

Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android

Nabilla Kurnia Adzan, M.Pd, Bian Pamungkas, M.Sn, Dwitiya Juwita, M.Pd, Afif Rahman
Riyanda, S.Pd., M.Pd

Universitas Lampung
Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar
Lampung

E-mail : nabilla.kurnia@fkip.unila.ac.id , bianpamungkas@fkip.unila.ac.id,
dwi.tiya@fkip.unila.ac.id afif.rahman@fkip.unila.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan zaman mengharuskan sistem pendidikan juga berkembang. Revolusi industri 4.0 mengakibatkan keterlibatan teknologi disegala aspek, termasuk pendidikan. Pengembangan media pembelajaran membantu guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini didukung dengan keterbatasan yang dimiliki guru seni budaya di Provinsi Lampung. Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran tari Bedana dengan berbasis android. Android sangat dekat dengan siswa, hal ini dirasa mampu mendekatkan materi pembelajaran kepada siswa yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Media ini akan berisi materi tentang tari Bedana, sejarahnya serta video tutorial tari Bedana. Media ini telah dinyatakan valid dan efektif berdasarkan uji coba di X Mipa 1 SMAN 13 Bandar Lampung dan selanjutnya dapat digunakan oleh guru seni budaya.

Kata kunci : media pembelajaran, tari bedana, android.

ABSTRACT

The times require that the education system also develops. The industrial revolution 4.0 resulted in the involvement of technology in all aspects, including education. The development of instructional media to assist teachers and students in implementing learning. This is supported by the limitations of cultural arts teachers in Lampung province. This study developed an Android-based Bedana dance learning media. Android is very close to student, This is considered capable of bringing learning material closer to students which can be accessed anytime and anywhere. This media will contain material about the Bedana dance, the history and the tutorial video of tari Bedana. This media has been declared valid and effective based on trials at X Mipa 1 SMAN 13 Bandar Lampung and can then be used by cultural arts teachers.

Keyword : learning media, Bedana dance, Android.

1. PENDAHULUAN

Profesi guru merupakan salah satu profesi yang bersentuhan secara langsung dalam rangka mempersiapkan generasi penerus bangsa. Semakin berkembang zaman maka semakin berat tantangannya, guru dituntut untuk kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

Revolusi 4.0 adalah sebuah masa yang secara tidak langsung mengharuskan manusia mengerti dan bersaing dalam dunia teknologi. Tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Revolusi dalam dunia pendidikan ditandai dengan dimulainya interkoneksi atau terhubungnya pengguna satu sama lain ke internet (Zanni-Merk, 2018). Terhubung dalam hal ini berarti terdapat sebuah wadah yang menjadi tempat bertemu satu orang dengan lainnya melalui bantuan teknologi digitalisasi, atau biasa disebut aplikasi atau software.

Saat ini siswa sangat akrab dan dekat dengan telepon genggam pribadinya, semua hal dilakukan di telepon genggam, tak terkecuali belajar. Mata pelajaran seni budaya di sekolah merupakan salah satu mata pelajaran yang berdampak pada perkembangan teknologi. Sedangkan kondisi guru seni budaya di Provinsi Lampung saat ini sangat memprihatinkan, banyak sekali guru seni budaya yang latar belakang pendidikannya bukan pendidikan seni. Dengan adanya media pembelajaran hal ini dapat memudahkan guru-guru tersebut agar pembelajaran seni budaya tetap pada tujuannya. Media yang dirasa tepat adalah sebuah aplikasi yang dapat diakses pada telepon genggam yang memiliki system android yang didalamnya berisikan video tutorial tari beserta makna dan penjelasan tari tersebut Menurut Satyaputra & Aritonang (2016: 2), android adalah sebuah sistem operasi untuk smartphone dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai 'jembatan' antara peranti (device) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berintraksi

dengan devicenyanya dan menjalankan aplikasi- aplikasi yang tersedia pada device. Penelitian ini akan mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran tari Bedana berbasis android. Tingkat kepraktisan dan kemenarikan pengembangan produk aplikasi pembelajaran tari Bedana berbasis android. Serta mengetahui efektivitas pengembangan produk aplikasi pembelajaran tari Bedana berbasis android dalam pembelajaran seni budaya di sekolah.

