



## Media Pembelajaran Tarian Jaipong Berbasis *Android* Menggunakan *Multimedia Development Life Cycle*

Dini Destiani Siti Fatimah<sup>1</sup>, Raden Erwin Gunadhi Rahayu<sup>2</sup>, Malik Dinar Jaelani<sup>3</sup>

Jurnal Algoritma  
Institut Teknologi Garut  
Jl. Mayor Syamsu No. 1 Jayaraga Garut 44151 Indonesia  
Email: [jurnal@itg.ac.id](mailto:jurnal@itg.ac.id)

<sup>1</sup>dini.dsf@itg.ac.id  
<sup>2</sup>erwin.gunadhi@itg.ac.id  
<sup>3</sup>1806031@itg.ac.id

**Abstrak** – Pengaruh dari majunya teknologi tidak hanya di rasakan dalam dunia kerja, akan tetapi dalam proses pembelajaran juga turut terasa pengaruhnya seperti adanya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat untuk berinteraksi antara pendidik dengan peserta didik dalam melakukan pembelajaran serta memberikan suatu informasi sehingga dapat terciptanya proses pembelajaran dengan efektif serta efisien. Dengan adanya media pembelajaran yang bersifat digital maka proses pembelajaran jadi lebih menarik, oleh sebab itu penelitian ini mempunyai tujuan yaitu membuat aplikasi media pembelajaran tarian jaipong dengan konten utama dalam aplikasi tersebut yaitu membahas mengenai tarian jaipong. Metodologi yang diterapkan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu yaitu *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan tahapan-tahapan yang ada didalamnya meliputi *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan ini berupa aplikasi media pembelajaran tari jaipong berbasis *android* yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Sehingga siswa yang akan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat lebih tertarik dalam mengenal budaya tarian jaipong karena fitur video animasi yang ada didalam aplikasi tersebut.

**Kata Kunci** – Media Pembelajaran; *Multimedia Development Life Cycle*; Tari Jaipong.

### I. PENDAHULUAN

Dengan banyaknya ragam tarian di Jawa Barat tentunya menjadi kebanggan bagi masyarakat Indonesia sehingga menjadi hal yang wajib diketahui melalui pembelajaran yang diberikan di sekolah. Pertumbuhan teknologi sebagai alat atau metode pembelajaran tentu harus datang setelah proses belajar mengajar karena pembelajaran di dunia modern tidak dapat dipisahkan dari teknologi. Hal ini penting untuk dilakukan perubahan, khususnya yang berkaitan dengan komponen pengajaran di sekolah, agar pendidikan tidak tertinggal dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi [1]. Pada penelitian ini dilakukan di SMP Plus Nurul Muttaqin, Garut, Jawa Barat. Berdasarkan dari hasil observasi diketahui mayoritas siswa mengetahui tarian tradisional di Jawa Barat hanya sebagai hiburan saja, sehingga sangat disayangkan jika diartikan seperti itu, dan juga terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dapat menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar.

Terdapat tujuan dari penelitian ini dapat memproduksi materi pembelajaran tari Jaipong di Jawa Barat berbasis android untuk mendukung proses pendidikan dan meningkatkan semangat dan efisiensi belajar siswa [2].

Segala bentuk media yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan kepada penerima dan menarik minat mereka untuk belajar dianggap sebagai bentuk media pembelajaran [3].

