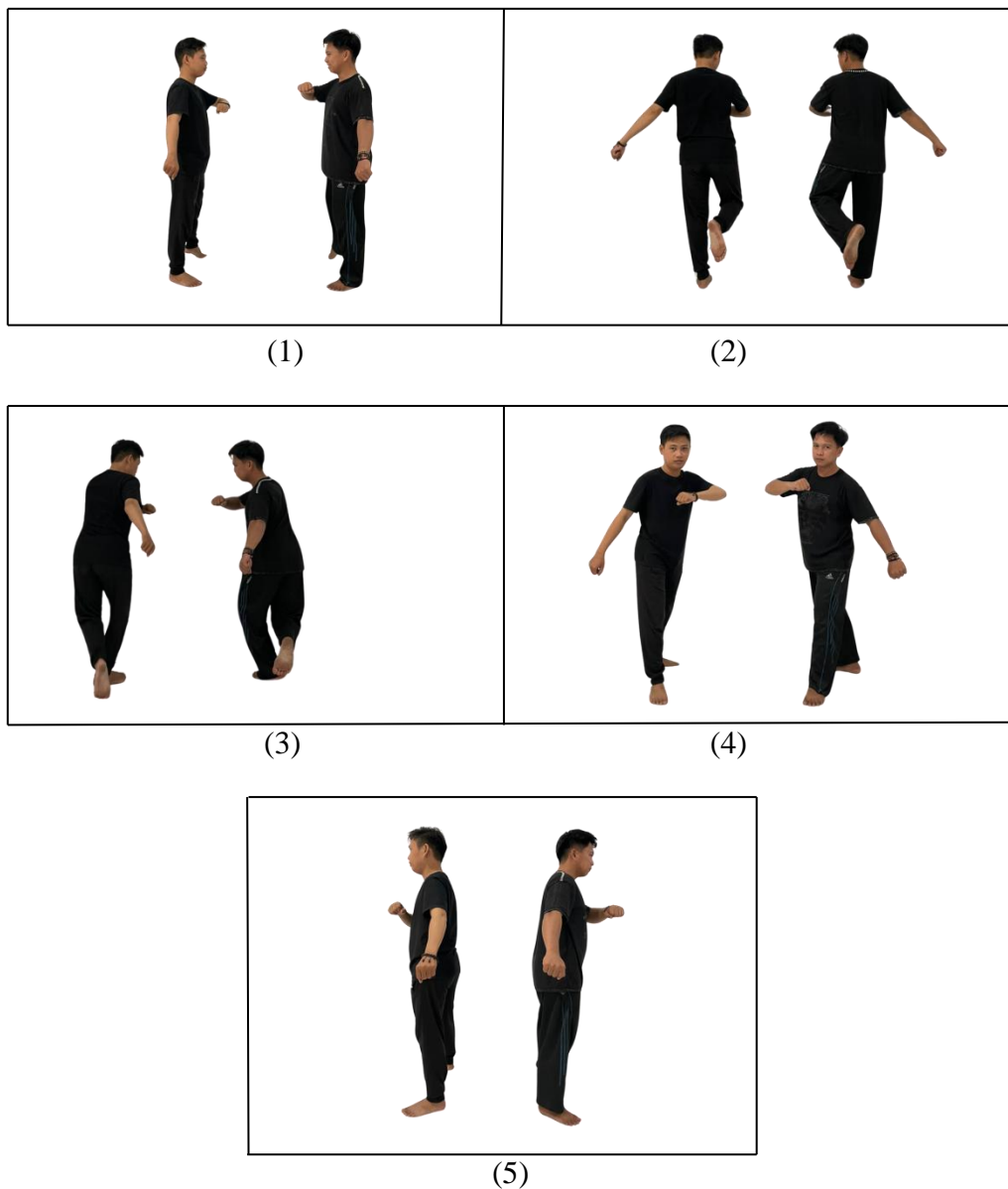


(3)

Gambar 2.3 Ragam Gerak Lapah
(Sumber: Rahmaniar, 2025)

2.4.4 Ragam Gerak Pecoh

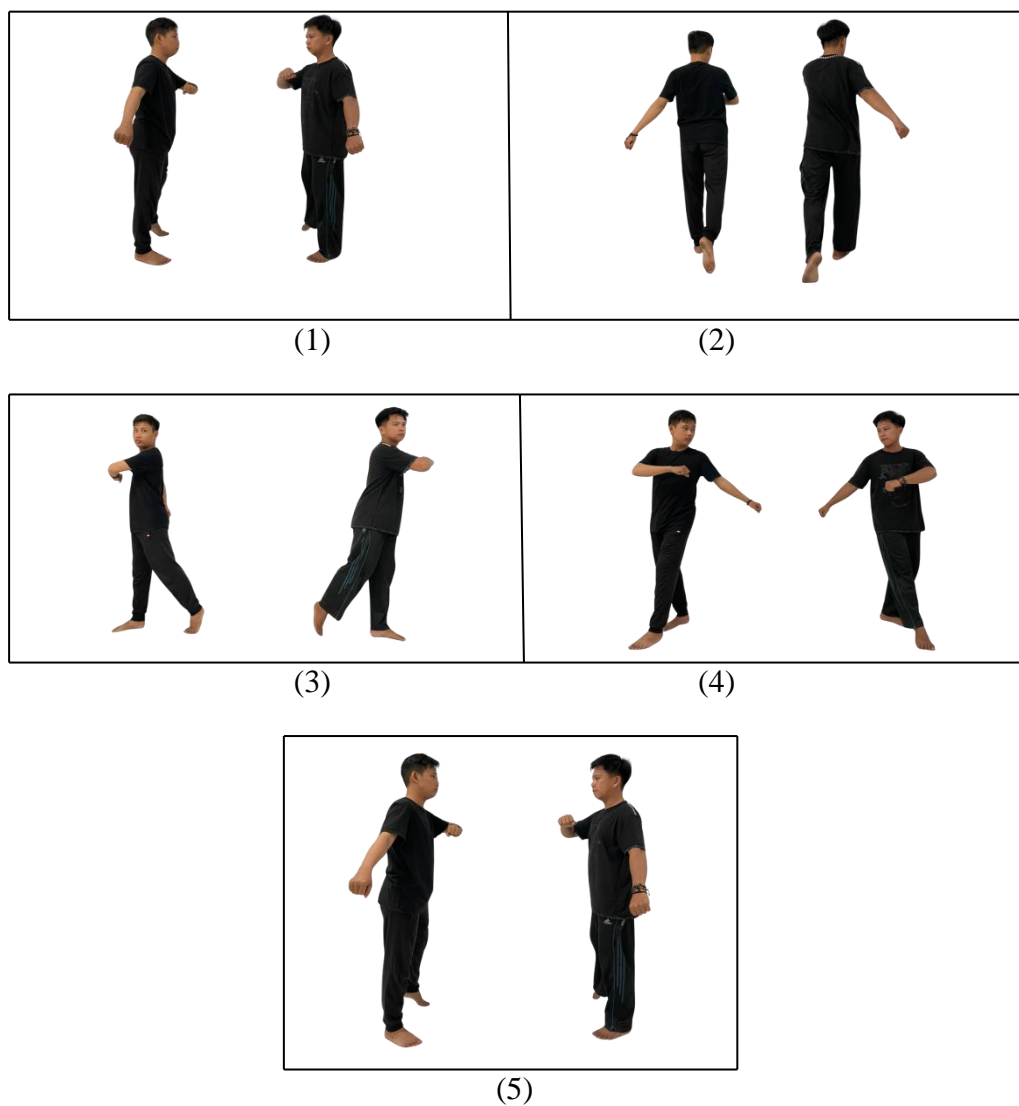
Gerakan Pecoh memiliki makna bahwa sebuah ujian dan dalam menjalani kehidupan, manusia tentu akan menghadapi berbagai cobaan dari Allah SWT. Setiap permasalahan pada dasarnya memiliki jalan keluar, dan salah satu cara untuk menyelesaikannya adalah musyawarah dan mufakat (Wawancara: Wijaya, 2025).



