

**LAPORAN PENELITIAN RESEARCH GROUP
TAHUN ANGGARAN 2018**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PEMBELAJARAN TARI SANCA YA KUSUMAWICITRA
BERBASIS TEORI ELABORASI**



Oleh:

**Dra. Herlinah, M.Hum. (Ketua)
Dr. Drs. Kurnadi, M.Pd.(Anggota)
Drs. Supriyadi Hasto Nugroho, M.Sn. (Anggota)**

Penelitian ini dilaksanakan atas bantuan DIPA FBS UNY Tahun Anggaran 2018,
Nomor Kontrak: 154/UN34.12/PP/2018

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2018

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT. yang telah melimpahkan taufik, rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga penelitian dan penyusunan laporan penelitian *Reseach Group* ini dapat kami selesaikan dengan baik. Penelitian ini dilaksanakan dengan bantuan dana dari Universitas Negeri Yogyakarta 2018.

Penelitian ini dapat terlaksana dengan baik, tidak lepas dari bantuan dan bimbingan semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian penelitian ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan sedalam-dalamnya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi ijin dan kemudahan dalam proses pelaksanaan penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Tari FBS UNY yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
4. Lembaga Penelitian UNY yang memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
5. Bapak Drs. Bambang Tri Atmaja, M.Hum, Dosen Seni Tari ISI Yogyakarta sebagai ahli materi.
6. Bapak Dr. Martono, M.Pd. dosen FBS Universitas Negeri Yogyakarta sebagai ahli media
7. Para mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni tari FBS UNY semester 4 yang telah membantu penelitian ini.

8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sampaikan satu per satu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya pelaksanaan penelitian ini.

Demikianlah kiranya, dan apabila terdapat kekeliruan, kritik dan saran yang membangun tetap kami harapkan. Akhir kata semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juli 2018

Ketua Tim Peneliti

Dra. Herlinah, M.Hum
NIP. 196010131987032002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274) 550843, 548207 Fax.
(0274)548207 <http://www.fbs.uny.ac.id>

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN *RESEARCH GROUP*

1. Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Sancang Kusumawicitra Berbasis Teori Elaborasi
2. Ketua Peneliti :
 - a. Nama lengkap : Dra. Herlinah, M.Hum.
 - b. Jabatan : Lektor
 - c. Program Studi : Pend. Seni Tari - S1
 - d. Alamat : Perum Purwomartani , jl. Brotojoyo 21 Kalasan, Sleman
 - e. Telepon : +628156801180
 - f. e-mail : herlinah@uny.ac.id
3. Nama Research Group : Media Pembelajaran
4. Tim Peneliti :

No	Nama, Gelar	NIP	Bidang Keahlian
1.	Drs. Supriyadi Hasto Nugroho, M.Sn.	19680228 200212 1 001	Seni Tari
2.	Dr. Drs. Kusnadi, M.Pd.	19650813 199101 1 001	Pembelajaran seni

5. Mahasiswa yang terlibat : 2 orang
6. Lokasi Penelitian : FBS UNY
7. Waktu Penelitian : 25 Januari 2018 s/d 25 Juli 2018
8. Dana yang diusulkan : Rp. 15.000.000,00

Mengesahkan,
Dekan FBS,

Yogyakarta, 26 Juli 2018
Ketua Pelaksana

Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum.
NIP 19571231 198303 2 004

Dra. Herlinah, M.Hum.
NIP 19601013 198703 2 002

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PEMBELAJARAN TARI SANCAYA KUSUMAWICITRA
BERBASIS TEORI ELABORASI**

Oleh: Herlinah, Kusnadi, Supriyadi Hasto Nugroho

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk multimedia interaktif pembelajaran tari Sancaya Kusumawicitra yang tervalidasi untuk mahasiswa program studi Pendidikan Seni Tari FBS Universitas Negeri Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan langkah-langkah (a) penelitian dan informasi awal, (b) perencanaan, (c) pengembangan format produk awal (pemrograman), (d) uji coba awal, (e) revisi produk 1, (f) uji coba lapangan, (g) revisi produk 2. Subjek penelitian ini (a) ahli materi: Drs. Bambang Tri Atmaja, M.Sn. (Pengajar tari klasik Jawa gaya Surakarta dari ISI Yogyakarta), (b) ahli media: Dr. Martono, M.Pd. (Dosen Media Pembelajaran pada Prodi Seni Kerajinan FBS Universitas Negeri Yogyakarta dan Prodi Pendidikan Seni Pasca Sarjana UNY); (c) uji lapangan adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Tari semester 4 tahun ajaran 2017/2018. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan adalah dengan teknik penskalaan. Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah Skala Penilaian Produk Media. Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data statistik deskriptif dilengkapi dengan analisis kualitatif terhadap masukan-masukan dari ahli media, ahli materi, dan pengguna. Media dikatakan layak apabila skor yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan pengguna minimal 76.

Hasil penelitian dan pengembangan adalah produk multimedia interaktif pembelajaran tari yang diberi nama “Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Sancaya Kusumawicitra versi S. Ngaliman” berupa VCD interaktif yang dikembangkan dengan aplikasi program Autoplay Media Studi Versi 8.0 sebagai aplikasi utama dengan dilengkapi aplikasi Swishmax 4 dan Quis Creator yang terdiri dari 29 *scene* atau *pages*. Teori elaborasi dipergunakan untuk penataan isi materi dengan urutan dari yang umum menuju yang spesifik atau detail. Produk telah melalui proses validasi dari ahli materi dengan skor rata-rata 88 dengan rincian kebenaran materi skor 94, relevansi materi 90, keluasan dan kedalaman materi 80; ahli media dengan skor rata-rata 90 dengan rincian tampilan media (teks, visual, bunyi/suara, video dan animasi) 89 dan navigasi 92; pengguna dengan rata-rata skor 91. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media yang berjudul “Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Sancaya Kusumawicitra versi S. Ngaliman” layak dipergunakan untuk pembelajaran tari Surakarta 2 pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Tari.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Tari Sancaya Kusumawicitra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PRAKATA	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Permasalahan Penelitian	2
C. Tujuan Penelitian.....	2
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	3
E. Sprsifikasi Produk.....	3
F. Roadmap Penelitian.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
A. Multimedia Interaktif	5
B. Tari Sancaya Kusumawicitra.....	6
C. Teori Elaborasi.....	46
D. Model-model Penelitian Pengembangan.....	46
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
A. Pendekatan Penelitian.....	48
B. Prosedur Penelitian.....	48
C. Subjek Penelitian.....	49
D. Teknik Pengumpulan Data.....	49
E. Instrumen Penelitian.....	50
F. Teknik Analisis Data.....	50
G. Kriteria Kelayakan Media.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Hasil Penelitian.....	52

B. Implikasi dan Tindak Lanjut.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Media.....	60
Tabel 2 Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Materi.....	60
Tabel 3 Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Media.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tanjak kiri Ulap-ulap.....	10
Gambar 2 Gerak Ngancap.....	11
Gambar 3 Adu kiri gawang lawan Tanjak kiri Kebyok sampur kiri.....	11
Gambar 4 Adu kiri Tumpang tali.....	12
Gambar 5 Adu kiri meletakkan gendewa.....	12
Gambar 6 Tanjak kiri adu kiri kebyok kiri.....	13
Gambar 7 Adu kiri <i>Nampa</i> junjung kanan.....	13
Gambar 8 Adu lawan Mbalang.....	14
Gambar 9 Kebyok kiri (Gagah), Ndudut kiri Miwir sampur (alus).....	14
Gambar 10 Tumpang tali junjung kanan (gagah), Ngleyek kiri (alus)....	15
Gambar 11 Sidhangan Kebyok Racik.....	15
Gambar 12 Sidhangan Kebyok Racik 2.....	16
Gambar 13 Kalang Kinantang (gagah) Kebyok Tawing kanan(alus).....	17
Gambar 14 Adu kiri gawang prapatan adu keris.....	18
Gambar 15 Adu kiri gawang prapatan Tanjak Sawega keris.....	18
Gambar 16 Adu kiri gawang prapatan Nyabet.....	19
Gambar 17 Naga Wangsul Adu kanan nyerong.....	19
Gambar 18 Tanjak kiri adu kiri Kebyok kiri nyerong.....	19
Gambar 19 Menthang kiri tanjak kanan (gagah), menthang kiri Gejug kanan (alus).....	20
Gambar 20 Adu kiri Tanjak kiri Sampir sampur.....	20
Gambar 21 Adu kiri Mentang kiri. Bagian dari sekaran Engkrang.....	21
Gambar 22 Ukel mlumah junjung kanan.....	22
Gambar 23 Menthang kiri tanjak kiri, bagian akhir Engkrang.....	22
Gambar 24 Posisi Adu kiri menthang kiri setelah trecet.....	23
Gambar 25 Gagah nusuk luar, alus nangkis luar.....	23
Gambar 26 Alus nusuk dalam, gagah nangkis dalam.....	24
Gambar 27 Jeblos.....	24
Gambar 28 Adu kanan tanjak kanan gawang lawan.....	24

Gambar 29	Adu kiri tanjak kiri kebyok kiri.....	25
Gambar 30	Ngreleg ke kiri (gagah), Silang kaki kiri di belakang kaki kanan (alus).....	26
Gambar 31	Napak kiri (gagah), napak kanan (alus).....	26
Gambar 32	Nglereg ke kiri (alus), Silang kaki kiri di belakang kaki kanan (gaga).....	26
Gambar 33	Napak kiri (alus), napak kanan (gagah).....	27
Gambar 34	Hoyog kiri (gaga) hoyog kakan (alus).....	27
Gambar 35	Hoyog kiri (alus) hoyog kanan (gagah).....	27
Gambar 36	Junjung kanan nusuk (gagah), seret kiri nangkis (alus).....	28
Gambar 37	Seret kanan nusuk (alus), seret kiri nangkis (gagah).....	28
Gambar 38	Nusuk kiri (gagah), Endha kiri (alus).....	28
Gambar 39	Nusuk kanan (gagah), Endha kanan (alus).....	29
Gambar 40	Nusuk kiri (alus), Endha kiri (gagah).....	29
Gambar 41	Nusuk kanan (alus), Endha kanan (gagah).....	29
Gambar 42	Gagah nusuk dalam, alus nangkis dalam.....	30
Gambar 43	Alus nusuk dalam, gagah nangkis dalam.....	30
Gambar 44	Gagah nusuk luar, alus nangkis luar.....	30
Gambar 45	Alus nusuk luar, gagah nangkis luar.....	31
Gambar 46	Gerakan memutar.....	31
Gambar 47	Gagah nusuk nyiku kanan, alus menthang nangkis.....	31
Gambar 48	Alus nusuk luar, gagah nangkis luar.....	32
Gambar 49	Gagah nusuk luar, alus nangkis luar.....	32
Gambar 50	Gerakan memutar.....	32
Gambar 51	Alus nusuk nyiku kiri, gagah menthang kiri nangkis.....	33
Gambar 52	Tusuk adu keris (perang tusuk punggung).....	34
Gambar 53	Gerakan memutar setelah adu keris.....	34
Gambar 54	Posisi alus membelakangi gagah.....	35
Gambar 55	Gagah nusuk punggung kiri, Alus enda ke kanan.....	35
Gambar 56	Gagah nusuk punggung kanan, Alus endha ke kiri.....	35
Gambar 57	Tusuk adu keris.....	36

