

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BERBASIS* PERMAINAN  
KARTU *TRUTH OR DARE* DALAM PEMBELAJARAN TARI DI  
GANDRUNG DANCE STUDIO KATEGORI USIA 26 – 45 TAHUN UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENARI.**



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

**DISUSUN OLEH:**

**ERIKA KHARISMA DAMAYANTI**

**1207618032**

Skripsi ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TARI**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Erika Kharisma Damayanti  
Nomor Registrasi : 1207618032  
Program Studi : Pendidikan Tari  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran tari di Sanggar Gandrung Dance Studio kategori usia 26-45tahun untuk meningkatkan kemampuan menari

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai salah satu persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing 1

Dr. Dwi Kusumawardani, M.Pd.  
NIP. 196808261193032002

Pembimbing 2

Dr. Deden Haerudin, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 197101022001121001

Ketua Penguji

Prof. Dr. Elindra Yetti, M.Pd.  
NIP. 196807022000032001

Anggota Penguji

Selly Oktarini, S.Pd., M.Sn.  
NIP. 199010152019032021

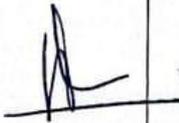
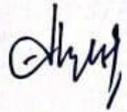
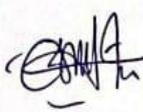
Jakarta, Agustus 2022  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Jakarta  
  
Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd.  
NIP. 196805291992032001

ii

Scanned with CamScanner

### LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN HASIL SKRIPSI

Nama : Erika Kharisma Damayanti  
NIM : 1207618032  
Jurusan : Pendidikan Tari  
Tanggal Ujian : 12 Juli 2022

No	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Pembimbing I  Dr. Dwi Kusumawardani, M.Pd. NIP. 196808261193032002		15-08-2022
2.	Pembimbing II  Dr. Deden Haerudin, S.Sn.,M.Sn NIP. 197101022001121001		
3.	Ketua Penguji  Prof. Dr. Elindra Yetti, M.Pd NIP. 196807022000032001		15/8-2022
4.	Anggota Penguji  Selly Oktarini, S.Pd., M.Sn. NIP. 199010152019032021		

Jakarta, Agustus 2022  
Koordinator Program Studi



Ojang Cahyadi, S.Sn.,M.Pd.  
NIP. 196708082005011001

## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Erika Kharisma Damayanti  
No Reg : 1207618032  
Program Studi : Pendidikan tari  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu *Truth or Dare* dalam Pembelajaran Tari di Sanggar Gandrung Dance Studio  
Kategori Usia 26-45 tahun untuk meningkatkan kemampuan menari.

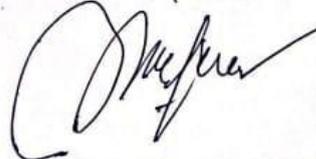
Telah disetujui oleh pembimbing untuk ujian skripsi sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta

Dosen Pembimbing 1



Dr. Dwi Kusumawardani, M.Pd  
NIP.196808261993032002

Dosen Pembimbing 2



Dr. Deden Haerudin, S.Sn.,M.Sn.  
NIP. 197101022001121001

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : ERIKA KHARISMA DAMAYANTI  
NIM : 1207618032  
Program Studi : Pendidikan Tari  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu *Truth or Dare* dalam Pembelajaran Tari di Sanggar Gandrung Dance Studio Kategori Usia 26-45 tahun untuk meningkatkan kemampuan menari.

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 30 Juni 2022



ERIKA KHARISMA D

NIM. 1207618032

v

Scanned with CamScanner

**Erika Kharisma Damayanti, 1207618032, 2022.** *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis permainan kartu Truth or Dare dalam pembelajaran tari di Sanggar Gandrung Dance Studio kategori usia 26-45 tahun untuk meningkatkan kemampuan menari.* Skripsi, Pendidikan Tari, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

### ABSTRAK

Penelitian bertujuan menjelaskan proses dan menganalisis hasil uji kelayakan pengembangan media pembelajaran tari berbasis permainan kartu *Truth or Dare*. Penelitian ini dilakukan karena tidak adanya media pembelajaran di Sanggar Gandrung Dance Studio, media permainan ini diberikan kepada orang dewasa usia 26-45 tahun, Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan menggunakan model *4D* yang dikemukakan oleh S. Thiagarajan. terdapat 3 langkah yang dilakukan 1) pendefinisian; 2) perancangan; 3) pengembangan. Data dikumpulkan dengan teknik penumpulan data observasi, wawancara secara kualitatif, dan angket dianalisis secara kuantitatif. Hasil dari validasi para ahli dan respon peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* sangat layak dalam pembelajaran tari di Sanggar Gandrung Dance Studio, sehingga hasil belajar mencapai 86% menguasai materi tari yang diberikan dan kemampuan menari peserta didik meningkat. Kesimpulannya media permainan ini inovasi baru untuk digunakan dalam pembelajaran tari dapat membantu siswa belajar pengetahuan dan keterampilan menari.

**Kata Kunci:** Pengembangan media pembelajaran, kartu *Truth or Dare*, pembelajaran tari

**Erika Kharisma Damayanti, 1207618032, 2022.** *Development of Learning Media based on the Truth or Dare card game in dance lessons at Sanggar Gandrung Dance Studio the age category of 26-45 years for increase dance skill. Skripsi.Dance Education, Faculty of Language and Arts, Jakarta State University*

### **ABSTRACT**

This study aims to explain the process and analyze the results of the feasibility test for developing dance learning media based on the Truth or Dare card game. This research was conducted due to the absence of learning media at Sanggar Gandrung Dance Studio, this Game learning for adult category 26-45th . The research method used was Research and Development using the 4D model proposed by S. Thiagarajan. there are 3 steps carried out 1) defining; 2) design; 3) development. Data were collected by means of data collection, observation, qualitative interviews, and quantitative analysis of questionnaires. The results of the validation of the experts and the responses of the students stated that the learning media based on the Truth or Dare card game was very appropriate in learning dance at Sanggar Gandrung Dance Studio, so that the learning outcomes reached 86% mastering the dance material provided and the students' dancing abilities increased. In conclusion, this game media is a new innovation to be used in dance learning can help students learn dance knowledge and skills.

**Keywords:** Development of media learning, Truth or Dare card, dance learning

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NAMA : ERIKA KHARISMA DAMAYANTI

NIM 1207618032

PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN TARI

JUDUL SKRIPSI : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN KARTU TRUTH OR DARE DALAM PEMBELAJARAN TARI DI GANDRUNG DANCE STUDIO KATEGORI USIA 26-45 TAHUN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENARI.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi model R&D (*Research and Development*) yang ditulis ini tidak memiliki persamaan dengan skripsi lain Adapun bagian-bagian tertentu yang mengutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas.

Demikian pernyataan ini dibuat tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Apabila pernyataan ini tidak benar, maka akan diberikan sanksi oleh pimpinan fakultas.

Jakarta, 30 Juni 2022



Erika Kharisma Damayanti

NIM. 1207618032

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Atas ridhanya saya dapat menyelesaikan penyusunan Proposal Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth Or Dare* dalam pembelajaran tari di Sanggar Gandrung Dance Studio Jakarta Selatan untuk kategori usia 26-45 tahun”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat ketahap selanjutnya yaitu Skripsi di Program Studi Pendidikan Tari, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta. Penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak dapat selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini saya ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Dwi Kusumawardani, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan
2. Bapak Dr. Deden Haerudin, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 2 atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
3. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Tari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmunya kepada penulis
4. Orang tua, saudara khususnya kakak saya Ibnu Fauzi yang telah sabar mengajari saya pada proses pembuatan skripsi ini.

Saya menyadari proposal skripsi ini masih terdapat kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik untuk menyempurnakannya. Semoga Proposal ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta menjadi referensi pengembangan selanjutnya.

Jakarta, 30 Juni 2022

Peneliti

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI .....	ii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Manfaat Penelitian .....	7
D. Spesifikasi Produk Penelitian.....	8
BAB II .....	10
KAJIAN TEORI .....	10
A. Kajian Teoritis.....	10
1. Teori Belajar Konstruktivisme dalam pembelajaran.....	10
2. Pengembangan Media Pembelajaran .....	15
3. Hakikat Media Pembelajaran.....	17
4. Hakikat Permainan Truth or Dare.....	36
B. Kerangka Berpikir.....	42
C. Penelitian Relevan.....	42
BAB III.....	45
METODOLOGI PENELITIAN .....	45

A.	Tujuan Penelitian .....	45
B.	Waktu dan tempat penelitian .....	45
C.	Metode Penelitian Pengembangan .....	45
D.	Model Pengembangan.....	47
E.	Prosedur Pengembangan.....	48
E.	Subjek Penelitian.....	55
F.	Sumber Data.....	55
G.	Teknik Analisis Data.....	61
BAB IV.....		64
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		64
A.	Deskripsi Pengembangan Media Permainan Kartu Truth or Dare.....	64
1.	Deskripsi Tahap Define (Pendefinisian)64	
2.	Deskripsi Design (Perancangan) .....	65
3.	Deskripsi Develop (Pengembangan).....	73
4.	Tinjauan Ahli Materi.....	74
5.	Tinjauan Ahli Media Pembelajaran .....	77
6.	Tinjauan Ahli Pembelajaran.....	79
7.	Respon Hasil Uji Coba Terbatas .....	81
8.	Respon Hasil Uji Coba Sesungguhnya .....	85
9.	Hasil Evaluasi Setelah Uji Coba .....	87
B.	Pembahasan.....	88
1.	Proses Pengembangan permainan kartu <i>Truth or Dare</i> Tari Tradisional.....	88
2.	Kelayakan Media permainan kartu <i>Truth or Dare</i> .....	90
3.	Proses Pembelajaran .....	93
BAB V .....		95
KESIMPULAN DAN SARAN .....		95
A.	Kesimpulan .....	95
B.	Saran .....	98
DAFTAR PUSTAKA.....		99
LAMPIRAN .....		103

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir.....	42
Gambar 2. Model 4D Tiangharajan .....	48
Gambar 3. QR Code .....	67
Gambar 4. Format Materi .....	68
Gambar 5. Storyboard.....	69
Gambar 6. Pemuatan QR Code.....	69
Gambar 7. Pembuatan QR code.....	70
Gambar 8. Pembuatan Kartu.....	70
Gambar 9. Font Cover Kartu .....	71
Gambar 10. Gambar vector .....	71
Gambar 11. Kalimat Persuasif.....	71
Gambar 12. Desain kartu .....	72
Gambar 13. Font.....	72
Gambar 14. Background QR .....	72
Gambar 15. Backgroun QR Caption.....	73
Gambar 16. Diagram Persentase Hasil Penilaian Ahli Materi.....	76
Gambar 17. Diagram Persentase Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran.....	78
Gambar 18. Diagram Persentase Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran.....	80

## DAFTAR TABEL

Label 1. Instrumen Ahli Materi .....	58
Label 2. Instrumen Ahli Media.....	58
Label 3. Instrumen Ahli Pembelajaran .....	60
Label 4. Kisi-kisi Uji Coba.....	61
Label 5. Skala Persentase Validasi .....	74
Label 6. Skor Penilaian Ahli Materi .....	75
Label 7. Skor Penilaian Ahli Media Pembelajaran.....	77
Label 8. Skor Penilaian Ahli Pembelajaran.....	80
Label 9. Skor Penilaian Uji Coba terbatas.....	82
Label 10. Skor Penilaian Uji Coba terbatas.....	83
Label 11. Skor Penilaian Uji Coba sesungguhnya.....	86



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Penelitian.....	103
Lampiran 2. Pedoman wawancara instruktur .....	104
Lampiran 3. Pedoman wawancara peserta didik.....	106
Lampiran 4. Pedoman Validasi ahli media.....	107
Lampiran 5. Pedoman Validasi ahli pembelajaran .....	111
Lampiran 6. Pedoman Validasi ahli materi.....	114
Lampiran 7. Pedoman angket ujicoba sesungguhnya.....	118
Lampiran 8. Respon angket ujicoba sesungguhnya.....	121
Lampiran 9. Hasil pre-test dan post-test .....	123
Lampiran 10. Desain permainan.....	125
Lampiran 11. Kegiatan Pre-Test.....	135
Lampiran 12. Kegiatan Implementasi.....	136
Lampiran 13. Pretest - Posttest .....	142

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang tidak dapat terlepas dari kehidupan manusia. Pendidikan adalah suatu upaya untuk mengembangkan kemampuan maupun potensi serta peradaban suatu Bangsa. Seperti yang tertera di Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 menjelaskan bahwa pengembangan kemampuan serta pembentukan karakteristik dan peradaban bangsa guna mencerdaskan kehidupan bangsa adalah fungsi dari pendidikan nasional, hal tersebut memiliki tujuan khusus agar peserta didik terbentuk menjadi manusia beriman serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki ahlak yang mulia, kreatif inovatif, berilmu, dapat menjadi warga Negara yang bertanggung jawab dan demokratis. Pendidikan nasional juga memiliki peran penting dalam instansi formal maupun nonformal untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas dengan cara memberikan fasilitas pendidikan yang bermutu. Berdasarkan hasil survey kemampuan pelajar yang dirilis oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) menjelaskan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-72 dari 77 negara dengan Indonesia menjadi kualitas pendidikan terendah. Dalam hal ini, pendidikan di Indonesia perlu diperhatikan dari berbagai aspek salah satunya yaitu aspek perencanaan pembelajaran yang baik agar tujuan dapat tercapai

sehingga membantu meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia.

Pembelajaran Tari juga diharapkan memiliki perencanaan pembelajaran yang dapat mendukung tujuan pendidikan Indonesia. Pendidikan Tari diharapkan dapat mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Maka, fokus pembelajaran tari menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan potensi tersebut, khususnya cakap dan kreatif dalam bidang seni (Winarni, Endang Widi. 2018).

Pembelajaran tari bermanfaat bukan hanya semata-mata untuk melestarikan warisan budaya Indonesia saja, melainkan juga digunakan untuk pembentukan sikap mencintai budaya Indonesia yang memiliki efek terhadap ketahanan budaya Indonesia. Arus budaya luar negeri yang tidak dapat terelakan, memerlukan strategi khusus agar budaya Indonesia tetap dicintai oleh bangsa sendiri. Salah satu strateginya melalui pembelajaran tari baik di sekolah formal maupun non formal, sehingga peran pendidik menjadi penting. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Uyun, 2019) bahwa peran penting pendidik atau guru dalam cara mengelola proses pembelajaran dikelas guna menciptakan suasana positif dalam belajar, memacu peserta didik agar aktif bertanya dan menciptakan rasa ingin tahu, membentuk karakteristik mandiri dan kritis dalam berlogika, serta

menciptakan situasi kondisi sukses dalam belajar. Caranya adalah memilih komponen pembelajaran, meliputi: materi, strategi, metode, media, penilaian, sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru dibantu dengan media pembelajaran untuk menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik. Peran media pembelajaran sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran karena media pembelajaran sebagai prantara untuk meningkatkan efektivitas pada saat menyalurkan suatu informasi atau pesan dalam proses belajar mengajar (Pribadi, 2019). Tentunya media pembelajaran yang efektif dan menarik menjadi salah satu pilihan Guru dalam mengelola pembelajaran di kelas, pemilihan media pembelajaran yang sesuai disetiap kategori usia wajib memperhatikan kemudahan media yang dikembangkan, bahan yang digunakan, keefektifan media dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu pilihan sebagai perantara menyampaikan suatu informasi berupa materi yang dikemas dengan menarik. Media pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan dan dapat diakses dimanapun menjadi sasaran guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi.

Dalam tulisan ini akan difokuskan kepada komponen pembelajaran, yaitu media pembelajaran yang digunakan disanggar Tari di Sanggar Gandrung Dance Studio daerah Jakarta Selatan. Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh data bahwa proses pembelajaran tari kategori dewasa masih didominasi oleh pengajar, kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat terlihat. Instruktur tidak menggunakan media pembelajaran, karena instruktur hanya menggunakan teknik mencontoh atau metode demonstrasi. Instruktur mempraktekan gerak, peserta didik meniru.

Pembelajaran tersebut membuat peserta pelatihan tidak aktif serta daya ingatnya tidak terasah.

Hasil wawancara pada studi awal kepada instruktur gandrung Dance Studio diperoleh informasi bahwa, instruktur tidak menggunakan media pembelajaran. Kondisi ini karena terbatasnya waktu, serta keterbatasan pengetahuan instruktur mengenai media pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, maka muncul keinginan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan di sanggar Gandrung Dance Studio.

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media berbasis permainan. Permainan identik dengan kategori anak-anak karena pada dasarnya permainan digunakan untuk menghibur dan membuat anak senang, namun Media permainan yang akan dikembangkan ini sudah dibuat untuk kategori usia dewasa 26-45 tahun, karena orang dewasa pun membutuhkan permainan dalam proses pembelajarannya agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan yaitu meningkatkan kreatifitas menarinya, hal diatas sejalan dengan yang dikemukakan oleh Dwijawiyata (2013: 7) berpendapat bahwa bermain, yaitu: (a) bermain berarti bergerak sambil bersenang-senang; (b) bermain berarti melakukan hal yang diinginkan ,yang melibatkan perasaan senang maupun tegang, namun dilakukan hanya pada waktu dan tempat tertentu, sambil menyadari bahwa tindakan tersebut

berbeda dengan kehidupan biasa; ( c) bermain berarti belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, menggunakan dengan benda – benda disekitarnya, dan dilakukan bersama dengan orang - orang di sekelilingnya. Hal tersebut dapat menghantarkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran berbasis permainan ini diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta pelatihan, sejalan dengan yang dikemukakan oleh Arief dalam Hibra dan Soejoto (2017) yang menyatakan bahwa permainan sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan yaitu pembelajaran akan menjadi menyenangkan, menghibur dan menarik. Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan adalah permainan Kartu *Truth or Dare*.

Permainan Kartu *Truth or Dare* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. Suasana kelas tercipta dengan menyenangkan tidak menegangkan atau membosankan, bertambahnya antusias peserta didik dalam mengikuti proses Pembelajaran.
2. Peserta didik dapat merasakan permainan secara langsung, pengajar sebagai juri, motivator dan fasilitator, juga dapat memperbaiki apabila terdapat kesalahan jawaban teori maupun praktek.
3. Terciptanya situasi yang kompetitif sehingga memicu peserta didik bersaing satu dengan yang lainnya agar menjadi pemenang ataupun menampilkan jawaban yang terbaik dari peserta didik lainnya (Priatmoko, dkk. 2008: 234).

Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Kartu *Truth or Dare*, dalam penelitian ini menggunakan model 4D yang dikemukakan oleh S. Thiagarajan, meliputi 4 tahap utama yaitu: 1) define atau biasa disebut tahap pendefinisian; 2) *desain* adalah tahap perancangan produk ; 3) *develop* pengembangan produk; dan 4) *desiminate* (penyebaran). Dalam penelitian ini hanya melaksanakan 3 langkah karena untuk proses penyebaran membutuhkan waktu penerapan cukup lama.

Diharapkan permainan Kartu *truth or Dare* dapat menjadi alternatif media pembelajaran, guna meningkatkan mutu dan kualitas suatu pembelajaran yang inovatif serta menyenangkan. Berdasarkan uraian diatas maka penelitian dan pengembangan ini diberi judul “Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran Tari tradisional di Sanggar Gandrung Dance Studio Kategori Usia 26-45 Tahun”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah penelitian ini:

1. Bagaimanakah tahapan pengembangan permainan kartu *Truth or Dare* untuk media pembelajaran tari tradisional di Sanggar Gandrung Dance Studio untuk kategori usia 26-45 tahun?
2. Bagaimanakah hasil uji kelayakan permainan kartu *Truth or Dare* untuk media pembelajaran tari tradisional berdasarkan penilaian Peserta didik di sanggar Gandrung Dance Studio untuk kategori usia 26-45 tahun?

## C. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritik

- a. Hasil penelitian ini memberikan informasi yang berkaitan dengan pengetahuan pengembangan media pembelajaran tari berbasis permainan kartu *Truth or Dare*.
- b. Hasil penelitian ini sebagai acuan untuk pengembangan media pembelajaran dalam memanfaatkan permainan khususnya pada pembelajaran Tari.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, proses pengembangan dan hasil penelitian ini memberikan pengalaman pengetahuan dan praktik dalam membuat suatu produk media pembelajaran berbasis permainan khususnya pada pembelajaran tari.
- b. Bagi instruktur, hasil penelitian ini berguna menjadi fasilitas penyampaian materi tari yang dikemas dalam bentuk permainan, dapat menjadi referensi pemilihan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran tari dengan memanfaatkan permainan kartu *Truth or Dare*.
- c. Bagi peserta didik, membantu peserta didik mudah untuk mempelajari materi tari melalui permainan kartu *Truth or Dare*.
- d. Bagi disiplin pendidikan tari, memberikan informasi dan pemahaman baru dalam pemilihan media pembelajaran tari yang menarik.

### 3. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dalam tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif dalam mengembangkan keterampilan menari peserta didik.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian bagi peneliti lain dalam mengembangkan Media Pembelajaran.

#### **D. Spesifikasi Produk Penelitian**

Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan suatu media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* dengan rincian spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan, berupa permainan dalam bentuk kartu *Truth or Dare* dilengkapi dengan barcode yang dapat diakses menggunakan ponsel dengan kriteria smartphone yang memiliki kamera belakang (contoh: Android atau Apple).
2. Barcode dalam kartu dapat discan menggunakan kamera belakang ponsel peserta didik.
3. Barcode dalam kartu terhubung dengan platform *Google Drive* yang berisikan materi Tari (Kembang Tandjoeng, Jejer, dan Piring).
4. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan.
5. Hasil pengembangan media pembelajaran ditujukan kepada peserta didik Gandrung Dance Studio kategori usia 26-45 Tahun pada materi Tari

(Kembang Tandjoeng, Jejer, dan Piring) untuk meningkatkan kreatifitas dan penguasaan menarinya.

