



## PENGEMASAN MEDIA PEMBELAJARAN TARI MAK INANG PAK MALAU MELALUI APLIKASI *MOBILE LEARNING* UNTUK SISWA KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS

Dwy Anugerah Purna Cipta<sup>1</sup>, Tuti Rahayu<sup>2</sup>, Iskandar Muda<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Tari, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan

Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20221, Sumatera Utara-Indonesia

Email : [1dwyanugerah@gmail.com](mailto:dwyanugerah@gmail.com), [2tutirahayu@unimed.ac.id](mailto:tutirahayu@unimed.ac.id), [3iskandarmuda\\_msn@yahoo.com](mailto:iskandarmuda_msn@yahoo.com)

---

**ABSTRACT** - *This study aims to describe the steps of the Mobile Learning Application in Mak Inang Pak Malau Dance as a Learning Media for Class X High School Students. The theory used to discuss this research is using the theory of Fajar Laksana (2008: 82) states that packaging all activities design and produce a container or packaging of a product. This research makes products using packaging steps in accordance with the opinion of Borg and Gall (1989: 789) including: 1) identifying potentials and problems, 2) gathering information, 3) making product designs, 4) validating designs 5) conducting design revision. The method used in this research is qualitative and quantitative methods. The population is students of the dance education study program at the State University of Medan while the research sample is two students of 2015 Dance Education. which uses the instrument sheet for the assessment of the validation of the media expert and the instrument sheet for the assessment of the material expert validation and data analysis techniques. These data are then analyzed using qualitative descriptive methods. The results of this study are to produce learning material products for the delivery of KD 3 Malay concepts, movement techniques, Mak Inang Pak Malau's dance movement procedures which can be seen through the mobile learning application that has been packaged and has been validated by media experts with a final score of 4.7 and material experts. by two validators with a final score of 4.8 belonging to the very good quality category so that it deserves to be used as a learning medium for high school students, especially class X. The use of mobile learning applications can be accessed and downloaded via google playstore by searching for Pak Malau Mak Inang Dance.*

**Keywords:** *Mobile Learning Application, Mak Inang Pak Malau Dance, High School*

---

**ABSTRAK** - Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah Aplikasi *Mobile Learning* pada Tari *Mak Inang Pak Malau* Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas. Teori yang digunakan untuk membahas penelitian ini yaitu menggunakan teori dari Fajar Laksana (2008:82) mengemukakan bahwa kemasan segala kegiatan merancang dan memproduksi wadah atau bungkus suatu produk. Penelitian ini membuat produk dengan menggunakan langkah-langkah pengemasan sesuai dengan pendapat Borg dan Gall (1989: 789) diantaranya: 1) melakukan identifikasi potensi dan masalah, 2) mengumpulkan informasi, 3) membuat desain produk, 4) melakukan validasi desain 5) melakukan revisi desain. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dan kuantitatif Populasinya adalah mahasiswa program studi pendidikan tari Universitas Negeri Medan sedangkan sampel penelitiannya adalah dua orang mahasiswa Pendidikan Tari stambuk 2015. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi, studi kepustakaan, instrumen penelitian yang menggunakan lembar instrumen penilaian validasi ahli media dan lembar instrumen penilaian *validasi* ahli materi dan teknik analisis data. Data-data ini kemudian dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini adalah menghasilkan produk materi pembelajaran untuk penyampaian KD 3 konsep melayu, teknik gerak, prosedur gerak tari *Mak Inang Pak Malau* yang dapat dilihat melalui aplikasi *mobile learning* yang sudah dikemas dan telah tervalidasi oleh ahli media dengan skor akhir 4,7 dan ahli materi oleh dua validator dengan skor akhir 4,8 tergolong kepada kategori kualitas **Sangat Baik** sehingga layak dijadikan media pembelajaran bagi siswa Sekolah Menengah Atas, khususnya kelas X. Penggunaan aplikasi *mobile learning* dapat diakses dan *download* melalui *google playstore* dengan pencarian Tari *Mak Inang Pak Malau*.



**Kata Kunci :** *Aplikasi Mobile Learning, Tari Mak Inang Pak Malau, Sekolah Menengah Atas*

## I. PENDAHULUAN

Kemajuan suatu pendidikan bergantung kepada kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakat di sekolah. Oleh karena itu, agar kegiatan belajar mengajar tersebut menjadi dinamis dan efisien, maka harus didukung dengan alat atau perantara penyampaian kegiatan belajar. Dalam melaksanakan pendidikan juga dibutuhkan kawasan atau lingkungan yang bisa meningkatkan pendidikan tersebut kepada peserta didik, yaitu sekolah.

Sekolah merupakan tempat belajar formal bagi siswa untuk mendapatkan suatu pendidikan, dimana siswa dituntut agar menjadi manusia yang berguna demi kemajuan bangsa dan negara. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang penting untuk siswa dalam proses belajar mengajar yang mempunyai peran penting dalam keberhasilan siswa menerima dan menguasai pelajaran.

Berdasarkan dari observasi yang dilakukan penulis, pembelajaran Seni Budaya pada Sekolah Menengah Atas sangat mendukung siswanya untuk mengetahui budaya yang ada di daerah sendiri, salah satunya adalah dalam bidang seni tari. Jika dilihat pada *silabus* kelas X sesuai dengan RPP dalam KD 3.1 untuk Sekolah Menengah Atas yang dipegang oleh guru seni budaya dengan materi seni tari memahami konsep, teknik, dan prosedur tentang tari tradisi daerah setempat untuk dua kali pertemuan pada mata pelajaran seni budaya. Dengan demikian kompetensi yang diterapkan untuk apresiasi dapat

disampaikan, yaitu meliputi: 1) konsep tari *Mak Inang Pak Malau*, 2) teknik tari *Mak Inang Pak Malau*, dan 3) prosedur dalam menirukan ragam gerak tari tersebut.

Tari *Mak Inang Pak Malau* merupakan tari sembilan wajib Melayu yang diciptakan oleh seniman bernama almarhum Sauti yang sangat peduli dengan kesenian Melayu. Beliau menciptakan delapan tari baku (wajib) Melayu, yaitu : tari Lenggong Patah Sembilan, tari Lenggok Mak Inang, tari Serampang 12, tari Lagu Dua, tari Melenggok, tari Campak Bunga, tari Pelipur Lara, dan tari Sapu Tangan, dan dilengkapi dengan satu tari ciptaan O.K Adram bersama almarhum Sauti, yaitu tari *Mak Inang Pak Malau* sehingga tari tersebut menjadi sembilan dan kita kenal dengan sebutan 9 tari wajib. Tari *Mak Inang Pak Malau* merupakan tari yang berfungsi sebagai tari hiburan yang berasal dari Kesultanan Serdang.