Penelitian pengembangan ini cukup memiliki urgensi yang tinggi baik untuk guru ataupun siswa. Mengingat banyaknya guru seni budaya di Provinsi Lampung yang bukan berasal dari lulusan pendidikan seni, untuk itu dibutuhkan media dalam proses pembelajaran. Media tersebut tidak hanya memudahkan guru untuk proses pembelajaran melainkan sebagai media yang dekat dengan siswa. Oleh karena itu dirasa perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran tari berbasis android.

2. METODOLOGI

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (research and development). Penelitian pengembangan berorientasi pada pengembangan produk media pembelajaran (Rusdewanti: 2014). Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan sebuah aplikasi berbasis android yang berisikan tentang materi tari Bedana serta video tutorial tari Bedana.

Metode yang dilakukan pada tahap prosedur pengembangan yaitu (Suryani: 2014):

- (1). Analisis kebutuhan berupa pengumpulan informasi yang berkaitan dengan pengembangan, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan buku yang digunakan.

(2) Desain pembelajaran berupa analisis dan penetapan standar kompetensi;

mengembangkan dan memilih materi pelajaran, membuat rancangan produk.

- (3) Produksi/pengembangan media berupa pengumpulan, memasukkan dan menggabungkan bahan-bahan seperti materi, gambar, animasi, foto, audio, dan lainlain yang sesuai dengan materi yang akan digunakan serta mengetes untuk memastikan apakah pembuatan multimedia sesuai dengan desain yang telah direncanakan. Metodologi menjelaskan teori pendukung, kronologis penelitian, termasuk desain penelitian, prosedur penelitian (dapat dalam bentuk algoritma atau lainnya), cara untuk menguji dan akuisisi data.

Penelitian ini dilakuakn di FKIP Unila dan di SMA 13 Bandar Lampung. Luaran (output) penelitian setelah menghasilkan produk aplikasi berbasis android yang berisikan tentang materi, sejarah, serta video tutorial tari Bedana yang akan digunakan pada pembelajaran seni budaya pada materi seni tari. Indikator capaian yang terukur dalam penelitian ini adalah produk aplikasi berbasis android yang berisikan tentang pembelajaran tari Bedana, berbantuan learning management system untuk meningkatkan berpikir tingkat tinggi yang valid, praktis dan efektif.

Pada penelitian ini digunakan metode pengembangan media pembelajaran 4-D. Pada metode 4D terdapat 4 tahap yaitu define atau tahapan menganalisis kebutuhan media, lalu tahapan Design yang mana pada tahapan ini dilakukan tahapan menentukan apa-apa saja yang akan ditampilkan pada media pembelajaran. Tahapan selanjutnya adalah Develop yaitu tahapan pengembangan yang juga berisikan validasi-validasi media dari pada ahli atau validator. Tahapan terakhir Dessiminate atau penyebaran media pembelajaran (Riyanda, 2017).

3. LANDASAN TEORI

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar, demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. (Arsyad: 2-3). Media dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran, oleh karena itu media harus dibuat semenarik mungkin. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut mobile learning. Mobile Learning merupakan salah satu alterfnatif pengembangan media pembelajaran .

Kehadiran mobile learning ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai dimanapun dan kapanpun (Fatimah dan Mufti, 2014). Media pembelajaran berbasis mobile learning masih sangat jarang ditemui, terlebih pada mata pelajaran seni budaya khususnya di provinsi Lampung. Manfaat dari media pembelajaran itu sendiri antara lain; 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (tahu kata-katanya, tetapi tidak tahu maksudnya). 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu daya indra. 3) Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. 4) Dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah.

Revolusi Industri 4.0 dalam dunia pendidikan ditandai dengan dimulainya interkoneksi atau terhubungnya pengguna satu sama lain ke internet (Zanni-merk, 2018) atau lebih singkatnya adalah media pembelajaran berbantuan teknologi digitalisasi. Menerapkan alat pembelajaran berbasis android dapat membantu siswa memahami materi yang dimaksud dalam waktu yang lebih singkat dan bersifat menyenangkan (Sittichailpa, 2015).