6. Inovasi Media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* dirancang dengan menarik dan mudah digunakan, diantaranya:
  - a. Permainan ini dikolaborasikan dengan perkembangan zaman (terdapat hiburan dari platform tiktok);
  - b. Kartu *Truth or Dare* sedang *happening* disemua kalangan;
  - c. Alat atau permainan ini travelkit mudah dibawa kemana-mana.
  - d. Terdapat barcode didalam kartu sehingga peserta didik dapat mengakses ataupun mendownload materi yang disampaikan.
  - e. Didalam pertanyaan dan tantangan yang ada dalam kartu terdapat humor permainan.
  - f. Desain media diberikan beberapa sentuhan konsep seperti *game*;
  - g. Permainan ini sudah mencakup evaluasi Materi yang disajikan karena berupa pertanyaan-pertanyaan seputar materi.
  - h. Desain yang digunakan mengikuti perkembangan zaman.
7. Media pembelajaran (permainan) yang dikembangkan difokuskan kepada materi yang sedang diajarkan dan telah diajarkan.
8. Proses penelitian dan pengembangannya menerapkan model 4D dari S. Tiagarajan yang pengujian produk penelitiannya hanya dilakukan sampai pada tahap uji kelayakan, meliputi validasi ahli materi, media, pembelajaran dan uji kelompok kecil.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teoritis**

##### **1. Teori Belajar Konstruktivisme dalam pembelajaran**

Teori konstruktivisme memiliki dasar prinsip dimana seluruh pengetahuan tidak dipersepsi melalui indera manusia secara langsung (penglihatan, perabaan, pendengaran, penciuman, dan lain-lain) seperti yang diasumsikan pada umumnya oleh kaum realis, namun dibangun atau dikonstruksikan. Disamping itu, tidak dikenal adanya teori tunggal konstruktivisme, namun setidaknya terdapat 2 persamaan ide utama yang dimiliki oleh para konstruktivis, yakni interaksi sosial yang merupakan bagian penting bagi pengkonstruksian pengetahuan serta pembelajaran aktif dalam mengkonstruksikan pengetahuannya. (Bruning 2004). Pandangan konstruktivisme menganggap bahwa belajar tidak hanya memproses dan menerima informasi yang diberikan oleh teks atau guru, tetapi pembelajaran berkaitan dengan pembangunan pengetahuan yang memiliki sifat personal dan aktif. (De Kock, Slegers, dan Voeten, 2004). Pandangan tersebut selaras dengan pendapat yang diberikan Von Glaserfeld (2005), yang merupakan seorang pelopor konstruktivis, konstruktivisme memiliki dasar pada asumsi bahwasannya sebuah pengetahuan, bagaimanapun pendefinisian dari pengetahuan, dibentuk dalam otak individu, serta subjek yang berpikir tidak mempunyai alternatif selain

berdasar pada pengalaman pribadi untuk mengkonstruksikan apa yang dia ketahui. Dasar dalam semua pikira kita memiliki sifat subjektif, yaitu berdasar pada pengalaman sendiri. Seperti yang dikemukakan oleh Von Glaserfeld dalam buku Suparno yang berjudul Filsafat Konstuktivisme dalam Pendidikan mengemukakan bahwa Pengetahuan didapat dan dibentuk oleh diri individual masing-masing manusia bukan dari orang lain (Suparno, 1997). Pada proses pembentukan ini, kemampuan *mereview* dan mengingat pengalaman serta membuat perbandingan dan keputusan antara persamaan dan perbedaan ketertarikan antara pengalaman satu dengan lainnya. Peserta didik dapat menciptakan pemahamannya melalui keaktifan dan kreatifitas dari masing-masing peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat para ahli, Whatley, Gunstone & Gray (Suparno 1997) mengemukakan bahwa peserta didik yang tidak aktif (pasif) tidak dapat membangun pengetahuan secara baik dibandingkan peserta didik yang berperan aktif dalam membangun pengetahuannya. Informasi serta sudut pandang yang diberikan oleh guru tidak dapat langsung diaplikasikan oleh peserta didik melainkan peserta didik berperan aktif dalam mengelola pemikirannya sehingga menjadi suatu gagasan dalam otaknya.

Suparno (1997) mengemukakan bahwa prinsip-prinsip yang sering diambil dari konstruksivisme diantaranya:

- a. Peserta didik dapat membangun pengetahuan dengan cara aktif,
- b. tekanan dalam proses belajar terletak pada peserta didik,

- c. peserta didik belajar terbantu dari kegiatan mengajar,
- d. tekanan dalam proses belajar lebih pada proses bukan pada hasil akhir,
- e. kurikulum mengharapkan keaktifan ikut serta peserta didik dalam proses pembelajaran kurikulum menekankan partisipasi siswa, dan
- f. guru adalah fasilitator.

Dari pemaparan teori konstruktivisme diatas, dapat digaris bawahi bahwa pembelajaran konstruktivisme terfokus kepada pengembangan pemikiran aktif peserta didik melalui pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki untuk dikembangkan kembali sehingga mendapatkan jawaban akhir. Dengan usaha kemampuan siswa dalam berfikir menjadikan siswa mengasah otaknya dan mengingat kembali pengetahuan yang dimiliki sehingga menjadikan memori jangka panjang. Teori konstruktivisme ini juga mendorong siswa berinteraksi dan kerjasama dengan orang lain atau lingkungannya, menjadikan siswa dapat memecahkan masalah yang ada dengan pengalaman realistik.

#### **a. Teori Belajar Konstruktivisme menurut Piaget**

Teori konstruktivisme merupakan suatu teori yang dikembangkan dari teori belajar kognitif Piaget yang menegaskan bahwa pengetahuan dibangun dalam pikiran anak melalui asimilasi dan akomodasi. Teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget pada pertengahan abad ke-20 merupakan salah satu teori belajar kognitif. Piaget berpendapat bahwa pada dasarnya setiap individu sejak kecil memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi

pengetahuannya sendiri. Sebagaimana dipaparkan oleh Suparno (1997: 28) konstruktivisme menyakini bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi anak. Anak-anak mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui interaksi mereka dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungan.

Asimilasi adalah penyerapan informasi baru dalam pikiran, sedangkan akomodasi, adalah menyusun kembali struktur pikiran, karena adanya informasi baru, sehingga informasi tersebut mempunyai tempat (Ruseffendi, 1988:133).

Teori konstruktivisme juga merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Pengetahuan merupakan suatu proses yang berkembang terus menerus. Dalam proses itu keaktifan seseorang untuk mengetahui sesuatu amat berperan dalam perolehan dan perkembangan pengetahuannya. Mengkonstruksi pengetahuan menurut Piaget dilakukan melalui proses asimilasi dan akomodasi terhadap skema yang sudah ada. Skema adalah struktur kognisi yang terbentuk melalui proses pengalaman. Asimilasi adalah proses penyempurnaan skema

yang telah terbentuk, dan akomodasi adalah proses perubahan skema (Sanjaya, 2013: 123•124). Selanjutnya Piaget (dalam Suparno, 1997: 121) menyatakan bahwa karena pengetahuan adalah konstruk yang dibangun oleh peserta didik itu sendiri, maka pada prinsipnya setiap peserta didik memiliki konsep sendiri terhadap suatu pengetahuan yang telah diperolehnya. Perbedaan konsep setiap peserta didik inilah yang menjadi dasar pengembangan potensi peserta didik untuk berpikir kreatif.

Pada tataran aplikasi di Gandrug Dance Studio guru perlu menyadari pemberian kesempatan untuk munculnya ide dan gerak tari yang berbeda pada setiap individu peserta didik. Selain itu sehubungan dengan pembelajaran tari kreatif di kelas, guru hendaknya menumbuhkan suasana belajar yang kondusif, dengan memberikan dorongan dan pujian saat belajar sambil bermain. Suasana yang kondusif dibangun agar peserta didik dapat belajar menemukan dan menyusun temuannya yang dikonstruksi oleh peserta didik sebagai pengetahuan baru yang bermakna. Dalam hal ini guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator bagi siswa.

Guru sebagai motivator dan fasilitator guru mengantar peserta didik kepada pengalaman penemuan gerak (*discovery*), penjelajahan gerak (*exploration*) dalam merangkaikan dan menyusun gerak tari baik secara individual maupun kelompok. Selain itu peserta didik perlu dihadapkan pada pemecahan masalah (*problem solving*) di dalam

proses pembelajarannya (Murray, 1975: 24•25). Merujuk pada paparan Murray tersebut maka dalam belajar tari kreatif, peserta didik belajar melalui pengalaman nyata. Sebagaimana dijelaskan oleh Sanjaya (2013: 123•124) pengetahuan yang diperoleh peserta didik melalui proses pemberitahuan atau ceramah guru tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna. Pengetahuan tersebut pada umumnya hanya diingat sementara setelah itu dilupakan. Dengan demikian belajar melalui perolehan pengalaman pribadi menjadi penting, dalam belajar secara kreatif dan konstruktif.

## **2. Pengembangan Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian**

Pengembangan media pembelajaran merupakan proses mengembangkan suatu produk yang diinovasikan lebih menarik untuk membantu peserta didik dan pengajar dalam proses belajar mengajar dalam menyampaikan suatu informasi yang berupa materi pelajaran yang dikemas dengan bentuk produk Media pembelajaran (Sugiyono 2013).

Penelitian ini menggunakan salah satu jenis penelitian dan pengembangan produk yaitu media pembelajaran yang dikemukakan oleh Thiagarajan, yaitu Model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination*.

Penelitian dan pengembangan *Four D* bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Mengembangkan produk

memiliki arti luas yaitu menginovasi produk yang telah ada ataupun memperbaiki produk agar menjadikan produk yang lebih praktis, efektif serta efisien adapun pengertian yang mengartikan menciptakan produk baru yang sebelumnya belum pernah ada. memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada). (Sugiyono, 2015) Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut.

Metode penelitian ini dapat terbilang baru dalam dunia pendidikan, namun metode penelitian ini dapat membantu tenaga pendidik menciptakan suatu produk untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang tentunya dapat meningkatkan mutu serta kualitas pendidikan di Indonesia. Produk pendidikan yang dihasilkan bukan hanya terbatas pada bahan-bahan pembelajaran yang berbentuk fisik seperti buku teks, modul pembelajaran, video pembelajaran, juga dapat berbentuk prosedur atau proses pembelajaran.

Metode *Research and Development* merupakan cara ilmiah untuk meneliti, mendesain, menciptakan dan menilai kelayakan produk yang diciptakan. Berdasarkan pengertian diatas, kegiatan ini penelitian dapat disebut menjadi 4P (Penelitian, Perancangan, Produksi, dan Pengujian). Menurut (Sanjaya, 2013) Ruang lingkup penelitian dan pengembangan adalah:

- 1) Penelitian tentang proses dan dampak dari produk yang dihasilkan dari perencanaan dan penelitian pengembangan.
- 2) Penelitian tentang perancangan (desain) dan proses pengembangan secara keseluruhan, atau komponen dari sebagian proses.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini akan menjadi panduan dalam pembuatan produk pembelajaran berbasis permainan yang dikemukakan oleh S. Thiagarajan diantaranya terdapat 4 tahapan yaitu *define* tahap pendefinisian terdapat beberapa kegiatan untuk mencari kebutuhan awal penelitian sebagai bahan dasar penelitian, yang kedua *design* kegiatan merancang produk. selanjutnya tahap *development* mengembangkan produk ditahap ini terdapat validasi ahli materi, sehingga produk dapat dinilai dan diberi saran oleh para ahli, yang terakhir tahap uji coba kepada peserta didik yaitu *dissemination*. Tahap-tahapan tersebut akan digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran permainan berbasis kartu *Truth or Dare*.

### **3. Hakikat Media Pembelajaran**

#### **a. Definisi Media Pembelajaran**

Dalam pernyataan yang dikemukakan oleh Gagne bahwa Lingkungan peserta didik menjadi suatu komponen yang dapat merangsang peserta didik sebagai media (Arief, 2010). Media termasuk dalam faktor utama yang dapat berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar peserta didik, karena media dapat menciptakan

suatu situasi dan kondisi pada saat proses belajar mengajar berlangsung serta mempengaruhi daya tarik siswa terhadap pelajaran. Asosiasi pendidikan Nasional (*National Education Association / NEA*) memiliki pengertian yang berbeda yakni bahwa, “media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca (Cecep, 2011). Dalam pengertian diatas Media diartikan sebagai penyalur (fasilitas komunikasi) suatu informasi kepada siswa.

Media adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia kata medium diartikan sebagai “antara’ atau “sedang” (Latuheru, 1988: 14). Media pembelajaran dijelaskan oleh Latuheru (1988: 14) sebagai semua alat yang dapat dipakai untuk menunjang kegiatan pembelajaran atau belajar mengajar yang biasa difungsikan untuk menyampaikan informasi kepada penerima (siswa atau peserta didik) dari pemberi pesan (guru atau sumber lain) (Blake dan Horalsen dalam Latuherus, 1988). Penjelasan media pembelajaran juga disebutkan oleh Heinich,dkk (1971) sebagai sebuah media untuk membawa informasi atau pesan untuk tujuan tertentu, yaitu pembelajaran (Heinich, 2002) serta memiliki arti atau maksud untuk kegiatan belajarmengajar. Media pembelajaran juga dikemukakan oleh Martin dan Briggs berkaitan dengan segala sumber yang dibutuhkan dalam proses

komunikasi pada kegiatan pembelajaran. Sumber tersebut dapat berbentuk perangkat lunak ataupun keras atau gabungan keduanya. Pendapat mengenai media juga diberikan oleh Ahar, dirinya menjelaskan bahwa media ialah bagian dari wahana fisik atau sumber belajar yang memiliki materi instruksional di sebuah lingkungan belajar untuk menstimulus siswa dalam belajar. (Arsyad, 2009). Oleh karena itu, dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, media pembelajaran memiliki peranan penting. Hal tersebut dapat diperkuat dengan pentingnya proses belajar mengajar berkaitan dengan proses penambahan wawasan dan ilmu bagi siswa untuk bekal bagi siswa di masa saat ini dan masa mendatang. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan ialah strategi yang digunakan dalam membentuk situasi belajar sedemikian rupa untuk memberikan pengalaman belajar pada siswa dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar dan efektivitas serta efisiensi cara belajar.

Media pembelajaran dalam hal ini menjadi bentuk dukungan yang penting dan efektif dalam meningkatkan efektifitas proses belajar. Robert Hanick dkk yang disitir oleh Benni Agus Pribadi menjelaskan bahwa media ialah alat perantara dari seorang penerima dan sumber. Pendapat mengenai konsep yang sama juga diberikan oleh Kemp dan Dayton, dimana media memiliki peran untuk mentrasfer isi pesan dalam sebuah proses komunikasi dari sumber atau pengirim ke penerima (Pribadi, 2019). Arief (2010: 7) juga

mendefinisikan media sebagai segala alat yang dipakai untuk mentrasfer informasi kepada penerima. Dalam kegiatan pembelajaran penyampaian pesan tersebut berkaitan dengan proses untukmestimulus perasaan, pikiran, minat, dan perhatian yang dimiliki peserta didik sehingga dapat terjalannya proses belajar. Dengan berdasar pada pernyataan tersebut, media pembelajaran didefinisikan oleh (Mahnun, 2012) dengan menyunting istilah dari Schramm, Akhmad Sudrajat dalam makalah pendidikannya bahwa media pembelajaran ialah sebuah alat atau teknologi untuk membawa atau menyampaikan pesan yang dapat berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Disamping itu, Briggs menyampaikan pendapatnya bahwa media pembelajaran ialah sebuah sarana untuk mentrasfer materi atau isis pembelajaran yang berbentuk fisik, seperti film, buku, video, dan lain sebagainya.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar yang dapat menstimulus peserta didik untuk berfikir dan menyerap informasi, guru menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran kepada peserta didik. Konsep media pembelajaran tersebut dalam penelitian ini digunakan untuk acuan mengembangkan media, agar media yang dihasilkan memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran, bukan hanya sekedar alat permainan yang digunakan dalam belajar menari.

## **b. Kaitan antara Media Pembelajaran dan Teori Belajar Konstruktivisme**

Menurut Karli dan Margaretha (2003:16) Pembelajaran konstruktivisme adalah proses pembelajaran yang diciptakan oleh permasalahan kognitif, dan akan dikelola serta dibangunnya pengetahuan pemahaman oleh masing-masing peserta didik melalui pengalaman yang dimiliki serta hasil interaksi terhadap lingkungannya.

Menurut Samsul Hadi (2010) Konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya akan diperluas melalui konteks terbatas dan tidak serta merta. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus membangun pengetahuannya dan memberikan arti menggunakan pengalaman yang dimiliki.

Implikasi pembelajaran yang menggunakan model konstruktivisme dalam proses kegiatan belajar mengajar memiliki empat tahap diantaranya apersepsi, eksplorasi, diskusi dan penjelasan konsep yang akan dikembangkan dan diaplikasikan. Berikut pengertian pada tahapan model konstruktivisme.

- 1) Apersepsi, pada tahap ini peserta didik diminta untuk memberitahu pengetahuan awalnya atau dalam penelitian ini peserta didik diminta untuk mempraktekan gerak yang diketahui.
- 2) Eksplorasi, pada tahap ini peserta didik diberi kesempatan untuk menceritakan untuk menemukan gagasan atau konsep melalui pengumpulan data dalam suatu kegiatan yang telah dirancang oleh instruktur kemudian secara berkelompok didiskusikan.
- 3) Diskusi dan penjelasan konsep. Pada tahap ini saat peserta didik memberikan penjelasan sesuai dengan hasil pengamatan ataupun observasinya dan direspon oleh instruktur untuk konsep yang tepat agar peserta didik mengetahui konsep yang benar.
- 4) Pengembangan dan aplikasi. Pada tahap ini instruktur berusaha menciptakan iklim pembelajaran. Yang memungkinkan siswa dapat mengaplikasikan pemahaman konseptualnya, baik melalui kegiatan atau pemunculan dan pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan isu-isu di lingkungan (Karli dan Margaretha, 2003: 17).

Didasarkan pada pendapat dan pandangan tersebut, dapat diketahui bahwa model konstruktivisme pada suatu proses pembelajaran memiliki sifat yang aktif pada siswa dalam membangun pengetahuannya secara mental dan berlandaskan struktur kognitif yang sudah dimiliki. Peran pendidik lebih mengarah sebagai pemberi fasilitas dan penyedia pembelajaran. Fokus yang ditekankan dalam

kegiatan belajar mengajar ialah keberhasilan siswa dalam mengelola pengalamannya.

Eksplorasi dijelaskan oleh Morrison Plan (Nasution, 2009: 16) dapat diterapkan dengan melakukan diskusi atau tes menyelidiki pengetahuan pada seorang anak yang telah dimiliki terkait sebuah masalah.

Teori konstruktivis menjelaskan bahwa seorang peserta didik perlu memiliki kemampuan dalam menemukan dan merubah informasi kompleks, melakukan pengecekan informasi baru dengan aturan yang lama serta melakukan revisi terhadapnya jika terdapat aturan yang tidak relevan menurut siswa, sehingga dapat terjadi pemahaman dan mampu menerapkan pengetahuan, mereka perlu bekerja menyelesaikan permasalahan, menemukan segala hal untuk dirinya, serta berusaha semaksimal mungkin untuk ide-ide. Slavindalam Nur (Hamzah, 2009: 16).

Dalam teori konstruktivis ini, terdapat sebuah prinsip penting yang perlu diperhatikan dalam psikologi pendidikan, yaitu siswa perlu membangun dengan sendirinya pengetahuan di dalam dirinya, sehingga guru tidak sebatas memberi wawasan atau pengetahuan terhadap peserta didik. Kemudian dapat dibagikan oleh guru dalam proses ini, yaitu melalui pemberian kesempatan bagi siswa untuk menerapkan dan menemukan ide mereka sendiri, serta meningkatkan kesadaran siswa sehingga siswa dapat menyadari penggunaan strategi

yang mereka miliki dalam belajar. Guru dapat menjadi penunjang keberhasilan siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik, namun, siswa perlu berupaya untuk dapat menaiki anak tangga tersebut. (Hamzah, 2009: 18).

Dalam teori konstruktivisme, tidak dapat terjadi perpindahan secara instan pada sebuah pengetahuan dari pikiran guru ke pikiran siswa. Hal tersebut berarti bahwa siswa secara mental perlu memiliki keaktifan untuk dapat mengkonstruksi pengetahuan dengan didasarkan pada pengalaman yang pernah mereka lewati. Dalam hal ini siswa bukanlah sebuah gelas-gelas kecil kosong yang dapat diisi oleh guru sesuai dengan keinginan pengajar. Berkaitan dengan hal tersebut, Tasker (Hamzah, 2009: 18) menjelaskan adanya 3 fokus dalam teori belajar konstruktivisme, pertama ialah siswa yang memiliki peran aktif dalam membangun pengetahuan dengan berbagai makna. Kedua, perlu diperhatikan lebih dalam mengenai pembuatan kaitan antar gagasan secara bermakna. Ketiga, melakukan korelasi antara gagasan dengan penerimaan informasi yang baru.

Wheatley (Hamzah, 2009: 18) memberikan dukungan pada pendapat tersebut dengan adanya 2 prinsip yang diajukan dalam teori konstruktivisme pada pembelajaran, yaitu perolehan pengetahuan dilakukan secara aktif oleh struktur kognitif siswa, tidak secara pasif. Serta prinsip kedua yaitu fungsi kognisi yang memiliki sifat adaptif,

yang dapat meningkatkan pengorganisasian berdasarkan pada pengalaman yang didapatkan oleh anak.

