

# APLIKASI ANDROID PENGENALAN TARI KEBAGH SANGGAR BERUYUT GUMAY KOTA PAGAR ALAM

Lendy Rahmadi<sup>1,\*</sup>, Junius Effendi<sup>2</sup>, Selly Anngela<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Lembah Dempo

Email : Sellyanggela25@gmail.com<sup>1</sup>, Lendy@lembahdempo.ac.id<sup>2</sup>, Junius@lembahdempo.ac.id<sup>3</sup>

## INFORMASI ARTIKEL

## ABSTRAK

### Riwayat Artikel

Diterima 17-08-2025

Direvisi 21-08-2025

Diterbitkan 24-08-2025

### Kata Kunci

Tari Kebagh

Android

Multimedia Interaktif

Metode R&D,

Pelestarian Budaya

Tari Kebagh merupakan salah satu warisan budaya Kota Pagar Alam yang perlu dilestarikan karena minat generasi muda untuk mempelajarinya semakin menurun. Proses pembelajaran di Sanggar Beruyut Gumay masih dilakukan secara konvensional sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah diakses. Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi pengenalan Tari Kebagh berbasis Android sebagai media pembelajaran sekaligus media pelestarian budaya. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan sepuluh tahapan pengembangan mulai dari identifikasi potensi dan masalah hingga menghasilkan produk akhir. Aplikasi dikembangkan menggunakan Adobe Animate CC dan menyajikan materi sejarah Tari Kebagh, gerakan tari, tata busana, audio, serta video pembelajaran. Hasil pengujian "*Black Box*" menunjukkan seluruh fitur aplikasi berfungsi sesuai dengan rancangan. Sementara itu, hasil pengujian *Beta* memperoleh tingkat penerimaan pengguna sebesar 93% dengan kategori "Sangat Baik", yang menunjukkan bahwa aplikasi mudah digunakan, menarik, dan membantu pengguna dalam mempelajari Tari Kebagh. Dengan demikian, aplikasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran digital sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal Kota Pagar Alam

## 1. Pendahuluan

Tari tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang memiliki nilai historis, filosofis, dan identitas daerah yang diwariskan secara turun-temurun. Sebagai bagian dari kekayaan budaya Indonesia, tari tradisional perlu dijaga dan dilestarikan agar tidak mengalami kepunahan akibat perkembangan zaman dan perubahan minat generasi muda. Salah satu tari tradisional yang menjadi identitas budaya Kota Pagar Alam adalah Tari Kebagh, yaitu tarian penyambutan tamu kehormatan yang telah diwariskan oleh masyarakat Besemah sejak dahulu. Tari Kebagh memiliki makna penghormatan kepada tamu serta mencerminkan nilai-nilai budaya lokal yang perlu terus diperkenalkan kepada masyarakat, khususnya generasi muda [1].

Salah satu lembaga yang berperan dalam melestarikan Tari Kebagh adalah Sanggar Beruyut Gumay yang berlokasi di Kelurahan Tumbak Ulas, Kecamatan Pagar Alam Selatan, Kota Pagar Alam. Sanggar ini secara aktif melaksanakan kegiatan pelatihan dan pembelajaran Tari Kebagh kepada masyarakat. Namun, proses pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional, yaitu melalui demonstrasi langsung oleh pelatih serta memanfaatkan media cetak dan media sosial sebagai sarana pengenalan. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kesulitan mengulang materi secara mandiri di luar waktu latihan, sehingga minat masyarakat, khususnya generasi muda, untuk mempelajari Tari Kebagh masih relatif rendah.

