



PENGEMBANGAN *SCRABB GEH* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TARI BEDANA

Rizki Atmoko Dwinata¹⁾, Amelia Hani Saputri²⁾, Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Universitas Lampung

email: ameliahani@fkip.unila.ac.id

Abstract

This study aims to develop a multimedia-based learning media called scrabb geh with Bedana Dance material. This study describes one of the stages carried out in developing scrabb geh media, namely develop. This study uses the Thiagarajan 4D model through 4 stages of define, design, develop, and disseminate involving 42 students, 1 art and culture teacher, 1 material expert, and 1 media expert. The results of the study indicate that there are 4 stages of media development or design in scrabb geh media, namely; (1) character creation using the Dzine.Ai website is carried out through several stages, starting from photographing dancers, to the rendering stage; (2) making music through the Suno.Com website to produce instrumental music; (3) making music through Fl Studio by batik sound in the piano roll menu; (4) making media displays using the canva application is done by creating graphic elements including letter blocks, scrabble boards, movement names, back buttons, and next buttons, continued by creating dancer characters, adding background music and the last process is continued by making the scrabble game section.

Keywords: Development, Learning Media, Scrabb geh, Tari Bedana

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bernama *scrabb geh* berbasis multimedia dengan materi Tari Bedana. Penelitian ini menjabarkan salah satu tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan media *scrabb geh* yaitu *develop* atau pengembangan. Penelitian ini menggunakan model 4D Thiagarajan melalui 4 tahapan *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* dengan melibatkan 42 siswa, 1 guru seni budaya, 1 ahli materi, dan 1 ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 4 tahap pengembangan media atau *design* pada media *scrabb geh* yaitu; (1) pembuatan karakter menggunakan website Dzine.Ai dilakukan melalui beberapa tahap, dimulai dari memotret foto penari, hingga sampai pada tahap *rendering*; (2) pembuatan musik melalui website Suno.Com untuk menghasilkan musik instrumental; (3) pembuatan musik melalui Fl Studio dengan membatik suara di menu *piano roll*; (4) pembuatan tampilan media menggunakan aplikasi *canva* dilakukan dengan membuat elemen grafis diantaranya balok huruf, papan *scrabble*, nama gerak, tombol kembali, dan tombol berikutnya, dilanjutkan dengan membuat karakter penari, menambahkan musik latar belakang dan proses terakhir dilanjutkan dengan pembuatan bagian permainan *scrabble*.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Scrabb geh, Tari Bedana

I. PENDAHULUAN

Tari Bedana merupakan salah satu tari tradisional yang berkembang pesat di Provinsi Lampung, sehingga menjadikannya materi yang menarik untuk diajarkan di

lingkungan pendidikan, terutama di tingkat

Sekolah Menengah Pertama (SMP) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Pada tahap perkembangan tersebut, remaja mulai mengenal interaksi dengan lawan jenis.



Dalam hal ini (Hapsari, 2020) mengemukakan bahwa pengaruh lingkungan sosial sangat signifikan dalam membentuk sikap dan perilaku remaja terhadap hubungan dengan lawan jenis pada tingkatan ini. Tari Bedana relevan diajarkan kepada siswa karena mencerminkan realitas kehidupan remaja yang mulai dewasa dan memahami hubungan dengan lawan jenis.

Selain itu, dengan memperkenalkan Tari Bedana kepada generasi muda akan berkontribusi secara tidak langsung dalam melestarikan warisan budaya dan tradisi yang menjadi bagian dari identitas masyarakat Lampung. Sebagaimana nilai-nilai yang penting dalam membangun karakter seseorang adalah bekerja sama, menghormati orang lain, dan memahami kearifan lokal (Solissa dkk, 2024: 3). Wardhani dan Oktaviani (2024:5) mengungkapkan bahwa kegiatan menari bagi anak-anak merupakan cara yang baik untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar. Melalui gerakan tari, anak-anak dapat memperbaiki keseimbangan, fleksibilitas, dan kekuatan tubuh secara keseluruhan. Pendidikan seni tari juga dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan motorik mereka (Istiandini, 2024). Sementara itu, aspek afektif mencakup pengembangan sikap, nilai, dan apresiasi siswa terhadap seni tari.