Gambar 2.4 Ragam Gerak Pecoh
(Sumber: Rahmaniar, 2025)

2.4.5 Ragam Mutokh Muloh

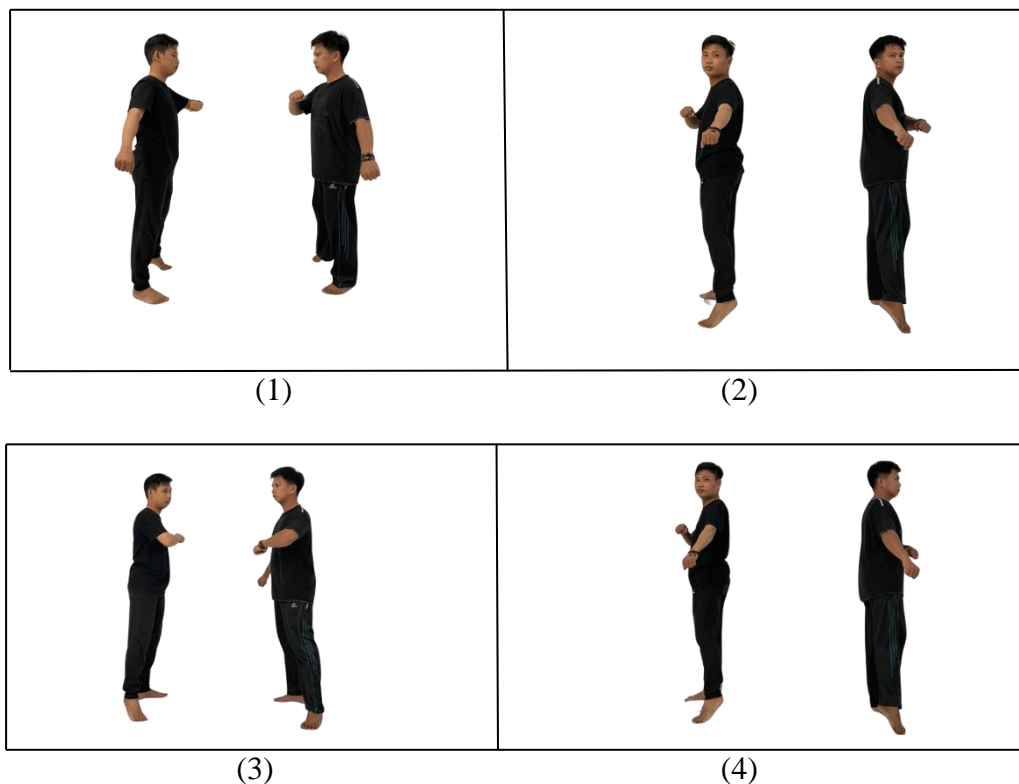
Gerakan Mutokh Muloh, merepresentasikan penghentian sejenak dalam tarian sebagai simbol penghormatan terhadap kewajiban agama, khususnya dalam ajaran Islam (Wawancara: Wijaya, 2025). Gerakan ini mengingatkan bahwa agama merupakan fondasi utama dalam kehidupan. Dalam budaya Lampung, Mutokh Muloh menegaskan pentingnya menjadikan ajaran agama sebagai pedoman hidup, sekaligus bentuk penghormatan terhadap norma-norma keagamaan yang tidak boleh diabaikan.



Gambar 2.5 Ragam Mutokh Muloh
(Sumber: Rahmaniari, 2025)

2.4.6 Ragam Gerak Mutokh Laju

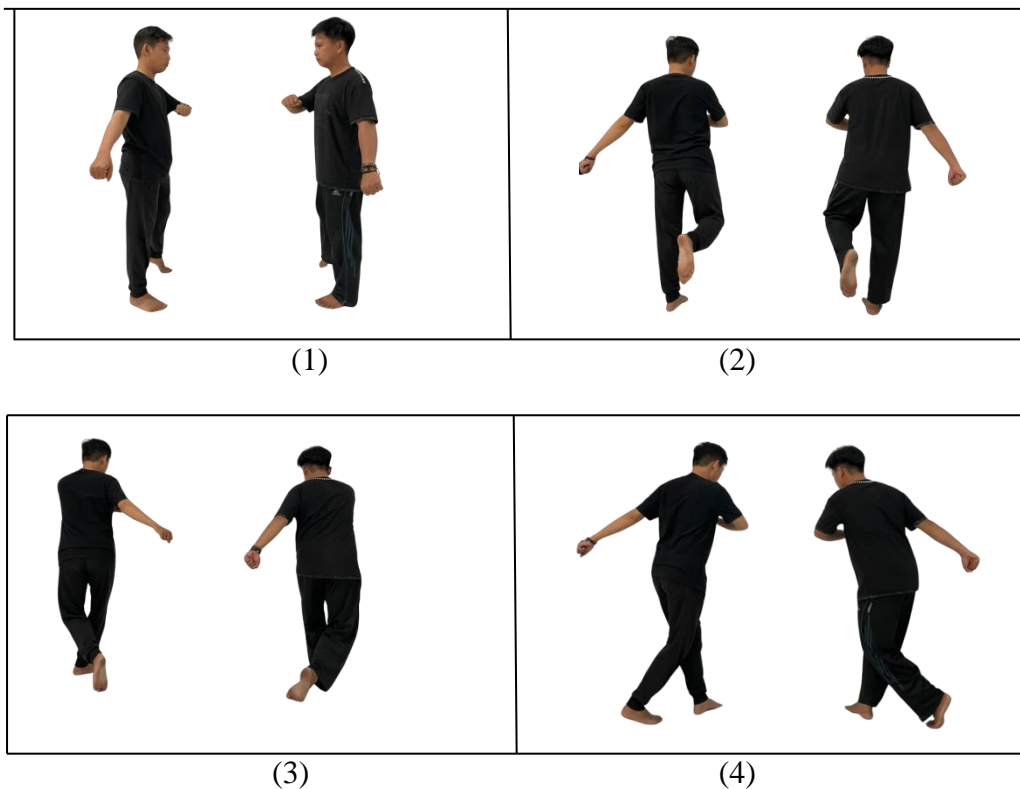
Gerakan Mutokh Laju, merepresentasikan kembalinya individu pada aktivitas kehidupan setelah melaksanakan kewajiban agama. Gerakan ini menandai transisi dari penghentian sejenak yang penuh makna spiritual menuju kelanjutan perjalanan hidup dengan semangat dan tekad baru. Mutokh Laju menggambarkan pentingnya menjaga keseimbangan antara aspek spiritual dan tanggung jawab duniawi (Wawancara: Wijaya, 2025). Pesan yang terkandung di dalamnya mengajak setiap individu untuk terus berikhtiar, bekerja keras, dan menjalani kehidupan dengan konsistensi, tanpa melupakan kewajiban terhadap nilai-nilai keagamaan. Dengan demikian, gerakan ini tidak hanya memperkaya narasi tari, tetapi juga menyampaikan filosofi hidup yang mendalam.



Gambar 2.6 Ragam Gerak Mutokh Laju
(Sumber: Rahmaniar, 2025)

2.4.7 Ragam Gerak Susun Cambai atau Sirih

Gerakan Susun Sirih, mengandung makna simbolis yang mendalam tentang pentingnya menjadikan pengalaman hidup sebagai sumber pembelajaran yang berharga (Wawancara: Wijaya, 2025). Gerakan ini menggambarkan penari seolah-olah sedang menyusun daun sirih, yang dalam budaya tradisional memiliki nilai filosofis sebagai lambang penghormatan, kebijaksanaan, dan pengalaman yang tertata rapi. Melalui simbol ini, Susun Sirih mengajarkan bahwa setiap pengalaman, baik suka maupun duka, merupakan bagian penting dari proses pembentukan jati diri dan pertumbuhan pribadi (Nur, 2024:46). Susun Sirih memperlihatkan tradisi dan filosofi hidup masyarakat Lampung diwujudkan dalam bentuk seni yang mendalam dan estetik.



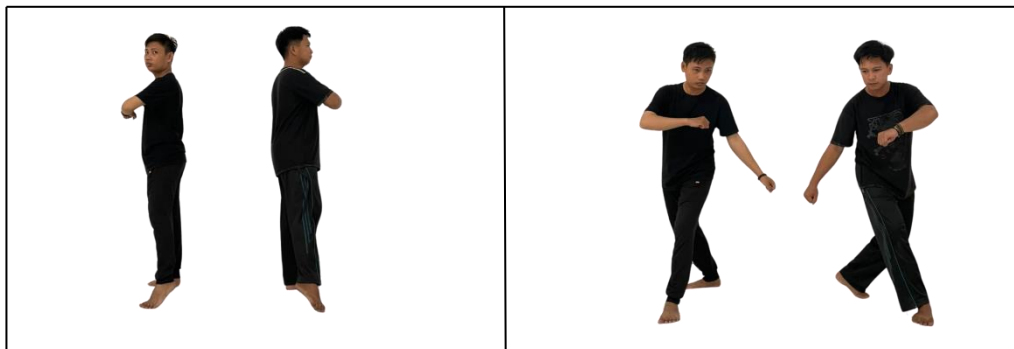


(5)

