

# Card Dance Inovasi Media Pembelajaran Seni Tari Sebagai Wujud Pengenalan Budaya Pada Mahasiswa Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar *by Pgsd Unhasy*

---

**Submission date:** 23-May-2023 02:35AM (UTC+0200)

**Submission ID:** 2099651033

**File name:** novasi\_Media\_Pembelajaran\_Seni\_Tari\_Sebagai\_Wujud\_Pengenalan.pdf (510.02K)

**Word count:** 6225

**Character count:** 37782



*Card Dance*

**Inovasi Media Pembelajaran Seni Tari Sebagai Wujud Pengenalan Budaya Pada Mahasiswa Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Ratih Asmarani<sup>1\*</sup>, Emy Yunita Rahma Pratiwi<sup>2</sup>, Anggara Dwinata<sup>3</sup>, Muhammad Nuruddin<sup>4</sup>,  
Pance Mariati<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Hasyim Asy'ari Jombang

<sup>5</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

Email: [ratihasmarani004@gmail.com](mailto:ratihasmarani004@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [emyyunita88@gmail.com](mailto:emyyunita88@gmail.com)<sup>2</sup>, [anggaradwinata@unhasy.ac.id](mailto:anggaradwinata@unhasy.ac.id)<sup>3</sup>,  
[rudin.moxer@gmail.com](mailto:rudin.moxer@gmail.com)<sup>4</sup>, [pance\\_mariati@unusa.ac.id](mailto:pance_mariati@unusa.ac.id)<sup>5</sup>

**Abstrak**

Penelitian ini mengkaji tentang *card dance* sebagai alternatif media pembelajaran seni tari untuk diterapkan pada jenjang pendidikan tinggi di Indonesia. *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. Untuk pemerolehan data penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode observasi partisipatif dan uji coba lapangan yang digunakan untuk mengetahui kebermanfaatan dari produk. Hasil data dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif dan hasil data dari angket mahasiswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Total skor perolehan pada uji coba I sebesar 1297 dengan rata-rata 72 dan prosentase 81.8% sedangkan uji coba II sebesar 1430 dengan rata-rata 79.4 dan prosentase 90.2%. Dapat disimpulkan bahwa data uji coba kedua ini menunjukkan hasil yang tinggi/ signifikan dari pada hasil di uji coba pertama, setelah dilakukan perbaikan atau revisi. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan jika media tepat untuk membantu mahasiswa dalam proses pengenalan budaya untuk nantinya dijadikan bekal dan diterapkan dalam proses pembelajaran seni di Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** card Dance, Media, Pembelajaran, Seni Tari, Pengenalan Budaya.

**Abstract**

This research examines the card dance as an alternative dance learning media to be applied at higher education levels in Indonesia. Card Dance is the result of the development of learning media in the form of cards with pictures of dances originating from all over the archipelago, namely 34 provinces, each province is limited to 5 dances. This is to facilitate the process of developing learning media and absorbing material for students who do not have the basic art of dance before. This study uses the 4-D development model (*Four D Models*) from Thiagarajan. For data collection, this research was carried out using participatory observation methods and field trials which were used to determine the usefulness of the product. The results of data from observations and interviews were analyzed descriptively qualitatively and the results of data from student questionnaires were analyzed descriptively quantitatively. The total score obtained in trial I was 1297 with an average of 72 and a percentage of 81.8% while trial II was 1430 with an average of 79.4 and a percentage of 90.2%. It can be concluded that the data for this second trial showed higher/significant results than the results in the first trial, after improvements or revisions were made. Based on the results of the research, it can be concluded that media is appropriate for helping students in the process of introducing culture to later be used as provision and applied in the process of learning art in elementary schools.

**Keywords:** Card Dance, Media, Learning, Dance, Cultural Introduction

## PENDAHULUAN

Kebudayaan merupakan acuan dasar yang digunakan oleh masyarakat sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari dalam bertindak yang terdiri dari moral, kepercayaan, pengetahuan, adat istiadat serta kebiasaan-kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat (Ismail, 2022). Melestarikan warisan budaya telah menjadi tugas anak cucu yang diwarisinya atau generasi muda. Berbagai upaya yang dilakukan untuk melestarikan warisan itu bertujuan agar budaya yang kita miliki tidak hilang tergilas kemajuan jaman dan tergulung modernisasi dan globalisasi (Priatna, 2017). Globalisasi menjadi fenomena khusus yang terjadi dalam peradaban manusia dimana fenomena tersebut bergerak terus dalam masyarakat global dan merupakan bagian dari proses kehidupan manusia (Suneki, 2012). Guna mengantisipasi hal-hal tersebut, setiap masyarakat harus mampu memperkuat budaya yang dimiliki dengan terus melestarikan serta mengembangkannya.

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, 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.

Pendidik merupakan instrumen penting untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran berdasarkan indikator yang disusun sesuai kebutuhan peserta didik antara lain kompetensi kognitif, psikomotorik dan afektif. Menurut Rohmah dan Marimin (2015) keberhasilan peserta didik merupakan salah satu indikator keberhasilan pendidik dalam mengajar. Pelaksanaan pembelajaran harus direncanakan secara baik agar dapat memberikan pelayanan yang tepat bagi siswa. Salah satu diantara komponen pendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran (Budiyono, 2020). Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa (Lisma Aspahani, et.al. 2020) dalam (Rajagukguk, 2022).