Ketiga aspek kognitif, afektif dan psikomotor dalam Tari Bedana dapat diajarkan kepada siswa menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari Tari Bedana (Cholifah & Saputro, 2022). Sebagaimana Saputri dan Wendhaningsih (2024) mengemukakan bahwa media pembelajaran tari adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran tari dari aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Salah satu aspek yang disoroti adalah aspek kognitif yang berkaitan dengan kemampuan siswa untuk memahami dimensi teoritis dari sudut pandang filosofi tari, komponen seluruh elemen tari serta makna yang terkandung dalam tari. Sedangkan aspek afektif berkaitan dengan sikap positif yang muncul dari diri siswa setelah mempelajari tari. Sikap positif ini berkaitan dengan nilai-nilai yang mampu diadaptasi siswa dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui media pembelajaran yang inovatif, diharapkan siswa dapat merasakan pengalaman belajar Tari Bedana yang lebih komprehensif. Oleh karena itu, media pembelajaran yang efektif sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu melatih daya inga siswa, selain itu, inovasi media pembelajaran menjadi langkah penting



dalam mewujudkan tujuan yang akan dicapai (Septiani & Zain, 2024). Salah satu hal yang bisa mempengaruhi suksesnya belajar di kelas adalah bagaimana media pembelajaran digunakan dan dimanfaatkan.

Menurut Simatupang (2019) dalam bukunya “strategi belajar mengajar abad ke-21” menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala alat yang bisa membantu menyampaikan informasi untuk mencapai tujuan pengajaran. Alat ini bisa menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, baik yang asli maupun yang sudah diubah, hingga teknologi digital dan interaktif, yang semuanya dirancang untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan ingatan siswa terhadap informasi yang disampaikan. Melalui penggunaan media pembelajaran, proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam membuat materi pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

Saputri dan Wendhaningsih (2024) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dibagi menjadi dua jenis, yaitu media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran ICT (*information, communication and technology*). Dalam hal ini

media pembelajaran yang berbasis ICT salah satunya adalah multimedia. Media berbasis multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi).

Penggunaan multimedia pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru dalam mengajar, serta menjadi solusi untuk membuat siswa lebih antusias dan tidak mudah merasa bosan (Saputri et al, 2024). Oleh karena itu, peneliti mengambil inisiatif untuk menciptakan multimedia pembelajaran Tari Bedana yang inovatif dan menarik. Pengembangan ini bertujuan untuk mengatasi kesulitan belajar serta meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, dengan fokus pada pemanfaatan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *Scrabb geh*, sebuah media pembelajaran yang menggabungkan pemecahan kata dengan gerakan tari. Pengembangan media *Scrabb geh* bertujuan untuk mengenalkan materi pembelajaran terkait ragam gerak Tari Bedana. *Scrabb geh* digagas untuk memberikan pengalaman interaktif bagi siswa dalam mengasah keterampilan pemecahan kata. Selain itu *Scrabb geh* dirancang dengan berbagai fitur untuk stimulasi psikomotorik siswa melalui gerakan tari. Melalui aplikasi *Scrabb geh*



siswa dirangsang untuk aktif dan kolaboratif serta mampu berpikir kreatif dalam memecahkan masalah saat mengimitasi gerakan Tari Bedana.

Scrabb geh didesain menggunakan perangkat lunak desain grafis yaitu Canva untuk merancang tampilan media. Selain itu digunakan pula perangkat lunak Powerpoint, untuk melakukan ekspor media ke dalam bentuk website dan mengubahnya kedalam bentuk aplikasi, menggunakan perangkat lunak iSpringsuite dan Web2Ap.

Penelitian ini mendeskripsikan tahapan *develop* atau pengembangan sebagai salah satu tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran *Scrabb geh*. Kebaharuan dalam penelitian ini yaitu produk multimedia yang diberi nama *Scrabb geh* sebagai media pembelajaran Tari Bedana.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model 4-D adalah model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran (Arkadiantika et al. 2020). Menurut Sugiyono (2012) R&D merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi keefektifannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah

media pembelajaran berupa permainan *Scrabble* yang fokus pada materi Tari Bedana. Selain itu, tujuan penelitian ini juga mencakup penilaian terhadap kelayakan, kegunaan, dan daya tarik dari permainan yang dikembangkan ini untuk digunakan dalam pembelajaran Tari Bedana.