**Gambar 2.7 Ragam Gerak Susun Cambai atau Sirih
(Sumber: Rahmaniari, 2025)**

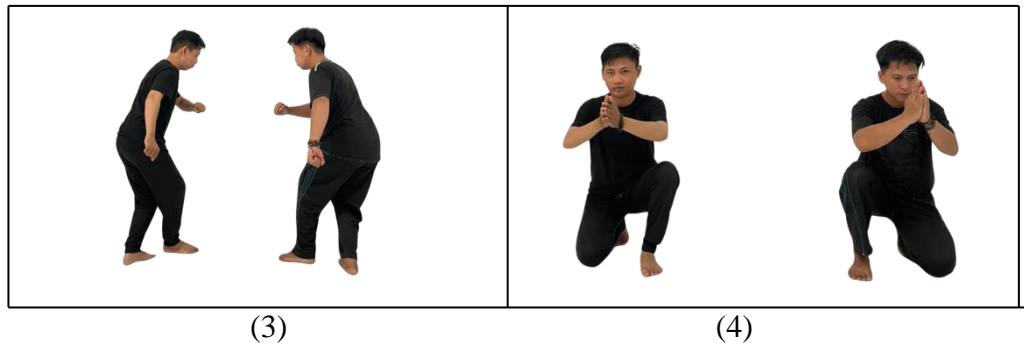
2.4.8 Ragam Gerak Mutokh Mejong

Gerakan ini mengandung makna yaitu senantiasa berdoa dan bermunajat serta memohon pertolongan, dan bersyukur atas nikmat yg diberikan Allah SWT dalam setiap langkah kehidupan, manusia hanya dapat berencana dan memohon kepada-Nya, disertai dengan sikap berfikir positif agar doa yang dimunajatkan dan yang kita harapkan dapat terkabul, serta yang paling penting dalam hidup yaitu selalu mengharap dan berdoa kepada sang maha kuasa agar termasuk dalam orang-orang yang mendapatkan hidayah-Nya (Wawancara: Wijaya, 2025).



(1)

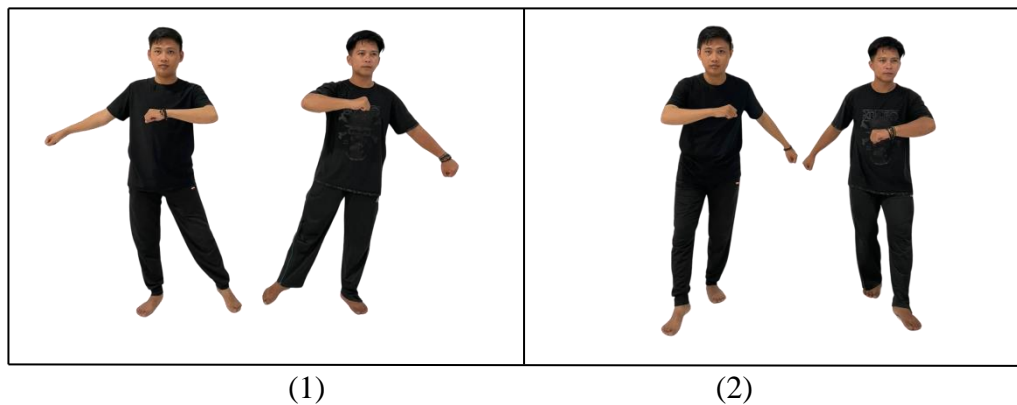
(2)

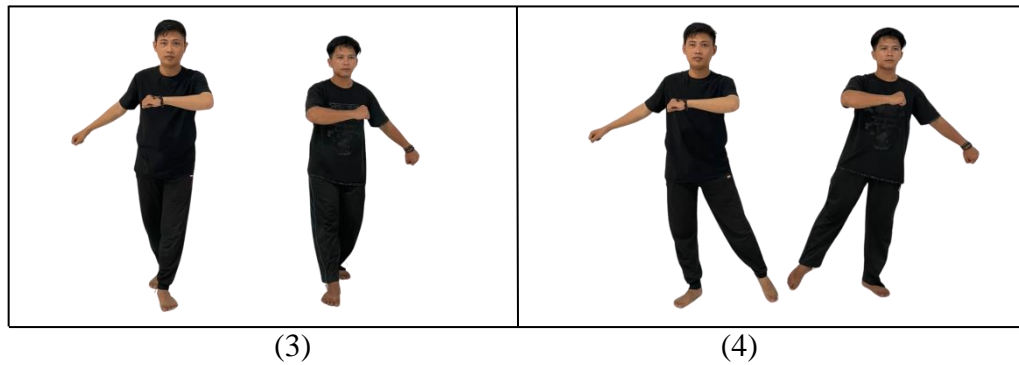


**Gambar 2.8 Ragam Gerak Mutokh Mejong
(Sumber: Rahmaniar, 2025)**

2.4.9 Ragam Gerak Lapah mundokh

Gerakan Mutokh Laju, menggambarkan pesan agar manusia terus berusaha meskipun harus melalui kesulitan, karena cobaan hidup bersifat sementara. Lebih baik menghadapi kesusahan di dunia demi kebahagiaan di akhirat, sebab tujuan utama yang dicari hanyalah keridaan Allah SWT. Kenikmatan dunia tidaklah kekal, sedangkan kehidupan akhirat bersifat abadi (Wawancara: Wijaya, 2025).

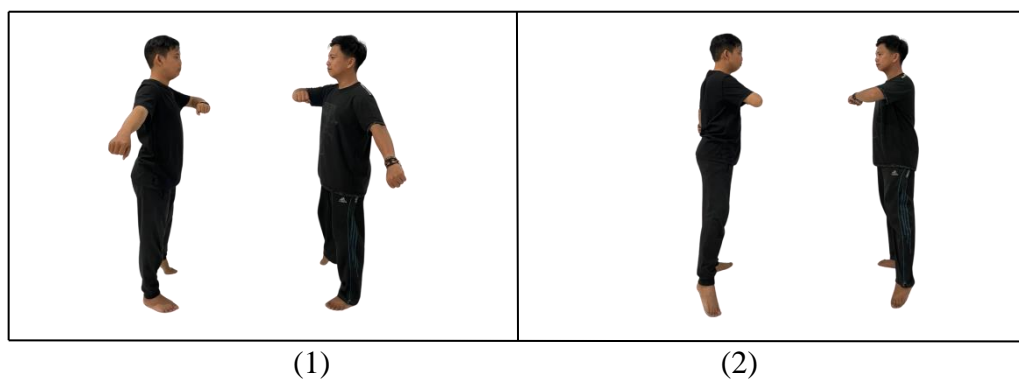




Gambar 2.9 Ragam Gerak Lapah Mundokh
(Sumber: Rahmaniar, 2025)

2.4.10 Ragam Gerak Sarah

Gerakan Sarah dalam Tari Bedana merefleksikan perjalanan hidup sehari-hari yang penuh makna, di mana setiap pengalaman baik maupun buruk mengandung pelajaran dan manfaat tersendiri (Wawancara: Wijaya, 2025). Gerakan ini menggambarkan bahwa keindahan dapat ditemukan dalam tindakan sederhana yang dilakukan dengan kesadaran dan niat baik. Sarah mengajarkan bahwa setiap langkah kecil dalam kehidupan memiliki potensi untuk memberikan dampak positif, baik bagi diri sendiri maupun masyarakat. Melalui gerakan ini, Tari Bedana menyampaikan pesan penting untuk selalu menghargai setiap momen dan mencari makna dalam rutinitas kehidupan, sebagai wujud dari kesadaran akan nilai-nilai kebaikan dalam tindakan sehari-hari.





(3)

Gambar 2.10 Ragam Gerak Sarah
(Sumber: Rahmانيar, 2025)

2.4.11 Ragam Gerak Luncak

Gerakan Luncak merupakan gerak langkah Bedana yang selalu diiringi dengan luncak atau lompatan mengandung makna sikap kehati-hatian dalam bertindak, karena setiap langkah dapat membawa dampak bagi diri sendiri, pekerjaan, maupun orang-orang di sekitar (Wawancara: Wijaya, 2025). Oleh karena itu, setiap jalan yang ditempuh perlu dipikirkan secara matang agar tujuan dapat tercapai, serta disertai keikhlasan dalam menerima apabila hasilnya tidak sesuai dengan harapan.