Media pembelajaran inovatif yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah *card dance*. Media pembelajaran ini berisi gambar-gambar yang berkaitan dengan budaya Indonesia, dimana tujuannya yakni untuk mengenalkan budaya Indonesia yang beraneka ragam kepada mahasiswa calon guru Sekolah Dasar. Calon guru Sekolah Dasar ini nantinya yang akan mengenalkan budaya kepada peserta didik di Sekolah Dasar yang mana mereka merupakan generasi penerus bangsa selanjutnya. Oleh karena itu, penting sekali menguatkan budaya Indonesia sejak dini agar budaya yang kita miliki tetap terjaga dan terus berkembang (Mariati, 2017). Karena budaya sendiri merupakan identitas suatu bangsa maka sangatlah perlu untuk melestarikannya agar identitas tetap terjaga dan tidak diakui oleh bangsa lain (Ikawira, 2014).

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang digunakan untuk menguji efektivitas suatu produk (Sugiyono, 2016:473). Penelitian pengembangan (R&D) ini 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 sedang menempuh mata kuliah “pendidikan seni tari dan drama” yang berjumlah 18 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 (Widiastuti, 2018).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pengembangan

#### Tahap Pendefinisian

Tahap ini bertujuan menetapkan dan mendefinisikan pembuatan dan pengembangan media pembelajaran *card dance* dilihat dari segi wujud, kegunaan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini terfokus pada: (1) analisis awal, (2) analisis siswa, (3) analisis tugas, (4) analisis konsep, (5) Perumusan tujuan pembelajaran.

#### Analisis Awal

Keanekaragaman budaya di 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. Di dalam mata kuliah pendidikan seni tari dan drama sudah terdapat indikator utama yaitu mahasiswa harus mampu mengapresiasi karya seni tari nusantara. Tetapi kondisi yang ada tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Para generasi sudah banyak yang jauh dari pengetahuan budayanya, bahkan mereka lebih kagum terhadap budaya negara lain. Dengan adanya kondisi tersebut tentunya terdapat sebuah ketimpangan, munculnya sebuah masalah yang tidak sesuai dengan tujuan sehingga diperlukan sebuah inovasi pembelajaran untuk memecahkan masalah. 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.

#### Analisis Siswa

Mahasiswa prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang dipersiapkan untuk menjadi calon pendidik profesional di sekolah dasar. Kompetensi yang harus dicapai bukan hanya salah satu mata pelajaran tetapi seluruh mata pelajaran yang terdapat pada pembelajaran sekolah dasar wajib untuk dikuasai, salah satunya juga kemampuan dalam bidang seni. Karakteristik dari peserta didik di prodi PGSD tidak semuanya memiliki kemampuan yang sama dalam menangkap materi seni dengan mudah dan cepat. Jumlah peserta didik dalam satu kelas juga relatif cukup banyak antara 35-45 mahasiswa. Tidak semua peserta didik memiliki ketertarikan dalam bidang seni tari, namun memiliki tuntutan yang sama untuk mengenal dan memahami bidang tersebut baik ranah apresiasi maupun ekspresi seni. Dengan kemampuan peserta didik dalam bidang seni terutama seni tari diharapkan bisa diimplementasikan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Generasi muda harus sedini mungkin diperkenalkan dengan kebudayaannya sendiri sehingga muncul rasa mencintai dan menghargai kebudayaan sendiri.

#### Analisis Tugas

Kegiatan pembelajaran ini diawali dengan diberikannya penjelasan mengenai nama tari yang ada di gambar kemudian pelatih mengajukan tebakan kepada siswa. Siswa diharapkan mampu menyebutkan nama tari dengan melihat karakteristik dari masing-masing tari yang terdapat di dalam gambar. Kemudian guru membentuk kelompok kecil masing-masing 3 orang, guru kembali melontarkan pertanyaan kepada siswa, bagi siapa yang dapat menjawab maka kelompok tersebut akan mendapatkan poin. Di akhir permainan guru menentukan 2 kelompok yang mendapat poin terbesar. 2 kelompok ini kembali diadu untuk memperebutkan siapa sang juara. Aturan main untuk sesi yang terakhir ini tentu berbeda dengan yang sebelumnya. *Card dance* diletakkan di lantai kemudian diacak sedemikian rupa, untuk masing-masing kelompok dipilih salah satu untuk

mendapatkan tugas sebagai pemain yang pertama. Guru menyebutkan kata kunci misalnya menemukan tari berdasarkan asal daerah tari tersebut berkembang. Bagi kelompok yang mendapatkan poin terbesar ialah pemenangnya.

### Analisis Konseptual

*Card dance* memiliki spesifikasi berupa sebuah kartu yang di dalamnya memuat sebuah gambar tarian dari daerah provinsi di Indonesia tanpa ada keterangan nama tarian. Kartu ini bersifat tematik berdasarkan asal daerah provinsi yang sama, per tema terdapat > dari 5 jenis tarian. Jika di Indonesia terdapat 34 provinsi dan masing-masing provinsi rata-rata jumlah tari yang ada adalah 5-10 tarian maka jumlah keseluruhan adalah antara 170-340 tarian. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran *card dance* yang dibuat oleh peneliti, divalidasi oleh tim validator, dan diujicoba oleh guru serta uji coba pengguna, yaitu mahasiswa. Media pembelajaran tersebut digunakan untuk pembelajaran mandiri; untuk itu dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media.