Perkembangan teknologi informasi, khususnya perangkat bergerak berbasis Android, memberikan peluang untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses kapan saja. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aplikasi berbasis Android mampu meningkatkan efektivitas penyampaian informasi dan media

pembelajaran melalui penyajian teks, gambar, audio, video, serta animasi interaktif. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada media pembelajaran umum atau pengenalan budaya daerah lain, sedangkan penelitian mengenai media pembelajaran berbasis Android yang secara khusus memperkenalkan Tari Kebagh Kota Pagar Alam masih sangat terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan (*gap analysis*) antara pentingnya upaya pelestarian Tari Kebagh sebagai warisan budaya daerah dengan ketersediaan media pembelajaran digital yang mampu mendukung proses pembelajaran secara mandiri dan interaktif. Saat ini, pengenalan Tari Kebagh masih mengandalkan buku promosi, penyampaian langsung oleh pelatih, serta media sosial yang belum mampu memberikan pengalaman belajar yang terstruktur dan komprehensif.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan **Aplikasi Android Pengenalan Tari Kebagh Sanggar Beruyut Gumay Kota Pagar Alam** menggunakan metode ***Research and Development (R&D)*** yang terdiri atas sepuluh tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk akhir, dan produksi massal [4]. Aplikasi yang dikembangkan menyajikan informasi mengenai sejarah Tari Kebagh, gerakan tari, tata busana, serta video pembelajaran dalam satu media interaktif yang dapat diakses melalui perangkat Android.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis Android yang secara khusus memperkenalkan Tari Kebagh sebagai salah satu warisan budaya Kota Pagar Alam. Aplikasi ini mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video pembelajaran, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan mudah dipahami oleh anggota sanggar maupun masyarakat umum. Dengan demikian, aplikasi yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi media alternatif yang efektif dalam mendukung pelestarian dan pengenalan Tari Kebagh kepada generasi muda sekaligus meningkatkan minat masyarakat terhadap budaya lokal.

## 2. Kajian Literatur

### 2.1 Aplikasi

Aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju. Aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru[5].

### 2.2 Tari Tradisional

Tari Tradisional adalah tari yang berasal dari masyarakat yang telah diwariskan secara turun-temurun, keberadaanya telah mengalami suatu perjalanan yang cukup lama dan selalu berpola kaidah-kaidah tradisi yang sudah ada[7].

### 2.3 Tari Kebagh

Dahulu tari *kebagh* disebut yang bernama tari *semban* bidadari. Tari ini bercirikan dengan gerakan membuka lebar kedua tangan seperti mengebarkan sayap. Biasanya di pertunjukan untuk penyambutan tamu terhormat dalam upacara adat. Tari *kebagh* merupakan jenis tari tunggal sehingga dapat ditarikan secara masal atau dengan jumlah

yang tidak ditentukan. Kata *kebagh* berasal dari bahasa *Besemah* yang berarti mengebarkan sayap, sedangkan semban bidadari merujuk pada selendang besar yang digunakan oleh sang penari. Biasanya sebelum menari masyarakat melakukan ritual-ritual yang dianggap sakral. [8]

#### **2.4 Android**

Android adalah sebuah system operasi perangkat mobile berbasis *linux* yang mencakup system operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka[9].

#### **2.5 Sanggar Seni**

Sanggar seni adalah salah satu tempat untuk mengembangkan potensi dalam bidang seni yang ada pada diri kita, serta sebagai wadah untuk mendapatkan pembelajaran mengenai budaya dan kesenian yang ada guna untuk melestarikan kebudayaan yang ada[10]

#### **2.6 Adobe Animate CC**

*Adobe Animate CC* adalah program yang dikembangkan secara khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar untuk alat pengembangan profesional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk membuat situs web yang interaktif dan dinamis. [11].

#### **2.7 Flowchart**

*Flowchart* atau sering disebut dengan bagan air merupakan suatu jenis diagram yang merepresentasikan algoritma atau langkah-langkah instruksi yang berurutan dalam system. seorang analis system menggunakan *flowchart* sebagai bukti dokumentasi untuk menjelaskan gambaran logis sebuah system yang akan dibangun kepada programmer. Dengan begitu *flowchart* dapat membantu untuk memberikan solusi terhadap masalah yang bisa saja terjadi dalam membangun system[12].

