

# 1. Pengembangan Media Pembelajaran Card Dance

*by* Ratih Asmarani

---

**Submission date:** 06-Nov-2022 10:13PM (UTC+0800)

**Submission ID:** 1945864122

**File name:** 2018\_Pro siding\_card\_dance.pdf (496.25K)

**Word count:** 3718

**Character count:** 23932

# Pengembangan Media Pembelajaran *Card Dance* sebagai Upaya Pengenalan Budaya Indonesia

Ratih Asmarani, Emy Yunita Rahma Pratiwi

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang  
Ratihasmalani004@gmail.com

*Abstrak*—Penelitian ini mengkaji tentang *card dance* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran seni tari untuk diterapkan pada jenjang pendidikan tinggi di Indonesia terutama pada prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sebagai pengguna utama. *Card Dance* adalah hasil pengembangan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar tari-tarian yang berasal dari seluruh nusantara yaitu 34 provinsi yang masing-masing provinsi dibatasi 5 tarian. Hal ini untuk memudahkan dalam proses pengembangan media pembelajaran serta penerapan materi pada mahasiswa yang tidak memiliki *basic* seni tari sebelumnya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (*Four D Models*) dari Thiagarajan dan jenis penelitian ini deskriptif kualitatif dengan kajian laporan hasil penelitian. Tahap perancangan (*design*) merupakan tahapan awal untuk menentukan konsep desain media meliputi rancangan materi (*content*), rancangan media (*media selection*), pemilihan format (*format selection*), merancang format naskah (*skript*), dan membuat prototipe. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat pada pengembangan media *card dance* untuk pembelajaran seni tari dalam lembaga Pendidikan.

**Kata kunci:** *card dance*, media pembelajaran, pengenalan budaya Indonesia, perancangan.

## PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya ilmu dan teknologi, paradigma pembelajaran di sekolah mengalami perubahan. Proses pelaksanaan pembelajaran yang awalnya bersifat behavioristik menjadi konstruktivistik dan yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Behaviorisme adalah aliran psikologi yang percaya bahwa manusia belajar karena pengaruh lingkungan (Semiawan, 2008:3). Dalam konstruktivisme diajarkan bahwa belajar adalah membangun pemahaman dan pengetahuan yang dilakukan dengan cara mencocokkan fenomena, ide, atau aktivitas yang baru dengan pengetahuan yang sudah ada dan sudah dipelajari. Konsekuensi pembelajaran seperti itu adalah siswa bersungguh-sungguh dalam membangun konsep yang bermakna (bukan sekedar hafalan atau tiruan). Konsep belajar bermakna merupakan suatu proses mengaitkan informasi baru dengan pengalaman atau konsep-konsep yang sudah ada pada diri individu (Ausabel dalam Dahar, 1989:112). Menurut teori Ausabel agar terjadi belajar bermakna, konsep baru atau informasi baru harus dikaitkan dengan konsep-konsep yang telah ada dalam struktur kognitif siswa (Dahar, 1989:117).

Guru tidak hanya memberikan ceramah yang bersifat “*teksbook*” kepada siswa, tetapi juga merangsang, memotivasi siswa agar mampu membangun pengetahuan dalam pikirannya. Salah satu cara yang bisa dilakukan guru adalah mampu membangun jaring-jaring komunikasi dan interaksi belajar bermakna

melalui pemberian informasi yang bermakna dan relevan dengan kebutuhan siswa. Guru bisa memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide dan mengajak siswa menggunakan strategi belajar yang mereka sukai, guru menerapkan penggunaan media pembelajaran dalam mengajar, menerapkan model pembelajaran yang inovatif, dan sebagainya.

