



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Rancangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Dasar

Anggraeni Nurhasanah*, Rosarina Giyartini

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Corresponding author: anggraeninrhsnh@upi.edu

Submitted/Received 28 Januari 2022; First Received 09 Maret 2022;

Accepted 24 Mei 2022; First Available Online 29 Mei 2022;

Publication Date 01 Juni 2022

Abstract

This study aims to describe the development and design of snake and ladder game media for art learning in elementary schools. This study, based on the results of analysis and identification, found that the availability of media in dance learning only uses videos from the internet, students learn dance floor patterns by imitating dance movements so that students are limited in their creativity and skills. In addition, the availability of snakes and ladders game media in elementary schools is rarely used in classroom learning. Snakes and ladders game media is a board game that is played by at least two or more people with pieces or pawns as an indication of the player's position. The dice have a dice of 1-6. This dance learning media is also an important thing in the learning process because it is an intermediary tool to convey information so that it can assist teachers in explaining the material for regionally created dance floor patterns and students can understand the material by practicing it directly with creativity from within students. It is hoped that using this snake and ladder game media learning is more meaningful and attracts students' attention with an atmosphere of playing while learning. This research method uses Design Based Research (DBR) with the Reeves model through only two stages, namely first identification and problem analysis by researchers and practitioners collaboratively and secondly developing solutions based on theoretical benchmarks, existing design principles and technological innovation. As is the snake and ladder game lesson dance for floor patterns traditional creation dance are expected to be used on Elementary School.

Keywords: Learning Media, Snakes and Ladders Game, Dance learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan dan perancangan media permainan ular tangga untuk pembelajaran seni tari di Sekolah Dasar. Penelitian ini berdasarkan hasil analisis dan identifikasi ditemukan bahwa ketersediaan media pada pembelajaran seni tari hanya menggunakan video dari internet, siswa mempelajari pola lantai tari dengan cara meniru gerakan tari sehingga siswa terbatas dalam ruang berkeaktifan dan keterampilannya. Selain itu, ketersediaan media permainan ular tangga di Sekolah Dasar jarang digunakan dalam pembelajaran di kelas dan guru keterbatasannya pemahaman pengetahuan tentang materi pola lantai dalam tari kreasi daerah, terkesan monoton. Media permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan minimal dua orang atau lebih dengan komponen ada bidak atau pion yang sebagai petunjuk tempat dari posisi pemain. Dadu memiliki mata dadu 1-6. Media pembelajaran seni tari ini juga termasuk hal penting dalam proses pembelajaran karena sebagai alat bantu perantara untuk menyampaikan informasi sehingga dapat membantu guru dalam penjelasan materi pola lantai tari kreasi daerah dan siswa dapat memahami materinya dengan mempraktekannya langsung dengan berkeaktifan dari dalam diri siswa. Diharapkan dapat menggunakan media permainan ular tangga ini pembelajaran lebih bermakna dan menarik perhatian siswa dengan suasana bermain sambil belajar. Metode penelitian ini menggunakan Desain Based Research (DBR) dengan model Reeves melalui dua tahap saja yaitu pertama identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif dan kedua mengembangkan solusi yang didasarkan patokan teori, design principle yang ada dan inovasi teknologi. Dengan adanya media permainan ular tangga pola lantai tari kreasi daerah untuk pembelajaran seni tari diharapkan agar dapat digunakan untuk pembelajaran seni tari di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan ular tangga, Pembelajaran seni tari

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan dari penjelasan diatas bahwa dalam pendidikan setiap anak memilikipotensi yang untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya dari hasil mengembangkan dan memperolehnya yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pada kurikulum 2013 di sekolah formal yang dari jenjang dasar sampai dengan jenjang menengah atas pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*), guru hanya fasilitator untuk siswa dalam pembelajaran. Pada kurikulum 2013 juga terdapat mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang merupakan salah satu mencakup disiplin ilmu yakni seni tari selain seni musik dan seni rupa. Menurut anggapan para ahli, bahwa pendidikan merupakan sarana yang efektif bagi pendidikan kreativitas, mengakomodasi emosi dan ekspresi anak serta menjadi wahana pendidikan keterampilan. Sehingga