Berdasarkan hasil pra penelitian bahwa banyak sekali guru seni budaya di Lampung yang bukan berlatar belakang

pendidikan seni, sehingga mereka kesulitan untuk mengajarkan pelajaran seni atau hanya memberikan pengalaman proses berkesenian kepada siswa. Walaupun di provinsi Lampung sudah ada program studi pendidikan seni tari sejak tahun 2008, namun lulusannya belum mampu mencukupi kebutuhan guru seni budaya. Pada umumnya pelajaran seni budaya hanya diisi dengan paparan deskriptif tentang sebuah bentuk kesenian menggunakan metode ceramah.

Oleh karena itu Pada penelitian pengembangan ini akan membuat sebuah aplikasi yang didalamnya terdapat penjelasan mengenai tari Bedana, sejarah tari Bedana, foto kostum tari Bedana dan video tutorial tari Bedana. Kelebihan dari aplikasi ini adalah agar siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja dengan melihat dan mendengar langsung hal-hal mengenai tari Bedana bahkan dapat belajar langsung melalui video tutorial. Berbasis android agar dapat diakses dimana saja oleh para siswa atau siapa saja yang ingin mempelajari tari bedana. Selain bersifat mobile media tersebut juga dapat diakses melalui system android di telepon genggam milik siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian Data

Proses pembuatan media pembelajaran tari Bedana berbasis android pada mata pelajaran seni budaya dilakukan sesuai dengan proses pengembangan media pembelajaran. Proses tersebut adalah sebagai berikut:

a. Tahap Difene

Pengumpulan infomasi merupakan tahap awal yang dilakukan pada penelitian ini. Informasi yang dikumpulkan berupa analisis kebutuhan guru seni budaya di Lampung, analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, analisi kurikulum dan faktor pendukung lainnya yang membantu terlaksana pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua MGMP Seni Budaya di Bandar Lampung dan Lampung Utara didapatkan data bahwa sebagian besar guru seni budaya di Lampung bukan berasal dari latar belakang pendidikan seni budaya. Hal yang paling mendesak dan saat ini menjadi kebutuhan adalah sebuah media pembelajaran yang bersifat memudahkan guru dan siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, terlebih disituasi belajar di rumah dalam masa pandemi ini.

Analisis selanjutnya yaitu mengenai kebiasaan siswa atau remaja saat ini yaitu dangat dekat dengan handphone atau smartphone nya karena melalui itu mereka dapat dengan mudah mencari data ataupun menyelesaikan masalah.

Analisis tersebut dijadikan landasan dalam mengembangkan media pembelajaran pada materi tari di mata pelajaran Seni Budaya dengan menggunakan aplikasi berbasis android telah dikembangkan dan disesuaikan dengan karakter siswa. Dengan pengembangan media berbasis android ini siswa lebih mudah memahami materi karena disajikan lebih menarik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka yaitu handphone.

Analisis kurikulum meliputi analisis silabus dan juga rpp, mata pelajaran seni budaya kelas X. Kompetensi dasar yang dikembangkan pada media ini adalah KD 3.1 Memahami Konsep, teknik dan prosedur dalam ragam gerak tari daerah dan KD 4.1 Meragakan gerak tari tradisional berdasarkan konsep, teknik dan prosedur sesuai dengan hitungan. Sedangkan materi pokok yang digunakan adalah konsep, teknik dan prosedur tentang tari tradisional daerah setempat, ragam gerak tari tradisional daerah setempat, dan peragaan gerak tradisi daerah setempat sesuai dengan

iringan dan ketukan (sumber: silabus mata pelajaran seni budaya)

b. Tahap Desain

Hal yang pertama dilakukan adalah menentukan konsep dari media pembelajaran yang akan dibuat. Sketsa dibuat berdasarkan kepada tahap pendefinisian yang telah dilakukan yang dilanjutkan dengan menentukan objek media yang akan digunakan untuk mengembangkan media.