Gambar 58 Gerakan memutar.....	36
Gambar 59 Posisi gagah membelakangi alus.....	36
Gambar 60 Alus nusuk punggung kiri, Gagah endha ke kanan.....	37
Gambar 61 Alus nusuk punggung kanan, Gagah endha ke kiri.....	37
Gambar 62 Perang jeblosan	38
Gambar 63 Akhir perang keris.....	39
Gambar 64 Adu kiri tancep kiri.....	39
Gambar 65 Memasukkan keris.....	40
Gambar 66 Gagah penthangan gendewa, Alus lumaksana Bambang..	40
Gambar 67 Gagah Ngancap gedewa, Alus menyilang kaki kiri di belakang.....	41
Gambar 68 Gagah posisi memanah, Alus posisi dipanah.....	41
Gambar 69 Gagah ulap-ulap, Alus ambil gendewa.....	42
Gambar 70 Gagah mukul njeblos, Alus endha ke kanan.....	42
Gambar 71 Posisi tanjak kanan akan srisig.....	43
Gambar 72 Gagah mukul ke kiri, Alus endha ke kiri.....	43
Gambar 73 Gagah mukul ke kanan, Alus endha ke kanan.....	44
Gambar 74 Gagah mukul jeblos.....	44
Gambar 75 Gagah mukul ke kiri, Alus endha ke kiri.....	44
Gambar 76 Gagah mukul ke kanan, Alus endha ke kanan.....	45
Gambar 77 Gagah mukul njeblos.....	45
Gambar 78 Posisisi akhir perang gendewa.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Uji Kelayakan Media oleh Ahli Media.....	73
Lampiran 2 Instrumen Uji Kelayakan Media oleh Ahli Materi.....	76
Lampiran 3 Instrumen Uji Kelayakan Media oleh Pengguna.....	79
Lampiran 4 Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian	
Lampiran 6 Berita Acara Seminar Proposal Penelitian dan Daftar Hadir	
Lampiran 7 Berita Acara Seminar Hasil Penelitian dan Daftar Hadir	
Lampiran 7 Biodata Peneliti	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ada beberapa perangkat pembelajaran yang perlu dikembangkan oleh dosen untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, yaitu: (1) desain pembelajaran, (2) bahan ajar, (3) media pembelajaran, dan (4) alat evaluasi. Perangkat pembelajaran tersebut harus selalu *diupdate* sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu, teknologi, dan seni. Di antara beberapa perangkat pembelajaran tersebut di atas yang keberadaannya mutlak harus selalu disesuaikan dengan perkembangan ilmu, teknologi, dan seni adalah media pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat, berimbas pada pemanfaatan teknologi canggih dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan mengandalkan strategi pembelajaran langsung dengan tatap muka dianggap kurang memadai lagi. Dosen perlu melengkapi pembelajarannya dengan media berbasis teknologi modern yang relevan dengan mata kuliahnya, termasuk di dalamnya mata kuliah Tari Klasik Jawa gaya Surakarta.

Meskipun mata kuliah Tari Klasik Jawa gaya Surakarta adalah matakuliah praktek, namun di dalamnya diperlukan dasar-dasar pengetahuan teknis dan konseptual sebagai fondasi awal. Materi-materi tentang sejarah penciptaan tari, struktur tari, struktur penyajian merupakan materi pengetahuan yang penting untuk dipahami oleh mahasiswa. Materi-materi tersebut bila disampaikan secara lisan sebelum praktik tari dilakukan akan mudah di lupakan. Oleh karena itu,

perlu adanya inovasi baru berupa media pembelajaran yang bisa meningkatkan efektivitas pemahaman materi Tari Klasik Jawa gaya Surakarta tersebut. Di antara sekian banyak jenis media pembelajaran yang dianggap paling efektif adalah multimedia interaktif. Dengan multimedia interaktif, mahasiswa bisa belajar mulai dari mana saja dengan stimulus visual, auditorial, maupun paduan latihan (kinestetik). Maka dalam penelitian ini akan dikembangkan multimedia interaktif pembelajaran Tari Klasik Jawa gaya Surakarta, khususnya tari Sancaya Kusumawicitra yang berbentuk tari berpasangan. Pemilihan ini lebih didasari pada karakteristik materi yang lengkap strukturnya terutama bagian perangan yang menjadi dasar perangan pada tari-tarian yang lainnya.

B. Permasalahan Penelitian

Permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “ Bagaimanakah prosedur pengembangan dan bentuk multimedia interaktif pembelajaran tari Sancaya Kusumawicitra yang tervalidasi untuk pembelajaran mahasiswa program studi Pendidikan Seni Tari FBS Universitas Negeri Yogyakarta? Namun sebelumnya perlu studi awal tentang sejarah penciptaan tari dan analisis strukturnya.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk multimedia interaktif pembelajaran tari Sancaya Kusumawicitra yang tervalidasi untuk

mahasiswa program studi Pendidikan Seni Tari FBS Universitas Negeri Yogyakarta.

d. Manfaat Penelitian

Produk hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Tari Klasik Jawa gaya Surakarta II pada program studi Pendidikan Seni Tari FBS Universitas Negeri Yogyakarta khususnya materi tari Sancaya Kusumawicitra dan semua orang yang mempelajari tari tersebut.

e. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan berbentuk VCD pembelajaran interaktif dengan berbasis aplikasi Autoplay Media Studio sebagai software utama dengan dilengkapi aplikasi Swishmax 4 dan Quis Creator.

f. Roadmap Penelitian

Penelitian ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran. Beberapa penelitian yang telah dilakukan antara lain: “Pengembangan Media Pembelajaran CD Simulasi Animal Behavior untuk meningkatkan Implementasi Pendidikan Karakter Anak” (2017), “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tari Nusantara II Melalui Pengembangan Media Video

Pembelajaran Tari Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Tari FBS
UNY” (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Jawa (2012).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Multimedia Interaktif

Ada dua pandangan tentang definisi multimedia. Pandangan pertama, memandang multimedia sebagai kombinasi dari berbagai saluran komunikasi ke dalam pengalaman komunikatif terkoordinasi. Penekanan definisi ini adalah penggunaan beberapa *channel* atau saluran medium secara terpadu. Misalnya dalam *teleconference*, di samping menggunakan media komputer, internet, juga menggunakan telephone. Ahli yang menggunakan definisi ini di antaranya adalah Seel & Richey (1994) yang menggunakan istilah penggunaan teknologi terpadu sebagai padanan multimedia.

Pandangan kedua, memandang multimedia sebagai integrasi dari berbagai elemen media yaitu teks, audio, video, gambar, dan animasi. Penekanan definisi ini adalah penggunaan berbagai elemen atau unsur yang membentuk media. Beberapa ahli yang menggunakan pendekatan ini di antaranya adalah Mayer (2009) dan Smaldino (2011). Dalam penelitian ini, konsep yang kedua inilah yang dipergunakan.

Mayer (2009) mendefinisikan multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Yang dimaksud dengan kata dalam pengertian ini adalah *verbal form* dalam bentuk teks yang tercetak maupun terucapkan. Sedangkan yang dimaksud dengan gambar pada pengertian ini adalah *pictorial form* dalam bentuk grafik statis (ilustrasi, grafik,

foto, peta), maupun grafik dinamis (animasi dan video). Dengan demikian apabila dilihat dari perspektif kategori dasar media (Smaldino, 2011), definisi ini bisa berbunyi presentasi materi dengan menggunakan kombinasi dari teks, audio, gambar, animasi, dan video dalam satu media terintegrasi (Kusnadi, 2013).

Multimedia ditinjau dari interaktivitasnya bisa dibagi menjadi dua, yaitu: (1) multimedia interaktif, dan (2) multimedia non interaktif. Perbedaan di antaranya terletak pada interaktivitasnya. Multimedia interaktif adalah multimedia yang memerlukan respon dari pengguna berupa tindakan untuk mempresentasikan isi media yang berupa teks, gambar, video, animasi, audio, dan sebagainya. Ibaratnya menu informasi, pengguna bisa memilih menu mana dulu yang ingin diketahui.

Secara umum, multimedia interaktif bisa dibedakan menjadi empat jenis berdasarkan karakteristiknya yang khas, yaitu: tutorial, simulasi, drill, dan games (Darmawan, 2012). Masing-masing jenis multimedia interaktif tersebut berbeda dalam hal strukturnya.

B. Tari Sancaya Kusumawicitra

1. Bentuk, Isi, dan Sejarah Tari Sancaya Kusumawicitra

Tari Sancaya Kusumawicitra merupakan bentuk tari putra berpasangan gaya Surakarta. Tari Sancaya Kusumawicitra selain hidup dan berkembang di keraton Kasunanan Surakarta, juga ada di Mangkunegaran. Tari Sancaya Kusumawicitra yang ada di Mangkunegaran diciptakan pada masa pemerintahan Mangkunegara IV. Tari ini tidak berbeda dengan tari Sancaya Kusumawicitra

yang ada di keraton Kasunanan. Perbedaan terletak pada gaya tarinya, tari Sancaya Kusumawicitra yang ada di Mangkunegaran menggunakan gerak tari gaya Mangkunegaran. Sedangkan tari Sancaya Kusumawicitra yang ada di keraton Kasunanan menggunakan gerak gaya Kasunanan atau gaya tari Surakarta pada umumnya. Dari segi ceritera memiliki kesamaan, yaitu mengisahkan peperangan antara Prabu Sancaya dengan Prabu Kusumawicitra. Daya tarik dalam ceritera tari ini adalah bahwa Prabu Sancaya tidak sekedar balas dendam kepada Prabu Kusumawicitra tentang kematian paman Prabu Sancaya, tetapi ada faktor lain yang mempengaruhi terjadinya peperangan yaitu, bahwa Prabu Sancaya menginginkan semua keturunan dari Jayabaya mati. Hal tersebut bertujuan agar dikemudian hari keturunan Prabu Sancaya yang akan menjadi raja-raja di tanah Jawa. Faktor lain yang mempengaruhi Prabu Sancaya adalah Prabu Sancaya ingin memperistri Dewi Somo yang merupakan istri dari Prabu Kusumawicitra. Tari Sancaya Kusumawicitra, selain hidup dan berkembang di Mangkunegaran dan keraton Kasunanan Surakarta juga berkembang pula di luar kedua keraton tersebut.