Pada dasarnya guru kurang memahami arti dari konsep, teknik, dan prosedur yang tertuang pada KD 3 sebagai pedoman dalam pembelajaran tari. Selama ini guru kurang menjelaskan bagaimana teknik sesungguhnya daripada gerak tari tersebut. Pada pembelajaran seni tari yang dilaksanakan tidak berjalan efektif dan efisien. Sedangkan dalam pembelajaran seni tari meliputi teori dan praktik. Waktu dalam pembelajaran di kelas hanya 2 x 40 menit dalam seminggu, tentu saja pemanfaatan waktu di kelas tidak akan cukup untuk siswa mendapatkan materi pembelajaran secara maksimal dan mencapai tujuan yang diinginkan jika hanya di





lakukan di dalam kelas. Dalam proses pembelajaran berlangsung strategi yang digunakan tidak bervariasi dan terkesan monoton sehingga menyebabkan siswa bosan dan jenuh dan memperoleh nilai yang rendah.

Dalam pembelajaran yang dilakukan untuk penggunaan media yang memanfaatkan teknologi seperti *infocus*, dan komputer maupun *laptop*, jarang diterapkan. Media pembelajaran yang bersifat *online* belum pernah digunakan oleh guru. Pemanfaatan lainnya yang ada di sekolah seperti penggunaan *internet/wifi* tidak di manfaatkan dengan sepenuhnya dalam proses pembelajaran di sekolah dan penulis melihat bahwa aplikasi *mobile learning* belum pernah digunakan maupun diterapkan di sekolah. Mengatasi masalah diatas perlu diadakan upaya pembuatan media pembelajaran yang lebih praktis dan *modern* supaya siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran tanpa harus mengandalkan guru seutuhnya sebagai pemberi ilmu. Dalam karya tulis ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran aplikasi *mobile learning* pada pembelajaran tari *Mak Inang Pak Malau* sesuai dengan KD 3.1 untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas.

Fajar Laksana (2008:82) mengemukakan bahwa kemasan segala kegiatan merancang dan memproduksi wadah atau bungkus suatu produk.” pengemasan adalah suatu kegiatan merancang dan memproduksi wadah suatu produk yang dimana kemasan tersebut terdiri dari desain grafis, struktur desain, serta informasi produk yang dilakukan oleh perusahaan.

Dalam hal ini, dalam dunia pendidikan ditujukan untuk mengemas atau membuat media

pembelajaran tari *Mak Inang Pak Malau* melalui aplikasi *mobile learning* menjadi wadah materi pembelajaran siswa SMA di kelas X yang berfungsi sebagai alat memudahkan guru menyampaikan informasi materi pembelajaran tari khususnya tari *Mak Inang Pak Malau* agar dapat lebih efektif dan efisien dalam penyampaian materi pembelajaran.

Adapun langkah-langkah pengemasan yang akan dibuat sesuai pengembangan Borg & Gall (1989: 789), yaitu (1) identifikasi potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba pemakaian pertama, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian kedua, (9) revisi produk, (10) pembuatan produk massal. Dari beberapa langkah-langkah yang diatas, penulis hanya menggunakan beberapa poin saja dan tidak menggunakan poin yang lainnya dari yang sudah dipaparkan, yaitu (1) identifikasi potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain.

Lalu teori Rusman (2012:162) menyatakan media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan masalah dan mengingatnya dalam waktu yang lama dibanding dengan penyampaian materi dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu. Dengan kata lain, media dapat mendukung proses pembelajaran.

Kemudian teori *mobile learning* menurut Darmawan (2012:15) *mobile learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan *device* (perangkat) bergerak seperti telepon genggam, PDA, *laptop* dan *tablet PC*, dimana





pembelajar dapat mengakses materi, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, dimanapun dan kapanpun mereka berada.

Menurut Edy Zefrianto. S. (1994: 28) “Tari *Mak Inang Pak Malau* merupakan tari asli dari penduduk tanah Melayu. Tari *Mak Inang Pak Malau* merupakan tarian Melayu yang ditata dari rentak inang yang memiliki beberapa ragam gerak. Dalam istilah Melayu lazim disebut tempo *Mak Inang* (sedang). Tempo *Mak Inang* (sedang) menandakan bahwa tari *Mak Inang Pak Malau* bercirikan tenang namun dinamis. Tarian ini seluruhnya mempergunakan langkah biasa, baik penari maupun penari wanita. Tarian ini menggambarkan muda-mudi saling mencari panduan hati. Tari *Mak Inang Pak Malau* merupakan tari kreasi yang mentradisi dari penduduk tanah Melayu.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall (1983) yang telah disederhanakan menjadi lima tahap, yaitu sebagai berikut (1) identifikasi potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain. Prosedur penelitian ini hanya sampai pada tahap validasi dan revisi tanpa dilakukan uji lapangan baik skala kecil maupun skala besar. Adapun subjek pengembangan dalam penelitian ini antara lain: (1) ahli materi yang berasal dari sanggar tari Jsmart Production yaitu Jefri Asmart dan Sahirah Surbakti guru senibudaya di SMA Negeri 1 Simpang Empat (untuk menguji materi tari *Mak Inang Pak Malau*), (2) ahli media yang berasal dari Dosen di STMIK AMIK Logika Medan, yaitu Nuriana Sebayang (untuk menguji media

yang dikembangkan apakah telah memenuhi kriteria akseptabilitas, dan juga untuk mengetahui kekurangan media dalam penerapannya).

Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif akan dianalisis secara deskriptif artinya data diolah yang menghasilkan paparan, ekplanasi dari hasil penilaian dari uji ahli materi dan ahli media. Sedangkan analisis data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus deskriptif dengan pengajiannya dalam bentuk presentase. Penelitian dan pengemasan yang dilakukan difokuskan pada pembuatan aplikasi *mobile learning* pada pembelajaran tari *Mak Inang Pak Malau* untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas.

Penelitian ini dilaksanakan penulis di Studio Program Studi Pendidikan Tari dan Laboratorium Program Studi Pendidikan Tari di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. Waktu penelitian dan proses penelitian dilakukan pada Oktober hingga Desember 2019.

Populasi dan sampel yang menjadi bagian dari struktur penelitian adalah sepasang mahasiswa/i Pendidikan Tari stambuk 2015 berjumlah dua orang yaitu laki-laki dan perempuan yang sudah belajar tentang teknik tari Melayu dan paham akan materi-materi tentang tari Melayu terutama materi dalam tari *Mak Inang Pak Malau*.