Kedua pengertian di atas menekankan pada partisipasi anak berperan aktif dalam penemuan gagasan dan pengembangan ilmu pengetahuan melalui lingkungannya. Bahkan secara spesifik Hudoyo (Hamzah, 2009: 19) mengatakan bahwa seseorang akan lebih mudah mempelajari sesuatu bila belajar itu didasari kepada apa yang telah diketahui orang lain. Oleh karena itu, untuk mempelajari suatu materi yang baru, pengalaman belajar yang lalu dari seseorang akan mempengaruhi terjadinya proses belajar tersebut.

Menurut teori konstruktivisme belajar adalah teori belajar yang mengedepankan kegiatan pembelajaran yang memaksa peserta didik untuk berusaha menemukan jawaban atau solusi dari sesuatu yang telah dipelajari. Kegiatan tersebut dapat memacu peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga kecerdasannya akan meningkat. Tujuannya untuk membantu peserta didik dalam memahami isi materi pembelajaran, mengembangkan dan mengasah kemampuan peserta didik agar dapat berperan aktif dalam mencari solusi dari pertanyaannya.

Terdapat 5 prinsip dasar untuk teori konstruktivisme dalam belajar mengajar yaitu:

- 1) Pembelajar telah memiliki pengetahuan awal.

- 2) Belajar ialah suatu upaya membangun pengetahuan yang didasarkan pada pengetahuan awal yang dimiliki.
- 3) Belajar merupakan perubahan dalam konsepsi pembelajar.
- 4) Proses pembangunan pengetahuan terjadi dalam konteks tertentu,
- 5) Pembelajar memiliki tanggung jawab terhadap proses belajarnya.

Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa konstruktivisme merupakan teori yang memiliki kebebasan terhadap pembelajaran atau mencari sesuatu yang dibutuhkan dengan kemampuan untuk menemukan kebutuhan atau keinginannya tersebut melalui fasilitas yang diberikan orang lain. Aliran ini mengedepankan bagaimana seorang siswa mampu belajar, bukan bagaimana guru mengajar. Guru memiliki tanggung jawab terhadap kegiatan pembelajaran di kelas sebagai fasilitator. Tanggung jawab guru antara lain ialah memotivasi dan menstimulasi siswa. Mengevaluasi dan membantu mengatasi kesulitan atau masalah yang dihadapi siswa, serta memberikan pengajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa. (Suherman, 2011). Oleh karena itu, perlu disediakan kesempatan kepada murid sebanyak mungkin untuk dapat melakukan pembelajaran secara aktif, sehingga siswa mampu membangun, menciptakan, membandingkan, mendiskusikan, bekerja sama, dan melakukan eksperimen dalam kegiatan belajarnya (Setyosari, 1997). Kegiatan inilah yang kemudian menumbuhkan pengalaman belajar bagi siswa, sehingga siswa memiliki kemampuan dalam mengingat

pengetahuan yang didapatkannya lebih laama dari pada menerapkan teknik hafalan dalam belajar. Adapun implikasi dari teori belajar konstruktivisme dalam pendidikan anak (Poedjiadi, 1999) adalah sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan individu yang mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi melalui kemampuan berfikirnya adalah Tujuan pendidikan menurut teori belajar konstruktivisme;
- 2) Kurikulum dirancang dengan baik bertujuan agar peserta didik mampu membangun pengetahuannya melalui keterampilan peserta didik. Belajar kelompok dapat menjadi salahsatu kegiatan yang membantu peserta didik memecahkan permasalahan dengan cara menganalisis kegiatan atau masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari; dan
- 3) Peserta didik diharapkan dapat memahami dirinya sendiri dalam menentukan cara belajar yang sesuai atau yang disenangi oleh dirinya. Guru hanya membantu peserta didik sebagai faslitor, mediator dan seseorang yang dapat mengontrol situasi agar kondusif (memberikan penjelasan yang benar) pada saat peserta didik sedang mengkonstruksi pengetahuannya.

Esensi teori konstruktivisme menunjukkan bahwa pentingnya sumber belajar bagi peserta didik. Peserta didik akan dapat membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalamannyayang diperoleh dari berbagai proses belajar dan berbagai sumber

belajar. Pendidik tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar. Maka, media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar memiliki peran penting agar peserta didik dapat belajar.

Teori belajar konstruktivisme dalam penelitian ini digunakan untuk dasar penjelasan pentingnya dikembangkan media pembelajaran, dan pentingnya digunakan media pembelajaran dalam pembelajaran.

### **c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Kegiatan Proses belajar mengajar menimbulkan interaksi antara guru dan siswa menimbulkan pertukaran pemikiran ataupun ide untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Pada proses tersebut dibutuhkannya pendukung pembelajaran agar proses belajar mengajar tercipta dengan efektif dan efisien namun hal ini masih banyak yang belum terpecahkan dalam pemilihan pendukung proses pembelajaran, masih banyaknya proses belajar mengajar yang tidak lancar atau tidak sesuai harapan guru.

Upaya dalam menghadapi permasalahan tersebut, maka penting seorang guru memiliki dan memanfaatkan media pendukung untuk kegiatan belajar mengajar. Fungsi media pembelajaran tersebut adalah sebagai daya tarik peserta didik, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan nyaman, membangunkan daya cipta yang menyebabkan siswa termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran. Selain itu hal tersebut media pembelajaran memudahkan pendidik

(instruktur), untuk menyampaikan materi kepada peserta pelatihan agar materi mudah diserap.

Istilah media pembelajaran awalnya dikenal sebagai alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah audio-visual aids (alat bantu pandang/dengar). Seiring berjalannya waktu media pembelajaran disebut dengan *instructional materials* (materi pembelajaran). Saat ini istilah dalam dunia pendidikan nasional media pembelajaran disebut *Instructional media I* (media pendidikan atau media pembelajaran). Dalam perkembangannya saat ini munculan istilah *e-learning* yang berartikan pembelajaran elektronik (*Online*).

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas maka media pembelajaran memiliki fungsi untuk memvisualisasikan informasi-informasi yang tidak dapat dilihat atau sukar dilihat sehingga dituangkan informasi tersebut didalam media, agar mempermudah menggambarkan informasi serta dapat memberikan pengertian dan menciptakan persepsi yang begitu jelas. Secara umum media memiliki fungsi antarlain:

- 1) Pesan informasi dapat lebih jelas diterima agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengurangi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- 3) Menjadikan peserta didik memiliki gairah belajar, termotivasi untuk belajar

- 4) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain fungsi diatas, terdapat enam pokok fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran, diantaranya:

- a) Sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi yang efektif dalam proses pembelajaran.
- b) Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- c) Penggunaannya integral dengan tujuan isi pelajaran
- d) Memiliki tujuan tertentu bukan hanya sebagai pelengkap atau formalitas dalam proses pembelajaran
- e) Untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam menangkap informasi serta makna pada materi yang diberikan oleh guru.
- f) Untuk menaikkan mutu dan kualitas belajar peserta didik.

Menurut Levie dan Lenz Media Pembelajaran memiliki empat fungsi, diantaranya: (Levie, W. H. and Lenz, 1982). Fungsi atensi yaitu media visual merupakan inti untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa. Sedangkan fungsi afektif adalah media visual dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar visual mempermudah pencapaian

tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang ada dalam gambar. Fungsi kompensatoris yaitu media pembelajaran yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton, “dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi. (Kemp, J.E. dan Dauton, 1985) Selain fungsi diatas, media pembelajaran juga memiliki mafaat diantaranya:

- 1) Materi yang disampaikan akan lebih mudah dimengerti bagi peserta didik, dan tidak bersifat verbalistik;
- 2) Metode pembelajaran tidak monoton;
- 3) Peserta didik menjadi lebih aktif;
- 4) Membangun ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disampaikan;
- 5) Mengatasi keterbatasan ruang.

Dalam hal ini Sudjana & Rivai juga mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu (Sudjana, N, Rivai, 2015): (1) pembelajaran yang menarik akan menjadikan peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, (2) materi dan informasi

yang disampaikan dapat mudah dipahami oleh peserta didik agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajarannya, (3) metode mengajar tidak monoton, (4) peserta didik dipaksa berperan aktif dalam proses pembelajaran, karena kegiatan pembelajaran tidak berpusat guru melainkan peserta didik dapat mengamati, mendemonstrasikan sesuatu yang didapat dalam pengalamannya.

#### **d. Kriteria Pembelajaran**

Dalam kegiatan pembelajaran, sudah banyak menggunakan media pembelajaran. Media yang digunakan pada umumnya berupa media yang sederhana dan konvensional hingga yang kompleks dan modern, serta dari harga yang terjangkau hingga harga yang tinggi. Jenis-jenis media yang ada perlu diketahui terlebih dahulu untuk dapat menentukan media yang paling relevan dengan materi pembelajara.

Media pembelajaran memiliki jenis seperti berikut:

- 1) Media audio, jenis ini merupakan media yang berhubungan dengan suara. Sehingga penyampaian pesan menggunakan media ini akan berkaitan dengan indera pendengaran seseorang. penyampaian pesan dilakukan dengan bentuk auditif, baik itu non verbal ataupun verbal. Jenis ini mencakup *tape recorder*, radio, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.
- 2) Media grafis, jenis ini berkaitan dengan penyampaian pesan yang dilakukan dengan bentuk visual, sehingga indera penglihatan akan sangat dibutuhkan dalam jenis media ini. media grafis mencakup

sketsa, foto, gambar, bagan, diagram, kartun, grafik, peta, poster, papan panel, dan lain sebagainya.

- 3) Media proyeksi diam, jenis ini tidak jauh berbeda dengan media grafis, yang memberikan gambaran visual untuk menstimulus penerima. Perbedaannya ialah media ini perlu sebuah proyektor untuk dapat memproyeksikan pesan yang disampaikan agar dapat dilihat oleh penerima. Jenis ini mencakup film rangkai, film bingkai, transvisi, dan opaque projector.
- 4) Media proyeksi gerak, jenis ini memberikan materi dalam bentuk objek yang bergerak. Media Proyeksi gerak digunakan melalui 9 proses perekaman dan menggunakan alat perekam gerak (seperti kamera video), atau menyajikan gerakan-gerakan yang ditampilkan langsung oleh pemeran, yang termasuk media ini, terdiri dari: film, televisi, komputer (animasi), dan permainan simulasi.
- 5) Media cetak, jenis ini memberikan materi atau informasi yang dicetak fisik. Contohnya buku, surat kabar, tabloid, Lembar Kerja Siswa, dan modul.
- 6) Media nyata, memiliki bentuk benda aslinya, baik dalam bentuk keseluruhan/utuh, maupun dalam bentuk bagian/ccontoh bagian dari benda tertentu. Contohnya seperti obyek, mockup, dan sebagainya.

**e. Kriteria Media Pembelajaran yang Baik**

Kriteria pemilihan media pembelajaran atau disebut juga pembelajaran bermedia dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, memotivasi dan merangsang peserta didik dalam proses pembelajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Dalam proses pemilihan media pembelajaran, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam Angkowo (2007:15), sebagai berikut:

1) Tujuan media.

Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, hal yang dimaksud adalah media yang memfasilitasi dan menunjang dalam mencapai tujuan dari pembelajaran yang telah dirumuskan.

Tujuan yang dirumuskan ini adalah kriteria yang paling pokok, sedangkan tujuan pembelajaran yang lain merupakan kelengkapan dari kriteria utama ini.

2) Ketepatan guna.

Jika informasi atau materi yang akan disampaikan adalah bagian-bagian yang penting dari benda, maka gambar seperti bagan dan slide dapat digunakan. Apabila yang dipelajari adalah aspek-aspek yang menyangkut gerak, maka media film atau video akan lebih tepat, sehingga sesuai dengan fungsinya.

3) Keadaan siswa.

Media akan efektif digunakan apabila tidak tergantung dari beda interindividual antara siswa. Misalnya kalau siswa tergolong tipe

auditif/visual maka siswa yang tergolong auditif dapat belajar dengan media visual dan siswa yang tergolong visual dapat juga belajar dengan menggunakan media auditif.

4) Ketersediaan.

Pemilihan media juga dilihat dari ketersediaan media tersebut. Media adalah alat bantu untuk mengajar, makadari itu peralatan tersebut harus ada bila dibutuhkan oleh peserta didik dan guru;

5) Biaya.

Nominal pengeluaran untuk media harus difikirkan dalam keseimbangan dengan capaian hasil belajar peserta didik.

6) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran Bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik.

7) Keterampilan & Komunikatif

Keterampilan guru dalam menggunakannya Diharapkan guru dapat berinteraksi dengan siswa pada waktu menggunakan media tersebut.

8) Waktu

Tersedia waktu untuk menggunakannya Media bermanfaat bagi peserta didik selama pengajaran berlangsung.

9) Kemampuan Siswa

Sesuai dengan taraf berpikir siswa Sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Sembilan kriteria pemilihan media tersebut dalam penelitian ini digunakan untuk dasar penyusunan instrumen penelitian pada tahap development, meliputi validasi ahli, one-to-one dan small group.

#### **4. Hakikat Permainan Truth or Dare**

##### **a. Pengertian Permainan**

Permainan (*games*) adalah setiap persaingan antara semua pemain yang diikat oleh aturan-aturan tertentu dan memiliki pencapaian tujuan. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama yaitu (Arief, 2010)

- 1) Pemain lebih dari satu (pemain-pemain);
- 2) Adanya forum atau lingkungan untuk para pemain saling berkomunikasi;
- 3) Terdapat peraturan permainan, dan capaian tujuan tertentu.

Permainan juga memiliki beberapa fungsi, fungsi umum permainan yaitu untuk menciptakan kebahagiaan dan kesenangan terhadap pemain. Namun permainan juga memiliki fungsi khusus dalam dunia pendidikan seperti yang dikemukakan oleh (Arief, 2010) bahwa permainan dalam dunia pendidikan memiliki kelebihan, yaitu:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan menghibur. Permainan menjadi menarik sebab di dalamnya ada unsur kompetisi, terdapat keraguan karena tidak dapat diketahui pemenangnya sebelum mengakhiri permainan.
- 2) Permainan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam berperan aktif pada proses pembelajaran. Dapat kita ketahui bahwa, belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Terjalannya komunikasi dan interaksi peserta didik akan terlihat dalam permainan. Masing-masing peserta didik dapat menjadi sumber belajar satu sama lain. Seringkali masalah yang mereka hadapi dapat dipecahkan secara individual terlebih dahulu, hal tersebut dapat menjadikan memori jangka panjang bagi peserta didik. Bila permasalahan tersebut tidak dapat dipecahkan secara individual maupun kelompok maka dapat bertanya kepada pengajar. Karena interaksi yang terbentuk menjadikan peserta didik lebih kritis dan mengasah kemampuannya untuk berfikir. Pengajar berperan sebagai fasilitator pada proses pembelajaran.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang cepat akan menjadikan proses belajar jadi lebih efektif. Umpan balik tersebut akan memberitahukan apakah yang kita lakukan tersebut benar, atau salah. Setiap peserta dapat belajar dari pengalaman orang lain.

4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat. Keterampilan yang dipelajari lewat permainan jauh lebih mudah untuk diterapkan ke kehidupan nyata sehari-hari daripada keterampilan-keterampilan yang diperoleh lewat penyampaian pelajaran berupa teori. Hal ini disebabkan oleh:

- 1) Permainan menjadikan peserta didik aktif mempraktikkan secara langsung tidak hanya sebatas verbal.
- 2) Tidak sulitnya mengaitkan permainan ke situasi setempat membuat pengalihan dari apa yang telah dipraktikkan dalam kehidupan nyata.
- 3) Permainan bersifat flexible. Permainan dapat dipakai berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun persoalannya. Permainan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Membuat permainan yang baik tidak memerlukan seorang yang ahli. Pengajar ataupun peserta didik dapat membuatnya. Bahan-bahannya pun tidak perlu yang mahal.

Permainan mempunyai kelemahan atau keterbatasan yang patut untuk dipertimbangkan antara lain:(Arief, 2010)

- 1) Tidak adanya teknis pelaksanaan atau aturan baku.

- 2) Dalam mendimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil peserta didik memperoleh kesan yang salah;
- 3) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang saja seharusnya keterlibatan seluruh peserta didik amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

**b. Pengertian Permainan *Truth or Dare***

Permainan *Truth or Dare* berasal dari kata *Truth* dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran dan *Dare* yang berarti berani biasa disapa oleh kalangan masyarakat yaitu Jujur atau tantangan. Jadi permainan *Truth or Dare* ini adalah sebuah permainan yang di dalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Permainan *Truth or Dare* ini berisi pertanyaan dan tantangan seputar materi pembelajaran yang ingin disampaikan oleh pengajar. Permainan *Truth or Dare* ini menggunakan dua jenis kartu. Kartu pertama adalah kartu *TRUTH*, yakni kartu berisikan pertanyaan teori seputar Tari Tradisional serta emosional peserta didik. Kartu kedua adalah kartu *DARE*, yakni berisikan materi Praktek Tari Tradisional dikemas dalam barcode yang dapat disacn menggunakan smartphone peserta didik.

### **c. Manfaat Permainan *Truth or Dare***

Menurut Prafianti dalam Indrayanti,dkk (2017) manfaat dari permainan yaitu:

- 1) Media permainan *Truth or Dare* menjadikan situasi pembelajaran yang lebih hidup dan efektif karena peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajarannya.
- 2) Media permainan juga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk belajar.

### **d. Keunggulan Permainan *Truth or Dare***

Menurut (Priatmoko, dkk: 2008) kelebihan dair permaian *Truth or Dare* yaitu:

- 1) Dapat menciptakan suasana kelas lebih hidup dan menyenangkan
- 2) Siswa dilibatkan secara langsung dalam permainan *Truth or Dare* , guru hanya sebagai juri, motivator dan fasilitator.

Sedangkan menurut Wahyu PuspitaSari dan Titin dalam Jurnal yang berjudul “ Pengembangan Modifikasi Permainan *Dare* untuk Meningkatkan Konsep diri di Kelas XII IPA MAN 2 Gresik”. mengemukakan bahwa kelebihan pada media pembelajaran permainan *Truth or Dare* ini yaitu membantu siswa dalam meningkatkan konsep dirinya. Selain itu juga dapat melatih kejujuran dan keberanian pada diri siswa. Dari segi fisik, bentuk media permaianan ini praktis, mudah untuk di bawa dan digunakan dimana saja. Jenis media permainan yang sangat memungkinkan dilakukan pada bermacam-mcam

kondisiselain itu permainan *Truth or Dare* ini populer dikalangan para remaja serta dapat membuat suasana menjadi menyenangkan.

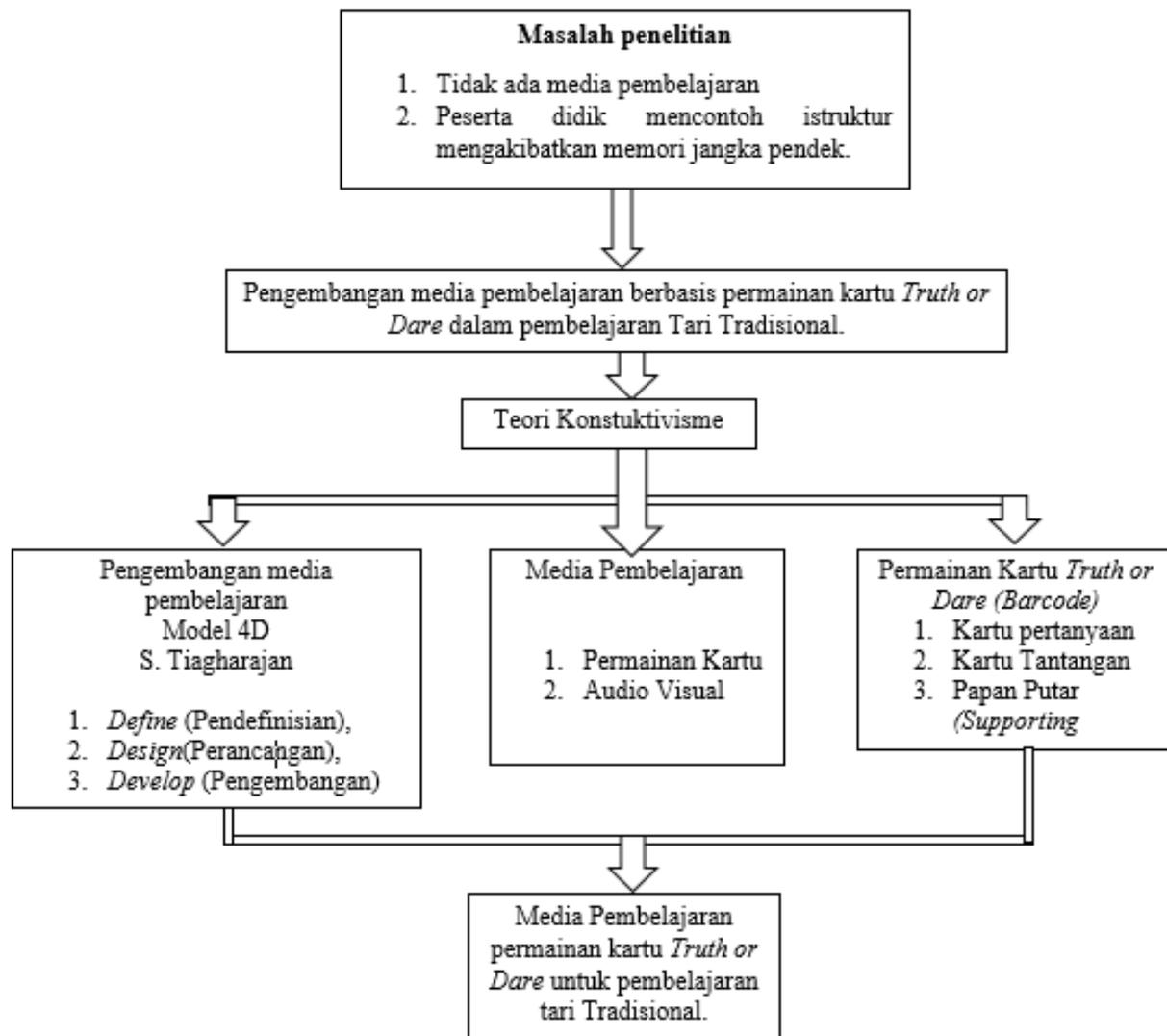
**e. Kelemahan Permainan *Truth or Dare***

Menurut Attaqiana, dkk (2016) kelemahan dari permainan *Truth or Dare* yaitu:

- 1) Media pembelajaran dalam permainan *Truth or Dare* ini belum dapat terlepas dari peran guru.
- 2) Membutuhkan waktu yang lama
- 3) Membutuhkan persiapan lebih lama karena guru harus benar benar mengetahui materi.