Berkaitan dengan hal tersebut, yang menjadi materi penelitian ini adalah tari Sancaya Kusumawicitra yang diciptakan oleh S. Ngaliman Condropangrawit seorang seniman dari Surakarta. Tari ini oleh S. Ngaliman Condropangrawit diciptakan pada tahun 1973. Tari Sancaya Kusumawicitra yang diciptakan oleh S. Ngaliman Condropangrawit ini merupakan pepadatan dari tari Sancaya Kusumawicitra yang ada di Kasunanan Surakarta. Hal ini dikarenakan tari Sancaya Kusumawicitra yang ada di Kasunanan Surakarta memiliki ragam gerak

yang banyak dan durasi waktu yang panjang. Pemadatan tersebut terletak pada ragam gerakannya, seperti ragam gerak yang biasanya dilakukan berulang-ulang, maka dengan pemadatan dilakukan cukup satu kali. Demikian juga pada gerak sembah, yang biasanya ada gerak sembah, maka dengan pemadatan sembah dihilangkan. Pemadatan dilakukan dengan tujuan supaya tari Sancaya Kusumawicitra ini mudah dipelajari oleh masyarakat umum.

Tari Sancaya Kusumawicitra dalam perkembangannya menjadi materi tari di institusi seni, seperti di Institut Seni Indonesia (ISI), Institut Kesenian Jakarta (IKJ), Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), Universitas Negeri Semarang (UNES), dan di sanggar-sanggar tari. Penyajian tari Sancaya Kusumawicitra membutuhkan waktu kurang lebih 12 menit. Garapan ini tampak berbeda dengan garapan lainnya yaitu diawali dari sikap srisig menuju ke gawang supono, dilanjutkan beksan laras. Adapun unsur-unsur yang mendukung tari Sancaya Kusumawicitra adalah: gerak, iringan, tatarias, tatabusana, properti yang terdiri dari keris dan panah.

2. Struktur Penyajian Tari Sancaya Kusumawicitra

Secara umum struktur penyajian tari Sancaya Kusumawicitra terdiri dari tiga bagian, yaitu Maju Gending, Beksan Inti, dan Perangan. Maju Gending dalam tari ini tidak sama dengan tari yang sejenis, seperti KarnoTinanding dan tari Arjuna Palgunadi. Kedua tari tersebut memulai tarian dengan gendhing *Adada*, penari berjalan dan *lakundhodhok* dari samping kanan belakang dan kiri belakang pendhapa menuju gawang *sopana*, yaitu posisi di belakang gawang

pokok/gawang beksan. Pada gawang *sopona* tersebut bagian Maju Gendhing dilakukan. Sedangkan pada tari Sancaya Kusumawicitra tanpa menggunakan *Ada-ada*, penari memulai Maju Gendhing dari samping kanan dan samping kiri gawang pokok/gawang beksan. Pada bagian Beksan Inti, perbedaan yang penting dengan kedua tari di atas adalah tidak ada gerak Sembahan dalam tari Sancaya Kusumawicitra versi S. Ngaliman. Akhir dari tari Sancaya Kusumawicitra versi S. Ngaliman adalah Perangan, kedua penari keluar (*out stage*) ke kiri gawang pokok atau gawang beksan. Dalam tari Karno Tinandhing dan tari Arjuna Palguna diakhir tariannya ada pada bagian Mundur Gendhing, dimana penari bergerak dari gawang pokok/gawang beksan menuju gawang *sopana*.

Demikian sekilas struktur penyajian tari Sancaya Kusumawicitra versi S. Ngaliman yang pada bagian tertentu terdapat perbedaan dengan tari yang sejenis. Secara detail deskripsi gerak masing-masing bagian dari struktur penyajian tari Sancaya Kusumawicitra versi S. Ngaliman adalah sebagai berikut.

a. Maju Gendhing

- Gagah : Tanjak kanan sawega gendewa (adu lawan)
- Alus : Tanjak kanan sawega gendewa (adu lawan)
- Gagah : Besut, srisig kalang kinantang tawing gendewa satu putaran
- Alus : Besut srisig tawing gendewa satu putaran
- Gagah : Maju kanan njomplang kiri, tanjak kiri ulap-ulap kiri (adu kiri)
- Alus : Maju kanan minger kanan, tanjak kiri ulap-ulap kiri (adu kiri)



Gambar 1. Tanjak kiri Ulap-ulap

- Gagah : Tawing kiri, besut balik kiri njomplang kanan tanjak kanan (adu kanan), srisig kalang kinantang tawing gendewa setengah putaran
- Alus : Tawing kiri, srimpet besut balik kiri tanjak kanan (adu kanan), srisig setengah putaran
- Gagah :Maju kanan njomplang kiri, tanjak kiri ulap-ulap kiri (gawang lawan adu kiri)
- Alus : Maju kanan minger kanan, tanjak kiri ulap-ulap kiri (gawang lawan adu kiri)
- Gagah : Tawing kiri, Besut hadap kiri tanjak kalang kinantang tawing gendewa (gawang lawan adu lawan)
- Alus : Tawing kiri, besut hadap kiri tanjak kanan sawega gendewa (gawang lawan adu lawan)
- Gagah : Ngancap kalang kinantang menthang kanan (gawang lawan adu kanan)

Alus : Ngancap ridhong sampur menthang kanan (gawang lawan



Gambar 2. Gerak Ngancap

Gagah : Balik kiri kebyok sampur kiri tanjak kiri (gawang lawan
adu kiri)

Alus : Balik kiri kebyok sampur kiri tanjak kiri (gawang lawan
adu kiri)



Gambar 3. Adu kiri gawang lawan Tanjak kiri
Kebyok sampur kiri

Gagah : Srisig setengah lingkaran, tanjak kanan tumpang tali (adu kiri di tengah)

Alus :Srisig setengah lingkaran, gejug kanan tumpang tali (adu kiri di tengah)



Gambar 4. Adu kiri Tumpang tali

Gagah : Trecet ke kanan, jengkeng meletakkan gendewa, berdiri njomplang kiri, tanjak kiri ulap-ulap (adu kiri)

Alus : Ngembat kenser ke kanan, jengkeng meletakkan gendewa, berdiri tanjak kiri ulap-ulap adu kiri



Gambar 5. Adu kiri meletakkan gendewa

b. Beksan

1) Awal Beksan

Gagah : Tawing kiri, ulap-ulap tawing kanan (adu kiri)

Alus : Tawing kiri, ulap-ulap tawing kanan (adu kiri)

Gagah : Balik kiri Kebyok kiri tanjak kiri, hoyogan kebyak, nampa junjung kanan (adu kiri)

Alus : Balik kiri Kebyok kiri tanjak kiri, hoyogan kebyak, nampa junjung kanan (adu kiri)



Gambar 6. Tanjak kiri adu kiri Kebyok kiri



Gambar 7. Adu kiri Nampa junjung kanan

Gagah : Mbalang, jomplang kiri kebyok kiri, tanjak kiri (adu lawan)

Alus : Mbalang, ndudut kiri (adu lawan)



Gambar 8. Adu lawan Mbalang



Gambar 9. Adu lawan Tanjak kiri Kebyok kiri (gagah)
Ndudut kiri Miwir Sampur (alus)

2) Laras

Gagah : Laras Kebyok Sampur

Pacak gulu, njujut tanjak kiri, junjung kanan kebyak kiri, bandul kanan, njomplang kebyok kiri tanjak kiri, hoyogan kebyak, seleh kiri kalang kinantang ukel kanan, junjung kanan kebyok kanan, srisig mundur kebyak, njomplang kiri kebyok kiri, tanjak kiri (adu lawan serong kiri)

Alus : Laras Miwir Sampur

Angkat kiri tanjak kiri ingset ngleyek kiri lambung, ingset
nanggung kanan, njujut kanan, mendhak nangnung kanan, besut
nampa kanan junjung kanan, srisig mundur ukel wutuh, kebyok
kiri tanjak kiri (adu lawan serong kiri)



Gambar 10. Tumpang tali junjung kanan bagian dari
sekaran Laras Kebyok (gagah), Ngleyek kiri bagian dari
sekaran Laras Miwir Sampur

3) Sidhangan Kebyok Racik



Gambar 11. Tanjak kiri Kebyok kiri Adu lawan
Ngriris tempe, posisi awal sekaran Sidhangan Kebyok Racik

- Gagah : Hoyogan, nglereg kanan kebyok kanan, junjung kanan kebyak, balik kanan njomplang kanan, kebyok kanan tanjak kanan (ngiris tempe)
- Alus : Hoyogan, srimpet kiri kebyok kanan, junjung kanan kebyak, balik kanan kebyok kanan, tanjak kanan (ngiris tempe)



Gambar 12. Tanjak kanan kebyok kanan unkur-ungkur.
Posisi awal Sidhangan Kebyok Racik ke 2

- Gagah : Hoyogan, nglereg kiri kebyok kiri, junjung kiri kebyak, balik kiri njomplang kiri, kebyok kiri tanjak kiri (ngiris tempe)
- Alus : Hoyogan, srimpet kanan kebyok kiri, junjung kiri kebyak, balik kiri kebyok kiri, tanjak kiri (ngiris tempe)
- Gagah : Hoyogan, nglereg kanan kebyok kanan, junjung kanan kebyak, balik kanan njomplang kanan, kebyok kanan tanjak kanan kalang kinantang (ngiris tempe)
- Alus : Hoyogan, srimpet kiri kebyok kanan, junjung kanan kebyak, balik kanan kebyok tawing kanan, tanjak kanan (ngiris tempe)