Subjek penelitian yang terlibat dalam penelitian ini meliputi ahli media dan ahli materi Tari Bedana. Pada fase *define*, dilakukan analisis terhadap kinerja, fakta, konsep, dan prinsip bahan untuk menyusun dasar bagi pengembangan *Scrabb geh*. Fase *design* bertujuan untuk merancang media serta menyusun alur permainan. Di fase *develop*, dilakukan pembuatan media, evaluasi oleh ahli, dan pengujian produk guna memastikan bahwa *Scrabb geh* layak dan efektif. Tahap akhir yaitu fase *disseminate* yang mencakup pengujian kelayakan dan kemenarikan, serta penyebar luasan media yang sudah dikembangkan. Semua tahapan dikerjakan secara terstruktur untuk menciptakan media pembelajaran yang terbaik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran *Scrabb geh*

Nama "*Scrabb geh*" dipilih karena cocok dengan budaya dari Provinsi Lampung. Istilah "*scrabb*" diambil dari permainan *scrabble*, yang fokus pada aspek belajar



dalam membentuk kata, sementara "geh" adalah kata khas dari Bahasa Lampung yang biasa digunakan untuk memberi penekanan atau mengajak orang lain, hal ini diperkuat dengan adanya artikel yang mengatakan bahwa "sebagai negara kepulauan dengan beragam etnis, Indonesia memiliki keunikan dalam cara berkomunikasi yang mencerminkan latar belakang suku dan budaya masing-masing. Meskipun bahasa nasional digunakan secara umum, karakteristik seperti gestur, gaya berbicara, dan dialek tetap muncul. Di daerah Lampung, kata "geh" sering digunakan dalam percakapan sehari-hari." (LampungGeh,2021). Gabungan ini menciptakan nama yang unik, mengaitkan konsep permainan kata dengan kearifan yang ada di Lampung.

Tahap *develop* atau Pengembangan *Scrabb geh*

Pengembangan media pembelajaran *Scrabb geh* bertujuan untuk menciptakan produk berbasis aplikasi multimedia yang mendukung pembelajaran Tari Bedana. Penelitian ini menjabarkan satu tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan media *Scrabb geh* yaitu *develop* atau pengembangan. Fase pengembangan adalah tahapan pembuatan produk secara menyeluruh, sehingga dapat digunakan oleh

pengguna. Media pembelajaran *Scrabb geh* memiliki ukuran aplikasi 200mb, dan dapat diakses melalui PC/windows serta smartphone android tanpa perlu koneksi internet.

Tahap pengembangan produk media berisi proses yang dilakukan dalam pembuatan produk dari awal hingga selesai. Tahapan ini menggunakan beberapa aplikasi yang digunakan guna mendukung proses pembuatan berdasarkan fungsinya. Proses penyuntingan video menggunakan aplikasi *capcut*, lalu penyuntingan suara menggunakan *Suno.ai* dan *FL Studio 2024*, serta penyuntingan karakter menggunakan *website* yang bisa merubah gambar asli menjadi sebuah karikatur, yaitu *dzine.ai*.

1. Pembuatan Karakter Menggunakan *Dzine.Ai*

Pembuatan karakter dalam media pembelajaran *Scrabb geh* dilakukan melalui beberapa tahap, dimulai dari memotret foto penari, hingga sampai pada tahap *rendering*. Karakter dibuat melalui web *Dzine. ai*, sebuah platform kecerdasan buatan untuk mendesain dan membuat karakter. Perlu diketahui, bahwa website *Dzine.ai* hanya mampu mengolah lima foto menjadi karakter, ketika membuat karakter lagi, maka pengguna harus membayar kredit, atau bisa membuat akun baru untuk kredit terbaru.