Validasi Ahli dilakukan dua tahap yaitu validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui seberapa dalam materi yang disampaikan dan relevansinya terhadap kompetensi yang diharapkan. Validasi ahli media digunakan untuk



mengetahui kelayakan media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran.

Instrumen penelitian media pembelajaran *mobile learning* ini digunakan dengan angket untuk mengevaluasi media pembelajaran yang akan dikemas. Angket ini terbagi dalam dua kelompok besar, yaitu instrumen uji kelayakan ahli media dan instrumen uji kelayakan ahli materi.

Dalam penelitian penulis menggunakan skala data perhitungan skala pengukuran *Likert* jenis *rating scale* dalam skala 5. Menurut Sugiyono (2018 :170) *Rating scale* adalah skala pengukuran yang fleksibel dan penulis dapat mengartikan setiap angka yang diberikan pada *alternative* jawaban pada setiap *item instrument*. Langkah dalam menganalisis data antara lain:

1. Mengumpulkan data.
2. Pemberian skor dengan ketentuan seperti pada tabel dibawah ini.

**Tabel Pedoman Pemberian Skor**

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

3. Skor yang diperoleh berupa angka, kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Dari standar nilai yang telah ditentukan dapat diketahui penilaian terhadap produk yang dibuat. Standar penilaian kelayakan ahli materi dan ahli media adalah seperti dibawah ini.

Tabel Kategori Kelayakan Uji Coba

Nilai	Nilai Skor	Rerata Skor	Kategori
A	$X > X_i + 1,80 S_{Bi}$	$>4,2$	Sangat Baik
B	$X_i + 0,60 S_{Bi} < X = X_i + 1,80 S_{Bi}$	$>3,4 - 4,2$	Baik
C	$X_i + 0,60 S_{Bi} < X = X_i + 0,60 S_{Bi}$	$>2,6 - 3,4$	Cukup
D	$X_i + 1,80 S_{Bi} < X = X_i + 0,60 S_{Bi}$	$>1,8 - 2,6$	Kurang
E	$X = X_i + 1,80 S_{Bi}$	$=1,8$	Sangat Kurang

Ketentuan :

Rerata skor ideal ( $X_i$ ) = (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal ( $S_{Bi}$ ) = (Skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

$X$  ideal = Skor empiris

4. Pencarian skor rerata atau mean penilaian terhadap produk dapat diperoleh melalui rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

$X$  = Skor rata-rata

$X$  = jumlah skor

$n$  = jumlah responden

Media pembelajaran aplikasi *mobile learning* dikategorikan layak apabila mendapat skor rata-rata minimal baik untuk masing-masing komponen penilaian. Komponen penilaian dimaksud adalah angket uji kelayakan ahli media dan angket uji kelayakan ahli materi.

## II. PEMBAHASAN

Pengemasan tari Mak Inang Pak Malau dalam bentuk aplikasi *mobile learning* harus menggunakan langkah-langkah untuk







memudahkan proses pengerjaan dalam pembuatan media pembelajaran baru untuk sekolah menengah atas. Pengemasan tari *Mak Inang Pak Malau* ini dilakukan dengan 5 tahap pelaksanaan berdasarkan pengembangan Borg & Gall. Adapun langkah-langkah pengemasan yang akan dibuat sesuai dengan teori Borg & Gall (1989) diantaranya:

### **1. Identifikasi Potensi dan Masalah**

Langkah pertama yang digunakan ialah untuk menentukan tujuan program atau produk yang akan dibuat. Kegiatan yang dibutuhkan dari peneliti adalah mengidentifikasi kebutuhan prioritas yang segera perlu dipenuhi. Dengan mengkaji kebutuhan, mengetahui adanya suatu keadaan yang seharusnya ada dan keadaan nyata atau riil di lapangan yang sebenarnya.

Perencanaan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan dilakukan berdasarkan yang didapat melalui observasi ketika pada saat mengunjungi salah satu Sekolah Menengah Atas yang berada di Kecamatan Simpang Empat mengenai persoalan-persoalan yang didapat selama proses belajar mengajar pada mata pelajaran seni budaya dengan materi tari daerah setempat.

Maka, penulis ingin membuat sebuah media pembelajaran tari *Mak Inang Pak Malau* melalui aplikasi dalam bentuk *mobile learning*. Dengan berkembangnya suatu ilmu pengetahuan dan teknologi, maka muncul berbagai bentuk media baru yang diharapkan mampu dapat membantu guru untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran secara efektif dan efisien yaitu dengan menggunakan media baru *mobile*

*learning* dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **2. Mengumpulkan Informasi.**

Langkah berikutnya mengumpulkan informasi dari memilih bahan pembelajaran untuk mendukung pencapaian tujuan. Pemilihan materi yang akan dikemas dalam bentuk aplikasi *mobile learning* mengacu pada silabus pembelajaran seni tari untuk kelas X Sekolah Menengah Atas tentang tari daerah setempat. Selanjutnya penulis memilih materi tari *Mak Inang Pak Malau* yang akan dimuat ke dalam aplikasi *mobile learning*. Isi materi membahas tentang apresiasi (KD 3.1). Materi apresiasi meliputi gambaran masyarakat Melayu, pengenalan tentang kesenian budaya Melayu, pengenalan definisi tari *Mak Inang Pak Malau*, musik pengiring dalam tari *Mak Inang Pak Malau*, dan busana dalam tari Melayu. Untuk ketercapaian proses kegiatan belajar mengajar dikelas membutuhkan alokasi waktu sebanyak 1 kali pertemuan yang isi materinya membahas tentang apresiasi mengenai tari Melayu diantaranya, 1) Gambaran masyarakat Melayu, 2) Etimologi Melayu, 3) Kesenian Melayu, dan lainnya yang berhubungan tentang kebudayaan Melayu. Kemudian pembelajaran dalam bentuk ekspresi membutuhkan alokasi waktu sebanyak 4 kali pertemuan yang isi materinya membahas tentang cara melakukan gerak tari Melayu.

### **3. Desain Produk**

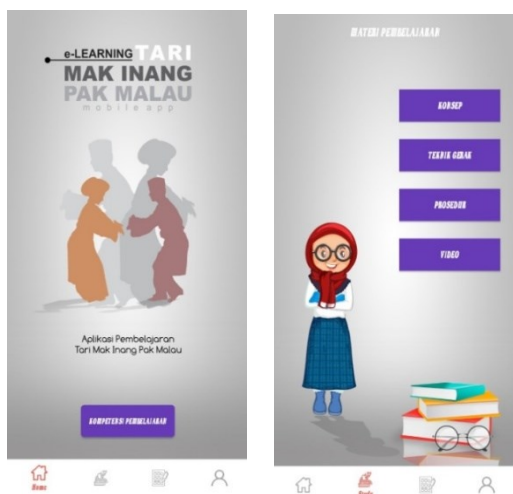
Langkah selanjutnya adalah merancang desain produk untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran yang dirancang ini juga berkaitan dengan produk atau desain yang ingin dibuat. Pada tahap awal yang



dilakukan dalam pengemasan ini adalah penyusunan desain dan *layout* aplikasi dibuat semenarik mungkin dan gambar-gambar yang disesuaikan dengan tema-tema aplikasi.