Gambar 13. Adu kanan ngiris tempe. Tanjak kanan Kebyok kanan Kalang Kinantang (gagah), Tanjak kanan kebyok Tawing kanan. Akhir dari sekaran Sidhangan Kebyok Racik

Gagah : Srisig satu putaran, kebyak kanan njomplang kiri, ulap-ulap kiri (gawang prapatan adu kiri)

Alus : Srisig satu putaran, kebyak kanan ulap-ulap kiri, tanjak kiri (gawang prapatan adu kiri)

3) Ngunus Keris

Gagah : Tawing kiri, besut, Tanjak keris ngunus keris, sawega (gawang prapatan adu kiri)

Alus : Tawing kiri, besut, Tanjak keris, ngunus keris, sawega (gawang prapatan adu kiri)



Gambar 14. Adu kiri gawang prapatan Tanjak keris



Gambar 15. Adu kiri gawang prapatan, TanjakSawega keris

4) Naga Wangsul

Gagah : Nyabet, naga wangsul kalang kinantang (adu kanan), balik
kiri kebyok sampur (adu kiri)

Alus : Nyabet, naga wangsul ridhong sampur kiri, (adu kanan), balik
kiri kebyok sampur kiri tanjak kiri (adu kiri)



Gambar 16. Adu kiri gawang prapatan Nyabet



Gambar 17. Naga Wangsul Adu kanan nyerong



Gambar 18. Tanjak kiri Adu kiri Kebyok kiri nyerong

- Gagah : Srisig setengah lingkaran (adu kiri), njomplang kanan menthang kiri tanjak kanan, trecet ke kanan, njomplang kiri sampir sampur, tanjak kiri
- Alus : Srisig setengah lingkaran (adu kiri), gejug kanan menthang kiri, kenser ke kanan, sampir sampur, tanjak kiri



Gambar 19. Menthang kiri tanjak kanan (gagah)
Menthang kiri Gejug kanan(alus)



Gambar 20. Adu kiri Tanjak kiri Sampir sampur

5) Engkrang, Trecet mendekat

Gagah : Ukel wutuh mbandhul kiri, seleh kiri ukel hoyog menthang
kiri junjung kiri

Alus : Ukel wutuh mbandhul kiri, seleh kiri ukel hoyog menthang
kiri junjung kiri

Gagah : Ukel wutuh mbandhul kiri, seleh kiri ukel hoyog menthang
kiri junjung kiri

Alus : Ukel wutuh mbandhul kiri, seleh kiri ukel hoyog menthang
kiri junjung kiri



Gambar 21. Adu kiri Menthang kiri junjung kiri.
Bagian dari sekaran Engkrang

Gagah : Ukel mlumah junjung kanan, njomplang kiri menthang kiri
tanjak kiri

Alus : Ukel mlumah junjung kanan, njomplang kiri menthang kiri
tanjak kiri



Gambar 22. Ukel mlumah junjung kanan



Gambar 23. Menthang kiri tanjak kiri. bagian akhir
sekarang Engkrangsebelum trecet

Gagah : Trecet ke kiri

Alus : Trecet ke kiri



Gambar 24. Posisi Adu kiri menthang kirisetelah trecet ke kiri

c. Perang

1) Perang Keris

a) Perang Pembuka

Gagah : Tusuk luar, tangkis dalam, tusuk jeblos, glebag tanjak kanan
(gawang lawan adu kanan)

Alus : Nangkis luar, tusuk dalam, menghindar jeblos, glebag tanjak
kanan (gawang lawan adu kanan)



Gambar 25. Gagah nusuk luar, alus nangkis luar



Gambar 26. Alus nusuk dalam, gagah nangkis dalam



Gambar 27. Jeblos



Gambar 28. Adu kanan tanjak kanan gawang lawan

b) Perang Sikutan

Gagah : Srisig setengah putaran, kebyok kiri tanjak kiri (adu kiri)

Nglereg kiri maju tanjak kiri, mundur kiri mundur kanan tanjak, hoyog, tusuk samping junjung kanan, seret kiri kebyak sampur kiri, tusuk kiri tusuk kanan, tusuk dalam tangkis dalam, tusuk luar nangkis luar, memutar nusuk siku, nangkis luar nusuk luar memutar tahan siku, nusuk luar nangkis dalam, nusuk jeblos glebag tanjak kanan (gawang lawan adu kanan)

Alus : Srisig setengah putaran, kebyok kiri tanjak kiri (adu kiri) mundur kiri tanjak kanan, nglereg kiri maju tanjak kiri, hoyog, seret kiri kebyak sampur kiri, tusuk samping seret kanan, menghindar ke kiri menghindar ke kanan, nusuk kiri nusuk kanan, nangkis dalam tusuk dalam, nangkis luar tusuk luar, memutar tahan siku, tusuk luar nangkis luar tusuk siku, nangkis luar tusuk dalam, menghindar jeblos glebag tanjak kanan (gawang lawan adu kanan)



Gambar 29. Adu kiri tanjak kiri kebyok kiri



Gambar 30. Nglereg ke kiri (gagah), Silangkaki kiri di belakang kaki kanan (alus)



Gambar 31. Napak kiri (gagah), napak kanan (alus)



Gambar 32. Nglereg ke kiri (alus), Silangkaki kiri di belakang kaki kanan (gagah)



Gambar 33. Napak kiri (alus), napak kanan (gagah)



Gambar 34. Hoyog kiri (gagah) hoyog kanan (alus)



Gambar 35. Hoyog kiri (alus) hoyog kanan (gagah)



Gambar 36. Junjung kanan nusuk (gagah), seret kiri nangkis (alus)



Gambar 37. Seret kanan nusuk (alus), seret kiri Nangkis (gagah)



Gambar 38. Napak maju kiri seret kanan nusuk kiri (gagah);
Napak mundur kiri seret kanan endha kiri (alus)



Gambar 39. Napak maju kanan seret kiri nusuk kanan (gagah):
napak mundur kanan seret kiri endha kanan (alus)



Gambar 40. Napak maju kiri seret kanan nusuk kiri (alus);
Napak mundur kiri seret kanan endha kiri (gagah)



Gambar 41. Napak maju kanan seret kiri nusuk kanan (alus),
napak mundur kanan seret kiri endha kanan (gagah)



Gambar 42. Gagah nusuk dalam, alus nangkis dalam



Gambar 43. Alus nusuk dalam, alus nangkis dalam



Gambar 44. Gagah nusuk luar, alus nangkis luar



Gambar 45. Alus nusuk luar, gagah nangkis luar



Gambar 46. Gerakan memutar



Gambar 47. Gagah : nusuk nyiku kanan,
Alus : menthang nangkis



Gambar 48. Alus nusuk luar, gagah nangkis luar



Gambar 49. Gagah nusukluar, alus nangkis luar



Gambar 50. Gerakan memutar



Gambar 51. Alus nusuk nyiku kiri, gagah menthang kiri nangkis

c) Perang Adu Keris Tusuk Punggung

Gagah :Srisig satu putaran, besut tanjak Kalang Kinantang Tawing

Keris, lumaksana tiga langkah kebyok kiri tanjak kiri (gawang lawan adu kiri) Nglereg kiri maju tanjak kiri, mundur kiri mundur kanan tanjak, hoyog, tusuk samping junjung kanan, seret kiri kebyak sampur kiri, tusuk kiri tusuk kanan, tusuk luar tangkis luar, tusuk dalam nangkis dalam, tusuk luar adu keris, memutar badan membelakangi lawan, menghindar ke kanan menghindar ke kiri, nangkis adu keris, memutar keris lawan tusuk kiri tusuk kanan tusuk luar nangkis dalam, tusuk jeblos glebag tanjak kanan (adu kanan)

Alus : Srisig satu putaran, besut tanjak sawega keris, lumaksana tiga langkah, kebyok kiri tanjak kiri (gawang lawan adu kiri) Mundur kiri tanjak kanan, nglereg kiri maju tanjak kiri, hoyog, seret kiri kebyak sampur kiri, tusuk samping seret kanan, menghindar ke

kiri menghindar ke kanan, nusuk kiri nusuk kanan, nangkis luar tusuk luar, nangkis dalam tusuk dalam, nangkis adu keris memutar memutar keris lawan, tusuk kiri tusuk kanan, tusuk luar adu keris, memutar badan membelakangi lawan, menghindar ke kanan menghindar ke kiri, nangkis luar tusuk dalam, menghindar jeblos glebag tanjak kanan (adu kanan)



Gambar 52. Tusuk adu keris, salah satu bagian dari perang tusuk punggung



Gambar 53. Gerakan memutar setelah adu keris



Gambar. 54. Posisi alus membelakangi gagah



Gambar 55. Gagah nusuk punggung kiri,
Alus endhake kanan



Gambar 56. Gagah nusuk punggung kanan, alus endhake kiri



Gambar 57. Tusuk adu keris



Gambar 58. Gerakan memutar



Gambar 59. Posisi gagah membelakangi alus



Gambar 60. Alus nusuk punggung kiri, gagah endha ke kanan



Gambar 61. Alus nusuk punggung kanan, gagah endhake kiri

d) Perang Jeblosan

Gagah :Nglereg kiri maju tanjak kiri, mundur kiri mundur kanan

tanjak, hoyog, tusuk samping junjung kanan, seret kiri

kebyaksampur kiri, tusuk kiri tusuk kanan, tusuk dalam tangkis

dalam, tusuk jeblos jomplan kebyok kiri tanjak kiri

(gawang lawan adu kiri)Tusuk samping junjung kanan, seret

kiri kebyak sampur kiri, tusuk kiri tusuk kanan, tusuk dalam

tangkis dalam, tusuk jeblos jomplan kebyok kiri tanjak kiri (adu

kiri) Tusuk samping junjung kanan, seret kiri kebyak sampur kiri, tusuk kiri tusuk kanan, tusuk dalam tangkis dalam, tusuk luar memutar badan tusuk samping junjung kanan

Alus : Mundur kiri tanjak kanan, nglereg kiri maju tanjak kiri, hoyog, seret kiri kebyak sampur kiri, tusuk samping seret kanan, menghindar ke kiri menghindar ke kanan, nusuk kiri, nusuk kanan, nangkis dalam tusuk dalam, menghindar jeblos, kebyok kiri tanjak kiri (gawang lawan adu kiri). Seret kiri kebyak sampur kiri, tusuk samping seret kanan, menghindar ke kiri menghindar ke kanan, nusuk kiri nusuk kanan, nangkis dalam tusuk dalam, menghindar jeblos, kebyok kiri tanjak kiri (adu kiri). Seret kiri kebyak sampur kiri, tusuk samping seret kanan, menghindar ke kiri menghindar ke kanan, nusuk kiri nusuk kanan, nangkis dalam tusuk dalam, nangkis luar memutar tangan lawan, maju kanan jengkeng kiri tusuk perut lawan



Gambar 62. Bentuk gerak perang jeblosan



Gambar 63. Akhir perang keris.