Tahapan desain dilakukan dengan membuat tampilan produk, gaya dan objek pendukung lainnya. Struktur dari spesifikasi produk terdiri dari:

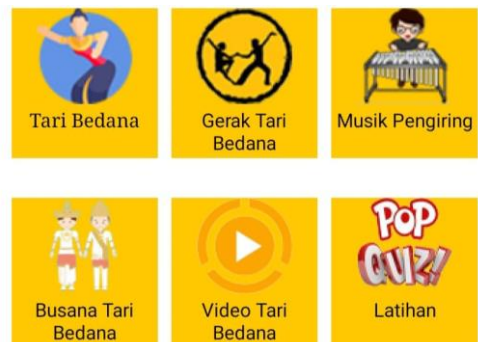
Halaman menu atau home adalah halaman pertama yang terlihat jika media ini dibuka. Pada halaman ini berisi animasi teks nama atau judul media pembelajaran, yaitu 'media pembelajaran tari Bedana berbasis android'. Kemudian di halaman home juga terdapat tombol materi yang akan mengantarkan pengguna ke halaman materi.



Gambar 1 Halaman Menu Utama Media Pembelajaran Tari

Halaman menu materi merupakan halaman yang berisi materi pembelajaran tari bedana, yaitu pengertian tari, ragam gerak tari bedana, musik pengiring,

busana tari, dan video pembelajaran tari bedana.



Gambar 2. Halaman Menu materi

Menu Latihan berisikan soal-soal latihan mengenai materi yang telah diberikan pada menu materi. Soal-soal ini dapat dikerjakan oleh siswa dan pada media pembelajaran yang berbasis android ini siswa juga dapat melihat apakah jawaban dari soal yang mereka kerjakan tersebut sudah benar atau salah. Tampilan menu latihan dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Menu Latihan

c. Tahap Pengembangan

Setelah tahapan perancangan selesai maka tahap yang dilakukan adalah tahapan pengembangan. Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang valid, praktis dan efektif. Tahapan

pengembangan ini berisikan penilaian validasi media dan materi oleh validator dan penilaian praktilisasi oleh guru dan siswa. Selain itu, dilakukan tes untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap uji validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan penembangan media pembelajaran berdasarkan penilaian konten media, penyajian media dan format media. Tujuan dilakukan kegiatan validasi adalah untuk mendapatkan status valid dari pad ahli yang kemudian media pembelajaran ini dapat digunakan.

Hasil dari para validator dijadikan bahan untuk merevisi media, berikut merupakan analisis data angket dari hasil pengujian validasi.

Validasi Content (Isi)

Validator yang dipilih untuk memvalidasi isi dari media pembelajaran ini merupakan ahli dalam media pembelajaran.

Hasil penilaian yang didapatkan dari validator media tetang valid atau tidaknya media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Penilaian Validator tentang Content

| No. | Indikator Keterangan | Aiken's | V |
|-------------|-------------------------|---------|-------|
| 1. | Indikator 1 | 0,867 | Valid |
| 2. | Indikator 2 | 0,833 | Valid |
| Jumlah 0,85 | | Valid | |

Berdasarkan tabel diatas dapat dikatakan bahwa penilaian content pada media pembelajaran tari bedana berbasis android adalah valid dengan nilai aiken's V sebesar 0,85. Pada indikator pertama nilai aiken's V sebesar 0,867 dengan kategori valid. Indikator kedua dengan nilai aiken's V sebesar 0,833 dengan kategori valid, dan jumlah dari kedua indikator tersebut adalah 0,85 denfab kategori valid.

Validitas Format Media

Pada tahap validasi ini, validator yang dipilih adalah validator yang kompeten dalam media pembelajaran. Hasil validasi mengenai format media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Penilaian Validator terhadap format media pembelajaran

| No | Indikator Kategori | Aikens | V |
|-------------|----------------------------|--------|-------|
| 1 | Navigasi (tombol) Valid | 0,87 | |
| 2 | Kemudahan | 0,81 | Valid |
| 3 | Tulisan 0,85 | Valid | |
| 4 | Tampilan | 0,87 | Valid |
| Jumlah 0.83 | | Valid | |

Berdasarkan tabel diatas dapat dikatakan bahwa penilaian desain pada media pembelajaran tari bedana berbasis android adalah valid dengan nilai aiken's V sebesar 0,83. Pada indikator pertama nilai aiken's V sebesar 0,87 dengan kategori valid. Indikator kedua dengan nilai aiken's V sebesar 0,81 dengan kategori valid, indikator ketiga dengan nilai aiken's V 0,85 dengan indikator valid dan indikator ke empat dengan nilai aiken's V 0,87 dengan indikator valid.