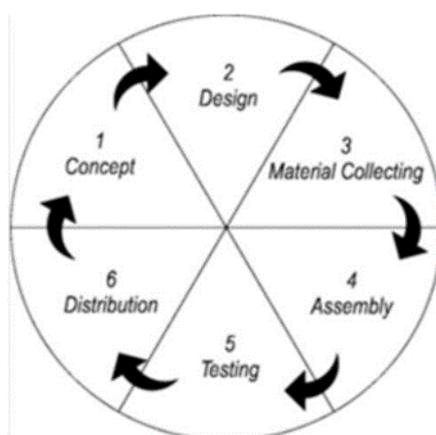
Media pembelajaran adalah salahsatunya unsur yang dapat mempengaruhi kualitas Pendidikan [4]. Tarian tradisional adalah salah satu aktivitas budaya pada masyarakat. Tari merupakan beberapa gerakan dari seluruh bagian tubuh yang ditata selaras dengan irama musik dan memiliki maksud tertentu [5]. Pada pembuatan aplikasi media pembelajaran ini dibutuhkan *tools* atau perangkat lunak yaitu *Adobe Animate*, *Balsamiq Mockups*, *Adobe Photoshop*. *Adobe animate* merupakan Sebuah pembuatan multimedia dan alat animasi komputer, *Adobe Animate* dibuat oleh *Adobe Systems*. Program grafis dan animasi yang mendorong siapa saja yang menyukai desain dan animasi untuk menjadi inventif [6]. *Balsamiq Mockups* adalah alat yang berguna untuk desainer. Desainer biasanya menggunakan maket untuk memulai mencoret-coret, sehingga mereka dapat mendesain apa saja tanpa menggunakan pensil [7]. *Adobe Photoshop* adalah alat desain yang dapat digunakan untuk pemrosesan gambar digital, manipulasi gambar grafik, dan pembuatan gambar [8].

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang pernah membahas mengenai hal yang serupa seperti pada penelitian [9] membahas Kearifan lokal Banyuwangi termasuk dalam perangkat laptop tentang pembuatan media pembelajaran interaktif. Pada penelitian [10] yang membahas DVD yang memberikan informasi perkembangan pembelajaran tari lenggok mak inang melalui media interaktif berbasis e-learning. Selain itu pada penelitan [11] menjelaskan bagaimana aplikasi pembelajaran interaktif tari tradisional Sajojo dapat digunakan untuk memperkenalkan gerakan tari karena kurangnya pengetahuan dan munculnya zaman yang lebih kontemporer.. Dan pada penelitian [12] menghasilkan pengemasan pembelajaran tak – tak tintoa ser – ser dalam media pembelajaran powerpoint *standalone* yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran di salah satu SMA di Medan.

Dilihat dari uraian latar belakang permasalahan dan juga penelitian sebelumnya telah dinyakan bahwa dengan adanya media pembelajaran yang bersifat digital dapat membuat siswa lebih mudah dalam melakuka pembelajaran karena dapat dilakukan dimana dan kapan saja [13], maka penelitian yang dilakukan ini membuat media pembelajaran dengan menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Menurut Mustika dalam jurnal ...menyatakan bahwa dengan menggunakan metode MDLC Dalam praktiknya, keenam tahapan yang ada tidak harus berurutan, tahapan-tahapan tersebut dapat saling bertukar posisi. Akan tetapi, tahapan konsep tetap menjadi tahapan pertama yang harus dikerjakan [14].

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran ini yaitu *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). MDLC adalah cara yang tepat untuk membuat aplikasi media yang menyertakan grafik, suara, film animasi, dan elemen lainnya. Ada enam langkah dalam proses ini, termasuk ide, desain, pengumpulan material, perakitan, pengujian, dan distribusi [15].



Gambar 1: Tahapan Pengembangan Multimedia [16].

Sebagaimana pada gambar 1 diatas bahwa tahapan pengembangan multimedia di atas dapat di uraikan setiap tahapannya pada berikut ini.

1. *Concept*  
Tujuan pembuatan aplikasi dan pengguna aplikasi ditentukan pada tahap ini, yang merupakan langkah pertama dalam siklus MDLC.
2. *Design*  
Tujuan tahap desain adalah untuk menghasilkan definisi lengkap tentang arsitektur, tampilan, kebutuhan, dan gaya proyek. Ini adalah langkah kedua. Gunakan *storyboard* pada titik ini untuk menjelaskan *plot* atau deskripsi setiap adegan sehingga pengguna dapat memahaminya. Sertakan semua komponen multimedia dan tautan ke adegan lain.
3. *Material Collecting*  
Tahap ini melibatkan pengumpulan sumber daya berdasarkan kebutuhan. Materi tersebut meliputi teks jadi atau belum selesai serta grafik, foto, animasi, video, audio, dan media lainnya.
4. *Assembly*  
Tahap *assembly* yaitu saat semua konten multimedia dibuat; aplikasi dibuat berdasarkan tahap desain.
5. *Testing*  
Pengujian dilakukan pada langkah kelima ini untuk memastikan aplikasi multimedia sesuai dengan rencana. Pengujian *alpha* dan *beta* adalah dua bentuk pengujian yang digunakan.
6. *Distribution*  
Program dapat didistribusikan pada tahap ini, yang mengikuti deklarasi bahwa program tersebut sesuai untuk penggunaan pengguna.