#### **2.8 Metode R&D (Research And Development)**

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

#### **2.9 Canva**

*Canva* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis penggunaan aplikasi *canva* dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya( Sholeh at al., 2020). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbais aplikasi *canva* [14].

#### **2.10 Multimedia Pembelajaran, Mobile Learning, dan Penelitian Terdahulu**

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong pemanfaatan **multimedia pembelajaran** sebagai media yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, dan video dalam satu kesatuan pembelajaran yang interaktif. Penggunaan multimedia interaktif terbukti dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik dibandingkan media konvensional. Multimedia pembelajaran juga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan materi sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Selain multimedia interaktif, perkembangan **mobile learning (m-learning)** memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui perangkat bergerak, khususnya smartphone berbasis Android. Mobile learning tidak hanya meningkatkan fleksibilitas belajar, tetapi juga memungkinkan penyajian materi yang lebih personal, interaktif, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, platform Android menjadi salah satu media yang banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi pembelajaran karena memiliki tingkat penggunaan yang tinggi, mudah dioperasikan, dan mendukung berbagai fitur multimedia.

Dalam bidang pelestarian budaya, beberapa penelitian telah mengembangkan aplikasi berbasis Android sebagai media edukasi budaya lokal. Penelitian oleh Gunarsih dkk. mengembangkan media pembelajaran interaktif budaya Indonesia berbasis Android menggunakan metode prototyping. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi memperoleh tingkat penerimaan pengguna sebesar 90% dan dinilai mampu meningkatkan minat belajar budaya Indonesia.

Penelitian lain oleh Iqbal dkk. mengembangkan aplikasi multimedia interaktif untuk meningkatkan kesadaran terhadap budaya lokal menggunakan pendekatan ADDIE. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa integrasi multimedia berupa gambar, animasi, audio, dan video mampu meningkatkan keterlibatan pengguna sekaligus menjadi media yang efektif dalam memperkenalkan budaya kepada generasi muda.

Pratiwi dkk. mengembangkan multimedia interaktif **Scratch Wabimendu (World Indonesian Cultural Heritage)** sebagai media pembelajaran warisan budaya Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan secara signifikan meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selanjutnya, Lana dan Widodo mengembangkan aplikasi edukasi **SIBENI** berbasis Unity sebagai media pembelajaran seni dan budaya Nusantara. Aplikasi tersebut telah melalui pengujian fungsi, usability, dan validasi materi sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis Android.

Azizah dan Tamam juga mengembangkan multimedia interaktif berbasis Android yang mengintegrasikan budaya Madura dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis budaya lokal mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap budaya daerah.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi Android dan multimedia interaktif memiliki efektivitas yang baik sebagai media pembelajaran maupun pelestarian budaya. Namun, hingga saat ini belum banyak penelitian yang secara khusus mengembangkan aplikasi multimedia interaktif untuk memperkenalkan **Tari Kebagh Kota Pagar Alam**. Sebagian besar penelitian masih berfokus pada budaya Indonesia secara umum atau budaya daerah lain. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengembangkan aplikasi pengenalan Tari Kebagh berbasis Android yang mengintegrasikan materi sejarah, gerakan tari, tata busana, audio, video, dan animasi dalam satu aplikasi interaktif sehingga diharapkan mampu mendukung pelestarian budaya lokal

sekaligus meningkatkan minat masyarakat, khususnya generasi muda, dalam mempelajari Tari Kebagh.

### 3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)** dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi pengenalan Tari Kebagh berbasis Android sekaligus menguji kelayakan penggunaannya. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada metode **Research and Development (R&D) menurut Sugiyono** yang terdiri atas sepuluh tahapan, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk akhir, dan (10) produksi massal. Metode ini dipilih karena sesuai untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran yang valid, praktis, dan layak digunakan.