### Analisis Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tujuan dari media pembelajaran ini adalah untuk apresiasi karya seni tari di Indonesia dengan memanfaatkan *card dance* (kartu bergambar tari) sebagai objek apresiasi. Karena media ini digunakan untuk membantu peserta didik dalam mengapresiasi hasil karya seni, maka ukuran ketuntasan buka merupakan tujuan utama. 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. Proses pembelajaran ini dalam jangka panjang bertujuan sebagai wujud pengenalan budaya nusantara.

Wujud pengenalan budaya yang dimaksud adalah upaya mengenalkan ke peserta didik tentang budaya yang dimiliki khususnya bidang tari di Indonesia sehingga menumbuhkan kesadaran dan kebanggaan untuk mencintai sepenuh hati seni budaya yang mencerminkan nilai-nilai moral bangsa dan identitas bangsa di tengah-tengah masyarakat dunia. Jika generasi muda bangga akan budaya yang dimiliki maka bangsa lainpun dengan sendirinya menghormatinya pula. Ketahanan budaya ini sangat penting karena merupakan identitas bangsa, kebanggaan terhadap budaya supaya tidak hilang atau dicuri bangsa lain karena ketidakpedulian terhadap budaya yang dimiliki.

### Tahap Pendataan

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

- a. Data lapangan, 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.

#### Tahap Perancangan

**Tahap perancangan (*design*)**, merupakan tahapan awal untuk menentukan konsep desain media, meliputi:

- 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. Media pembelajaran juga memiliki fungsi manipulatif, artinya; *pertama* kemampuan media dalam mengatasi ruang dan waktu, yaitu: (1) mampu menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, (2) mampu menjadikan objek atau peristiwa yang waktunya panjang menjadi singkat, (3) 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; (1) membantu siswa memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil, (2) memahami objek yang bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat, (3) membantu dalam memahami objek yang membutuhkan kejelasan suara, (4) 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:

- a. 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.
- b. Materi ini diwujudkan dalam bentuk kartu bergambar yang memiliki 2 sisi bagian depan dan bagian belakang.
- c. 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.
- d. 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:** Draft pertama sebelum diajukan ke validator, media *card dance* yang dikembangkan, tampak bagian depan dan bagian belakang

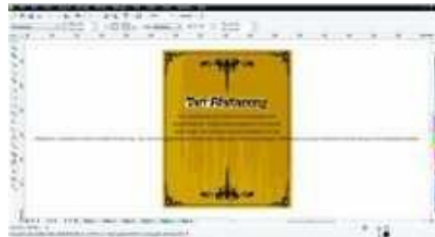
- c. Pemilihan format (*format selection*), adalah proses menentukan tampilan muka dan tampilan belakang kartu serta menentukan desain yang tepat untuk media pembelajaran yang dikembangkan.



**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 ketidakmunculnya 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.

#### 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. Pemilihan materi tari	a. pilih materi yang sudah dikenal secara umum	a. materi tari disajikan dengan jelas
b. Sajian gambar	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
c. Format	c. ukuran dan setting dikembangkan lebih baik	c. ukuran gambar sudah disesuaikan
d. Pemilihan gambar	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

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
<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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penjelasan kartu seharusnya menunjukkan identitas asal tarian</li> <li>2. Gambar lebih diperbesar dan diperjelas warnanya agar bisa mengetahui detail kostumnya</li> <li>3. Dengan gambar yang jelas kita juga bisa belajar mengamati apa saja ciri yang dipakai penari pada gambar</li> </ol>
--------------	---	---	--

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.

#### Kualitas Media yang Dikembangkan

Pengumpulan dan penilaian kualitas produk media pembelajaran mengacu pada kriteria kualitas menurut Nieven (dalam Khabibah, 2006:43) suatu material dikatakan baik jika memenuhi aspek-aspek kualitas, antara lain: (a) validitas, (b) kepraktisan, dan (c) keefektifan. Berdasarkan kriteria menurut kualitas Nieven tersebut, maka untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan dan keefektifan, pengumpulan data mengacu pada ukuran kualitas media.

Validasi ahli dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan media *card dance* pembelajaran seni tari secara teoretis menurut penilaian dan pendapat dari para ahli sebelum dilakukan uji coba pengguna. Hasil dari validasi ahli berupa penilaian, tanggapan, saran dan masukan untuk *card dance* (kartu bergambar tari) pembelajaran seni tari yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut di paparkan pada tabel 5. yaitu hasil penilaian validasi ahli.

**Tabel 5 Hasil Penilaian Validasi Ahli Pertama**

Subjek	Skor		Hasil Persentasi Perolehan (%)
	Perolehan	Maksimal	
Validasi media <i>card dance</i>	55	64	85 %
Validasi ahli materi	54	84	64%
<b>Total Persentasi</b>	<b>109</b>	<b>148</b>	<b>149%</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>54,5</b>	<b>74</b>	<b>74,5%</b>

Validator ahli selain memberikan penilaian *card dance* pembelajaran seni tari, juga memberikan saran dan masukan guna perbaikan/revisi. Dari saran dan masukan validasi ahli, data disimpulkan sebagaiberikut (1) format: ukuran dan setting dikembangkan lebih baik lagi; (2) kesesuaian tari dengan gambar; (3) kejelasan uraian dari mana asal tari; (4) editan gambar/warna diperjelas. Hasil validasi dari dua ahli menunjukkan total skor perolehan sebesar 109 dari total skor maksimal 148. Setelah dianalisis dan dipersentasekan, nilai tersebut mendapatkan hasil sebesar 74,5%. Berdasarkan kriteria kevalidan yang telah ditentukan, nilai tersebut masuk dalam kriteria layak digunakan dengan sedikit revisi. Meskipun secara kuantitatif media *card dance* pembelajaran seni tari termasuk dalam kriteria valid, namun terdapat beberapa bagian yang harus direvisi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli. Dari hasil penghitungan di atas, media pembelajaran *card dance* yang dikembangkan masuk dalam kategori berkualitas, media yang dikembangkan baik dan bisa digunakan. Sedangkan jika disesuaikan dengan interpretasi skor, memiliki hasil

74,5 % dan dikategorikan sangat baik meskipun masih ada beberapa hal masukan dan kritik untuk membangun media pembelajaran yang berkualitas dan tepat sasaran.