pendidikan seni amat besar perannya bagi pendidikan anak secara konseptual, terutama di Sekolah Dasar. Dengan demikian pendidikan seni dapat berfungsi sebagai sarana atau media ekspresi, komunikasi, bermain, pengembangan bakat, dan kreativitas (Yeningsih, 2018). Pembelajaran seni tari diberikan di Sekolah Dasar untuk bertujuan untuk mengembangkan tingkat kreativitas siswa, memberikan pengalaman estetis kepada siswa dan juga memberikan penanaman moral dan sosial melalui seni tari. Jadi pembelajaran tidak hanya dari hasil belajar atau hasil bentuk tari yang didapatkan tetapi juga proses dan pengalaman kreatif siswa (Sundari, 2016). Hal tersebut sesuai dengan ungkapan Sundari (2016) bahwa tujuan pembelajaran seni tari di Sekolah bukanlah untuk dijadikan siswa sebagai penari, melainkan untuk diarahkan kepada pengembangan kreativitas, ekspresi, keterampilan, dan apresiasi seni.

Pada kurikulum 2013 terdapat disiplin ilmu pembelajaran seni tari di dalam pelajaran SBdP yang membahas pola lantai tari kreasi daerah dalam pelaksanaan pembelajaran seni tari di sekolah dasar yang tercantum pada Kompetensi Dasar pembelajaran seni Kurikulum 2013 kelas V. Lihat **Tabel.1** berikut:

Tabel 1. Kompetensi Dasar pembelajaran Seni Tari Kurikulum 2013

| Kompetensi Dasar | Kompetensi Dasar |
|---|---|
| 3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah | 4.3 Mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah |

Di dalam pembelajaran SBdP, terutama seni tari lebih menampilkan ekspresi, kreasi serta keaktifan siswa melalui gerakan-gerakan anggota tubuh yang estetik, sehingga siswa belajar yang terlibat tiap praktek pembelajaran seni tari. Proses pembelajarannya menggunakan metode, media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dengan penyampaian materi yang bermakna dan menyenangkan. Peran guru juga diikutsertakan dalam pembelajaran seni tari yang sebagai mediator untuk para siswanya, menyediakan media atau penengah dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan itu, guru dituntut untuk memiliki kemampuan berinovasi dalam proses belajar mengajar dan tidak hanya menggunakan media cetak saja sebagai satu-satunya media belajar. Menurut Angkowo dan Kosasih (2007) menyatakan bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat,

perhatian, dankemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada dirisiswa.

Pemilihan media yang berkualitas untuk tujuan pembelajaran harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Berikut dalam pemilihan media ada beberapa faktor yang harus dipertimbangkan antara lain: (1) rasional, (2) ilmiah, (3) ekonomis, (4) praktis dan efisien (Mashuri, 2019). Adapun jenis-jenis media pembelajaran pada saat proses pembelajaran antara lain media audio, media visual, dan media audio visual (Muthmainnah, Maryatun, & Hayati, 2016). Hal ini media permainan ular tangga termasuk media visual dalam bentuk permainan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, disimpulkan bahwa masih ada yang belum memahami materi atau teori tentang pola lantai tari kreasi daerah yang dikuasai oleh guru, kurangnya media yang terbatas hanya menggunakan video maka siswa hanya menirukan gerakan yang ada di video sehingga siswa tidak memahami materi dengan sepenuhnya. Dengan menirukan gerakan tarian siswa tidak bisa berkreasi dan kreatif dari dalam diri siswa. Pada pembelajaran diperlukan media yang dapat menunjang proses pembelajaran dan dapat membantu guru dalam penjelasan materinya. Salah satu media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran seni tari di sekolah dasar yakni media permainan ular tangga. Dengan adanya

media permainan ular tangga yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar, memberikan suasana baru yang menyenangkan bagi siswa untuk belajar mempelajari pola lantai tari kreasi daerah dan dapat memudahkan guru dalam penjelasan materi tersebut.

