

**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.

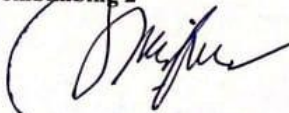
DEWAN PENGUJI

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

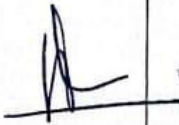



Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd.
NIP. 196805291992032001

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.

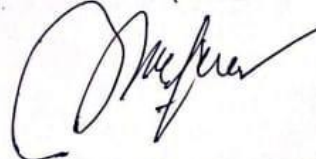
Telah disetujui oleh pembimbing untuk ujian skripsi sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta

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