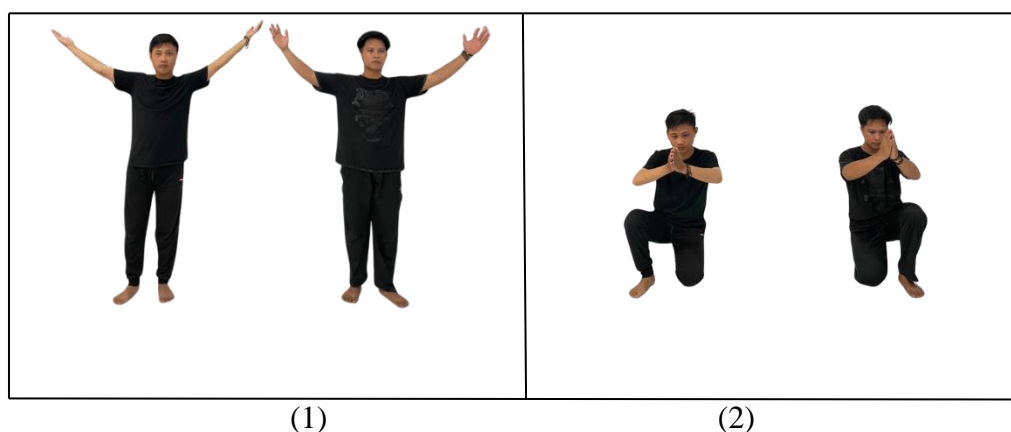
(1)

(2)

Gambar 2.11 Ragam Gerak Luncak
(Sumber: Rahmانيar, 2025)

2.4.12 Ragam Gerak Takzim Pemuput

Gerakan Takzim Pemuput merupakan bentuk penghormatan penutup yang mencerminkan ungkapan syukur kepada Sang Pencipta atas seluruh rangkaian tarian yang telah dilalui. Sebagai gerakan penutup, Takzim Pemuput menandai akhir dari pertunjukan dengan penuh kesadaran dan keanggunan (Wawancara: Wijaya, 2025). Gerakan ini tidak hanya berfungsi sebagai penutup secara estetis, tetapi juga menyampaikan pesan spiritual yang mendalam, yaitu pentingnya mengakhiri setiap proses atau perjalanan hidup dengan rasa syukur dan penghormatan. Dalam konteks nilai budaya dan religius, Takzim Pemuput mengajarkan tentang etika menutup suatu kegiatan dengan penuh penghargaan, mencerminkan kedewasaan emosional dan spiritual dalam menjalani kehidupan sehari-hari.



Gambar 2.12 Ragam Gerak Takzim Pemuput
(Sumber: Rahmانيar, 2025)

2.4.13 Ragam Gerak Thahto

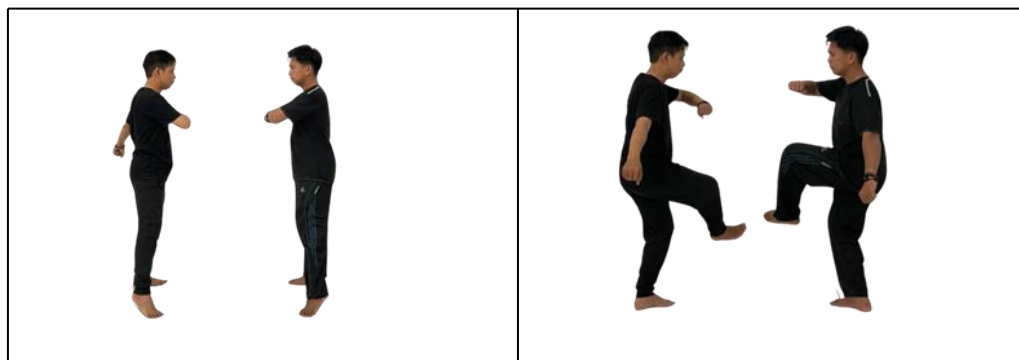
Gerakan Thahto merupakan simbol penutup yang mengandung makna spiritual, mengingatkan bahwa setiap makhluk hidup pada akhirnya akan kembali kepada Sang Pencipta (Wawancara: Wijaya, 2025). Sebagai refleksi dari akhir perjalanan hidup, Thahto menggambarkan kesadaran akan kematian sebagai bagian dari siklus kehidupan yang tidak terhindarkan. Gerakan ini berfungsi sebagai pengingat mendalam tentang

pentingnya mempersiapkan diri secara moral selama menjalani kehidupan di dunia. Dalam konteks nilai religius dan budaya, Thahto mendorong manusia untuk senantiasa hidup dengan kebaikan, penuh syukur, dan mendekatkan diri kepada Tuhan. Dengan demikian, gerakan ini mengajarkan bahwa kehidupan dunia adalah ladang amal bagi kehidupan akhirat, dan bahwa setiap langkah dalam hidup harus dijalani dengan kesadaran akan tanggung jawab spiritual yang melekat.



(1)

(2)



(3)

(4)



(5)

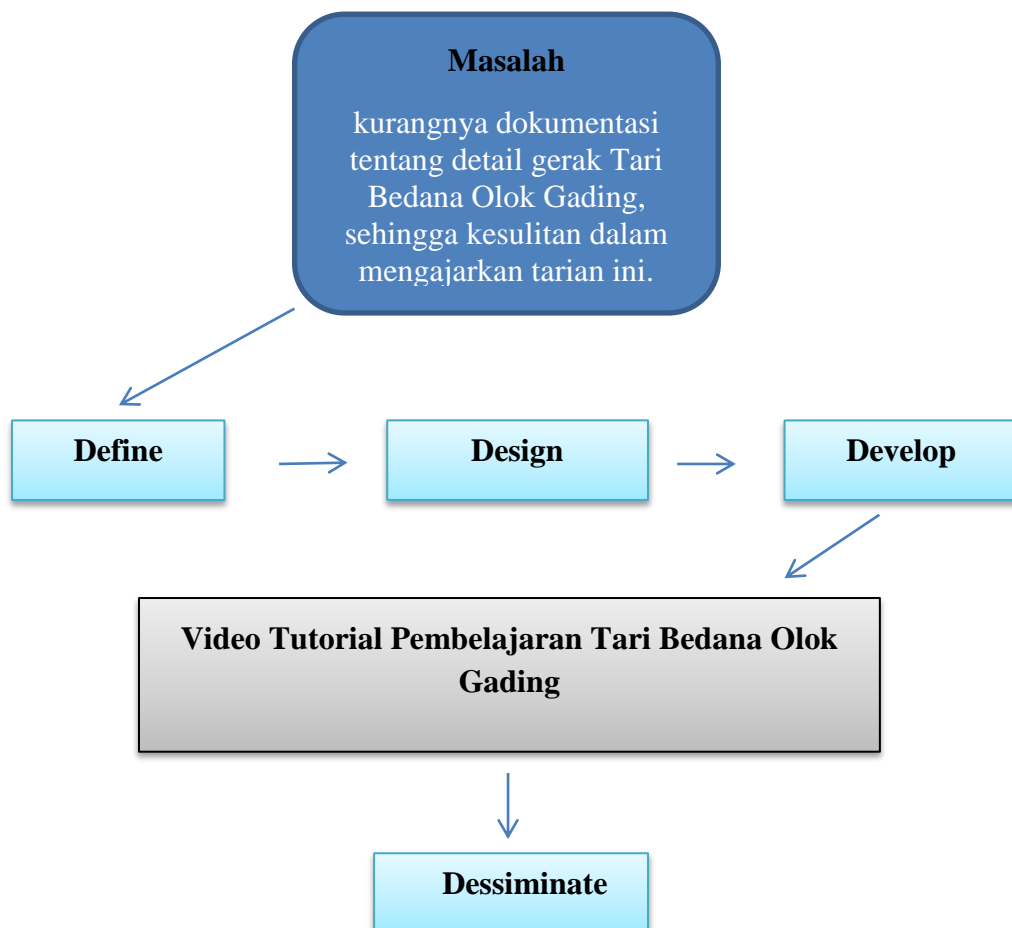
(6)



(7)

Gambar 2.13 Ragam Gerak Thahto
(Sumber: Rahmaniar, 2025)

2.5 Kerangka Berpikir



Gambar 2.14 Diagram Kerangka Berpikir
(Sumber: Rahmaniar, 2025)

Penulis merancang kerangka berpikir untuk penelitian ini sesuai diagram di atas. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan produk media pembelajaran yang dilaksanakan dengan mengikuti tahapan secara terstruktur sesuai dengan prosedur yang berlaku. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D oleh Thiagarajan 1974. Model 4D terdiri atas empat tahap utama, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan). Pada penelitian ini, peneliti melakukan model tersebut agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video tutorial tari Bedana Olok Gading. Kerangka berpikir penelitian ini dirancang berdasarkan alur tahapan 4D yang disusun secara berurutan, dimulai dari tahap pendefinisian masalah dan kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, hingga tahap penyebarluasan hasil pengembangan. Setiap tahapan memiliki peran penting dalam menjamin kualitas dan relevansi produk akhir yang dihasilkan. Oleh karena itu, keempat tahapan tersebut harus dilaksanakan secara bertahap dan berurutan.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, yang dikenal dengan istilah RnD (*Research and Development*). Metode ini dipilih karena memiliki tujuan utama untuk menghasilkan suatu produk yang bersifat inovatif dan aplikatif. Metode RnD merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji keefektifan suatu produk tertentu sebelum digunakan secara lebih luas (Sugiyono, 2019:298). Produk yang dikembangkan adalah sebuah video tutorial gerak yang dirancang sebagai media pembelajaran untuk tari Bedana Olok Gading, salah satu warisan budaya tak benda dari Lampung. Tujuan dari pengembangan video tutorial ini tidak hanya terbatas pada pengembangan media pembelajaran, tetapi juga mencakup upaya untuk menilai tingkat kelayakan penggunaan, serta kepraktisan video tutorial tersebut dalam menunjang proses pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya.