### III. HASIL DAN DISKUSI

#### A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian pada pembangunan aplikasi media pembelajaran tarian Jaipong berbasis *Android* menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* sebagai berikut.

1. *Concept*  
Tahap ketika pengguna aplikasi, jenis aplikasi, tujuan aplikasi, dan spesifikasi aplikasi diidentifikasi pada titik ini. Untuk lebih memenuhi tuntutan pengguna, proses pembentukan gagasan ini menggabungkan pengguna serta produsen.
  - a. Tujuan Pembuatan Aplikasi  
Tujuan pembuatan media pembelajaran jenis tari jaipong ini adalah untuk membantu proses pembelajaran mengenai pengenalan jenis tarian tradisional Jawa Barat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android.
  - b. Identifikasi Pengguna  
Tujuan target pengguna media pembelajaran ini yaitu siswa – siswi SMP Plus Nuurul Muttaqin, karena belajar mengenal tarian jaipong menggunakan *android* dapat lebih menghemat waktu dan lebih efisien.
  - c. Konsep Aplikasi  
Ide aplikasi didasarkan pada temuan dari pengamatan yang dilakukan di SMP Plus Nuurul Muttaqin, yang membantu untuk menentukan tujuan pembuatan media pembelajaran. Deskripsi konsep aplikasi ini dapat ditemukan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1: Deskripsi Konsep Aplikasi

Keterangan	Deskripsi
Judul	Media Pembelajaran Tarian Jaipong
Pengguna	Siswa – Siswi Kelas VII SMP Plus Nuurul Muttaqin
Fitur	Materi, Video, Evaluasi
Gambar	Background, tombol, Gambar, menggunakan format .jpg dan .png
Suara	Musik menggunakan format .mp3
Interektivitas	Tombol materi, tombol video, tombol evaluasi, tombol kembali, tombol musik <i>play/off</i> .

2. Design

Pada tahap ini, Tentukan desain dan persyaratan untuk pengembangan multimedia dengan sangat rinci. Membuat *storyboard* dan mengembangkan struktur navigasi adalah proses yang digunakan pada level ini. Penyajian pembuatan disajikan dibawah ini.