Media permainan ular tangga merupakan permainan papan yang dimainkan oleh dua pemain atau lebih. Sejalan itu, menurut Ferryka (2017) menyatakan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh minimal dua orang siswa. Setiap siswa memiliki pion, dan dia mendapatkan kesempatan untuk mengundi dadu. Dadu memiliki nomor 1 sampai 6. Di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau ular" yang menghubungkan dengan kotak lain. Dengan media permainan ular tangga pada pembelajaran seni tari diharapkan siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, siswa lebih mengembangkan kreativitas dan kreatif dalam membuat karya pola lantai tari kreasi daerah dalam diri siswa. Dan bagi guru sangat membantu pada saat penjelasan pembelajaran seni tari dengan materi pola lantai tari kreasi daerah. Hal sama yang dikatakan Karimah, Supurwoko, & Wahyuningsih (2014) bahwa media pembelajaran menjadikan sebagai alat

bantu pembelajaran. Oleh karena itu, tersedianya media pembelajaran atau sumber belajar yang kaya dan bervariasi akan menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas.

Para peneliti sebelumnya yang telah melakukan penelitian dan pengembangan berkaitan dengan media ular tangga mengenai materi wayang untuk pelajaran bahasa Jawa kelas II SD. Hasilnya dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga wayang dapat mendapatkan meningkatkan pemahaman siswa pada materi wayang setelah menyatakan valid dan layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa kelas II SD (Wulan, 2018). Sementara itu, penelitian dilakukan oleh Chabib, Djatmika, & Kuswandi (2017) mengenai efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD. Dengan hasil dari penelitian tersebut pada pembelajaran menggunakan media ular tangga sangat efektif dilakukan dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada post test sehingga adanya pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa di kelas IV. Hal yang sama dengan peneliti Kartikaningtyas, Yulianti, & Pamelasari (2014) meneliti mengenai pengembangan media game ular tangga bervisi SETS tema energi pada pembelajaran IPA terpadu untuk mengembangkan karakter dan aktivitas

siswa SMP/MTs. Dengan hasilnya media game ular tangga telah layak uji pakar materi maupun media dengan kriteria sangat layak dengan persentase sebesar 95,24% dari pakar materi dan pakar media sebesar 94,64%. Hasil penelitian ini juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif dan mampu meningkatkan aktivitas, karakter jujur serta bersahabat/berkomunikasi siswa dengan menggunakan media game ular tangga (Kartikaningtyas, Yulianti, & Pamelasari, 2014).

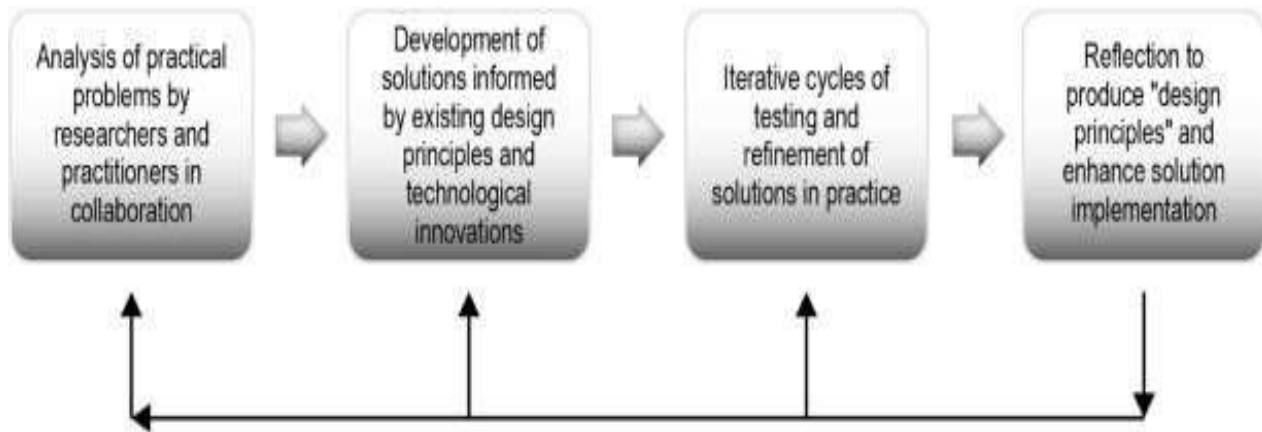
Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang mengusung bermain ialah permainan ular tangga untuk pembelajaran seni tari dengan materi pola lantai tari kreasi daerah. Dengan penelitian ini harapan dari media permainan ular tangga lebih mudah membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajarannya kepada siswa. Selain itu, siswa dapat meningkatkan pengalaman seni, kreativitas, dan berapresiasi terhadap pembelajaran SBdP khususnya seni tari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode *Based Design Research* (DBR). Sugiyono (2017) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk

tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini berfokus perencanaan dan pengembangan suatu produk sebagai solusi untuk memecahkan permasalahan dalam bidang praktis pendidikan. Dengan demikian, metode penelitian DBR relevan digunakan untuk penelitian berbasis produk sebagai solusi memecahkan masalah penelitian. Penelitian ini memfokuskan untuk perencanaan dan pengembangan desain media pembelajaran permainan ular tangga untuk pembelajaran seni tari kelas V Sekolah Dasar dengan materi pola lantai tari. Adapun tahapan dari metode tersebut menggunakan model Reeves dengan empat tahapan antara lain: 1) identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif; 2) mengembangkan solusi yang didasarkan patokan teori, design principle yang ada dan inovasi teknologi; 3) melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktisi; dan 4) refleksi untuk menghasilkan design principle serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktisi (Pool & Laubscher, 2016). Lihat

Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian *Design Based Research*

Namun di penelitian ini hanya menggunakan dua tahapan dari Model Reeves ialah pertama identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif. Kedua, mengembangkan solusi yang didasarkan patokan teori, design principle yang ada dan inovasi teknologi. Dengan pengumpulan data menggunakan wawancara kepada dua narasumber guru kelas V untuk mengidentifikasi dan menganalisis masalah pada pembelajaran seni tari dan studi dokumentasi untuk melengkapi wawancara kepada guru. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sambongpermai, kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya.

HASIL DAN DISKUSI

1. Identifikasi Dan Analisis Dari Hasil Studi

Pendahuluan

Berdasarkan hasil wawancara dari tiga narasumber, ditemukan permasalahan mengenai media pembelajaran seni tari untuk materi pola lantai tari kreasi daerah.

Ketersediaan media interaktif pembelajaran seni tari yang menarik, menyenangkan, dan menyuguhkan permainan masih kurang memadai dan hanya menggunakan video dari internet. Selain itu, beberapa guru ada masih belum dapat pemahaman tentang materi pola lantai tari kreasi daerah. Dengan harapannya media pembelajaran ini bisa membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran senitari, terutama pada siswa agar meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran senitari, terutama pada siswa agar meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran senitari sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Selain itu, pemilihan bahan media harus lebih tahan lama untuk digunakan berulang-ulang. Oleh karena itu, peneliti menarik untuk kesimpulan perlu diadakan pengembangan media untuk pembelajaran tari.

2. Mengembangkan Solusi yang Didasarkan pada Patokan Teori, Design Principle yang Ada dan Inovasi Teknologi

Setelah menemukan permasalahan yang ditemukan maka dibuat solusi untuk

mengembangkan dan merancang media pembelajaran. Dalam pengembangan media pengembangan media permainan ular tangga, ada beberapa tahapan yang peneliti kaji dan merancang desain ular tangga. Pada tahap pertama peneliti mengkaji kurikulum 2013 yang mencakup Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada mata pelajaran SBdP khususnya seni tari, rancana pelaksanaan pembelajaran serta materi ajar. Kemudian tahap selanjutnya yakni menjelaskan komponen media permainan ular tangga pada pembelajaran seni tari untuk siswa kelas V sekolah dasar, menyusun dan memaparkan proses pembuatan produk (prototype) sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan.