Pengenalan budaya daerah di lingkungan pendidikan utamanya adalah generasi muda dalam hal ini mahasiswa merupakan bagian dari pengembangan seni. Pengembangan seni perlu diberikan mengingat kebutuhan seni adalah kebutuhan manusia yang universal, bagi anak didik akan membantu mengembangkan otak belahan kanan yang berkaitan dengan kecerdasan emosional. Kecerdasan emosional menurut Golman (dalam Handayani, 2016: 80), akan membantu manusia mencapai kesuksesan dalam hidup. Anak-anak sebagai generasi muda sangat diharapkan memiliki kemampuan dalam bidang intelektual, berbudi pekerti serta mengenal nilai-nilai seni budaya bangsanya, khususnya nilai-nilai budaya daerahnya. Pengembangan seni bisa diintegrasikan dalam pengembangan kognitif, nirk, bahasa dan pembiasaan lain, agar bisa berkembang optimal. Selain itu untuk memotivasi siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan, bekerja secara kooperatif dan mempersepsikan keterkaitan antara berbagai ilmu lain. Lingkungan belajar dapat difungsikan menjadi lingkungan yang menyenangkan dan menarik bagi tenaga pengajar dan peserta didik sehingga memungkinkan untuk berpartisipasi aktif berdasarkan konteks budaya yang dipelajari. Selain itu mendorong terjadinya proses imajinatif, metaforik, berpikir kreatif dan sadar budaya.

Keanekaragaman budaya Indonesia sangat dikenal oleh masyarakat dunia dikarenakan memiliki keunikan tersendiri dari setiap masing-masing daerah. Setiap provinsi memiliki suku dan budaya yang berbeda. Setiap masyarakat memiliki nilai budaya dan sosial yang tinggi. Budaya merupakan identitas suatu bangsa yang harus dihormati dan dijaga serta perlu dilestarikan. Agar anak cucu kita tahu akan warisan budayanya, hal ini menjadi tanggung jawab kita semua. Tetapi seiring perkembangan jaman dan teknologi saat ini justru sangat disayangkan nilai budaya lokal mulai menghilang. Anak muda sudah mulai tidak menghargai budaya lokal yang ada tetapi terpengaruh terhadap budaya dari negara lain yang masuk sangat pesat dengan perkembangan teknologi saat ini. Para generasi sudah banyak yang jauh dari pengetahuan budayanya, bahkan mereka lebih kagum terhadap budaya negara lain. Mereka lancar berbahasa Inggris namun tidak bisa berbahasa daerah. Generasi muda bangga dan senang dengan tarian *Breakdance*, hip hop dan korea padahal mereka memiliki tari saman, tari serampang dua belas dan tarian-tarian lain yang luar biasa gerakannya.

Maka di era global ini perlu memperkenalkan seni dan budaya Indonesia sejak dini melalui proses pembelajaran. Agar senantiasa tumbuh kesadaran dan kebanggaan untuk mencintai sepenuh hati seni budaya yang mencerminkan nilai-nilai moral bangsa dan identitas bangsa di tengah-tengah masyarakat dunia. Inovasi media pembelajaran yang ingin dikembangkan adalah "*Card Dance*", yaitu sebuah kartu yang di dalamnya terdapat gambar tari yang ada di Indonesia.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) karena berusaha mengembangkan media pembelajaran seni tari. Selanjutnya hasil pengembangan ini akan diujicobakan dalam pembelajaran mata kuliah pendidikan seni tari dan drama pada prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Hasyim Asy'ari pada semester 5, dan hasilnya akan dianalisis dengan dua cara. Hasil data dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif dan hasil data dari tim validator akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Objek penelitian ini adalah mahasiswa prodi PGSD semester 5 yang menempuh mata kuliah "pendidikan seni tari dan drama" yang berjumlah 40 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan adalah metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Model pengembangan pada penelitian ini adalah mengacu pada *Four-D Model* yang dikemukakan oleh Thiagarajan, (1974) yang terdiri atas empat tahapan: 1) pendefinisian (*define*), 2) perancangan (*Design*), 3) pengembangan (*develope*), dan 4) penyebaran (*dissemination*). Dalam penelitian ini tahap desiminasi tidak dimasukkan dalam tahapan penelitian media pembelajaran yang direncanakan. karena terbatasnya waktu, maka pelaksanaan langkah model tersebut hanya dibatasi sampai pada uji coba produk.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tahapan Pendefinisian