a. Perancangan *Stroyboard*

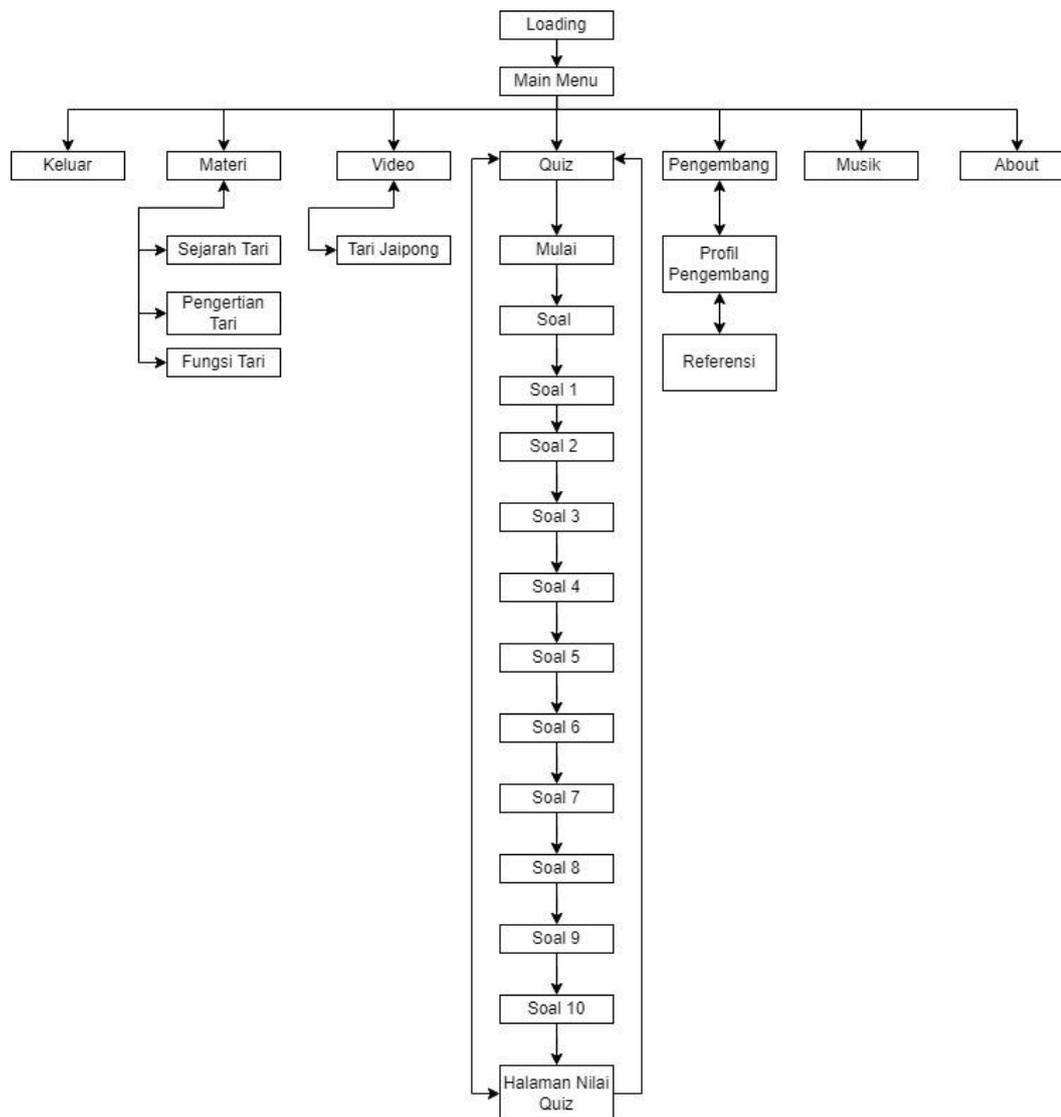
*Storyboard* bertujuan untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene* yang digambarkan dengan jelas komponen dan perilakunya. Seperti yang disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2: Deskripsi *Storyboard* Aplikasi

No	Scene	Isi	Keterangan
1.	Scene 1	Halaman <i>Loading</i>	Menampilkan gambar teks sebagai tampilan awal dengan animasi.
2.	Scene 2	Menu Utama	Terdapat banyak menu yaitu materi, video, <i>quiz</i> , dan pengembang. Terdapat juga tombol keluar, tombol <i>on/off</i> musik dan tombol tentang.
3.	Scene 3	Menu Materi	Halaman ini terdapat banyak materi yaitu sejarah tari, pengertian tari, tari Jaipong, fungsi tari.
4.	Scene 4	Halaman menu Video	Pada halaman ini terdapat beberapa video dari tari tradisional Jawa Barat yaitu video jaipong, video merak, dan video ketuktilu.
5.	Scene 5	Halaman menu <i>Quiz</i>	Terdapat tampilan <i>quiz</i> dimana di dalamnya terdapat 10 soal.
6.	Scene 6	Halaman menu Pengembang	Pada halaman ini terdapat tampilan profil pengembang, dan di dalamnya juga terdapat tombol referensi yang di dalamnya terdapat tampilan referensi materi, referensi video, dan juga referensi <i>background</i> .

b. Struktur Navigasi

Tautan antar adegan dijelaskan dalam struktur navigasi, yang memungkinkan aplikasi menyediakan aliran informasi yang teratur. Saat mengembangkan aplikasi, struktur navigasi berfungsi sebagai panduan dan dapat membantu mengatur semua komponen program.



Gambar 2: Struktur Navigasi

Gambar 2 memperlihatkan bahwa terdapat halaman *loading* ketika aplikasi dibuka, dan langsung masuk ke halaman menu utama yang memiliki *sub menu*: menu materi, menu video, menu quiz, menu pembang, tombol keluar, tombol musik dan tombol *about*. Pada menu materi terdapat menu sejarah tari, pengertian tari, dan fungsi tari, pada menu video terdapat video animasi tari jaipong, dan pada menu quiz terdapat soal 1 – 10.