Untuk ketercapaian dalam proses kegiatan belajar mengajar dikelas membutuhkan alokasi waktu sebanyak 1 kali pertemuan yang isi materinya membahas tentang apresiasi tari Melayu, diantaranya: 1) *Etimologi* Melayu, 2) Kebudayaan Melayu, 3) Kesenian Melayu, dan lainnya yang berhubungan tentang kebudayaan Melayu.

Pengemasan aplikasi *mobile learning* ini didesain sesuai dengan isi materi dan dibuat semenarik mungkin agar mudah dipahami dalam proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap awal pengemasan aplikasi *mobile learning* terdiri dari beberapa menu yakni, 1) halaman utama, 2) materi pembelajaran, 3) kuis, 4) biodata. Berikut ini desain produk aplikasi *mobile learning* yang telah dirancang dan susun sesuai kebutuhan.

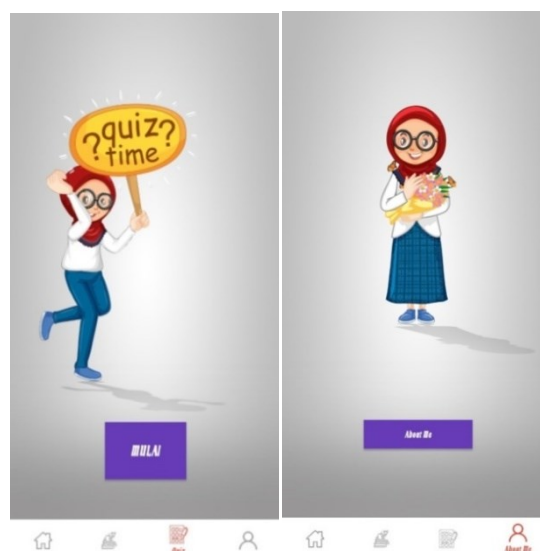


Tampilan Halaman Utama Aplikasi (*Home*) dan Tampilan Menu Materi Pembelajaran (*Study*)

*Home* adalah halaman utama dari suatu aplikasi atau bagian depan dari aplikasi yang berisi menu-menu dari sebuah aplikasi dan dapat juga menampilkan pada topik fitur yang terdapat

didalamnya. Pada halaman utama ini terdapat tombol kompetensi pembelajaran dimana pembaca dapat melihat tujuan proses belajar yang akan dicapai.

Menu *study* adalah menu perintah yang terdapat pada tampilan aplikasi *mobile learning* yang bertujuan untuk mengarahkan pembaca untuk membuka dan melihat isi materi pembelajaran. Pada menu *study* ini terdapat beberapa tombol yang terdiri dari menu konsep, teknik gerak, prosedur dan video tari *Mak Inang Pak Malau*.



Tampilan Menu *Quiz* dan Tampilan Menu *About Me*

Menu *quiz* adalah menu perintah yang terdapat pada tampilan aplikasi *mobile learning* yang bertujuan mengarahkan pembaca untuk memulai menjawab kuis yang telah dibuat. Pada menu *quiz* terdapat tombol mulai dimana pembaca segera memulai membuka dan mengisi jawaban kuis.

Menu *about me* adalah salah satu menu yang bertujuan untuk memperkenalkan diri kepada pembaca menu ini berisikan informasi tentang admin aplikasi. Biografi penulis ini



berisikan data lengkap penulis yang terdiri dari 1) nama lengkap dan tanggal lahir, 2) riwayat pendidikan, 3) prestasi yang digapai selama menempuh pendidikan.

Tahap selanjutnya ialah menyusun isi dari aplikasi dengan kompetensi pembelajaran yaitu kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi dari KD 3.1 yaitu, konsep, teknik dan prosedur tari Melayu. Kemudian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

KOMPETENSI DASAR DARI KI 3	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
<ul style="list-style-type: none"> <li>3.1 - Memahami konsep, teknik, dan prosedur tentang tari tradisi daerah setempat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>3.1.1. Menjelaskan konsep dasar tari Melayu.</li> <li>3.1.2. Menjelaskan teknik dalam melakukan gerak tari <i>Mak Inang Pak Malau</i> sesuai dengan konsep tari Melayu.</li> <li>3.1.3. Memahami prosedur atau langkah-langkah dalam melakukan gerak tari <i>Mak Inang Pak Malau</i>.</li> <li>3.1.4. Membandingkan pengertian dari teknik dan prosedur.</li> <li>3.1.5. Mengidentifikasi ragam gerak tari tradisi berdasarkan konsep, teknik dan prosedur tari <i>Mak Inang Pak Malau</i>.</li> </ul>

TUJUAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> <li>Melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi <i>mobile learning</i> serta pendekatan saintifik, peserta didik dapat memahami konsep, teknik, dan prosedur mengenai tari <i>Mak Inang Pak Malau</i> Melayu secara mandiri dan kelompok, serta peserta didik dapat memahami karya tari tradisional daerah setempat khususnya Melayu, dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran dan bersikap jujur, percaya diri serta pantang menyerah.</li> </ul>

**Tampilan Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi Tampilan dan Tujuan Pembelajaran**

Tahap selanjutnya ialah menyusun isi dari aplikasi tersebut dengan konsep materi pembelajaran yaitu kompetensi Melayu. Etimologi melayu ialah penjelasan singkat mengenai asal-usul dari Melayu dan materi mengenai

kebudayaan Melayu dimana dalam kebudayaan Melayu terdapat gambaran masyarakat Melayu yang memiliki berbagai macam kebudayaan adat istiadat.