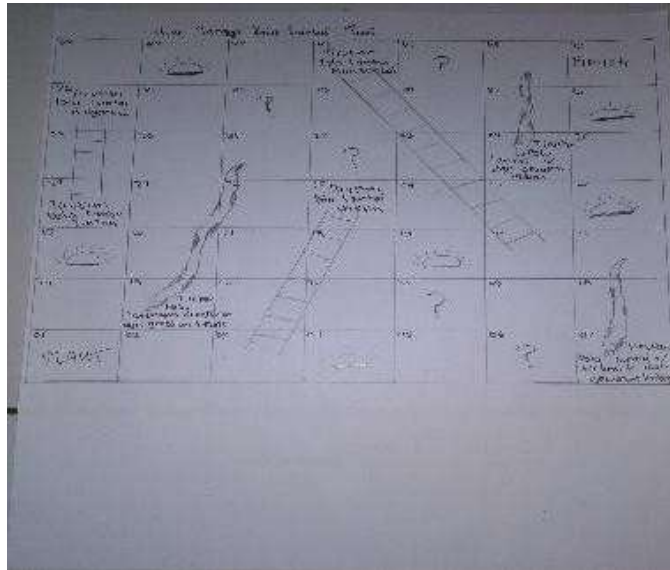
Pokok materi bahasan berkaitan dengan pola lantai tari kreasi daerah dengan beberapa nama tarian yang ada di Indonesia beserta macam-macam pola lantai tari dan penjelasannya.

Berikut bentuk produk pengembangan media permainan ular tangga pada pembelajaran seni tari untuk materi pola lantai tari kreasi daerah antara lain:

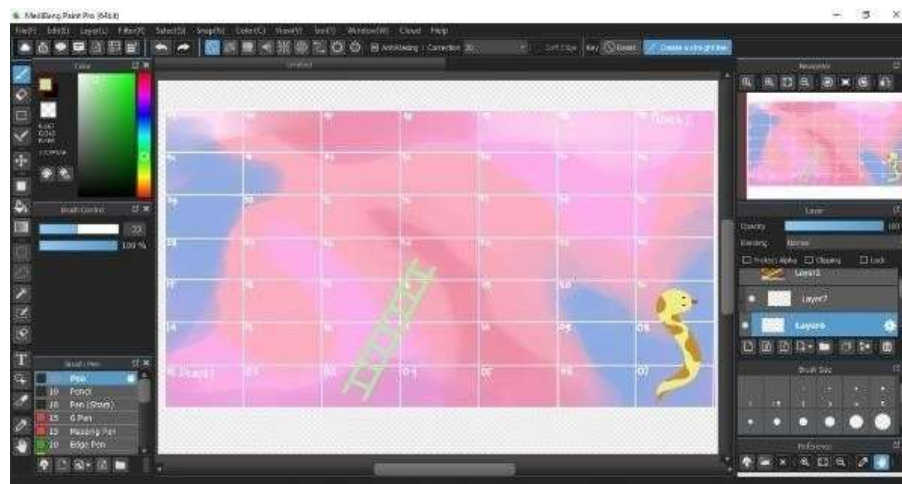
a. Media Permainan Ular Tangga

Desain pembuatan media permainan ular tangga lebih dahulu membuat rancangan awalnya di kertas HVS dengan ditulis tangan sebelum menggunakan komputer. Adapun rancangan pada media yang dirancang adalah membuat kotak petak-petak ular

tangga dibuat sejumlah 49 petak, dengan dilengkapi tulisan konten, gambar ular, dan gambar tangga sesuai dengan kebutuhan. Setelah dibuat desain media permainan ular tangga dikertas HVS, lalu peneliti mendesain dengan dibantu aplikasi MediBang Paint dengan digambarkan komponen ular tangga. Pada tantangan di kotak petak dengan jenis front yang lebih jelas dan ukuran tulisan 5 pt. Desain ular tangga ini berukuran 2x2 m, hal ini bisa digunakan secara berkelompok dan memperjelas gambar pada kerta banner, sehingga konten dapat tersaji secara jelas dan mudah dipahami siswa. Sejalan dengan itu, menurut Afandi (2015) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan bantuan visual (gambar) lebih baik ditangkap siswa daripada pembelajaran yang bersifat verbal dan simbol. Rancangan awal dan rancangan keseluruhan lihat **Gambar 2.** dan **Gambar 3.** berikut:



Gambar 2. Rancangan Awal Media Permainan Ular Tangga



Gambar 3. Rancangan Media Permainan Ular Tangga Pada Aplikasi Medibang Paint

a. Kartu Petunjuk

Kartu petunjuk ini dibuat menggunakan aplikasi canva. Sebelumnya membuat naskah petunjuk untuk memainkan permainan ular tangga menggunakan Microsoft PowerPoint. Kartu petunjuk ini memuat aturan permainan agar siswa dapat tertib dalam melakukan dan menggunakan permainan ular tangga dengan membaca kartu petunjuk terlebih dahulu. Desain kartu petunjuk ini dilengkapi gambar ular tangga dan menggunakan jenis tulisan

sedangkan bagian belakang menggunakan jenis tulisan *Cerebri*. Kartu petunjuk ini berukuran 297 mm × 420 mm. Media permainan ular tangga dimainkan oleh 2 kelompok terdiri dari 5-7 orang dalam 1 kelompok dengan 1 siswa dari kelompok tersebut berperan sebagai pion/bidak, sedangkan siswa lainnya dari kedua kelompok itu memperhatikan 1 siswa yang berjalan di papan ular tangga. Kedua kelompok tersebut melakukan *suit* untuk menjadi pemain

pertama untuk berjalan dengan melemparkan dadu. Satu siswa tersebut berjalan sesuai dadu. Satu siswa tersebut berjalan sesuai dadu yang dilemparkan oleh kelompoknya. Bila pemain berhenti di gambar ular pemain tersebut harus turun ke kotak di ujung ular serta mengerjakan sebuah tantangan. Jika pemain berhenti diujung tangga maka pemain naik menuju atas tangga dan mengerjakan sebuah tantangan. Sejalan dengan itu, dalam aturan media ular tangga ialah setiap pemain mulai yang muncul. Jika pemain berhenti di ujung bawah sebuah tangga, pemain dapat langsung dengan bidaknya di kotak pertama dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu naik ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, makanpemain harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Lihat **Gambar 4**. Dan **Gambar 5**.

b. Kartu Pengetahuan

Kartu Pengetahuan ini berisikan tentang penjelasan dari materi pola lantai tari kreasi daerah. Kartu Pengetahuan ini didapatkan ketika pemain yang sebagai pion dijalankan yang menunjukkan gambar lampu di petak ular tangga. Kartu Pengetahuan juga dibuat menggunakan Microsoft PowerPoint dan aplikasi canva dengan ukuran 297 mm × 420 mm. Gambar yang ada di kartu Pengetahuan peneliti mencari di *Google Image* lalu diedit

dengan menggunakan aplikasi canva. Peneliti menggunakan jenis tulisan *Alegreya Sans Black*, sedangkan ukuran tulisanya sesuai dengan kebutuhan. Pada kartu pengetahuan dibentuk sesuai bentuk dan ukuran yang dibutuhkan, tampilan serta warna ini harus terlihat menarik agar perhatian siswa. Sebagaimana dengan yang dikutip Nieven (Pratiwi & Asmarani, 2018) menyatakan bahwa bentuk, ukuran sesuai dengan siswa yang mudah dibawa dan mudah dipahami, bahan yang ramah lingkungan dan memberikan warna bervariasi dan tidak mencolok. Lihat **Gambar 6**. Dan **Gambar 7**.