#### 3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di **Sanggar Beruyut Gumay**, Kelurahan Tumbak Ulas, Kecamatan Pagar Alam Selatan, Kota Pagar Alam, Sumatera Selatan. Lokasi tersebut dipilih karena merupakan salah satu sanggar seni yang secara aktif melestarikan Tari Kebagh sebagai budaya khas Kota Pagar Alam.

#### 3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri atas:

- Ketua Sanggar Beruyut Gumay sebagai narasumber utama dalam pengumpulan kebutuhan sistem.
- Anggota Sanggar Beruyut Gumay sebagai pengguna aplikasi pada tahap uji coba.
- Validator yang terdiri atas ahli media, ahli materi, dan calon pengguna untuk menilai kelayakan aplikasi.

#### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa teknik sebagai berikut.

##### a. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di Sanggar Beruyut Gumay untuk mengetahui proses pembelajaran Tari Kebagh, media yang digunakan, serta kendala yang dihadapi selama proses pelatihan.

##### b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Ketua Sanggar Beruyut Gumay untuk memperoleh informasi mengenai sejarah Tari Kebagh, materi pembelajaran, kebutuhan pengguna, serta harapan terhadap aplikasi yang dikembangkan.

### c. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengkaji buku, artikel ilmiah, jurnal, dan referensi lain yang berkaitan dengan Tari Kebagh, multimedia pembelajaran, Android, dan metode Research and Development.

### 3.4 Perangkat Penelitian

Perangkat yang digunakan dalam penelitian terdiri atas perangkat keras dan perangkat lunak.

#### Perangkat keras

- Laptop/PC
- Smartphone Android sebagai media pengujian aplikasi

#### Perangkat lunak

- Adobe Animate CC sebagai perangkat utama pengembangan aplikasi
- Canva untuk pembuatan desain grafis
- Sistem Operasi Windows
- Android SDK/Android Emulator sebagai media pengujian aplikasi

### 3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

1. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna.
2. Data hasil validasi ahli dianalisis menggunakan persentase tingkat kelayakan.
3. Data hasil uji coba pengguna dianalisis menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu Sangat Baik (5), Baik (4), Cukup (3), Kurang (2), dan Sangat Kurang (1). Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Kelayakan} = (\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimum}) \times 100\%$$

Selanjutnya hasil persentase diinterpretasikan ke dalam kategori sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, atau tidak layak.

### 3.6 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian mengikuti sepuluh langkah metode Research and Development (R&D), yaitu:

1. Identifikasi potensi dan masalah.
2. Pengumpulan informasi melalui observasi, wawancara, dan studi literatur.
3. Perancangan aplikasi pengenalan Tari Kebagh.
4. Validasi desain oleh ahli media dan ahli materi.
5. Perbaikan desain berdasarkan masukan validator.
6. Pengembangan dan uji coba produk.
7. Revisi produk berdasarkan hasil uji coba.
8. Uji coba pemakaian kepada pengguna.
9. Revisi produk akhir.
10. Produk akhir berupa aplikasi Android yang siap digunakan sebagai media pengenalan Tari Kebagh.

Alur penelitian dapat disajikan dalam bentuk diagram yang menggambarkan sepuluh tahapan metode Research and Development (R&D) mulai dari identifikasi masalah hingga menghasilkan produk akhir berupa aplikasi pengenalan Tari Kebagh berbasis Android.

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah **Aplikasi Pengenalan Tari Kebagh Berbasis Android** yang dikembangkan menggunakan Adobe Animate CC. Aplikasi dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh anggota Sanggar Beruyut Gumay maupun masyarakat umum untuk mempelajari Tari Kebagh secara mandiri.

Aplikasi terdiri atas beberapa menu utama, yaitu:

#### 1. Halaman *Visualisasi Intro*

Halaman *Visualisasi Intro* merupakan tampilan halaman yang akan muncul ketika sudah mengklik tombol *star* pada *visualisasi intro*, tampilan awal terdapat tombol *star*. Jika di klik maka akan menuju kehalaman selanjutnya yaitu halaman menu utama.