Tahapan pendefinisian dengan melakukan analisis sebagai berikut: a) Analisis awal: keanekaragaman budaya Indonesia memiliki keunikan tersendiri dari setiap masing-masing daerah. Setiap provinsi memiliki suku dan budaya yang berbeda. b) pada analisis siswa, para mahasiswa di prodi PGSD banyak yang jauh dari pengetahuan budayanya sendiri, terpengaruh terhadap budaya dari negara lain yang masuk sangat pesat, bahkan mereka lebih mengenal dan lebih kagum terhadap budaya negara lain. Keanekaragaman budaya terutama karya seni tari yang terdapat di Indonesia harus diperkenalkan sejak dini kepada generasi muda. Mahasiswa prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sebagai calon pendidik sudah seharusnya mengerti dan memahami karya seni tari di Indonesia sehingga nantinya bisa mengimplementasikan pada proses pembelajaran seni budaya di sekolah dasar. Untuk bisa mengenal dan memahami karya seni tari di Indonesia diperlukan sebuah media pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran peserta didik.

c) Analisis tugas disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta indikator yang akan dicapai. Analisis konsep yang akan diajarkan adalah beberapa materi tari yang dipilah berdasarkan provinsi yang ada di Indonesia. Dalam konteks penelitian ini analisis konsep materi media pembelajaran didasarkan atas standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terkait dengan apresiasi karya seni tari. Standar kompetensi ini selanjutnya dijabarkan ke dalam beberapa materi, indikator serta tujuan pembelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik berdasarkan media pembelajaran yang dikembangkan. d) Tujuan dari pembelajaran ini adalah sebagai upaya untuk mengenalkan budaya Indonesia terutama seni tari kepada mahasiswa prodi PGSD, karena nantinya mereka

dituntut untuk bisa mengimplementasikan pada pembelajaran di siswa sekolah dasar. Melalui media pembelajaran yang dikembangkan, peserta didik diharapkan dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Akan tetapi evaluasi terhadap tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung.

## 2. Tahapan Pendataan

Tahap Pendataan (*data*), merupakan proses penggalian dan penyajian data yang dapat diperoleh melalui sumber informasi berupa:

- a. Data lapangan, merupakan data yang diperoleh dari gambaran pelaksanaan pembelajaran yang relevan dengan topik penelitian. Data ini dapat diperoleh melalui observasi langsung ke guru maupun dosen yang terkait dengan proses pembelajaran seni tari di sekolah/ perguruan tinggi. Dari hasil observasi dan wawancara dengan pengguna dan mahasiswa ditemukan beberapa temuan awal sebagai dasar pertimbangan pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

**Tabel 1 Temuan Awal Kondisi yang Dialami Siswa dan Guru**

1) Keanekaragaman jenis tari di Indonesia sangat banyak jumlahnya, tidak memungkinkan untuk mempelajari seluruh jenis tari tanpa bantuan media pembelajaran.
2) Kurangnya minat siswa terhadap budaya tradisi, cenderung memilih jenis seni yang kekinian.
3) Tuntutan mahasiswa sebagai calon pendidik di sekolah dasar mengharuskan untuk mempelajari dan menguasai semua bidang studi termasuk seni budaya
4) Siswa tidak memiliki <i>basic</i> sebelumnya dalam bidang seni, terutama seni tari.
5) Kurangnya upaya guru/dosen untuk meningkatkan pembelajaran yang berkualitas dengan inovasi yang diciptakan oleh guru/dosen
6) Perlu adanya strategi dan media pembelajaran yang memudahkan proses belajar peserta didik dalam menguasai materi untuk nantinya diimplementasikan ke dunia kerja.

- b. Data yang diperoleh dari referensi seperti literatur dan hasil-hasil penelitian yang menunjang pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Data tersebut dapat berupa informasi yang terkait konsep-konsep pengembangan serta dokumentasi lain yang dapat menunjang penelitian. Pada proses pendataan yang dapat dilakukan adalah menggali dan mengumpulkan data terkait dengan bahan-bahan tarian yang akan dikembangkan. Hasil analisis pada tahap pendefinisian dijadikan bahan rujukan dalam proses menggali dan mengolah bahan tarian, yang tentunya disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.