c. Kartu Pengetahuan

Kartu Pengetahuan ini berisikan tentang penjelasan dari materi pola lantai tari kreasi daerah. Kartu Pengetahuan ini didapatkan ketika pemain yang sebagai pion dijalankan yang menunjukkan gambar lampu di petak ular tangga. Kartu Pengetahuan juga dibuat menggunakan Microsoft PowerPoint dan aplikasi canva dengan ukuran 297 mm × 420 mm. Gambar yang ada di kartu Pengetahuan peneliti mencari di *Google Image* lalu diedit dengan menggunakan aplikasi canva. Peneliti menggunakan jenis tulisan *Alegreya Sans Black*, sedangkan ukuran tulisanya sesuai dengan kebutuhan. Pada kartu pengetahuan dibentuk sesuai bentuk dan ukuran yang dibutuhkan, tampilan serta warna ini harus terlihat menarik agar perhatian siswa. Sebagaimana dengan yang Pratiwi &

Asmarani (2018) menyatakan bahwa bentuk, ukuran sesuai dengan siswa yang mudah dibawa dan mudah dipahami, bahan yang ramah lingkungan dan memberikan warna bervariasi dan tidak mencolok. Lihat **Gambar 6.** Dan **Gambar 7.**

d. Kartu Tanya Jawab

Kartu Tanya jawab ini berisikan pertanyaan mengenai materi pola lantai untuk bentuk evaluasi yang mencakup kognitif sedangkan untuk psikomotornya terdapat di media permainan ular tangga dengan tantangan di dalamnya. Kartu Tanya jawab didapatkan jika pemain sebagai pion berjalan yang menunjukkan gambar tanda Tanya. Hal yang sama dengan Nugrahani (2007) bahwa setiap siswa menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila siswa berhenti di petak pertanyaan, dan siswa lainnya yang belum mendapatkan giliran akan memperhatikan jawaban yang diutarakan siswa lainnya agar mereka tidak dilewati satu putaran karena tidak bisa menjawab pertanyaan dengan benar. Pembuatan kartu tanya jawab ini menggunakan aplikasi canva dengan ukuran sama halnya seperti kartu Pengetahuan dan kartu petunjuk yaitu 297 mm × 420 mm. peneliti juga memilih warna yang sesuai dengan kebutuhan. Lihat **Gambar 8.**

e. Dadu

Pembuatan dadu dibuat menggunakan aplikasi lalu diedit warna dan ukuran sesuai

dengan kebutuhan. Dadu yang berbentuk kubus dengan mata dadu 1-6. Desain dadu nantinya akan dicetak dengan bahan flannel berisikan drakon ukuran 15 × 15 cm. Ukuran tersebut melatih kekuatan otot anak saat melempar dan melibatkan gerak seluruh anggota badan saat bermain. Hal ini anak merasa bermain padahal sebenarnya anak sedang belajar sehingga media ini menciptakan suasana menyenangkan bagi anak. Dengan demikian, ukuran dadu dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan yang akan dikembangkannya.

f. Bidak/pion

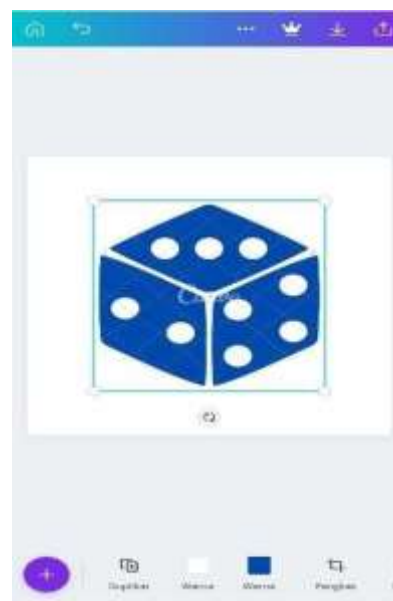
Bidak/pion atau tanda pemain pada permainan ular tangga digunakan untuk sebagai petunjuk tempat dari posisi pemain yang sedang bermain dalam permainan ular tangga. Dalam penelitian ini peserta didik sebagai menjadi bidak/pion. Lihat **Gambar 9.**