Prinsip-prinsip dalam media permainan *Truth or Dare* dalam penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk acuan bentuk kartu dan acuan cara penggunaannya dalam pembelajaran tari di sanggar.

## B. Kerangka Berpikir



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

## C. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian terdahulu terkait judul penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sigit Priatmoko, Achmad Binadja, Seli Triana Putri yang berjudul “Pengaruh Media Permainan *Truth and Dare* Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Dengan Visi Sets” bertujuan

untuk mengetahui pengaruh media permainan *Truth and Dare* dalam pembelajaran bervisi SETS terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar kimia siswa yang diberi media permainan *Truth and Dare* dengan siswa yang tidak diberi media permainan *Truth and Dare* dalam pembelajaran bervisi SETS. Hasil belajar kimia siswa yang diberi media permainan *Truth and Dare* lebih baik daripada hasil belajar siswa yang tidak diberi media permainan *Truth and Dare*. Dengan demikian, media permainan *Truth and Dare* maupun pembelajaran bervisi SETS dapat menjadi alternatif dalam pencapaian hasil belajar kimia yang lebih baik.

2. Penelitian oleh Mita Rosyda Attaqiana, Saptorini, dan Achmad Binadja dengan judul “Pengembangan Media Permainan *Truth and Dare* Bervisi Sets Guna Memotivasi Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil validasi awal ahli media, ahli materi, analisis hasil penelitian, media dinyatakan sangat layak untuk pembelajaran kimia. Hasil analisis angket tanggapan siswa dan guru menyatakan bahwa media termasuk dalam kategori sangat praktis. Media dinyatakan efektif karena dapat membantu 35 dari 42 siswa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal itu melebihi harapan 30 dari 42 siswa mencapai KKM. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media permainan *Truth and Dare* bervisi SETS dapat memotivasi belajar siswa untuk mencapai kompetensi dasar larutan penyangga.

3. Penelitian Evi Nurul Indayanti, Dyah Astriani, dan Supriyono yang berjudul “Penerapan Permainan *Truth or Dare*. Materi Sistem Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP” bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar setelah dilakukan pembelajaran IPA dengan menggunakan permainan *Truth or Dare* materi sistem ekskresi. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *Truth or Dare* materi sistem ekskresi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan permainan *Truth or Dare* lebih baik daripada kelas yang tidak menggunakan permainan *Truth or Dare*.



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Tujuan Penelitian

1. Menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran tari berbasis permainan kartu *Truth or Dare*.
2. Menganalisis hasil uji kelayakan pengembangan media pembelajaran tari berbasis permainan kartu *Truth or Dare*.

#### B. Waktu dan tempat penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di Sanggar Gandrung Dance Studio yang bertempat di JL. Kiyai Maja 2 Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Penelitian ini dilakukan secara langsung. Durasi waktu penelitian dilakukan kurang lebih 7 bulan terhitung dari awal November 2021 (Jadwal dilampiran 1)

#### C. Metode Penelitian Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah yang ingin diteliti, Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk yang telah diuji kualitasnya. Menurut Borg & Gall (2003:569) "*Educational research and development (R & D) is an industrybased development model in which the findings of research are used to design new products and procedures which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meetspecified criteria of effectives, quality, or similar standard*". Kesimpulan

dari pernyataan Borg & Gall tersebut bahwa penelitian dan pengembangan pendidikan dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, dan hasil temuannya akan dipakai untuk kerangka suatu produk inovasi baru yang selanjutnya akan di uji lapangan dengan sistematis, dievaluasi, dan diperbaiki agar lebih sempurna untuk mencapai kriteria yang efektif, memiliki kualitas dan standar tertentu. Sama halnya yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2006:407) Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk. Sedangkan menurut (Syaodih, 2007:164) penelitian pengembangan adalah langkah-langkah ataupun proses dalam pengembangan produk baru atau menyempurnakan suatu produk lama yang dikemas jauh lebih baik, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian pengembangan merupakan strategi dalam mengembangkan suatu inovasi baru berupa produk yang memiliki langkah-langkah tertentu pada prosesnya dan menunjukkan suatu siklus diantaranya adanya permasalahan, kebutuhan, dan solusi permasalahan untuk mengatasi permasalahan yang ada menggunakan produk yang dikembangkan. Tahapan berikutnya menentukan karakteristik atau spesifikasi dari produk yang akan dikembangkan. Pemilihan materi yang akan disampaikan atau disajikan pada media, setelah itu dibuat rancangan produk secara kasar atau yang biasa disebut desain awal. Setelah adanya desain awal, produk divalidasi oleh para ahli sebelum diujicoba lapangan dalam tahap validasi para ahli, media

mendapat respon berupa kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki kualitas media yang dikembangkan, perbaikan media dilakukan dalam tahapan ujicoba lapangan dengan sampel terbatas yang dipilih secara *random* lalu diujicobakan kepada kelas sesungguhnya. Hasil pengamatan dan evaluasi diadakan Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari Model pengembangan 4D yang diciptakan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Metode dan model ini dipilih bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis permainan kartu Truth or Dare. Produk yang dikembangkan akan diuji kelayakannya untuk mengetahui kualitas dari produk layak atau tidak.

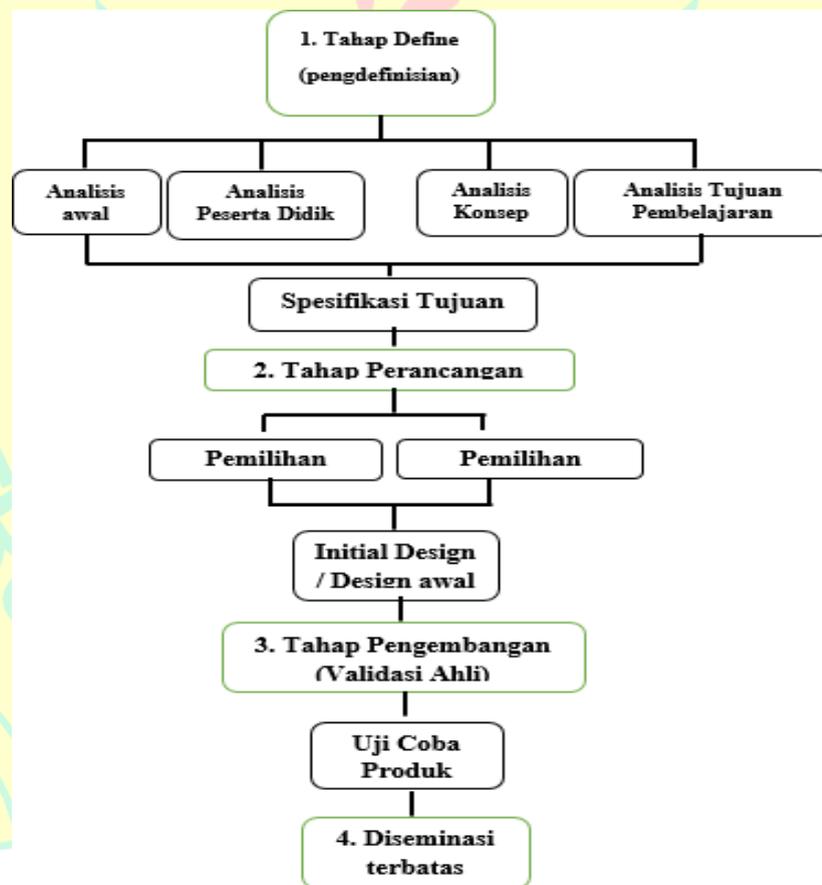
#### **D. Model Pengembangan**

Model pengembangan ini menggunakan model 4D (S. Thiagarajan) yang memiliki 4 tahapan penting diantaranya: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan) , *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (diseminasi). Namun pada pengembangan ini hanya menggunakan 3 tahapan saja yaitu: *define*, *design*, *develop*. Sedangkan Menurut Triyanto, model pengembangan 4D langkah utama dalam penelitian tidak hanya menurut versi asli namun disesuaikan dengan subjek dan kebutuhan.

## E. Prosedur Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk baru dan menguji tingkat efektif dari produk yang diciptakan. (Sugiyono, 2012: 407). Dalam penelitian ini menggunakan desain pengembangan yang dikemukakan oleh S.Thiagarajan dengan model 4-D (*Four D Models*) yang memiliki 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan diseminasi (*disseminate*) yang dijelaskan sebagai berikut:

Gambar 2. Model 4D Thiagarajan



## 1. Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian bertujuan menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta menganalisis tujuan dari batasan materi dan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

### a. Analisis Awal (*Front-end Analysis*)

Analisis awal berguna sebagai menetapkan permasalahan dasar dalam pengembangan media *pembelajaran berbasis permainan Kartu Truth or Dare dalam Pembelajaran Tari di Sanggar Gandrung Dance Studio*. Pada tahap ini peneliti akan mendapatkan suatu fakta serta cara penyelesaian atau solusi sehingga dapat menentukan langkah awal pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Kartu Truth or Dare. Pada tahap awal, peneliti menggunakan satu Kelas Sanggar kategori Dewasa dan terfokus pada 3 materi Tari Tradisional (Jawa Barat, Jawa Timur, dan Sumatera Barat) yang akan dianalisis komponen-komponennya dan akan dijadikan sebagai acuan untuk merancang media permainan ini. memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *kartu Truth or Dare* yang sesuai untuk dikembangkan.

**b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)**

Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik pada saat observasi lapangan. Analisis ini dapat dinilai dari pertimbangan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, dalam suatu kelompok atau individu. Analisis peserta didik meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran.

**c. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)**

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media *pembelajaran berbasis permainan Kartu Truth or Dare* yang dikembangkan. Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan yang akan diajarkan berdasarkan analisis awal-akhir Materi yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari 2 jenis yaitu Teori dan Praktek, meliputi; Tari Tradisional dari daerah Jawa Barat, Jawa Timur, dan Sumatera Barat. Selain materi tari tradisional terdapat pertanyaan random seputar emosional / kondisi individual peserta didik. Berdasarkan fakta di lapangan bahwa media permainan yang menjadi salah satu alternatif media yang disenangi peserta didik karena dapat mengurangi rasa jenuh terhadap pembelajaran yang monoton.

Analisis konsep digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi tertentu, dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran.

**d. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)**

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis analisis kurikulum dan analisis materi pada sanggar Gandrung Dance Studio. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis permainan *Kartu truth or Dare*, untuk menentukan kisi-kisi soal serta materi yang akan disediakan dalam Kartu tersebut.

**2. Tahap Perancangan (design)**

Setelah tahap pendefinisian (mendapat permasalahan serta fakta-fakta terkait bahan materi ajar yang telah disampaikan oleh Sanggar Gandrung Dance Studio) langkah selanjutnya adalah Tahap perancangan, bertujuan untuk merancang suatu media pembelajaran berbasis *Permainan Truth Or Dare* yang dapat digunakan dalam pembelajaran Tari Tradisional. Tahap perancangan ini meliputi:

### 1) Pemilihan Topik

Pada tahapan ini peneliti mendalami kembali sub-sub topik serta konsultasi dengan Pengajar dan ahli Sanggar terhadap materi yang akan disajikan pada permainan *Kartu Truth or Dare*.

### b. Pemilihan Format (*format selection*)

Tahapan ini dilihat berdasarkan kriteria. Kriteria yang ditetapkan meliputi jenis soal yang sesuai dengan materi, gayapenulisan yang jelas dan mudah dipahami, ukuran huruf, penggunaan warna, serta petunjuk penggunaan media yang mudah dipahami. Berdasarkan hal tersebut pengembangan media yang dipilih yaitu dengan konsep memuat soal-soal mengenai materi dari Tari Tradisional dari daerah Jawa Barat, Jawa Timur, dan Sumatera Barat dapat ditampilkan dengan menarik meliputi desain *layout*, gambar, dan tulisan. dan aturan atau rules yang dirancang agar jelas, efektif dan efisien.

### c. Desain Awal (*initial design*)

Pada tahap ini merancang atau mendesain mediapembelajaran Tari Tradisional dalam bentuk permainan dengan format dan teknik yang telah dipilih. Hasil tahap ini berupa rancangan awal media pembelajaran meliputi seluruh komponen media pembelajaran (prototipe) beserta instrument penelitian. Pada prototipe 1, media permainan *Truth or Dare* dirancang dalam bentuk kartu-kartu soal yang berisikan materi teori dan praktek. Kartu Truth or Dare ini

dipresentasikan kepada Dosen Pembimbing dan Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi. Rancangan ini berupa *Draft I* dari permainan kartu *Truth or Dare*.

### **3. Tahap Pengembangan (develop)**

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis *permainan kartu Truth or Dare* yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada peserta didik.

Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

#### **1) Validasi Ahli (*expert appraisal*)**

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi konten materi Tari tradisional dalam media pembelajaran berbasis *permainan Kartu Truth or Dare* dan juga kualitas media pembelajaran yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Permainan *kartu Truth or Dare* yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, dan ahli pembelajaran sehingga dapat diketahui apakah media pembelajaran permainan kartu *Truth or Dare* tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media pembelajaran

permainan kartu *Truth or Dare* yang dikembangkan. Setelah desain pertama divalidasi dan direvisi, maka dihasilkan desain kedua. Desain kedua akan diujikan kepada peserta didik dalam tahap uji coba lapangan terbatas.

#### 2) Uji Coba Produk (*development testing*)

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui hasil penerapan media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran Tari Tradisional Sanggar Gandrung dance Studio kategori Dewasa, meliputi pengukuran pemahaman belajar peserta didik, dan pengukuran hasil belajar peserta didik sebagai memori jangka panjang. Hasil yang diperoleh dari tahap ini berupa media pembelajaran berbasis *Permainan kartu Truth or Dare* yang telah direvisi.

#### 4. Tahap Diseminasi (*diseminate*)

Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan media pembelajaran berbasis permainan *Kartu Truth or Dare*. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir media pembelajaran berbasis permainan *Kartu Truth or Dare* secara terbatas kepada Instansi Perguruan Tinggi yaitu Universitas Negeri Jakarta, Sanggar Gandrung Dance Studio, dan apabila memungkinkan

permainan ini menarik bagi semua kalangan akan diproduksi dan diperjualbelikan di e-commerce.

#### **E. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian menurut Suharsimi Arikunto tahun (2016: 26) memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang di permasalahan dalam sebuah penelitian, subjek penelitian mempunyai peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian, itulah data tentang variabel yang penelitian amati. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik sanggar Gandrung Dance Studio yang menggunakan media pembelajaran berbasis permainan kartu Truth or Dare.

#### **F. Sumber Data**

Untuk mendapatkan data penelitian, tahapan yang dilakukan dalam proses pengumpulan data yaitu:

##### **1. Wawancara**

Wawancara adalah teknik pengumpulan data atau informasi yang dilakukan dengan berdialog secara langsung maupun melalui saluran media tertentu antara pewawancara dengan yang diwawancarai. Setelah wawancara dilakukan disetiap pertemuan pembelajarannya pada tahapan ini, peneliti menyusun hasil wawancara yang telah dilakukan oleh narasumber dalam bentuk transkrip wawancara. Dalam penelitian ini sumber yang akan di wawancarai diantaranya instruktur, para ahli yang memvalidasi, Peserta didik yang menggunakan media tersebut.

## 2. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan belajar yang sedang berlangsung di dalam kelas (Syaodih, 2007). Marshall (1999) menyatakan bahwa “*through observation, the researcher learn behavior and the meaning attached to those behavior*”. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Observasi yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui secara langsung mengenai kegiatan pembelajaran peserta didik di kelas Sanggar. Tujuan observasi untuk mendapatkan data hasil dari pengamatan dari sistem pembelajaran tari yang saat ini digunakan di sanggar Gandurung Dance Studio serta bertujuan untuk mendapatkan fakta- fakta dan bahan ajar untuk di aplikasikan kedalam produk media pembelajaran yang akan dibuat oleh peneliti.

## 3. Dokumentasi

Dokumen merupakan kumpulan data atau catatan peristiwa yang sudah terjadi untuk menjadi suatu bukti tertentu. Dokumen juga termasuk dalam data pelengkap observasi dan wawancara pada penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini dokumen yang diambil adalah foto-foto kegiatan penggunaan permainan kartu *Truth or Dare*, foto bentuk permainan kartu *Truth or Dare*, transkrip hasil wawancara, lembar validasi para ahli dan kelayakan peserta didik terhadap media

yang digunakan. Data tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran tari. Dokumen juga diperuntukan untuk mengontrol kelengkapan data yang peneliti butuhkan.

#### 4. Kuesioner

Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015: 199). Angket yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data kelayakan media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* yang telah dikembangkan. Kelayakan yang dimaksud adalah kelayakan materi dan media. Berikut adalah kisi-kisi yang digunakan untuk masing-masing ahli materi, media, dan pembelajaran didasarkan pada kriteria media pembelajaran yang baik hal ini sejalan dengan Angkowo (2007:15) bahwa kriteria media yang baik adalah media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, ketepatan kegunaan, keadaan siswa, ketersediaan bahan maupun media, biaya, Dukungan isi bahan pembelajaran yang sesuai, keterampilan, komunikatif, dan waktu. Kisi- kisi yang terdapat dalam instrument penilaian, diantaranya :

- 1) Instrumen untuk ahli materi berisikan kualitas materi, karakteristik sebagai sumber belajar, dan manfaat permainan. Ahli materi adalah dosen pakar bidang studi pada mata pembelajaran yang

dikembangkan. Indikator instrumen untuk ahli materi dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Instrumen Ahli Materi**

NO.	ASPEK	INDIKATOR
1.	PENDAHULUAN (INTRODUCTION)	Kejelasan petunjuk belajar dalam manual book permainan kartu <i>Truth or Dare</i>
		Kejelasan capaian pembelajaran
2.	ISI (CONTENT)	Keserasian pemilihan warna
		Kerapihan desain
		Kemenarikan desain
		QRcode materi pembelajaran dapat diakses
		Materi pembelajaran diakses menggunakan platform (Googledrive) yang mudah digunakan peserta didik
		Kualitas video yang ditampilkan jelas
3.	MANDIRI (SELF CONTAINED)	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
		Kompetensi materi yang disajikan memuat unit kompetensi inti dan kompetensi dasar.

2) Instrumen untuk ahli media pembelajaran berisikan penilaian format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang (spasi kosong), dan konsistensi. Ahli media adalah pakar Design Grafis.  
Indikator

**Tabel 2. Instrumen Ahli Media**

NO.	ASPEK	INDIKATOR
1.	REKAYASA MEDIA	Kemudahan bahan
		Mudah disimpan
		Mudah digunakan
		Ketepatan memilih jenis media pembelajaran untuk pengembangan
		Kejelasan petunjuk penggunaan media
		Pengemasan media
		Tingkat keawetan media
2.	ASPEK KOMUNIKASI VISUAL	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)
		Kesederhanaan tampilan media (keluasan/kedalaman) materi
		Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan
		Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)
		Keterbacaan teks
		Tampilan gambar disajikan
		Keseimbangan proporsi gambar
		Kesesuaian gambar yang mendukung materi
		Pengaturan tata letak
		Komposisi warna
		Keserasian pemilihan warna
		Kerapihan desain
3.	MEDIA KARTU	QRcode materi pembelajaran dapat diakses
		Materi pembelajaran diakses menggunakan platform (Googledrive) yang mudah digunakan peserta didik

		Kualitas video yang ditampilkan jelas
		Teknik Audio (Dubbing/ Musik/Audio Tambahan)
		Animasi Tulisan jelas
		Kualitas Gambar
		Teknik pengambilan Gambar/ Video

- 3) Instrumen untuk ahli pembelajaran berisikan penilaian durasi waktu dengan pencapaian tujuan pembelajaran dan aspek pembelajaran lainnya. Indikator instrument untuk ahli pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Instrumen Ahli Pembelajaran**

NO.	ASPEK	INDIKATOR
1.	TAMPILAN	Media menarik dan mudah dipahami
		Kejelasan bahasa
		Ketepatan memilih jenis dan ukuran huruf
		Ketepatan pemilihan warna background dan warna tulisan

- 4) Instrumen Uji Coba Lapangan digunakan untuk menguji pada lingkup terbatas dan uji lapangan untuk peserta didik difokuskan pada tampilan, pengoperasian, dan kemanfaatan. Untuk lebih jelas kisi-kisi dari instrumen ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. Kisi-kisi Uji Coba**

<b>NO.</b>	<b>ASPEK</b>	<b>INDIKATOR</b>
1.	TAMPILAN	Media menarik dan mudah dipahami
		Kejelasan bahasa
		Ketepatan memilih jenis dan ukuran huruf
		Ketepatan pemilihan warna background dan warna tulisan
2.	PENGOPERASIAN	Kejelasan petunjuk permainan dan pembelajaran dalam manualbook
		Qrcode mudah diakses
3.	MATERI	Kualitas media kartu (pembelajaran tari)
		Kejelasan uraian materi
		Materi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran
		Kesesuaian perintah dalam kartu Truth or Dare untuk materi tari

### **G. Teknik Analisis Data**

Menurut Sugiyono analisis data merupakan data yang diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi), dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh.(Sugiyono, 2012)

Metode yang digunakan dalam tahapan ini, diantaranya:

#### **1. Kualitatif Deskriptif**

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah data yang berisikan informasi- informasi terkait pengembangan produk serta wawancara, kajian teori, hasil angket, hasil uji coba dan kesimpulan hasil model

pengembangan Media Pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* sampai dengan tahap uji coba kelas sesungguhnya. Tahap-tahapnya sebagai berikut:

**1) Pengumpulan data**

Pengumpulan data yaitu penelitian dengan cara mencatat semua data secara objektif dan apa adanya sesuai dengan hasil observasi dan wawancara di lapangan.

