

1. Peserta didik memiliki kemampuan mengoperasikan komputer/laptop.
2. Media pembelajaran interaktif yang isinya diorganisasikan secara sistematis dapat memudahkan siswa dalam memahami materi Tari Bedana.
3. Multimedia pembelajaran yang didesain untuk pembelajaran individual merupakan media bantu siswa belajar mandiri diluar jam pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Multimedia Interaktif

Mayer (2010) mengemukakan bahwa multimedia merupakan presentasi materi dengan menggunakan kalimat dan juga gambar-gambar. Multimedia merupakan alat yang digunakan untuk menampilkan materi melalui visualisasi dengan menggunakan kalimat, gambar, suara maupun video. Selain itu, Liew & Su-Mae (2016) menyatakan bahwa multimedia dapat memberikan dampak suasana hati menjadi positif dan negatif.

Desain multimedia pembelajaran yang utama didasarkan pada sisi kognitif. Desain yang berdasarkan teori kognitif memiliki beberapa teori pendukung seperti teori pengkodean dual canal dan teori beban kognitif. Selanjutnya, Munir (2008) berpendapat bahwa sajian multimedia dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai media yang menampilkan teks, suara, grafik, video, animasi dalam sebuah tampilan yang terintegrasi dan interaktif.

Surjono (2017) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara interaktif berinteraksi dengan program. Menurut Kennedy (2012) dengan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif guru dapat menghemat pembelajaran tatap muka di kelas. Multimedia interaktif dimanfaatkan untuk mengatasi sikap siswa yang pasif dalam mengikuti

proses pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif secara optimal dapat membantu siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan proses belajar. Fokus dalam penggunaan multimedia pembelajaran adalah bagaimana siswa belajar, bagaimana proses siswa berinteraksi dengan lingkungan melalui pemanfaatan seluruh panca indera sehingga menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan (Lee & Owens, 2004). Harackiewicz, Durik, et. al (2008) menambahkan bahwa dalam proses pembelajaran, ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran juga harus diperhitungkan karena semakin meningkat pula hasil belajar siswa.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif merupakan sebuah aplikasi berupa integrasi dari teks, gambar, suara, video, grafik dan animasi yang digunakan dalam proses belajar guna mempermudah siswa untuk belajar secara mandiri. Selain itu juga multimedia pembelajaran interaktif akan membuat siswa lebih bebas dalam mengasah cara fikir yang menyebabkan proses belajar terkendali secara terencana.

Manfaat multimedia pada proses pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2007) adalah : (1) menjadikan pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar, (2) bahan ajar lebih jelas sehingga siswa dapat lebih memahami dan menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik, (3) metode pembelajaran lebih bervariasi, dan (4) siswa dapat lebih aktif dalam proses

pembelajaran, misalnya mengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain. Multimedia memiliki beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain, yaitu: (1) multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik, (2) multimedia memberikan kebebasan kepada pelajar dalam menentukan topik proses pembelajaran, dan (3) multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kelebihan-kelebihan ini multimedia kondusif dikembangkan dalam pembelajaran.

Miarso (2007) berpendapat bahwa manfaat multimedia dalam pembelajaran diantaranya: (1) dapat memberikan rangsangan yang bervariasi pada siswa, (2) dapat mengatasi keterbatasan pengalaman siswa, (3) mampu melampaui batas ruang, (4) memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungan, (5) menghasilkan keseragaman pengamatan, (6) dapat membangkitkan minat baru, (7) dapat membangkitkan motivasi untuk belajar, (8) memberi pengalaman yang menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak, (9) memberikan kesempatan untuk belajar mandiri, (10) meningkatkan kemampuan keterbacaan, (11) dapat meningkatkan efek sosialisasi, dan (12) dapat meningkatkan kemampuan ekspresi dari guru maupun siswa.

Selain itu, Hamalik (1968) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu

keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, serta memudahkan penafsiran data.

Suatu pembelajaran dapat dikatakan menggunakan multimedia, jika di dalamnya memiliki karakteristik sebagai berikut (Darmawan, 2012): (1) *content representation*, (2) *full color and high resolution*, (3) melalui media elektronik, (4) tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi, (5) respons pembelajaran dan penguatan, (6) mengembangkan prinsip *self evaluation*, dan (7) dapat digunakan secara klasikal atau individual. Selanjutnya Ariasdi (2008) mengungkapkan karakteristik multimedia antara lain: (1) memiliki lebih dari satu media yang *converge* misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, (2) bersifat interaktif, yaitu memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, (3) bersifat mandiri, yaitu memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga dapat menggunakan multimedia tanpa bimbingan.

Terdapat enam kriteria untuk menilai kualitas suatu multimedia, yaitu: (1) kemudahan navigasi, multimedia yang dikembangkan harus dirancang dengan sederhana yang mana bertujuan agar para pengguna (user) dapat dengan mudah mengoperasikannya, (2) materi yang diberikan harus jelas, (3) presentasi informasi harus jelas karena digunakan untuk menilai isi dari program multimedia, (4) integrasi media antara aspek pengetahuan dan aspek keterampilan, (5) kemenarikan dan keindahan tampilan program yang bertujuan

untuk menarik minat pengguna, dan (6) kebermanfaatan, program yang dikembangkan harus dapat memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pengguna (Ena, 2006).

Pendapat lainnya diungkapkan oleh Chee & Wong (2003) yang menyatakan bahwa untuk mengetahui kualitas multimedia dapat ditinjau dari tiga hal, yaitu: (1) *appropriateness*, materi yang diberikan harus sesuai dengan karakteristik siswa dan kurikulum di sekolah, (2) *accuracy, currency and clarity*, materi yang diberikan akurat, terbaru, jelas dalam menjelaskan konsep materi, valid dan tidak membias serta sesuai dengan tingkat kualitas siswa, dan (3) *screen presentation and design*, meliputi: (a) *text*: jenis huruf, ukuran huruf dan spasi tulisan yang disesuaikan dengan layar yang ada sehingga memudahkan siswa untuk membaca, (b) *graphics*: penggunaan foto, gambar, diagram dan grafik harus mendukung proses pembelajaran, berhubungan dengan materi yang disampaikan, dibuat secara sederhana tanpa membiaskan konsep, serta dapat memotivasi siswa, (c) *colour*, penggunaan komposisi, kombinasi dan resolusi warna yang serasi dan tepat serta dapat menarik perhatian siswa pada informasi yang ingin disampaikan, (d) *animation*, penggunaan animasi dapat memberikan ilustrasi proses terjadinya sesuatu dengan baik yang mana tidak dapat dilakukan dengan model pembelajaran tradisional, (e) *audio*, dukungan musik dapat membawa siswa pada nuansa pembelajaran yang menyenangkan. Dukungan suara narasi juga dapat memperjelas konsep materinya, (f) *video*, video dapat memberikan ilustrasi konsep dan dapat memberikan contoh langsung dari suatu

materi yang dipelajari. Video juga dapat menjelaskan suatu konsep yang sulit dijelaskan dengan media lainnya.