Langkah awal dalam pembuatan karakter dalam web *Dzine.ai* adalah memotret pose penari, setelah melakukan pemotretan, selanjutnya adalah membuka laman *Dzine.Ai*. Berikut adalah tampilan awal website *Dzine.Ai*.



Gambar 1. Tampilan website dzine.ai

(Sumber: Dwinata, 2025)

Gambar 1 menunjukkan tampilan depan situs web *Dzine.ai*, sebuah platform kecerdasan buatan untuk mendesain dan membuat karakter. Pada sisi kiri, terdapat menu navigasi yang memberikan akses ke proyek. Pada bagian tengah, pengguna dapat memulai proyek baru, mengunggah file, atau melihat proyek terbaru yang sudah dikerjakan. Setelah website terbuka, maka pengguna harus menekan menu *start from an image*, untuk menambahkan gambar yang akan dibuat menjadi sebuah karikatur, karena website ini gratis, disarankan untuk menggunakan foto yang berkualitas HD supaya ketika karakter sudah jadi tidak akan menimbulkan buram terhadap karakter yang ada. Pengguna dapat menambahkan gambar pada web, setelah menambahkan gambar

pada laman web, selanjutnya adalah memilih model karakter yang akan digunakan. Pemilihan model ini berfungsi sebagai penyesuaian gambar terhadap media yang sedang dikembangkan. Berikut adalah tampilan ketika pengguna akan menambahkan gambar pada web.



Gambar 2. Tampilan penambahan gambar pada website dzine.ai

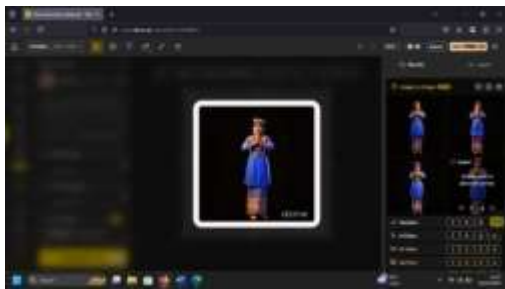
(Sumber: Dwinata, 2025)

Setelah mengimpor foto, langkah selanjutnya adalah memilih model dari karakter. Dalam memilih model karakter, arahkan pada menu *No Style V2*, setelah masuk kedalam menu, cari dengan kata kunci “3D” untuk mendapatkan karakter 3D yang dimaksud. Terdapat beberapa pilihan setelah mengetikkan kata kunci tersebut, pengguna dapat memilih model 3D yang akan digunakan, namun media ini menggunakan model *Cutie 3D*. Terdapat enam pilihan menu karakter 3d yang bisa digunakan.

Langkah selanjutnya pada menu “*Start from an image*” dipilih gambar pose penari yang akan dirubah menjadi pose karakter. Proses dilanjutkan dengan mengatur bagian



Structure match, *face match*, dan *color match* kemudian dilakukan proses *generate*, maka pengguna akan mendapat 4 sampel yang dapat dipilih pada bagian kanan. Berikut adalah hasil pembuatan karakter menggunakan *Dzine.Ai* pada gambar berikut.



Gambar 3. Model 3D yang dihasilkan *Dzine.ai* (Sumber: Dwinata, 2025)

2. Pembuatan Musik Melalui *Suno.Com*

Pembuatan musik latar belakang menggunakan website *suno.com* dapat menghasilkan musik instrumental dan pengguna juga bisa membuat sebuah lagu yang berasal dari tulisan yang sudah disiapkan. Langkah pembuatan musik dilakukan melalui beberapa tahapan. Langkah awal membuat musik pada website *suno.com* adalah masuk ke laman web, lalu setelah masuk pada tampilan awal, pengguna harus masuk menggunakan akun google yang dimiliki, setelah masuk pada akun google, pengguna langsung masuk pada menu *create* untuk membuat sebuah musik. Siapkan sebuah lirik atau perintah supaya web dapat membuat lagu atau musik yang diinginkan.

Terakhir adalah dengan menekan menu *create* yang berwarna gradasi pink keunguan, lalu hasil musik akan ada pada bagian kanan layar dan bisa dinikmati oleh pengguna, seperti tampilan daftar yang terdapat pada gambar 2 berikut.