**2) Reduksi Data**

Reduksi data merupakan penyederhanaan yang dilakukan dengan cara memfilter informasi penting banyaknya data (Kompleks) dan dibutuhkan untuk menarik kesimpulan.

**3) Penyajian Data**

Bentuk penyajian data berupa teks naratif (catatan lapangan), grafik ataupun bagan. Penyajian data disusun secara sistematis agar mudah dipahami dan mendapat kesimpulan. dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami.

**4) Kesimpulan (Verifikasi)**

Tahap ini bertujuan untuk penarikan kesimpulan serta melakukan verifikasi dengan cara mencari makna gejala yang diperolehnya dari lapangan. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan terdapat kemungkinan untuk mengalami perubahan apabila tidak

ditemukan bukti yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Pada tahapan ini terdapat Verifikasi data bertujuan untuk penilaian kesesuaian data yang terkandung dalam konsep dasar analisis tersebut secara objektif.

## 2. Kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif berupa pengelolaan angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran yang dijumlah kemudian dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan sehingga hasil diperoleh dari presentase kelayakan. Rumusan yang digunakan yaitu:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Pengembangan Media Permainan Kartu *Truth or Dare*

##### 1. Deskripsi Tahap Define (Pendefinisian)

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran tari di sanggar Gandrung Dance Studio kategori usia 26-45 tahun dilakukan melalui analisis awal dan akhir. Analisis awal dan akhir dilakukan dengan cara pengumpulan informasi melalui observasi untuk menganalisis kebutuhan sanggar sampai dengan tahap menganalisis karakteristik peserta didik sanggar. Observasi lapangan dilakukan melalui observasi terbatas di Sanggar Gandrung Dance Studio, Jakarta Selatan. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut :

a. Analisis awal dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran.

Setelah dilakukan pengamatan selama 3 pertemuan, dilakukan wawancara kepada instruktur. Hasil kegiatan ini menemukan bahwa:

- 1) Pada pembelajaran Tari di sanggar Gandrung Dance Studio Jakarta kategori usia 26-45 tahun membutuhkan media pembelajaran;
- 2) Tidak adanya media pembelajaran di Sanggar Gandrung Dance Studio.

b. Analisis akhir dapat disimpulkan dari analisis awal, karena tidak adanya media pembelajaran di Sanggar Gandrung Dance Studio maka dilakukan pengembangan media permainan kartu *Truth or Dare* untuk pembelajaran tari di Sanggar Gandrung Dance Studio.

c. Analisis peserta didik dilakukan dengan mengamati peserta didik pada proses pembelajaran setelah mengamati 3 pertemuan dilakukan wawancara untuk mengetahui karakteristik peserta didik. Hasil kegiatan ini menyimpulkan bahwa: Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan menarik peserta didik untuk mempelajari tari Tradisional dan juga membantu instruktur dalam menyampaikan materi tari ataupun gerak

d. Analisis tujuan pembelajaran dilakukan dengan cara mewawancarai pemilik sanggar dan instruktur setelah mendapatkan kesimpulan dari tujuan pembelajaran ini adalah meregenerasi kebudayaan Indonesia agar turun temurun sedangkan tujuan khususnya meningkatkan pengetahuan tari dan keterampilan menari peserta didik. Tujuan pembelajaran dalam penelitian ini adalah setelah diminta menggunakan permainan kartu *Truth or Dare*, siswa sanggar Sanggar Gandrung Dance Studio akan mampu memahami pengetahuan tari dengan baik.

## **2. Deskripsi Design (Perancangan)**

Tahapan perencanaan merupakan tindak lanjut dari tahap pendefinisian. Pada proses ini dibutuhkan sketsa desain untuk membantuk mengoptimalkan pengembangan media permainan ini

agar peneliti dapat mengembangkan media yang sesuai dengan sketsa awal. Sketsa tersebut dituangkan dalam bentuk storyboard.

Media permainan *Truth or Dare* ini dikembangkan oleh peneliti menggunakan 2 alat utama yaitu kartu (*card*) dan papan putar (*spinner*) berisikan materi pengetahuan tari dan praktek tari yang dapat diakses melalui QRcode (*Quick respond code*). Berikut langkah dan penjelasan dalam tahapan *Design*:

a. Pemilihan Media

Pemilihan media dimulai pada tahap pendefinisian yaitu kegiatan wawancara, kegiatan ini menentukan bahwa:

- 1) Media yang akan dibuat dan dikembangkan yaitu media berbasis permainan
- 2) Media permainan yang dipilih yaitu berbentuk kartu *Truth or Dare*.

b. Pemilihan Topik

Pemilihan Topik dilakukan dengan cara memilih materi Tari dan mengelompokkan jenis materi yang akan disampaikan dalam media permainan tersebut. Pada kegiatan ini menghasilkan:

- 1) 3 materi tari yang akan disampaikan dalam media pembelajaran ini, yaitu : Tari kembang tandjoeng, Tari Jejer, dan Tari Piring. Hal ini sesuai dengan tahap pendefinisian pada analisis awal akhir.
- 2) 2 kategori materi yaitu materi praktek dan pengetahuan.

### c. Pemilihan Format

Kegiatan ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dari segi usia dan juga perkembangan teknologi, terdapat beberapa format yang ditekankan pada media permainan kartu *Truth or Dare* ini diantaranya:

#### 1) QR Ccode (Quick Respond Code)



Gambar 3. QR Code

#### 2) Font

Font yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik permainan, tidak kaku dan juga tidak terlalu berlebihan

### 3) Format materi

Format materi yang digunakan diantaranya: Video (MP4); Image (JPG); Text (TXT platform QR Code); Materi tersambung platform googledrive.



**Gambar 4. Format Materi**

#### d. Desain awal (Initial design)

Perencanaan desain pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan hasil tahap pendefinisian, pemilihan media, pemilihan topik, dan pemilihan format. Hasil dari 4 tahap diatas materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran berbasis permainan ini yaitu:

- 1) Tari Kembang Tandjoeng
- 2) Tari Jejer
- 3) Tari Piring

Materi tersebut berbentuk kartu permainan barcode yang dapat discan untuk mengetahui informasi didalamnya atau yang biasa dikenal dengan sebutan Kartu *Truth or Dare*.

Setelah materi pendukung seperti, video dan gambar sudah terkumpul maka dibuatlah *story board* untuk menggambarkan ilustrasi singkat desain media kartu yang akan dibuat.

a) *Storyboard*



**Gambar 5. Storyboard**

Langkah selanjutnya adalah pembuatan kartu. Tahapan-tahapan pembuatan kartu diantaranya:

1) Pembuatan QR Code

QR Code dibuat menggunakan platform digital yang terdapat dalam web browser, terdapat 2 platform yang dipakai dalam pembuatan media permainan ini diantaranya: <https://id.qr-code-generator.com/> dan <http://www.barcode-generator.org/>



**Gambar 6. Pemuatan QR Code**

*Copy link* materi yang ada di google drive lalu paste kedalam platform QR code Generator seperti gambar diatas.

Setelah create QR Code maka akan menghasilkan barcode yang sudah terisi materi Tari, langkah selanjutnya yaitu *click* download agar format barcode berubah menjadi JPG.



**Gambar 7. Pembuatan QR code**

## 2) Pembuatan Kartu

Berikut adalah *design* rancangan dari media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare*



**Gambar 8. Pembuatan Kartu**

Desain diatas dibuat menggunakan platform desain online yaitu canva.com. langkah-langkah dalam mendesain kartu diatas diantaranya:

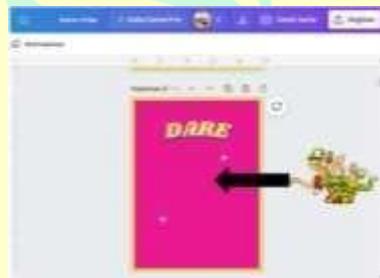
a) Menentukan Font untuk Cover kartu

Font yang digunakan pada Cover kartu yaitu Srikhand dengan ukuran 61.1, dengan warna Pink magenta #eb1991 dan kuning #ffe865.



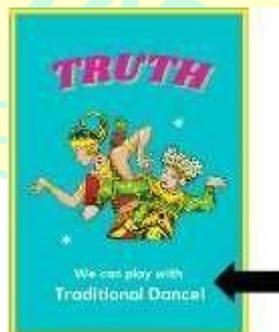
Gambar 9. Font Cover Kartu

b) Menambahkan Gambar Vektor tari dan aksen blink



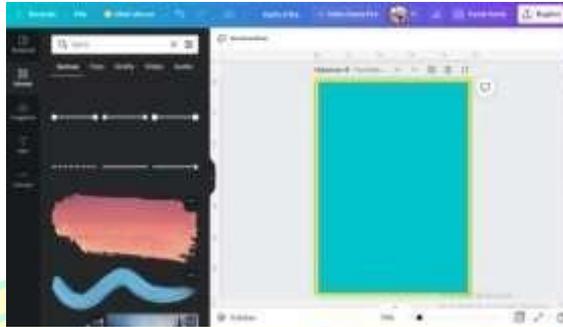
Gambar 10. Gambar vector

c) Menambahkan kalimat persuasif



Gambar 11. Kalimat Persuasif

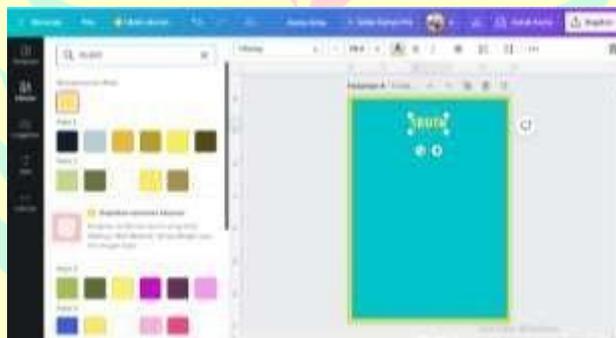
d) Desain isi kartu (membuat bingkai kartu)



**Gambar 12. Desain kartu**

Bingkai diatas menggunakan elemen garis dengan warna kuning.

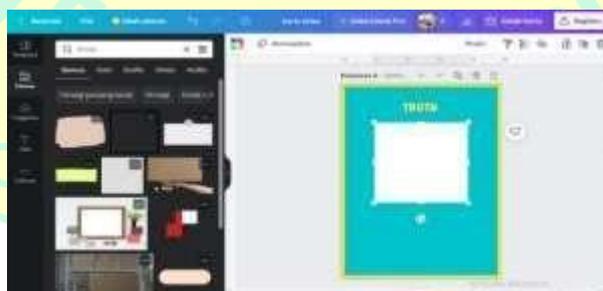
e) Menambahkan judul isi kartu



**Gambar 13. Font**

Font yang digunakan pada isi kartu yaitu 'Chewy' dengan size 29.4 dan kode warna #ffe865.

f) Menambahkan background Qr Code



**Gambar 14. Background QR**

Background didapatkan dari elemen persegi.

g) Menambahkan background Qr Code dan Caption



Gambar 15. Background QR Caption

Perintah permainan menggunakan font chewy dengan size 23.3.

### 3. Deskripsi Develop (Pengembangan)

#### a. Validasi Ahli

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* diperoleh data-data diantaranya (1) Data validasi ahli materi oleh Bapak B. Kristiono Soewardjo, S.E., S.Sn., M.Sn. (2) Data validasi ahli media oleh Bapak Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd. (3) Data validasi ahli pembelajaran oleh Ibu Rosmala Sari Dewi (4) Data evaluasi hasil uji coba pada siswa. Data-data tersebut terdiri dari data hasil validasi, masukan serta revisi yang diberikan oleh para ahli.

Validasi ini dilakukan untuk menilai kualitas media

pembelajaran yang dikembangkan, aspek-aspek yang dinilai oleh para ahli diantaranya (1) kualitas media. (2) kualitas materi. (3) manfaat . Hasil validasi media, materi ,dan pembelajaran dijadikan dasar untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan dari aspek materi (isi) sampai desain (tampilan media). Hal ini menjadi tolak ukur kelayakan terhadap media pembelajaran untuk diujicobakan kepada peserta didik.

**Tabel 5. Skala Persentase Validasi**

No	Persentase pencapaian	Interpretasi
1	86 - 100 %	Sangat Layak
2	66 - 85 %	Layak
3	51 - 65 %	Cukup
4	0 - 50 %	Kurang Layak

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100 \%$$

#### 4. Tinjauan Ahli Materi

##### a. Deskripsi data validasi ahli materi

Tahapan validasi ahli materi digunakan sebagai bahan evaluasi materi yang dikemas dalam media permainan *Truth or Dare*. Penilaian ini meliputi 2 aspek yaitu aspek kualitas materi dan kemanfaatan materi apakah materi dan konten dalam media permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan apakah isi konten valid dengan ilmu tari yang ada. Ahli materu yang memvalidasi penelitian ini yaitu

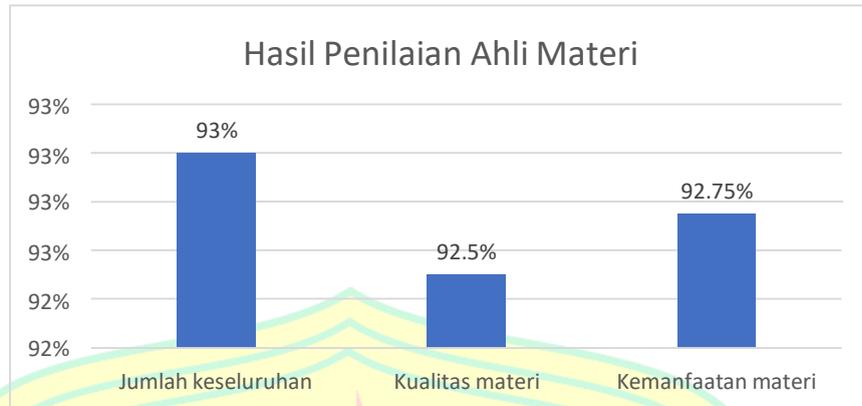
Bapak Kristiono Soewardjo, SE,S.Sn, M.Sn. selaku dosen matakuliah tari Betawi dan Jawa Barat, background beliau sejalan dengan materi yang ingin disampaikan pada pengembangan media permainan *Truth or Dare*.

Pendapat ahli materi bahwa materi yang ada pada media permainan *Truth or Dare* dikemas baik dan kontennya sangat menarik. Kesesuaian gerak pada video dalam QRCode sudah benar, dan pemilihan materi pengetahuan juga cukup umum sesuai untuk Sanggar tidak t rumit dan juga tidak mudah. Konsep materi yang dituangkan dalam kartu cukup menyenangkan dan membuat peserta didik berfikir usaha untuk memecahkan pertanyaan serta tantangan yang ada pada kartu.

Data penunjang hasil validasi oleh ahli materi sesuai dengan penilaian angket yang diberikan dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 6. Skor Penilaian Ahli Materi**

No	Aspek	Frekuensi					$\Sigma$ Skor	$\Sigma$ Butir	Bobot Max	Presentase kelayakan
		1	2	3	4	5				
1.	Kualitas Materi	0	0	0	1	2	14	3	15	93%
2.	Kemanfaatan Materi	0	0	0	3	5	37	8	40	92.5%
Jumlah							51	11	55	92.75 %



**Gambar 16. Diagram Persentase Hasil Penilaian Ahli Materi**

Hasil penilaian ahli materi ini ditinjau dari aspek (1) kualitas materi, memperoleh skor 14 (93%) dari 3 butir penilaian dengan bobot maksimal skor yang diharapkan 15 point dan (2) kemanfaatan materi memperoleh skor 37 (92.5%) dari 8 butir penilaian dengan bobot maksimal skor yang diharapkan 40 point. Secara keseluruhan tingkat validasi materi media pembelajaran berbasis permainan *Truth or Dare* memperoleh skor 51 point (92.75%) dari 55 (100%), dapat disimpulkan dari presentase dan diagram diatas media pembelajaran ini dalam kategori sangat layak diproduksi tanpa revisi.

Dalam hal ini disimpulkan bahwa pada tahapan ahli materi mendapatkab respon positif terhadap media permainan yang dikembangkan, menurut ahli materi bapak Kristiono materi serta isi konten dalam permainan sudah baik dan cukup dimengerti, materi yang diberikan juga sesuai serta materi dikemas secara inovatif. Dari hasil wawancara dan data angket media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* ini sangat layak untuk dikembangkan dan diimplementasikan.

## 5. Tinjauan Ahli Media Pembelajaran

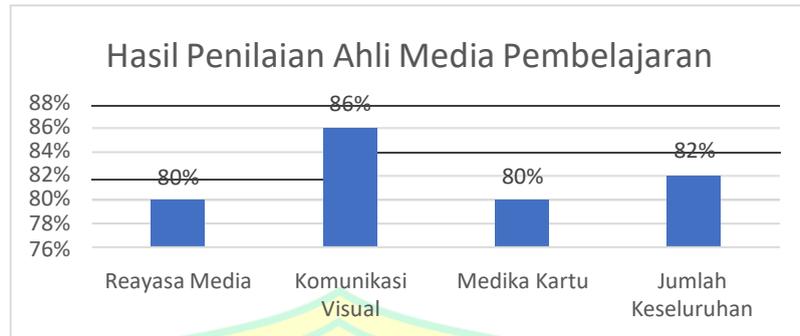
### a. Deskripsi data validasi ahli media pembelajaran

Tahapan validasi ahli media digunakan sebagai bahan evaluasi media permainan *Truth or Dare* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Penilaian ini meliputi 3 aspek yaitu aspek rekayasa media, komunikasi visual, dan media kartu. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian media terhadap proses pembelajaran di sanggar serta teknis media permainan.

Validasi ahli media dilakukan oleh Dr. UJwes Anis Chaeruman, M.Pd. selaku dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Pendapat ahli media dari keseluruhan aspek yang dinilai bahwa permainan ini cukup *unique*, inovasi baru, dan menarik ternyata permainan ini juga bias dikembangkan di semua mata pelajaran. Namun ada yang harus diperbaiki dalam media permainan ini yaitu lebih diperjelas petunjuk atau teknis penggunaan media kartu *Truth or Dare*. Data penunjang hasil validasi oleh ahli media sesuai dengan penilaian angket yang diberikan dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 7. Skor Penilaian Ahli Media Pembelajaran**

No	Aspek	Frekuensi					$\Sigma$ Skor	$\Sigma$ Butir	Bobot Max	Presentase kelayakan
		1	2	3	4	5				
1.	Rekayasa Media	0	0	0	7	0	28	7	35	80%
2.	Komunikasi Visual	0	0	0	9	4	56	13	65	86%
3.	Medika Kartu	0	0	0	5	0	20	5	25	80%
Jumlah							104	25	125	82%



**Gambar 17. Diagram Persentase Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran**

Hasil penilaian ahli materi ini ditinjau dari aspek (1) Rekayasa media, memperoleh skor 28 (80%) dari butir penilaian dengan bobotmaksimal skor yang diharapkan 35 point, (2) Komunikasi Visual memperoleh skor 56 (86%) dari 13 butir penilaian dengan bobot maksimal skor yang diharapkan 65 point dan (3) Media kartu, memperoleh skor 20 (80%) dari 5 butir penilaian dengan bobot maksimal skor yang diharapkan 25 point Secara keseluruhan tingkat validasi materi media pembelajaran berbasis permainan *Truth or Dare* memperoleh skor 104 point (82%) dari 125 (100%), dapat disimpulkan dari presentase dan diagram diatas media pembelajaran ini dalam kategori layak diproduksi dengan revisi.

Dapat disimpulkan dari hasil validasi media pembelajaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan respon positif terhadap media permainan. Menurut ahli materi bapak Uwes media permainan ini termasuk dalam inovasi baru dan menarik dapat dikembangkan di pembelajaran lainnya. Media pembelajaran ini dinyatakan layak dengan revisi.

b. Revisi produk ahli media pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis dan evaluasi oleh ahli media pembelajaran, media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* perlu dilakukan revisi. Perbaikan yang dilakukan adalah Lebih diperjelas petunjuk penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare*.

**6. Tinjauan Ahli Pembelajaran**

a. Deskripsi data validasi ahli Pembelajaran

Tahapan validasi ahli pembelajaran digunakan sebagai bahan Penilaian ini meliputi aspek pembelajaran, aspek pembelajaran ini dinilai dari segi kesesuaian dalam tujuan pembelajaran dan proses pembelajarannya. Validasi ahli media dilakukan oleh Rosmala Sari Dewi, M.Sn. selaku instruktur sanggar dan juga dosen tari disalah satu universitas swasta.

Pendapat ahli pembelajaran dari keseluruhan aspek yang dinilai bahwa permainan ini cukup sesuai dalam pembelajaran yang berlangsung di sanggar dan menyenangkan untuk peserta didik, ahli media pembelajaran menyarankan agar permainan ini dapat dijual belikan karena sangat membantu instruktur ataupun guru dalam menyampaikan materi.

Data hasil validasi oleh ahli pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 8. Skor Penilaian Ahli Pembelajaran**

No	Aspek	Frekuensi					$\Sigma$ Skor	$\Sigma$ Butir	Bobot Max	Presentase Kelayakan
		1	2	3	4	5				
1.	Pembelajaran	0	0	0	0	7	35	7	35	100%
Jumlah							35	7	35	100%



**Gambar 18. Diagram Persentase Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran**

Hasil penilaian ahli pembelajaran ini ditinjau dari aspek pembelajaran, memperoleh skor 35 (100%) dari 7 butir penilaian dengan bobot maksimal skor yang diharapkan 35 point (100%). Secara keseluruhan tingkat validasi pembelajaran media pembelajaran berbasis permainan *Truth or Dare* memperoleh skor 35 point (100%) dari 35 (100%), dapat disimpulkan dari presentase dan diagram diatas media pembelajaran ini dalam kategori sangat layak diproduksi tanpa revisi.

Dapat disimpulkan dari hasil validasi pembelajaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkab respon baik terhadap media permainan. Menurut ahli pembelajaran ibu Rosmala media permainan ini bagus untuk digunakan dalam kelas dan disarankan

untuk diperjual belikan karena membantu instruktur atau guru dalam menyampaikan informasi materi. Media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak masuk kedalam skala 1.

#### **7. Respon Hasil Uji Coba Terbatas**

Tahapan selanjutnya yaitu Ujicoba terbatas,ujicoba ini dilakukan sesuai dengan validasi dan revisi yang diberikan oleh ahli media.Produk media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* ini diujicobakan pada peserta didik Sanggar Gandrung Dance Studio kategori usia 26-45 tahun. Subjek ujicoba sebanyak 7 orang peserta dipilih secara random. Langkah pertama peneliti memberikan penjelasan dan pengarahan kepada instruktur sanggar terhadap permainan dan petunjuk teknis permainan yang ada dalam manualbook, setelah instruktur memahami petunjuk teknis yang ada dalam manualbook, instruktur memberikan pengarahan dan menyebarkan manualbook ke masing-masing kelompok. Selanjutnya siswa memainkan permainan tersebut, setelah permainan selesai peserta didik diminta untuk memberikan tanggapan (respon) melalui Qr Code yang diberikan Qr Code tersebut berisikan googleform penilaian terhadap permainan. *Googleform* atau Angket peserta didik terdiri dari Angket respon siswa ini terdiri dari 10 butir pernyataan yang meliputi aspek tampilan, pengoperasian, dan kemanfaatan dari permainan pembelajaran kartu *Truth or Dare*. Hasil respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 9. Skor Penilaian Uji Coba terbatas**

NAMA PESERTA DIDIK SANGGAR	RESPON
Dwi Isti	Permainannya sangat lucu & bagus. Menurutku ini menghibur sekali buat kalangan kita usia rentang 27 keatas bisa belajar sambil bermain. Dan aku pribadi karena baru terjun ke dunia tari menurutku permainan ini membantu untuk aku menghafal tarian secara cepat karena sistem berkelompok ini jadi mau tidak mau saya usaha menghafal agar kelompok saya menang.
Trisatya Wulandari	Bagus, sangat membantu untuk menghafal tarian dan menambah ilmu pengetahuan tari. Permainannya dikemasnya rapih, petunjuknya juga jelas.
Ayu Sriutari	Permainannya bisa buat refreshing sekalian belajar, jiwa kompetitif jadi bermunculan satu persatu sehingga semua orang ingin menampilkan yang terbaik buat kelompoknya, bahasa yang digunakan cukup komunikatif.
Kintan Nayu Pratami	Seruu banget. Aku jadi lebih tau pengetahuan tari juga ya walaupun masih umum. Perintah kartunya jelas, dan punishmentnya lucu-lucu tapi tetap tentang tari keren.
Deta anggriyani Ilyas	Permainannya sangat inofatif, materi cukup jelas, membantu proses pembelajaran. Materi dapat diakses dimanapun.
Shinta Saraggih	Mudah dimengerti, sangat membantu dalam proses pembelajaran, kelas menyenangkan.
Amalita F	Bagus permainannya, dapat merefresh otak dikala penatnya pekerjaan dikantor. Komunikatif, materi nya jelas.

**Tabel 10. Skor Penilaian Uji Coba terbatas**

No	Aspek	Frekuensi					$\Sigma$ Skor	$\Sigma$ Butir	Bobot Max	Presentase Kelayakan
		1	2	3	4	5				
1.	Tampilan	0	0	0	5	23	135	28	140	96%
2.	Pengoperasian	0	0	0	3	11	67	14	70	95%
3.	Materi	0	0	0	3	18	102	21	105	97%
Jumlah										96%

Respon hasil Ujicoba Terbatas direspon oleh 7 orang peserta didik yang dipilih secara random. Penilaian produk media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* ini ditinjau dari dari aspek Tampilan, memperoleh skor 135 (96%) dari 28 butir penilaian dengan bobot maksimal skor yang diharapkan 60 point (100%), sedangkan aspek pengoperasian, memperoleh skor 140 (100%), sedangkan aspek pengoperasian, memperoleh skor 67 (95%) dari 14 butir penilaian dengan bobot maksimal skor yang diharapkan 70 point (100%), aspek Materi, memperoleh skor 102 (97%) dari 21 butir penilaian dengan bobot maksimal skor yang diharapkan 105 point (100%). Secara keseluruhan tingkat hasil respon ujicoba terbatas memperoleh skor validasi pembelajaran media pembelajaran berbasis permainan *Truth or Dare* memperoleh skor 304 point (96%) dari 315 (100%), dapat disimpulkan dari presentase dan diagram diatas media pembelajaran ini dalam kategori sangat layak untuk diimplementasikan selanjutnya.

Penilaian diatas menilai dalam aspek tampilan yang berisi tentang desain kartu, menurut peserta didik kartu didesain sangat jelas dan baik terlihat dari kejelasan gambar konsistensi warna, gaya font tulisan. Yang kedua adalah aspek pengoperasian, dalam hal ini pesertadidik menilai bahwa perminan kartu mudah diakses menggunakanseluer hp dan juga QRcode yang ada pada kartu berfungsi dengan baikmudah diakses dimanapun. Sedangkan aspek materi menunjukkan bahwa materi yang sampaikan sudah sesuai dengan pembelajaran yang ada di Sanggar. Respon peserta didik diatas menyatakan bahwa permainan ini mernarik dan memunculkan jiwa kompetitif fisetiap orang sehingga pesrta didik berusaha untuk aktif dalam memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan yang ada, hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Hal ini, sesuai dengan pendapat para ahli konstruktivisme, Whatley, Gunstone&Gray (Suparno 1997). Mengemukakan bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik secara aktif bukan pasif, peserta didik mengelola pemikirannya untuk menjadikan suatu gagasan lewat rangsangan dari sudut pandang yang diberikan oleh guru.

Dapat disimpulkan dari hasil respon peserta didik dan angket yang sudah diisi Maka media pembelajaran ini masuk kedalam kategori sangat layak untuk dilanjutkan implementasi ke kelas sesungguhnya.

## 8. Respon Hasil Uji Coba Sesungguhnya

Tahapan selanjutnya yaitu uji coba sesungguhnya ujicoba ini dilakukan sesuai dengan validasi dan revisi yang diberikan oleh para ahli. Produk media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* ini diujicobakan pada peserta didik Sanggar Gandrung Dance Studio kategori usia 26-45 tahun. Subjek ujicoba sebanyak 15 orang peserta didik. Langkah pertama peneliti memberikan penjelasan dan pengarahan kepada instruktur sanggar terhadap permainan dan petunjuk teknis permainan yang ada dalam *manualbook*, setelah instruktur memahami petunjuk teknis yang ada dalam *manualbook*, instruktur memberikan pengarahan dan menyebarkan *manualbook* ke masing-masing kelompok. Selanjutnya siswa memainkan permainan tersebut, setelah permainan selesai peserta didik diminta untuk memberikan tanggapan (respon) melalui Qrcode yang diberikan Qrcode tersebut berisikan googleform penilaian terhadap permainan. Googleform atau Angket peserta didik terdiri dari Angket respon siswa ini terdiri dari 10 butir pernyataan yang meliputi aspek tampilan, pengoperasian, dan kemanfaatan dari permainan pembelajaran kartu *Truth or Dare*. Hasil respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 11. Skor Penilaian Uji Coba sesungguhnya**

No	Aspek	Frekuensi					$\Sigma$ Skor	$\Sigma$ Butir	Bobot Max	Presentase Kelayakan
		1	2	3	4	5				
1.	Tampilan	0	0	0	9	30	186	39	195	95%
2.	Pengoperasian	0	0	0	7	19	123	26	130	94%
3.	Materi	0	0	0	7	29	173	36	180	96%
Jumlah										95%

Gambar 18. Diagram persentase Hasil Uji coba pada peserta didik

Hasil penilaian uji coba ini ditinjau dari aspek: (1) tampilan, memperoleh skor 186 (95%), (2) pengoperasian, memperoleh skor 123 (94%), (3) materi, memperoleh skor 173 (96%). Secara keseluruhan penilaian terhadap peserta didik media permainan ini memperoleh skor 482 (95%). Skor rata-rata respon siswa terhadap penggunaan media permainan adalah 95%. Skor ini berdasarkan tabel skala kriteria kelayakan termasuk dalam kategori sangat layak.

Media pembelajaran ini direspon peserta didik dengan sangat baik, peserta didik sangat menikmati dan paham terhadap media permainan yang dimainkan. Penilaian yang diberikan terhadap aspek tampilan baik dapat dilihat dari segi tampilan permainan, konsistensi warna dan komunikatif. Sedangkan dari segi pengoperasian juga berfungsi baik dari segi QRcode dan materi yang langsung terhubung kedalam googledrive. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran ini dinilai oleh peserta didik sangat layak masuk kedalam skala 1 .

## 9. Hasil Evaluasi Setelah Uji Coba

Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran Tari tradisional diantaranya Tari Kembang Tandjoeng, Jejer, dan Piring. Penilaian dilakukan oleh para ahli dan 1 kelas dengan kategori usia 26-45 tahun (dewasa) di Sanggar Gandrung Dance Studio Jakarta Selatan. Dalam hal ini sudah dilakukannya tahap validasi berupa angket oleh para ahli dan penilaian kelayakan oleh peserta didik sanggar. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* ini dinilai produk yang “sangat layak” oleh 2 validator (ahli materi, pembelajaran) dan peserta didik Gandung Dance Studio (tahap uji coba terbatas dan uji coba sesungguhnya), 1 validator yaitu ahli media menilai produk ini “layak”. Setiap penilaian memiliki bukti yang valid terdapat pada halaman lampiran skripsi. Selain itu sebelum penggunaan media pembelajaran dilakukan Pre-test untuk mengetahui kemampuan peserta didik, dan dilakukan post-test setelah menggunakan media permainan. Penilaian dilakukan langsung oleh instruktur sanggar Gandrung Dance Studio dengan cara post-test, Instruktur meminta peserta didik untuk menari Tari Kembang Tandjoeng, Jejer, dan Piring. Peserta didik dapat menari dengan baik dari segi wiraga wirasa wirama 85% dilakukan dengan baik, selain penilaian kepenariannya instruktur juga menilai melalui permainan

yang sudah dilakukan peserta didik dapat menjawab dan mempraktekan perintah permainan dengan melebihi 850 point benar. Dalam hal ini peserta didik mampu mempraktekan dan menjawab wawasan seputar tari kembang tandjoeng, jejer, dan piring dengan skor diatas 850 point, maka dinyatakan peserta didik paham dan mampu menari dengan benar dapat dilihat pada lampiran.

## **B. Pembahasan**

### **1. Proses Pengembangan permainan kartu *Truth or Dare* Tari Tradisional**

Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Kartu *Truth or Dare*, dalam penelitian ini menggunakan model 4D yang dikemukakan oleh S. Thiagarajan, meliputi 4 tahap utama yaitu: 1) pendefinisian (*define*); 2) perancangan (*desain*); 3) pengembangan (*develop*); dan 4) desiminate (penyebaran). Dalam penelitian ini melaksanakn 3 langkah karena untuk proses penyebaran membutuhkan waktu penerapan cukup lama.

Pada tahapan pertama yaitu tahap pendefinisian bertujuan untuk menentukan kebutuhan dalam proses pembelajaran, terdapat 3 langkah yang dilakukan yaitu analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Analisis awal dilakukan untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran yang ada di sanggar Gandrung Dance Studio. Proses identifikasi ini untuk meengumpulkan permasalahan yang ada pada proses pembelajaran berlangsung hal ini sejalan dengan

yang dikemukakan oleh Seels and glasglow (Sanjaya, 2013) analisis kebutuhan adalah kegiatan pengumpulan suatu informasi untuk menentukan prioritas masalah yang harus diberikan solusi. Setelah mengetahui permasalahan lanjut ketahap analisis tujuan pembelajaran dengan cara mewawancarai instruktur dan owner sanggar guna untuk mengetahui tujuan pembelajaran agar sesuai dengan media yang dikembangkan, hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Yuanita dan Kurnia, 2019: 521) dapat dilakukan dengan mengidentifikasi melalui observasi, wawancara, penyebaran angket dan teknik pengumpulan data. Hasil dari tahapan analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui informasi dalam sanggar untuk perencanaan, mengidentifikasi masalah yang terjadi,hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Suarzez,1996) bahwa terdapat beberapa tujuan didalam analisis kebutuhan diantaranya: a) menyediakan informasi untuk perencanaan hasil analisis kebutuhan dapat berupa idnetifikasi tujuan, penentuan jangka waktu yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan, atau spesifikasi area penempatan sumber dan usaha; b) diagnosis atau identifikasi masalah analisis tersebut digunakan untuk memecahkan masalah; dan c)menentukan kriteria penilaian Analisis kebutuhan sebgaia komponen dari beberapa model evaluasi.

Tahapan kedua yaitu perancangan (*design*) terdapat 4 langkah diantaranya pemilihan topic, pemilihan media, topic, dan *initial design*. Dalam proses pembuatan media permainan kartu *Truth or Dare* dilakukan melalui beberapa tahapan diantaranya yaitu pembuatan *storyboard*,

pembuatan *QRcode*, dan pembuatan kartu. Pembuatan *storyboard* diharapkan dapat menjadi acuan peneliti untuk menghasilkan tampilan produk (kartu) yang diinginkan. Materi terpilih dan sudah dikembangkan dalam bentuk pertanyaan dan perintah dimasukkan kedalam *QRcode*. Tahapan selanjutnya pembuatan tampilan kartu dirancang menggunakan platform digital yaitu *canva.com*. Setelah 3 tahapan perancangan produk dilakukan, selanjutnya mencoba mengakses satu persatu kartu menggunakan kamera ponsel untuk mengetahui apakah *QRCode* dan permainan dapat terakses dengan mudah dan seluruh *QRCode* dapat berfungsi dengan baik.

## **2. Kelayakan Media permainan kartu *Truth or Dare***

Menurut (Sugiyono, 2013) Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Tahapan validasi dilakukan sebelum proses ujicoba, guna untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. validasi terhadap media permainan ini oleh para ahli diantaranya ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Respon dari hasil validasi para ahli media ini mendapat respon positif terbilan media pembelajaran inovasi baru dan menarik namun terdapat satu perbaikan dari ahli media yaitu lebih diperjelas teknis permainannya. Selanjutnya dilakukan tahap perbaikan pada produk media permainan yang telah di validasi oleh para ahli, komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli menjadi suatu bahan perbaikan untuk produk.

Media permainan kartu *Truth or Dare* yang telah direvisi siap untuk diujicobakan.

Proses uji coba dalam penelitian ini melalui dua tahap, yaitu uji coba terbatas 7 orang peserta didik dan uji coba sesungguhnya oleh 20 peserta didik Gandrung Dance Studio kategori usia 26-45 tahun Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh hasil bahwa media permainan kartu *Truth or Dare* ini masuk dalam kategori sangat layak untuk dikembangkan dan digunakan.

Setelah melakukan tahap ujicoba, peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media permainan *Kartu Truth or Dare* yang dihasilkan. Setelah mengetahui kelayakan melalui angket maka dilakukannya post-test dan melihat dari skor permainan yang sudah dilakukan. Post test yang dilakukan adalah menari Tari Kembang Tandjoeng, jejer, dan piring dengan 85% peserta didik dapat menari dengan baik dalam aspek wiraga wirasa wirama, sednagkan skor dalam permainan yang menentukan peserta didik paham dan dapat menari dengan baik yaitu peserta didik diminta untuk mencapai 850 point permianan.

Peneliti mengumpulkan data dari 15 peserta didik kategori dewasa, menghasilkan dari 15 peserta mampu mencapai minimum 850 point permainan dan dapat menarikan 86% tari dengan baik.. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran tari menghasilkan dampak positif untuk mengembangkan pengetahuan tari yang dipelajari serta meningkatkan keterampilan menari peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran berbasis kartu *Truth or Dare* ini memiliki dampak positif untuk peserta didik dikarenakan permainan kartu ini memiliki beberapa keunggulan jika dibandingkan dengan metode pembelajaran langsung yang dilakukan instruktur dengan cara ceramah atau demonstrasi, keunggulan dari media yang dikembangkan diantaranya : (1) Konsep permainan yang menarik dilengkapi perpaduan teknologi, mengingat saat ini perkembangan teknologi sangat pesat sehingga dapat menarik peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran; (2) peserta didik dapat mengakses materi dengan mudah (*user friendly*) dan dapat mengulang kembali dirumah; (3) permainan ini dapat dibawa kemanapun (*Travel friendly*); (4) memunculkan jiwa kompetisi sehingga peserta didik memaksa dirinya untuk berfikir dan memecahkan pertanyaan dengan benar; (5) menyenangkan tidak membosankan. Selain memiliki keunggulan media permainan ini juga memiliki kekurangan yaitu: (1) Kualitas video dengan resolusi rendah dikarenakan menggunakan kamera ponsel; (2) Durasi waktu yang panjang untuk melakukan permainan, tidak disarankan untuk pembelajaran sistem kebut sehari.

Media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* yang dikembangkan masuk kedalam kategori sangat layak dalam pembelajaran tari untuk mengembangkan pengetahuan tari serta meningkatkan keterampilan menari peserta didik, hal ini sejalan dengan yang diemukakan oleh (Arief, 2010) menyatakan bahwa ada sejumlah faktor yang perlu dipertimbangkan guru/pendidik dalam membuat media pembelajaran, yaitu: 1 tujuan

instruksional; 2. keefektifan; 3. siswa; 4. ketersediaan; 5. biaya pengadaan; dan 6. kualitas teknis. Dalam pembuatan media hal-hal yang harus diperhatikan adalah tujuan pembelajaran, keefektifan media, kemampuan peserta didik, ketersediaan sarana dan prasarana, kualitas media, biaya, fleksibilitas, dan kemampuan menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia. hal ini menjadikan peneliti mengemas produk akhir berupa permainan kartu *Truth or Dare* Tari tradisional yang dilengkapi fitur QRcode untuk memudahkan peserta didik mengakses materi dimanapun berada.

### **3. Proses Pembelajaran**

Jamil Suprihatiningrum (2014: 75) berpendapat mengenai pengertian pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Dalam hal ini Proses pembelajaran menggunakan permainan kartu *Truth or Dare* Tari tradisional yang dilakukan di sanggar Gandrung Dance Studio Jakarta Selatan disusun secara terencana dan setiap petunjuk teknis dikemas secara sistematis. Media permainan ini diatur dalam buku teknis yang biasa disebut dengan manualbook, permainan ini berisikan materi yang akan dipelajari di sanggar sehingga instruktur tidak berperan aktif dalam permainan ini, yang berperan aktif pada permainan adalah peserta didik sedangkan instruktur hanya sebagai pembimbing dan pengevaluasi, hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Khuluqo, 2017: 55) dalam proses pembelajaran, kedudukan pendidik sudah tidak dapat lagi dipandang sebagai

penguasa tunggal, tetapi dianggap sebagai *manager of learning* (pengelola belajar) yang perlu senantiasa siap membimbing dan membantu para peserta didik. Sebelum memulai permainan instruktur memahami manualbook yang diberikan oleh peneliti lalu mentransfer langkah-langkahnya kepada peserta didik, manualbook yang berisikan teknis permaiann disebarakan kepada masing-masing kelompok guna untuk memahami teknis permainan. Permainan dilakukan setelah masing-masing kelompok memahami teknis permainan. Setelah permainan selesai, instruktur menjumlahkan skor yang didapat oleh masing-masing kelompok. Kemudian peserta didik diminta mengisi angket penilaian media pembelajaran berbasis permainan kartu.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Dapat disimpulkan berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian bahwa:

1. Proses perancangan media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* menggunakan model 4D yang dikemukakan oleh S.Tiagharajan memiliki 3 tahapan yaitu:
  - a. Tahap pendefinisian (*Define*), meliputi: (1) analisis awal akhir mengidentifikasi masalah dan kebutuhan sanggar dalam proses pembelajaran, (2) analisis peserta didik, (3) analisis tujuan pembelajaran.
  - b. Tahap perancangan (*design*), meliputi : (1) pemilihan media menentukan media yang sesuai dengan tahap pendefinisian, (2) pemilihan topik, (3) pemilihan format, (4) dan Desain awal (*initial design*) menghasilkan storyboard serta desain yang akan divalidasi ke tahap selanjutnya.
  - c. Tahap pengembangan (*develop*), meliputi: (1) validasi ahli, (2) uji coba terbatas penerapan media kepada peserta didik dipilih secara acak (7 orang), (3) uji coba sesungguhnya penerapan media terhadap 1 kelas sanggar, (4) evaluasi menyimpulkan hasil penilaian dari hasil validasi ahli dan juga respon peserta didik.

2. Hasil pengembang yang telah dilakukan menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran tari disanggar Gandrung Dance Studio bertujuan untuk membantu instruktur dalam menyampaikan sebuah informasi dan materi tari. Media permainan ini sudah divalidasi dan diujicobakan dan memiliki hasil sebagai berikut:

- a. Validasi materi oleh Bapak B. Kristiono Soewardjo, S.E., S.Sn., M.Sn ditinjau dari aspek kualitas materi dan kemanfaatan materi dapat disimpulkan berada pada skala 1 memperoleh 92,75% dinyatakan sangat layak. Respon dari ahli materi bahwa media permainan ini termasuk inofatif dan mudah dimengerti.
- b. Validasi media oleh Bapak Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd. ditinjau dari beberapa aspek diantaranya rekayasa media, komunikasi visual ditinjau dari segi bahasa yang digunakan komunikatif dan cukup jelas, media kartu efektif dan jelas, dan media kartu ditinjau dari segi desain penampilan kartu konsistensi layout semua yang berhubungan dengan desain media.
- c. Validasi pembelajaran oleh ibu Rosmala Sari Dewi, M.Sn. ditinjau dari aspek kesesuai proses pembelajaran, hasil yang didapat adalah media ini sangat layak dan disarankan untuk diperjualbelikan karena menarik dan dapat membantu instruktur dalam penyampaian materi.

- d. Ujicoba terbatas dilaksanakan oleh 7 peserta didik menghasilkan respon positif dari peserta didik diantaranya: Media yang dikembangkan menyenangkan; medianya menarik; menciptakan kondisi yang kompetitif; memaksa setiap orang untuk berfikir dalam menjawab pertanyaan dan tantangan; memaksa untuk menghafal materi. Namun terdapat 1 komentar bahwa permainan ini akan lebih baik bila dimainkan oleh banyak orang.
- e. Ujicoba sesungguhnya dilaksanakan oleh 15 peserta didik mendapat respon positif menyatakan bahwa medianya sangat membantu peserta didik dalam belajar tari namun membutuhkan durasi yang cukup lama untuk menyelesaikan permainan.

Dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran tari di Sanggar Gandrung Dance Studio sangat layak digunakan, karena permainan ini dapat memotivasi peserta didik dalam menerima materi tari dan menciptakan suasana kelas yang kompetitif menyenangkan. Media permainan ini termasuk dalam kriteria media pembelajaran yang baik, karena media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* ini memiliki keunggulan diantaranya: (1) konsep permainan yang menarik menjadikan peserta didik tertarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran, (2) peserta didik dapat mengakses materi dengan mudah (*user friendly*) (3) permainan ini dapat dibawa kemanapun (*travel friendly*), (4) memunculkan jiwa kompetisi sehingga peserta didik dipaksa aktif

memecahkan pertanyaan , (5) menyenangkan tidak membosankan. Selain memiliki keunggulan media permainan ini juga memiliki kekurangan yaitu (1) kualitas video dengan resolusi rendah dikarenakan menggunakan kamera ponsel; (2) Durasi waktu yang panjang untuk melakukan permainan, tidak disarankan untuk pembelajaran sistem kebut sehari.

## **B. Saran**

### **1. Bagi peserta didik Sanggar**

Dapat menggunakan permainan ini sebagai sarana pembelajaran bersama peserta didik lainnya, disarankan menyiapkan smartphone untuk mengakses QRCode yang ada pada permainan kartu *Truth or Dare*.

### **2. Bagi instruktur**

Dapat menggunakan permainan ini sebagai media pembelajaran untuk membangun keaktifan peserta didik, dapat dikembangkan lebih lanjut terhadap materi yang baru.

### **3. Bagi mahasiswa pendidikan tari**

Melakukan pengembangan media secara lanjut dengan menggunakan materi yang berbeda dan juga menganalisis hasil penggunaan media permainan ini terhadap peserta didik.

sarana pembelajaran bersama peserta didik lainnya, disarankan menyiapkan smartphone untuk mengakses QRCode yang ada pada permainan kartu *Truth or Dare*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ade, Sanjaya. (2013). Model-model Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Angkowo, R., & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi media pembelajaran*. (A. Safitri, Ed.), PT. Grasindo (p. 80). PT Grasindo.
- Arief, S. Sadiman. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktek*. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Attaqiana, M. R., Saptorini, & Binadja, A. (2016). Pengembangan Media Permainan Truth and Dare Bervisi Sets Guna Memotivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(2), 1798–1806
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research an Introduction fourth edition*. New York: Prentice Hall Press.
- Bruning, Steven.F. (2004). A New Way to Calculate Cooling Loads. *ASHRAE Journal*.
- Cecep dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- de Kock, Adrianus; Slegers, Peter; Voeten, Marinus J. M. (2004). New Learning and the Classification of Learning Environments in Secondary Education. *American Educational Research Association*. 1230 17th St. NW, Washington, DC 20036-3078.
- Glaserfeld, E. V. (2005). Introduction: Aspects of Constructivism. In *Constructivism: Theory, Perspectives, and Practice* (pp. 3–7). Retrieved from <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Introduction:+Aspects+of+Constructivism#0>
- Hamzah. (2009). Teori Pembelajaran Konstruktivisme. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 2(no 3), h 1.
- Heinich, R. (2002). *Instructional Media and the new technologies of instruction*. *Instructional Media and Technologies for Learning* (Vol. Seventh, p. 429).
- Hibra, B. A., & Soejoto, A. (2017). Analisis Pengembangan Media Permainan Truth and Dare Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 4(3), 1–5.

Isjoni. (2007). *Saatnya Pendidikan Kita Bangkit*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Jamil, Suprihatiningrum. (2016). "Strategi Pembelajaran: Teori Dan Aplikasi." *Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA*, 2(1), 141–145.

Hilda Karli; Margaretha Sri Yuliatiningsih. (2003). *Implementasi kurikulum berbasis kompetensi: model-model*. Bandung: Bina Media Informasi.

Kemp, J.E. dan Dauton, D. . (1985). *Planning and Producing Instructional Media* (5th ed.). Harper & Row.

Khuluqo, I. E. (2017). Developing Indonesian Inclusive Educational Model. *International Journal for Studies on Children, Women, Elderly and Disabled*, 2(June), 118–124. Retrieved from [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=EI+Khuluqo&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=EI+Khuluqo&btnG=)

Latuheru, John D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: A review of research. *Educational Communication & Technology*, 30(4), 195–232. <https://doi.org/10.1007/BF02765184>

Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27–35.

Marshall, C., & Rossman, G. B. (1999). *Designing qualitative research*. 3rd edition. *Thousand Oaks*. from [http://depts.washington.edu/methods/readings/com501\\_marshall\\_the\\_what\\_of\\_study.pdf](http://depts.washington.edu/methods/readings/com501_marshall_the_what_of_study.pdf)

Murray, Ruth Lovell. (1975). *Dance in Elementary Education*. New York: Harper & Row Publishers.

Nasution, S. (2009). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)* (Vol. 3, p. 45). Bumi Aksara. Retrieved from <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0160738315000444%0Ahttp://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0160738315000444%250Ahttp://eprints.lancs.ac.uk/48376/%255Cnhttp://dx.doi.org/10.1002/zamm.19630430112%250Ahttp://www.sciencedirect.com/>

Nurul Indayanti, E., Artriani, D., & Supriono. (2013). Penerapan Permainan *Truth or Dare* Materi Sistem Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP. *Pensa: Jurnal Pendidikan Sains*, 4(02), 1–4.

- Poedjadi, A. (1999). *Pengantar Filsafat Ilmu Bagi Pendidik* (p. 83). Bandung: Yayasan Cendrawasih.
- Priatmoko, Sigit., Binadja, Achmad., dan Putri, Seli. Triana. (2008). Pengaruh Media Permainan *Truth and Dare* terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Visi SETS. *E-Journal Inovasi Pendidikan Kimia*, 2 (1): 230- 235.
- Pribadi, B. A. (2019). Pengertian dan Prinsip-prinsip Pengembangan Bahan Ajar. *Pengembangan Bahan Ajar*, 1–45.
- Ruseffendi, E. T. (2006). *Pengantar Kepada Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Sanjaya, W. (2013). Penelitian Pendidikan ( Jenis meto, pp. 129-130). Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari, P. (2017). *Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 20–30.  
<https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Suarez, T. M. (1996). *Need Assessment: International Encyclopedia of Educational Technology* (p. 692). Cambridge: Pergamon.
- Sudjana, N, Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran* (Cet.12). Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Peneletian & Pengembangan (Research and Development)*. (p. 28). Alfabeta.
- Suherman, E. (2011). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Sugiyono.
- Suparno, P. (1997). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius
- Syaodih, N. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia (p. 284).
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children. A sourcebook* (p. 195).
- Uno, Hamzah. (2008). *Model Pembelajaran*, Jakarta; PT. Bumi Aksara.
- Uyun, K. (2019). *Pengaruh Profesionalisme Guru Terhadap Kegiatan Belajar. Mengajar Siswa kelas VII A di MTs Negeri 5 Jember*. 1. <http://repository.unmuhjember.ac.id/2605/24/JURNAL.pdf>

Yuanita, Y., & Kurnia, F. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis STEM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, AND MATHEMATICS) MATERI KELISTRIKAN UNTUK SEKOLAH DASAR. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2).<https://doi.org/10.23917/ppd.vli2.9046>.



# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Jadwal Penelitian

NO	KEGIATAN	TIMELINE																			
		Nov-21					DESEMBER 2021				JANUARI 2022				FEBRUARI 2022						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Perbaikan Proposal																				
2	Menyiapkan Instrumen/ Pengumpulan Data	V																		V	
3	Validasi Instrumen/ Pedoman																				
4	Define																				
	a. Analisis awal akhir			V																	
	b. Analisis peserta didik			V																	
	c. Analisis Konsep			V																	
5	d. Analisis Tujuan Pembelajaran			V																	
	Design																				
	a. Pemilihan media				V																
	b. Pemilihan topik				V																
6	c. Pemilihan format					V															
	d. Desain awal (Initial Design)						V													V	
	Develop																				
	a. Validasi para ahli																				
7	b. Uji coba terbatas																				
	c. uji kelas sesungguhnya																				
	EVLUASI																				
8	Penyusunan Laporan hasil penelitian																				
	a. BAB 1																				
	b. BAB 2																				
	c. BAB 3																				
	d. BAB 4																				
	e. BAB 5																				
9	Pendaftaran Ujian akhir																				



## Lampiran 2. Pedoman wawancara instruktur

### PEDOMAN WAWANCARA

#### TAHAP DEFINISI ANALISIS AWAL AKHIR KEPADA ISNTRUKTUR

Terwawancara : Rosmala SariDewi  
 Hari/ Tanggal wawancara : Selasa, 9 November 2021  
 Pukul : 19.00 – 19.25  
 Tempat : Sanggar Gandrung Dance Studio, JL.  
 Kiyai Maja 2 No. ,Kebayoran Baru.  
 Analisis data :

NO	DIMENSI/ KOMPONEN	PERTANYAAN	JAWABAN
1	IDENTITAS SANGGAR	Siapakah pendiri Sanggar Gandrung Dance Studio?	
		Sejak kapan Sanggar Gandrung Dance Studio didirikan?	
		Tarian apa yang diajarkan di Sanggar Gandrung Dance Studio?	
		Ada berapa kategori di sanggar Gandrung Dance Studio?	
		PEMBELAJARAN	
2	PEMBELAJARAN	Bagaimana pemilihan materi Tari yang akan diajarkan kepada peserta didik di Sanggar Tari Gandrung Dance studio?	
		Bagaimana cara penyampaian materi pengetahuan tari yang diajarkan, contoh:sejarah atau makna dari gerakan tersebut.	
		Bagaimana cara penyampaian materi praktek Tari pada saat proses pembelajaran? Apakah terdapat media pembelajaran dalam penyampaian praktek tari?	
		Strategi apa yang digunakan pada sanggar ini agar peserta didik dapat tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran tari di sanggar Gandrung dance studio?	
		Adakah tujuan umum dan khusus yang diinginkan pada akhir pembelajaran tari?	
		Apakah sanggar Tari Gandrung dance Studio pernah memberikan video tari / video pembelajaran tari untuk dipelajari lebih lanjut dirumah peserta didik masing-masing?	
		Dalam durasi berapa bulan kah diadakan ujian tari/ evaluasi dalam pembelajaran?	
		Pada kelas kategori Dewasa, kak Rosmata lebih memilih sistem santai atau serius dalam proses pembelajaran?	
		Menurut Ibu, perlukah sesekali menggunakan media Pembelajaran?	
		Pada saat pandemic awal berlangsung di tahun 2020, apakah Gandrung Dance Studio menggunakan sistem daring?	

3	TEKNOLOGI	Adakah kesulitan pada saat pembelajaran dalam jaringan?	
		Apakah peserta didik Gandrung Dance Studio mengikuti teknologi yang ada atau minimal mengenal penggunaan teknologi	
		Apakah spek dari mobile seluler peserta didik memadai untuk belajar via video?	
		Apakah kak Ros dan Peserta didik pernah dan paham menggunakan scan barcode?	
		Apakah kak Rosmala memiliki Google drive?	
		Lebih sering menggunakan googledrive atau Onedrive?	
		Materi apa saja yang diajarkan pada periode saat ini?	
		Bagaimana tahapan penyampaian materi dari sanggar Gandrung Dance Studio?	
		Apakah terdapat materi pengetahuan tari yang disampaikan pada kelas ini?	
		Biasanya pengetahuan tari apa sajakah yang disampaikan oleh Kak Ros dan	
5	TUJUAN PEMBELAJARAN	Diantara ketiga tarian tersebut, tarian mana tingkat kesulitannya lebih menurut ibu sebagai instruktur?	
		Diantara ketiga tarian tersebut, menurut kak Ros Tarian mana yang disukai oleh peserta didik kategori kelas Dewasa?	
		Apakah MP3 atau lagu juga bisa menjadi bahan materi pembelajaran?	
		Apa yang menjadi target kak Rosmala dalam pembelajaran Tari Jejer ini untuk peserta didik Gandrung dance Studio kategori kelas Dewasa?	
		Apakah Teknik yang baik dan totalitas juga menjadi salah satu tujuan pembelajaran Tari Jejer ini kak Ros?	
		Apasaja yang menjadi kendala dari tujuan pembelajaran ini kak dalam proses pembelajaran?	

### Lampiran 3. Pedoman wawancara peserta didik

PEDOMAN WAWANCARA

TAHAP DEFINISI ANALISIS PESERTA DIDIK

Terwawancara : Firziati Sudarmadji  
 Hari/ Tanggal wawancara : Selasa, 16 November 2021  
 Pukul : 19.30 - 19.45  
 Tempat : Sanggar Gandrung Dance Studio, JL.  
 Analisis data : Kiyai Maja 2 No. ,Kebayoran Baru.

NO	DIMENSI/ KOMPONEN	PERTANYAAN	JAWABAN
1	IDENTITAS SANGGAR	Sudah berapa lama mengikuti Pembelajaran tari di Sanggar Gandrung Dance Studio?	
		Sudah mendapat tarian apa saja di Sanggar Gandrung Dance Studio ini?	
		Mengapa memilih sanggar Gandrung Dance Studio sebagai tempat melatih kemampuan menari	
		Berapa biaya perbulan mengikuti sanggar Gandrung Dance studio ini?	
		Apakah lokasi Sanggar Gandrung Dance Studio ini strategis?	
2	PEMBELAJARAN	Pembelajaran yang seperti apakah yang diharapkan oleh ibu?	
		Apakah sistem penyampaian materi yang diterapkan pada sanggar Gandrung dance studio ini?	
		Apakah terdapat materi teori Tari yang disampaikan?	
		Apakah Tujuan ibu mengikuti Sanggar Gandrung Dance Studio?	
		Apakah ada sesi tanya jawab seputar materi?	
		apakah ibu tipikal yang langsung bertanya dengan Pengajar atau dengan teman sebaya?	
		Apakah materi yang disampaikan cukup jelas?	
		Butuh berapa kali pertemuan untuk menghafal 3 paketan Gerak contoh tari lejer	

## Lampiran 4. Pedoman Validasi ahli media

### INSTRUMEN ANGKET UNTUK VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

**Judul penelitian** : Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran tari di Gandrung Dance Studio kategori usia 26-45 Tahun

**Object Penelitian** : Peserta didik Gandrung Dance Studio

**Materi Pembelajaran** : Tari Kembang Tundjoeng, Tari Jejer, Tari Piring.

**Peneliti** : Erika Kharisma Damayanti

**Ahli Media** : Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd

**Tanggal Validasi** :

**Petunjuk** :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran Tari berbasis permainan kartu *Truth or Dare* untuk peserta didik sanggar Gandrung Dance Studio ditinjau dari aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar validasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**A. Tabel Penilaian Ahli Media Pembelajaran**

No	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>ASPEK KEKAYASA MEDIA</b>						
1.	Kemudahan bahan				✓	
2.	Mudah disimpan				✓	
3.	Mudah digunakan				✓	
4.	Ketepatan memilih jenis media pembelajaran untuk pengembangan				✓	
5.	Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓	
6.	Pengemasan media				✓	
7.	Tingkat keawetan media				✓	

ASPEK KOMUNIKASI VISUAL					
8.	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)				✓
9.	Kesederhanaan tampilan media (keahlian/kealaman) materi				✓
10.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan				✓
11.	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)				✓
12.	Keterbacaan teks				✓
13.	Tampilan gambar disajikan				✓
14.	Keseimbangan proporsi gambar				✓
15.	Kesesuaian gambar yang mendukung materi				✓
16.	Pengaturan tata letak				✓
17.	Komposisi warna				✓
18.	Keserasian pemilihan warna				✓
19.	Kerapuhan desain				✓
20.	Kemenarikan desain				✓
ASPEK MEDIA KAKU					
21.	QRcode materi pembelajaran dapat diakses				✓
22.	Materi pembelajaran diakses menggunakan platform (Googledrive) yang mudah digunakan peserta didik				✓
23.	Kualitas video yang ditampilkan jelas				✓
24.	Teknik Audio (Dubbing/ Musik/Audio Tambahan)				✓
25.	Animasi Tulisan jelas				✓

25.	Kualitas Gambar					<input checked="" type="checkbox"/>
22.	Teknik pengambilan Gambar/ Video					<input checked="" type="checkbox"/>

**B. Komentar/Saran**

perjelas petunjuk penggunaan.

**A. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Jakarta, ..... 2022

Ahli Media Pembelajaran



(Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd)

## Lampiran 5. Pedoman Validasi ahli pembelajaran

### INSTRUMEN ANGKET

#### UNTUK VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

**Judul penelitian** : Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran tari di Gandrung Dance Studio kategori usia 26-45 Tahun

**Object Penelitian** : Peserta didik Gandrung Dance Studio

**Materi Pembelajaran** : Tari Kembang Tandjoeng, Tari Jejer, Tari Piring.

**Peneliti** : Erika Kharisma Damayanti

**Ahli Materi** : Rosmala Sari Dewi M.Sn.

**Tanggal Validasi** : Selasa, 24 Mei 2022

**Petunjuk** :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran Tari berbasis permainan kartu *Truth or Dare* untuk peserta didik sanggar Gandrung Dance Studio ditinjau dari aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli pembelajaran akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar validasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**A. Tabel Penilaian Ahli Pembelajaran**

No	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian antara tujuan pembelajaran/ kompetensi dengan materi di dalam permainan kartu <i>Truth or Dare</i>					V
2.	Kesesuaian antara materi pembelajaran dengan metode pembelajaran yang ada di dalam permainan kartu <i>Truth or Dare</i>					V
3.	Kesesuaian metode pembelajaran dengan media pembelajaran yang dikembangkan					V

5.	Instruksi pembelajaran jelas dan mudah dimengerti					V
6.	Sejalannya materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran					V

**B. Komentar/Saran**

.....  
 .....  
 .....  
 .....

**C. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Jakarta, ..... 2022

Ahli Pembelajaran



(Rosmala Sari Dewi M.Sn.)

**INSTRUMEN ANGKET**  
**UNTUK VALIDASI AHLI MATERI**

**Judul penelitian** : Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran tari di Gandrung Dance Studio kategori usia 26-45 Tahun

**Object Penelitian** : Peserta didik Gandrung Dance Studio

**Materi Pembelajaran** : Tari Kembang Tandjoeng, Tari Jejer, Tari Piring.

**Peneliti** : Erika Kharisma Damayanti

**Ahli Materi** : B. Kristiono Soewardjo, S.E., S.Sn., M.Sn.

**Tanggal Validasi** : 6 Juni 2022

**Petunjuk** :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran Tari berbasis permainan kartu *Truth or Dare* untuk peserta didik sanggar Gandrung Dance Studio ditinjau dari aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar validasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

**Lampiran 6. Pedoman Validasi ahli materi**

Keterangan :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**A. Tabel Penilaian Ahli Materi**

No	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>ASPEK PENDAHULUAN (INTRODUCTION)</b>						
1.	Kejelasan petunjuk belajar dalam manual book permainan kartu <i>Truth or Dare</i>					V
2.	Kejelasan capaian pembelajaran				V	
<b>ASPEK ISI (CONTENT)</b>						
3.	Cangkupan (keluasan/kedalaman) materi					V
4.	Faktualisasi materi				V	
5.	Aktualisasi materi					V

No	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
6.	Kejelasan dan kesesuaian relevansi bahasa yang digunakan				V	
7.	Kebenaran urutan materi					V
8.	Kemenarikan materi				V	
9.	Kesesuaian materi dengan tujuan					V
<b>ASPEK MANDIRI (SELF CONTAINED)</b>						
10.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.					V
11.	Kompetensi materi yang disajikan memuat unit kompetensi inti dan kompetensi dasar					V

**B. Kebenaran Materi**

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

**C. Komentar/Saran**

.....  
 .....

.....  
.....

#### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan ✓
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Jakarta, 6 Juni 2022  
Ahli Materi



(B. Kristiono Soewardjo, SE., S.Sn., M.Sn.)

## Lampiran 7. Pedoman angket ujicoba sesungguhnya



### Kuesioner Tahap Uji Kelayakan Kelas Sesungguhnya

5 = Sangat Layak  
4 = Layak  
3 = Baik  
2 = Kurang Layak  
1 = Sangat Kurang Layak

\* Wajib

NAMA \*

Jawaban Anda \_\_\_\_\_

KATEGORI USIA \*

24 - 30

31 - 45

46 - 50

1. Kualitas media kartu (pembelajaran tari) \*

1. Kualitas media kartu (pembelajaran tari) \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Kurang Layak	<input type="radio"/>	Sangat Layak				

2. Kejelasan petunjuk permainan dan pembelajaran dalam manualbook \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Kurang Layak	<input type="radio"/>	Sangat Layak				

3. Kejelasan uraian materi \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Kurang Layak	<input type="radio"/>	Sangat Layak				

4. Media menarik dan mudah dipahami \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Kurang Layak	<input type="radio"/>	Sangat Layak				

5. Kejelasan bahasa \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Kurang Layak	<input type="radio"/>	Sangat Layak				

6. Materi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Kurang Layak	<input type="radio"/>	Sangat Layak				

7. Kesesuaian perintah dalam kartu Truth or Dare untuk materi tari \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Kurang Layak	<input type="radio"/>	Sangat Layak				

8. Qrcode mudah diakses \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Kurang Layak	<input type="radio"/>	Sangat Layak				

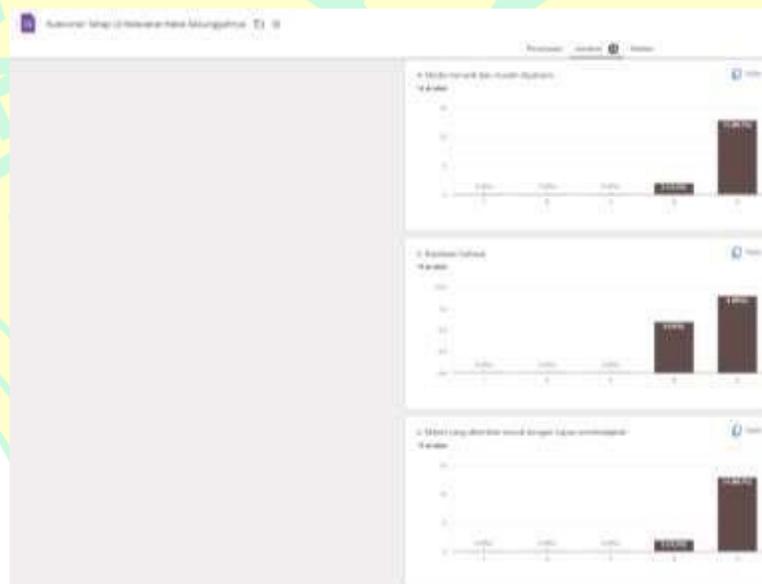
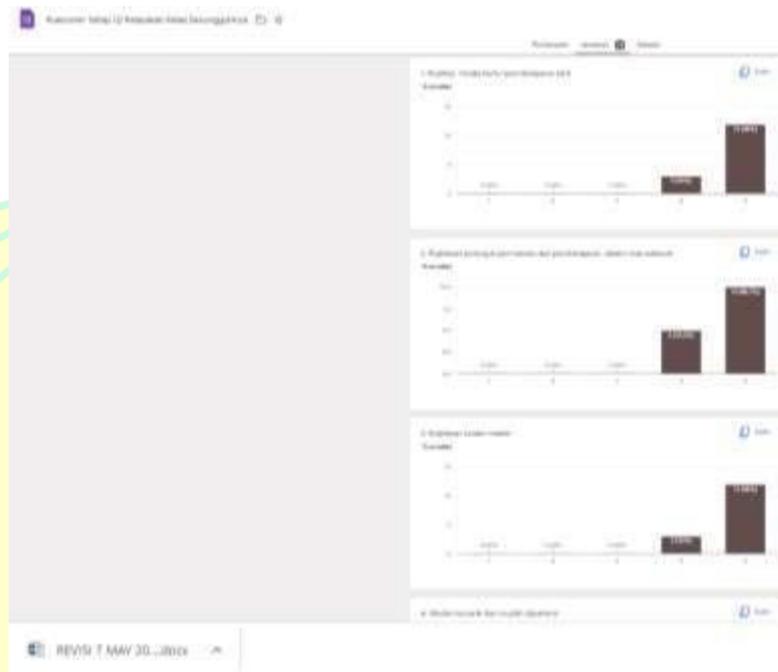
9. Ketepatan memilih jenis dan ukuran huruf \*

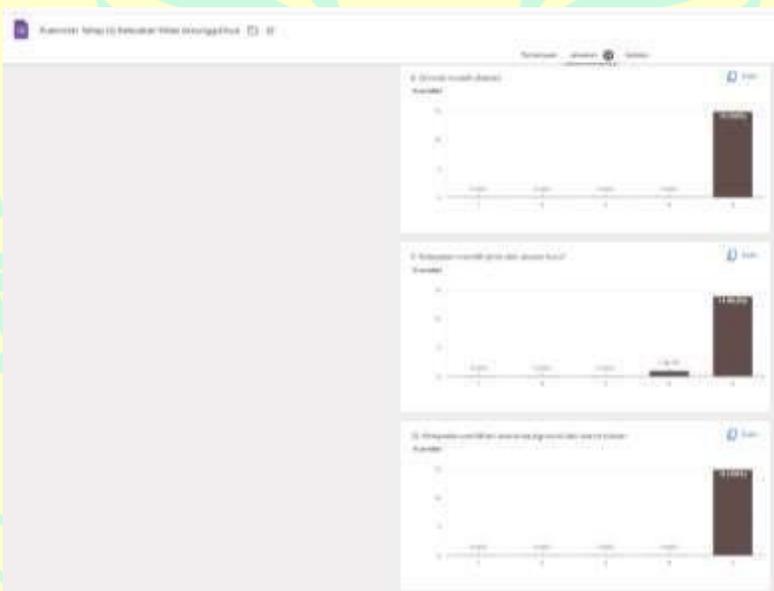
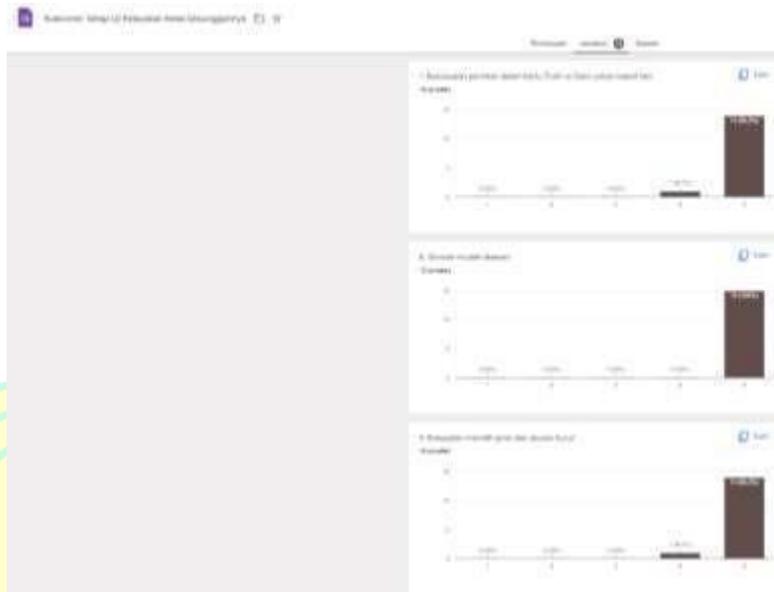
	1	2	3	4	5	
Sangat Kurang Layak	<input type="radio"/>	Sangat Layak				

10. Ketepatan pemilihan warna background dan warna tulisan \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Kurang Layak	<input type="radio"/>	Sangat Layak				

## Lampiran 8. Respon angket ujicoba sesungguhnya





## Lampiran 9. Hasil pre-test dan post-test

### INSTRUMEN PENILAIAN PRE-TEST

#### SANGGAR GANDRUNG DANCE STUDIO

Pembelajaran Tari Kembang Tandjoeng, Tari Jejer, Tari Piring.

NO.	KELOMPOK	NAMA	PENILAIAN			
			Skor Pengetahuan kelompok	Praktik Tari kembang Tandjoeng	Praktik Tari Jejer	Praktik Tari Piring
1	SAMPUR	Dwi Isti	73	80	75	80
		Trisatya Wulandari				
		ayu sriutari				
		Melina Febiana				
2	GIWANG	SHINTA SARAGIH	63	67	71	77
		Amalita F				
		Juanita bias				
		Tisa Belinda				
3	BCL	Vitha permatha sari	65	72	73	73
		sessi				
		Kintan Nayu pratami				
		deta anggriyani iliyas				
4	APOK	dewi p	60	71	73	70
		ni nyoman esti				
		DWI SETYO WAHYUUTAMI				
		<b>Rata-Rata</b>				
		<b>%</b>	<b>65,25</b>	<b>72,5</b>	<b>66,25</b>	<b>75</b>

### INSTRUMEN PENILAIAN POST-TEST

#### SANGGAR GANDRUNG DANCE STUDIO

Pembelajaran Tari Kembang Tandjoeng, Tari Jejer, Tari Piring.

NO.	KELOMPOK	NAMA	PENILAIAN			
			Skor Pengetahuan kelompok	Praktik Tari kembang Tandjoeng	Praktik Tari Jejer	Praktik Tari Piring
1	SAMPUR	Dwi Isti	85	88	87	93
		Trisatya Wulandari				
		ayu sriutari				
		Melina Febiana				

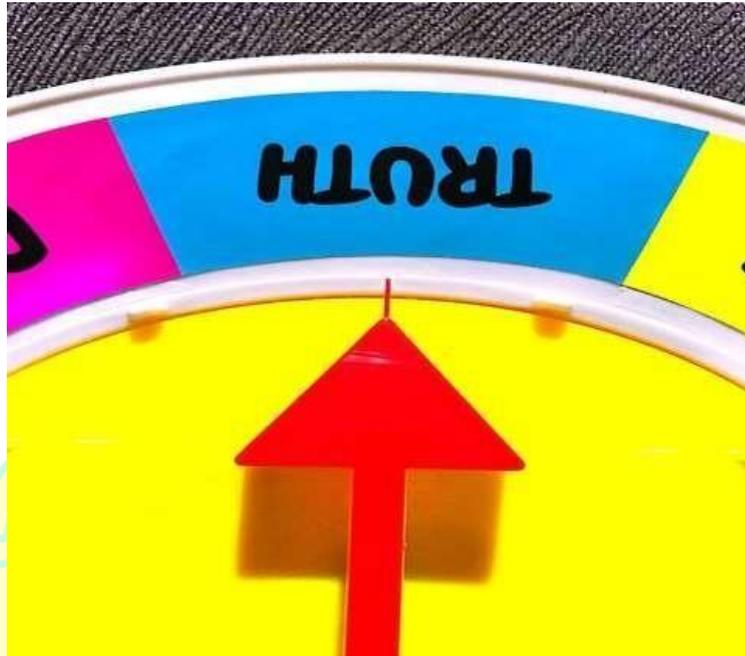
2	GIWANG	SHINTA SARAGIH	80	83	83	89
		Amalita F.				
		Juanita bias				
		Tisa Belinda				
3	BCL	Vitha permatha sari	82	87	84	91
		sessi				
		Kintan Nayu pratami				
		deta anggriyani iliyas				
4	APOK	dewi p	87	85	83	92
		ni nyoman esti				
		DWI SETYO WAHYUUTAMI				
<b>Rata-Rata</b>			<b>83,5</b>	<b>85,75</b>	<b>84,25</b>	<b>91,25</b>
<b>%</b>			<b>83,5</b>	<b>85,75</b>	<b>84,25</b>	<b>91,25</b>

Skor maksimal			
100	<b>NO</b>	<b>Skor Pencapaian</b>	<b>Interpetasi</b>
	<b>1</b>	<b>86-100</b>	<b>Sangat Baik</b>
	<b>2</b>	<b>66-85</b>	<b>Baik</b>
	<b>3</b>	<b>51-65</b>	<b>Cukup Baik</b>
100	<b>4</b>	<b>0-50</b>	<b>Kurang Baik</b>
100			
100			

Lampiran 10. Desain permainan



Kartu *Truth or Dare* dan papan putar.



**Panah papan putar.**



**Kartu Truth or Dare.**



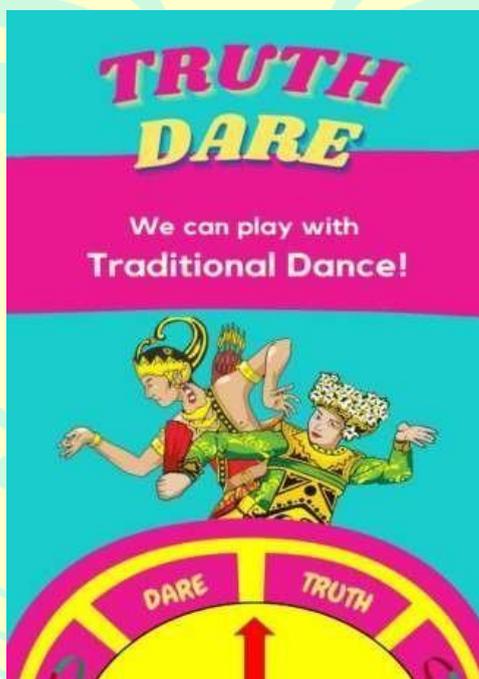
Papan putar (*Spinner*).



Tampilan atas *packaging*



Tampil ampilan dalam *packaging*.



Tampilan *cover manualbook*.



Bentuk bagian atas dan depan *packaging*.



Bentuk dan tampilan dalam *packaging*.



Penampakan produk yang sudah dikemas.

## ISI & FUNGSI

1

**28 KARTU**

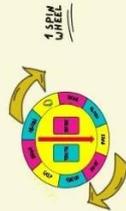
**13 Kartu Truth**

**13 Kartu Dare**

**TRUTH**  
Berisi QR Code  
Tantangan seperti Tari  
Kembang Tandjoeng,  
Jejer, dan Piring.

**DARE**  
Berisi QR Code  
Tantangan seperti Tari  
Kembang Tandjoeng,  
Jejer, dan Piring.

**Luckydraw**  
Berisi kartu  
keberuntungan  
Poin dan Tumpuk  
Bantuan.



- **TRUTH** Ambil kartu Truth
- **DARE** Ambil kartu Dare
- **PASS** Tidak diperbolehkan mengambil kartu
- **SKIP (DARE)** Ambil kartu Dare dan Pemain berikutnya tidak diperbolehkan untuk mengambil kartu
- **Putar Ulang**

## PETUNJUK TEKNIKIS

5



Apabila tanda panah berhenti dipilih Truth maka pemain mengambil kartu Truth



Arahkan smartphone anda ke QR code yang ada pada kartu, pahami pertanyaan selama 2 menit dan jawablah secara tepat



Bila team menjawab pertanyaan dengan tepat maka akan mendapat poin dari Instruktur, apabila team menjawab pertanyaan kurang tepat maka akan diberikan punishment oleh instruktur

2

## TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik akan mampu memahami pengetahuan tari setelah diminta melakukan permainan kartu Truth or Dare dengan mengumpulkan minimal 850 poin.
- Peserta didik akan mampu menghafal dan mengembangkan gerak sesuai dengan Tari yang dipelajari setelah diminta melakukan permainan kartu Truth or Dare dengan mengumpulkan minimal 750 poin.

## PENILAIAN

Kartu Truth..... 50 Poin  
Kartu Dare ..... 50 Poin  
Salah menjawab..... -20 Poin  
Punishment ..... 10 Poin

**TRUTH  
DARE**  
We can play with  
Traditional Dance!



## PETUNJUK TEKNIKIS

6



Evaluasi atau feedback dari instruktur kepada team yang sudah menjawab pertanyaan



Pemain kedua memutar spinwheels, dilanjutkan dengan langkah-langkah no 5-7 secara bergantian dengan team berikutnya.



Apabila sudah 30 menit permainan maka instruktur wajib mengingatkan semua team bahwa masuk ke babak akhir yaitu pengurangan poin apabila terjadi kesalahan jawaban.

3

## SITUASI DAN KONDISI

TEAM TIDAK DAPAT MENJAWAB PERTANYAAN

- Team akan mendapatkan punishment dari instruktur, punishment tertera pada lembar punishment.

REMINDER PERMAINAN MASUK KEDALAM DURASI 30 MENIT

- Babak putaran akhir terdapat pengurangan -20 poin kepada team yang tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

## PERMAINAN BERAKHIR

- Jika terdapat team yang mencapai 1000 poin maka team tersebut pemenangnya.
- Apabila durasi waktu sudah mencapai 45Menit permainan dapat dinyatakan berakhir, dan poin masing-masing team dapat dijumlahkan untuk mengetahui pemenangnya.



## MEMENANGKAN PERMAINAN

PEMENANGNYA adalah pemain pertama yang mencapai 1000 Poin, meskipun demikian, penilaian dapat dilakukan dengan cara lain yaitu menjumlahkan poin secara keseluruhan diakhir permainan.

## PETUNJUK TEKNIKIS

7



Terdapat pengurangan -20 poin apabila team tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar.



Batas permainan 45 Menit

Jika durasi permainan sudah mencapai 45Menit maka semua poin disetiap team dijumlah masing-masing



Instruktur mengumumkan pemenang dari permainan Truth or Dare (Traditional Dance).

## PETUNJUK TEKNIKIS

4



Letakan Spinwheels & kartu Truth or Dare di tengah diantara perwakilan kelompok



Menjawab pertanyaan Instruktur secara random seperti Tari Tradisional untuk menentukan pemain pertama



Pemain pertama memutar spin wheels

## PETUNJUK TEKNIKIS

8



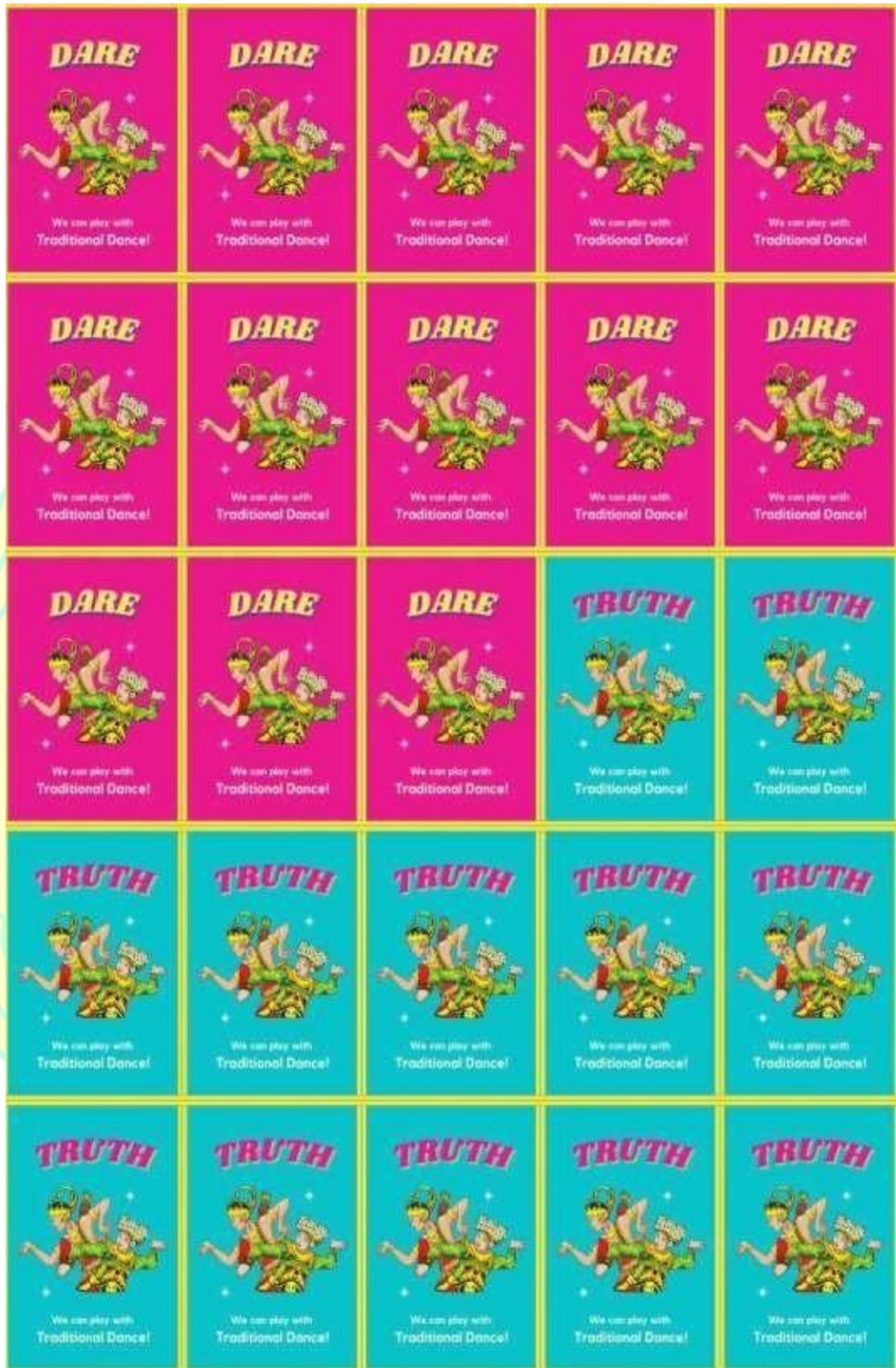
Instruktur meminta untuk setiap team menarikan Tari Tradisional yang diperintahkan secara full untuk mengetahui kemampuan peserta didik.



Setiap team menari (Tari Kembang Tandjoeng, Tari Jejer, dan Tari Piring).



Setiap team atau peserta didik mampu memahami materi yang diberikan.



Tampilan depan kartu.



Tampilan dalam kartu.

### Lampiran 11. Kegiatan Pre-Test



Kegiatan pre-test menarikan tari piring

### Lampiran 12. Kegiatan Implementasi



Kegiatan implementasi media permainan kepada peserta didik Sanggar Gandrung Dance Studio.

**Lampiran 13. Posttest**



**Kegiatan post test peserta didik setelah menggunakan media permainan kartu *Truth or Dare*.**