2. Pembelajaran Seni Tari

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersamaan. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lainnya. Gagne dan Briggs menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa (Agustin, 2011). Selain itu, Degeng (1989) juga mengemukakan definisi pembelajaran sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Pembelajaran seni dikemas dalam pembelajaran apresiasi dan kreasi. Pembelajaran seni disiapkan untuk pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan belajar berekspresi dan belajar berkreasi melalui penciptaan seni. Rohidi (2000:67) mengatakan bahwa pendidikan estetik adalah pendidikan yang akan membawa kebanggaan dan keagungan jasmaniah dan rohaniyah. Oleh karena itu, seharusnya seni menjadi dasar pendidikan. Pembelajaran seni memberikan wawasan dasar estetik yang luas agar tamatan mampu beradaptasi dengan pekerjaan seni yang lebih luas.

Pembelajaran seni yang bermuara pada pembelajaran apresiasi maupun kreasi diberikan kepada peserta didik melalui pendekatan: “belajar dengan seni,”

“belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.” Peran pendidikan seni ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain. Kompetensi seni sebagai subjek, sarana pembelajaran, dan sekaligus sebagai tujuan pendidikan seni. Konsep pembelajaran seni pada kurikulum tingkat satuan pada mata pelajaran Pendidikan Seni Budaya dan keterampilan diberikan di sekolah memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural untuk pembentukan karakter peserta didik (Goldberg, 1997: 6). Multilingual yang dimaksud di sini adalah bahwa pendidikan seni bermakna untuk pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media. Pembelajaran ekspresi atau kreasi dapat berupa ekspresi bahasa rupa yang menghasilkan goresan, ciptaan bentuk karya rupa yang kreatif. Ekspresi dengan bahasa bunyi lahiriah seni musik dan suara yang indah. Dengan bahasa gerak tubuh dapat mengekspresikan diri menjadi tarian yang khas dan indah. Ekspresi dengan peran atau akting menghasilkan seorang aktor yang tangguh. Selanjutnya memiliki kreativitas dapat mengekspresikan diri memadukan dari semua bahasa ekspresi menghasilkan seni alternatif yang kreatif, inovatif yang harus terus dikembangkan.

Pendidikan seni bersifat multidimensional hal ini bermakna bagi pengembangan beragam kompetensi peserta didik yang meliputi membangun konsepsi seperti (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), melalui prinsip ini berarti membangun kecerdasan dan mengembangkan aspek kognitif peserta didik. Pendidikan seni mengembangkan apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, etika, logika, dan kinestetika,

sehingga menghasilkan karya cipta yang unggul. Pendidikan seni di sekolah umum bermuara pada aspek apresiasi, baik melalui membaca, mengamati, keterlibatan berkreasi seni, dan kegiatan lain yang membangun sikap untuk memiliki kepekaan, penghargaan, dan pemahaman tentang seni.

Sifat pendidikan seni yang multikultural mengandung makna pendidikan seni harus mampu menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan mancanegara. Pada konsep pendidikan multikultural hendaknya dapat merajut kembali rasa persatuan, toleransi, dan apresiasi beragam budaya nasional yang diikat oleh Bhineka Tunggal Ika.

Mata pelajaran seni budaya terdiri atas seni rupa, seni musik, seni tari dan teater. Satuan pendidikan diharuskan minimal melaksanakan dua jenis seni sesuai dengan kemampuan satuan pendidikan. Seni tari merupakan salah satu pelajaran formal yang wajib dipelajari siswa karena memiliki kedudukan yang sama seperti pelajaran lainnya. Seni tari termasuk dalam salah satu cabang seni yang digunakan sebagai media pendidikan dan berfungsi penting dalam komunikasi dan lingkungan (Hadi, 2005:20). Tujuan melaksanakan mata pelajaran seni tari di sekolah adalah sebagai berikut, (a) agar siswa mampu memahami konsep dan pentingnya seni budaya, (b) siswa mampu menampilkan sikap agresif terhadap seni budaya, (c) siswa mampu menampilkan kreativitas melalui seni budaya, (d) siswa mampu menampilkan peran serta salam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global (BSNP, 2006:197)

Ki Hajar Dewantara (2013: 336) menjelaskan bahwa pendidikan estetik atau pendidikan kesenian atau rasa dengan sendirinya menuju kepada pendidikan intelektual (pendidikan angan-angan) dan akhirnya sampai pada pendidikan watak atau pendidikan budi pekerti. Pendidikan seni berfaedah untuk kecerdasan jiwa, menghaluskan gerak-gerik dari jiwa anak yang akhirnya memperbaiki budi pekerti anak

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni tari diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap siswa. Dengan pembelajaran seni tari siswa dapat mengembangkan potensi kreatif yang ada pada diri dan dapat berkomunikasi secara sopan santun melalui ekspresi dan kreativitas.

3. Tari Bedana

Tari Bedana merupakan salah satu kesenian tradisional yang hidup di Provinsi Lampung. Di tanah Lampung sendiri, tari merupakan bentuk dari perwujudan adat budaya yang berumur cukup lama. Menurut sejarahnya, tari Bedana hidup dan berkembang di daerah Lampung seiring dengan masuknya agama Islam. Awal Mulanya tari Bedana berkembang di daerah pesisir Lampung bukan hanya sebagai hiburan, namun juga sebagai sarana dakwah pada kala itu. Tari Bedana dibawa oleh orang Arab pada tahun 1930 yang kemudian diajarkan pada tiga orang yaitu Makruf, Amang Kuta dan Abdullah yang selanjutnya memperluaskan keseluruh daerah Lampung. Pada mulanya tari Bedana ditarikan

oleh laki-laki secara kelompok, dan hanya dapat disaksikan oleh keluarga saja. tari Bedana ditarikan pada saat salah satu anggota keluarga hatam Al-Qur'an. Melalui perkembangan zaman, tari Bedana dapat ditarikan oleh laki-laki dan perempuan secara berpasangan/kelompok dan dapat disaksikan oleh masyarakat.

Tari Bedana adalah tarian tradisional yang telah berakar serta dirasakan sebagai suatu hasil budaya bernafaskan Islam, yang dimiliki oleh masyarakat pendukungnya sebagai suatu simbol-simbol tradisi yang sangat luas tentang pandangan hidup serta alam lingkungan yang ramah dan terbuka. Tari ini merupakan kesenian rakyat yang akrab serta salah satu nilai budaya yang dapat dijadikan cara dalam menginterpretasikan sesuatu seperti pergaulan, kasih sayang, persaudaraan yang tulus ikhlas adalah ciri dari tradisional yang tidak akan lepas (Hassan: 1993).

Tari tradisional kerakyatan daerah Lampung mencerminkan tata kehidupan masyarakat Lampung sebagai perwujudan simbol adat istiadat, agama, etika yang telah menyatu dalam kehidupan masyarakat Lampung. Tari Bedana tradisional merupakan kesenian rakyat yang akrab dan bersatu serta mengandung nilai-nilai filosofis tentang nasihat-nasihat kehidupan dari mulai lahir ke dunia hingga nanti ke liang lahat (Junaidi: 2003). Tarian ini biasa dibawakan oleh pemuda-pemudi dalam acara adat dan acara yang tidak resmi sebagai ungkapan rasa gembira. Seiring dengan perjalanannya waktu, saat ini tari Bedana tidak hanya ditarikan secara berpasangan saja namun juga bisa ditarikan secara

berkelompok. Tidak harus berpasangan laki-laki dan perempuan tetapi bisa ditarikan oleh kaum perempuan saja secara berkelompok.