Gambar 4. Hasil *create* musik pada website *suno.com* (Sumber: Dwinata, 2025)

3. Pembuatan Musik Melalui *FL Studio*

Selain pembuatan musik menggunakan *Suno.com*, pembuatan musik juga dilakukan melalui perangkat lunak FL Studio, pada dasarnya, FL Studio memiliki 2 jenis aplikasi, yaitu aplikasi *desktop* dan juga aplikasi *smartphone*. Penelitian ini menggunakan FL Studio yang ber operasi pada perangkat *desktop*, dengan versi aplikasi tahun buatan 2024. Langkah awal dalam pembuatan musik di dalam perangkat lunak FL Studio adalah dengan mengunduh software tersebut, setelah terunduh dan terpasang langkah selanjutnya adalah dengan membuka lembar baru pada perangkat lunak.

Setelah tampilan utama muncul, tahap selanjutnya adalah melakukan teknik yang disebut *mematik* di menu *piano roll*.



Membatik adalah langkah untuk menyusun notasi musik dalam proyek. Tujuan dari proses ini adalah untuk membuat pola nada yang sesuai dengan kebutuhan. Dengan membatik, pengguna mampu mengatur nada, durasi ketukan, dan dinamika lagu. Pola nada yang dibuat akan berpengaruh pada karakter dan alur keseluruhan musik. Berikut adalah menu *ethno world* yang ada pada FL Studio sebagai berikut.



Gambar 5. Menu *Ethno World* (Sumber: Dwinata, 2025)

Proses membatik membutuhkan media tambahan, yaitu alat musik *OULD* atau biasa disebut *Gambus* seperti yang terdapat pada gambar 3. Untuk mendapatkan *gambus*, dapat menggunakan tambahan media yang bernama *Ethno World* versi 6. Setelah melalui proses membatik satu per satu antar alat musik, maka musik bisa disimpan melalui menu File dan klik menu *Export*. Menu *Export* bisa menggunakan format Mp3, namun agar suara lebih jernih, lebih baik menggunakan format WAV. Berikut adalah hasil akhir proses membatik pada aplikasi FL Studio.



Gambar 6. Hasil proses membatik (Sumber: Dwinata, 2025)

4. Pembuatan Tampilan Media

Pembuatan tampilan media juga membutuhkan perangkat lunak tambahan. Pada *project* penelitian ini menggunakan aplikasi *canva* sebagai pengolah grafis. Hal pertama yang dilakukan dalam menyusun tampilan media adalah dengan membuat elemen grafis yang diperlukan, diantaranya balok huruf, papan scrabble, nama gerak, tombol kembali, tombol berikutnya, dan elemern lain yang harus ada pada media. Nama huruf yang digunakan dalam pembuatan media ini diantaranya *Agrandir* dan *Cave Age Rough*, dengan format teks .ttf atau bisa juga .otf. Tahapan selanjutnya adalah menyusun elemen yang ada menjadi sebuah satu kesatuan yang utuh seperti yang terdapat pada Gambar 5 berikut.



Gambar 7. Tampilan Susunan tombol

(Sumber: Dwinata, 2025)

Grafis, audio, serta video merupakan bagian penting dalam pengembangan media yang sedang dikembangkan. Sebagai syarat untuk memenuhi komponen grafis, maka dibutuhkan beberapa aplikasi yang digunakan, seperti salah satunya *web dzine* yang digunakan untuk membuat karakter penari, sedangkan untuk grafis lainnya seperti *tapis*, peta Provinsi Lampung, tombol navigasi dibuat pada program *canva*, dan untuk musik latar belakang dibuat pada program *FL Studio 2024*. setelah produksi grafis selesai, maka selanjutnya memasuki tahap pencarian audio yang akan digunakan sebagai suara tombol. Pencarian suara tombol dilakukan menggunakan satu situs web yaitu *mixkit.com*.