#### Validasi Ahli Kedua (Revisi)

Validasi ahli kedua ini dilakukan pada tanggal 23 Juli 2018 untuk memperbaiki media *card dance* pembelajaran seni tari secara teoretis menurut penilaian dan pendapat dari para ahli yang sudah dilakukan revisi. Berikut di paparkan pada tabel 6 yaitu hasil penilaian validasi ahli ke dua.

**Tabel 6 Hasil Penilaian Validasi Ahli Kedua**

Subjek	Skor		Hasil Persentasi Perolehan (%)
	Perolehan	Maksimal	
Validasi media <i>card dance</i>	58	64	90,5%
Validasi ahli materi	71	84	84,5%
<b>Total Persentasi</b>	<b>109</b>	<b>148</b>	<b>175%</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>64,5</b>	<b>74</b>	<b>87,5%</b>

Hasil validasi kedua ini menunjukkan total skor perolehan sebesar 129 dari total skor maksimal 148. Setelah dianalisis dan dipersentasekan, nilai tersebut mendapatkan hasil sebesar 87,5%. Berdasarkan kriteria kevalidan yang telah ditentukan, nilai tersebut masuk dalam kriteria layak digunakan. Sedangkan jika disesuaikan dengan interpretasi skor, memiliki hasil 87,5 % dan dikategorikan sangat baik namun sudah mengalami peningkatan, masukan dan kritikan tidak sebanyak dari validasi pertama. Kegiatan validasi kedua ini juga memiliki tujuan untuk membangun media pembelajaran yang berkualitas dan tepat sasaran.

#### Data Hasil Uji Coba Oleh Pengguna Media (Pendidik)

Selain validasi ahli ada juga uji coba pengguna media. Pengguna media ini berjumlah 3 (tiga) orang dari jenjang yang masing-masing berbeda. Pertama, dari guru seni tari tingkat sekolah dasar (SD) yang berasal dari SDN Negeri Jombatan 3 Jombang. Kedua, dari guru seni budaya tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berasal dari SMA Negeri 3 Jombang, dan ketiga adalah dosen seni dari tingkat Perguruan Tinggi, Universitas Hasyim Asy'ari Jombang. Penilaian ini untuk melihat respon atau kemenarikan mahasiswa terhadap media *card dance*. Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 8, 10, 13 Juli 2018. Berikut ini dipaparkan hasil uji coba pengguna media diuraikan pada tabel 7 berikut ini:

**Tabel 7 Hasil Uji Coba Pengguna Media**

Pendidik (Guru, Dosen)	Skor		Hasil Persentasi Perolehan (%)
	Perolehan	Maksimal	
Hariyati, S.Pd	51	72	70,8%
Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn	69	72	95,8%
Desty Dwi Rochmania, M.Pd	60	72	83%
<b>Total Persentasi</b>	<b>180</b>	<b>216</b>	<b>249,6%</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>60</b>	<b>72</b>	<b>83,2%</b>

Uji coba pengguna media ini selain memberikan penilaian *card dance* pembelajaran seni tari, juga memberikan saran dan masukan guna perbaikan/revisi. Dari saran dan masukan dapat disimpulkan sebagai berikut (1) *background* dengan tulisan seharusnya apabila tulisan gelap, hendaknya *background* lebih terang warnanya sehingga bisa di baca dengan jelas; (2) gambar kabur sebaiknya foto atau gambar mencari yang lebih jelas. Hasil dari tiga uji coba pengguna media menunjukkan total skor perolehan sebesar 180 dari total skor maksimal 216. Setelah dianalisis dan dipersentasekan, nilai tersebut mendapatkan hasil sebesar 83,2%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, nilai tersebut masuk dalam kriteria menarik, layak dan dapat

dipahami dengan sedikit revisi, berdasarkan saran dan masukan dari para pengguna (pendidik). Setelah mendapatkan penilaian dari validator ahli dan pengguna media pembelajaran, berdasarkan masukan dan kritik dan saran tersebut kemudian peneliti melaksanakan revisi pada produk pengembangan *card dance* ini guna sebagai perbaikan dan penyempurnaan media. Dari draf kedua (produk revisi) tersebut kemudian diterapkan pada subjek penelitian dalam hal ini adalah mahasiswa semester 5 prodi PGSD Universitas Hasyim Asy'ari Jombang. Subjek penelitian dipilih sejumlah 18 mahasiswa yang memiliki kemampuan beragam. Adapun produk revisi (draf kedua) tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 4: Draf Kedua (Produk Revisi)

**Implementasi yang Dikembangkan**

**Data Uji Coba Penerapan Media Pembelajaran (Pertama)**

Uji coba penerapan media pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2018. Uji coba dilakukan dalam bentuk demonstrasi dan debat publik selama ± 100 menit. Uji coba luas ini dilakukan untuk mengetahui respons mahasiswa terhadap media *card dance*. Subjek uji coba ini yaitu 18 mahasiswa yang mempunyai kemampuan heterogen. Data respon mahasiswa diperoleh pada uji coba luas yang dipaparkan pada tabel 8 dibawah ini.