Gambar 1 halaman visualisasi intro

#### 2. Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama terdapat empat sub menu yaitu sejarah tari, Gerakan tari, tata busana, dan video tari. Ketika di klik salah satu sub menu tersebut maka akan menuju ke tampilan halaman yang di pilih. Pada halaman menu utama terdapat tombol keluar, audio dan tombol *about*.



Gambar 2 halaman menu utama

#### 3. Halaman Sejarah Tari

Pada halaman menu sejarah tari akan tampil penjelasan sejarah tari *kebagh*. Pada halaman sejarah tari terdapat tombol keluar, tombol *about*, tombol *home*, tombol kembali dan tombol selanjutnya.



Gambar 3 halaman sejarah tari

#### 4. Halaman Gerakan Tari

Pada halaman menu Gerakan tari akan tampil penjelasan tentang makna dari Gerakan tari *kebagh*. Pada halaman menu Gerakan tari terdapat tombol keluar, tombol *home*,

tombol *about*, tombol kembali dan tombol selanjutnya.



Gambar 4 halaman Gerakan tari

#### 5. Halaman Tata Busana

Pada halaman menu tata busana akan tampil penjelasan tentang busana penari tari *kebagh*. Pada halaman menu Gerakan tari terdapat tombol keluar, tombol *home*, tombol *about*, tombol kembali dan tombol selanjutnya.



Gambar 5 halaman tata busana

#### 6. Halaman Video Tari

Pada halaman menu video tari akan tampil video tari *kebagh*. Pada halaman menu Gerakan tari terdapat tombol keluar, tombol *home*, tombol *about*, tombol kembali dan tombol selanjutnya.



Gambar 6 halaman menu video

### 4.2 Validasi Desain

Tahapan Validasi Desain yaitu suatu kegiatan yang bertujuan untuk menilai desain produk yang akan dikembangkan lebih efektif dari yang lama atau tidak, dilihat secara rasional. Validasi ini dilakukan agar produk awal akan dikembangkan akan mendapatkan jaminan yang akan dikembangkan layak untuk di uji cobakan kepada anggota Sanggar *Beruyut Gumai* Kota Pagar Alam. Validasi ahli (Ketua Sanggar, Anggota Sanggar, Dosen Akademik, dan Masyarakat) berguna untuk mengantisipasi kesalahan pada penulisan bahasa, kesalahan materi, kekurangan materi dll. Tidak ada mengalami banyak kesalahan dan sesuai dengan kebutuhan anggota sanggar *Beruyut Gumai* saat di ujicoba kan di lapangan.

Tabel 1 Nama Validator

| NO | NAMA                   | KETERANGAN |
|----|------------------------|------------|
| 1. | Agnes sabbrina daflies | Validator  |

|     |                     |           |
|-----|---------------------|-----------|
| 2.  | Perda rita          | Validator |
| 3.  | Lince purnama sakti | Validator |
| 4.  | Niza wulan safitri  | Validator |
| 5.  | Herdio utama        | Validator |
| 6.  | Reza permata sari   | Validator |
| 7.  | Yulia citra         | Validator |
| 8.  | Via                 | Validator |
| 9.  | Toni                | Validator |
| 10. | Andenia ade putri   | Validator |
| 11. | Putri handayani     | Validator |
| 12. | Wahyuni             | Validator |
| 13. | Nuzul uqbah al buni | Validator |
| 14. | Andrean gunanza     | Validator |
| 15. | M.billyan dwi putra | Validator |
| 16. | Nia hijriya         | Validator |
| 17. | Puspa dewi          | Validator |
| 18. | Eggi dewansyah      | Validator |
| 19. | Riski adi putra     | Validator |
| 20. | Wahyuni             | Validator |