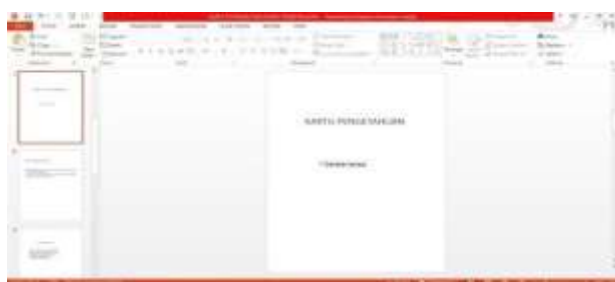
Gambar 4. Rancangan Awal Petunjuk



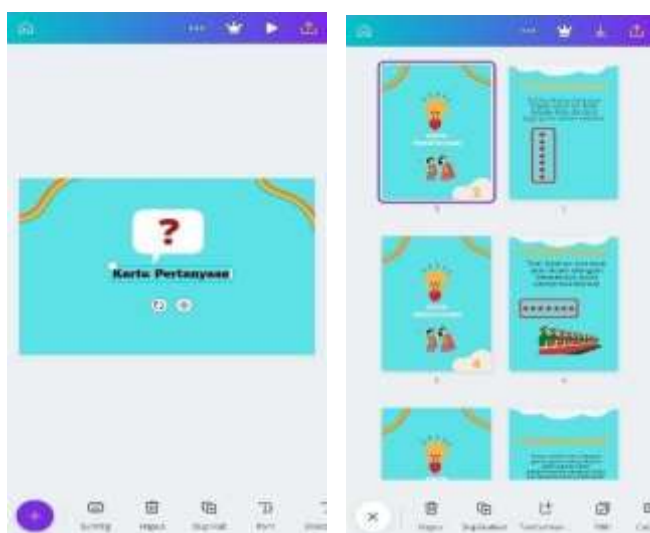
Gambar 5. Desain Kartu Petunjuk pada Aplikasi Canva



Gambar 9. Desain Dadu



Gambar 6. Rancangan Awal Pengetahuan



Gambar 7. Desain Kartu Pengetahuan pada Aplikasi Canva

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa rancangan media permainan ular tangga dengan materi pola lantai tari kreasi daerah sangat penting untuk pembelajaran seni tari agar tercapai tujuan pembelajaran pada pembelajaran SBdP khususnya seni tari. Dengan adanya media permainan ular tangga pola lantai tari kreasi daerah untuk pembelajaran seni tari diharapkan agar dapat digunakan untuk pembelajaran seni tari di Sekolah Dasar. Media permainan ular tangga pada pembelajaran seni tari di sekolah dasar menjadikan media yang berpositif bagi siswa menyenangkan bagi siswa karena adanya unsur bermain dalam belajar, lebih mudah dalam pemahaman materi pola lantai tari dan memotivasi dalam belajar dan juga membantu guru untuk menjelaskan penjelasan materi pola lantai tari.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 910-918.
- Ferryka, P. Z. (2018). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra*, 29 (100), 58-64.
- Karimah, R. F., Supurwoko, S., & Wahyuningsih, D. (2014). Pengembangan media pembelajaran ular tangga fisika untuk siswa SMP/MTs kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1), 6-10.
- Kartikaningtyas, D., Yulianti, D., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan media game ular tangga bervisi SETS tema energi pada pembelajaran IPA terpadu untuk mengembangkan karakter dan aktivitas siswa SMP/MTS. *Unnes Science Education Journal*, 3(3), 662-668.
- Muthmainnah, M., Maryatun, I. B., & Hayati, N. (2016). Pengembangan ular tangga modifikasi (ULTAMOD) untuk mengoptimalkan perkembangan anak. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 9(1), 23-34.
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35-44.
- Pratiwi, R,Y,E & Asmarani, R. (2018). Kualitas media card untuk pembelajaran seni tari di lembaga pendidikan. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(2), 1-10.
- Pool, J., & Laubscher, D. (2016). Design-based research: is this a suitable methodology for short-term projects?. *Educational Media International*, 53(1), 42-52.
- Sundari, R. S. (2016). Pengembangan kepribadian dalam pembelajaran seni tari di sekolah. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 10(1), 61-66.
- Wulan, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran ular tangga wayang untuk pelajaran bahasa Jawa kelas II SD. *Basic Education*, 7(37), 3-715.