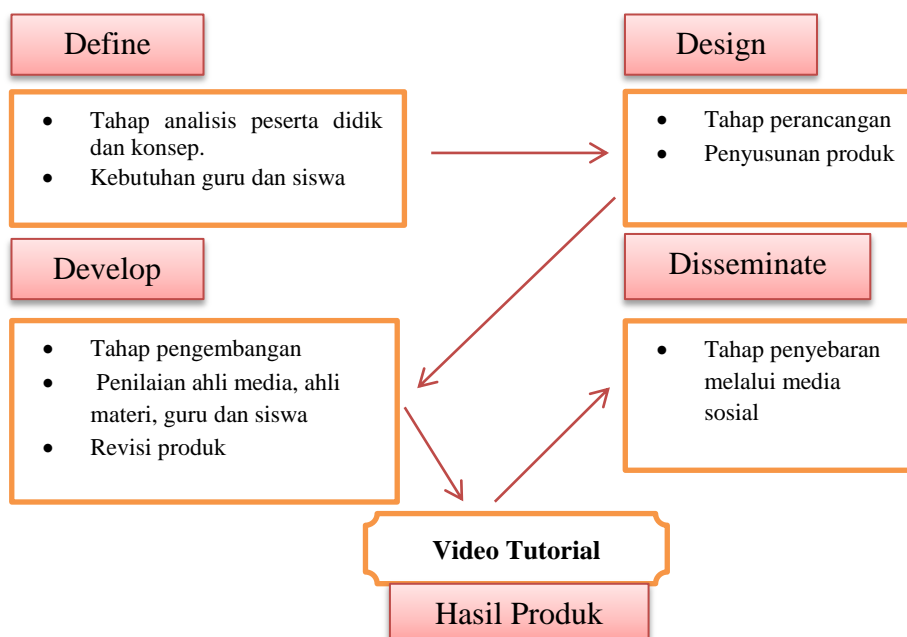
3.2 Subjek Penelitian

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari beberapa pihak yang memiliki peran penting dalam proses pengembangan dan evaluasi produk. Subjek pertama adalah ahli media, yaitu Ibu Margaretha Karolina Sagala, S.T., M.Pd., yang memiliki kompetensi dalam bidang pengembangan teknologi pembelajaran. Selanjutnya, subjek ahli materi yaitu Bapak Andi Wijaya, yang memiliki latar belakang sebagai seniman tari Bedana Olok Gading. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan subjek uji coba produk yaitu guru mata pelajaran Seni Budaya dari SMA Negeri 13 Bandar Lampung, yaitu Bapak Yovi Sanjaya, S.Pd., serta sejumlah siswa-siswi dari sekolah yang sama. Para ahli media dan ahli materi

memiliki tugas untuk menilai aspek kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan, baik dari segi isi maupun tampilan. Sementara itu, guru dan siswa berperan sebagai pengguna yang menguji tingkat kepraktisan penggunaan video tutorial dalam konteks pembelajaran seni budaya di sekolah.

3.3 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini menerapkan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melyn I. Semmel pada tahun 1974. Model ini dianggap sebagai pendekatan yang sesuai untuk merancang dan menyusun perangkat pembelajaran yang efektif. Model 4D terdiri dari empat tahapan utama, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran) (Sugiyono, 2019:297). Keempat tahapan ini dirancang secara sistematis untuk menghasilkan produk pembelajaran yang tidak hanya layak, tetapi juga dapat diterapkan secara luas dalam konteks pendidikan.



Gambar 3.1 Diagram Indikator Capaian Penelitian Berdasarkan Model Pengembangan 4-D
(Sumber: Rahmaniari, 2025)

3.3.1 Define (Pendefinisian)

Tahap analisis dalam penelitian ini diperoleh melalui kegiatan pra-penelitian yang dilaksanakan di SMA N 13 Bandar Lampung, dengan mewawancarai Bapak Yovi Sanjaya, S.Pd., yang merupakan guru mata pelajaran Seni Budaya di sekolah tersebut. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi serta mengidentifikasi kebutuhan yang relevan sebagai dasar dalam penyusunan dan pengembangan penelitian. Wawancara tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui dan menganalisis kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan sekolah dalam pembelajaran Tari Bedana Olok Gading. Selain itu, menganalisis karakteristik peserta didik. Pemahaman terhadap karakteristik ini menjadi landasan dalam menentukan isi materi serta metode pembelajaran yang tepat, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat berfungsi secara optimal dalam mendukung proses belajar siswa. Siswa SMA yang berusia antara 15 hingga 18 tahun termasuk dalam kategori usia dewasa awal. Pada tahap ini remaja telah mencapai fase berpikir operasional formal dan mereka juga memiliki kemampuan berpikir alternatif serta dapat menemukan solusi melalui beragam cara (Sit, 2012: 92). Hingga dapat disimpulkan bahwa siswa SMA telah memiliki kemampuan untuk menilai dan membedakan antara hal yang baik dan buruk di lingkungan sekitarnya.

3.3.2 Design (Perancangan)

Tahap perancangan dalam penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa langkah sistematis sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama adalah menyusun materi pembelajaran yang relevan. Sumber materi diperoleh dari berbagai referensi seperti jurnal ilmiah dan buku yang membahas tentang Tari Bedana Olok Gading. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara untuk memperdalam informasi dengan narasumber, yakni Bapak Andi Wijaya yang merupakan seniman dan budayawan dari Desa Negeri Olok Gading, guna memastikan keakuratan dan kelengkapan isi materi terkait tari Bedana Olok Gading.

- 2) Kemudian, menyusun proses pembuatan media. Elemen ini berfungsi untuk menggambarkan alur kerja, gambar, dan tampilan yang disusun dalam media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga proses perancangan menjadi lebih terarah dan terstruktur.

3.3.3 Develop (Pengembangan)

Setelah tahap perancangan selesai dilaksanakan, proses selanjutnya adalah tahap pengembangan produk. Tahap ini mencakup kegiatan pembuatan produk serta proses evaluasi yang dilakukan oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan juga oleh pengguna produk. Produk yang telah dirancang kemudian dinilai kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi. Apabila hasil penilaian menunjukkan kategori “baik,” maka aplikasi tersebut dinyatakan layak untuk digunakan oleh pengguna. Selain itu, dalam tahap ini juga digunakan instrumen penilaian yang ditujukan kepada guru dan siswa sebagai pengguna akhir produk. Penilaian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan serta kemudahan penggunaan aplikasi, baik dari segi tampilan antarmuka maupun format penyajian materi yang ditawarkan. 3 tahapan pengembangan yang dilakukan yaitu :

3.3.3.1 Mengembangkan Produk

Pada tahap ini, proses pengembangan difokuskan pada pembuatan produk utama berupa video tutorial gerak Tari Bedana Olok Gading sebagai media pembelajaran. Tahapan ini dimulai dengan penyusunan konsep video yang mencakup struktur materi, urutan penyajian gerak, serta gaya penyampaian yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Proses perekaman video dilakukan di lokasi yang tepat dengan pencahayaan dan sudut pengambilan gambar yang mendukung kejelasan visual gerakan. Penari dalam video menggunakan kostum full hitam agar bentuk tubuh terlihat lebih jelas. Setelah proses pengambilan gambar selesai, tahap berikutnya adalah pengeditan video. Proses ini mencakup pemotongan klip, penyesuaian suara, penambahan latar musik tari

Bedana Olok Gading, serta penyisipan teks atau animasi yang relevan agar video lebih menarik dan interaktif. Hasil akhir dari video tutorial ini kemudian diintegrasikan ke dalam bentuk video sebagai salah satu bentuk media pembelajaran yang bersifat interaktif. Produk ini dapat membantu siswa dalam mempelajari dan memahami gerak tari Bedana Olok Gading secara mandiri, fleksibel, dan menyenangkan.

3.3.3.2 Penilaian Produk

Setelah proses pengembangan produk selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah tahap penilaian produk untuk memastikan kualitas dan kelayakan video tutorial gerak Tari Bedana Olok Gading sebagai media pembelajaran. Penilaian ini dilakukan melalui validasi oleh beberapa pihak yang memiliki kompetensi sesuai bidangnya, yaitu ahli media dan ahli materi. Produk video tutorial tersebut dinilai oleh Ibu Margaretha Karolina Sagala, S.T., M.Pd selaku ahli media pembelajaran. Kemudian untuk ahli materi yaitu Bapak Andi Wijaya, yang memiliki latar belakang keilmuan dalam seni dan budaya. Bapak Andi Wijaya merupakan seniman yang berasal dari desa Negeri Olok Gading, tempat tari Bedana Olok Gading berasal.