Validasi Penyajian Media

Pada tahap validasi penyajian media, media pembelajaran tari bedana ini mengalami beberapa perbaikan berdasarkan saran dari validator yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Penilaian validator tentang penyajian media

| No | Indikator Keterangan | Aiken's | V |
|------------|-------------------------|---------|-------|
| 1 | Indikator 1 | 0,833 | Valid |
| 2. | Indikator 2 | 0,917 | Valid |
| Jumlah 0,9 | | Valid | |

Berdasarkan tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa penilaian penyajian media pembelajaran tari Bedana berbasis android adalah valid dengan nilai aiken's V sebesar 0,9. Indikator pertama nilai aiken's V

sebesar 0,833 dengan kategori valid dan pada indikator kedua aikens's V sebesar 0,917 dengan kategori valid. Berdasarkan saran-saran yang diberikan validator, maka dilakukan revisi media sehingga di peroleh media pembelajaran yang valid dan layak.

Uji Praktikalitas

Tahapan ini dilakukan dengan uji laporan untuk mengetahui tingkat praktikalitas media pembelajaran tari Bedana berbasis android yang telah dikembangkan. Data-data uji praktikalitas diperoleh dari pengisian angket mengenai kepraktisan media. Responden yang menilai mengenai kepraktisan adalah guru dan siswa pada mata pelajaran seni budaya.

Respon guru terhadap kepraktisan media pembelajaran tari Bedana berbasis android. Data praktikalitas diperoleh melalui angket yang diisi oleh guru pelajaran seni budaya yang telah menggunakan media ini. Data tersebut kemudian di analisis untuk diambil kesimpulan mengenai tingkat kepraktisan dari media ini. Berdasarkan hasil analisis didapatkan nilai praktikalitas media pembelajaran tari Bedana berbasis android sebesar 94,05% yang apabila diinterpretasikan dalam taraf kepraktisan, maka media tersebut dapat dikatakan sangat praktis.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tari Bedana pada mata pelajaran Seni Budaya dapat berguna bagi guru dan praktis untuk digunakan. Berikut adalah data penilaian praktikalitas oleh guru.

Tabel 4. Penilaian praktikalitas oleh guru

| No | Responden | Keterangan |
|--------|-------------|-----------------------|
| 1 | Validator 1 | 93,29% Sangat Praktis |
| 2 | Validator 2 | 94,72% Sangat Praktis |
| Jumlah | | 94,05% Sangat Praktis |

Berdasarkan tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penilaian praktikalitas oleh guru terhadap media pembelajaran tari Bedana berbasis android adalah sangat praktis dengan nilai persentase sebesar 94,05%. Validator pertama nilai persentase sebesar 93,29% dengan kategori sangat praktis dan validator kedua nilai persentase sebesar 94,72% dengan kategori sangat praktis.

Respon siswa terhadap kepraktisan media pembelajaran tari Bedana berbasis android

Penilaian praktikalitas di peroleh dari siswa setelah siswa tersebut menggunakan media pembelajaran tari Bedana pada proses pembelajaran yang dilakukan melalui angket. Data penilaian praktikalitas dari siswa dikumpulkan dan dianalisis untuk menentukan nilai praktikalitas dari media pembelajaran tari Bedana tersebut. Penilaian ini dilakukan pada 30 orang siswa sebagai responden yaitu di kelas X MIPA 1.

Hasil analisis data menunjukkan hasil praktikalitas media pembelajaran tari Bedana pada mata pelajaran seni budaya sebesar 85,20% yang apabila diinterpretasikan dengan taraf kepraktisan, maka dapat dikatakan media ini sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tari Bedana berbasis android pada mata pelajaran seni budaya sangat praktis digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Uji Efektivitas

Efektivitas penggunaan media pembelajaran tari bedana berbasis android pada mata pelajaran seni budaya ditentukan dengan melihat ketercapaian KKM yang diperoleh oleh siswa setelah mempelajari tari bedana menggunakan media pembelajaran ini. Ketuntasan ini ditinjau dari presentasi jumlah yang sukses mengikuti proses pembelajaran. Untuk mengetahui

ketuntasan tersebut adalah dengan melihat nilai siswa terhadap KKM yang telah ditetapkan. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai KKM seni budaya yaitu 75.

