



PROSIDING SEMINAR NASIONAL DAN CALL FOR PAPER

**HASIL PENELITIAN DAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
22 DESEMBER 2018**

**“ Tantangan dan Peluang Lembaga
Pendidikan Islam dalam Menghadapi
Revolusi Industri 4.0 “**



**LEMBAGA PENELITIAN DAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS HASYIM ASY'ARI
TEBUIRENG JOMBANG**



Penerbit :
LPPM UNHASY Tebuireng Jombang

Alamat Redaksi :
Gedung B Lt.1 UNHASY
Jl. Irian Jaya No. 55 Tebuireng Jombang Jawa Timur, 61471
Telp. 0321-861719, Surel : lppm.unhasy@gmail.com
Site : lppm.unhasy.ac.id

ISBN 978-602-51156-2-0



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN DAN PENGBDIAN KEPADA MASYARAKAT TAHUN 2018

**“Tantangan dan Peluang Lembaga Pendidikan Islam dalam
Menghadapi Revolusi Industri 4.0”**

**22 Desember 2018
Universitas Hasyim Asy’ari
Tebuireng Jombang**

PENERBIT



**LPPM UNHASY TEBUIRENG JOMBANG
2019**

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT TAHUN 2018

“Tantangan dan Peluang Lembaga Pendidikan Islam dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0”

Aula Lt.III Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, 22 Desember 2018

PANITIA PELAKSANA

Penanggung Jawab/ Steering Committee	: 1. Drs. Bambang Sujatmiko, M.T 2. Ali Mahsun, M.Pd
Panitia Pelaksana/ Organizing Committee	
Ketua	: M. Arif Setyabudi, M.Pd.I
Sekretaris	: Nur Muflihah, S.T., M.T
Bendahara	: Dwi Ari Pertiwi, S.E., S.Pd., M.M
Kesekretariatan	: Siti Faizah, M.Pd Suwandi, M.Ed, Mgt Bambang Edi Siswanto, M.Pd
Perlengkapan	: Asep Kurniawan, M.Pd.I Terdy Kristoper, M.T Heru Suripno Riswandha Imawan
Konsumsi	: Syahrial Ahmad, M.H Ayu Nurul Hidayah, S.E
Reviewer	: 1. Prof. Dr. H. Haris Supratno 2. Dr. H. Tri Rijanto, M.Pd., M.T 3. Dr. Kamidjan, M.Hum 4. Dr. Tony Seno Aji, S.E., M.E
Editor	: 1. M. Arif Setyabudi, M.Pd.I 2. Siti Faizah, M.Pd 3. Nur Muflihah, S.T.,M.T
Desain dan Layout	: 1. Nurul Absor, S.Sos.I 2. Wawan Rofiqi, S.Kom

Penerbit:



LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang

Alamat Redaksi:

Jl. Irian Jaya No. 55 Tebuireng, Cukir, Diwek, Jombang, Jawa Timur 61471

Gedung B UNHAS Y Lt.1

Telp: (0321) 861719

e-mail: lppm.unhasy@gmail.com/ lppm@unhasy.ac.id, <http://www.lppm.unhasy.ac.id>

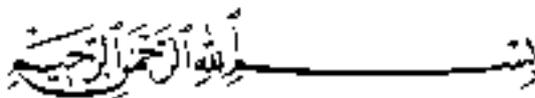
Cetakan Kedua, 22 Desember 2018

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

All Rights Reserved

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa seizin tertulis dari penerbit

KATA PENGANTAR
Kepala LPPM Universitas Hasyim Asy'ari
(LPPM UNHASY)



Alhamdulillah puji syukur senantiasa kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas terselenggaranya Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat di Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Tahun 2018 (Tahun Kedua).

Kami atas nama LPPM UNHASY mengapresiasi yang setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih yang sebesar-besanya atas partisipasi dan dukungan dari semua pihak sehingga kegiatan ini terlaksana dengan baik dan berjalan lancar.

Pada Seminar Nasional yang mengambil tema "Tantangan dan Peluang Lembaga Pendidikan Islam dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0" merupakan seminar tahun kedua yang diselenggarakan oleh LPPM UNHASY, dimaksudkan sebagai wadah bagi para dosen peneliti dan pengabdian untuk memaparkan hasil temuan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat baik kalangan swasta, industri maupun pemerintah, oleh karena itu seminar ini di desain agak berbeda dengan seminar nasional lainnya. Bahwa seminar ini mencoba untuk mengembangkan dimensi IMTAK kedalam bentuk penelitian dan pengabdian.