Gambar 8. Proses pencarian sound

(Sumber: Dwinata, 2025)

Gambar 8 memperlihatkan situs web *mixkit.com* yang digunakan untuk menemukan efek suara tombol. Di bagian pencarian, telah dimasukkan kata kunci "*button*". Efek suara ini bisa digunakan sebagai suara pintasan tombol dalam sebuah aplikasi, memberikan umpan balik audio ketika pengguna menekan tombol. Setelah proses pencarian sound, Selanjutnya adalah perekaman gerak Tari Bedana bersama penari laki-laki dan penari perempuan. Berikut adalah dokumentasi perekaman video Tari Bedana.



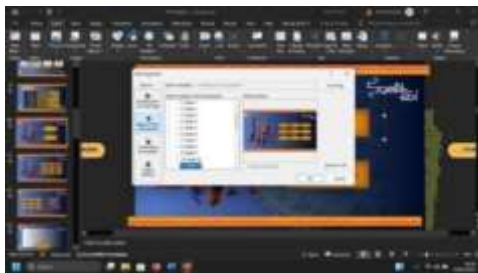
Gambar 7 Proses Perekaman Video

Tari Bedana (Sumber: Dwinata, 2025)

Gambar 7 memperlihatkan proses perekaman yang dilakukan untuk kebutuhan media, setelah perekaman dilakukan proses penyuntingan video Tari Bedana yang sudah direkam, baik ragam gerak ataupun Tari Bedana secara utuh dilanjutkan dengan penyuntingan pada perangkat android menggunakan aplikasi *capcut*.

Langkah berikutnya adalah mengaktifkan seluruh tombol agar saling terkoneksi, dimana fungsi tombol tersebut

adalah sebagai navigasi untuk mempermudah para pengguna, proses ini menggunakan sebuah *tools* yang ada di *microsoft powerpoint*, yaitu menu *hyperlink*. Kemudian setelah dilakukan proses *hyperlink* antar tombol, dilanjutkan pembuatan bagian permainan *scrabble*, yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan singkat, yang didalamnya terdapat kombinasi menu *trigger*, *animation*, dan *selection pane*. Selain itu juga dilakukan pemberian *sound* pada tombol navigasi, huruf benar, dan huruf salah, jika huruf benar maka huruf akan langsung terletak pada posisinya, namun jika huruf salah maka akan muncul tanda silang.

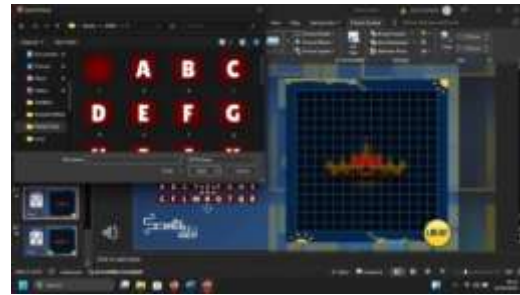


Gambar 8. Proses Pemberian Hyperlink

(Sumber: Dwinata, 2025)

Gambar 8 adalah proses pemberian *hyperlink* pada media, selanjutnya, yaitu proses pembuatan produk media menggunakan *microsoft powerpoint*. Langkah ini diawali dengan pengumpulan data materi yang dibutuhkan, seperti sejarah, busana, video tutorial ragam gerak, video Tari Bedana, syair Tari Bedana, dan alat musik Tari Bedana. Langkah terakhir adalah penyusunan huruf untuk membentuk kata

yang dilanjutkan dengan menyusun tombol pada setiap tampilan menu secara bertahap. Berikut adalah proses penyuntingan huruf sebagai berikut.



Gambar 9 Proses Penyuntingan huruf

(Sumber: Dwinata, 2025)

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran *Scrabb geh* yang berbasis aplikasi dan PowerPoint dilakukan mengikuti tahap 4D Thiagarajan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Media pembelajaran *Scrabb geh* disajikan dalam bentuk aplikasi dan PowerPoint. Namun pada tulisan ini hanya difokuskan untuk menjabarkan tahap pengembangan media.

Tahap pengembangan produk media berisi proses yang dilakukan dalam pembuatan produk dari awal hingga selesai. Tahapan ini menggunakan beberapa aplikasi yang digunakan guna mendukung proses pembuatan berdasarkan fungsinya Proses penyuntingan video menggunakan aplikasi



capcut, lalu penyuntingan suara menggunakan *Suno.ai* dan *FL Studio 2024*, serta penyuntingan karakter menggunakan *website* yang bisa merubah gambar asli menjadi sebuah karikatur, yaitu *dzine.ai*.