Keutamaan dari tari Bedana tradisional yaitu tarian ini bersifat dinamis. Semua orang dapat bergabung dan mengikuti gerakan tari Bedana sesuai dengan irama musiknya karena tarian ini bertujuan untuk merayakan suka cita bersama-sama. Tari Bedana sebagai sebuah hasil karya tari tradisional saat ini semakin tergerus dengan zaman modern. Di dunia hiburan, tari tradisional sulit bersaing dengan tari modern. Hal tersebut dapat dimaklumkan mengingat sang penikmat hiburan memiliki selera yang selalu berubah di setiap waktunya. Sedangkan tari tradisional tidak dapat mengimbangnya dikarenakan masih bersifat sederhana dan monoton atau sebaliknya rumit dan sulit dipahami. Melihat fenomena tersebut, banyak kemudian seniman yang mencoba mengembangkan tari-tari tradisional menjadi tari kreasi yang dapat dinikmati oleh masyarakat. Berbagai upaya pengembangan dilakukan oleh para seniman (penari/koreografer) klasik pada masanya. Terutama ketika kebebasan berpendapat atau berkarya telah dibuka oleh peradaban, maka pergerakan tarian klasik mengalami kemajuan yang sangat pesat (Hidayatullah, 2017).

Dalam jurnalnya, Hidayatullah (2017) menuliskan bahwa awalnya tari Bedana merupakan tari tradisional, namun seiring banyak yang mengembangkannya maka model dan perlengkapan yang digunakan dalam tari Bedana juga mengalami perubahan. Pada masa sekarang tari Bedana ditambahkan menggunakan properti. Properti merupakan alat atau apapun yang dimainkan oleh

penari di atas panggung (arena pentas). Kehadiran properti biasanya digunakan untuk membantu memperjelas karakter, peristiwa, ruang, atau bahkan memamerkan keterampilan teknik dari para penari di atas panggung.

a. Gerak Tari Bedana

Tari Bedana awalnya hanya dilakoni oleh laki-laki karena menurut agama Islam itu *mukhrim*-nya. Namun seiring dengan berkembangnya zaman, tarian ini boleh ditarikan oleh perempuan dengan alasan nilai keindahan sajian tariannya. Gerak tari Bedana dilakukan oleh satu atau lebih dari dua pasang penari dimana penari saling beriringan dan gerakan diantara kedua penari dilakukan secara berlawanan.

Gerak pada tari Bedana dimulai dan diakhiri dengan salam. Setiap gerakan dilakukan dengan sopan dan santun disertai dengan kelembutan yang diibaratkan ketika kaki melangkah tidak membuat tikar atau karpet yang digunakan sebagai alas menari mengeluarkan bunyi. Filosofi yang terkandung dari gerak tari Bedana tradisional melambangkan sebagai bentuk dari kepedulian dengan lingkungan, hal ini dapat dilihat dari gerak awalnya (Mustika, 2013:50).

Dalam tari Bedana, penari mengawali tarian dengan gerakan *takzim/tahtim* kemudian memberi salam dan melangkah maju dan mundur. Langkah dan gerak selanjutnya adalah langkah-langkah yang mengisyaratkan pedoman hidup bagi masyarakat Lampung sesuai dengan ajaran agama Islam. Adapun ragam gerak yang terdapat pada tari Bedana

antara lain, *takzim/tahtim*, *khesek injing*, *khesek gantung*, *ayun*, *ayun gantung*, *hombak moloh*, *jimpang*, *belitut* dan *gelek*. Ragam gerak tersebut dijelaskan pada gambar satu hingga sembilan yang ada dibawah ini.



Gambar 1. Ragam gerak *Takzim/tahtim*

Gambar 1 menunjukkan ragam gerak *tahtim* dengan pandangan kedepan gerakan tangan *kimbang* (kayuh) kemudian tangan sembah kearah depan. Kaki kanan melangkah ke depan, kaki kiri melangkah ke depan kemudian kaki kanan melangkah ke depan dan kaki kiri diangkat. Balik badan kearah kiri dengan kaki kiri di depan, selanjutnya kaki kanan melangkah kedepan dan kaki kiri diangkat. Balik badan kearah kiri dengan kaki kiri ke depan, maju kaki kanan dan kaki kiri (*double step*), lalu tarik kaki

kanan ke sebelah kaki kiri dalam posisi jinjit. Ragam gerak *tahtim* memiliki gerakan yang tegas mengikuti irama musik iringannya. Pada gerak *tahtim* secara filosofi sebagai ungkapan rasa syukur yang terlihat pada gerak tangan yang menyembah.



Gambar 2. Ragam gerak *Khesek Injing*

Gambar 2 merupakan ragam gerak *khesek injing* dengan gerakan tangan *berkelai* (mengepal) diikuti dengan gerakan langkah kaki kanan kedepan, langkah kaki kiri di tempat, kemudian kaki kanan diletakkan sebelah kaki kiri dengan posisi jinjit, terakhir kaki kanan dibuka ke samping. Estetika gerak terlihat pada ayunan kaki yang mengakibatkan badan juga mengayun mengikuti kaki. Selain itu juga gerakan *khesek* yang berarti menggeserkan, gerakan kaki dibawa bergeser ke kanan

dengan ketegasan dan diakhiri dengan ujung kaki posisi jinjit diikuti dengan gerakan tangan kanan menekuk di depan dan tangan kiri mengepal lurus ke samping. Keserasian gerakan tangan dengan kaki membawa kesan harmonis.



Gambar 3. Ragam gerak *Khesek Gantung*

Gambar 3 menunjukkan gerak *khesek gantung* dengan gerakan tangan *berkelai* (mengepal) lalu langkah kaki kanan kedepan, langkah kaki kiri ditempat, selanjutnya ayun kaki kanan membuka geser ke samping kanan jinjit dan tarik kaki kanan kebelakang (diangkat ke belakang). Hampir sama dengan gerakan *khesek injing*, keindahan gerakan ini terlihat pada ayunan kaki yang mengakibatkan badan juga mengayun mengikuti kaki dan ketegasan pada menggeserkan kaki serta tempo gerak

kaki yang stabil. Gerak *khesek* gantung menunjukkan bahwa tarian ini menunjukkan kesan ceria. Hal tersebut terlihat pada gerakan yang kaki yang di angkat ke belakang seperti sebuah loncatan.



Gambar 4. Ragam gerak Ayun

Gambar 4 merupakan ragam gerak ayun dengan gerakan tangan *timbang* seiring dengan gerakan kaki. Langkah kaki kanan kedepan, langkah kaki kiri kedepan, mundur kaki kanan (hadap kanan), lalu angkat (ayun) kaki kiri. Selanjutnya melakukan hal sama untuk arah hadap yang berlawanan. Langkah kaki kiri ke depan, langkah kaki kanan ke depan, lalu mundur kaki kanan (hadap kiri) dan angkat (ayun) kaki kanan. Estetika gerak ayun terlihat pada gerakan kaki yang terlihat gantung

mengayun. Posisi telapak kaki pada hitungan ke empat dan ke delapan di ayunkan, telapak kaki tidak menyentuh lantai. gerakan ini memunculkan kesan lembut dengan ayunan-ayunan gerakan kaki dan badan.