Untuk menunjukkan apakah efektif adalah dengan cara apabila presentase ketuntasan klasikal siswa subjek uji coba adalah lebih besar atau sama dengan 85% maka media pembelajaran ini dapat dikatakan efektif, namun jika sebaliknya apabila ketuntasan dibawah 85% maka media ini dapat dikatakan tidak efektif. Hasil perhitungan tes klasikal siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Analisis Efektivitas Berdasarkan KKM.

| No | Jumlah Siswa | Nilai Maksimum | Nilai Minimum | Nilai Rentang Nilai |
|----|--------------|----------------|---------------|---------------------|
| | % | ≥ 75 | % | <75 |
| 1 | 30 | 90 | 65 | 3 |
| | 0,96 | 29 | | |

Berdasarkan data dari tabel 4.7 mengenai analisis efektivitas berdasarkan KKM maka didapatkan hasil bahwa dari jumlah 30 siswa terdapat 29 siswa yang mampu lulus dari KKM dan memiliki nilai ≥ 90 dalam hal ini juga berarti tingkat kelulusan siswa mencapai nilai 90,62% dan $> 85\%$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tari Bedana berbasis android yang digunakan di kelas X Mipa 1 pada mata pelajaran Seni Budaya efektif untuk digunakan.

Efektivitas ditinjau dari Perbedaan Hasil Pretest dan Posttest

Data yang didapatkan berdasarkan tes awal kepada siswa dianalisis menggunakan SPSS 16, untuk mendapatkan hasil mengenai distribusi data, nilai rata-rata serta standar deviasi dari data yang di dapatkan. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6 Hasil Analisis Data Pretest

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|---------|----|---------|---------|-------|----------------|
| Pretest | 30 | 44 | 80 | 61,73 | 10,167 |
| Valid N | 30 | | | | |

Dari hasil analisis data di atas menggunakan program SPSS 16, maka didapatkan hasil berikut, yaitu: nilai rata-rata siswa adalah 61,73 dan nilai tertinggi adalah 80 serta nilai terendah adalah 44. Dari data tersebut mendapatkan hasil simpangan baku adalah 10,167. Data ini merupakan data awal dari siswa sebelum belajar menggunakan media pembelajaran tari bedana berbasis android.

Setelah siswa menggunakan media baru dan mengikuti test maka didapatkan data yang kemudian juga diolah di SPSS 16, untuk mengetahui distribusi data, nilai rata-rata serta standar deviasi dari data yang didapatkan. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 7. Hasil Analisis Data Posttest

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|----------|----|---------|---------|-------|----------------|
| Posttest | 30 | 64 | 92 | 81,87 | 6,101 |
| Valid N | 30 | | | | |

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan program SPSS 16, maka diperoleh data sebagai berikut, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 81,87, dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 64. Nilai simpanganbaku dari posttest adalah 6,101. Data ini merupakan data akhir yang didapatkan siswa setelah belajar menggunakan media pembelajaran tari bedana berbasis android pada mata pelajaran Seni Budaya.

Test berikutnya merupakan uji gain score, uji ini digunakan untuk melihat

peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar tersebut dilihat dari pelaksanaan pretest dan posttest. Hasil ujian gain score dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Gain Score

| Responden Score | Pretest Kategori | Posttest | Gain |
|---------------------|---------------------|----------|------|
| Jumlah 1852 | 2456 | | |
| Rata-rata Sedang | 62 | 82 | 0,53 |

Data dari tabel 4.10 memberikan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran tari bedana berbasis android pada mata peajaran Seni Budaya sudah efektif. Hal ini dilihat dari hasil gain score yang rata-rata berjumlah 0,53 dengan kategori sedang.

Uji t merupakan suatu uji untuk mengetahui signifikansi dari pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara individual dan menganggap dependen yang lain konstanta. Kriteria dalam pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. Jika signifikansi $\leq \alpha$ (0,05), maka H_0 ditolak dan H_a diterima

2. Jika signifikansi $\geq \alpha$ (0,05), H_0 diterima H_a ditolak. Perhitungan nilai thitung dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 16. Hasil analisa untuk thitung dapat dilihat dalam Tabel di bawah.