Penilaian terhadap produk dilakukan berdasarkan spesifikasi yang telah ditetapkan sesuai dengan rumusan masalah. Revisi kualitas produk dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian berupa angket atau kuesioner yang dirancang untuk mengukur tingkat kelayakan video tutorial sebagai media pembelajaran. Pada proses penilaian yang dilakukan, tidak hanya melibatkan ahli media dan ahli materi, tetapi juga melibatkan guru serta siswa sebagai pengguna akhir. Penilaian dari guru dan siswa dilakukan secara langsung melalui pembagian angket pada saat produk media video tutorial digunakan dalam kegiatan pembelajaran seni budaya di SMA N 13 Bandar Lampung.

3.3.3.3 Revisi Produk

Setelah produk dikembangkan, dilakukan proses revisi terlebih dahulu guna memastikan bahwa media yang dihasilkan dapat digunakan secara optimal serta memenuhi standar kelayakan yang baik. Proses revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan produk berdasarkan hasil revisi awal dan masukan yang diberikan oleh pengguna, baik dari guru maupun siswa, agar produk yang dikembangkan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, revisi dilakukan secara berkelanjutan selama tahap pengembangan, sehingga diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang berkualitas dan siap digunakan dalam konteks pembelajaran seni budaya.

3.3.4 *Dessiminate* (Penyebaran)

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam proses penelitian, yaitu penyebaran produk video tutorial pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah melalui proses validasi dan uji coba secara langsung oleh pengguna, yakni guru dan siswa di SMA N 13 Bandar Lampung. Penyebaran video tutorial dilakukan melalui berbagai platform media sosial dengan tujuan agar media pembelajaran tersebut dapat menjangkau khalayak yang lebih luas dan memberikan manfaat bagi masyarakat, khususnya dalam bidang pendidikan seni budaya. Video tutorial ini diunggah melalui kerja sama kanal *Youtube* seni tari UNILA, dimana kanal *Youtube* ini sudah mencapai 2000 *Subscriber* yang pengikutnya mayoritas pelaku seni ataupun akademisi seni. Kemudian, bekerja sama dengan MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) seni budaya tingkat provinsi Lampung untuk menyebarkan link *Youtube* melalui *WhatsApp Grup*, *Instagram*, dan *Tiktok*.

3.4 Waktu dan Tempat Penelitian

3.4.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus - November tahun 2025.

3.4.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 13 Bandar Lampung yang terletak di Jl. Padat Karya Sinar Harapan Rajabasa Jaya, Bandar Lampung, Provinsi Lampung, Indonesia, untuk uji coba kepraktisan penggunaan video tutorial pembelajaran tari Bedana Olok Gading.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya jawab secara langsung antara peneliti dan guru, dengan tujuan memperoleh informasi yang lebih mendalam, terfokus, dan sesuai dengan permasalahan serta kebutuhan sekolah dalam pembelajaran seni budaya. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan yang diteliti, atau ketika peneliti ingin menggali informasi yang lebih mendalam dari responden (Sugiyono, 2017:194). Informasi tersebut diperoleh pada tahap studi pendahuluan dan analisis kebutuhan. Oleh karena itu, wawancara awal dilakukan dengan guru, dan beberapa siswa di SMA N 13 Bandar Lampung.

Pada penelitian ini, teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur. Pendekatan ini diterapkan pada tahap studi pendahuluan dengan narasumber Bapak Yovi Sanjaya, S.Pd., yang merupakan guru mata pelajaran Seni Budaya di SMA N 13 Bandar Lampung. Tujuan utama dari wawancara ini adalah untuk menggali informasi awal yang relevan sebagai landasan dalam merancang penelitian lebih lanjut. Wawancara tidak terstruktur digunakan dalam tahap awal penelitian. Pada konteks ini, wawancara diarahkan untuk memahami kebutuhan pembelajaran khususnya di kelas XI. Pertanyaan yang diajukan bersifat terbuka dan mendalam, salah satunya adalah, " Bagaimana pembelajaran Tari Bedana di SMA Negeri 13 Bandar Lampung selama ini?" Pertanyaan tersebut dirancang untuk mengungkap harapan dan tantangan yang dihadapi dalam proses

pembelajaran seni tari di sekolah. Hasil wawancara, teridentifikasi adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih mudah diakses, baik oleh guru maupun siswa. Oleh karena itu, muncul gagasan untuk mengembangkan sebuah video tutorial gerak Tari Bedana Olok Gading. Video tutorial ini diharapkan dapat menjadi sarana pendukung dalam proses pembelajaran Seni Tari.

3.5.2 Observasi

Observasi merupakan metode untuk memperoleh data langsung dari sumber pertama melalui pengamatan terhadap individu dan lingkungan saat penelitian berlangsung (Sugiyono, 2017:197). Dalam dunia ilmiah, data yang valid hanya dapat diperoleh melalui fakta nyata yang diamati secara langsung di lapangan. Pada penelitian ini, observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung di SMA N 13 Bandar Lampung. Tujuannya adalah untuk memahami secara langsung pelaksanaan kegiatan pembelajaran sebagai bagian dari pengumpulan data yang relevan. Selanjutnya, observasi juga dilakukan pada tahap uji coba produk, guna menilai tingkat kepraktisan dan kemudahan penggunaan produk dalam konteks pembelajaran di kelas. Tahap ini penting untuk merevisi produk sebagai media pendukung pembelajaran.

3.5.3 Angket/Kuesioner

Kuesioner adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data, di mana responden diminta untuk mengisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang disusun oleh peneliti (Sugiyono, 2017: 193). Untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang bermutu, diperlukan instrumen berupa angket penilaian yang dapat mengungkap data penting dalam proses pengembangannya. Instrumen ini berupa kuesioner yang ditujukan kepada ahli media dan ahli materi untuk menilai tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Selain itu, kuesioner juga diberikan kepada guru dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran, guna menilai aspek kepraktisan penggunaan produk tersebut. Kehadiran kuesioner ini menjadi

pelengkap sekaligus pendukung dalam memperkuat data yang telah diperoleh dari tahapan sebelumnya. Instrumen ini dikembangkan dengan mengadaptasi kerangka dari Lynn McAlpine dan Chintya Weston (1994: 19) yang menjelaskan bahwa bahan ajar video harus memiliki keakuratan isi, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, keterlibatan kognitif, kekayaan instruksional, dan kejelasan penyajian.

3.5.3.1 Instrumen Ahli Materi

Instrumen ini memuat penilaian terhadap kesesuaian video tutorial pembelajaran, yang ditinjau dari fungsi serta kualitas materi pembelajaran berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan. Subjek dalam penelitian ini yaitu Bapak Andi Wijaya, yang memiliki latar belakang keilmuan dalam seni dan budaya. Jenis angket atau kuesioner yang digunakan untuk penilaian oleh ahli materi adalah kuesioner tertutup, di mana pilihan jawaban telah disediakan sebelumnya. Responden dapat memilih jawaban yang paling sesuai, disertai keterangan atau alasan yang mendukung pilihannya.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

No	Komponen	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Isi Materi	Kesesuaian dengan pakem dan struktur tari tradisional	8	2,5,6,9,14,16,19,22
		Kelengkapan materi tari dalam video	4	1,4,8,17
		Kelayakan bahasa dan penyampaian isi	4	7,12,13,15
2	Tujuan Pembelajaran	Relevansi terhadap tujuan	6	3,10,11,18,20,21

		pembelajaran		
--	--	--------------	--	--

Tabel 3.2 Penilaian Ahli Materi

No	Unsur Penilaian	Kriteria					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Setiap bagian gerakan dijelaskan secara terperinci.						
2	Gerakan dalam video sesuai dengan urutan asli tari Bedana Olok Gading.						
3	Video sudah menunjukkan tujuan pembelajaran dengan jelas.						
4	Penjelasan diberikan tidak hanya secara visual tetapi juga verbal.						
5	Gerakan dilakukan dengan teknik sesuai pada tari Bedana Olok Gading.						
6	Video menampilkan urutan gerakan tari Bedana Olok Gading yang benar.						
7	Tidak terdapat kesalahan informasi dalam penjelasan.						
8	Disediakan pengulangan untuk memudahkan siswa.						
9	Setiap ragam gerak diuraikan dengan benar						

No	Unsur Penilaian	Kriteria					Keterangan
		1	2	3	4	5	
	dan tidak dipotong.						
10	Penjelasan materi mudah dipahami.						
11	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi mudah dimengerti.						
12	Penjelasan disampaikan secara sistematis.						
13	Tidak terdapat istilah atau kalimat yang membingungkan atau ambigu.						
14	Isi video akurat dan sesuai dengan pakem tari Bedana Olok Gading.						
15	Penjelasan dilakukan dengan intonasi yang baik.						
16	Tidak ada gerakan yang melanggar norma pakem tari tradisi.						
17	Terdapat bagian penutup atau evaluasi pemahaman tari di akhir video.						
18	Penyampaian materi dapat menunjang pembelajaran mandiri maupun kelompok.						
19	Sikap tubuh penari mencerminkan karakter tari Bedana.						