Gambar 5. Ragam gerak Ayun Gantung

Gambar 5 merupakan ragam gerak ayun gantung yang diperagakan dengan gerakan tangan *kimbang* seiring dengan gerakan kaki. Langkahkan kaki kanan ke depan, langkah kaki kiri ke depan, mundur kaki kanan (hadap kanan), angkat (ayun) kaki kiri. Selanjutnya masih di arah hadap yang sama, letakkan kaki kiri lalu angkat kaki kiri dan diulangi kembali. Estetika gerak ayun gantung hampir sama dengan gerakan ayun yang terlihat pada gerakan kaki yang terlihat gantung mengayun. Bedanya, ayun gantung memperlihatkan ayunan yang menggantungkan gerakan kaki dengan menahan telapak kaki agar tidak menyentuh lantai dan mengayunkannya

ke atas dan kebawah. Selain itu juga ketika kaki diayunkan, posisi jari kaki seperti *nyelekenting* dalam bahasa jawanya yang bermaksud dilentikkan.



Gambar 6. Ragam gerak *Humbak Moloh*

Gambar 6 merupakan ragam gerak *humbak moloh* dengan gerakan tangan *berkelai*. Kaki kanan melangkah ke samping kanan diikuti kaki kiri mengikuti di samping kaki kanan lalu kaki kanan melangkah ke samping kanan dan kaki kiri mengikuti di samping kaki kanan. Gerakan *humbak moloh* merupakan gerakan yang paling mudah dilakukan dalam tari Bedana. Fokus gerak *humbak moloh* pada posisi tangan ukel. Keindahan tersebut terlihat pada kelentikkan jari-jari tangan ketika digerakkan. Selain itu juga keindahan

terlihat antara keselarasan langkah gerak kaki dan ukelan jari-jari tangan yang bergerak secara beriringan.



Gambar 7. Ragam gerak *Jimpang*

Gambar 7 menunjukkan ragam gerak *jimpang* dengan gerak tangan *kimbang*. Langkah kaki kanan ke depan, langkah kaki kiri ke depan, kemudian mundur kaki kanan dan langkah kaki kiri ke depan. Selanjutnya kaki kanan melangkah ke depan dan kaki kiri diangkat, mutar kaki kanan ke samping kiri diikuti kaki kanan balik memutar ke arah kanan dan angkat kaki kiri ke samping kaki kanan dengan posisi kaki kiri jinjit. Ketepatan gerak kaki sangat dibutuhkan dalam melakukan gerak *jimpang*. Keindahan akan terlihat ketika gerak kaki dan gerak ayunan badan dilakukan seirama diikuti dengan ayunan tangan posisi *kimbang*.



Gambar 8. Ragam gerak *Belitut*

Gambar 8 menunjukkan ragam gerak belitut dengan gerakan tangan *kimbang*. Langkah kaki kanan silang ke kiri diikuti kaki kiri di belakang kaki kanan, selanjutnya langkah kaki kanan silang ke kiri diikuti kaki kiri di belakang kaki kanan. Maju kaki kanan putar ke arah kanan dan silang kaki kiri ke arah kanan dan putar badan, lalu putar kaki kanan ke arah kanan dengan membalik badan, terakhir jinjit kaki kiri di samping kaki kanan dengan badan merendah tegak. Pengulangan gerak ini menimbulkan gerak yang seimbang terlihat pada gerakan perputaran tubuh.



Gambar 9. Ragam gerak *Gelek*

Gambar 9 merupakan ragam gerak *gelek* dengan gerak tangan *timbang*. Ayun kaki kanan, langkah kaki kanan ke depan, lalu langkah kaki kiri ke depan diikuti langkah kaki kanan ke samping. Selanjutnya kaki kiri mundur, silang kaki kanan ke kiri dan geser kaki kiri ke arah kiri, lalu kaki kanan merapat dengan posisi jinjit. Penari diharuskan fokus pada gerakan kaki ketika melakukan gerakan *gelek* karena setiap hitungan, gerakan kaki akan selalu berubah. Gerakan kaki yang beriringan dengan gerakan ayunan tangan membuat gerakan *gelek* terlihat selaras dengan irama musik menjadi kesatuan yang harmonis..

b. Musik Pengiring

Secara tradisional musik dan tari sangat erat hubungannya, keduanya saling membutuhkan, karena keduanya mempunyai sumber yang sama, yaitu dorongan dan naluri ritmis manusia. Dalam musik tari Bedana terdapat bunyi atau suara untuk mengiringi tari yang dihasilkan dari penari itu sendiri, seperti tepuk tangan, hentakan kaki ataupun bunyi-bunyian yang dihasilkan oleh perlengkapan penari yang dipakai, bahkan ada kalanya menggunakan teriakan-teriakan vokal, hal ini menimbulkan kesan riang dalam pertunjukkan Tari Bedana (Sofia, 2014).

Menurut Sofia (2014), tari Bedana memiliki beberapa ciri khas, antara lain: lagu pengiring tari lagu dalam tari Bedana merupakan keharusan, karena lagu yang dilantunkan dapat merupakan panduan untuk perubahan gerak atau komposisi. Biasanya lagu yang mengiringi tari Bedana bersifat gembira yang bersumber dari salawat nabi, *sagata*, *adiadi*, *wayak* atau pantun seperti lagu penayuhan, lagu mata kipat, lagu bedana dan lain-lain. Hubungan antara penari dan pemusik pengiring tari sangat erat, sehingga antara gerak, komposisi dan musik tari dapat diatur sedemikian rupa, seperti tempo, suasana, gaya, dan bentuknya dapat ditata oleh penata tari dan penata musik. Beberapa lagu yang dipergunakan dalam iringan tari Bedana adalah sebagai berikut:

a. Penayuhan

C.Minor

4/4

Moderator

*Kitapun Kitapun jama jama kitapun jama jama delome masa sinji
Bugukhau bugukhau lalang waya bugukhau lalang waya jajama
seneng hati*

*Kitapun Kitapun jama jama kitapun jama jama delome masa sinji
Bugukhau bugukhau lalang waya bugukhau lalang waya jajama
seneng hati*

*Kitapun Kitapun jama jama kitapun jama jama delome masa sinji
Bugukhau bugukhau lalang waya tokkona sebik hati*

*Ngulah takhoi ngulah takhi badana sikedau kham unyinne
Bugukhau bugukhau lalang bugukhau lalang waya tokkona sebik
hati*

*Ngulah takhi ngulah takhi bedana ngulah takhi bedana si kedau
kham Unyina*

Artinya :

Kita bersama-sama, pada saat ini bersenang Hati,
tak usah sedih hati

Kita bersama-sama, pada saat ini bersenang Hati,
tak usah sedih hati

Bersenang-senang hati, bersamasama bergembira
Ngulah tari bedana, milik kita bersama

b. Mata Kipit

C. Minor

4/4

Moderator

*Lapah Kham andan, ulah jajama: tiguai helau, kham lestakhiko
Dana kham ganta, takhi kham saka, takhi kham tumbai, ya togok
tanno*

*Lapah Kham andan, ulah jajama: tiguai helau, kham lestakhiko
Dana kham ganta, takhi kham saka, takhi kham tumbai, ya togok
tanno*

Artinya:

Mari kita jaga, karna bersama. Kalo bikin bagus, kita lestarikan.

Karna kita sekarang, tari kita dahulu, tari kita zaman dahulu ya sampai sekarang.

Mari kita jaga, karna bersama. Kalo bikin bagus, kita lestarikan.