Tabel 10. Hasil Uji t

| Independent Samples Test | | | | |
|---|--------|-----------------------|---|--------|
| Levene's Test for Equality of Variances | | | | |
| t-test for Equality of Means | | | | |
| | F | Sig. | t | Df |
| | | (2-tailed) | Mean Difference | |
| | | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | Lower | Upper |
| nilai | 10.674 | .002 | 9.300 | 58 |
| | .000 | 20.133 | 2.165 | 15.800 |
| | | 24.467 | | |

| | | | |
|------|--------|--------|--------|
| | | 9.300 | 47.488 |
| .000 | 20.133 | 2.165 | 15.779 |
| | | 24.487 | |

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS 16 dapat diketahui nilai t hitung 9,300 > t tabel 1,697 dan nilai signifikansi 0,00 yang lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Hasil belajar posttest lebih baik dari hasil belajar pretest, hal ini dapat diketahui melalui rata-rata hasil posttest yang lebih besar dari pretest. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tari Bedana berbasis android, efektif digunakan pada mata pelajaran Seni Budaya di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

Tahap penyebaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran dengan melihat sejauh mana aktivitas belajar siswa selama menggunakan media pembelajaran tari Bedana berbasis android dalam proses pembelajaran. Data di peroleh dari pengamatan aktivitas belajar siswa yang diamati oleh peneliti. Hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan tabel 4.12.

Tabel 11. Hasil Aktivitas Belajar Siswa Kelas X MIPA 1

| No. | Aspek Penilaian | Persentase (%) |
|-----|--|----------------|
| 1. | Mengikuti Pembelajaran | 100 |
| 2. | Mengamati dan mengoperasikan media pembelajaran berbasis android | 85,7 |
| 3. | Mendengarkan penjelasan guru | 83,3 |
| 4. | Merespon pertanyaan guru atau siswa | 80,7 |
| 5. | Aktif berdiskusi dengan teman | 83,3 |
| 6. | Fokus | 80,3 |
| 7. | Menyimpulkan materi pembelajaran | 83,7 |

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran tari Bedana berbasis android yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Mekanisme pengembangan media pembelajaran berbasis android sebagai media pendukung pembelajaran mandiri melalui analisis kebutuhan oleh siswa dan guru. Selanjutnya melalui tahap pengembangan, perancangan dan evaluasi.
- b. Uji validasi media pembelajaran tari Bedana berbasis android sebagai media pendukung pembelajaran mandiri, menyatakan bahwa media pembelajaran valid.
- c. Uji praktikalitas media pembelajaran tari Bedana berbasis android sebagai media pendukung pembelajaran mandiri menyatakan bahwa media pembelajaran praktis.
- d. Uji efektivitas media pembelajaran tari Bedana berbasis android sebagai media pendukung pembelajaran mandiri menyatakan bahwa media pembelajaran efektif, hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Pustaka.
- Balitbangsdm kominfo, (2017). *Survey Penggunaan TIK, Serta Implikasi Terhadap Aspek Sosial Budaya Masyarakat*. Jurnal Balitbangsdm.
- Fatimah, S. & Mufti, Y. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA-Fisika Smartphone berbasis android sebagai penguat karakter sains siswa*. Jurnal Kaunia, 10(1), 59-64. McMillan.
- B Saputra, AR Riyanda, GC Gunawan. (2020). *Impact of Learning Content in Youtube on the attitude of information Technology Education Students*. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional 2 (1), 26-34.
- Rusdewanti. Panca, S. & Abdul, G. (2014). *Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Seni Musik untuk Siswa SMP*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Volume 1- Nomor 2
- Satyaputra, Alfa & Maulina, E.A. (2016). *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo..
- Suryani, Nunuk, A. & Sri, H.N. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Studenst Teens Achivments Division (STAD) dan Konvensional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau dari Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPS kelas VIII MTs Negeri di Kabupaten Kudus*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran FKIP UNS. ISSN: 2354-6441 Volume 2. No 2, hal 185-198. Edisi April 2014.
- Thitiporn. Sittichailapa. (2015). *The Development of Model Learning. Media: of Sorting Algorithm*.
- Trewartha, G.T. & Horn, L.H. (1980). *An introduction to climate*. New York: McGraw-Hill.
- Zanni-merk, C. (2018). *Science Direct Context Modeling for Industry an Ontology-Based Proposal*. Procedia Computer Science, 126, 675-684. <http://10.106/j.proc.2018.09.00>.