No	Unsur Penilaian	Kriteria					Keterangan
		1	2	3	4	5	
20	Terdapat keterkaitan antara teori (penjelasan) dan praktik (gerakan).						
21	Video berfungsi sebagai media bantu yang efektif dalam proses belajar mengajar.						
22	Posisi tubuh konsisten dari awal hingga akhir video.						
Jumlah							

3.5.3.2 Instrumen untuk Ahli Media

Instrumen ini berisi penilaian terhadap kesesuaian video tutorial pembelajaran, yang dilihat dari kualitas media yang dikembangkan, serta dinilai berdasarkan tampilan. Subjek dalam penelitian ini adalah Ibu Margaretha Karolina Sagala, S.T., M.Pd., yang merupakan ahli media dalam pengembangan. Kuesioner yang digunakan untuk penilaian oleh ahli media adalah kuesioner tertutup, di mana alternatif jawaban telah disediakan sebelumnya, sehingga responden dapat memilih jawaban yang sesuai dan memberikan keterangan terkait pilihannya.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media

No	Komponen	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Tampilan	Kejelasan	8	11,12,15,17,19,20,21,22
		Komposisi warna	4	1,2,3,14
		Kualitas teks	4	4,9,10,18
2	Audio	Metronom	3	5,8,16

		Musik	3	6,7,13
--	--	-------	---	--------

Tabel 3.4 Penilaian Ahli Media

No	Unsur Penilaian	Kriteria					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian warna latar belakang.						
2	Kesesuaian <i>layout</i> /komposisi.						
3	Konsistensi pemilihan warna elemen di seluruh video.						
4	Kesesuaian font yang digunakan mudah dibaca.						
5	Kecepatan metronom sesuai untuk pembelajaran.						
6	Kestabilan audio.						
7	Kejelasan audio.						
8	Konsistensi volume pada metronom.						
9	Kesesuaian ukuran font.						
10	Kejelasan judul video di bagian awal.						
11	Sudut pandang pengambilan video.						
12	Kualitas video.						
13	Kualitas musik latar.						
14	Kesesuaian antara warna teks dengan warna latar belakang.						
15	Kesesuaian pemilihan gerak lambat untuk menunjukkan detail gerakan.						
16	Kualitas rekaman audio						
17	Kemudahan mengakses media.						

No	Unsur Penilaian	Kriteria					Keterangan
		1	2	3	4	5	
18	Kemenarikan desain teks.						
19	Kesesuaian pencahayaan video.						
20	Kualitas animasi.						
21	Kesesuaian efek transisi.						
22	Kejelasan bentuk tubuh pada latar lokasi pengambilan gambar.						
Jumlah							

3.5.3.3 Instrumen untuk Guru

Instrumen ini digunakan untuk menilai kepraktisan dan kemudahan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian ini dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian materi dengan kebutuhan guru. Penilaian ini dilakukan oleh Bapak Yovi Sanjaya, S.Pd, yang merupakan guru seni budaya di SMA N 13 Bandar Lampung. Jenis kuesioner yang digunakan dalam penilaian ini adalah kuesioner tertutup, di mana alternatif jawaban sudah disediakan sebelumnya, sehingga responden dapat memilih jawaban yang sesuai dan memberikan penjelasan terkait pilihan yang telah diberikan.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Penilaian Guru

No	Komponen	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Isi	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4	3,6,7,11
		Kelayakan dan kelengkapan isi materi	5	12,15,16,18,20

No	Komponen	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
		Kualitas penyampaian dan bahasa	4	1,5,10,14
		Kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran	6	9,13,17,19,21,22
2	Media	Kualitas visual video	2	4,8
		Kualitas audio video	1	2

Tabel 3.6 Penilaian Guru

No	Unsur Penilaian	Kriteria					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Penjelasan disampaikan dengan kecepatan yang sesuai.						
2	Kualitas audio jernih dan tidak terganggu noise.						
3	Video membantu pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.						
4	Gambar dan gerakan dalam video terlihat jelas.						
5	Penjelasan dalam video tidak rumit.						

No	Unsur Penilaian	Kriteria					Keterangan
		1	2	3	4	5	
6	Indikator pembelajaran selaras dengan isi materi dalam video.						
7	Kompetensi dasar dapat tercapai melalui penggunaan video ini.						
8	Sudut pengambilan gambar mendukung pembelajaran gerak.						
9	Video dapat digunakan di berbagai perangkat (laptop, proyektor, Handphone).						
10	Penyampaian bahasa ringan untuk pemahaman siswa.						
11	Materi dalam video sesuai dengan kurikulum Seni Budaya.						
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.						
13	Video dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri.						
14	Penjelasan disampaikan dengan intonasi yang jelas.						
15	Setiap ragam gerak dijelaskan secara terperinci dan berurutan.						

No	Unsur Penilaian	Kriteria					Keterangan
		1	2	3	4	5	
16	Materi video tidak berisi informasi yang tidak perlu atau membingungkan.						
17	Durasi video sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran.						
18	Gerakan yang ditampilkan mendukung pemahaman siswa.						
19	Guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi tari.						
20	Materi sesuai dengan jenjang pendidikan siswa SMA.						
21	Penggunaan video tidak memerlukan pelatihan khusus.						
22	Video dapat digunakan tanpa membutuhkan perangkat tambahan yang rumit.						
Jumlah							

3.5.3.4 Instrumen untuk Siswa

Siswa juga diminta untuk mengisi instrumen yang bertujuan untuk menilai kepraktisan dan kemudahan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian ini dilakukan oleh siswa kelas XI di SMA N 13 Bandar Lampung dengan menggunakan kuesioner tertutup.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Penilaian Siswa

No	Komponen	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Tujuan Pembelajaran	Pemahaman terhadap materi (Kognitif)	4	1,8,9,16
		Minat dan sikap terhadap pembelajaran (Afektif)	2	5,15
		Kemampuan menirukan gerakan (Psikomotorik)	6	2,7,13,14,20,21
		Kesesuaian untuk belajar mandiri	7	3,6,10,11,17,18,22
2	Kualitas	Kualitas media dan tampilan video	3	4,12,19

Tabel 3.8 Penilaian Siswa

No	Unsur Penilaian	Kriteria					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Saya memahami gerakan tari Bedana Olok Gading setelah menonton video ini.						

No	Unsur Penilaian	Kriteria					Keterangan
		1	2	3	4	5	
2	Saya dapat menirukan gerakan dalam video dengan mudah.						
3	Saya bisa belajar sendiri menggunakan video ini tanpa bantuan guru.						
4	Gambar dalam video sangat jelas.						
5	Saya senang belajar tari melalui video ini.						
6	Saya bisa belajar dengan lebih fokus saat menggunakan video.						
7	Penari dalam video memberikan contoh gerakan dengan jelas.						
8	Saya bisa mengingat gerakan dengan baik setelah latihan menggunakan video.						
9	Saya dapat menyebutkan nama-nama ragam gerak tari Bedana Olok Gading setelah menonton video.						
10	Saya lebih cepat hafal gerakan saat menggunakan video ini.						
11	Video ini membantu saya belajar kapan saja dan di mana saja.						

No	Unsur Penilaian	Kriteria					Keterangan
		1	2	3	4	5	
12	Teks dan tulisan di video mudah dibaca.						
13	Gerakan tari dalam video ditampilkan dengan kecepatan yang pas untuk ditiru.						
14	Video ini memudahkan saya untuk berlatih sendiri di rumah.						
15	Saya lebih semangat berlatih tari setelah menggunakan video ini.						
16	Penjelasan dalam video mudah saya mengerti.						
17	Saya bisa mengatur kecepatan belajar sesuai kemampuan saya dengan video ini.						
18	Video ini membantu saya belajar lebih efektif dari pada hanya mendengar penjelasan guru.						
19	Durasi video tidak terlalu panjang atau terlalu pendek.						
20	Saya merasa lebih percaya diri mempraktikkan gerakan setelah menonton video.						
21	Saya bisa membedakan						

No	Unsur Penilaian	Kriteria					Keterangan
		1	2	3	4	5	
	setiap ragam gerak setelah berlatih dengan video.						
22	Saya merasa nyaman belajar tari menggunakan video ini.						
Jumlah							

3.6 Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara dan observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan temuan lapangan secara menyeluruh. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui angket penilaian terhadap produk yang dikembangkan, yang melibatkan responden dari ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran Seni Budaya, serta siswa kelas XI di SMA N 13 Bandar Lampung. Penilaian tersebut mencakup aspek kelayakan dan kepraktisan penggunaan produk media pembelajaran. Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik rentang nilai dan kategorisasi, khususnya pada aspek tampilan. Hasil penilaian dari seluruh responden diklasifikasikan berdasarkan kategori tertentu guna menilai mutu produk secara objektif.