Karna kita sekarang, tari kita dahulu, tari kita zaman dahulu ya sampai sekarang.

c. Bedana

C. Minor

4/4

Moderator

Takhi bedana takhi bedana takhi bedana takhi kham tumbai

Takhi bedana takhi bedana takhi bedana sakati andan

Takhi bedana takhi bedana takhi bedana takhi kham tumbai

Takhi bedana takhi bedana takhi bedana sakati andan

Ngajimpang waya ngajimpang waya culuk bukelai

Dali sagata dali sagata lagu tayuhan

Ngajimpang waya ngajimpang waya culuk bukelai

Dali sagata dali sagata lagu tayuhan

Artinya:

Tari Bedana, Tari Bedana, Lama sedari dulu harus dijaga

Tari Bedana, Tari Bedana, tari kita dulu

Tari Bedana, Tari Bedana, Lama sedari dulu harus dijaga

Tari Bedana, Tari Bedana, tari kita dulu

Langkah ceria, langkah ceria, jari jentikkan

Asal lagu dari tayuhan

Langkah ceria, langkah ceria, jari jentikkan

Asal lagu dari tayuhan

Musik pengiring pada tari Bedana tradisional adalah alat musik tradisional yang sederhana walaupun tidak menutup kemungkinan dipakainya

alat musik modern sebagai tambahan atau saran untuk menunjang selama tidak mengurangi nilai dan ciri khas daerah Lampung.

Menurut Junaidi (2003: 50), alat musik pengiring tari Bedana yang lazim dipakai adalah sebagai berikut:

- a) Alat musik gambus lunik, yaitu alat musik tradisional daerah Lampung yang di petik, dawai berjumlah empat sehingga menghasilkan nada yang dominan.
- b) Ketipung, yaitu alat musik yang biasanya digunakan untuk mengiringi tari Bedana tradisional dan lagu-lagu tradisional
- c) *Karenceng* (terbangan), yaitu alat musik yang dibuat dari kayu nangka yang fungsinya sama dengan ketipung atau lebih dominan alat musik ini sebagai pengiring arak-arakan.
- d) Alat musik pengiring tambahan seperti gong kecil, *abiola*, *accordion*, dll.
- e) Pembawa lagu atau vokalis yang selalu melantunkan lagu-lagu yang berirama Bedana dan seirama dengan petikan gambus lunik.

Garapan musik untuk pengiring tari *Bedana* sengaja disusun menyesuaikan dengan suasana dan kesan yang akan dihadirkan. Kehadiran suara atau musik pengiring tarian ini, tidak hanya terbatas kepada alat musik tradisional saja, akan tetapi dapat ditimbulkan suasana sesuai yang diinginkan dan diatur dalam ritme dan tempo. Dengan demikian, alat musik tradisional yang dipergunakan adalah pendukung utama sebagai pengiring tarian ini. Tidak menutup kemungkinan ditambahkan beberapa alat penunjang sesuai

dengan yang diinginkan, selama tidak mengurangi nilai atau ciri-ciri khas yang telah ada.



Gambar 10. *Gambus Lunik*



Gambar 11. *Ketipung*



Gambar 12. *Karenceng*



Gambar 13. Gong kecil

c. Tata Rias dan Busana

Di dalam tari Bedana tradisional, penari laki-laki maupun perempuan memakai kostum yang lebih sederhana daripada kostum penari Bedana modern. Laki-laki memakai kostum *teluk belangga* sedangkan perempuan memakai baju kurung.

Riasan penari dalam tari Bedana adalah rias cantik yang dipadu dengan busana tari dan aksesoris khas daerah Lampung. Di masa kini busana penari

lebih banyak memakai riasan baik pada laki-laki maupun perempuan, diantaranya (Junaidi, 2003):

1) Busana Tari Bedana Wanita

Busana yang di pakai wanita pada tari Bedanaterdiri dari: *peneken*, sanggul malang, *gaharu*, bunga melati, anting-anting, kalung buah jukum, kalung *papan jajar*, gelang *kano*, baju *kurung* dan kain *tapis*. Busana tari Bedana tidak terikat oleh pola-pola syarat tertentu yang penting tertutup, sopan, rapih, pantas dan serasi.



Gambar 14. *Kawai kurung*



Gambar 15. Kain *Tapis*



Gambar 16. *Peneken*



Gambar 17. *Sanggul Malang*



Gambar 18. *Gaharu*



Gambar 19. *Kembang Melati*



Gambar 20. *Subang Giwir*



Gambar 21. *Kalung Buah Jukum*



Gambar 22. Bulu *Sertei* (Pending)

Gambar 23. Gelang *Kano*

2) Busana Tari Bedana Pria

Busana yang dipakai pria pada tari Bedana tradisional terdiri dari: *ikat pujuk* (peci), kalung *buah jukum*, baju *teluk belangga*, gelang *kano*, *bulu sertei* (ikat pinggang/ pending), sarung tapis dan celana panjang.



Gambar 24. Ikat Pujuk (Peci)

Gambar 25. Kawai Teluk Belangga



Gambar 26. Celana Panjang

Gambar 27. Kain *Tapis*



Gambar 28. Kalung Buah *Jukum* Gambar 29. *Bulu Sertei* (Pending)



Gambar 30. Gelang *Kano*

4) Teori Elaborasi

Kajian teoritik model elaborasi berkisar pada 4 bidang masalah, yang diacukan pada Reigeluth dan Stein tahun 1983 (dalam Degeng, 1997) sebagai 4S yaitu, *selection*, *sequencing*, *synthesizing* dan *summarizing* kisi bidang studi. *Selection* menaruh perhatian pada pemilihan isi-isi penting bidang studi yang akan diajarkan. Isi-isi bidang studi ini bisa berupa fakta, konsep, prosedur atau prinsip. *Sequencing* menaruh perhatian pada penataan urutan dalam

menyampaikan isi-isi tersebut. *Synthesizing* menaruh perhatian penting pada pembuatan struktur yang dapat menunjukkan keterkaitan isi-isi tersebut dan *summarizing* menaruh perhatian pada pembuatan rangkuman yang berisi pernyataan-pernyataan singkat mengenai isi-isi bidang studi ini.

Teori elaborasi mempreskripsikan cara pengorganisasian pembelajaran dengan mengikuti urutan umum ke rinci (Degeng, 2013). Cara pengorganisasian tersebut dimaksudkan untuk membangun struktur kognitif secara kontinyu menunjukkan konteks dari pengetahuan yang sedang dipelajari (Degeng, 1997). Pada tahun 1983, Reigeluth dan Stein mengungkapkan ada tujuh komponen strategi yang diintegrasikan dalam teori elaborasi, yaitu (1) urutan elaboratif (2) urutan prasyarat belajar, (3) rangkuman, (4) sintesis, (5) analogi, (6) pengaktif strategi kognitif, dan (7) kontrol belajar. Urutan elaboratif adalah urutan dari sederhana ke kompleks atau dari umum ke rinci, yang memiliki karakteristik khusus.

Reigeluth (1979: 8) mengungkapkan *“The elaboration theory of instruction states that if cognitive instruction is organized in a certain specified way, then that instruction will result in higher levels of learning, synthesis, retention, and affect”* yang bermakna jika pengajaran kognitif diatur dengan cara tertentu, maka instruksi itu akan menghasilkan lebih tinggi tingkat pembelajaran, sintesis, retensi, dan mempengaruhi.