### 3. Tahap Perancangan

Proses perancangan (design) media pembelajaran seni tari *card dance* yang digunakan sebagai wujud pengenalan budaya. Pada paparan ini difokuskan penjabaran pada tahap perancangan (design). Tahap perancangan (*design*) merupakan tahapan awal untuk menentukan konsep desain media meliputi rancangan materi (*content*), rancangan media (*media selection*), pemilihan format (*format selection*), merancang format naskah (*skript*), dan membuat prototipe. Dengan penjabaran sebagai berikut :

- a. Rancangan materi (*content*), yang akan disajikan sesuai indikator dan tujuan pembelajaran pada media pembelajaran yang dikembangkan. Perumusan materi bahan tari disajikan dalam lampiran.
- b. Rancangan media (*media selection*), adalah proses menentukan media yang sesuai dengan konsep teori dalam penelitian serta kebutuhan dan tujuan pengembangan. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Secara teknis media pembelajaran fungsi utamanya sebagai sumber belajar, sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Menurut Mudhoffir dalam Marsudi (2012:15) bahwa sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem instruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sejalan dengan itu, Edgar dale dalam Marsudi (2012:15-16) bahwa sumber belajar adalah pengalaman-pengalaman yang pada dasarnya sangat luas, yang mencakup segala sesuatu yang dapat dialami dan dapat menimbulkan peristiwa belajar, perubahan tingkah laku ke arah yang lebih sempurna.

Media pembelajaran juga memiliki fungsi manipulatif, artinya; pertama kemampuan media dalam mengatasi ruang dan waktu, yaitu: (a) mampu menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, (b) mampu menjadikan objek atau peristiwa yang waktunya panjang menjadi singkat, (c) kemampuan menghadirkan objek yang telah terjadi pada masa lampau dan berlangsung telah lama, misalnya peristiwa sejarah. Kedua kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi keterbatasan inderawi, yaitu; (a) membantu siswa memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil, (b) memahami objek yang bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat, (c) membantu dalam memahami objek yang membutuhkan kejelasan suara, (d) membantu siswa dalam memahami objek yang terlalu kompleks.

Berdasarkan fungsi dari media pembelajaran tersebut, *card dance* dikembangkan, yang diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber belajar dalam artian berupa alat yang menimbulkan peristiwa belajar, perubahan tingkah laku ke arah yang lebih sempurna. Sekaligus juga memiliki fungsi manipulatif dalam artian mampu menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya yang membantu siswa dalam memahami objek yang terlalu kompleks dalam hal ini jenis tarian yang ada di Indonesia yang meliputi 34 provinsi. Rancangan media pembelajaran *card dance* adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk memudahkan dalam hal pemahaman materi perlu adanya pengerucutan bahan ajar, untuk masing-masing provinsi dibatasi

hanya 5 tarian sehingga jika dikalkulasi maka jumlah tarian sejumlah 170 tarian.

- 2) Materi ini diwujudkan dalam bentuk kartu bergambar yang memiliki 2 sisi bagian depan dan bagian belakang.
- 3) Bagian depan menunjukkan penampakan dari tarian sedangkan bagian belakang menunjukkan karakteristik dari tarian meliputi nama tarian, daerah asal tari dan ciri-ciri khas dari tarian.
- 4) Dengan ini diharapkan peserta didik tidak hanya sekedar mengenal dan memahami nama tarian tetapi juga penampakan dan karakteristik dari tarian tersebut sehingga bisa membedakan tiap masing-masing karya tari.

Berikut ini adalah wujud dari media *card dance* yang telah dikembangkan:



**Gambar 1:** Draf pertama sebelum diajukan ke validator, media *card dance* yang dikembangkan, tampak bagian depan dan bagian belakang

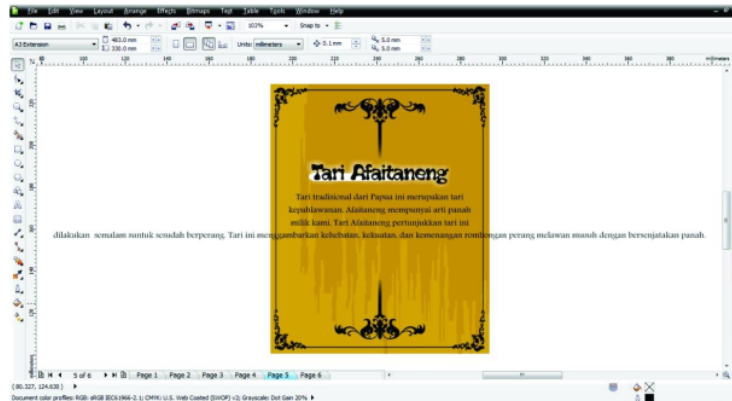
- c. Pemilihan format (*format selection*), adalah proses menentukan tampilan muka dan tampilan belakang kartu serta menentukan desain yang tepat untuk media pembelajaran yang dikembangkan.