3.6.1 Nilai Responden

Untuk memperoleh data responden terhadap produk yang dikembangkan, peneliti membagikan kuesioner berisi pernyataan-pernyataan yang disusun sesuai dengan fokus penelitian. Kuesioner ini berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan data penilaian yang selanjutnya dianalisis guna mengetahui tingkat kelayakan, dan kepraktisan produk. Agar proses analisis data berjalan sistematis dan akurat, diperlukan teknik pengolahan data yang tepat. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan hasil secara objektif dan terukur. Skor yang diperoleh dari angket akan dijumlahkan dan

dihitung nilai rata-ratanya untuk masing-masing aspek penilaian. Proses perhitungan ini mengacu pada metode yang dikemukakan oleh Setiawan (2019:73), dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$X_i = \Sigma X / N_i$$

Keterangan:

X_i = Nilai Rata- rata (Nilai Responden)

ΣX = Jumlah Nilai

N_i = Jumlah butir pernyataan

3.6.2 Nilai Rata-rata Seluruh Responden

Data hasil penilaian terhadap produk yang dikembangkan berupa skor dari kuesioner yang telah diisi oleh responden. Skor ini dianalisis menggunakan teknik rentang nilai untuk menghitung rata-rata penilaian dari seluruh responden. Penilaian ini mencakup aspek kelayakan, kepraktisan, dan kemudahan penggunaan produk. Hasil analisis digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi mutu produk serta mempertimbangkan saran dan masukan dari responden. Untuk menghitung nilai rata-rata penilaian produk, digunakan rumus rentang nilai sebagai berikut:

$$X = \Sigma X_i / N$$

Keterangan:

X = Nilai Rata- rata

ΣX_i = Jumlah Nilai

N = Jumlah Seluruh Responden

3.6.3 Kriteria Nilai

Setelah memperoleh nilai rata-rata dari hasil penilaian, langkah selanjutnya adalah mengonversi data kuantitatif tersebut ke dalam bentuk data kualitatif

menggunakan skala lima. Konversi ini bertujuan untuk menentukan kategori penilaian berdasarkan rentang nilai yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil analisis, apabila produk memperoleh nilai minimal dalam kategori “baik” pada aspek kelayakan dan kepraktisan dari penilaian ahli media, ahli materi, guru, dan siswa, maka produk dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Konversi data kuantitatif ke dalam data kualitatif skala lima disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.9 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima

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

(Sumber : Setiawan & Pradoko, 2019 : 73)

Keterangan:

Rerata skor ideal (X)

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

Simpangan baku skor ideal (SBi)

$SBi = \frac{1}{6}$ (skor maskmial ideal – skor minimal ideal)

X = Skor empiris

V. KESIMPULAN & SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa video tutorial tari Bedana Olok Gading dengan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*), dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan telah berjalan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Pada tahap *Define*, diperoleh gambaran bahwa guru dan siswa membutuhkan media yang tidak hanya memuat informasi sejarah tarinya saja, tetapi juga memfasilitasi penguasaan keterampilan gerak. Kemampuan siswa yang tergolong baik, video dipilih sebagai media yang tepat untuk menunjang proses belajar. Tahap *Design* kemudian menghasilkan rancangan video yang tersusun dengan baik. Rancangan pengembangan ini mencakup penentuan materi utama, penyusunan alur penyampaian, perencanaan tampilan visual, penjelasan ragam gerak, hingga penyajian tari secara keseluruhan.

Pada tahap *Develop*, video dibuat secara lengkap melalui proses merekam gerakan tari, membuat animasi pembuka, menambahkan musik latar, memasukkan teks dan audio tempo, serta melakukan penyuntingan visual agar video menjadi informatif dan menarik. Validasi yang dilakukan menunjukkan bahwa media ini mendapat penilaian “Sangat Baik” dari ahli materi (4,5), ahli media (4,9), dan guru Seni Budaya (4,8), serta penilaian kategori “Baik” dari siswa (3,6). Temuan ini menegaskan bahwa media layak dan praktis digunakan dengan beberapa perbaikan minor seperti penambahan suara hitungan dan penyesuaian font pada narasi. Pada tahap *Disseminate*, video disebarluaskan kepada guru dan siswa SMA Negeri 13 Bandar Lampung, serta dipublikasikan melalui kanal *YouTube* Seni Tari UNILA dan jaringan MGMP Seni Budaya provinsi agar dapat diakses

secara lebih luas. Secara keseluruhan, video tutorial yang dikembangkan terbukti layak sebagai media pembelajaran karena mampu membantu guru dan siswa memahami ragam gerak tari Bedana Olok Gading secara lebih jelas, efektif, dan menarik.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan dan proses pengembangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang berguna untuk pengembangan media ini kedepannya, beberapa diantaranya yaitu:

- 1) Siswa dapat belajar mandiri menggunakan media video ini di luar jam pelajaran dan memanfaatkan fitur slow motion untuk memperdalam penguasaan ragam gerak.
- 2) Guru dapat menggunakan video tutorial ini sebagai bahan ajar tambahan pada pembelajaran tari Bedana Olok Gading. Sebaiknya video dipadukan dengan demonstrasi langsung agar siswa lebih mudah memahami gerak tari.
- 3) Sekolah disarankan menyediakan fasilitas seni dan perangkat multimedia yang memadai serta mengadakan pelatihan bagi guru untuk mendukung pengembangan media pembelajaran digital.
- 4) Pengembang dapat mengembangkan media menjadi aplikasi atau menyatukan 2 media ini dengan media sebelumnya tentang “Pembelajaran Sejarah Tari Bedana Berbasis Video Animasi”, dan menambahkan fitur kuis. Penelitian lanjutan juga diperlukan untuk menilai efektivitas media terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzan, Nabilla Kurnia., Pamungkas, Bian., Juwita, Dwitiya., dan Riyanda, Afif Rahman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 5(1), 93–102.
- Indrawati, Mamik., dan Sari, Yuli Ifana. (2024). Memahami Warisan Budaya dan Identitas Lokal di Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 18(1), 77–85.
- Kurniawati. Novi. (2018). Upaya Pelestarian Tari Bedana Olok Gading Pada Masyarakat Teluk Betung Barat Provinsi Lampung. *Doctoral Dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta*, 1-22.
- Lail, Jamalul., dan Widad, Romzatul. (2015). Belajar Tari Tradisional Dalam Upaya Meletarikan Tarian Asli Indonesia. *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*, 4(2), 102–104.
- Martiara, Rina., Kurniawati, Novi., dan Sulistijaningtjas, Erlina Pantja. (2021). *Keunikan Tari Bedana Olok Gading Di Negeri Olok Gading Teluk Betung Barat Kota Bandar Lampung*. Dalam Pujiyanto (Ed), *Prosiding Seminar Antar Bangsa Indonesia - Malaysia*. Malang: Singgasana Budaya Nusantara, 82-89.
- McAlpine, Lynn., dan Weston, Chintya. (1994). The Attributes Of Instructional Materials. *Jurnal Performance Improvement Quarterly*, 7(1), 19-30.
- Mulyatiningsih, Endang. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran. *Jurnal Islamic Education*, 35–121.
- Lail, Jamalul., dan Widad, Romzatul. (2015). Belajar Tari Tradisional Dalam Upaya Meletarikan Tarian Asli Indonesia. *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*, 4(2), 102–104.
- Nur, Muhammad Wazirudin. (2024). *Transformasi Tari Bedana Olok Gading menjadi Tari Bedana Kreasi*. (Tesis). Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Pritandhari, Meyta., dan Ratnawuri, Triani. (2015). Evaluasi Penggunaan Video

- Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Semester IV Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(2), 11–20.
- Ramli, M. (2015). Hakikat Pendidik dan Peserta Didik. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 5(1), 61–85.
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Setiawan, Afrizal. Y., dan Pradoko, Susilo. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Angklung Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 6(1). 69–79.
- Sit, M. (2012). *Perkembangan Peserta Didik Mengenal Autis hingga Hiperaktif*. Medan: Kelompok Penerbit Perdana Mulya Sarana.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta.
- Taufiq, Ikhsan. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Tari Bedana Berbasis Video Animasi*. (Skripsi). Bandar Lampung: UPT Perpustakaan Universitas Lampung.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., dan Semmel, M. I. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75.
- Wirasasmita, Rasyid Hardi., & Putra, Yupi Kuspani. (2018). Pengembangan media pembelajaran video tutorial interaktif menggunakan aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35–43.