Disamping itu, seminar ini juga dibagi ke dalam beberapa kelompok diskusi yang diharapkan dapat menambah wawasan lintas keilmuan hasil penelitian dan pengabdian serta dapat bermanfaat bagi masyarakat.

Terima kasih dan penghargaan kami sampaikan kepada semua pihak yang terlibat dalam mensukseskan acara seminar ini, baik kepada keynote speaker, para nara sumber, penyaji makalah, moderator, dan seluruh panitia tanpa terkecuali. Semoga kita semua bisa mengambil manfaat kegiatan ini.

Jombang, 22 Desember 2018

Kepala LPPM UNHASY,

Drs. Bambang Sujatmiko, M.T

UHA.01.0643

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Tim Redaksi	iii
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vi
Tantangan Bagi UMKM dalam Membuat Laporan Keuangan	1
Fauziyah dan Sugeng	
Pengaruh Kepemilikan Hewan Peliharaan terhadap Stres pada Masa Purnatugas	13
Risa Juliadilla dan S. Candra Hastuti H	
Mengatasi Kesalahan Konsep dalam Pembelajaran Sains SMP melalui Pembelajaran Berbasis Masalah	23
Ivatul Laily Kurniawati dan Mawar Indayani	
Analisis Desain Nama Merek dan Hubungannya Terhadap Preferensi Konsumen	33
Ferdian Hendrasto, dan Bagus Ibnu Utama	
Ajaran Tasawuf Dalam Bait Al- Imrithi Karya Syarifuddin Yahya	46
Isnihatun Niswah MZ dan Mohammad Arif Setyabudi	
Aplikasi Graf Fuzzy dengan Mamdani dan Sugeno dalam Optimalisasi Arus Lalu Lintas Persimpangan Bersinyal	56
Rahma Ramadhani, Imamatul Ummah, Nanndo Yannuansa, dan Abdiyah Amudi	
Analisis Struktur Balok Beton Bertulang Gedung B Universitas Hasyim Asy 'Ari Tebuireng Jombang Berdasarkan SNI 2847:2013	69
Titin Sundari, Abdiyah Amudi, Totok Yulianto, dan Rahma Ramadhani	
Pengembangan Umkm Jenang Ketan Jombang Berbasis Teknologi Informasi Di Desa Sumber Sari Megaluh Jombang	79
Ahmad Heru Mujianto, Hadi Sucipto, Tanhella Zein Vitadiar, Terdy Kistofer, dan Chamdan Mashuri	
Efikasi Diri dan Keberhasilan Akademik Pada Mahasiswa Prodi IPA Unhasy Angkatan 2015	94
Lina Arifah Fitriyah, Andri Wahyu Wijayadi, Oktaffi Arinna Manasikana, dan Nur Hayati	
Peningkatan Kompetensi Mengajar Tutor Bahasa Inggris Di Fajar English Course Pare, Kediri	103
Sakhi Herwiana, Maskhurin Fajarina, Elisa Nurul Laili, Sayyid Ma'rifatulloh, dan Sri Widoyoningrum	
Pemanfaatan Limbah Organik Sebagai Nutrisi Tanaman Budidaya Herbal Hidroponik Di Universitas Hasyim Asy'ari	110
Oktaffi Arinna Manasikana, Nindhya Ayu Berlianti, Noer Af'idah, dan Andhika Mayasari	
Ukhuwah Islamiyah Antar Organisasi Kemasyarakatan Dalam Menciptakan Harmoni Sosial (Studi Kasus Di Desa Jogoroto)	118