### 3. *Material Collecting*

Di Jawa Barat, sumber daya yang dibutuhkan untuk pembuatan media pembelajaran tari semacam ini dibutuhkan dalam bentuk *file* teks, foto, suara, dan animasi. Bahan-bahan ini dikumpulkan dalam tahap ini sesuai dengan tuntutan proyek.

#### a. Data Teks

Untuk data teks yang digunakan dalam pembuatan sistem ini dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3 Data Teks

No	Judul Teks	Jenis Font	Sumber
1.	Log	<i>Bauhaus 93</i>	Dibuat di <i>Adobe Illustrator</i>
2.	Huruf Tombol	<i>Elephant</i>	Dibuat di <i>Adobe Illustrator</i>
3.	Huruf Materi	<i>Times New Roman</i>	Dibuat di <i>Adobe Animate</i>
4.	Huruf Quiz	<i>Bold</i>	Dibuat di <i>Adobe Animate</i>

## b. Data Gambar

Terdapat beberapa gambar yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yang dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Data Gambar

No	Nama Gambar	Format Gambar	Sumber
1.	<i>Background 1</i>	.jpg	Veectezy.com
2.	<i>Background 2</i>	.jpg	Dibuat di <i>Adobe Illustrator</i>
3.	<i>Background Status</i>	.png	Dibuat di <i>Adobe Illustrator</i>
3.	Tombol	.png	Dibuat di <i>Adobe Illustrator</i>
4.	Logo	.png	Dibuat di <i>Adobe Illustrator</i>
5.	Gambar Tari Jaipong	.png	Kibrispdr.com

## c. Data Suara

Data suara yang digunakan dalam aplikasi yang dibuat ini dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5 Data Suara

No	Nama Suara	Judul Suara	Format Suara	Sumber
1.	<i>Backsound 1</i>	Instrumen Musik Sunda	.mp3	Youtube: <i>Bassrange Productions</i>
2.	<i>Backsound 2</i>	Instrumen Tari Sunda	.mp3	Youtube : Hendrasyah 11
3.	<i>Backsound 3</i>	<i>Quiz Backsound Music</i>	.mp3	Youtube : The Youtuber Library
4.	Suara Tombol	<i>Zapsplat Multimedia</i>	.mp3	Youtube : Ubed Alizkan

## d. Data Animasi

Untuk animasi yang diterapkan data nya dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6 Data Animasi

No	Nama Animasi dan Video	Format Animasi	Sumber
1.	Animasi <i>Loading</i>	-	Dibuat di <i>Adobe Animate</i>
2.	Animasi Benar dan Salah	.anim	Dibuat di <i>Adobe Animate</i>
3.	Animasi Tombol	.anim	Dibuat di <i>Adobe Animate</i>
4.	Video Tari Jaipong	.flv	Dibuat di <i>Adobe Animate</i>

4. *Assembly*

Tahapan ini dilakukan setelah seluruh *Concept, Design, Material Collecting*, sudah dilakukan, tahapan *assembly* (pembuatan) media pembelajaran tari Jaipong dibuat sesuai perancangan *storyboard* dan struktur navigasi yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Dalam tahapan ini bertujuan menyatukan bahan yang sudah dikumpulkan seperti teks, gambar, musik dan video. Bahan yang sudah dikumpulkan tersebut digabungkan dalam aplikasi sehingga dapat digunakan secara lengkap. Proses pembuatan media pembelajaran tari tradisional Jawa Barat ini membutuhkan perangkat pendukung berupa *hardware* dan *software*. *Hardware* yang pakai adalah laptop dengan spesifikasi *processor* Intel® Celeron® CPU N3350 @ 1.10GHz, *mouse, keyboard*. *Software*) yang digunakan diantaranya adalah *Adobe Animate CC 2022*,

*Adobe Illustrator; Balsamiq MockUp.* Uji coba media pembelajaran tari tradisional Jawa Barat ini dilakukan dengan menggunakan *handphone* dengan sistem Android dengan minimal versi *Android 8.0*. Adapun hasil pembuatan media pembelajaran tari Jaipong sebagai berikut:

a. Proses Implementasi

Tahapan ini merupakan tahapan proses implementasi dari tahapan *concept, design, dan material collecting* yang telah disusun sebelumnya. Berikut adalah beberapa tahapan dari proses implementasi untuk membuat Media Pembelajaran Tarian Jaipong Berbasis *Android*.