Gagah : Trecet ke kanan tancep kiri (adu kiri)

Alus : Kenser ke kanan tancep kiri



Gambar 64. Adu kiri tancep kiri

e) Perang Gendewa

Gagah : Memasukkan keris, ambil gendewa dan nyenyep junjung

kanan menthang gendewa (adu kiri)

Alus : Memasukkan keris, ulap-ulap tawing, besut tancep (adulawan)



Gambar 65. Memasukkan keris

Gagah : Penthangan gendewa, memanah, ulap-ulap tawing (adu kiri)

Alus : Lumaksana Bambang, kebyak sampur kenser jengkeng
(membelakangi lawan)



Gambar 66. Gagah penthangan gendewa,
AlusLumaksana Bambang



Gambar 67. Gagah : Ngancap gendewa,
Alus: menyilangkan kaki kiri di belakang



Gambar 68. Gagah posisi memanah, alus posisi dipanah

- Gagah : Lumaksana kalang kinantang (adu lawan), ulap-ulap tawingadu
 kirimukul njeblus ngglebag tanjak kanan, srisig (adu lawan)
- Alus : Ambil gendewa dan nyenyep, menghindar ngglebag tanjak
 kanansrisig (membelakangi Lawan)



Gambar 69. Gagah Ulap-ulap, alus ambil gendewa

Gagah : Mukul kiri, mukul kanan, mukul njablos

Alus : Menghindar ke kiri, menghindar ke kanan, menghindar jeblos



Gambar 70. Gagah mukul njablos, alus endha ke kanan



Gambar 71. Posisi Tanjak kanan akan srisig

Gagah : Mukul kiri, mukul kanan, mukul njeblor, mukul kena panah,
trecet ke kanan, keluar



Gambar 72. Gagah mukul ke kiri, alus endha ke kiri



Gambar 73. Gagah mukul ke kanan, alus endha ke kanan

Alus : Menghindar ke kiri, menghindar ke kanan, menghindar jeblos, memanah, besut srisig



Gambar 74. Gagah mukul jeblos



Gambar 75. Gagah mukul ke kiri, alus endha ke kiri



Gambar 76. Gagah mukul ke kanan, alus endha ke kanan



Gambar 77. Gagah mukul njoblos



Gambar 78. Posisi akhir perang gendewa

C. Teori Elaborasi

Teori elaborasi adalah teori penataan isi materi pembelajaran yang dikembangkan oleh Reigeluth (Reigeluth and Fait, 1983). Pada teori ini, agar materi mudah difahami materi pembelajaran dikemas dari yang sifatnya umum kemudian dielaborasi bagian-bagiannya yang lebih spesifik. Penataan materi dengan teori elaborasi dimulai pengantar yang sangat sederhana dan ide-ide yang sangat fundamental dalam dalam materi pelajaran. Selanjutnya, setiap materi yang sederhana tersebut ditambahkan dengan aspek-aspek yang lebih kompleks dan lebih detail pada tahap-tahap berikutnya.

Teori elaborasi terdiri dari tujuh komponen strategi mayor, yaitu: (1) *an elaboration sequence*, (2) *a learning prerequisite sequence*, (3) *a summarizer*, (4) *a synthesizer*, (5) *an analogy*, (6) *a cognitive strategy activator*, (7) *a learner control format*. Menurut Reigeluth (1983) pembelajaran akan lebih efektif dan efisien manakala ketujuh komponen tersebut diterapkan dalam pembelajaran.

D. Model-model Penelitian Pengembangan

Ada dua model penelitian pengembangan yang utama, yaitu (1) model konseptual, dan (2) model prosedural (Setyosari, 2010). Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antar komponennya. Model konseptual memperlihatkan hubungan antar konsep yang satu dengan yang lain.

Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk

tertentu. Model-model prosedural itu sesungguhnya banyak yang bisa diacu, akan tetapi dalam konteks produk pembelajaran, ada dua model yang paling terkenal, yaitu: (1) model Dick and Carey, dan (2) model Borg and Gall.

Model Dick & Carey (2001) merupakan prosedur pengembangan sistem pembelajaran yang terdiri dari sepuluh langkah, yaitu: (a) analisis kebutuhan, (b) analisis pembelajaran, (c) analisis pebelajar dan konteks, (d) tujuan umum dan khusus, (e) pengembangan instrumen, (f) mengembangkan strategi pembelajaran, (g) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, (h) merancang dan melakukan evaluasi formatif, (i) melakukan revisi, (j) evaluasi sumatif.

Model Borg & Gall (2003) merupakan model pengembangan produk yang lebih bersifat umum yang juga terdiri dari sepuluh langkah, yaitu: (a) penelitian dan informasi awal, (b) perencanaan, (c) pengembangan format produk awal, (d) uji coba awal, (e) revisi produk 1, (f) uji coba lapangan, (g) revisi produk 2, (h) uji lapangan, (i) revisi produk akhir, dan (j) desiminasi dan implementasi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian dan pengembangan (R & D), suatu jenis penelitian yang tujuan akhirnya adalah dihasilkannya suatu produk yang tervalidasi.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian yang dipergunakan mengacu pada tujuh langkah (dari 10 langkah) pengembangan produk dari Borg and Gall (2003) dengan urutan atau prosedur pengembangan sebagai berikut: (a) penelitian dan informasi awal, (b) perencanaan, (c) pengembangan format produk awal (pemrograman), (d) uji coba awal, (e) revisi produk 1, (f) uji coba lapangan, (g) revisi produk 2.

Pada tahap penelitian dan informasi awal digali mengenai bentuk, isi, sejarah, struktur penyajian, dan berbagai versi tari Sancaya Kusumawicitra. Pada tahap perencanaan dilakukan pembuatan *flowchart* dan *storyboard* serta pengambilan gambar foto dan video tari. Tahap pengembangan format awal merupakan tahap pemrograman, yaitu mengintegrasikan aspek-aspek media: gambar, video, teks, animasi, dan audio dalam satu program aplikasi. Tahap uji coba awal (Uji Alfa) dilakukan validasi media oleh Ahli Materi dan Ahli Media untuk mengetahui tingkat kelayakan media dan memperoleh masukan-masukan untuk perbaikan media. Setelah itu dilakukan revisi produk 1. Tahap berikutnya

adalah uji lapangan penggunaan media terhadap pengguna mahasiswa (Uji Beta) yang dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kelayakan media dan untuk memperoleh masukan-masukan dari pengguna. Pada tahap ketujuh dilakukan revisi kedua (revisi akhir).

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu sebagai berikut: (1) subjek untuk validasi ahli, dan (2) subjek untuk uji coba lapangan. Subjek untuk validasi ahli terdiri dari: (a) ahli materi: Drs. Bambang Tri Atmaja, M.Sn. (Pengajar tari klasik Jawa gaya Surakarta dari ISI Yogyakarta), dan (b) ahli media: Dr. Martono, M.Pd. (Dosen Media Pembelajaran pada Prodi Seni Kerajinan FBS Universitas Negeri Yogyakarta dan Prodi Pendidikan Seni Pasca Sarjana UNY); Subjek untuk uji lapangan adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Tari semester 4 tahun ajaran 2017/2018.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah Skala penilaian kelayakan media, berupa skala yang harus diisi oleh ahli materi/media dan mahasiswa ketika mengamati produk yang dikembangkan dengan menggunakan lima kategori, yaitu 5 = sangat layak, 4 = layak, 3 = cukup layak, 2 = tidak layak, dan 1 = sangat tidak layak.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini ada tiga macam, yaitu: (1) Skala penilaian media oleh ahli materi, (2) Skala penilaian oleh ahli media, dan (3) Skala penilaian media oleh pengguna (mahasiswa).

Skala Penilaian Media oleh Ahli Materi terdiri atas empat aspek, yaitu: (a) Kebenaran materi, (b) Relevansi materi, (c) Keluasan dan Kedalaman Materi, dan (d) Manfaat Materi. Masing-masing aspek dijabarkan lagi menjadi beberapa sub aspek. Skala Penilaian Media oleh Ahli Materi selengkapnya bisa dilihat pada Lampiran 1.

Skala Penilaian Media oleh Ahli Media terdiri atas dua aspek, yaitu: (1) tampilan media, dan (2) navigasi. Aspek tampilan media dijabarkan lagi menjadi empat aspek, yaitu: (a) aspek visual, (b) aspek teks, (c) aspek bunyi/suara, dan (d) video/animasi. Masing-masing aspek dijabarkan lagi menjadi beberapa indikator. Skala Penilaian Media oleh Ahli Media selengkapnya bisa dilihat pada Lampiran 2.

Skala Penilaian Media oleh Pengguna (mahasiswa) merupakan gabungan antara skala penilaian media dan skala penilaian materi. Skala Penilaian Media oleh Pengguna selengkapnya bisa dilihat pada Lampiran 3.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data statistik deskriptif dilengkapi dengan analisis kualitatif terhadap masukan-masukan dari ahli media, ahli materi, dan pengguna.

Formula yang dipergunakan untuk menentukan skor akhir kelayakan media diperoleh dari rata-rata skor yang diperoleh dari Ahli Media, Ahli Materi, dan Pengguna yang menggunakan skala 5 dikalikan 20 sehingga skor akhir minimal yang mungkin dicapai adalah 5 dan skor maksimal 100.

G. Kriteria Kelayakan Media

Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Sancaya Kusumawicitra ini dianggap layak dipergunakan apabila skor akhir yang diperoleh dari validator ahli media, ahli materi, dan pengguna (mahasiswa) rata-rata minimal 75 dalam skala 100.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Penelitian dan pengumpulan Informasi Awal

Berdasarkan hasil observasi awal dan analisis kebutuhan dapat diidentifikasi hal-hal sebagai berikut: (a) ada beberapa versi tari Sancaya Kusumawicitra, yaitu versi Kraton Kasunanan Surakarta, versi mangkunegaran, dan versi S. Ngaliman. Sesuai dengan yang diajarkan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Tari FBS UNY, media yang dibutuhkan adalah media pembelajaran tari Sancaya Kusumawicitra versi S. Ngaliman. Oleh karena itu versi inilah yang dirancang pengembangannya; (b) Belum tersedia data-data informasi tertulis yang memadai tentang tari Sancaya Kusumawicitra sehingga perlu penelusuran lebih lanjut pustaka dan nara sumber yang terkait dengan tari Sancaya kusumawicitra versi S. Ngaliman.