Teori pembelajaran elaborasi mendeskripsikan cara pengorganisasian pembelajaran dengan mengikuti urutan umum menuju ke-rinci. Urutan tersebut

dimulai dengan struktur isi bidang studi yang dipelajari, kemudian mengelaborasi ke bagian-bagian yang ada dalam struktur secara terperinci. Ada beberapa langkah yang disebutkan dalam desain materi pembelajaran elaborasi, antara lain: (a) penyajian kerangka isi, proses awal belajar-mengajar disajikan dengan kerangka struktur yaitu struktur yang memuat bagian paling penting dari bidang studi, (b) elaborasi tahap pertama, dimulai dengan menggunakan tiap-tiap bagian yang ada dalam kerangka isi dari bagian terpenting dan diakhiri rangkuman, mencakup konstruk yang baru diajarkan, (c) pemberian rangkuman dan sintesis konstruk, tahap pemberian rangkuman, berisi pengertian-pengertian singkat mengenai konstruk yang diajarkan dalam elaborasi, (d) elaborasi dalam tahap kedua, pebelajar dibawa pada tingkatan kedalam seperti yang dituntut dalam tujuan pembelajaran, tahap kedua ini dilakukan seperti pada elaborasi tahap pertama, (e) pemberian rangkuman dan sintesis eksternal dilakukan seperti tahap pertama, (f) dilakukan tahap-tahap seperti tahap pertama dan kedua, hingga pada kedalaman tertentu seperti yang ditetapkan pada tujuan pembelajaran, dan (g) kerangka isi disajikan kembali untuk mensintesis keseluruhan isi mata pelajaran atau terminal *epitome* yang telah diajarkan (Degeng, 2013).

Selain itu, Degeng (1997) menyampaikan ada tahapan yang perlu dilewati dalam proses pengembangan perorganisasian isi pembelajaran dengan menggunakan model elaborasi: (a) menetapkan tipe struktur orientasi, (b) memilih dan menata isi dalam strukturnya, (c) menetapkan isi penting yang

akandimasukkan dalam *epitome*, (d) mengidentifikasi dan menetapkan struktur pendukung, (e) menata urutan elaborasi, dan (f) merancang *epitome*, tahapan elaborasi dan persintesisan.

Model elaborasi menggunakan kerangka isi (*epitome*) sebagai unit konseptual, serupa dengan skemata. Dalam hal ini *epitome* menyajikan hubungan-hubungan konseptual isi bidang studi. Model elaborasi merinci empat jenis hubungan yang tercakup dalam suatu bidang studi, yang dituangkan dalam struktur konseptual, procedural, teoritik dan belajar. Hubungan diantara isi bidang studi ini dijadikan pusat kajian yang sangat penting dalam teori elaborasi (Degeng, 1997).

Penggunaan elaborasi direkomendasikan dalam pendidikan khususnya pada pembelajaran karena dalam proses pembelajaran membantu melibatkan struktur kognitif dan sikap untuk mengubah pengetahuan secara transformasi (Simsek, 2013). Artinya, elaborasi memungkinkan siswa dalam menggunakan daya pikirnya terlibat dalam memperoleh pengetahuan. Teori kognitif menjelaskan bahwa pengelolaan informasi dalam ingatan mulai dari proses penyandian (*encoding*), diikuti penyimpanan informasi (*storage*) dan akhirnya mengungkapkan kembali informasi yang telah disimpan dalam ingatan (Degeng, 1989). Pada penelitian ini menerapkan teori elaborasi untuk memudahkan siswa dalam menerima materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Seperti keruntutan materi yang dikemas dalam standar proses Permendikbud no 22 Tahun 2016.

5) Karakteristik Siswa SMP

Izzaty dkk (2008), menyatakan bahwa awal masa remaja berlangsung kira-kira dari tiga belas tahun sampai enam belas tahun atau tujuh belas tahun. Pada tingkatan Sekolah Menengah Pertama, siswa sudah dirasa memiliki kemampuan berfikir yang lebih imajinatif dalam memahami sesuatu secara bermakna tanpa memerlukan objek nyata atau objek visual. Masa remaja merupakan salah satu perkembangan yang dialami manusia dalam hidupnya dan masa remaja merupakan peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa (Thalib, 2010).

Desmita (2010) mengatakan terdapat beberapa karakteristik siswa usia Sekolah Menengah Pertama antara lain: (a) terjadinya ketidakseimbangan proporsi tinggi dan berat badan, (b) mulai timbulnya ciri-ciri seks sekunder, (c) kecenderungan ambivalensi, serta keinginan menentang diri dengan keinginan bergaul, serta keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orang tua, (d) senang membandingkan nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa, (e) mulai mempertanyakan secara skeptis mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan, (f) reaksi dan ekspresi emosi masih labil, (g) mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial serta (h) kecenderungan minat dan pilihan.

Remaja juga mempunyai kebutuhan-kebutuhan yang tentu saja menuntut pemenuhan secepatnya sesuai dengan kondisi psikisnya yang masih bergejolak. Kebutuhan-kebutuhan tersebut mencakup: (a) kebutuhan untuk mencapai sesuatu yang akan menumpuk rasa ambisi, (b) kebutuhan akan rasa superior, ingin menonjol, ingin terkenal dalam arti positif dan negatif, (c) kebutuhan untuk mendapatkan penghargaan sehingga mereka berlomba-lomba untuk memperoleh kejuaraan dalam berbagai hal, (d) kebutuhan akan keteraturan, mereka ingin kelihatan rapi, teratur, cantik, dan semacamnya, (e) kebutuhan akan adanya kebebasan untuk menentukan sikap sesuai dengan kehendaknya, mereka tidak suka didikte orang lain, (f) kebutuhan untuk menciptakan hubungan persahabatan dengan saling pengertian satu dengan lain, sehingga hubungan itu dapat bertahan lama, (g) adanya keinginan ikut merasakan apa yang dirasakan orang lain karena proses perkembangan emosi yang dialaminya atau empati, (h) mencari bantuan dan simpati orang lain untuk memecahkan persoalan yang dianggap rumit, (i) ingin menguasai tetapi tidak ingin dikuasai, (j) menganggap rendah diri sendiri dan tidak sombong akan kemampuan yang dimiliki, (k) adanya kesediaan untuk membantu orang lain yang membutuhkan, (l) membutuhkan adanya variasi dalam kehidupan dan kurang menyukai hal-hal yang sifatnya rumit, (m) adanya keuletan dalam melaksanakan tugas sehingga tidak mudah menyerah dengan adanya hambatan-hambatan, dan (n) kebutuhan untuk melakukan hubungan yang bersifat heteroseksual atau bergaul dengan lain jenis, serta adanya sikap agresif, suka mengkritik orang lain secara langsung maupun tidak langsung (Thalib, 2010).

Thalib (2010) juga mengungkapkan intensitas kebutuhan-kebutuhan remaja yang sifatnya individual, artinya tidak sama persis antara individu satu dengan individu lainnya. Hal ini disebabkan karena kondisi pribadi yang berbeda, situasi lingkungan yang berlainan, dan ada individu yang ingin segera kebutuhannya terpenuhi tetapi ada juga yang bisa ditunda. Ada individu yang mampu berfikir objektif sehingga kebutuhan yang belum terpenuhi memang sulit untuk dicapai dan mampu kenyataan itu.