**Tabel 8 Rekapitulasi Hasil Analisis Data pada Uji Coba Lapangan**

Nama Mahasiswa	Skor		Persentasi (%)	
	Perolehan	Maksimal	Mahasiswa	Kategori
A1	70	88	79,5%	Sangat Baik
A2	77	88	87,5%	Sangat Baik
A3	70	88	79,5%	Sangat Baik
A4	75	88	85,2%	Sangat Baik
A5	73	88	83%	Sangat Baik
A6	65	88	74%	Sangat Baik
A7	72	88	82%	Sangat Baik
A8	74	88	84%	Sangat Baik
A9	70	88	79,5%	Sangat Baik
A10	71	88	80,6%	Sangat Baik
A11	76	88	86,3%	Sangat Baik
A12	73	88	82,9%	Sangat Baik

A13	72	88	81,8%	Sangat Baik
A14	77	88	87,5%	Sangat Baik
A15	79	88	89,7%	Sangat Baik
A16	69	88	78,4%	Sangat Baik
A17	70	88	80%	Sangat Baik
A18	64	88	72%	Sangat Baik
<b>Total</b>	<b>1297</b>	<b>1584</b>	<b>1473%</b>	
<b>Persentasi</b>				
<b>Rata-rata</b>	<b>72</b>	<b>88</b>	<b>81,8%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Data uji coba luas tidak hanya berasal dari penilaian angket respon siswa dan respon guru, tetapi juga saran dan masukan. Dari saran dan masukan uji coba secara luas, data disimpulkan sebagai berikut: (1) beberapa gambar tari kurang jelas hendaknya gambar diperbesar dan diperjelas lagi; (2) terdapat beberapa kartu tarian yang belum ada asal daerahnya sebaiknya pada bagian materi dilengkapi asal daerahnya; (3) background terlalu mendominasi sehingga gambar kurang begitu mencolok.

#### Angket Mahasiswa dan Hasil Penilaian Guru

Siswa dan guru sebagai pemakai produk media pembelajaran *card dance* ini perlu dimintai pendapatnya untuk mengetahui kualitas dan seberapa besar media ini bisa digunakan untuk pembelajaran seni tari bagi mahasiswa semester V. Hasil dari angket yang disebar kepada delapan belas mahasiswa dan lembar penilaian pengguna di tingkat universitas hasyim asy'ari tebuireng jombang sebagai berikut:

Tabel 9 Angket Mahasiswa dan Hasil Penilaian Guru/Dosen

Data angket mahasiswa	Data penilaian pengguna media	Hasil analisis (Identifikasi Kualitas)
<p>a. Siswa sangat senang dengan media <i>card dance</i> karena menarik, dan dengan adanya media ini siswa akan lebih tertarik untuk belajar dan mencari tahu tentang tarian di nusantara (tarian dari daerah provinsi di Indonesia)</p> <p>b. media ini berukuran simpel dapat dibawa kemana-mana serta memudahkan siswa untuk menghafal tari dan asal tarian</p> <p>c. menumbuhkan cinta akan budaya melalui pembelajaran seni tari</p> <p>d. cukup menarik karena dapat digunakan di semua tingkat jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA, bahkan perguruan tinggi</p> <p>e. medianya simple dan</p>	<p>a. Media bagus karena warnanya menarik selain itu media ini juga memberikan variasi dalam strategi pembelajaran</p> <p>b. Media ini dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru terkait dengan seni budaya/seni tari yang ada di Indonesia, memotivasi peserta didik dan bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap peserta didik</p> <p>c. Media ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, meskipun peserta didik belum mengalami tari-tarian secara langsung tetapi dengan media <i>card dance</i> ini peserta didik bisa belajar dan mengenal tarian di seluruh Indonesia</p> <p>d. mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi ajar karena telah berisi gambar dan penjelasan dari tari yang bersangkutan</p> <p>e. dengan inovasi dan kreasi media yang dihadirkan dapat membantu ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran tetapi alangkah</p>	<p><b>Media Berkualitas:</b></p> <p>a. Bentuk, berat, dan besar media sesuai dengan ukuran fisik mahasiswa (bisa dibawa dan bisa digunakan dengan mudah)</p> <p>b. Bahan media (kertas, tinta/cat/pewarna) ramah lingkungan dan tidak membahayakan</p> <p>c. Warna media bervariasi dan tidak mencolok.</p> <p>d. Tampilan media menarik dan bentuk gambar jelas serta sesuai dengan referensi dan bentuk aslinya.</p>

isi materinya mudah untuk dipahami, karena hanya poin-poinnya saja	baiknya untuk kedepan mungkin gambar yang kabur bisa lebih diperjelas, serta diperbaiki warna <i>background</i> dengan tulisannya	
--	---	--

#### Data Uji Coba Penerapan Media Pembelajaran (Kedua)

Uji coba penerapan media kedua ini dilaksanakan pada tanggal 27 Juli 2018. Uji coba ini dilakukan selama  $\pm$  100 menit. Uji coba luas ini dilakukan untuk mengetahui kemenarikan mahasiswa terhadap media *card dance* setelah mendapat perbaikan (revisi). Semua ini tidak lepas dari saran atau masukan validasi ahli dan mahasiswa. Subjek uji coba ini tetap yaitu 18 mahasiswa. Data respon mahasiswa diperoleh pada uji coba luas yang dipaparkan pada tabel 10 di bawah ini.