**Gambar 2:** pemilihan format dan layout untuk tampilan muka pada draf kedua setelah direvisi.

Tampilan muka pada revisi kedua dibuat ukuran gambar lebih besar, merapat ke frame, dengan tujuan fokus gambar terletak pada gambar tari bukan pada frame. Pemilihan warna mencerminkan sasaran karakteristik peserta didik, agar mudah diminati peserta didik.

- d. Merancang format naskah (*skript*); merancang tampilan media dan layout pada tampilan muka dan belakang termasuk ukuran huruf uraian karakteristik materi tarian pada tampilan belakang kartu. Gambar berikut adalah proses merancang tampilan belakang kartu. Untuk jumlah kalimat di dalam kartu sengaja dibuat singkat. Selain karena untuk membuat estetika tampilan menarik, juga dengan alasan agar ketidakhadirannya kejenuhan pada peserta didik dalam mempelajari karakteristik dari tarian.



**Gambar 3** tampilan belakang *card dance* draf kedua setelah direvisi

- e. Membuat prototipe, yakni membuat contoh awal/potongan dari pembuatan media, melalui prototipe ini diharapkan produk secara nyata dapat dibuat dengan maksimal untuk nantinya diberikan kepada validator ahli materi, ahli media, pengguna baik dari teman sejawat (guru/dosen) serta peserta didik.

#### 4. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini terdiri dari (1) pemuatan draf pertama yang divalidasi oleh ahli desain kartu, ahli materi seni tari dan pengguna media; (2) uji coba luas/implementasi media.

##### a. Pembuatan Draft 1

Draf 1 terdiri atas pembuatan media *card dance* dan validasi instrumen. Draf 1 ini akan menjadi draf 2 setelah melalui tahap validasi dan revisi. Draf 2 kemudian diterapkan kepada sebagian mahasiswa semester 5 dalam tahap uji coba lapangan pertama. Selanjutnya akan dilakukan analisis uji coba lapangan untuk merevisi uji coba lapangan pertama dan akan digunakan untuk uji coba yang ke dua (media final). Validasi draf 1 diserahkan kepada validator. Di dalam pembuatan draf 1 media, disamping ada validator ada juga pengguna media.

**Tabel 2 Validator dan Pengguna Media**

No	Nama	Ahli	Validasi
1.	Dr. Setyo Yanuartuti, M.Si	Pendidikan Seni Tari	Materi seni



		Universitas negeri Surabaya	tari
2.	Dr. Dody Doerjanto, M.Sn	Pendidikan seni rupa, Desain dan Teknologi pembelajaran Universitas negeri Surabaya	Desain kartu bergambar tari
3.	Hariyati, S.Pd	Guru Tari SMAN 3 Jombang	Pengguna Media
4.	Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn	Guru Tari SDN Jombatan 3 Jombang	Pengguna Media
5.	Desty Dwi Rochmania, M.Pd	Dosen seni tari	Pengguna Media

#### b. Observasi Draf Media 1 dan Draf Media 2

Hasil pengamatan dari observer pada awal pembuatan media (draf 1) yang dilaksanakan pada bulan Juni-Juli 2018 adalah sebagai berikut,

**Tabel 3 Data Observasi dan Revisi Proses Pengembangan Media**

	Draf 1	Hasil Revisi (Draf 2)
Kendala yang dihadapi	a. pilih materi yang sudah dikenal secara umum	a. materi tari disajikan dengan jelas
a. Pemilihan materi tari	b. pada umumnya editan gambar kurang baik, sehingga sajian gambar tidak jelas, seperti terlalu gelap, gambar penari terlalu tinggi	b. gambar sudah jelas dan sudah disesuaikan dengan warna media
b. Sajian gambar	c. ukuran dan setting dikembangkan lebih baik	c. ukuran gambar sudah disesuaikan
c. Format	d. beberapa gambar tidak jelas bentuk tariannya, karena hanya separo badan, atau gambar diambil pada pola gerak/posisi yang kurang tepat	d. gambar sudah jelas dan pola pengambilan gambar sudah tepat
d. Pemilihan gambar		