Tahap pengembangan media atau *design* pada media *Scrabb geh* dilakukan dengan empat tahapan sebagai berikut. (1) tahap pertama adalah pembuatan karakter menggunakan website *Dzine.Ai*. Pembuatan karakter dalam media pembelajaran *Scrabb geh* dilakukan melalui beberapa tahap, dimulai dari memotret foto penari, hingga sampai pada tahap *rendering*. (2) tahap yang kedua adalah pembuatan musik melalui website *Suno.Com*. Pembuatan musik latar belakang menggunakan website *suno.com* dapat menghasilkan musik instrumental. Langkah pembuatan musik dilakukan dengan masuk ke website *suno.com*, dilanjutkan masuk pada menu *create* untuk membuat sebuah musik. Langkah terakhir adalah dengan menekan menu *create*.

(3) tahap yang ketiga adalah pembuatan musik melalui *Fl Studio*. Langkah awal dalam pembuatan musik di dalam perangkat lunak *FL Studio* adalah dengan mengunduh software tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan membuka lembar baru dan melakukan teknik yang disebut *membatik* di menu *piano roll*.

(4) tahap yang keempat adalah pembuatan tampilan media menggunakan aplikasi *canva* sebagai pengolah grafis. Hal pertama yang dilakukan dalam menyusun tampilan media adalah dengan membuat elemen grafis yang diperlukan, diantaranya balok huruf, papan *scrabble*, nama gerak, tombol kembali, tombol berikutnya, dan elemern lain. Pada tahap ini dibutuhkan *web dzine* yang digunakan untuk membuat karakter penari, sedangkan untuk grafis lainnya seperti tapis, peta Provinsi Lampung, tombol navigasi dibuat pada program *canva*, dan untuk musik latar belakang dibuat pada program *FL Studio 2024*.

Selanjutnya adalah perekaman gerak Tari Bedana bersama penari laki-laki dan penari perempuan. Dilanjutkan dengan penyuntingan pada perangkat android menggunakan aplikasi *capcut*. Proses terakhir dilanjutkan dengan pembuatan bagian permainan *scrabble*, yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan singkat, yang didalamnya terdapat kombinasi menu *trigger*, *animation*, dan *selection pane*. Selain itu juga dilakukan pemberian *sound* pada tombol navigasi.



DAFTAR PUSTAKA

- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination dan Splicing Fiber.
- Cholifah, T. N., & Saputro, G. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidam (Video Animasi) Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 SD. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 2(2), 120-130.
- Hapsari, T. D., Meliyana, E., & Deniati, K. (2022). Hubungan Komunikasi Orang Tua-Remaja dengan Perilaku Seks Pranikah pada Remaja di RW 007 Mustikajaya Kota Bekasi Tahun 2022. *Jurnal MediCare*.
- Istiandini, W. (2024). Pelatihan Tari Kreatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik dan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Seni Pertunjukan*, 3(2), 89-98.
- Saputri, A. H., & Wendhaningsih, S. (2024). Strategi Pengembangan Game Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Tari. *Jurnal Pendidikan Seni dan Industri Kreatif*, 5(2), 1-9.
- Saputri, A. H., Ningsih L. G., Setiawan A. Y. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Tutorial Gerak Tari Tradisi Lampung sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Seni Budaya SMP di Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Sumbangsih*, 2(1), 197-203.
- Septiani, M., & Zain, M. I. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208-215.
- Solissa, E. M., Hayati, A. A., Rukhmana, T., Muharam, S., Mardikawati, B., & Irmawati, I. (2024). Mengembangkan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Menuju Society 5.0. *Journal on Education*, 6(2), 11327-11333.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (hal. 407). Alfabeta.
- Wardhani, J. K., & Oktaviani, D. (2024). Analisis Psikomotorik Melalui Ekstrakurikuler Menari Kelas B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Mergosari, Sidoarjo. *Tambuleng*, 5(1), 1-15.