Sayidah Afyatul Masruroh, Moh. Slamet, Suhari, dan Anwari Pengembangan Bisnis Budidaya Jamur Tiram Menjadi Home Industry Untuk Kemandirian Pangan (Studi Kasus: Desa Bakalan Rayung Kudu Jombang)	128
Nur Muflihah, Evita Widiyati, Sulung Rahmawan W.G, Vian Hanes A., dan Andhika Mayasari Pelatihan Dasar Arduino Uno Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Smk Dalam Pemrograman	135
Jati Widyo Leksono , Humaidillah Kurniadi, Elly Indahwati, Nanndo Yannuansa, dan Imamatul Ummah Meningkatkan Minat Baca Dan Kemampuan Berbicara Melalui Pendirian Perpustakaan Mini Dan Pelatihan <i>Public Speaking</i>	142
Siti Faizah, Arisni Kholifatu A S., Maskhurin Fajarina, Resdianto P.R, dan Rusli Ilham F. Pemberdayaan Masyarakat Melalui Kaleng Keliling Untuk Meningkatkan Kepedulian Sosial Desa Asemgede Kecamatan Ngusikan Kabupaten Jombang	147
M. Bambang Edi Siswanto, Sayid Ma'rifatulloh, Suwandi, Desty Dwi Rohmania, dan Novia Dwi Rahmawati The Impact of Creativity on Speaking Skill	152
Mukminatus Zuhriyah, Ria Kamilah Agustina, dan Maskhurin Fajarina Implementasi Budaya Religius Islam Moderasi Di Madrasah Ibtidaiyah Di Jombang (Studi Multi Kasus)	156
Laily Masruroh, Iva Inayatul Ilahiyah, dan Siti Rofi'ah Studi Eksplorasi Potensi Wisata Religi Trowulan	168
Retno Eka Pramitasari dan Nur Muflihah Dimensi Negosiasi Antara Mahasiswa Dan Dosen Dalam Kelas <i>Writing Dan Speaking</i>	178
Elisa Nurul Laili dan Sakhi Herwiana Pengembangan Media Pembelajaran <i>Card Dance</i> Sebagai Upaya Pengenalan Budaya Indonesia	182
Ratih Asmarani, dan Emy Yunita Rahma Pratiwi Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang	193
Emy Yunita Rahma Pratiwi, Desty Dwi Rochmania, Ratih Asmarani, dan M. Bambang Edi Siswanto Sistem Informasi Strategis Pada Universitas Hasyim Asy'ari Menggunakan <i>Framework Ward And Peppard Dan Portofolio Mcfarlan Strategic Grid</i>	201
Hadi Sucipto, Ahmad Heru Mujianto, Chamdan Mashuri, dan Pujo Hari Saputro Tinjauan Etika Bisnis Syari'ah Terhadap Praktek Oligopoli Pada Pelaku Usaha Pakaian Di Pasar Kawasan Wisata Religi Makam Gus Dur Jombang	211

Ninik Azizah, Bahruddin, Sya'ın, dan Norma Fitria Produktifitas Hasil Panen Ikan Lele Menggunakan Fermentasi Rempah Rempah	221
Minto, dan Dian Anisa Rokhmah Wati Implementasi Pelatihan Kewirausahaan Model Cefe (<i>Creation Of Enterprises Formation Of Entrepreneurs</i>) Untuk Meningkatkan Jiwa Kewirausahaan	230
Ika Zutiasari, Rachma Agustia, Susanti dan Meta Ardiana Pengaruh Gender Terhadap Persepsi Mahasiswa Tentang Fraud Dan <i>Whistleblowing</i> (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Unhasy Tebuireng Jombang)	237
Rachma Agustina, Meta Ardiana, Ika Zutiasari, dan Dwi Ari Pertiwi Pengaruh Bisnis <i>Franchise</i> Dan Pembelajaran Ritel Alfamart <i>Class</i> Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Di <i>Business Center Smk Negeri 2 Nganjuk</i>	246
Lilis Sugi. R.N., Mahfudiyanto, dan Rohmad Prio S. Kelayakan Teoritis Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis <i>Experiential Learning</i> pada Materi Bangun Datar di Kelas IV	254
Iesyah Rodliyah, Sari Saraswati, dan Nihayatus Sa'adah Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran Matakuliah Statistika	262
Iftitaahul Mufarrihah, Dharma Bagus Pratama Putra, dan Indana Lazulfa Analisis Kesalahan Mahasiswa dalam menyelesaikan Masalah Fungsi Pembangkit	269
Novia Dwi Rahmawati, Gunanto Amintoko, dan Siti Faizah Korelasi Antara Piba (Pembelajaran Intensif Bahasa Arab) Dengan Perolehan Nilai <i>Toafl (Test Of Arabic As A Foreign Language)</i> Mahasiswa Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng	276
Vian Hanes Andreastya, Fathur Rohman, Moh. Arif Setyabudi, Mahmud Fauzi, dan Syamsuddin Monopoli Akad Syariah (MONASY) Uji Kelayakan Media Pembelajaran Menurut Mahasiswa	288
Athi' Hidayati, dan Mahfudiyanto Keefektifan Model Pembelajaran <i>Research Based Learning (RBL)</i> terhadap Mata Kuliah Akuntansi Keuangan di Universitas Hasyim Asy'ari	297
Dwi Ari Pertiwi, Iesyah Rodliyah, dan Peni Haryanti. PSAK 109 (Akuntansi Zakat, Infaq dan Shadaqah): Penyusunan Laporan Keuangan Syariah Untuk Peningkatan Akuntabilitas Lembaga Sosial Pesantren Tebuireng	305
Meta Ardiana, Racma Agustina, Ika Zutiasari, Susanti, dan Lik Anah Pemanfaatan Lahan Pekarangan Rumah Desa Ngampel Kecamatan Ngusikan	310
Retno Eka Pramitasari, Abdiyah Amudi, Basuki, Muhammad Munib	