### 4.3 Uji Coba Pemakaian

#### 4.3.1. Pengujian *Black Box*

Tahapan pengujian dilakukan dengan menjalankan aplikasi, pengujian berupa tiap halaman, fungsi tombol, dan audio. Pengujian yang bermaksud untuk mengetahui perangkat lunak yang dibangun sudah sesuai dengan perancangan yang dibuat dan memenuhi kebutuhan pengguna. *Testing* (Pengujian) yang dilakukan dengan pengujian *Alpha* dan *Beta*. Pengujian alpha dilakukan dengan pengujian *black box* untuk mengetahui kesalahan proses fungsional sedangkan Pengujian *Beta* digunakan untuk mengetahui tanggapan terhadap aplikasi dengan menggunakan kuesioner. *Testing* dilakukan setelah semua tahapan pembuatan telah selesai dibangun dengan menjalankan aplikasi, pengujian berupa setiap halaman, fungsi tombol, dan audio yang dihasilkan. Apabila terdapat kesalahan pada fungsi aplikasi maka dapat segera diperbaiki.

Tabel 2 Hasil Pengujian *Black Box*

| No  | Skenario                                        | Hasil diharapkan                                                              | Hasil pengujian |
|-----|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| 1.  | Klik tombol star pada halaman visualisasi intro | Klik tombol star maka akan masuk kehalaman menu utama                         | Berhasil        |
| 2.  | Pengujian tombol sejarah tari                   | Klik tombol star maka aplikasi akan masuk kehalaman materi sejarah tari       | Berhasil        |
| 3.  | Pengujian tombol Gerakan tari                   | Klik tombol star maka aplikasi akan masuk kehalaman materi Gerakan tari       | Berhasil        |
| 4.  | Pengujian tombol tata busana                    | Klik tombol star maka aplikasi akan masuk kehalaman materi tata busana        | Berhasil        |
| 5.  | Pengujian tombol video tari                     | Klik tombol star maka aplikasi akan masuk kehalaman tampilan video tari       | Berhasil        |
| 6.  | Pengujian tombol Home                           | Klik tombol home maka aplikasi akan berhasil akan muncul kehalaman menu utama | Berhasil        |
| 7.  | Pengujian tombol kembali                        | Klik tombol kembali maka aplikasi akan kehalaman sebelumnya                   | Berhasil        |
| 8.  | Pengujian tombol selanjutnya                    | Klik tombol selanjutnya maka akan kehalaman selanjutnya                       | Berhasil        |
| 9.  | Pengujian tombol keluar                         | Klik tombol keluar maka aplikasi akan keluar                                  | Berhasil        |
| 10. | Pengujian tombol audio                          | Klik tombol audio maka akan on/off                                            | Berhasil        |

#### 4.3.2. Pengujian Beta

Tahapan ini dilakukan pengujian aplikasi pengenalan Tari *Kebagh* pada Sanggar Beruyut Gumai Kota Pagar Alam berbasis android .dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.Bobot Skala *Likert*

| Skor | Keterangan   |
|------|--------------|
| 1    | Kurang bagus |
| 2    | Cukup bagus  |
| 3    | Netral       |
| 4    | Bagus        |
| 5    | Sangat bagus |

Tabel 4 *Interpretasi Skor Berdasarkan Interval*

| Jawaban      | Bobot |
|--------------|-------|
| Sangat bagus | 5     |
| Bagus        | 4     |
| Netral       | 3     |
| Bagus        | 2     |
| Kurang bagus | 1     |