Dari data observasi di atas draf 1 mengalami penyempurnaan pada format media yang disesuaikan dengan ukuran dan **34**ing agar lebih bagus. Revisi disesuaikan dengan hasil masukan dan kritik **dari validator**, baik **ahli media** maupun **ahli materi**. Berdasarkan analisis **data dari** validasi dari tim validator dan hasil revisi data observasi pada tahap proses pengembangan media *card dance* maka disimpulkan bahwa **draf 1 media card dance layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah adanya perbaikan.**

#### b. Uji Coba Luas

Uji coba luas sekaligus menjadi implementasi media *card dance* dilaksanakan bulan Juli. Uji coba dilaksanakan di Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang dengan subjek uji coba mahasiswa semester V yang berjumlah 18 mahasiswa. Uji coba dilaksanakan oleh peneliti berperan sebagai guru dan mahasiswa sebagai subjek penelitian. Hasil uji coba luas sebagai berikut.

**Tabel 4 Hasil Uji Coba Luas**

	<b>Kritik</b>	<b>Saran</b>	<b>Masukan</b>
<b>Guru/Dosen</b>	Background dengan tulisan  Gambar kurang jelas	Apabila tulisan gelap hendaknya <i>background</i> lebih terang warnanya sehingga bisa dibaca lebih jelas. Foto atau gambar di cari yang lebih jelas	Kami sangat senang dengan media <i>card dance</i> ini karena sudah memberi variasi dalam strategi pembelajaran
<b>Siswa</b>	Didalam penjelasan tidak ada asal dari daerah tariannya	Pada penjelasan tari seharusnya semua tari asal daerahnya harus dicantumkan	1. Penjelasan kartu seharusnya menunjukkan identitas asal tarian 2. Gambar lebih diperbesar dan diperjelas warnanya agar bisa mengetahui detail kostumnya 3. Dengan gambar yang jelas kita juga bisa belajar mengamati apa saja ciri yang dipakai penari pada gambar

Berdasarkan kritik, saran dan masukan yang diperoleh pada uji coba luas (Tabel 2), media pembelajaran *card dance* ini direvisi sehingga akan menghasilkan media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut: Warna media bervariasi dan tidak mencolok; Tampilan media menarik dan bentuk gambar jelas serta sesuai dengan referensi dan bentuk aslinya serta gambar kostum penari pada gambar terlihat jelas.

## SIMPULAN DAN SARAN

40 Penelitian ini dilakukan untuk dapat menemukan jawaban dari permasalahan penelitian. Adapun hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: Proses Pengembangan media *card dance* memiliki 4 tahapan pengembangan yang sudah dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu: a. Tahapan pendefinisian dengan melakukan analisis sebagai berikut: 1) Analisis awal: keanekaragaman budaya Indonesia memiliki keunikan tersendiri dari setiap masing-masing daerah. Setiap provinsi memiliki suku dan budaya yang berbeda. 2) pada analisis siswa, para mahasiswa di prodi PGSD banyak yang jauh dari pengetahuan budayanya sendiri, terpengaruh terhadap budaya dari negara lain yang masuk sangat pesat, bahkan mereka lebih mengenal dan lebih kagum terhadap budaya negara lain. Keanekaragaman budaya terutama karya seni tari yang terdapat di Indonesia harus diperkenalkan sejak dini kepada generasi muda. Mahasiswa prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sebagai calon pendidik sudah seharusnya mengerti dan memahami karya seni tari di Indonesia sehingga nantinya bisa mengimplementasikan pada proses pembelajaran seni budaya di sekolah dasar. Untuk bisa mengenal dan memahami karya seni tari di Indonesia diperlukan sebuah media pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran peserta didik. 3) Analisis tugas disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta indikator yang akan dicapai. Analisis konsep yang akan diajarkan adalah beberapa materi tari yang dipilah berdasarkan provinsi yang ada di Indonesia. Dalam konteks penelitian ini analisis konsep materi media pembelajaran didasarkan atas standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terkait dengan apresiasi karya seni tari. Standar kompetensi ini selanjutnya dijabarkan ke dalam beberapa materi, indikator serta tujuan pembelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik berdasarkan media pembelajaran yang dikembangkan. 4) Tujuan dari pembelajaran ini adalah sebagai upaya untuk mengenalkan budaya Indonesia terutama seni tari kepada mahasiswa prodi PGSD, karena nantinya mereka dituntut untuk bisa mengimplementasikan pada pembelajaran di siswa sekolah dasar. Melalui media pembelajaran yang dikembangkan, peserta didik diharapkan dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Akan tetapi evaluasi terhadap tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung.