1) Implementasi Gambar



Gambar 3: Proses Implementasi Gambar

Gambar 3. bahan – bahan gambar seperti *background* dan tombol yang telah dikumpulkan sebelumnya, kemudian di import ke dalam stage pada perangkat lunak pengolah aplikasi. Gambar yang di *import* otomatis akan berada dalam *stage* dan *library*, sedangkan pada gambar tombol dilakukan *convert to symbol* terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk mengkonversi dari format gambar diubah menjadi tombol.

2) Proses Pembuatan Teks



Gambar 4: Proses Pembuatan Teks

Gambar 4. merupakan penggambaran dari bagian proses pembuatan teks yang digunakan untuk menyajikan isi materi ataupun yang hal lainnya seperti menamai tombol dengan cara menggunakan *Teks Tool* pada *menu bar* dan ketikan teks yang akan dijadikan materi.

5. *Testing*

Setelah menyelesaikan tahapan *Concept, Design, Material Collecting, Assembly*, maka tahapan selanjutnya adalah tahapan *alpha* dan *beta testing*. Untuk *alpha testing* dilakukan menggunakan metode *blackbox testing* karena metode pengujian ini berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak [17]. Untuk hasil *blackbox testing* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7: *Blackbox Testing*

No	Skenario	Kelas Uji	Hasil Yang Di Harapkan	Hasil Pengujian
1.	Halaman Menu Utama	Tombol halaman menu utama	Pada saat di uji Menampilkan tombol keluar, tombol <i>play/off</i> musik, tombol <i>about</i> , tombol materi, tombol video, tombol <i>quiz</i> , tombol tombol <i>pengembang</i> .	Sesuai
2.	Halaman Materi	Tombol pada menu materi	Pada saat diuji Menampilkan halaman materi	Sesuai
3.	Halaman Video	Tombol Mulai	Menampilkan halaman video tari jaipong, tari merak, dan tari ketuktilu.	Sesuai
4.	Halaman <i>Quiz</i>	Tombol pada halaman <i>quiz</i>	Menampilkan soal soal ketika jawaban benar atau salah, menampilkan animasi pada saat waktu habis, dan langsung pindah halaman ke halaman selanjutnya.	Sesuai
		Tombol ulangi dan tombol <i>exit</i> .	Menampilkan halaman nilai, klik tombol ulangi langsung mengulangi <i>quiz</i> , dan klik tombol <i>exit</i> langsung kembali ke halaman menu utama.	Sesuai

Setelah dilakukan *blackbox testing* pada aplikasi yang telah dibuat, maka berikutnya dilakukan pengujian terhadap pengguna dari aplikasi tersebut yaitu siswa atau disebut juga pengujian beta. Berikut merupakan tabel hasil kuisioner penilaian yang dilakukan oleh siswa sebanyak 59 responden dengan 7 pertanyaan dengan menggunakan perhitungan skala *likert* karena sesuai untuk menguku tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi yang telah buat [18].

Tabel 8: Responden Hasil Pengujian Beta

No.	Pertanyaan	Tanggapan				
		5	4	3	2	1
1.	Apakah aplikasi Media Pembelajaran Tari Jaipong mudah untuk di gunakan?	13	33	11	0	2
2.	Apakah fitur materi sejarah tari, pengertian tari, fungsi tari, mendukung proses pembelajaran?	21	24	9	4	1
3.	Apakah fitur video yang ada di dalam aplikasi Media Pembelajaran bermanfaat?	28	22	5	2	2
4.	Apakah tema warna pada aplikasi Media Pembelajaran Tari Jaipong menarik dan sesuai dengan minat siswa?	12	26	11	6	4
5.	Apakah setiap tombol yang ada dalam Aplikasi Media Pembelajaran berfungsi dengan baik?	18	31	8	2	0
6.	Apakah teks dan video ditampilkan dengan jelas?	18	32	5	3	1
7.	Secara keseluruhan apakah penggunaan aplikasi ini memuaskan?	28	32	4	4	1
<b>Jumlah</b>		138	200	53	21	11

Hasil kuisioner yang telah diisi oleh siswa kemudian dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Hasil Akhir} = \frac{\text{Total Nilai}}{\text{Nilai Tertinggi}} \times 100\%$$

Untuk mencari total nilai dapat dilakukan perhitungan dengan cara:

$$\begin{aligned} \text{Total Nilai} &= (\text{Total Pemilih} \times \text{Skor Likert}) \\ &= (138 \times 5) + (200 \times 4) + (53 \times 3) + (21 \times 2) + (11 \times 1) \end{aligned}$$

$$= 690+800+159+42+11$$
$$= 1702$$

$$\text{Nilai Tertinggi} = (\text{Skor Likert Tertinggi} \times \text{Jumlah Pertanyaan} \times \text{Jumlah Penguji})$$
$$= 5 \times 7 \times 59$$
$$= 2065$$

$$\text{Hasil Akhir} = \frac{1702}{2065} \times 100\% = 82\%$$

Tabel dibawah merupakan tabel yang menyajikan keterangan kategori dari hasil akhir penilaian yang telah dilakukan.

Tabel 9 *Skala Likert*

Kode	Keterangan	Penilaian
5	Sangat Setuju	80% - 100%
4	Setuju	60% - 79%
3	Ragu-Ragu	40% - 59%
2	Kurang Setuju	20% - 39%
1	Tidak Setuju	0% - 19%

Hasil penilain responden terhadap aplikasi Media Pembelajaran Tarian Jaipong Berbasis *Android* telah selesai dilakukan dan mendapatkan hasil angka sebesar 82% dan masuk ke dalam kategori sangat baik.

#### 6. *Distribution*

Proses yang dilakukan dalam tahapan ini adalah menyimpan *file* media pembelajaran tari Jaipong ke media penyimpanan berupa *flashdisk*. Setelah dilakukan penyimpanan, *file* media pembelajaran tari Jaipong ini di distribusikan ke guru mata pelajaran Seni Budaya guna untuk di jadikan sebagai alat pendukung pembelajaran.

## B. Pembahasan Hasil

Berdasarkan dari hasil penelitian diatas, penelitian ini telah dapat mengatasi permasalahan pada rujukan penelitian sebelumnya, sehingga pada penelitian yang telah dilakukan ini memperoleh jawaban penelitian yaitu media pembelajaran tarian jaipong berbasis *android* menggunakan *Multimedia Development Life Cycle*, penelitian ini dilengkapi dengan video animasi yang nantinya bisa dipakai untuk praktik tari Jaipong. Selain itu pada penelitian yang telah dilakukan terdapa keselarasan terhadap peneltian sebelumnya sebagaimana berikut:

1. Pada penelitian rujukan [19], dalam aplikasi media pembelajaran ini membahas tentang pengenalan jenis sayuran. Sedangkan dalam penelitian ini membahas tentang tarian jaipong.
2. Pada penelitian rujukan [10], dalam penelitian ini membuat pembelajaran yang berfokus pada tari lenggok mak inang dan berbasis e-learning. Sedangkan pada penelitian ini membuat media pembelajaran tentang tari jaipong dan berbasis android.
3. Pada penelitian rujukan [9], dalam penelitian ini berisi tentang materi sejarah, tarian, adat istiadat, bahasa, dan wisata yang ada di Banyuwangi. Sedangkan pada penelitian ini membuat media pembelajaran yang berisi tentang sejarah tari, pengertian tari, fungsi tari, dan di dalam media pembelajaran tersebut terdapat *quiz*.

Dengan dilakukannya penelitian ini, maka dapat memberikan manfaat bagi pengguna. Dengan adanya media pembelajaran tarian jaipong berbasis android pengguna dapat membuka aplikasi tersebut dengan menggunakan handphone dengan sistem operasi android dimanapun dan kapan pun.

#### IV. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan berdasarkan dari hasil dan pembahasan di atas menghasilkan aplikasi media pembelajaran tari jaipong yang berbasis *android* dengan menerapkan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Dengan adanya aplikasi berbasis android ini maka siswa dapat dengan mudah melakukan pembelajaran karena dapat diakses kapan saja, serta dengan adanya fitur di dalamnya yang dapat menambah data tarik siswa dalam belajar kebudayaan tari Indonesia.

Adapun saran berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan untuk penelitian berikutnya yaitu dapat ditambahkan objek tari ke dalam aplikasi agar tidak hanya satu objek tari saja dan menambah wawasan bagi pengguna yaitu siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Istiqra*, vol. 5, no. 2, pp. 1–11, 2018.
- [2] M. Ichwan, M. G. Husada, and M. Iqbal Ar Rasyid, "Pembangunan Prototipe Sistem Pengendalian Peralatan Listrik Pada Platform Android," *J. Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 13–25, 2013.
- [3] T. Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 103, 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- [4] D. T. P. Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," *INVOTEK J. Inov. Vokasional dan Teknol.*, vol. 19, no. 1, pp. 75–82, 2019, doi: 10.24036/invotek.v19i1.409.
- [5] T. Pada and P. Asian, "Etnomatematika: eksplorasi dalam tari tradisional pada pembukaan asian games 2018," no. 2017, pp. 23–28, 2018.
- [6] I. Kurniati, H. Bakri, and M. Y. Mappedasse, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Muhammadiyah Marioriwawo Menggunakan Adobe Animate," 2020, [Online]. Available: [http://eprints.unm.ac.id/17440/2/Jurnal\\_1529040049\\_IIN\\_KURNIATI.pdf](http://eprints.unm.ac.id/17440/2/Jurnal_1529040049_IIN_KURNIATI.pdf)
- [7] P. Krisnayani, K. Resika Arthana, and G. Mahendra Darmawangsa, "Analisa *Usability Testing* Pada website Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 5, no. 1, p. 98, 2016.
- [8] D. W. P. A. P. N. Erri Wahyu Puspitarini, "Game Edukasi Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *JIMP - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 1, no. 1, pp. 46–58, 2016, doi: 10.37438/jimp.v1i1.7.
- [9] D. K. Najib, S. Ulfa, and Sulthoni, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Banyuwangi untuk Siswa Kelas V," *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 75–81, 2019.
- [10] R. Lirahman and Y. H. Heniwaty, "Pengembangan Pembelajaran Tari Lenggok Mak Inang Melalui Multimedia Interaktif Berbasis E-Learning," *Gesture J. Seni Tari*, vol. 8, no. 1, p. 49, 2019, doi: 10.24114/senitari.v8i1.13193.
- [11] Atika Puspitasari Ahmad, Sherwin R.U.A. Sompie, and Sary Paturusi, "Aplikasi Pembelajaran Interaktif Tari Adat Sajojo," *J. Tek. Inform.*, vol. 15, no. 4, pp. 303–314, 2020.
- [12] D. T. Hasibuan and R. H. Diahningsih, "Pengemasan Pembelajaran Tatak Tintoa Ser-Ser Dalam Media Pembelajaran Powerpoint Stand Alone Untuk Siswa Kelas X Sma Di Medan," *Gesture J. Seni Tari*, vol. 9, no. 2, pp. 240–249, 2020.
- [13] R. F. Rahmat, L. Mursyida, F. Rizal, K. Krismadinata, and Y. Yunus, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 116–126, 2019, [Online]. Available: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>
- [14] S. Alisyafiq, B. Hardiyana, and R. P. Dhaniawaty, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android," *J. Pendidik. Kebutuhan Khusus*, vol. 5, no. 2, pp. 135–143, 2021, doi: 10.24036/jpkk.v5i2.594.
- [15] R. A. Rahman and D. Tresnawati, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan

- Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia,” *J. Algoritm.*, vol. 13, no. 1, pp. 184–190, 2016.
- [16] Y. Sumaryana and M. Hikmatyar, “Aplikasi Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan *Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*,” *TelKa*, vol. 10, no. 2, pp. 117–124, 2020, doi: 10.36342/teika.v10i2.2381.
- [17] T. Snadhika Jaya, “Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung),” *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 03, no. 02, pp. 45–48, 2018.
- [18] R. A. Setyawan and W. F. Atapukan, “Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert,” *Compiler*, vol. 7, no. 1, pp. 54–61, 2018, doi: 10.28989/compiler.v7i1.254.
- [19] D. D. S. Fatimah and B. Taufikulmanan, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Jenis Sayuran Berbasis *Multimedia Development Life Cycle*,” *J. Algoritm.*, vol. 18, no. 1, pp. 97–105, 2021, doi: 10.33364/algoritma/v.18-1.837.