Tabel 10 Rekapitulasi Hasil Analisis Data Pada Uji Coba Lapangan

Nama Mahasiswa	Skor		Persentasi (%) Mahasiswa Kategori	
	Perolehan	Maksimal		
A1	84	88	95,4%	Sangat Baik
A2	82	88	93,1%	Sangat Baik
A3	81	88	92%	Sangat Baik
A4	82	88	93,1%	Sangat Baik
A5	78	88	88,6%	Sangat Baik
A6	86	88	97,7%	Sangat Baik
A7	83	88	94,3%	Sangat Baik
A8	75	88	85,2%	Sangat Baik
A9	85	88	96,5%	Sangat Baik
A10	83	88	94,3%	Sangat Baik
A11	76	88	86,3%	Sangat Baik
A12	75	88	85,2%	Sangat Baik
A13	77	88	87,5%	Sangat Baik
A14	74	88	84%	Sangat Baik
A15	76	88	86,3%	Sangat Baik
A16	77	88	87,5%	Sangat Baik
A17	79	88	89,7%	Sangat Baik
A18	77	88	87,5%	Sangat Baik
<b>Total</b>	<b>1430</b>	<b>1584</b>	<b>1624%</b>	
<b>Persentasi</b>				
<b>Rata-rata</b>	<b>79,4</b>	<b>88</b>	<b>90,2%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Hasil uji coba ini menunjukkan total skor perolehan sebesar 1430 dari total skor maksimal 1584. Setelah dianalisis dan dipersentasekan, nilai tersebut mendapatkan hasil sebesar 90,2%. Dapat disimpulkan bahwa data uji coba kedua ini menunjukkan hasil yang tinggi/signifikan dari pada hasil di uji coba pertama, setelah dilakukan perbaikan atau revisi.

#### SIMPULAN

1. 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 penyebaran (*dissemination*). Kemudian model tersebut dimodifikasi menjadi 5 D, meliputi, *define, data, design, develop, disseminate* (pendefinisian, pendataan, perancangan, pengembangan, dan penyebaran). Pemilihan model Thiagarajan ini dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian ini didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini dapat dimodifikasi sesuai

karakteristik penelitian pengembangan produk media pembelajaran. Pada penelitian ini, karena terbatasnya waktu, maka pelaksanaan langkah model tersebut hanya dibatasi sampai pada uji coba produk. Proses pengembangan dalam penelitian ini dilaksanakan mulai 1 Maret- 16 November 2018.

2. Berdasarkan hasil kualitas media *card dance* pembelajaran seni tari tersebut dapat disimpulkan bahwa media *card dance* memiliki kualitas yang baik dan berpredikat layak digunakan untuk menunjang pembelajaran.
3. Uji coba dilakukan dalam bentuk demonstrasi dan debat publik selama  $\pm$  100 menit. Uji coba luas ini dilakukan untuk mengetahui respons mahasiswa terhadap media *card dance*. Subjek uji coba ini yaitu 18 mahasiswa yang mempunyai kemampuan heterogen. Data uji coba luas tidak hanya berasal dari penilaian angket respon siswa dan respon guru, tetapi juga saran dan masukan. Dari saran dan masukan uji coba secara luas, data disimpulkan sebagai berikut: (1) beberapa gambar tari kurang jelas hendaknya gambar diperbesar dan diperjelas lagi; (2) terdapat beberapa kartu tarian yang belum ada asal daerahnya sebaiknya pada bagian materi dilengkapi asal daerahnya; (3) background terlalu mendominasi sehingga gambar kurang begitu mencolok. Dapat disimpulkan bahwa data uji coba kedua menunjukkan hasil yang tinggi/signifikan dari pada hasil di uji coba pertama, setelah dilakukan perbaikan atau revisi.
4. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan pendekatan khusus dan beberapa modifikasi, penerapan media pembelajaran *card dance* ini menghasilkan beberapa manfaat. Manfaat tersebut antara lain: bagi kepentingan akademis sebagai sumbangan pengembangan ilmu pengetahuan bidang pendidikan khususnya dalam menghasilkan media dalam pembelajaran seni tari sebagai wujud pengenalan budaya. Menjadi masukan informasi bagi lembaga dalam menumbuhkan cinta akan budaya melalui pembelajaran seni tari dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Bagi guru maupun dosen, untuk membantuguru/dosen dalam mengembangkan dan menyelenggarakan proses pembelajaran dengan menggunakan media agar pembelajaran lebih bermakna dan pengetahuan anak lebih tahan lama. Bagi siswa/mahasiswa, untuk membantu siswa/mahasiswa dalam proses pembelajaran sehingga tercipta kondisi yang menyenangkan namun tetap kondusif sebagai tujuan utama dari adanya pembelajaran seni.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asmarani, R., & Pratiwi, E. Y. (2018). Penerapan Media Card Dance dalam Pembelajaran Seni Tari Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang. *Wacana Didaktika*, 6(02), 207-215. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.6.02.207-215>
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- 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.
- Ikawira, E. Y. (2014). *Sebagai Upaya Mengenalkan Budaya Lokal Kepada Anak-Anak Sebagai Upaya Mengenalkan Budaya Lokal Kepada Anak-Anak*. 1.
- Ismail, F. (2022). Eksistensi Kebudayaan Islam Aceh Terhadap Keutuhan Budaya Indonesia. *Proceedings Icis 2021*, 433-444. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/icis/article/view/12696%0Ahttps://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/icis/article/download/12696/6625>
- Mariati, P. (2017). *Upaya Pembinaan Tari Anak*. 87-93.
- 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
- Priatna, Y. (2017). Melek Informasi Sebagai Kunci Keberhasilan Pelestarian Budaya Lokal [Information Literacy is the Key to Success in Preserving Local Culture]. *Publication Library and Information Science*, 1(2), 37.
- Rajagukguk, K. P. (2022). Problematika Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam

- Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan ...*, 9(1), 192–197. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/939>
- Rahma Pratiwi, E. Y., & Asmarani, R. . (2018). KUALITAS MEDIA CARD DANCE UNTUK PEMBELAJARAN SENI TARI DI LEMBAGA PENDIDIKAN. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i2.2534>
- 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.
- Suneki, S. (2012). *Dampak Globalisasi Terhadap Eksistensi Budaya Daerah*. II(1), 307–321.
- Widiastuti, N. M. D. (2018). Inovasi Aplikasi Media Pembelajaran Tari Bali Berbasis Android. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(2), 287. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i2.336>

# Card Dance Inovasi Media Pembelajaran Seni Tari Sebagai Wujud Pengenalan Budaya Pada Mahasiswa Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar

## ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1 repository.unja.ac.id 1%

Internet Source

2 journal.stkipm-bogor.ac.id 1%

Internet Source

3 ojs.uniska-bjm.ac.id 1%

Internet Source

4 files.eric.ed.gov <1%

Internet Source

5 kink.onesearch.id <1%

Internet Source

6 www.infosarjana.com <1%

Internet Source

7 journal.ipm2kpe.or.id <1%

Internet Source

8 jurnal.appibastra.or.id <1%

Internet Source

jurnal.spada.ipts.ac.id



9	Internet Source	<1 %
10	journal.umpo.ac.id Internet Source	<1 %
11	proceeding.senjuk.conference.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
12	eprints.ulm.ac.id Internet Source	<1 %
13	journal.uny.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.dinamika.ac.id Internet Source	<1 %
15	unars.ac.id Internet Source	<1 %
16	Mahyuddin. "STUDI ANTROPOLOGI AGAMA TENTANG PENGUATAN NILAI KEAGAMAAN SEBAGAI BASIS PENDIDIKAN KARAKTER DI LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM", Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial, 2023 Publication	<1 %
17	Submitted to St. Ursula Academy High School Student Paper	<1 %
18	kakadi.info Internet Source	<1 %

Submitted to IAIN Metro Lampung

19

Student Paper

&lt;1 %

20

[ejournal.tsb.ac.id](http://ejournal.tsb.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

21

[journal.unipdu.ac.id:8080](http://journal.unipdu.ac.id:8080)

Internet Source

&lt;1 %

22

[pinpdf.com](http://pinpdf.com)

Internet Source

&lt;1 %

23

Indriyani Cahyuningsih, Lukman Nulhakim, Liska Berlian. "Pengembangan Power Point Interaktif Menggunakan Pendekatan CTL Tema Sungai Tercemar dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2022

Publication

&lt;1 %

24

Submitted to Universitas Brawijaya

Student Paper

&lt;1 %

25

[cv.unesa.ac.id](http://cv.unesa.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

26

[siedoo.com](http://siedoo.com)

Internet Source

&lt;1 %

27

[jurnal.instiki.ac.id](http://jurnal.instiki.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

28

[repository.syekhnurjati.ac.id](http://repository.syekhnurjati.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

29 repository.upy.ac.id <1 %  
Internet Source

---

30 Gabariela Purnama Ningsi, Fransiskus Nendi, Emilianus Jehadus, Lana Sugiarti, Valeria Suryani Kurnila. "Analisis Kesalahan Mahasiswa dalam Menyelesaikan Soal Kalkulus Integral Berdasarkan Newman's Error Analysis dan Upaya Pemberian Scaffolding", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2022 <1 %  
Publication

---

31 Nia Budiana Budiana, Sri Aju Indrowaty, Retno Dewi Ambarastuti. "Pengembangan Buku Teks BIPA Berbasis Multikulturalisme bagi Penutur Asing Tingkat Pemula", Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah Kebahasaan dan Kesusastraan, 2018 <1 %  
Publication

---

32 i-rpp.com <1 %  
Internet Source

---

33 pps.unj.ac.id <1 %  
Internet Source

---

34 Abdul Khobir, Ainy Fakhrurotul Khusna, Amma Chorida Adila, Ryan Deriansyah. "IMPLEMENTATION OF INDEPENDENCE EDUCATION AND SELF-MANAGEMENT OF STUDENTS AT ISLAMIC BOARDING SCHOOL", <1 %

# Annual International COnference on Islamic Education for Students, 2022

Publication

---

35 Irwan Sumarsono, Radina Anggun Nurisma, Akbar Widioso. "Dynamic Level Adjustment For Descriptive Writing With Web Simulation In EFL Teaching", Wacana Didaktika, 2018  
Publication <1 %

---

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

---

37 [proceeding.unikal.ac.id](http://proceeding.unikal.ac.id)  
Internet Source <1 %

---

38 [repository.um-palembang.ac.id](http://repository.um-palembang.ac.id)  
Internet Source <1 %

---

39 [aqualibra.blogspot.com](http://aqualibra.blogspot.com)  
Internet Source <1 %