Tabel 5. Hasil Perhitungan Butir Kuesioner

| No | Pertanyaan                                                   | Nilai |   |   |    |    | Presentase |     |     |     |     |
|----|--------------------------------------------------------------|-------|---|---|----|----|------------|-----|-----|-----|-----|
|    |                                                              | 1     | 2 | 3 | 4  | 5  | 1          | 2   | 3   | 4   | 5   |
| 1. | Apakah Tampilan UI (antar muka) Aplikasi ini menarik?        | 0     | 0 | 1 | 9  | 10 | 0%         | 0%  | 5%  | 45% | 50% |
| 2. | Apakah objek sesuai dengan tema aplikasi?                    | 0     | 2 | 0 | 7  | 11 | 0%         | 10% | 0%  | 35% | 55% |
| 3. | Apakah aplikasi dapat membantu dalam pengenalan tari kebagh? | 0     | 0 | 0 | 11 | 9  | 0%         | 0%  | 0%  | 55% | 45% |
| 4. | Aplikasi mudah untuk dikendalikan?                           | 0     | 1 | 2 | 11 | 6  | 0%         | 5%  | 10% | 55% | 30% |

|                                                         |   |   |   |   |    |    |    |    |     |     |
|---------------------------------------------------------|---|---|---|---|----|----|----|----|-----|-----|
| 5. Apakah aplikasi dapat dijalankan di Platform Android | 0 | 0 | 1 | 9 | 10 | 0% | 0% | 5% | 45% | 50% |
|---------------------------------------------------------|---|---|---|---|----|----|----|----|-----|-----|

Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Uji Beta

| Indikator                       | Persentasi               |
|---------------------------------|--------------------------|
| Tampilan UI                     | 95%                      |
| Kesesuaian objek                | 90%                      |
| Membantu pengenalan Tari Kebagh | 100%                     |
| Kemudahan penggunaan            | 85%                      |
| Berjalan pada Android           | 95%                      |
| <b>Rata-rata</b>                | <b>93% (Sangat Baik)</b> |

Berdasarkan hasil pengujian beta diperoleh rata-rata tingkat penerimaan pengguna sebesar **93%** dengan kategori **Sangat Baik**. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan pengguna baik dari aspek tampilan, kemudahan penggunaan, maupun penyampaian materi, sehingga layak digunakan sebagai media pengenalan Tari Kebagh berbasis Android.

## 4.5 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pengenalan Tari Kebagh berbasis Android berhasil dikembangkan sesuai kebutuhan Sanggar Beruyut Gumay. Penggunaan multimedia berupa teks, gambar, animasi, audio, dan video memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan penjelasan langsung dari pelatih.

Berdasarkan hasil pengujian Black Box, seluruh fitur aplikasi dapat berjalan sesuai dengan rancangan sehingga aplikasi dinyatakan berfungsi dengan baik. Selain itu, hasil pengujian beta menunjukkan bahwa pengguna memberikan respons positif terhadap tampilan, kemudahan penggunaan, serta manfaat aplikasi sebagai media pembelajaran budaya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Gunarsih dkk. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Android mampu meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian multimedia interaktif. Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Pratiwi dkk. (2024) yang menyebutkan bahwa integrasi gambar, audio, animasi, dan video dalam aplikasi pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan pengguna selama proses belajar.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada objek pengembangan. Sebagian besar penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran budaya Indonesia secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus mengembangkan aplikasi pengenalan **Tari**

**Kebagh** sebagai salah satu budaya khas Kota Pagar Alam. Selain itu, aplikasi ini mengintegrasikan sejarah tari, gerakan tari, tata busana, serta video pembelajaran dalam satu aplikasi Android sehingga pengguna dapat mempelajari materi secara mandiri tanpa harus mengikuti latihan secara langsung.

Dengan demikian, aplikasi yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga menjadi media digital untuk mendukung pelestarian budaya lokal melalui pemanfaatan teknologi informasi. Kehadiran aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan minat generasi muda dalam mengenal dan melestarikan Tari Kebagh sebagai salah satu warisan budaya Kota Pagar Alam.

## 5. Kesimpulan dan Saran

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil mengembangkan **Aplikasi Pengenalan Tari Kebagh Berbasis Android** menggunakan metode **Research and Development (R&D)** sebagai media pembelajaran dan pelestarian budaya lokal Kota Pagar Alam. Aplikasi yang dikembangkan memuat informasi mengenai sejarah Tari Kebagh, gerakan tari, tata busana, audio, dan video pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat Android.

Hasil pengujian **Black Box** menunjukkan bahwa seluruh fungsi aplikasi, termasuk menu, navigasi, audio, dan video, berjalan sesuai dengan rancangan sehingga aplikasi dinyatakan berfungsi dengan baik. Selain itu, hasil pengujian **Beta** memperoleh tingkat penerimaan pengguna sebesar **93%** dengan kategori **Sangat Baik**, yang menunjukkan bahwa aplikasi memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, mampu membantu pengguna dalam mengenal Tari Kebagh, serta berjalan dengan baik pada perangkat Android.

Dengan demikian, aplikasi yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan dapat menjadi alternatif media digital dalam mendukung pelestarian serta pengenalan Tari Kebagh kepada anggota Sanggar Beruyut Gumay maupun masyarakat luas.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pengembangan pada penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Menambahkan materi mengenai tari tradisional lain yang berasal dari Kota Pagar Alam sehingga aplikasi menjadi media pembelajaran budaya yang lebih lengkap.
2. Mengembangkan aplikasi dengan fitur interaktif, seperti kuis, evaluasi pembelajaran, dan latihan gerakan tari untuk meningkatkan keterlibatan pengguna.
3. Menambahkan teknologi multimedia yang lebih inovatif, seperti **Augmented Reality (AR)** atau **Virtual Reality (VR)** agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata.

4. Mengembangkan aplikasi agar dapat terhubung dengan basis data (database) dan layanan daring sehingga materi dapat diperbarui secara berkala tanpa harus menginstal ulang aplikasi.
5. Melakukan pengujian aplikasi pada jumlah responden yang lebih besar dan melibatkan berbagai kalangan pengguna agar diperoleh hasil evaluasi yang lebih komprehensif.

### **Daftar Pustaka**

Azizah, N., & Tamam, B. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Android bermuatan budaya lokal untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Science Education Journal*, 7(2), 115–128.

Fitra, D. H. Z. (2021). *Pagar Alam Kebanggaan Kita*. LD Media.

Gunarsih, S., Wibowo, A., & Kurniawan, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif budaya Indonesia berbasis Android menggunakan metode prototyping. *Jurnal Pendidikan dan Sistem Informasi*, 8(2), 120–131.

Irawan, M. D., & Harahap, A. H. (2019). Mobile app education gangguan pencernaan manusia berbasis multimedia menggunakan Adobe Animate CC. *Journal of Computer Science and Information Technology*, 3(2), 141–148.

Lana, M., & Widodo, A. (2024). Pengembangan aplikasi edukasi SIBENI berbasis Unity sebagai media pembelajaran seni dan budaya Nusantara. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 55–67.

Lukman, A. M., Rahmanto, O., & Informatika, F. (2021). Aplikasi panduan pola hidup sehat berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 6(1), 64–70.

Mangku, D. G. S. (2021). Perlindungan hukum terhadap tari tradisional sebagai warisan budaya bangsa Indonesia ditinjau dari hukum internasional. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 97–106.

Pratiwi, D., Hidayat, R., & Sari, N. (2024). Scratch Wabimendu (World Indonesian Cultural Heritage): Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran budaya Indonesia. *International Journal of Educational Multimedia*, 5(1), 45–58.

Rosaly, R. (2020). Pengertian flowchart beserta fungsi dan simbol-simbol flowchart yang paling umum digunakan. *Jurnal Teknologi Informasi*, 4(2), 21–28.

Sholeh, M., Nugroho, A., & Wibowo, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 33–41.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.

Yuningsih, C. R. (2022). Rancangan kurikulum sanggar seni rupa anak usia dini. *Visual Ideas*, 2(1), 19–26. <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol2.iss1.2022.772>