A. ETIMOLOGI	B. KEBUDAYAAN MELAYU
<p>Istilah Melayu cukup banyak ragamnya, seorang cendekiawan melayu bernama Baharuddin Ebulahy yang juga pernah menjadi ketua umum partai Islam tanah Melayu dalam bukunya <i>Asas-falsafah kebangsaan Melayu</i>, terbit pertama kali pada tahun 1950, mencatat beberapa istilah kata tersebut. Ada pendapat yang mengatakan kata melayu berasal dari kata mala (yang berarti mala) yu (yang berarti negeri) seperti dinisbahkan kepada Gangguyu yang berarti negeri Ganga. Pendapat ini bisa dihubungkan dengan cerita rakyat Melayu yang paling luas dikenal, yaitu cerita si Kelambai atau sang Kelambai. Dalam cerita itu disebutkan berbagai negeri, patung, gua, dan ukan dan sebagainya, yang dihuni atau diemban oleh si Kelambai, semuanya akan mendapat kejayaan. Ini memberi petunjuk bahwa negeri yang mula-mula dihuni orang melayu pada zaman purba itu, telah mempunyai peradaban yang cukup tinggi.</p> <p>Kemudian kata Melayu atau Melayur dalam bahasa Tamil berarti tanah tinggi atau bukit, disamping kata mala yang berarti hujan. Ini beresesuaian dengan negeri-negeri orang Melayu pada awalnya terletak pada perbukitan, seperti tersebut dalam sejarah Melayu, bukit Siguntang Mahameru. Negeri ini sebagai negeri yang banyak mendapat hujan, karena terletak antara dua benua, yaitu Asia dan Australia. Pengertian melayu menurut pengertian suku bangsa telah berdasarkan etnis, walaupun begitu syarat bangsa Melayu dan kebudayaan Melayu masih</p>	<p>Manusia dari suku Melayu mempunyai semboyan "Tak Hilang Melayu (di bumi ditunia)". Semboyan ini menunjukkan Melayu hidup dimana saja berada dan ada dimana-mana, walau jenis kulitnya bisa putih, hitam, kuning, kuning hitam, dan sebagainya. Suku Melayu ada disebabkan adanya ras yang memiliki budaya adat istiadat religius yang berasal dari agama yang dianutnya. Menurut Tengku Lukman Sinar bahwa sejak abad ke-18 definisi orang Melayu ialah orang yang beragama Islam, berbahasa Melayu sehari-hari, dan beradat budaya Melayu.</p> <p>Berlaksanaan pada kultur manusia, orang Melayu memiliki adat manusia pedang, suka kesadisan, dan tidak takut samudera luas sehingga orang Melayu hidup dan berkembang di tepi pantai. Suku Melayu suka tantangan dan merantau sehingga suku Melayu hidup dan berkembang di pinggiran pantai yang setiap saat akan merantau dan melaut sesuai dengan tujuan hidup mereka. Orang Melayu adalah bangsa yang bersih, sopan santun, gemar akan insuk dan minuman berbagai macam instrumen musik, suka mengembara mendirikan pemukiman musim yang baru, jujur dan takut kepada penyimpangan hukum, mengikut dan mematuhi adat istiadat serta keputusan orang banyak, tidak suka berbicara keras-keras, taat kepada pimpinan, menentang kezaliman, dan suka kepada seni sastra.</p>

**Tampilan Etimologi dan Kebudayaan Melayu**

Tampilan selanjutnya mengenai materi tentang kesenian Melayu dimana pada kesenian Melayu terdapat beberapa cabang seni yang diekspresi dalam bentuk kebudayaan masyarakat Melayu. Kemudian tampilan dari materi tari.

C. KESENIAN	D. TARI
<p>Masyarakat Melayu memiliki kesenian yang terdiri dari berbagai cabang seni seperti musik, tari, teater, rupa, arsitektur, dan lainnya. Setiap cabang seni ini terdiri dari berbagai genre yang masing-masing. Misalnya didalam tari Melayu ada genre tari Anak Kala, Serampang Dua Belas, Hadrah, Mak Inang Pulau Kemari, Zain Serching, Zain Deli, Zain Bungo Hadri, Selat Lalai, dan lain-lain.</p> <p>Kesenian Melayu dalam rangka mengisi zaman yang dilalui pabilih mengalami kesesambungan (kontinuitas) dan disertai dengan perubahan. Kesambungan adalah meneruskan apa-apa yang telah diciptakan sebelumnya, dan mengungkapkannya secara fungsional di masa seni itu hidup. Kesambungan seni ini bisa berupa gagasan yang terkandung didalamnya, atau boleh juga dalam kerapatan sesungguhnya seperti genre yang diteruskan. Selain itu, kesenian Melayu juga mengalami perubahan-perubahan sesuai dengan masa itu hidup. Seni Melayu tumbuh dari masa animisme dan dinamisme, diteruskan ke masa Buddha dan Hindu, sampai datangnya Islam secara massal abad ketiga belas.</p> <p>Kesenian Melayu adalah ekspresi dari kebudayaan masyarakat Melayu. Didalamnya terkandung sistem nilai Melayu, yang dijadikan pedoman dan tolak ukur dalam berkebudayaan. Kesenian Melayu menjadi bagian yang integral dari institusi adat. Kesenian Melayu juga melakukan filosofis hidup dan konsep-konsep tentang semua hal dalam budaya, seperti ketuhanan, globalisasi, akulturasi, inovasi, enkulturasi, dan lain-lainnya.</p>	<p>Tari adalah salah satu media ungkap seni, yang mengekspresikan budaya masyarakatnya. Dalam tari terdapat dimensi ruang, waktu, dan tenaga. Tari adalah ekspresi jiwa manusia yang berdasarkan kepada gerak yang menarik sebagai bentuk gerakan alam sekitar (<i> flora dan fauna</i>), atau juga gerakan yang berasal dari jiwa seraman penari. Perkembangan tari sering didasari oleh faktor akulturasi karena pengaruh budaya luar atau juga oleh faktor inovasi sebagai kreatifitas dari budaya itu sendiri. Demikian juga yang terjadi para tari dalam kebudayaan Melayu.</p> <p>Seni tari dalam kebudayaan Melayu mencakup ide, aktivitas, maupun artistik. Seni tari mengekspresikan kebudayaan secara umum. Seni tari juga menurut norma-norma yang digantikan oleh adat Melayu. Berbagai gerak mencerminkan hal-hal yang ada pada orang Melayu, yang menjadi bagian integral dari diri sendiri maupun alam sekitar, seperti yang tercermin dalam ungkapan Melayu, "Kembali ke alam semula jadi". Hal ini dapat diulangi melalui konsep-konsep tari dalam budaya Melayu. Konsep tari dalam budaya Melayu biasanya diungkapkan melalui beberapa istilah yang mengandung makna mendalam atau konotasi tertentu.</p> <p>Menurut Goldsworthy (1979: 343), tari-tarian Melayu didasarkan kepada adat istiadat dan dibatasi oleh pantangan adat. Para penari perempuan dianjurkan untuk menjaga kehormatan dan harga dirinya. Mereka tidak diperkenankan mengangkat tangan melebihi bahunya, dan tidak diperkenankan menampakkannya gipinya pada saat menari.</p>

**Tampilan Kesenian Melayu dan Tari Melayu**

Tampilan selanjutnya mengenai materi tentang tari *Mak Inang Pak Malau*, dijelaskan mengenai terciptanya tari *Mak Inang Pak Malau* dan dijadikan sebagai tari Melayu 9 wajib dan tampilan dari materi busana tari *Mak Inang Pak Malau*.