---

40 [doaj.org](http://doaj.org)  
Internet Source <1 %

---

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

---

42 [jurnal.ar-raniry.ac.id](http://jurnal.ar-raniry.ac.id)  
Internet Source <1 %

---

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

---

44 [ojs.ummetro.ac.id](http://ojs.ummetro.ac.id)  
Internet Source

<1 %

45

[uad.portalgaruda.org](http://uad.portalgaruda.org)

Internet Source

<1 %

46

[www.ust.ac.id](http://www.ust.ac.id)

Internet Source

<1 %

47

[zaifbio.wordpress.com](http://zaifbio.wordpress.com)

Internet Source

<1 %

48

[de.scribd.com](http://de.scribd.com)

Internet Source

<1 %

49

[e-journal.iaknambon.ac.id](http://e-journal.iaknambon.ac.id)

Internet Source

<1 %

50

[hes-gotappointment-newspaper.icu](http://hes-gotappointment-newspaper.icu)

Internet Source

<1 %

51

[jurnal.stikesmuhla.ac.id](http://jurnal.stikesmuhla.ac.id)

Internet Source

<1 %

52

[mohammadrasyad.blogspot.com](http://mohammadrasyad.blogspot.com)

Internet Source

<1 %

53

[sia.stiepancasetia.ac.id](http://sia.stiepancasetia.ac.id)

Internet Source

<1 %

54

Evita Widiyati Widiyati, Iis Daniati Fatimah, Ariga Bahrodin Bahrodin. "Pengembangan LKPD dengan Menggunakan Media Monopoli Papan Kayu Rekayasa (Mokaya) Untuk

<1 %

# Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD/MI", Jurnal Tunas Pendidikan, 2023

Publication

---

55	<a href="http://digilib.isi.ac.id">digilib.isi.ac.id</a> Internet Source	<1 %
56	<a href="http://dutadamaibanten.id">dutadamaibanten.id</a> Internet Source	<1 %
57	<a href="http://eudl.eu">eudl.eu</a> Internet Source	<1 %
58	<a href="http://jurnal.untan.ac.id">jurnal.untan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
59	<a href="http://pardomuansinambela.files.wordpress.com">pardomuansinambela.files.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
60	<a href="http://pt.slideshare.net">pt.slideshare.net</a> Internet Source	<1 %
61	<a href="http://www.widyatama.ac.id">www.widyatama.ac.id</a> Internet Source	<1 %
62	Alfret Ade Putra, Nuryadi Nuryadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lms Moodle Ditinjau Dari Cognitive Loads Theory", Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 2020 Publication	<1 %
63	LAL, İzzet and SARI, Mediha. "Mesleki Kıdemleri Farklı Fen Bilimleri Öğretmenlerinin	<1 %

---

Öğrenme- Öğretme Sürecini Düzenleme  
Biçimlerinin Karşılaştırılması", Pegem Eğitim  
ve Öğretim Dergisi, 2015.

Publication

64

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

Publication

<1 %

65

Sunandar Azma'ul Hadi. "Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pendidikan Seni Melukis", MANAZHIM, 2021

Publication

<1 %

66

[ckckckakak.wordpress.com](http://ckckckakak.wordpress.com)

Internet Source

<1 %

67

[e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id](http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id)

Internet Source

<1 %

68

[ejournal.kahuripan.ac.id](http://ejournal.kahuripan.ac.id)

Internet Source

<1 %

69

[fkip.ummetro.ac.id](http://fkip.ummetro.ac.id)

Internet Source

<1 %

70

[herusubrata-edu.blogspot.com](http://herusubrata-edu.blogspot.com)

Internet Source

<1 %

71

[journal.uml.ac.id](http://journal.uml.ac.id)

Internet Source

<1 %

72	<a href="http://journal.upgris.ac.id">journal.upgris.ac.id</a> Internet Source	<1 %
73	<a href="http://jurnal.untidar.ac.id">jurnal.untidar.ac.id</a> Internet Source	<1 %
74	<a href="http://library.um.ac.id">library.um.ac.id</a> Internet Source	<1 %
75	<a href="http://nanopdf.com">nanopdf.com</a> Internet Source	<1 %
76	<a href="http://repository.ummetro.ac.id">repository.ummetro.ac.id</a> Internet Source	<1 %
77	<a href="http://seminar.uad.ac.id">seminar.uad.ac.id</a> Internet Source	<1 %
78	<a href="http://www.economicsrs.com">www.economicsrs.com</a> Internet Source	<1 %
79	<a href="http://www.ejournal.lppmunidayan.ac.id">www.ejournal.lppmunidayan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
80	Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman Zulherman. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1 %
81	Desi Setiyadi. "Pengembangan Bahan Ajar Bernuansa Etnomatematika dengan	<1 %



## Permainan Tradisional Banyumas pada Sekolah Dasar", Jurnal Kiprah, 2021

Publication

---

82

Nurliza Fahmi Lubis, Bornok Sinaga, Mulyono Mulyono. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi dan Kemandirian Belajar Siswa SMA Swasta Tunas Pelita Binjai", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2022

Publication

---

<1 %

83

Sry Laila Angelina Siregar, Mulyono Mulyono, Edy Surya. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis RME Berbantuan Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Self-Efficacy Siswa", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2023

Publication

---

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

# Card Dance Inovasi Media Pembelajaran Seni Tari Sebagai Wujud Pengenalan Budaya Pada Mahasiswa Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar

---

GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

**/0**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---

PAGE 11

---

PAGE 12

---

PAGE 13

---

PAGE 14

---