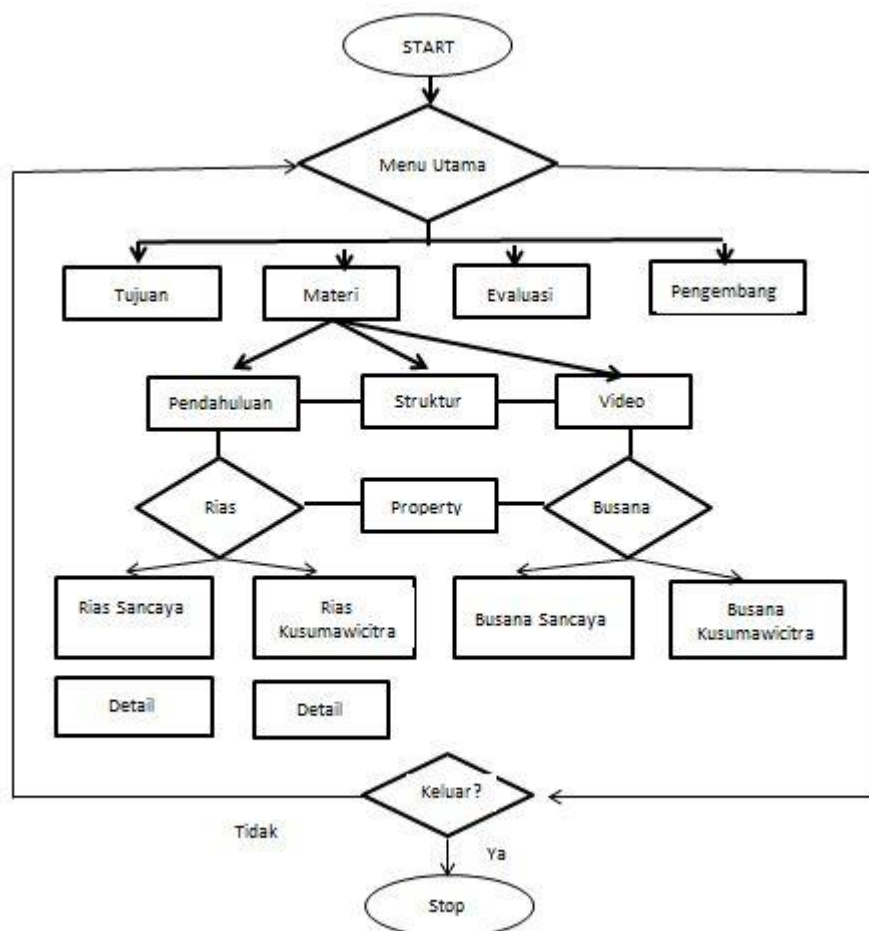
Mengingat sedikitnya informasi mengenai tari Sancaya Kusumawicitra maka di samping penelusuran pustaka yang terkait juga dilakukan wawancara dengan nara sumber yang relevan, yaitu Bapak Bambang Tri Atmaja dosen ISI Yogyakarta sekaligus putra Bapak S. Ngaliman dan Bapak Wahyu Santosa Prabawa dosen ISI Surakarta. Materi yang dieksplorasi khususnya terkait dengan sejarah, isi, struktur dan berbagai versi tari Sancaya Kusumawicitra. Hasil penelitian dan observasi awal di samping diperoleh data tentang kondisi lapangan

dan kebutuhan, juga data tentang sejarah, isi, dan bentuk tari Sancaya kusumawicitra versi S. Ngaliman.

2. Perancangan Media

a. Pembuatan *Flowchart*




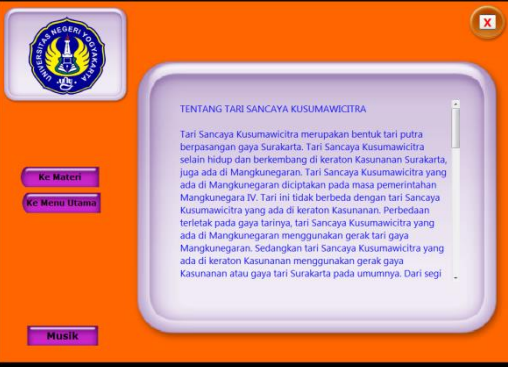
Flowchart dibuat untuk memudahkan pemrogram media dalam merancang media pembelajaran khususnya yang terkait dengan komposisi bentuk, tata letak, banyaknya *page* atau *scene* yang harus dibuat beserta tombol-tombol navigasinya.











Gambar 79 *Flowchart*




b. Pembuatan *Storyboard*

SCENE	VISUAL	KETERANGAN
1. Opening		<p>Musik: Gending Soran</p> <p>Foto dan Tulisan masuk di animasi dengan program swishmax</p>
2. Menu Utama		<p>Musik: Gending Soran</p> <p>Foto dan Tulisan Menu Utama dianimasi dengan program swishmax</p>
3. Closing		<p>Musik: Gending Soran</p> <p>Foto dan Tulisan dianimasi dengan swishmax</p>
4. Tujuan Pembelajaran		<p>Musik: Gending Soran</p> <p>Tulisan discrol</p>

5.Materi		Musik: Gendhing Soran
6.Evaluasi		Musik: Gendhing Soran Evaluasi dibuat dengan Program Quis Creator
7.Pengembang		Musik: Gendhing Soran
8.Pendahuluan		Musik: Gendhing Soran Materi teks discroll

9.Struktur		Musik: Gendhing Soran Materi tex di PDF dan discroll
10.Video		Musik: Gendhing Soran Saat video berjalan musik di of kan
11.Rias Tari		Musik: Gendhing Soran
12.Rias tari Sancaya		Musik: Gendhing Soran

<p>13. Rias tari Kusumawicitra</p>		<p>Musik: Gendhing Soran</p>
<p>14. Busana Tari</p>		<p>Musik: Gendhing Soran</p>
<p>15. Busana Tari Sancaya</p>		<p>Musik: Gendhing Soran</p>
<p>16. Busana Tari Sancaya Detail</p>		<p>Musik: Gendhing Soran Materi foto discroll</p>

17. Busana tari Kusumawicitra		Musik: Gendhing Soran
18. Busana tari Kusumawicitra Detail		Musik: Gendhing Soran
19. Property Tari		Musik: Gendhing Soran Materi foto discroll

3. Pemrograman

Pemrograman dilakukan dengan menggunakan program aplikasi Autoplay Media Studio 8 sebagai aplikasi induk dan dipadukan dengan program Swishmax 4 untuk membuat animasi, serta program aplikasi Quis Creator untuk membuat soal-soal evaluasi. Sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah disusun

sebelumnya, multimedia interaktif Pembelajaran Tari Sancaya Kusumawicitra (versi S. Ngaliman) ini dibuat dengan 19 *scene*.

4. Uji Kelayakan Media

a. Uji Alfa

Uji Alfa adalah validasi media oleh ahli media dan ahli materi untuk menentukan kelayakan media. Ahli media sebagai validator media pembelajaran ini adalah Dr. Martono, M.Pd. Dosen media pembelajaran pada program studi Pendidikan Seni Pasca Sarjana sekaligus Program Studi Seni Kriya FBS Universitas Negeri Yogyakarta. Sedangkan validator materi adalah Drs. Bambang Tri Atmaja, M.Sn. Dosen Tari Klasik Gaya Surakarta ISI Yogyakarta sekaligus putra kandung S. Ngaliman Candrapangrawit pencipta tari Sancaya Kusumawicitra. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif berupa skor kelayakan media berdasarkan perspektif kualitas materi dan kualitas media dan data kualitatif berupa saran-saran perbaikan.

Hasil uji Alfa oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi seperti tampak pada Tabel 1 dan Tabel 2 berikut ini.

Tabel 1 Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Media

No	Aspek	Skor Mentah	Skor Standar Seratus
1.	Tampilan Media	4,45	89
	a. Visual	4,25	85
	b. Teks	4,6	92

	c. Bunyi Suara	4,7	94
	d. Video & Animasi	4,25	85
2.	Navigasi	4,6	92
Rata-rata semua aspek		4,48	90

Berdasarkan data hasil validasi media oleh ahli media tersebut di atas dapat diketahui bahwa skor kelayakan media pada semua aspek sudah di atas persyaratan minimal 76. Namun demikian ada beberapa catatan perbaikan yang disampaikan baik secara tertulis maupun lisan, yaitu: (1) perlu mengganti warna latar belakang hijau menjadi warna lain pada scene property dan busana menjadi warna lain, dan (2) materi teks/gambar yang panjang perlu dipecah, sehingga tidak terlalu lama menggulung (scroll) naskah.

Tabel 2 Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Materi

No	Aspek	Skor Mentah	Skor Standar Seratus
1.	Kebenaran Materi	4,7	94
2.	Relevansi Materi	4,5	90
3.	Keluasan dan Kedalaman Materi	4	80
4.	Manfaat Materi	5	100
Rata-rata		4,4	88

Data hasil validasi oleh ahli materi rata-rata sudah di atas batas minimal yang dipersyaratkan, yaitu 76 sehingga secara umum media sudah dianggap layak dipergunakan. Namun demikian ada beberapa catatan penting yang perlu mendapat perhatian, yaitu: (1) materi pada sejarah, khususnya pada awal masuk mestinya tidak ke gawang supana tetapi gawang tengah/gawang beksan, (2) pada

video, teknik gerak penari alus ada beberapa kekurangsempurnaan, (3) Teknik masuk ke gawang sebaiknya sudah dalam posisi Kalang Kinantang (penari gagah) baik ketika penari dari *outstage* maupun sudah *onstage*, dan (4) penari gagah lupa memakai simbar dada.

b. Uji Beta

Uji Beta adalah uji kelayakan media oleh pemakai yaitu mahasiswa yang sudah menempuh mata kuliah Tari Surakarta II yang salah satu materinya adalah Tari Sancaya Kusumawicitra. Uji kelayakan media oleh pemakai ini dilakukan pada hari Rabu, 18 Juli 2018 di Laboratorium Komputer FBS Universitas negeri Yogyakarta. Hasil validasi media oleh pemakai seperti tampak pada Tabel 3 berikut ini.