**E. TARI MAK INANG PAK MALAU**

Tari Mak Inang Pak Malau tempoonya sama dengan tempo Langkah Mak Inang yang terdiri dari 4 ragam yang gerakannya memakai gerakan gabungan antara Mak Inang dengan Langkah Dua, Serandang dengan Langkah Dua. Tari ini dibuat oleh O.K. Majrul yang sengaja diciptakan untuk mengikuti sayambara tari Serampang XII se-Indonesia pada tahun 1961 di Surabaya, sebagai tari pilihan.

Telah menjadi ketetapan pada waktu itu bahwa kepada setiap daerah yang turut serta dalam sayambara diwajibkan membawakan tari pilihan yang diciptakan menurut daerah masing-masing. Sebagai tari pilihan pada sayambara tari Serampang XII tahun 1961 di Surabaya O.K. Majrul menciptakan tari tersebut yang dibawakan untuk yang pertama kalinya oleh pasangan muda muda H. Sofan Dofar Muaniliah Sujaima sebagai utusan dari Sumatera Utara Medan. Tari Mak Inang Pak Malau ini juga termasuk sebuah tari pergaulan muda muda dalam pertunjukan.

Tari Mak Inang Pak Malau merupakan tari tradisi yang menekankan kepada gerakan kaki dan tangan yang mengitari. Kaki kiri dan kanan digerakkan ke atas dan ke bawah secara bergantian, tangan digerakkan dengan gemulai. Tipe tipe gerak tari mak inang adalah gerak gesek, singang, dan kecak pinggang. Gelak dan singang adalah gerakan sakawara mundur dan maju. Pada gerakan gesek, penari berisian mundur, tangan kiri memegang bagian busana pada lengan kiri atas, lengan kanan diayunkan.

**F. BUSANA**

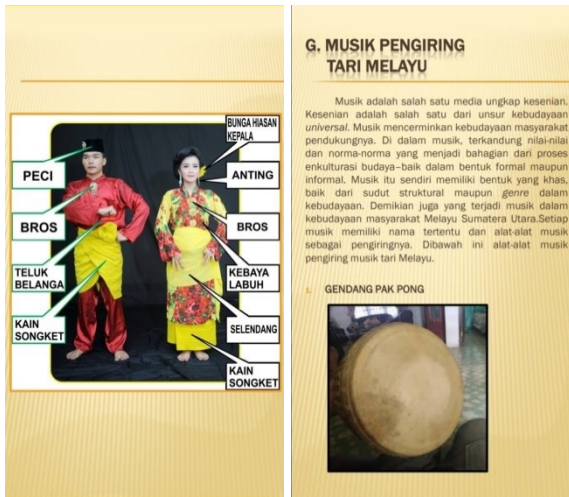
Busana menjadi bagian penting dalam pertunjukan tari Melayu di Sumatera Utara. Busana menjadi bahagian karir seorang penari ronggeng. Busana yang dikenakan penari Melayu, biasanya terdiri dari dua jenis baju, yaitu baju kebaya labuh dan basu kurung, disertai dengan kain songket, selendang. Warna yang dipergunakan bebas. Biasanya warna-warna yang menyala, seperti hijau daun, hijau muda, merah, biru, kuning, perak, dan sepiannya. Aksesoris yang digunakan seperti, anting dan bros untuk melengkapi pemakainya.

Busana itu menurut aturan tradisional pangangnya harus melebihi tutup pemakainya, agar dipandang sopan. Secara tradisional, biasanya penari wanita Melayu menggunakan sanggul. Penari wanita menyelipkan bunga (biasanya mawar atau melati) di sela-sela antara daun telaga sisi atas dan rambut.

Penari laki-laki juga memakai busana adat Melayu. Kepala ditutup dengan peci pada umumnya atau khas Sumatera Utara. Badan mengenakan baju guring China atau kecak masing atau disebut juga teluk belanga. Bagian bawah, kaki mengenakan seluar atau celana. Di bagian atasnya dilapisi dengan kain sesampang yang dijalin mengikuti selera estetika pemakainya. Ada yang disulap berbentuk bunga, ada dengan lipatan biasa, ada pula menggunakan pending, dan lain-lainnya. Kadang ketika menari, penari wanita dan pria ini tidak pakai alas kaki. Warna-warna yang digunakan penari lelaki juga bebas, seperti penari wanita.

**Tampilan Tari Mak Inang Pak Malau dan Busana Melayu**

Tampilan selanjutnya busana tari *Mak Inang Pak Malau* yang merupakan salah satu busana yang memiliki ciri khas dari masyarakat Melayu dan materi tentang musik pengiring tari Melayu. Musik pengiring merupakan alat yang digunakan sebagai musik pengiring kesenian salah satunya tari.



**Tampilan Busana Tari Mak Inang Pak Malau dan Musik Pengiring Tari**

Tahap ketiga yaitu menyusun isi desain mengenai teknik gerak pada tari *Mak Inang Pak Malau* dan menyusun isi desain mengenai prosedur gerak pada tari *Mak Inang Pak Malau*. Tampilan materi ini berbentuk desain dalam penyusunan teknik gerak ini berbentuk tabel yang

berisikan nama gerak, cara melakukan gerak, dan gambar yang mendukung dalam teknik gerak tersebut.

**Teknik Gerak Tari Mak Inang Pak Malau**

Teknik gerak merupakan rangkaian gerak dasar yang dapat dianggap menjadi sebuah tarian. Dalam gerak tari Mak Inang Pak Malau terdapat beberapa teknik dasar gerak atau gerakan teknik gerak yang dibawakan pada saat, sikap kaki, tangan, kepala dan badan.

**1. Sikap Kaki**

Dibawah ini terdapat sikap kaki dari teknik gerak tari Mak Inang Pak Malau.

No.	Terminologi/ Gerak	Teknik Gerak	Gambar
1.	Bergerak	Sikap dasar merendah. Kaki dan tangan yang jari telunjuk menunjuk ke arah atas.	
2.	Kepal	Sikap kepala tegak dan lurus. Kaki menunjuk ke arah atas.	
3.	Langkah kaki	Kaki yang melangkah dengan langkah kaki lurus.	

**Tampilan Teknik Gerak Tari Mak Inang Pak Malau**

Tampilan selanjutnya merupakan penjelasan prosedur gerak tari *Mak Inang Pak Malau*. Bentuk desain dalam penyusunan prosedur ini berbentuk tabel yang berisikan nama ragam gerak, uraian melakukan gerak, dan gambar yang mendukung dalam gerak tersebut.