Ciri pokok perkembangan pada tahapan ini adalah anak sudah mampu berfikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berfikir “kemungkinan. Model berfikir ilmiah dengan tipe *hipothetico-de-ductive* dan *inductive* sudah mulai dimiliki anak, dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesa. Pada tahap ini kondisi berfikir anak sudah dapat: (1) bekerja secara efektif dan sistematis, (2) menganalisis secara kombinasi, (3) berfikir secara proporsional, (4) menarik generalisasi secara mendasar pada satu macam isi. Guru seharusnya memahami tahap-tahap kognitif para muridnya agar dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajarannya sesuai dengan tahapan tersebut (Budiningsih, 2012: 39).

Menurut Bruner, perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan, yaitu *enactive*, *iconic* dan *symbolic*. Tahapan enaktif, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upayanya untuk memahami lingkungan sekitarnya. Tahap ikonik, seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi

verbal. Tahap simbolik, seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika (Budianingsih, 2012: 41).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aline Rizky O.S yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Tari *Melinting* terhadap hasil pendidikan karakter dan hasil belajar seni tari siswa kelas XI di SMA 5 Yogyakarta. Dalam penelitiannya hasil analisis manova test menunjukkan bahwa diperoleh nilai probabilitas manova test variabel post test hasil pendidikan karakter siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol = $0,007 < Level\ of\ Significant = 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka hipotesis yang berbunyi penggunaan media pembelajaran Tari *Melinting* berpengaruh terhadap hasil pendidikan karakter siswa kelas XI di SMA 5 Yogyakarta. Berdasarkan dari hasil Manova Test tersebut, terbukti penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil pendidikan karakter siswa SMA 5 Yogyakarta.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rendy Roos Handoyo yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Teori Elaborasi Untuk Pemahaman Konsep Kode *Braille* Mata Pelajaran Bagi Guru Pendidikan Khusus Jenjang Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis teori elaborasi didesain pengorganisasian pesannya sehingga

memberikan kemudahan bagi guru pendidikan khususnya dalam menghafal kode *Braille*. Peneliti melakukan sebuah pembuktian penggunaan bahan ajar berbasis teori elaborasi dan mendapatkan hasil yang cukup memuaskan. Dari hasil tes yang dilakukan, menunjukkan adanya peningkatan dari hasil pretest sebesar 37% menjadi 77,5% pada hasil posttest dengan rerata skor 40,75%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis teori elaborasi memberikan kemudahan bagi guru pendidikan khusus dalam menghafal kode Braille dengan adanya teknik pencerminan dan penurunan letak titik. Penelitian ini dijadikan kajian yang relevan karena terdapat kesamaan dalam penggunaan teori yang diterapkan pada kajian penelitian.

3. Penelitian relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tara Dwipa. Dalam penelitiannya, Tara mengembangkan multimedia interaktif yang berupa CD TARA untuk memperkuat musikalitas dan nilai karakter siswa di SMA Pangkal Pinang. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil kelayakan melalui penilaian ahli media dan ahli materi, dapat diketahui hasil ahli media adalah 75% dan hasil pengembangan uji produk kepada ahli materi adalah 75% dengan interpretasi layak digunakan untuk pembelajaran seni budaya tingkat SMA.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Abiy Risabethe dan Budi Astuti dengan judul pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter semangat bangsa siswa kelas V SD. Pada penelitian

ini ditunjukkan bahwa video animasi pada materi “Masa Penjajahan Belanda” yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan. Berdasarkan studi lapangan yang dilakukan, siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan dapat menanamkan nilai-nilai baik. Hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi ini layak digunakan. Skor yang diperoleh dari ahli materi sebesar 59 dengan kriteria “Baik”. Produk layak digunakan jika berada pada kategori “Baik”. Berdasarkan hasil uji t yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa produk pengembangan berupa media video animasi materi “Masa Penjajahan Belanda” dapat meningkatkan motivasi belajar dan karakter semangat kebangsaan siswa kelas V SD se-Kecamatan Piyungan Bantul. Hal tersebut dapat dibuktikan dari perbedaan skor rata-rata pada pretest dan posttest. Perbedaan juga dapat dilihat pada besarnya nilai signifikansi uji paired sample t-test pada motivasi dan karakter semangat kebangsaan siswa yaitu sebesar 0,000 yang artinya terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan video animasi. Dengan begitu video animasi terbukti mampu menjadi salah satu cara dalam meningkatkan motivasi dan karakter semangat kebangsaan siswa.

5. Hasil penelitian Davi Kurniawan mengenai pengembangan media pembelajaran batik menggunakan animasi multimedia interaktif pada mata pelajaran seni budaya di SMA 1 Wonosobo. Hasilnya proses

pengembangan media pembelajaran batik melalui animasi multimedia interaktif pada pelajaran seni budaya dapat dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan mulai dari pemilihan materi, pengumpulan data, pembuatan media dan pengujian. Selain itu juga media pembelajaran berupa animasi multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan untuk mendukung pembelajaran batik pada pelajaran seni budaya karena telah diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi. Telah dilakukan uji kelompok dengan hasil persentase nilai sebesar 80% pada uji kelompok kecil dan pada uji kelompok besar sebanyak 79,4% yang menunjukkan media tersebut layak untuk diterapkan.

6. Hasil penelitian Raynor, Joel O mengenai *future orientation and motivation of immediate activity: an elaboration of the theory of achievement motivation*. Penelitiannya tersebut menghasilkan penemuan teori motivasi berprestasi yang masih terbatas. Dalam hal ini, tidak ada perbedaan efek yang dikaitkan dengan tujuan masa depan dan konsekuensi langsung. Pada penelitian yang dilakukan oleh Raynor, elaborasi digunakan untuk mengatasi keterbatasan pada dasar teori harapan nilai yang lebih umum. Implikasi elaborasi digunakan ketika proposal baru diturunkan untuk kegiatan yang berorientasi pada pencapaian yang dipahami oleh seorang individu sebagai langkah berikutnya dalam jalur menuju beberapa tujuan masa depan. Bukti nyata mendukung penelitian dilakukan pada masa depan.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Leow, Fui-Theng, dan Mai berjudul *interactive multimedia learning: innovating classroom education in a Malaysian University* pada tahun 2014. Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran untuk mahasiswa dengan tiga penekanan yaitu model pembelajaran Gagne, multimedia dan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hasil penelitian berupa model pembelajaran interaktif yang dikembangkan sebagai komponen inti dalam membentuk lingkungan belajar yang berpusat pada siswa. Model pembelajaran ini dibuat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Dampak pembelajaran siswa diselidiki melalui pretest, posttest kuisisioner dan wawancara. Hasilnya terlihat peningkatan yang signifikan dalam hasil tes dan menunjukkan bahwa lingkungan belajar ini telah meningkatkan prestasi belajar siswa, Siswa dapat menunjukkan perubahan yang positif karena mereka menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Konsep kerja tersebut diusulkan untuk memberikan pedoman bagi pendidik Universitas Malaysia untuk mendorong inovasi pendidikan sebagai alternative untuk pengajaran di kelas konvensional dan metodologi pembelajaran.
8. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Katherine L. Beissner dengan judul *a case study on course sequencing with multiple strands using the elaboration theory*. Pada penelitian ini menjelaskan teori elaborasi telah menemukan urutan instruksi berdasarkan pada satu jenis konten

(procedural, konseptual atau teoritis), materi pembelajaran kompleks yang sering memiliki dua bahkan tiga orientasi konten yang berbeda sangat penting dalam suatu kursus. Melalui analisis program yang ada, menekankan penerapan teori untuk terapi dalam terapi fisik dengan menemukan kemungkinan untuk mengembangkan urutan kursus secara keseluruhan di mana konten dari orientasi prosedural dan teoritis yang disajikan dalam urutan elaborasi paralel. Keuntungan untuk elaborasi paralel dari beberapa konten adalah konten prosedural dan teoritis disajikan dalam cara sederhana hingga rumit, sehingga memfasilitasi pembentukan skema yang stabil dan meningkatkan daya ingat dan transfer pembelajaran.

