

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT BUDAYA  
LOKAL TRENGGALEK JARANAN TURONGGO YAKSO PADA  
PEMBELAJARAN MENGENAL TARI MELALUI CERITA RAKYAT  
UNTUK SISWA KELAS IV SDN 1 KARANGREJO**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Penulisan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



**DHIAN ALFARIZKI**

**NPM : 19.1.01.10.0093**

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
UN PGRI KEDIRI**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi oleh:

**DHIAN ALFARIZKI**

NPM: 19.1.01.10.0093

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT BUDAYA  
LOKAL TRENGGALEK JARANAN TURONGGO YAKSO PADA  
PEMBELAJARAN MENGENAL TARI MELALUI CERITA RAKYAT UNTUK  
SISWA KELAS IV SDN 1 KARANGREJO**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Kediri, 5 Juli 2024

Pembimbing I,



Erwin Putera Permiana, M.Pd  
NIDN. 0706128701

Pembimbing II,



Dr. Mumun Nurnilawati, M.Pd.  
NIDN. 0006096801

**HALAMAN PEGESAHAN**

Skripsi oleh :

**DHIAN ALFARIZKI**  
NPM: 19.1.01.10.0093

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT BUDAYA  
LOKAL TRENGGALEK JARANAN TURONGGO YAKSO PADA  
PEMBELAJARAN MENGENAL TARI MELALUI CERITA RAKYAT  
UNTUK SISWA KELAS IV SDN 1 KARANGREJO**

Telah dipertahankan di depan panitia ujian/sidan skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada tanggal : 17 Juli 2024

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua Penguji : Erwin Putera Permana, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : DHIAN ALFARIZKI

Jenis Kelamin : Laki-laki

Tempat, Tanggal. Lahir : Sampang, 22 Mei 2000

NPM : 19.1.01.10.0093

Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Kediri, 17 Juli 2024

Yang menyatakan



2000  
METERAI  
TEMPEL  
95% A0ALX303138876

**DHIAN ALFARIZKI**  
NPM. 19.1.01.10.0093

## **MOTTO**

Orang tua dirumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan,  
Jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan  
perjuangan mereka menghidupimu.

## ABSTRAK

**DHIAN ALFARIZKI** Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* Budaya Lokal Trenggalek Jaranan Turonggo Yakso Pada Pembelajaran Mengenal Tari Melalui Cerita Rakyat Untuk Siswa Kelas IV SDN 1 Karangrejo.

**Kata Kunci :** media pembelajaran, interaktif, budaya lokal

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya pemahaman dan ketertarikan siswa tentang kebudayaan lokal Jaranan Turonggo Yakso, yang disebabkan oleh kegiatan pembelajaran lebih sering menggunakan media konvensional seperti buku. Guru memiliki keinginan untuk mendesain media pembelajaran. Akan tetapi guru belum memahami cara mendesain dan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Guru merasa cukup sulit membangun semangat siswa melalui media pembelajaran. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa yang belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran pada materi mengenal tari melalui cerita rakyat untuk siswa kelas IV SDN 1 Karangrejo. Berdasarkan latar belakang tersebut munculah beberapa rumusan masalah, yaitu : (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis ICT budaya lokal Trenggalek Jaranan Turonggo Yakso pada pembelajaran mengenal tari melalui cerita rakyat untuk siswa kelas IV SDN 1 Karangrejo (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis ICT budaya lokal Trenggalek Jaranan Turonggo Yakso pada pembelajaran mengenal tari melalui cerita rakyat untuk siswa kelas IV SDN 1 Karangrejo (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis ICT budaya lokal Trenggalek Jaranan Turonggo Yakso pada pembelajaran mengenal tari melalui cerita rakyat untuk siswa kelas IV SDN 1 Karangrejo.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara, dan soal evaluasi, dengan analisis data berdasarkan kriteria validitas, kepraktisan dan efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat valid dengan rata-rata persentase 90%, sangat praktis dengan rata-rata persentase 92%, sangat efektif dengan nilai presentase kelulusan klasikal 83,3%. Kesimpulannya, media pembelajaran ICT budaya lokal Trenggalek Jaranan Turonggo Yakso pada pembelajaran mengenal tari melalui cerita rakyat ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk siswa kelas IV SDN 1 Karangrejo.

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* Budaya Lokal Trenggalek Jaranan Turonggo Yakso Pada Pembelajaran Mengenal Tari Melalui Cerita Rakyat Untuk Siswa Kelas IV SDN 1 Karangrejo. ” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada program studi PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada.

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.. selaku kepala prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Erwin Putera Permana, M.Pd. selaku dosen pembimbing I atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing II atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diarpakan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samodra luas.

Kediri, 17 Juli 2024



**DHAN ALFARIZKI**  
NPM. 19.1.01.10.0093



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PEGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
<b>A. Kajian Teori</b> .....	<b>10</b>
1. Hakikat Media .....	10
2. Pengertian Media Pembelajaran .....	10
3. Pengertian ICT .....	11
4. Jenis – Jenis Media ICT .....	13
5. Pengertian Budaya.....	14
6. Pengertian Jaranan Turonggo Yakso .....	15
<b>B. Kajian Penelitian yang Relevan</b> .....	<b>17</b>
<b>C. Kerangka Berpikir</b> .....	<b>20</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>22</b>
<b>A. Model Pengembangan</b> .....	<b>22</b>
<b>B. Prosedur Pengembangan</b> .....	<b>23</b>

<b>C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....</b>	<b>27</b>
<b>D. Uji Coba Model/Produk.....</b>	<b>27</b>
<b>E. Validasi Model/Produk .....</b>	<b>29</b>
<b>F. Instrumen Pengumpulan Data .....</b>	<b>33</b>
<b>G. Tahapan Analisis Data .....</b>	<b>34</b>
<b>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
<b>A. Hasil Studi Pendahuluan .....</b>	<b>40</b>
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan .....	40
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan .....	41
3. Desain Awal (Draft) Model.....	41
<b>B. Hasil Uji Validasi.....</b>	<b>43</b>
1. Hasil Uji Validasi Media .....	43
2. Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	45
<b>C. Hasil Uji Coba Luas .....</b>	<b>46</b>
1. Hasil Uji Coba Kepraktisan Media.....	46
2. Uji Keefektifan.....	48
3. Desain Akhir Model .....	50
<b>D. Pembahasan Hasil Penelitian .....</b>	<b>53</b>
1. Spesifikasi Produk.....	53
2. Kepraktisan Media Pembelajaran .....	53
3. Keefektifan Media Pembelajaran .....	54
4. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, Kelemahan Media Pembelajaran .....	54
5. Faktor Pendukung .....	55
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....</b>	<b>56</b>
<b>A. Simpulan .....</b>	<b>56</b>
<b>B. Implikasi .....</b>	<b>57</b>
<b>C. Saran .....</b>	<b>58</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>59</b>
<b>Lampiran .....</b>	<b>62</b>

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	20
Gambar 3. 1 Diagram Model ADDIE .....	22
Gambar 4 . 1 Desain Awal Media ICT Bagian Tampilan Utama .....	42
Gambar 4 . 2 Desain Awal Media ICT Bagian Tampilan Menu .....	42
Gambar 4 . 3 Desain Awal Media ICT Bagian Tampilan Materi .....	42
Gambar 4 . 4 Desain Awal Media ICT Bagian Tampilan Soal Latihan .....	43
Gambar 4 . 5 Desain setelah revisi Media ICT Bagian cover depan .....	50
Gambar 4 . 6 Desain setelah revisi Media ICT Bagian Petunjuk Penggunaan .....	50
Gambar 4 . 7 Desain setelah revisi Media ICT Bagian Menu .....	51
Gambar 4 . 8 Desain setelah revisi Media ICT Bagian Isi Materi .....	51
Gambar 4 . 9 Desain setelah revisi Media ICT Bagian Isi Pengertian.....	51
Gambar 4 . 10 Desain setelah revisi Media ICT Bagian Isi Video .....	52
Gambar 4 . 11 Desain setelah revisi Media ICT Bagian Tujuan Pembelajaran.....	52
Gambar 4 . 12 Desain setelah revisi Media ICT Bagian Soal Latihan .....	52

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	30
Tabel 3. 2 Lembar Angket Validasi Ahli Materi .....	31
Tabel 3. 3 Lembar Angket Respon Guru .....	32
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Soal Evaluasi .....	33
Tabel 3. 5 Kriteria Kevalidan.....	36
Tabel 3. 6 Kriteria Kepraktisan.....	37
Tabel 3. 7 Penilaian Ketuntasan Belajar Klasikal .....	39
Tabel 4. 1 Validasi Angket Media .....	43
Tabel 4. 2 Validasi Angket Materi .....	45
Tabel 4. 3 Angket Uji Kepraktisan Guru .....	47
Tabel 4. 4 Hasil Evaluasi Uji Coba Luas .....	48

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pengajuan Judul.....	63
Lampiran 2 : Angket Validasi Media.....	64
Lampiran 3 : Angket Validasi Materi.....	66
Lampiran 4 : Angket Respon Guru.....	68
Lampiran 5 : Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	69
Lampiran 6 : Perangkat Pembelajaran.....	71
Lampiran 7 : Hasil Soal Evaluasi .....	84
Lampiran 8 : Surat Keterangan Bebas Plagiasi .....	86
Lampiran 9 : Dokumentasi .....	88
Lampiran 10 : Surat keterangan Pemanfaatan Produk .....	89
Lampiran 11 : Berita Acara Bimbingan .....	90

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam pembangunan dan pengembangan bangsa Indonesia. Hal demikian tentunya tidak terlepas dari peran pemerintah dalam merancang pelaksanaan pendidikan di negara ini. Perencanaan dan pelaksanaan pendidikan perlu dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan evaluasi hasil pendidikan sebelumnya. Pendidikan di negara ini sangat memprihatinkan. Pemerintah berupaya serta mengimplementasikan berbagai perancangan pelaksanaan pendidikan, salah satunya adalah kurikulum.

Kurikulum di Indonesia terus diperbaiki dan disempurnakan dari masa ke masa. Hingga saat ini, dunia pendidikan di Indonesia telah mengenal dan menggunakan Kurikulum merdeka dalam pembelajaran baik di tingkat sekolah dasar maupun di tingkat sekolah menengah. Merdeka belajar merupakan kebijakan yang dirancang pemerintah untuk membuat lompatan besar dalam aspek kualitas pendidikan agar menghasilkan siswa dan lulusan yang unggul dalam menghadapi tantangan masa depan yang kompleks (Suyanto, 2020). Merdeka belajar dapat mendorong siswa belajar dan mengembangkan dirinya, membentuk sikap peduli terhadap lingkungan di mana siswa

belajar, mendorong kepercayaan diri dan keterampilan siswa serta mudah beradaptasi dengan lingkungan masyarakat (Ainia, 2020). Salah satu strategi yang digunakan oleh guru, adalah mendesain media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi serta nilai-nilai kehidupan yang termuat di dalam setiap unit pembelajaran. Media Pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan Anitah (2009). Sudjana (2005) mengemukakan bahwa media diperlukan dalam proses pembelajaran karena mempunyai kemampuan atau kompetensi yang dapat dimanfaatkan. Media berbasis teknologi yang efektif adalah media yang mengandung unsur teknologi mampu mengomunikasikan sesuatu yang ingin disampaikan oleh pemberi pesan kepada penerima pesan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menawarkan semakin banyak kemudahan di dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah dalam hal penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik. Hal demikian mendorong upaya-upaya pemanfaatan hasil teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Comunication Technology*) sehingga menciptakan suasana penyampaian dan pemahaman materi yang lebih bersemangat dan menyenangkan.

Berdasarkan wawancara kepada guru yang ada di SDN 1 Karangrejo sejak tahun 2022 sudah tidak menjadi sekolah penggerak

kesenian tari Jaranan Turonggo Yakso lagi. Dengan pernyataan tersebut dapat menjadikan permasalahan untuk dapat di cari penyebabnya. Hal pertama yang mendasari permasalahan karena pada tahap perpindahan kurikulum merdeka menjadikan guru terlalu berpacu pada materi yang ada di buku sehingga kegiatan belajar tidak maksimal. Setelah melakukan wawancara kepada guru selanjutnya yaitu dengan dibagikannya angket analisis kebutuhan kepada siswa dan guru, dari 18 siswa secara keseluruhan menjawab senang dengan metode pembelajaran menggunakan media seperti PPT interaktif. Meskipun pada hakikatnya *Powerpoint* interaktif tergolong sebagai salah satu media pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa, namun belum banyak guru yang memahami cara mendesain dan menggunakannya di dalam pembelajaran. Secara umum, tenaga pendidik lebih sering mendesain dan menggunakan media pembelajaran konvensional yang hanya menuntut partisipasi aktif satu pihak.

Berdasarkan pemberian angket survei kebutuhan kepada guru kelas IV, kurikulum merdeka ini sangat baik jika diterapkan di dalam pembelajaran. Guru setuju dengan kurikulum merdeka ini karena menurutnya sangat cocok dengan metode pembelajaran yang digunakannya. Hanya saja kebutuhan waktu dan perlengkapan untuk membuat bahan ajar lain terbatas. Guru selalu berupaya agar pendidikan disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, guru dapat berkontribusi secara kolaboratif dan efektif



bekerja dengan pengembangan kurikulum sekolah untuk mengatur dan menyusun materi, buku teks, dan konten pembelajaran pembelajaran.

Pada saat melakukan wawancara dengan guru, mengatakan bahwa penerapan kurikulum merdeka ini masih baru namun adaptasinya masih sangat sulit bagi seorang guru dan siswa dalam belajar. Dibuktikan dengan hasil belajar siswa kelas IV, 11 dari 18 siswa nilai masih berada dibawah KKM 75 salah satunya pada mata pelajaran Seni Tari pada pembelajaran mengenal tari melalui cerita rakyat dikhususkan untuk mengutamakan budaya lokal daerah. Menyelaraskan tujuan kurikulum dan karakteristik mata pelajaran dan siswa serta keadaan kelas belum terlaksana dengan penuh. Terlaksananya beberapa kajian ini perlu dikaitkan dengan media pembelajaran yang menarik sehingga pelajaran dapat dengan mudah dimengerti oleh siswa. Namun demikian, pada kenyataannya guru masih membutuhkan waktu yang cukup banyak untuk membuat media pembelajaran yang efektif. Guru selalu berusaha untuk mencari gambar-gambar dari internet yang berkaitan dengan materi yang hendak diajarkan kepada peserta didik. Guru mengakui bahwa lebih cenderung menggunakan media gambar dan dijelaskan secara lisan di dalam pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media pembelajaran ICT. Ada beberapa media ICT yang diketahui oleh guru, yakni: *Powerpoint* dan *Movie Maker*. Namun demikian, guru sering menggunakan dalam *Powerpoint* karena sangat mudah dibuat dan tidak

menyita banyak waktu dalam membuatnya. Sebenarnya guru sudah berusaha untuk membuat media pembelajaran berupa *Powerpoint* namun belum runtut. Guru mengutarakan keinginannya untuk membuat media pembelajaran di semua mata pelajaran terutama di ranah budaya lokal. Hasil dari pemberian angket kebutuhan kepada siswa kelas IV dapat diambil kesimpulan bahwa hampir keseluruhan siswa menyukai tari, dan suka melihat tontonan tari. Akan tetapi siswa belum memahami sejarah dan pengertian Jaranan Turonggo Yakso. Siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran seni tari dalam kegiatan belajar.

Meninjau masalah-masalah di atas maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT budaya lokal Trenggalek Turonggo Yakso (*Powerpoint Interaktif*) pada pembelajaran mengenal tari melalui cerita rakyat untuk siswa kelas IV (empat) sekolah dasar. Adapun alasan pemilihan pembelajaran mengenal tari melalui cerita rakyat adalah karena pada pembelajaran ini pada hakikatnya dikhususkan memuat keragaman budaya lokal aktivitas dan sikap positif yang menuntut partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, pemilihan kelas yakni kelas IV (empat) didasarkan atas alasan bahwa pada zaman ini, siswa kelas IV sudah mulai memahami tentang cara belajar yang menggunakan media berbasis teknologi khususnya *Powerpoint* interaktif.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latarbelakang yang dijelaskan di atas, maka peneliti menemukan identifikasi masalah seperti berikut :

1. Belum banyak guru yang memahami cara mendesain dan menggunakan dalam pembelajaran.
2. Lebih sering menggunakan media konvensional
3. Guru merasa cukup sulit membangun semangat siswa melalui media pembelajaran Powerpoint interaktif
4. Siswa banyak yang belum memahami kebudayaan lokal Jaranan Turonggo Yakso
5. Masih ada hasil belajar siswa yang belum memenuhi nilai KKM

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, maka peneliti mengemukakan rumusan masalah seperti berikut :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis ICT budaya lokal Trenggalek jaranan turonggo yakso pada pembelajaran mengenal tari melalui cerita rakyat untuk siswa kelas IV SDN 1 Karangrejo?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis ICT budaya lokal Trenggalek jaranan turonggo yakso pada pembelajaran mengenal tari melalui cerita rakyat untuk siswa kelas IV SDN 1 Karangrejo?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis ICT budaya lokal Trenggalek jaranan turonggo yakso pada pembelajaran mengenal tari melalui cerita rakyat untuk siswa kelas IV SDN 1 Karangrejo?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, maka peneliti mengemukakan tujuan masalah seperti berikut :

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis ICT budaya lokal Trenggalek jaranan turonggo yakso pada pembelajaran mengenal tari melalui cerita rakyat untuk siswa kelas IV SDN 1 Karangrejo
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis ICT budaya lokal Trenggalek jaranan turonggo yakso pada pembelajaran mengenal tari melalui cerita rakyat untuk siswa kelas IV SDN 1 Karangrejo
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis ICT budaya lokal Trenggalek jaranan turonggo yakso pada pembelajaran mengenal tari melalui cerita rakyat untuk siswa kelas IV SDN 1 Karangrejo.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga bersifat praktis juga bagi siswa, guru, dan sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan.

## 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi pengembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan serta dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media seni tari. Serta sebagai masukan dan bahan pertimbangan dalam pembelajaran, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar pada pokok bahasan yang lain.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian dengan media pembelajaran berbasis *ICT* diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak yang terkait, antara lain:

### a. Guru

Manfaat media pembelajaran berbasis *ICT* bagi guru antara lain: mempermudah penyampaian materi pelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis *ICT* untuk memotivasi para guru agar dapat melakukan pembelajaran inovatif sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan; meningkatkan kualitas pembelajaran; dan menambah keilmuan dan menjadi bahan referensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

b. Bagi Siswa

Manfaat media pembelajaran berbasis *ICT* bagi siswa antara lain: Meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran Seni Tari sehingga prestasi belajarnya meningkat, Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan guru.

c. Bagi Sekolah

Manfaat media pembelajaran berbasis *ICT* bagi sekolah antara lain: Sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru, Sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran.