

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

**Erika KharismaDamayanti¹, Dwi Kusumawardani², Deden
Haerudin³**

*Program Studi Pendidikan Tari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri
Jakarta*

E-mail: ¹Ekharisma11@gmail.com, ²dwikusumawardani@unj.ac.id,
³dedenhaerudin@unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menjelaskan proses dan menganalisis hasil uji kelayakan pengembangan media pembelajaran tari berbasis permainan kartu *Truth or Dare* yang dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran untuk membantu instruktur dalam penyampaian materi gerak tari. 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 4 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, 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.

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 that can be used as a learning support medium to assist instructors in delivering dance movement material. The research method used is Research and Development using the 4D model proposed by S. Thiagarajan. There are 4 steps carried out 1) define; 2) design; 3) development. The data were collected by using observation data collection techniques, qualitative interviews, and quantitatively analyzed 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 feasible in learning dance at Sanggar Gandrung Dance Studio, the learning outcomes reached 86% mastering the dance material provided and the students'

dancing skills 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.

I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sesuatu yang tidak dapat terlepas dari kehidupan manusia. Pendidikan adalah suatu upaya untuk mengembangkan kemampuan maupun potensi serta peradaban suatu Bangsa. 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.

Pendidikan Tari juga diharapkan memiliki perencanaan pembelajaran yang dapat mendukung tujuan pendidikan Indonesia. Maka, fokus pembelajaran tari menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan postensi tersebut, khususnya cakap dan kreatif dalam bidang seni.

Strategi pendidik menjadi peran penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Uyun, 2019) bahwa, peran penting pendidik atau guru dalam cara mengelola proses pembelajaran di kelas 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. 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). Media pembelajaran yang efektif dan menarik menjadi salah satu pilihan Guru dalam mengelola pembelajaran di kelas. 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 di mana pun menjadi sasaran guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi.

Dalam tulisan ini difokuskan kepada komponen pembelajaran, yaitu media pembelajaran yang digunakan di Sanggar Gandrung Dance Studio daerah Jakarta Selatan. Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh data bahwa proses pembelajaran Tari Kategori Dewasa masih didominasi oleh instruktur, kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat terlihat. Instruktur tidak menggunakan media pembelajaran.

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?, sedangkan manfaat penelitian bertujuan untuk membantu peserta didik mudah mempelajari tari menggunakan permainan kartu *Truth or Dare*.

II. Metode Penelitian

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) bahwa, penelitian dan pengembangan pendidikan dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, dan hasil temuannya dipakai untuk merancang suatu produk inovasi baru yang selanjutnya di uji di 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),. 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. Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) 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*). Namun penelitian ini hanya menggunakan 3 tahapan, dengan alasan untuk tahap diseminasi membutuhkan waktu yang panjang.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik sanggar Gandrung Dance Studio yang menggunakan media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare*, sedangkan tahapan yang dilakukan dalam proses pengumpulan di antaranya: wawancara, observasi, kuesioner. Hal ini dilakukan agar mengetahui secara detail kondisi peserta didik dari awal, hingga akhir penerapan menggunakan media permainan yang dikembangkan.

III. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil dari tahap pendefinisian atau analisis awal dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa tidak adanya media pembelajaran di Sanggar Gandrung Dance Studio metode pembelajaran yang digunakan adalah demonstrasi dan mencotoh. Hal tersebut menjadi suatu permasalahan peserta didik dalam mendapatkan informasi terkait tarian yang diberikan, peserta didik mudah lupa dalam menarikan materi tari yang diberikan. Permasalahan di atas menjadikan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare*.

Langkah pertama, yaitu membuat *storyboard*, untuk merealisasikan produk.



Gambar 1. Storyboard



Gambar 2. Media permainan kartu *Truth or Dare*.



Gambar 3. Media pendukung permainan kartu *Truth or Dare (Spinner)*.

Produk permainan dikembangkan melalui tahap validasi para ahli, data-data yang diperoleh menjadi perbaikan peneliti dalam mengembangkan produknya. Terdapat angket penilaian terhadap produk yang dikembangkan untuk masing-masing para ahli. 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 di antaranya kualitas media, kualitas materi. hasil validasi menjadi tolak ukur kelayakan terhadap media pembelajaran untuk diujicobakan kepada peserta didik.

Tabel 1. Skala Persentase Validasi

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

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

1. Tinjauan Ahli Materi

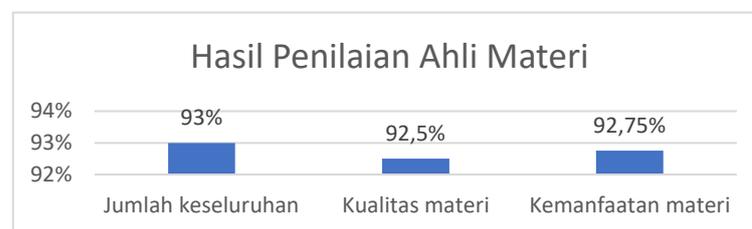
a. Deskripsi data validasi ahli materi

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. Pendapat ahli materi bahwa, materi yang ada pada media permainan *Truth or Dare* dikemas baik dan kontennya sangat menarik. Kesesuaian gerak pada video dalam QR Code sudah benar, dan pemilihan materi pengetahuan juga cukup umum sesuai untuk siswa yang tidak rumit dan juga tidak mudah. Konsep materi yang dituangkan dalam kartu cukup menyenangkan dan membuat peserta didik berpikir 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 2. Skor Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Frekuensi					Σ Skor	Σ Bujur	Bobot Maks	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 4. Diagram Persentase Hasil Penilaian Ahli Materi

Hasil penilaian ahli, 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 di atas media pembelajaran ini dalam kategori sangat layak diproduksi tanpa revisi.

2. Tinjauan Ahli Media Pembelajaran

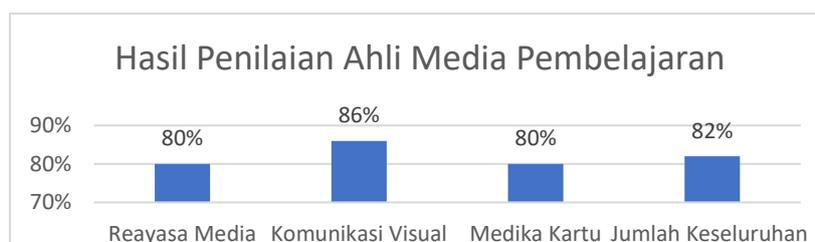
a. Deskripsi data validasi ahli media pembelajaran

Penilaian ini meliputi 3 aspek, yaitu aspek rekayasa media, komunikasi visual, dan media karu. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian media terhadap proses pembelajaran di sanggar serta teknis media permainan.

Pendapat ahli media dari keseluruhan aspek yang dinilai bahwa, permainan ini cukup *unique*, inovasi baru, dan menarik ternyata permainan ini juga bisa 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 3. Skor Penilaian Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Frekuensi					Σ Skor	Σ 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 5. Diagram Persentase Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

Hasil penilaian ahli media disimpulkan dari presentase dan diagram di atas

media pembelajaran ini dalam kategori layak diproduksi dengan revisi. Menurut ahli media, permainan ini termasuk dalam inovasi baru dan menarik dapat dikembangkan di pembelajaran lainnya. Media pembelajaran ini dinyatakan layak dengan revisi.

a. Revisi produk ahli media pembelajaran

Media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* perlu dilakukan perbaikan pada petunjuk penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare*.

3. Tinjauan Ahli Pembelajaran

a. Deskripsi data validasi ahli Pembelajaran

Tahapan penilaian validasi ahli pembelajaran meliputi aspek pembelajaran, aspek pembelajaran ini dinilai dari segi kesesuaian dalam tujuan pembelajaran dan proses pembelajarannya. 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 4. Skor Penilaian Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Frekuensi					Σ Skor	Σ Butir	Bobot Maks	Presentase Kelayakan
		1	2	3	4	5				
1	Pembelajaran	0	0	0	0	7	35	7	35	100%
Jumlah							35	7	35	100%



Gambar 6. Diagram Persentase Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran.

a. Respon Hasil Uji Coba Terbatas

Produk media permainan kartu *Truth or Dare* ini diujicobakan pada peserta didik Sanggar Gandrung Dance Studio kategori usia 26-45 tahun. Subjek uji coba sebanyak 7 orang peserta dipilih secara *random*. Penilaian 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 5. Skor Penilaian Uji Coba terbatas

No	Aspek	Frekuensi					Σ Skor	Σ Butir	Bobot Maks	Presentase Kelayakan
		1	2	3	4	5				
1	Tampilan	0	0	0	5	2	13	28	140	96%
2	Pengoperasian	0	0	0	3	1	67	14	70	95%
3	Materi	0	0	0	3	1	10	21	105	97%
Jumlah						8	2			96%

Respon hasil Ujicoba Terbatas direspon oleh 7 orang peserta didik yang dipilih secara random. 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.

Respon peserta didik diatas menyatakan bahwa, permainan ini menarik dan memunculkan jiwa kompetitif setiap orang, sehingga peserta didik berusaha untuk aktif dalam memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan yang ada, hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh 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 ke dalam kategori sangat layak untuk diimplementasikan ke kelas sesungguhnya.

b. Respon Hasil Uji Coba Sesungguhnya

Tahapan selanjutnya, yaitu Uji Coba. Sesungguhnya uji coba 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. Penilaian 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 6. Skor Penilaian Uji Coba sesungguhnya

No	Aspek	Frekuensi					Σ Skor	Σ Butir	Bobot Max	Presentase Kelayakan
		1	2	3	4	5				
1	Tampilan	0	0	0	9	3	18	39	19	95
						0	6		5	%
2	Pengoperasian	0	0	0	7	1	12	26	13	94
						9	3		0	%
3	Materi	0	0	0	7	2	17	36	18	96
						9	3		0	%
Jumlah										95
										%

Hasil penilaian uji coba respon siswa terhadap penggunaan media permainan adalah 95%. Skor ini berdasarkan tabel skala kriteria kelayakan termasuk dalam kategori sangat layak.

c. 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 di antaranya Tari Kembang Tandjoeng, Jejer, dan Piring. 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. Setelah menggunakan media permainan ini, 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 di atas 850 point, maka dinyatakan peserta didik paham dan mampu menari dengan benar dapat dilihat pada lampiran.

Pembahasan

a. 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 3 tahap utama, yaitu: 1) pendefinisian (*define*); 2) perancangan (*desain*); dan 3) pengembangan (*develop*). Dalam penelitian ini melaksanakan 3 langkah, karena untuk proses penyebaran membutuhkan waktu penerapan cukup lama.

Terdapat 3 langkah tahap pendefinisian, yaitu analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Proses identifikasi ini untuk mengumpulkan permasalahan yang ada pada proses pembelajaran berlangsung hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Seels and gals glow (Sanjaya 2008) analisis kebutuhan adalah kegiatan pengumpulan suatu informasi untuk menentukan prioritas masalah yang harus diberikan solusi. Setelah mengetahui permasalahan lanjut ke tahap analisis tujuan pembelajaran dengan cara mewawancarai instruktur dan *owner* sanggar guna untuk mengetahui tujuan pembelajaran agar sesuai dengan media yang dikembangkan.

Tahapan kedua, yaitu perancangan (*design*) terdapat 4 langkah diantaranya pemilihan topik, pemilihan media, topik, dan *initial design*. Dalam

proses pembuatan media permainan kartu *Truth or Dare* dilakukan melalui beberapa tahapan di antaranya, yaitu pembuatan *storyboard*, pembuatan *QR code*, dan pembuatan kartu. Pembuatan *storyboard* diharapkan dapat menjadi acuan peneliti untuk menghasilkan tampilan produk (kartu) yang diinginkan.

b. Kelayakan Media permainan kartu *Truth or Dare*

Menurut (Sugiyono,2010) 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.

Proses 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 melalui angket. Setelah mengetahui kelayakan dilakukannya *post test* dan melihat dari skor permainan yang sudah dilakukan. *Post test* yang dilakukan menghasilkan 85% peserta didik dapat menari dengan baik dalam aspek wiraga, wirasa, dan wirama. Skor dalam permainan yang menentukan peserta didik paham dan dapat menari dengan baik, yaitu peserta didik diminta untuk mencapai 850 point permainan. Setelah digunakannya media permainan ini peserta didik dapat mencapai ketentuan maksimal memahami serta menari dengan 85% menguasai materi.

Keunggulan dari media yang dikembangkan di antaranya : (1) konsep menarik dilengkapi perpaduan teknologi, (2) *user friendly*, (3) *travel friendly*, (4) memunculkan jiwa kompetisi, dan (5) menyenangkan tidak membosankan. Media permainan ini juga memiliki kekurangan, yaitu (1) kualitas video resolusi rendah dan; (2) Durasi waktu permainan yang panjang.

Media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* yang dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat layak dalam pembelajaran tari untuk

mengembangkan pengetahuan tari serta meningkatkan keterampilan menari peserta didik, hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Sudaman,1993) 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 QR Code untuk memudahkan peserta didik mengakses materi di mana pun berada

c. 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. Media permainan ini diatur manual *manual book*, sehingga semua perintah dan teknis permainan jelas, sehingga instruktur hanya sebagai evaluator. hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Ihsana 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. *Manual book* yang berisikan teknis permainan disebarkan kepada masing-masing kelompok guna untuk memahami teknis permainan.

IV. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Kesimpulan dari pembahasan, bahwa proses perancangan media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth kr Dare* menggunakan model 4D yang dikemukakan oleh S. Tiagharajan memiliki 4 tahapan yaitu : 1) tahap pendefinisian (*define*); 2) Tahap perancangan (*design*); 3) tahap Pengembangan (*develop*), ketiga

tahapan tersebut telah dilakukan menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran tari di sanggar 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: Validasi materi ditinjau dari aspek kualitas materi dan kemanfaatan materi memperoleh 92,75% dinyatakan sangat layak. Respon dari ahli materi bahwa, media permainan ini termasuk inofatif dan mudah dimengerti. Validasi media ditinjau dari beberapa aspek di antaranya 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. Validasi pembelajaran 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.

Uji coba terbatas dilaksanakan oleh 7 peserta didik menghasilkan respon positif dari peserta didik di antaranya: media yang dikembangkan menyenangkan; medianya menarik; menciptakan kondisi yang kompetitif; memaksa setiap orang untuk berpikir dalam menjawab pertanyaan dan tantangan; dan memaksa untuk menghafal materi. 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.

Media permainan ini termasuk dalam kriteria media pembelajaran yang baik, karena media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* ini memiliki keunggulan di antaranya: (1) konsep permainan menarik, (2) *user friendly*, (3) *Travel friendly*, (4) memunculkan jiwa kompetisi, dan (5) menyenangkan tidak membosankan. Kekurangan Media yaitu (1) kualitas video dengan resolusi rendah dan; (2) Durasi waktu permainan panjang

Saran

Penggunaan media pembelajaran akan optimal apabila peserta didik Sanggar dapat menggunakan permainan ini sebagai sarana pembelajaran bersama peserta didik lainnya, disarankan menyiapkan *smartphone* untuk mengakses QR Code yang ada pada permainan kartu *Truth or Dare*. Media pembelajaran ini digunakan untuk membangun keaktifan peserta didik, dapat dikembangkan lebih lanjut terhadap materi yang baru. Mahasiswa pendidikan tari dalam menggunakan media ini disarankan menyiapkan *smartphone* untuk mengakses QR code yang ada pada permainan kartu *Truth or Dare*.

V. Pengakuan

Ucapan terima kasih sebagai pengakuan kepada pihak:

1. Dr. Dwi Kusumawardani, M.Pd. sebagai Pembimbing 1.
2. Bapak Dr. Deden Haerudin, S.Sn., M.Sn. sebagai Pembimbing 2.
3. Prof. Dr. Elindra Yetti, M.Pd. sebagai Ketua Penguji.

REFERENSI

- 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 san Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research an Introduction fourth edition*. New York. Prentice Hall Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (cet. XV). Alfabeta.
- Suherman, E. (2011). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1016/j.proeng.2015.12.621>
- 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.