Rosadi, dan Fajar Satria Hadi	
<i>Biotechnopreneurship</i> pada Mahasiswa Prodi Pendidikan IPA Universitas Hasyim Asy'ari	318
Nur Hayati, Nindha Ayu Berlianti, Lina Arifah Fitriyah, dan Noer Af'idah	
Pendampingan Literasi pada Anak Dalam Menanamkan Nilai Islam Moderasi Di Desa Sumberteguh Kudu Jombang	329
Siti Rofi'ah, Jasminto, Sayyidah Afyatul Masruroh, Aida Arini, dan Robiah Machtumah Malayati	
Problematika Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Inklusif	337
Yulianah Prihatin, dan Indah Mei Diastuti	
Diversifikasi <i>Food Product Ice Cream</i> Ampok Jagung	342
Lilis Sugi. R.N., Lik Anah, dan Noor Azizah	
Rancang Bangun Alat Uji <i>Impact Metode Charpy</i> Sebagai Pendukung Pembelajaran Mata Kuliah Ilmu Bahan Pada Laboratorium Teknik Mesin Unhasy	346
Mohammad Munib Rosadi, Basuki, Agung Samudra, dan Ali Hasbi Ramadani	
Implementasi <i>Fuzzy C-Means (FCM)</i> untuk <i>Clustering</i> Data Saham	360
Anita Andriani, dan Dyah Listianingtyas	
Daya Dukung Pondasi Berdasarkan Hasil <i>Cone Penetration Test (Sondir)</i> (Studi Kasus Gedung Rektorat Kampus B UNHASY Tebuireng Jombang)	366
Tri Mar'atus Sholichah, Meriana Wahyu Nugroho, dan Fatma Ayu Nuning F.A	
Analisis Dinamik Model Matematika Rantai Makanan Tiga Spesies dengan Penangkapan <i>Toppredator</i>	371
Nailul Izzati, dan Imamatul Ummah	
Pemberdayaan Masyarakat Dengan Pembuatan Pupuk Organik Berbasis Potensi Lokaldengan Fermentasi	380
Pudyardono, dan Martha Laila Arisandri	
Analisa Tingkat Kematangan Teknologi Informasi Pada Tata Kelola E-Learning (Vi-Learn) Unesa Menggunakan Framework Cobit 5 Domain Deliver, Service, And Support (DSS) Dan Build, Acquire And Implement (BAI)	385
Bambang Sujatmiko, Soeparno , Andi Kristianto	
Nama Diri Berbahasa Arab Di Masyarakat Muslim Jawa (Kajian Sintaksis dan Makna Semantis)	400
Mohammad Arif Setyabudi, Ali Mahsun, Fathur Rohman, Hanifuddin, Vian Hanes Andreastya	

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 penyerapan 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 dan memotivasi siswa agar mampu membangun pengetahuan dalam pikirannya. Salah satu cara yang bisa dilakukan guru adalah mampu membangun jaringan 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 Handyaningrum, 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, motorik, 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 kelak 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 dipilih 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 hakekatnya 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 tari 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 tari.



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 Universitas negeri Surabaya	Materi seni 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 setting 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.**

c. 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

	Kritik	Saran	Masukan
Guru/Dosen	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
Siswa	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 tariannya 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

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:

1. 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 dipilih 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.
2. Pendataan, merupakan proses penggalan 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.

3. 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 lebih tepat, efektif, mudah digunakan, dan memiliki kualitas teknik baik, 2) uji coba pengembangan (*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.