b. Pendataan, merupakan proses penggalian dan penyajian data yang diperoleh melalui sumber informasi yaitu data lapangan dan data yang diperoleh dari referensi seperti literatur dan hasil-hasil penelitian yang menunjang dan relevan, c. tahap perancangan, tahapan untuk menentukan konsep desain media, meliputi, 1) memilih dan merumuskan materi (*content*), 2) pemilihan media (*media selection*), 3) pemilihan format (*format selection*), 4) merancang format naskah (*skript*); merancang tampilan media dan layout dari menu yang disajikan, 5) membuat prototipe, yakni membuat contoh awal/potongan dari pembuatan media, melalui prototipe ini diharapkan produk secara nyata dapat dibuat dengan maksimal.

d. tahap pengembangan, tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: 1) penilaian ahli (*expert appraisal*), yakni ahli materi yang memvalidasi materi yang disajikan dan ahli media yang memvalidasi tampilan dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya hasil validasi tersebut, dijadikan

bahan masukan untuk selanjutnya direvisi agar <sup>30</sup> lebih tepat, efektif, mudah digunakan, dan memiliki kualitas teknik baik, 2) uji coba pengembangan <sup>22</sup> (*developmental testing*). Tahap uji coba pengembangan dalam penelitian dilakukan untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar mahasiswa terhadap kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Mengingat waktu penelitian yang singkat, maka hasil uji coba ini tidak bertujuan untuk digunakan sebagai revisi produk, akan tetapi sebagai tahap akhir dari penelitian ini dengan memaparkan persentase kualitas media yang disajikan dari sudut pandang mahasiswa sebagai pengguna media pembelajaran secara mandiri. Lebih jelasnya, berikut matrik pelaksanaan pengembangan yang telah dilaksanakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Cresswell, John W. 2010. *Research Design : Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dahar, Ratna Wilis. 1991. *Teori-teori Belajar*. Bandung: Erlangga.
- Depdikbud. 1996/1997. *Ensiklopedi Seni Musik dan Seni Tari Daerah*. Surabaya: Depdikbud Provinsi Daerah Tingkat I Jawa Timur.
- Marsudi. 2012. *Pengembangan Paket Multimedia Interaktif Kriya Topeng Malang untuk Memfasilitasi Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa Nusantara di Sekolah Menengah Pertama*. Tesis. Tidak Dipublikasikan. Surabaya: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Purwaningsih, Sri Eny. 2010. *Pengembangan Media Ular Tangga untuk Pembelajaran Menyemak kelas V Sekolah Dasar*. Tesis. Tidak Dipublikasikan. Surabaya: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Sadiman, Arief. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Pra sekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Index.
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

# 1. Pengembangan Media Pembelajaran Card Dance

---

## ORIGINALITY REPORT

---

17%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://scholar.ummetro.ac.id">scholar.ummetro.ac.id</a> Internet Source	1%
2	<a href="http://proceeding.senjuk.conference.unesa.ac.id">proceeding.senjuk.conference.unesa.ac.id</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://journal.institutpendidikan.ac.id">journal.institutpendidikan.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://masjapra.blogspot.com">masjapra.blogspot.com</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://rafizanisafahmi.blogspot.com">rafizanisafahmi.blogspot.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://www.pdf-archive.com">www.pdf-archive.com</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://repositori.umsu.ac.id">repositori.umsu.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://journal.unipdu.ac.id:8080">journal.unipdu.ac.id:8080</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	1%

---



10	<a href="https://repository.unmul.ac.id">repository.unmul.ac.id</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="https://downloadptkptssdsmpsma.blogspot.com">downloadptkptssdsmpsma.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="https://math.unud.ac.id">math.unud.ac.id</a> Internet Source	<1 %
13	Yogia Prihartini, Wahyudi Buska. "PEMBELAJARAN BERBASIS SOSIAL DAN BUDAYA", Nazharat: Jurnal Kebudayaan, 2019 Publication	<1 %
14	<a href="https://vdokumen.com">vdokumen.com</a> Internet Source	<1 %
15	Submitted to Syiah Kuala University Student Paper	<1 %
16	<a href="https://repo.undiksha.ac.id">repo.undiksha.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="https://digilib.unimed.ac.id">digilib.unimed.ac.id</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="https://repository.unair.ac.id">repository.unair.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="https://siedoo.com">siedoo.com</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="https://windaarums16.blogspot.com">windaarums16.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %

21	<a href="http://a-research.upi.edu">a-research.upi.edu</a> Internet Source	<1 %
22	Yunita Rochmawati Jonan. "Pengembangan Rubrik Penskoran pada Asesmen Otentik untuk Materi Volume dan Luas Balok", Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang, 2020 Publication	<1 %
23	<a href="http://uad.portalgaruda.org">uad.portalgaruda.org</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://www.infosarjana.com">www.infosarjana.com</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="http://www.ust.ac.id">www.ust.ac.id</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="http://bintang27215871.blogspot.com">bintang27215871.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="http://gedemahendra21.blogspot.com">gedemahendra21.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
29	<a href="http://www.ukinstitute.org">www.ukinstitute.org</a> Internet Source	<1 %
30	Reni Ariska Putri, Sri Uchtiawati, Nur Fauziyah. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF FLIP BOOK MENGGUNAKAN	<1 %

KVISOFT FLIP BOOK MAKER BERBASIS SENI  
BUDAYA LOKAL", DIDAKTIKA : Jurnal  
Pemikiran Pendidikan, 2020

Publication

---

31

Inas Zhafirah, Eko Risdianto, Sutarno Sutarno.  
"PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT  
INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK  
MELATIHKAN LITERASI INFORMATION AND  
COMMUNICATION TECHNOLOGY (ICT) SISWA  
SMA PADA MATERI GELOMBANG CAHAYA",  
DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains,  
2022

Publication

---

<1 %

32

Kevin Ledy, Lukman Nulhakim, Vica Dian  
Aprelia Resti. "Pengembangan Videoscribe  
Tema Transportasi Si-Hijau Untuk Melatih  
Keterampilan Komunikasi Sains Siswa SMP  
Kelas VIII", PENDIPA Journal of Science  
Education, 2022

Publication

---

<1 %

33

Submitted to Lampasas High School

Student Paper

---

<1 %

34

Meina Oza Setia. "Pengembangan Media  
Pembelajaran Dengan Menggunakan Adobe  
Flash CS 6 Pada Materi Hukum Newton  
Tentang Gerak dan Penerapannya", EduFisika,  
2018

Publication

---

<1 %

35 Zamzam Fadhilah Kenys, Siti Napfiah, Asri Putri Anugraini. "Persepsi Mahasiswa terhadap LKM Geometri Transformasi Berbasis Discovery Learning dengan Pendekatan Kontekstual", MATEMATIKA DAN PEMBELAJARAN, 2018  
Publication <1 %

---

36 [afizu.blogspot.com](http://afizu.blogspot.com)  
Internet Source <1 %

---

37 [amercapower.blogspot.com](http://amercapower.blogspot.com)  
Internet Source <1 %

---

38 [ejournal.kahuripan.ac.id](http://ejournal.kahuripan.ac.id)  
Internet Source <1 %

---

39 [ejournal.unida.gontor.ac.id](http://ejournal.unida.gontor.ac.id)  
Internet Source <1 %

---

40 [ejournals.umma.ac.id](http://ejournals.umma.ac.id)  
Internet Source <1 %

---

41 [fip.um.ac.id](http://fip.um.ac.id)  
Internet Source <1 %

---

42 [jurnalfkip.unram.ac.id](http://jurnalfkip.unram.ac.id)  
Internet Source <1 %

---

43 [ppid.itk.ac.id](http://ppid.itk.ac.id)  
Internet Source <1 %

---

44 [repo.unhi.ac.id](http://repo.unhi.ac.id)  
Internet Source <1 %

---

45

[www.onesearch.id](http://www.onesearch.id)

Internet Source

<1 %

46

Ryane Manuho, Yaulie D.Y. Rindengan, Alicia A.E. Sinsuw. "Aplikasi Sistem Informasi E-Culture Kabupaten SITARO Berbasis Web", Jurnal Teknik Informatika, 2018

Publication

<1 %

47

[jp.feb.unsoed.ac.id](http://jp.feb.unsoed.ac.id)

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On