**Prosedur Tari Mak Inang Pak Malau**

Prosedur merupakan urutan gerak yang harus dilakukan dalam pertunjukan. Prosedur gerak tari Mak Inang Pak Malau terdapat beberapa prosedur, yaitu gerak dasar dan gerak lanjutan.

No.	Terminologi/ Gerak	Uraian Melakukan Gerak	Gambar
1.	Sikap Kaki	Sikap dasar merendah. Kaki dan tangan yang jari telunjuk menunjuk ke arah atas.	
2.	Kepal	Sikap kepala tegak dan lurus. Kaki menunjuk ke arah atas.	
3.	Langkah Kaki	Kaki yang melangkah dengan langkah kaki lurus.	

**Tampilan Prosedur Tari Mak Inang Pak Malau**

Tampilan selanjutnya berupa *quiz time* yaitu soal latihan yang dapat membantu memberikan nilai apresiasi terhadap siswa setelah mempelajari materi yang ada. Tampilan selanjutnya berupa *about me* yaitu biodata dari

pemilik media pembelajaran tari *Mak Inang Pak Malau*.



**Tampilan Kuis Tari Mak Inang Pak Malau dan Tampilan Biodata Penulis**

#### 4. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan oleh tim 2 validasi ahli, yaitu validasi ahli media dan ahli materi. Validasi diartikan sebagai suatu tindakan pembuktian dengan cara yang sesuai bahwa tiap proses, prosedur, kegiatan, perlengkapan atau mekanisme yang digunakan dalam produk aplikasi *mobile learning* tersebut akan senantiasa mencapai hasil yang diinginkan. Jenis evaluasi formatif yang akan dilakukan ini berupa penilaian lembar validasi dari dua ahli materi dan satu ahli media. Validasi ahli merupakan kegiatan yang dilakukan oleh ahli untuk memeriksa dan mengevaluasi secara sistematis instrumen dan produk aplikasi *mobile learning* yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

##### a. Validasi Ahli Media

Fokus utama penilaian ahli media adalah menilai tampilan di aplikasi *mobile learning* penilaian teks, gambar, tata letak atau susunan

tombol-tombol navigasi yang ada dalam aplikasi. Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini berjumlah 1 (satu) orang yaitu Ayu Nuriana Sebayang, S.Kom, M.Kom, beliau merupakan dosen tetap di STMK/AMIK Logika jurusan Teknik Informatika. Validasi ahli media pada validator dilakukan pada hari Sabtu tanggal 20 Juni 2020.

Validasi dilakukan satu kali karena aplikasi yang divalidasi sudah baik, namun ada beberapa yang harus ditambah dan diperbaiki. Hasil validasi yang didapat dalam bentuk angka atau data kuantitatif, dan juga data ini digunakan untuk menentukan kelayakan aplikasi *mobile learning* yang dibuat. *Validator* mengatakan bahwa sebuah media pembelajaran baru aplikasi *mobile learning* khususnya pembelajaran seni tari untuk digunakan di sekolah-sekolah ini sangat menarik dan bisa dipergunakan untuk bahan ajar di sekolah.

Validasi yang digunakan dalam bentuk angket. Angket tersebut terdiri dari 2 (dua) aspek penilaian, yaitu 1) aspek tampilan yang terbagi menjadi 9 komponen penilaian, dan 2) aspek pemrograman yang terbagi menjadi 6 komponen penilaian. Setiap komponen penilaian dibagi kedalam indikator-indikator penilaian. Hasil validasi dari *validator* pada hari Sabtu tanggal 20 Juni.

Hasil uji validasi dari validator ahli media mendapat jumlah 71 dengan total skor rata-rata bernilai 4,7. Berdasarkan teknik analisis data yang ditunjukkan bahwasanya skor tersebut termasuk kedalam kategori kualitas **Sangat Baik**. Validasi ahli media yang dilakukan oleh validator menunjukkan bahwa aplikasi *mobile learning* ini



layak untuk dijadikan sumber belajar di sekolah sesuai revisi yang disarankan.

#### a. Validasi Ahli Materi

Fokus utama penilaian ahli materi adalah menilai materi baik dari segi konsep atau etimologi Melayu atau kebudayaan Melayu, teknik tari *Mak Inang Pak Malau*, dan prosedur atau tata cara dalam melakukan gerak tari *Mak Inang Pak Malau*, maupun berbagai materi yang mendukung tentang tari *Mak Inang Pak Malau*.

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini berjumlah 2 (dua) orang yaitu Jefri Asmar Tampubolon, beliau merupakan seniman di Asahan dan pemilik sanggar Jsmart Production yang berada di Kecamatan Simpang Empat Sahirah Surbakti, S.Pd beliau merupakan guru mata pelajaran Seni Budaya di Kelas XI dan XII SMA Negeri 1 Simpang Empat

Validasi dengan *validator* ahli materi pertama dilakukan pada hari Kamis tanggal 18 Juni 2020, validasi dilakukan sebanyak satu kali dikarenakan aplikasi *mobile learning* yang divalidasi sudah baik namun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Hasil validasi yang didapatkan dalam bentuk angka atau data kuantitatif digunakan untuk menentukan kelayakan aplikasi *mobile learning* yang dibuat.

Validasi dinilai dengan menggunakan angket ahli materi. Angket tersebut terdiri dari 5 (lima) komponen penilaian yaitu, 1) komponen kesesuaian dengan tujuan yang terbagi menjadi 1 (satu) indikator penilaian, 2) komponen kesederhanaan yang terbagi menjadi 1 (satu) indikator penilaian, 3) pengembangan indikator yang terbagi menjadi 3 (tiga) indikator penilaian, 4) komponen unsur-unsur desain yang terbagi

menjadi 1 (satu) indikator penilaian, 5) komponen pengorganisasian bahan yang terbagi menjadi 1 (satu) indikator.

Hasil uji validasi ahli materi dari validator pertama mendapat skor 34 sehingga rata-rata yang diperoleh adalah 4,8. Berdasarkan teknik analisis data yang ditunjukkan bahwas skor tersebut termasuk kedalam kategori kualitas **sangat baik** sesuai dengan pedoman pemberian skor.

Hasil uji validasi ahli materi dari *validator* kedua mendapat skor keseluruhan adalah 34 sehingga rata-rata yang diperoleh adalah 4,8. Berdasarkan teknik analisis data yang ditunjukkan bahwasanya skor tersebut termasuk kedalam kategori kualitas **sangat baik**. *Validator* menyimpulkan bahwa media ini sudah layak dijadikan bahan ajar bagi siswa khususnya kelas X, hanya saja untuk materi bisa dikembangkan kapan saja.