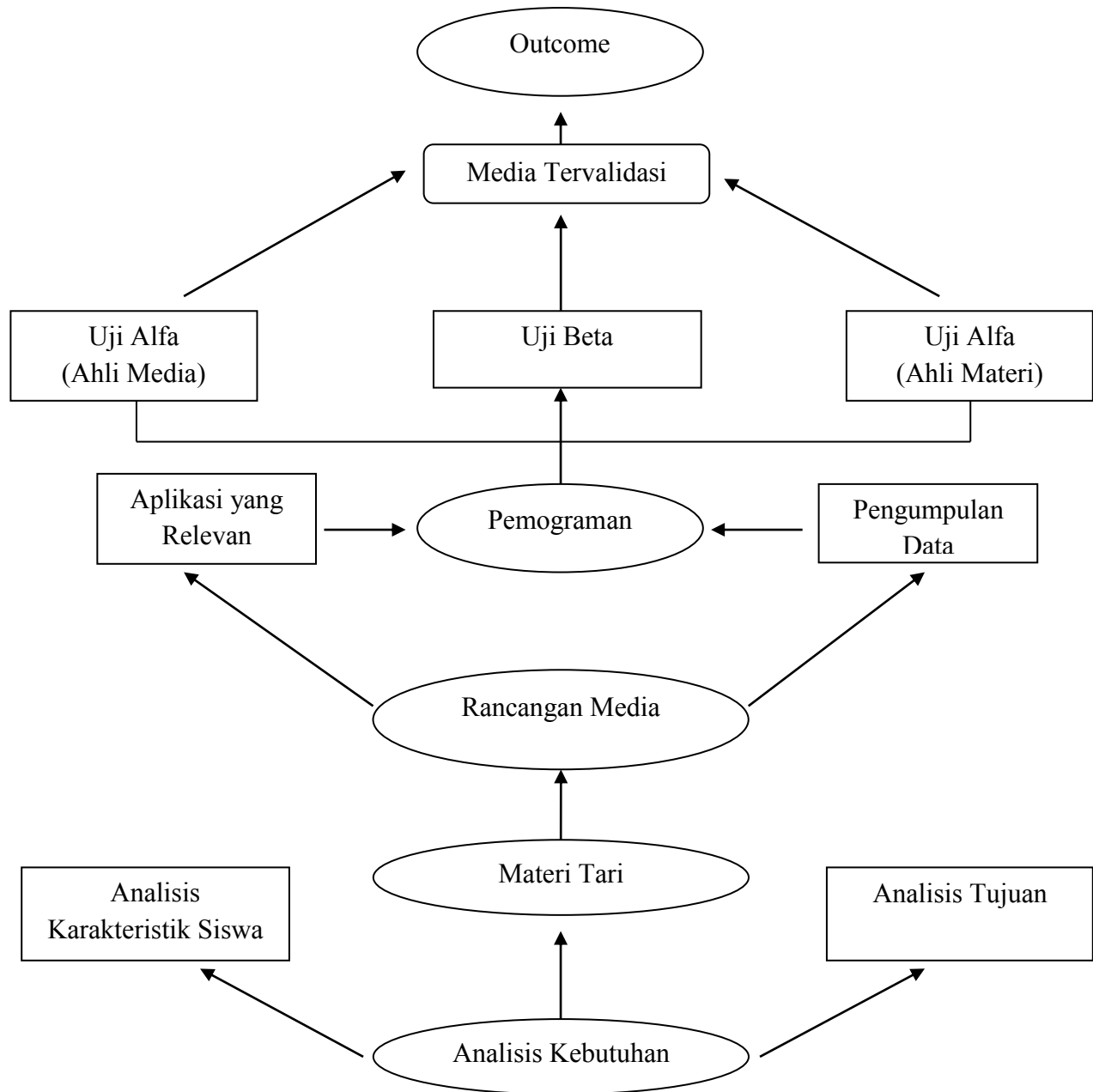
9. Penelitian yang dilakukan oleh Tse-Kian Neo dan Mai Neo dengan judul *classroom innovation: egaging students in interactive multimedia learning* menjelaskan bahwa masuknya teknologi multimedia ke dalam arena pendidikan tradisional dapat diterjemahkan ke dalam bentuk elektronik interaktif melalui penggunaan alat pembuat multimedia. Hal ini memungkinkan guru untuk merancang dan memasukkan elemen multimedia dalam konten untuk menyampaikan materi dalam lingkungan belajar multi-indera. Penelitian ini berfokus pada penggunaan proses desain multimedia untuk memungkinkan pendidik mendesain ulang kurikulum pendidikan menjadi lingkungan belajar yang interaktif dan kaya media. Proses desain pendidikan multimedia akan memperkuat

proses komunikasi pembelajaran tradisional dan menumbuhkan sejumlah metode inovatif untuk mengkomunikasikan pengetahuan kepada siswa. Dalam konteks ini, ada kebutuhan untuk menyesuaikan pendekatan pendidik untuk mengajar, menyiapkan konten dan menyampaikan materi pembelajaran.

10. Penelitian dilakukan oleh Nicola J. Gibbons yang berjudul *the interactivity effect in multimedia learning*. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan penambahan interaktivitas ke paket pembelajaran berbasis komputer meningkatkan proses pembelajaran. Sampel sebanyak 33 orang yang terdiri dari 22 laki-laki dan 11 perempuan pada gelar bisnis dan manajemen sistem multimedia untuk belajar tentang pengoperasian pompa sepeda. Sampel diacak menjadi dua kelompok yaitu interaktif (I) dan non interaktif (NI) yang melibatkan gambar dan teks. Sistem I berbeda dari sistem NI dengan penggabungan kontrol kecepatan, pertanyaan penilaian diri dan simulasi interaktif. Siswa kemudian melakukan dua jenis tes untuk menilai pembelajaran mereka: satu dirancang untuk mengevaluasi memori mereka dengan mengingat fakta dari pelajaran, dan yang lain dirancang untuk menilai pemahaman mereka melalui pemecahan masalah diagnostik baru. Siswa yang menggunakan sistem I mengungguli mereka yang menggunakan sistem NI dalam tes pemecahan masalah, dan membutuhkan lebih sedikit waktu untuk menyelesaikan memori dan tes pemecahan masalah. Hasil ini konsisten dengan hipotesis bahwa sistem

interaktif memfasilitasi pembelajaran yang mendalam dengan secara aktif melibatkan pelajar dalam proses pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa perancang pendidikan yang berupaya mendorong pembelajaran yang mendalam (sebagai lawan dari penarikan kembali faktual) harus mengadopsi penggabungan interaktivitas sebagai prinsip desain.

C. Kerangka Berfikir



D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

- a) Bagaimana produk pengembangan multimedia pembelajaran tari Bedana yang diorganisasi dengan teori elaborasi?
- b) Bagaimana kelayakan produk multimedia pembelajaran tari Bedana yang diorganisasi dengan teori elaborasi?
- c) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif pembelajaran tari Bedana yang diorganisasi dengan teori elaborasi?