Tabel 3 Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Media

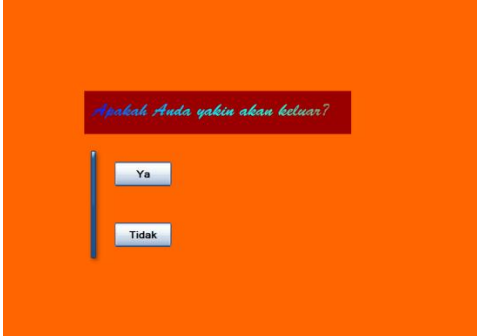
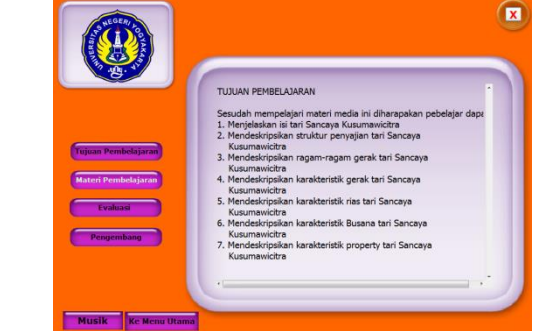


No	Aspek	Skor Standar Seratus
1.	Tampilan Media	
	a. Visual	85
	b. Teks	87
	c. Bunyi Suara	91
	d. Video & Animasi	86
2.	Navigasi	94
3.	Kebenaran Materi	95
4.	Relevansi Materi	91
5.	Keluasan dan Kedalaman Materi	91
6.	Manfaat Materi	97
Rata-rata Keseluruhan		91



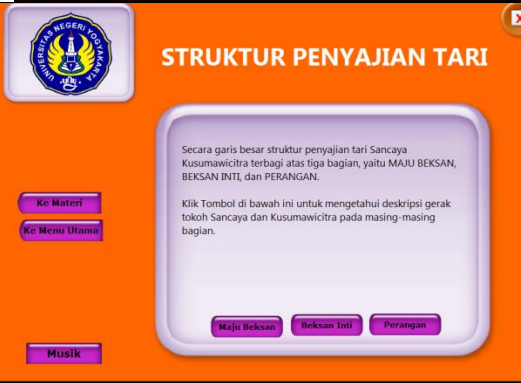

Data hasil uji kelayakan media oleh pengguna (mahasiswa) rata-rata sudah cukup tinggi (91). Namun ada harapan agar media lebih menarik lagi dengan tambahan-tambahan animasi dan gambar.





c. Revisi Produk





Berdasarkan masukan-masukan yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan pengguna dilakukan revisi produk. Draf media pembelajaran yang semula terdiri dari 19 scene dikembangkan menjadi 29 scene dengan beberapa perubahan baik isi maupun tampilannya seperti tampak pada storyboard berikut ini.

SCENE	VISUAL	KETERANGAN
1. Opening		Musik: Gendhing Soran Foto dan Tulisan masuk di animasi dengan program swishmax
2. Menu Utama		Musik: Gendhing Soran Foto dan Tulisan Menu Utama dianimasi dengan program swishmax

3. Closing		Musik: Gendhing Soran Foto dan Tulisan dianimasi dengan swishmax								
4. Tujuan Pembelajaran		Musik: Gendhing Soran Tulisan discrol								
5. Materi		Musik: Gendhing Soran								
6. Evaluasi	 <table border="1" data-bbox="826 1574 1145 1608"> <thead> <tr> <th>Total Questions</th> <th>Full Score</th> <th>Passing Rate</th> <th>Passing Score</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>18</td> <td>180</td> <td>75%</td> <td>135</td> </tr> </tbody> </table>	Total Questions	Full Score	Passing Rate	Passing Score	18	180	75%	135	Musik: Gendhing Soran Evaluasi dibuat dengan Program Quis Creator
Total Questions	Full Score	Passing Rate	Passing Score							
18	180	75%	135							

<p>7. Pengembang</p>		<p>Musik: Gendhing Soran</p>
<p>8. Pendahuluan</p>		<p>Musik: Gendhing Soran Materi teks discroll</p>
<p>9. Struktur</p>		<p>Musik: Gendhing Soran Materi tex di PDF dan discroll</p>
<p>10. Maju Beksan</p>		

11. Beksan Inti		
12. Perangan		
13. Gerak		
14. Video		Musik: Gendhing Soran Saat video berjalan musik di of kan

15. Rias Tari		Musik: Gendhing Soran
16. Rias tari Sancaya		Musik: Gendhing Soran
17. Rias tari Kusumawicitra		Musik: Gendhing Soran
18. Busana Tari		Musik: Gendhing Soran

<p>19. Busana Tari Sancaya</p>		<p>Musik: Gendhing Soran</p>
<p>20. Busana Bagian Kepala</p>		
<p>21. Busana Bagian Badan</p>		
<p>22. Busana Bagian Tangan</p>		

<p>23. Busana Bagian Kaki</p>		
<p>24. Busana tari Kusumawicitra</p>		<p>Musik: Gendhing Soran</p>
<p>25. Busana Bagian Kepala</p>		
<p>26. Busana bagian Badan</p>		

<p>27. Busana Bagian Tangan</p>		
<p>28. Busana Bagian Kaki</p>		
<p>29. Property Tari</p>		<p>Musik: Gendhing Soran Materi foto discroll</p>

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diperoleh produk multimedia interaktif pembelajaran tari yang diberi nama “Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Sancaya Kusumawicitra versi S. Ngaliman” untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Tari FBS Universitas Negeri Yogyakarta. Produk tersebut berupa VCD interaktif yang dikembangkan dengan aplikasi program Autoplay Media Studi Versi 8.0 sebagai aplikasi utama dengan dilengkapi aplikasi Swishmax 4 dan Quis Creator yang terdiri dari 29 *scene* atau *pages*. Teori elaborasi dipergunakan untuk penataan isi materi dengan urutan dari yang umum menuju yang spesifik atau detail.

Produk telah melalui proses validasi dari ahli materi dengan skor rata-rata 88 dengan rincian kebenaran materi skor 94, relevansi materi 90, keluasan dan kedalaman materi 80; ahli media dengan skor rata-rata 90 dengan rincian tampilan media (teks, visual, bunyi/suara, video dan animasi) 89 dan navigasi 92; pengguna dengan rata-rata skor 91. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media yang berjudul “Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Sancaya Kusumawicitra versi S. Ngaliman” layak dipergunakan untuk pembelajaran tari Surakarta 2 pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Tari.

B. Implikasi dan Tindak Lanjut

Implikasi hasil penelitian ini adalah perlunya media yang berjudul “Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Sancaya Kusumawicitra versi S. Ngaliman” dipergunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu tindak lanjut dari hasil penelitian ini adalah perlunya dilakukan penggandaan media dalam bentuk VCD dan disebarakan pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah Tari Klasik gaya Surakarta 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R. & Gall, M.D. (2003) *Educational Research, An Introduction*. White Plain. New York: Longman, Inc.
- Darmawan, D. 2012. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dick, W. & Carey, L. 2001. *The Systematic Design of Instruction*. New York: Longman, Inc.
- Reigeluth, C.M. 1983. "The Elaboration Theory of Instruction" dalam Reigeluth, C.M. (ed) .1983. *Instructional Design Theoris and Models*. New Jersey: Lawrence Erlaboum Associates.
- Seel, B.B. & Richey, R.C. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Terjemahan Dewi S. Prawiradilaga. Jakarta: IPTPI bekerja sama dengan Lembaga Pengembangan Teknologi Kinerja (LPTK) UNJ.
- Setyosari, P. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (edisi kedua). Jakarta: Kencana.
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L., Russel, J. D. 2011. *Instructional technology and media for learning* edisi kesembilan terjemahan Arif Rahman. Jakarta: Kencana
- Mayer, R. E. 2009. *Multimedia learning* terjemahan Teguh Wahyu Utomo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Lampiran 1. Instrumen Uji Kelayakan Media oleh Ahli Media

PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Bapak/Ibu yang saya hormati, media pembelajaran yang berjudul “Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Sancaya Kusumawicitra versi S. Ngaliman” ini disusun untuk memudahkan mahasiswa dalam mempelajari tari Sancaya Kusumawicitra pada mata kuliah Tari Klasik Jawa gaya Surakarta II. Sehubungan dengan itu, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian kelayakan produk media pembelajaran ini sekaligus memberikan masukan-masukan demi peningkatan kualitas media ini. Atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Tim Pengembang Media

1. Dra. Herlinah, M.Hum.
2. Dr. Kusnadi, M.Pd.
3. Drs. Supriyadi Hasta Nugraha, M.Sn.

LEMBAR PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA OLEH AHLI MEDIA

PETUNJUK

Berilah tanda silang (X) pada angka:

- 5 bila sangat layak
- 4 bila layak
- 3 bila cukup layak
- 2 bila tidak layak
- 1 bila sangat tidak layak

No	Aspek	Indikator	Sekor				
1	Tampilan Media	Aspek Visual					
		• Pengaturan kesatuan objek dalam media	1	2	3	4	5
		• Keseimbangan komposisi objek media	1	2	3	4	5
		• Penggunaan kombinasi warna	1	2	3	4	5
		• Kemenarikan	1	2	3	4	5
		Aspek Teks					
		• Ukuran Huruf tidak terlalu kecil/besar	1	2	3	4	5
		• Huruf mudah dibaca	1	2	3	4	5
		• Gaya teks lugas, dalam satu halaman/scene tidak melebihi 3 jenis <i>font</i> .	1	2	3	4	5
		• Warna teks kontras serta serasi dengan latar belakang.	1	2	3	4	5
		• Huruf besar dipergunakan seperlunya terutama untuk judul dan sub judul.	1	2	3	4	5
		Aspek Bunyi/Suara					
		• Suara atau bunyi jelas	1	2	3	4	5
		• Suara atau bunyi tidak mengganggu pemahaman materi	1	2	3	4	5
		• Suara atau bunyi sesuai dengan isi media	1	2	3	4	5
		Video dan Animasi					
		• Kualitas video	1	2	3	4	5
		• Animasi menarik	1	2	3	4	5
		• Animasi tidak mengganggu pemahaman materi	1	2	3	4	5
		• Media mudah dibuka	1	2	3	4	5
2	Navigasi	• Mudah dioperasikan	1	2	3	4	5

	• Tombol-tombolnya jelas	1	2	3	4	5
	• Tombol-tombolnya berfungsi dengan baik	1	2	3	4	5
	• Alurnya mudah diikuti	1	2	3	4	5
	• Penyajian dari yang umum menuju ke khusus.	1	2	3	4	5

KISIMPULAN

Setelah mencermati media yang berjudul “Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Sancaya Kusumawicitra versi S. Ngaliman” dapat disimpulkan bahwa dari aspek media (lingkari salah satu):

- a. Layak dipergunakan tanpa revisi
- b. Layak dipergunakan dengan revisi
- c. Tidak layak dipergunakan

SARAN-SARAN

Yogyakarta, Juli 2018
Validator Media

Lampiran 2 Instrumen Uji Coba Media oleh Ahli Materi

PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Bapak/Ibu yang saya hormati, media pembelajaran yang berjudul “Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Sancaya Kusumawicitra versi S. Ngaliman” ini disusun untuk memudahkan mahasiswa dalam mempelajari tari Sancaya Kusumawicitra pada mata kuliah Tari Klasik Jawa gaya Surakarta II. Sehubungan dengan itu, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian kelayakan produk media pembelajaran ini sekaligus memberikan masukan-masukan demi peningkatan kualitas media ini. Atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Tim Pengembang Media

Ttd.

1. Dra. Herlinah, M.Hum.
2. Dr. Kusnadi, M.Pd.
3. Drs. Supriyadi Hasta Nugraha, M.Sn.

LEMBAR PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA OLEH AHLI MATERI

PETUNJUK

Berilah tanda silang (X) pada angka:

5 bila sangat layak

4 bila layak

3 bila cukup layak

2 bila tidak layak

1 bila sangat tidak layak

Setelah mencermati materi media pembelajaran yang berjudul “Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Sancaya Kusumawicitra Versi S. Ngaliman” dapat saya berikan penilaian sebagai berikut:

No	Aspek	Sub Aspek	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kebenaran Materi	Kebenaran materi Sejarah dan Penciptaan	1	2	3	4	5
		Kebenaran materi Struktur Penyajian Tari	1	2	3	4	5
		Kebenaran materi Tata Rias	1	2	3	4	5
		Kebenaran materi Tata Busana	1	2	3	4	5
		Kebenaran materi <i>Property</i>	1	2	3	4	5
		Kebenaran materi Video Gerak	1	2	3	4	5
2.	Relevansi Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
		Kesesuaian materi dengan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa	1	2	3	4	5
		Kesesuaian materi evaluasi dengan tujuan	1	2	3	4	5
		Kesesuaian materi evaluasi dengan materi pembelajaran.	1	2	3	4	5
3	Keluasan dan Kedalaman Materi	Keluasan materi	1	2	3	4	5
		Kedalaman materi	1	2	3	4	5
4	Manfaat Materi	Manfaat media pembelajaran dalam pembelajaran tari klasik Jawa gaya Surakarta	1	2	3	4	5

KISIMPULAN

Setelah mencermati materi yang terdapat dalam Multimedia Pembelajaran Tari Sancaya Kusumawicitra versi S. Ngaliman dapat disimpulkan bahwa dari aspek materi (lingkari salah satu):

- a. Layak dipergunakan tanpa revisi
- b. Layak dipergunakan dengan revisi
- c. Tidak layak dipergunakan

SARAN-SARAN

Yogyakarta, Juli 2018
Validator Materi

Lampiran 3. Instrumen uji kelayakan media oleh Pengguna

PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Para mahasiswa yang budiman, media pembelajaran Tari Sancaya Kusumawicitra versi S. Ngaliman ini disusun sebagai alat bantu untuk memudahkan Anda dalam mempelajari tari Sancaya Kusumawicitra pada mata kuliah Tari Klasik Jawa gaya Surakarta II. Mohon kesediaan Anda untuk memberikan penilaian kelayakan produk media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Tim Pengembang Media

1. Dra. Herlinah, M.Hum.
2. Dr. Kusnadi, M.Pd.
3. Drs. Supriyadi Hasta Nugraha, M.Sn.

PETUNJUK

Berilah tanda silang (X) pada angka:

- 5 bila sangat layak
- 4 bila layak
- 3 bila cukup layak
- 2 bila tidak layak
- 1 bila sangat tidak layak

**LEMBAR PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA OLEH PENGGUNA
(MAHASISWA)**

No	Aspek	Indikator	Sekor				
1	Tampilan Media	Aspek Visual					
		• Pengaturan kesatuan objek dalam media	1	2	3	4	5
		• Keseimbangan komposisi objek media	1	2	3	4	5
		• Penggunaan kombinasi warna	1	2	3	4	5
		• Kemenarikan	1	2	3	4	5
		Aspek Teks					
		• Ukuran Huruf tidak terlalu kecil/besar	1	2	3	4	5
		• Huruf mudah dibaca	1	2	3	4	5
		• Gaya teks lugas, dalam satu halaman/ <i>scene</i> tidak melebihi 3 jenis <i>font</i> .	1	2	3	4	5
		• Warna teks kontras serta serasi dengan latar belakang.	1	2	3	4	5
		• Huruf besar dipergunakan seperlunya terutama untuk judul dan sub judul.	1	2	3	4	5
		Aspek Bunyi/Suara					
		• Suara atau bunyi jelas	1	2	3	4	5
		• Suara atau bunyi tidak mengganggu pemahaman materi	1	2	3	4	5
		• Suara atau bunyi sesuai dengan isi media	1	2	3	4	5
		Video dan Animasi					
		• Kualitas video	1	2	3	4	5
		• Animasi menarik	1	2	3	4	5
		• Animasi tidak mengganggu pemahaman materi	1	2	3	4	5
		• Media mudah dibuka	1	2	3	4	5
2	Navigasi	• Mudah mudah dioperasikan	1	2	3	4	5
		• Tombol-tombolnya jelas	1	2	3	4	5
		• Tombol-tombolnya berfungsi dengan baik	1	2	3	4	5
		• Alurnya mudah diikuti	1	2	3	4	5
		• Penyajian dari yang umum menuju ke khusus.	1	2	3	4	5

No	Aspek	Sub Aspek	Nilai				
3	Kebenaran Materi	Kebenaran materi Sejarah dan Penciptaan	1	2	3	4	5
		Kebenaran materi Struktur Penyajian Tari	1	2	3	4	5
		Kebenaran materi Tata Rias	1	2	3	4	5
		Kebenaran materi Tata Busana	1	2	3	4	5
		Kebenaran materi <i>Property</i>	1	2	3	4	5
		Kebenaran materi Video Gerak	1	2	3	4	5
4	Relevansi Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
		Kesesuaian materi dengan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa	1	2	3	4	5
		Kesesuaian materi evaluasi dengan tujuan	1	2	3	4	5
		Kesesuaian materi evaluasi dengan materi pembelajaran.	1	2	3	4	5
5	Keluasan dan Kedalaman Materi	Keluasan materi	1	2	3	4	5
		Kedalaman materi	1	2	3	4	5
6	Manfaat Materi	Manfaat media pembelajaran dalam pembelajaran tari klasik Jawa gaya Surakarta	1	2	3	4	5

KISIMPULAN

Setelah mencermati materi yang terdapat dalam Multimedia Pembelajaran Tari Sancaya Kusumawicitra versi S. Ngaliman dapat disimpulkan bahwa dari aspek materi:

- a. Layak dipergunakan tanpa revisi
- b. Layak dipergunakan dengan revisi
- c. Tidak layak dipergunakan

SARAN-SARAN

Yogyakarta, Juli 2018

**REKAP PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA
OLEH AHLI MEDIA**

NO	ASPEK	SUB ASPEK	INDIKATOR	SKOR	RATA-RATA
1	Tampilan Media	Visual	1	4	4,25
			2	5	
			3	4	
			4	4	
		Teks	1	4	4,6
			2	5	
			3	5	
			4	4	
			5	5	
		Bunyi/Suara	1	4	4,7
			2	5	
			3	5	
		Video dan Animasi	1	4	4,25
			2	4	
			3	4	
			4	5	
2	Navigasi	1		5	4,6
		2		4	
		3		5	
		4		5	
		5		4	
					4,476

**REKAPITULASI NILAI KELAYAKAN MEDIA
OLEH AHLI MATERI**

NO	ASPEK	INDIKATOR	SKOR	RATA-RATA
1	Kebenaran Materi	1	5	4,7
		2	5	
		3	4	
		4	4	
		5	4	
		6	4	
2	Relevansi Materi	1	5	4,5
		2	5	
		3	4	
		4	4	
3	Keluasan dan Kedalaman Materi	1	4	4
		2	4	
4	Manfaat Materi	1	5	5
				4,384

Lampiran 5 Rekap Hasil Uji Coba Media oleh Pengguna

Pe ser ta	Tampilan										Keuasan / Kedalam an	Ma n faat																							
	Visual		Teks		Bunyi/Suara		Video/Animasi		Navigasi				Kebenaran Materi		Relevansi Materi																				
1	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4															
2	4	3	1	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5															
3	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5															
4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	3	4	4	4	4	4	5	4	4	3	3															
5	5	5	3	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5															
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5															
7	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5															
8	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5															
9	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5															
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4															
11	4	4	3	5	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4															
12	4	4	3	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5															
13	5	5	4	4	5	5	5	3	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5															
14	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5															
15	4	4	3	5	5	3	5	4	5	3	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5															
16	5	4	3	5	4	4	3	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5															
17	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	3	4	4	5	4	5	4	3	4	4															
18	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	4	4	5															
19	4	4	3	4	3	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4															
	85	84	72	82	80	85	86	77	87	90	81	87	79	77	83	85	88	90	90	89	92	91	90	89	89	93	92	88	84	82	86	86	92		
	4,5	4,4	3,8	4,3	4,2	4,5	4,5	4,1	4,6	4,7	4,3	4,6	4,4	4,1	4,4	4,5	4,6	4,7	4,7	4,7	4,8	4,8	4,7	4,7	4,7	4,7	4,9	4,8	4,6	4,4	4,3	4,5	4,5	4,8	
	89	88	76	86	84	89	91	81	92	95	85	92	88	81	87	89	93	95	95	94	94	96	95	94	94	94	98	97	93	88	86	91	91	97	
	85	85	87	87	87	91	86	86	94	95	91	86	86	94	95	95	95	94	95	95	95	95	95	95	95	95	97	91	91	91	91	91	91	91	97
	Rata-rata																	91																	

—