Validasi ahli materi yang dilakukan oleh kedua *validator* menunjukkan bahwa aplikasi *mobile learning* layak untuk digunakan ke sekolah sebagai sumber pembelajaran siswa khususnya kelas X. Hasil skor validasi kedua ahli materi dapat dihitung dengan menjumlahkan kedua skor yang diperoleh setiap validator kemudian dibagi 2. Maka skor untuk validasi ahli materi adalah:

$$\text{Validasi Ahli Materi} = \frac{4,8 + 4,8}{2} = 4,8$$

Jadi kesimpulan yang didapatkan dari uji coba validasi ahli materi rata-rata skor yang didapatkan adalah 4,8 dengan kualitas produk

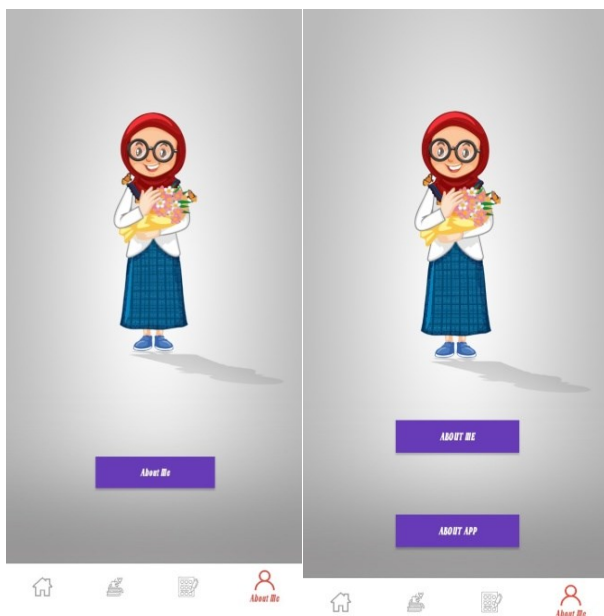


sangat baik sesuai dengan pedoman pemberian skor.

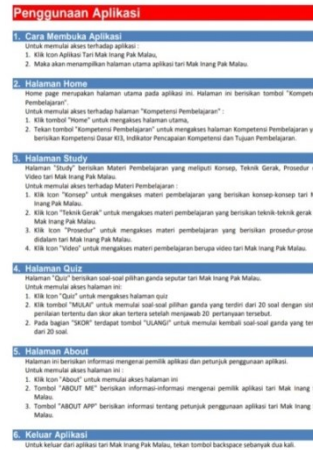
## 5. Melakukan Revisi Desain

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan dan kemudian melakukan semua perbaikan atau revisi yang diberikan oleh tim validator. Validator ahli media ini memberikan kritik dan saran untuk perbaikan media. Kritik dan saran yang didapatkan yakni untuk bagian tampilan pada menu *about* yang sebaiknya ditambahkan cara penggunaan aplikasi *mobile learning* agar pengguna aplikasi tidak bingung cara menggunakan aplikasi tersebut nantinya.

Berikut merupakan gambar hasil dari revisi yang dikemukakan oleh tim ahli media sebelum revisi dan sesudah revisi. Terdapat perbedaan tambahan menu *about* menjadi dua menu yaitu, *about me* dan *about app*. Dimana menu *about app* terdapat tampilan cara penggunaan aplikasi tersebut.



Tampilan Menu *About Me* Sebelum dan Sesudah Revisi



## Tampilan Menu *About App* Sesudah Revisi

Untuk menjalankan aplikasi ini harus memerlukan jaringan internet, karena aplikasi ini berbentuk online. Berikut merupakan cara penggunaan aplikasi *mobile learning* tari *Mak Inang Pak Malau*:

1. Pilih dan tekan *Play Store* yang terdapat di ikon menu pada *android*. Ikonnya berbentuk segitiga berwarna-warni di dalam koper putih.
2. Ketik kata kunci nama aplikasi yang diinginkan di kotak pencarian "Tari Mak Inang Pak Malau". Kotaknya berada di bagian atas layar.
3. Pilih dan tekan aplikasi yang ditampilkan di hasil pencarian.
4. Sentuh *Instal* untuk memasang aplikasi. Tombol hijau yang berada dibawah nama aplikasi.
5. Jika aplikasi telah terpasang sentuh *Open* atau *Buka*.

## III. PENUTUP

Kesimpulan.

Hasil analisis data penelitian mengenai pengemasan tari *Mak Inang Pak Malau* dalam





bentuk aplikasi *mobile learning* untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas maka penulis menyampaikan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil pengemasan dalam penelitian ini adalah berupa aplikasi *mobile learning*. Aplikasi tersebut menyediakan informasi tentang tari *Mak Inang Pak Malau* yang disajikan dalam bentuk teks dan ditambahkan gambar serta dukungan video utuh tari untuk memperjelas informasi. Aplikasi ini bisa digunakan sebagai referensi pembelajaran bagi siswa sehingga aplikasi *mobile learning* tersebut telah memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Penelitian ini menghasilkan produk materi pembelajaran untuk kegiatan apresiasi tari *Mak Inang Pak Malau* yang dapat digunakan sebagai sumber belajar tari di Sekolah Menengah Atas.
3. Setelah dilakukan uji materi oleh ahli media dan ahli materi di peroleh penelitian dengan artinya menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam aplikasi *mobile learning* ini sangat layak dijadikan sumber pembelajaran tari pada kelas X Sekolah Menengah Atas.

#### Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan, maka penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga apabila terdapat penelitian yang sejenis disarankan untuk menambah lagi materi-materi yang belum lengkap.

2. Media pembelajaran aplikasi *mobile learning* tari *Mak Inang Pak Malau* diharapkan dapat dimanfaatkan dan menjadi alternatif sumber pembelajaran bagi guru-guru Seni Budaya khususnya seni tari dalam menyampaikan materi ajar tari daerah setempat.
3. Penelitian ini juga dapat menjadikan siswa memanfaatkan teknologi dalam hal yang baik, dengan banyaknya sumber pembelajaran yang dapat dikemas dalam bentuk aplikasi *mobile learning* nanti akan menjadikan siswa dapat belajar dimana pun tanpa waktu yang terbatas.
4. Penelitian ini dapat ditindak lanjuti atau dijadikan penelitian lanjutan dalam penerapan penelitian berikutnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Borg & Gall. 1989. *“Education Research”*. New York: Allyn and Bacon
- Darmawan, D., 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Laksana, Fajar. 2008. *Manajemen Pemasaran; Pendekatan Praktis*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta