

PENGUATAN ASPEK KOGNITIF MELALUI TAYANGAN VIDEO ANIMASI SEJARAH TARI BEDANA

Selvy Aprilia¹, Salwa Alprianti², Amelia Hani Saputri³, Indra Bulan⁴

^{1,2,3,4}Universitas Lampung

Email: selvyaprilias214@gmail.com¹, salwaalprianti@gmail.com²,
ameliahani@fkip.unila.ac.id³, indra.bulan@fkip.unila.ac.id⁴

Abstract: *This study analyzes the strengthening of students' cognitive aspects through animated video displays of the history of Bedana Dance. Learning using the animated video "The Origin of Bedana" is an innovative approach that utilizes the power of visuals and narratives to convey complex material such as the history of Bedana dance in an interesting, easy-to-understand, and memorable way for various ages. This study uses a qualitative method with descriptive data description, this study uses literature studies and interviews with video creators, and Arts and Culture teachers who use videos in the learning process. Strengthening cognitive aspects through animated videos focuses on three stages: paying attention, understanding and remembering. The result is that animated videos can attract students' attention through strong visuals and illustrative movements. Then, this video helps to understand by breaking down complex information into small parts, visualizing abstract concepts, and linking new information to previous knowledge. To remember, animated videos allow students to repeat explanations, make the learning process more enjoyable, and can be accessed at any time for independent learning.*

Keywords: *History Learning, Bedana Dance, Animated Videos, Cognitive Theory, Qualitative Methods.*

Abstrak: Penelitian ini menganalisis penguatan aspek kognitif peserta didik melalui tayangan video animasi sejarah Tari Bedana. Pembelajaran menggunakan video animasi "The Origin Of Bedana" merupakan pendekatan inovatif yang memanfaatkan kekuatan visual dan narasi untuk menyampaikan materi kompleks seperti sejarah tari Bedana secara menarik, mudah dipahami, dan berkesan bagi berbagai usia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan penjabaran data secara deskriptif, penelitian ini menggunakan studi pustaka dan wawancara dengan pencipta video, dan guru Seni Budaya yang menggunakan video dalam proses pembelajaran. Penguatan aspek kognitif melalui video animasi terfokus pada tiga tahapan: memerhatikan, memahami dan mengingat. Hasilnya video animasi dapat menarik perhatian peserta didik melalui visual yang kuat dan gerakan yang ilustratif. Kemudian, video ini membantu memahami dengan memecah informasi kompleks menjadi bagian-bagian kecil, memvisualisasikan konsep abstrak, serta mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya. Untuk mengingat, video animasi memungkinkan peserta didik mengulang

penjelasan, membuat proses belajar lebih menyenangkan, dan dapat diakses kapan saja untuk belajar mandiri.

Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah, Tari Bedana, Video Animasi, Teori Kognitif, Metode Kualitatif.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau pemahaman baru melalui interaksi dengan informasi, pengalaman, atau lingkungan.

Belajar, sebagaimana dijelaskan oleh Karwono dan Mularsih (2018), Syah dan Santi (2024), serta Darman (2020), merupakan sebuah proses perubahan yang sengaja dilakukan individu sejak dini untuk memperoleh berbagai kemampuan, keterampilan, dan sikap. Proses ini sangat dipengaruhi oleh pengalaman pribadi dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Intinya, para ahli ini sepakat bahwa belajar adalah upaya individu untuk mengubah perilakunya atau mencapai tujuan belajarnya melalui interaksi dengan lingkungan dan proses kognitifnya.

Pembelajaran melalui video animasi adalah pendekatan inovatif dalam pendidikan yang memanfaatkan kekuatan visual dan narasi untuk menyampaikan materi pembelajaran. Metode ini dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan berkesan bagi peserta didik dari berbagai usia. Dengan animasi, konsep yang rumit dapat divisualisasikan secara dinamis sehingga lebih mudah dicerna daripada hanya melalui teks atau penjelasan lisan.

Terdapat beberapa pembelajaran melalui video animasi, salah satunya pembelajaran tari tradisional. Tari tradisional ialah sebuah bentuk kesenian yang berasal dari adat istiadat atau kepercayaan suatu masyarakat. Menurut M. Jazuli (2008: 71): Tari tradisional adalah tari yang lahir, tumbuh, dan berkembang dalam suatu masyarakat yang kemudian diturunkan atau diwariskan secara terus menerus dari generasi ke generasi. Selama tarian tersebut masih sesuai dan diakui oleh masyarakat pendukungnya, maka tarian tersebut termasuk tari tradisional.

Salah satu tari tradisional yang berasal dari daerah Lampung yaitu Tari Bedana. Tari bedana merupakan tari tradisional Lampung yang memiliki nilai-nilai budaya dan sejarah yang penting. Penerapan video animasi di pembelajaran sejarah tari bedana dapat menunjang penguatan aspek kognitif pada peserta didik.

Teori kognitif menekankan bahwa pembelajaran adalah proses internal aktif di mana individu secara aktif mengolah dan mengorganisasikan informasi yang mereka terima (Rahmah, 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Jean Piaget yang membahas mengenai teori kognitif adalah salah satu teori perkembangan paling berpengaruh yang menjelaskan bagaimana peserta didik membangun pemahaman mereka tentang dunia.

(Piaget, 2021) berpendapat bahwa kecerdasan tidak hanya tentang mengumpulkan fakta, tetapi merupakan proses aktif di mana peserta didik secara terus-menerus mengorganisasi pengalaman dan informasi baru. Piaget menyebutkan bahwa teori kognitif terdapat 3 tahapan yaitu, memerhatikan, memahami, dan mengingat. Penelitian ini menggunakan video animasi yang di ambil dari platform YouTube yang berjudul “The Origin of Bedana”.

Di era digital, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting. Video animasi merupakan salah satu bentuk adaptasi terhadap perkembangan teknologi dalam pembelajaran seni budaya. Video animasi dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.

Dengan digitalisasi, Sejarah Tari Bedana dapat didokumentasikan dan disebarluaskan kepada generasi muda. Pembelajaran melalui video animasi dapat membuat proses belajar Sejarah Tari Bedana menjadi lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Sehingga minat generasi muda untuk mempelajari Sejarah Tari Bedana ini meningkat, karena tidak hanya mengetahui tariannya kita juga dapat mengetahui sejarahnya karena dunia digital memungkinkan akses tanpa batas.

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk penguatan aspek kognitif melalui tayangan video animasi sejarah tari bedana. Novelty dari penguatan aspek kognitif melalui tayangan video animasi sejarah tari bedana terletak pada 3 tahapan kognitif. Keunikan penguatan aspek kognitif melalui tayangan video animasi sejarah tari bedana memiliki keunikan yang membedakannya dari metode pembelajaran tradisional. Karena peserta didik dapat mendengarkan serta memahami Sejarah Tari Bedana secara berulang-ulang sampai mereka memahaminya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Data penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai data-data yang hadir atau dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat, ungkapan narasi, dan gambar (Nasution, 2023). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data secara deskriptif. Adapun metode pengumpulan data penelitian ini adalah Studi pustaka. Sumber data dalam penelitian ini adalah jurnal nasional yang terindeks sinta dan buku-buku, sumber tertulis baik cetak maupun elektronik, Wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan pencipta pembelajaran video animasi yaitu Ikhsan Taufiq, S.Pd, dan mewawancarai guru Seni Budaya di SMA Negeri 13 Bandar Lampung yaitu Yovi Sanjaya, S.Pd yang menggunakan media pembelajaran video animasi. Penelitian kepustakaan ini menggunakan metode analisis isi. Dimana Analisis isi adalah sebuah teknik yang digunakan untuk menganalisis dan memahami teks.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Video Pembelajaran The Origin Of Bedana (Video Animasi Sejarah Tari Bedana)

Video animasi sejarah Tari Bedana adalah sebuah media audiovisual berbentuk kartun atau grafik bergerak yang secara khusus dibuat untuk menjelaskan dan mengedukasi tentang asal-usul, perkembangan, makna, dan filosofi Tari Bedana, sebuah tarian tradisional khas Lampung. Tujuannya adalah untuk penguatan aspek kognitif melalui tayangan video animasi sejarah tari bedana serta menyajikan informasi sejarah dan kebudayaan yang kompleks dengan cara yang menarik, mudah dipahami, dan relevan, terutama bagi audiens modern, termasuk anak-anak dan remaja yang mungkin lebih familiar dengan format video digital.



Gambar 1. cuplikan video animasi “the origin of bedana”

(Sumber: selvy, screenshot youtube)

Melalui penggunaan visual yang dinamis, karakter animasi, dan narasi yang jelas, video semacam ini dapat menghidupkan kembali konteks historis di mana Tari Bedana lahir dan berkembang. Ini mencakup penggambaran pengaruh masuknya Islam di Lampung, peran tarian dalam upacara adat dan perayaan, serta evolusi gerakannya dari waktu ke waktu. Dengan demikian, video animasi sejarah Tari Bedana bukan hanya sekadar tontonan, tetapi juga media pembelajaran yang sangat berguna untuk melestarikan dan menyebarkan pengetahuan tentang warisan budaya Lampung secara luas.

Video pembelajaran sejarah tari Bedana ini menggunakan video animasi dari platform YouTube yang berjudul “The Origin Of Bedana” dalam video tersebut membahas: a). Asal usul dan konteks sejarah bagian inti video menjelaskan bagaimana tari bedana lahir, yang mencakup periode waktu yaitu kapan tari bedana mulai muncul pada abad ke 15. Pengaruh budaya yaitu bagaimana masuknya agama Islam ke Lampung memengaruhi pembentukan tari bedana. Pada awalnya masyarakat Lampung menganut kepercayaan animisme, dan dinamisme.

b). Makna filosofi dari video animasi “The Origin Of Bedana” yang melambangkan kesopanan, kegembiraan, kebersamaan, dan rasa syukur yang merupakan inti dari Al- Zafn atau yang dikenal dengan Bedana yang memiliki makna menari. Tarian ini disisipi alunan pujian terhadap Allah SWT, gerakan-gerakannya disisipi gerakan shalat dan setiap langkah yang dilalui penari membentuk huruf Alif yang bermakna satu, Allah SWT.

c). Evolusi dan perkembangan tari bedana yaitu dengan seiring waktu masyarakat mulai tertarik dengan tari bedana. Pada saat itu hanya para laki-laki yang menari, sedangkan para perempuan akan diarahkan untuk belajar musik hadrah. Hal ini bertujuan untuk menjelaskan bahwa berdekatan dengan lawan jenis yang bukan mahram adalah dosa di dalam Islam. Para masyarakat yang telah selesai menari akan diajak bersama-sama menuju masjid untuk belajar mengaji dan shalat.

Oleh karena itu, pakaian yang digunakan dalam tari bedana merupakan pakaian yang bersih dan bisa dipakai untuk shalat. Kegiatan menari pun dilakukan di atas alas supaya kaki tidak menyentuh najis di tanah.

Tari bedana berasal dari negeri Olok Gading. Tari bedana terus berkembang hingga saat ini tari ini biasanya ditampilkan saat ada anggota keluarga yang telah menghatamkan Al-quran. Namun seiring berjalannya waktu kini tari bedana menjadi salah satu pertunjukan yang dapat

ditampilkan kapan saja dari yang awalnya hanya ditarikan oleh 2 orang laki-laki kini sudah dapat ditarikan oleh perepuan dan berkelompok lebih dari 2 orang.

2. Penggunaan The Origin Of Bedana Dalam Pembelajaran Sejarah Tari Bedana

Media Pembelajaran Sejarah Tari Bedana adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pemahaman mengenai asal usul, perkembangan, makna, dan filosofi kepada peserta didik atau masyarakat umum. Tujuannya untuk penguatan aspek kognitif melalui tayangan video animasi sejarah tari bedana.

Video animasi adalah contoh media yang sangat efektif, yang menggunakan visual bergerak, suara, dan narasi untuk menyajikan sejarah tari bedana secara kronologis, menjelaskan gerakan, kostum, dan konteks budaya dengan cara yang menarik secara visual dan mudah di cerna.

Video pembelajaran sejarah tari bedana yang berjudul “The Origin Of Bedana” digunakan sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 13 Bandar Lampung pada pelajaran seni budaya dengan materi seni tari untuk mengajarkan peserta didik tari bedana baik dari aspek sejarah, gerak, kostum, dan konteks budaya.

Video pembelajaran animasi yang berjudul “The Origin of Bedana” merupakan Film Pendek Media Pembelajaran Sejarah Tari Bedana yang dibuat oleh Alumni Pendidikan Tari 2019 dengan nama pencipta Ikhsan Taufiq, S.Pd.

Pencipta membuat video animasi tersebut karena pencipta melihat banyak sekali guru-guru yang mengajarkan ragam Gerak tari bedana tanpa menjelaskan terlebih dahulu sejarah tari bedana. Berangkat dari hal tersebut pencipta terinspirasi untuk membuat media pembelajaran sejarah tari bedana melalui video animasi, dengan tujuan untuk memudahkan para guru menjelaskan tentang Sejarah tari bedana, dengan menggunakan video animasi membuat peserta didik lebih tertarik untuk mempelajari sejarah tari bedana karena video animasi sangat dekat dengan kegemaran para remaja saat ini.

Video animasi ini dapat digunakan oleh kalangan siapa saja khususnya anak-anak yang menempuh sekolah menengah pertama (SMP) dan juga sekolah menengah atas (SMA).

Video pembelajaran ini dijadikan sebagai media untuk mendukung tercapainya output pembelajaran. Ketika berbicara tentang output pembelajaran dari video animasi sejarah Tari Bedana, kita mengacu pada hasil atau dampak yang diharapkan terjadi pada audiens setelah

mereka menonton dan berinteraksi dengan video tersebut. Output ini tidak hanya sebatas pengetahuan, tetapi juga bisa meliputi perubahan sikap dan keterampilan.

Output pembelajaran yang diharapkan Peserta didik akan memahami kapan dan bagaimana Tari Bedana muncul, termasuk pengaruh budaya (misalnya, Islam dan Melayu) yang membentuknya. Peserta didik dapat mengidentifikasi beberapa gerakan khas Tari Bedana dan memahami makna filosofis atau nilai-nilai yang terkandung di baliknya (misalnya, kesopanan, kegembiraan, kebersamaan). Peserta didik dapat mengetahui bagaimana Tari Bedana berevolusi dari masa ke masa, dari bentuk awal hingga adaptasi modernnya. Munculnya minat peserta didik untuk mempelajari lebih lanjut tentang Tari Bedana, bahkan mungkin termotivasi untuk mencoba menarikan atau terlibat dalam upaya pelestariannya.

Peneliti juga mewawancarai guru Seni Budaya SMA Negeri 13 Bandar Lampung bernama Yovi Sanjaya, S.Pd yang telah menggunakan atau menguji coba penggunaan media pembelajaran melalui video animasi “The Origin of Bedana”. Beliau menjelaskan

“Tahapan bagaimana media pembelajaran The Origin of Bedana digunakan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Video pembelajaran Tari Bedana dapat membuat peserta didik lebih memahami situasi sejarah tari bedana pada masa itu dibandingkan dengan guru menjelaskan secara langsung atau menggunakan metode ceramah. Karena jika dijelaskan dengan menggunakan metode ceramah membuat peserta didik tidak fokus dan cepat bosan”.

Oleh karena itu pendidik memiliki tahapan dan strategi perencanaan pembelajaran, dengan adanya video animasi peserta didik lebih memahami dan mudah mengingat, karena melalui video animasi membuat mereka tertarik sama halnya dengan menonton film.

Berdasarkan hasil wawancara, video animasi “The Origin Of Bedana” merupakan media selain juga sebagai media pembelajaran untuk menanamkan pengetahuan terkait dengan video sejarah tari Bedana. Tetapi juga ada hal lain yang ingin ditanamkan melalui video, yaitu penguatan pada aspek kognitif terkait sejarah tari Bedana. Aspek kognitif yang menjadi penguatan dalam video “The Origin Of Bedana” ini yaitu peserta didik diajak untuk dapat paham mengenai 3 hal yaitu memerhatikan, memahami, dan mengingat.

3. Aspek Kognitif

Aspek kognitif mengacu pada proses mental yang terlibat dalam perolehan pengetahuan dan pemahaman. Dalam konteks video animasi, aspek kognitif menjadi kunci untuk menjelaskan mengapa dan bagaimana video tersebut efektif dalam menyampaikan informasi.

Aspek kognitif dalam video animasi sejarah tari bedana dianggap sangat efektif secara kognitif karena kemampuannya untuk mengolah informasi kompleks menjadi format yang lebih mudah dicerna dan diingat oleh peserta didik.

Video animasi dapat menampilkan garis waktu atau alur sejarah Tari Bedana secara visual yang jelas. Misalnya, transisi dari masa pengaruh Islam awal hingga perkembangannya di era modern dapat digambarkan dengan adegan-adegan animasi yang relevan. Ini membantu otak membentuk gambaran mental yang terstruktur tentang urutan peristiwa, daripada hanya membaca daftar tanggal.

Konteks sosial dan budaya tempat Tari Bedana lahir dan berkembang dapat diilustrasikan melalui adegan-adegan animasi yang hidup. Misalnya, bagaimana masyarakat Lampung dulu berinteraksi, praktik adat mereka, atau suasana penyebaran Islam. Visualisasi ini membantu peserta didik menempatkan informasi sejarah dalam kerangka yang lebih kaya dan bermakna.

Konsep-konsep seperti akulturasi budaya atau fungsi sosial tari dapat dijelaskan melalui metafora visual atau cerita yang disederhanakan, membuatnya lebih mudah dipahami daripada definisi tekstual semata.

Animasi dapat menghubungkan setiap bagian kostum dengan makna simbolisnya atau nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Misalnya, visualisasi mengapa warna tertentu digunakan atau bagaimana bentuk hiasan kepala mencerminkan status atau filosofi tertentu. Hal ini membantu peserta didik tidak hanya mengingat penampilan kostum tetapi juga memahami signifikansinya.

Jika ada perubahan kostum seiring waktu, animasi bisa menunjukkan transisi tersebut secara mulus, membantu penonton melihat bagaimana kostum berkembang sesuai dengan zaman atau pengaruh baru.

Video animasi dapat menyajikan cerita asal usul budaya Lampung yang terkait dengan Tari Bedana (misalnya, nilai-nilai adat, kehidupan masyarakat tradisional, atau masuknya agama Islam) dalam sebuah narasi yang mengalir dan mudah diikuti. Ini membantu

membangun koneksi emosional dan pemahaman yang lebih dalam tentang akar budaya tarian tersebut.

Simbol-simbol budaya Lampung, arsitektur tradisional, atau kebiasaan masyarakat dapat digambarkan secara visual. Representasi ini memperkaya pemahaman penonton tentang lingkungan budaya di mana Tari Bedana terbentuk dan berkembang.

Hubungan Interdisipliner: Animasi dapat secara implisit atau eksplisit menunjukkan hubungan antara Tari Bedana dengan aspek budaya Lampung lainnya, seperti musik, bahasa, atau upacara adat, menciptakan pemahaman holistik tentang warisan budaya.

Secara kognitif, video animasi efektif karena memanfaatkan prinsip dual coding (mengolah informasi secara visual dan verbal), memecah informasi kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih kecil (chunking), dan memfasilitasi skema (kerangka mental) yang kuat dalam otak penonton. Semua ini berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam dan retensi informasi yang lebih baik.

Penggunaan media pembelajaran melalui video animasi merupakan penguatan teori kognitif melalui video animasi sejarah tari bedana. Teori kognitif memiliki beberapa tahapan yaitu memerhatikan, memahami, dan mengingat dalam proses belajar.

a) **Memerhatikan:** memerhatikan dapat diartikan sebagai peningkatan aktivitas mental terhadap suatu rangsangan tertentu. Memerhatikan mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Menurut Gage dan Berliner dalam buku Dimiyati dan Mudjiono, dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadinya belajar.

Pada saat mengamati tayangan video terjadinya stimulus dan respon peserta didik dimana peserta didik mengamati video secara antusias melihat tayangan video animasi sejarah tari bedana.

Tahapan dalam proses belajar adalah mendapatkan dan mempertahankan perhatian siswa terhadap materi yang disajikan. Tanpa memerhatikan, informasi tidak akan diproses lebih lanjut. Penguatan teori kognitif video animasi untuk meningkatkan perhatian melalui video dengan visual yang kuat, pertanyaan provokatif, atau cuplikan materi yang paling menarik. Penggunaan warna cerah untuk menyoroti informasi penting dan gerakan untuk

mengilustrasikan konsep atau proses akan semakin menambah ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Peserta didik juga memusatkan perhatiannya terhadap materi yang di sajikan. Fokus dan konsentrasi peserta didik pun mengacu pada video.

b) Memahami: memahami dalam konteks pendidikan mengacu pada kemampuan siswa untuk menginternalisasi, mengaitkan, dan menerapkan informasi atau konsep yang dipelajari dalam berbagai konteks. Memahami lebih dari sekadar menghafal fakta, ia mencakup proses kognitif yang lebih dalam seperti analisis, sintesis, evaluasi, dan penerapan. Hal ini mendorong diskusi, pertukaran ide, dan penyelesaian masalah secara bersama, yang membantu membangun pemahaman melalui interaksi sosial.

Setelah perhatian siswa tertangkap, langkah selanjutnya adalah membantu mereka memahami informasi yang disajikan. Memahami melibatkan mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada dan membangun representasi mental yang koheren. Video animasi dapat memecah Sejarah Tari Bedana menjadi langkah-langkah yang lebih kecil dan mudah dipahami, dengan narasi atau teks yang dijelaskan dalam video. Animasi dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam tari, seperti ritme, pola, dan ekspresi.

Pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran Tari Bedana sangat kuat dari aspek kognitif, karena secara intrinsik format video animasi mendukung berbagai proses mental yang esensial untuk pemahaman yang mendalam.

Tari Bedana memiliki sejarah dan perkembangan yang tidak dapat diamati secara langsung. Video animasi mampu memvisualisasikan peristiwa dan konsep abstrak ini. Misalnya, masuknya pengaruh Islam, perubahan gaya tari dari waktu ke waktu, atau makna filosofis di balik gerakan tertentu. Animasi dapat menggambarkan secara konkret bagaimana sebuah gerakan sederhana berevolusi atau bagaimana interaksi sosial memengaruhi bentuk tari. Ini membantu siswa membangun representasi mental yang jelas tentang sejarah yang sulit divisualisasikan hanya dengan teks.

c) Mengingat: Mengingat dalam konteks pembelajaran adalah kemampuan untuk mengambil kembali informasi yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan mengingat

sangat penting sebagai pondasi kognitif sebelum mencapai level berpikir tingkat tinggi seperti memahami, menerapkan, dan menganalisis.

Video animasi dapat memungkinkan peserta didik untuk mengulang-ulang penjelasan yang disampaikan, membantu mereka mengingat dengan lebih baik. Video animasi yang menarik dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan dan berkesan, meningkatkan retensi informasi.

Video animasi dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan mengulang materi sesuai kebutuhan mereka. Teks atau narasi dapat menjelaskan materi yang ingin disampaikan.

Contoh proses mengingat pada peserta didik retrieval (pengambilan kembali informasi). Pada tahap ini dimana informasi yang tersimpan di memori jangka panjang di panggil kembali saat dibutuhkan contohnya beberapa hari kemudian, saat guru bertanya “tarian apa yang di pengaruhi oleh budaya islam di lampung?”.

Peserta didik mungkin akan mengenali ciri-ciri yang disebutkan dan langsung teringat “Tari Bedana” dari videp yang ditontonnya pada saat itu.

Contoh mengingat lainnya yaitu guru menugaskan peserta didik untuk membuat resume mengenai video sejarah tari bedana yang telah mereka tonton. Hal ini dapat membuat peserta didik mengingat kembali materi dari video yang telah di tonton.

Guru juga bisa memberikan tugas kepada peserta didik dalam bentuk diskusi secara berkelompok dan mempresentasikan hasil diskusi nya. Hal tersebut membantu peserta didik untuk lebih mengingat apa yang telah mereka tonton.

KESIMPULAN

Pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran sejarah Tari Bedana terbukti dalam penguatan aspek kognitif peserta didik. Metode inovatif ini memanfaatkan kekuatan visual dan narasi untuk menyampaikan materi pembelajaran yang rumit dan abstrak, seperti asal-usul, perkembangan, makna, dan filosofi Tari Bedana, menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan berkesan bagi berbagai usia.

Penguatan kognitif video animasi ini terletak pada kemampuannya untuk mengaktifkan tiga tahapan penting dalam proses belajar menurut Jean Piaget: memerhatikan, memahami, dan mengingat. Video dengan visual yang kuat, penggunaan warna cerah, dan gerakan dinamis

dapat menarik serta mempertahankan perhatian peserta didik, sehingga informasi dapat diproses lebih lanjut. Selanjutnya, video animasi membantu memahami dengan memecah sejarah yang kompleks menjadi langkah-langkah visual yang lebih kecil, memvisualisasikan konsep abstrak, dan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, sehingga membentuk representasi mental yang koheren dan terstruktur.

Akhirnya, kemampuan video animasi untuk diakses kapan saja dan di mana saja, serta memfasilitasi pengulangan materi, sangat mendukung proses mengingat dan meningkatkan retensi informasi, membuat belajar lebih menyenangkan dan berkesan. Dengan demikian, video animasi sejarah Tari Bedana tidak hanya berfungsi sebagai tontonan, tetapi sebagai alat pembelajaran komprehensif yang mendukung pemahaman mendalam dan pelestarian warisan budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dr. Abdul Fattah Nasution, M. P. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Lubis, R. F. (2019). Kemampuan Guru Menarik Perhatian Siswa dalam Proses Pembelajaran
Oleh: *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
https://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SYSTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Rahmah, S. (2022). Teori Kognitivisme serta Aplikasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 77–95.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/786%0Ahttps://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/download/786/541>
- Jazuli, M. (2008). *Jurnal Seni Tari*. Universitas Negeri Semarang.
- Bloom, Benyamin.S, (2014). *Taxonomy of Educational Objective*. New York: Longman.
- Nurhadi. (2020). *Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran*.

- <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi> Angkowo, R dan Kosasih, A. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. PT Jakarta, Grasindo.
- Hasan, Hafizi, dkk. 1992. *Deskripsi Tari Bedana*. Bandar Lampung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Taman Budaya Provinsi Lampung.
- Huda, Miftahul. 2006. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Bahri Djamarah dan Zain Aswan.
2014. *Strategi Belajar Menajar*. Jakarta: Rineka Daryanto, Suryatri D. 2013. *Implementasi: Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media. Masunah. (2012). *Seni dan Pendidikan Seni. Ponsombangausal Poncitanan som Tradisional*. UPI.
- Silberman. (2013). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia & Nuansa Cendikia Cet. 3 Pradoto, H. (2019). *Ensiklopedia Tari Indonesia: Tradisi dan Modernitas*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Muryanto. (2019). *Mengenal Seni Tari Indonesia*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Anderson, J. R. (2020). *The architecture of cognition*. Harvard University Press. Degeng, I. N. S. (2010). *Ilmu pengajaran: Kajian teori dan praktik*. Aditya Media Publishing.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Sejarah Daerah Lampung*. Jakarta: Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Sejarah Daerah.
- Hadikusuma, H. H. (2024). *Adat Istiadat Daerah Lampung*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.