



**PENGEMBANGAN MEDIA
ULAR TANGGA DENGAN AKTIVITAS *OUTDOOR*
DALAM PEMBELAJARAN SENI TARI KELAS II
SDN 2 KARANGJATI BANJARNEGARA**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Ina Laili Taslimah
1401415211**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga dengan Aktivitas Outdoor dalam Pembelajaran Seni Tari Kelas II SDN 2 Karangjati Banjarnegara” karya,

Nama : Ina Laili Taslimah

NIM : 1401415211

Progam Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Semarang, 26 Agustus 2019

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Pembimbing,



Drs. Isa Ansori, M.Pd

Dr. Deasylina da Ary, S.Pd., M.Sn

NIP. 196008201987031003

NIP.19810223200812201

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Ular Tangga dengan Aktivitas *Outdoor* dalam Pembelajaran Seni Tari Kelas II SDN 2 Karangjati Banjarnegara" karya :

Nama : Ina Laili Taslimah

NIM : 1401415211

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Selasa, tanggal 10 September 2019

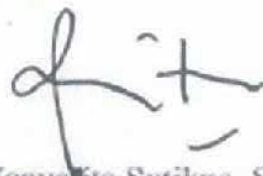
Semarang, 10 September 2019

Panitia Ujian



Dr. Achmed Hafai RC, M.Pd.
NIP. 195908211984031001

Penguji I,



Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn
NIP. 198501152008122005

Sekretaris,



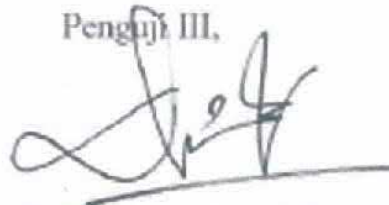
Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195905111987031001

Penguji II,



Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197711092008012018

Penguji III,



Dr. Deasylina da Ary, S.Pd., M.Sn.
NIP. 198102232008122001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Ina Laili Taslimah

NIM : 1401415211

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

judul : Pengembangan Media Ular Tangga dengan Aktivitas *Outdoor*
dalam Pembelajaran Seni Tari Kelas II SDN 2 Karangjati
Banjarnegara

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar – benar karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk
berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 26 Agustus 2019

Peneliti,



Ina Laili Taslimah

NIM 1401415211

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Pengetahuan itu berasal dari pengalaman (Albert Einstein)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Tuslam dan Ibu Katem serta ketiga kakak terkasih yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang dan dukungan yang tak pernah usai.
2. Almamater PGSD FIP Unnes

ABSTRAK

Taslimah, Ina Laili. 2019. *Pengembangan Media Ular Tangga dengan Aktivitas Outdoor dalam Pembelajaran Seni Tari Kelas II SDN 2 Karangjati Banjarnegara*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Deasylina da Ary, S.Pd., M.Sn.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas II SDN 2 Karangjati ternyata ditemukan permasalahan yakni terbatasnya media pada pembelajaran seni tari. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran ular tangga dengan aktivitas *outdoor* pada pembelajaran seni tari kelas II.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) yang mengadaptasi dari model pengembangan Sugiyono. Subjek penelitian ini adalah 35 siswa kelas II SDN 2 Karangjati yang dibagi ke dalam uji coba skala kecil sebanyak 6 siswa dan sisanya termasuk ke dalam uji coba skala besar. Data penelitian diperoleh melalui observasi, tes unjuk kerja, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, uji prasyarat, uji t dan uji *gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga dengan aktivitas *outdoor* layak untuk digunakan. Dari hasil validasi materi diperoleh persentase sebesar 85,71% dengan kriteria sangat layak dan ahli media mendapatkan persentase sebesar 88% dengan kriteria sangat layak. Hasil pretest dan posttest dihitung menggunakan N-gain mengalami peningkatan sebesar 0,42 pada uji coba skala kecil dan 0,35 pada uji coba skala besar dengan kategori sedang. Berdasarkan uji hipotesis dengan uji t pada skala kecil diperoleh t hitung (11,068) > t tabel (2,571). Sedangkan pada skala besar diperoleh t hitung (8,609) > t tabel (2,064). Dari hasil uji t tersebut maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan secara signifikan antara penilaian hasil belajar psikomotorik gerak keseharian dan alam dalam tari sebelum dan setelah menggunakan media ular tangga dengan aktivitas *outdoor*.

Jadi kesimpulannya media pembelajaran ular tangga dengan aktivitas *outdoor* yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran seni tari kelas II SDN 2 Karangjati Banjarnegara. Saran dalam penelitian ini diharapkan media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai media belajar dalam pembelajaran seni tari berikutnya.

Kata Kunci: aktivitas *outdoor*; media, ular tangga, seni tari

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga dengan Aktivitas *Outdoor* dalam Pembelajaran Seni Tari Kelas II SDN 2 Karangjati Banjarnegara”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Ahmad Rifai Rc, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Dr. Deasylina da Ary, S.Pd., M.Sn., Dosen Pembimbing;
5. Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn., Penguji 1;
6. Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd., Penguji 2;
7. Ari Sudarti, S.Pd., Kepala Sekolah SDN 2 Karangjati;
8. Edhar Arpalia Priyanti, A.Ma.Pd., S.Pd., Guru Kelas II SDN 2 Karangjati.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, 26 Agustus 2019
Peneliti,

Ina Laili Taslimah
NIM 1401415211

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.6.1 Manfaat Teoritis	9
1.6.2 Manfaat Praktis	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teoretis.....	12
2.1.1 Media Pembelajaran.....	12
2.1.2 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	14
2.1.3 Jenis Media Pembelajaran.....	15
2.1.4 Pengembangan Media Pembelajaran	17
2.1.5 Evaluasi Media Pembelajaran	19
2.1.6 Belajar dan Pembelajaran.....	20

2.1.7 Hasil Belajar	21
2.1.8 Permainan	22
2.1.9 Aktivitas Outdoor	26
2.1.10 Ular Tangga dengan Aktivitas Outdoor sebagai Media Pembelajaran	32
2.1.11 SBdP	33
2.1.12 Seni Tari di Sekolah Dasar	36
2.1.13 Gerak Keseharian dan Alam dalam Tari	37
2.2 Kajian Empiris	38
2.3 Kerangka Berpikir	45
BAB III METODE PENELITIAN	48
3.1 Desain Penelitian	48
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	51
3.2.1 Tempat Penelitian	51
3.2.2 Waktu Penelitian	51
3.3 Data, Sumber Data, dan Subyek Penelitian	52
3.3.1 Data Penelitian	52
3.3.2 Sumber Data	52
3.3.3 Subyek Penelitian	53
3.4 Variabel Penelitian	54
3.4.1 Variabel Bebas	54
3.4.2 Variabel Terikat	54
3.5 Definisi Operasional Variabel	54
3.5.1 Media Pembelajaran Ular Tangga dengan Aktivitas Outdoor ..	54
3.5.2 Hasil Belajar	55
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	55
3.6.1 Teknik Pengumpulan Data	55
3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data	57
3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas	58
3.7.1 Uji Kelayakan	58
3.7.2 Uji Validitas	58

3.7.3 Uji Reliabilitas	60
3.8 Teknik Analisis Data	61
3.8.1 Analisis Data Produk	61
3.8.2 Analisis Data Awal	62
3.9.3 Analisis Data Akhir	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	66
4.1 Hasil Penelitian	66
4.1.1 Perancangan Produk.....	66
4.1.2 Hasil Produk	78
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk	82
4.1.4 Analisis Data	85
4.2 Pembahasan	99
4.2.1 Pengembangan Desain Media Pembelajaran Ular Tangga dengan Aktivitas <i>Outdoor</i>	99
4.2.2 Kelayakan Media Pembelajaran Ular Tangga dengan Aktivitas <i>Outdoor</i>	101
4.2.3 Keefektifan Media Pembelajaran Ular Tangga dengan Aktivitas <i>Outdoor</i>	101
4.3 Implikasi Hasil Penelitian	103
4.3.1 Implikasi Teoritis	103
4.3.2 Implikasi Praktis	103
4.3.2 Implikasi Pedagogis	104
BAB V PENUTUP.....	105
5.1 Simpulan	105
5.2 Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN.....	111

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian	52
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli	58
Tabel 3.3 Hasil Analisis Validitas Rubrik Penilaian.....	60
Tabel 3.4 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen.....	61
Tabel 3.5 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Rubrik Penilaian.....	61
Tabel 3.6 Kriteria Hasil Presentase Analisis Data Produk.....	62
Tabel 3.7 Klasifikasi Interpretasi N-Gain	65
Tabel 4.1 Rekap Angket Kebutuhan Guru.....	69
Tabel 4.2 Rekap Angket Kebutuhan Siswa.....	72
Tabel 4.3 Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Uji Coba Skala Kecil	83
Tabel 4.4 Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Skala Besar.....	85
Tabel 4.5 Hasil Angket Penilaian Ahli Materi.....	86
Tabel 4.6 Hasil Angket Penilaian Ahli Media	88
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Pada Uji Coba Skala Kecil.....	93
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Pada Uji Coba Skala Kecil.....	93
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Pada Uji Coba Skala Besar	95
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Pada Uji Coba Skala Besar	95
Tabel 4.11 Hasil Uji Nomalitas Data Pretest dan Posttest Uji Coba Skala Kecil	97
Tabel 4.12 Hasil Uji Nomalitas Data Pretest dan Posttest Uji Coba Skala Besar.....	97
Tabel 4.13 Hasil Uji t Data Pretest dan Posttest Skala Kecil dan Besar.....	98
Tabel 4.13 Hasil Uji N-Gain	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	46
Gambar 3.1 Desain Penelitian Pengembangan Sugiyono	49
Gambar 4.1 Rancangan Desain Papan Ular Tangga	77
Gambar 4.2 Aturan Permainan Ular Tangga dengan Aktivitas Outdoor	80
Gambar 4.3 Papan Ular Tangga dengan Aktivitas Outdoor	81
Gambar 4.4 Dadu	82
Gambar 4.5 Grafik Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Uji Coba Skala Kecil	83
Gambar 4.6 Grafik Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Uji Coba Skala Besar	85
Gambar 4.7 Desain Isi Ruas Sebelum Direvisi	87
Gambar 4.8 Desain Isi Ruas Setelah Direvisi	87
Gambar 4.9 Desain Ukuran Awal	89
Gambar 4.10 Desain Ukuran Setelah Direvisi	89
Gambar 4.11 Desain Ular Sebelum Direvisi	90
Gambar 4.12 Desain Ular Setelah Direvisi	90
Gambar 4.13 Aturan Permainan Sebelum Direvisi	91
Gambar 4.14 Aturan Permainan Setelah Direvisi	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi Kisi Instrumen Pengembangan	112
Lampiran 2	Pedoman Wawancara	115
Lampiran 3	Lembar Hasil Wawancara	118
Lampiran 4	Kisi Kisi Instrumen Observasi.....	123
Lampiran 5	Lembar Hasil Observasi Guru	124
Lampiran 6	Lembar Hasil Observasi Siswa.....	128
Lampiran 7	Daftar Nilai Ulangan Akhir Semester 1	132
Lampiran 8	Kisi Kisi Angket Kebutuhan.....	135
Lampiran 9	Angket Kebutuhan Guru.....	136
Lampiran 10	Hasil Angket Kebutuhan Guru	138
Lampiran 11	Angket Kebutuhan Siswa	140
Lampiran 12	Hasil Angket Kebutuhan Siswa	143
Lampiran 13	Desain Media	145
Lampiran 14	Kisi Kisi Instrumen Penilaian Ahli.....	146
Lampiran 15	Instrumen Penilaian Ahli Media.....	147
Lampiran 16	Hasil Instrumen Penilaian Ahli Media	150
Lampiran 17	Instrumen Penilaian Ahli Materi	153
Lampiran 18	Hasil Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	156
Lampiran 19	Kisi Kisi Angket Tanggapan Guru dan Siswa.....	159
Lampiran 20	Angket Tanggapan Guru	160
Lampiran 21	Hasil Angket Tanggapan Guru	162
Lampiran 22	Angket Tanggapan Siswa	163
Lampiran 23	Hasil Angket Tanggapan Siswa	165
Lampiran 24	Daftar Nama Siswa Uji Coba	167
Lampiran 25	Rubrik Unjuk Kerja Penilaian Keterampilan Motorik	168
Lampiran 26	Hasil Uji Validitas Instrumen	169
Lampiran 27	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	170
Lampiran 28	Daftar Nama Siswa Penelitian	171
Lampiran 29	Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest	172

Lampiran 30 Hasil Uji Normalitas Pre-Test	173
Lampiran 31 Hasil Uji Normalitas Post-Test.....	174
Lampiran 32 Hasil Uji t	175
Lampiran 33 Hasil N Gain	176
Lampiran 34 Perangkat Pembelajaran 1	177
Lampiran 35 Perangkat Pembelajaran 2	200
Lampiran 36 Surat Keterangan Validasi Rubrik.....	222
Lampiran 37 Surat Penelitian	223
Lampiran 37 Dokumentasi	224

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kualitas guru memiliki peranan yang penting terhadap kualitas pendidikan di Indonesia. Di dalam Undang – Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menyebutkan bahwa peran guru adalah sebagai agen pembelajar (*learning agent*). Agen pembelajar ini harusnya menjadi fasilitator, pemacu, motivator, perekayasa pembelajaran dan memberikan inspirasi belajar untuk para peserta didik. Namun kenyataannya kualitas guru berdasarkan hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) tahun 2015, rata – rata nasional hanya 44,5, jauh di bawah nilai standar 5,5.

Menurut Irvan Dedy di dalam Kompasiana dengan judul “Kualitas Guru” yang diterbitkan tanggal 11 Maret 2011 kualitas guru dapat dilihat melalui keterampilan mengajar yang dimiliki untuk dapat mencapai pembelajaran yang efektif. Menurut Anitah (2014) salah satu keterampilan mengajar yang harus dimiliki oleh guru adalah mengadakan variasi. Contoh variasi disini adalah dalam hal penggunaan media pembelajaran. Sesuai dengan Lampiran Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yang di dalamnya dijelaskan bahwa guru harus dapat menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik salah satunya dengan menggunakan media yang kreatif.

Fakta yang ada menurut Afifah Cinthia Pasha dalam Liputan6.com yang berjudul “16 Macam – Macam Media Pembelajaran Sederhana, Siswa Jadi Betah

Belajar” pada tanggal 16 Januari 2019 bahwa media pembelajaran sering diabaikan karena beberapa alasan yakni terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, kesulitan mencari media yang tepat, serta terbatasnya biaya yang ada. Fakta lain ditemukan berdasarkan hasil pra penelitian di SDN 2 Karangjati pada kelas II menunjukkan bahwa tidak ada media lain yang digunakan pada pembelajaran seni tari selain buku guru dan buku siswa. Guru hanya menggunakan gambar yang terdapat di dalam buku sebagai contoh dari materi yang disampaikan. Pada materi gerak keseharian dan alam tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 hanya terdapat satu gambar sebagai contoh gerak, gambar tersebut adalah gambar gerak membersihkan debu dengan kemoceng. Salah satu alasan tidak adanya media lain selain buku yakni karena guru kelas II tidak menguasai materi seni tari sehingga penggunaan media diabaikan. Hal tersebut akan berdampak pada kurangnya pengalaman peserta didik, baik dalam hal pengetahuan maupun praktik.

Media merupakan sesuatu yang sangat penting dalam penyampaian materi dari guru kepada siswa. Arsyad (2017) menyebutkan manfaat media pembelajaran yaitu: 1) menarik perhatian siswa sehingga dapat memotivasi siswa, 2) materi pelajaran akan lebih dipahami oleh siswa, 3) mengantisipasi rasa bosan siswa karena metode mengajar yang bervariasi, 4) siswa tidak hanya mendengarkan guru tetapi juga bisa melakukan kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, memerankan, mendemonstrasikan dan sebagainya.

Kurangnya media yang digunakan oleh guru kelas II dalam pembelajaran seni tari menyebabkan kurang tertariknya siswa terhadap seni tari dibuktikan dengan hasil wawancara terhadap lima siswa kelas II. Dari kelima siswa yang

diwawancarai, tidak ada satupun yang menjawab SBdP sebagai mata pelajaran yang paling disukai, terutama seni tari. Dalam muatan SBdP mereka lebih tertarik dengan pelajaran seni rupa (menggambar) dan seni musik (menyanyi). Hal itu juga disebabkan karena guru kelas II lebih menekankan pembelajaran SBdP pada seni rupa yaitu menggambar dan prakarya. Padahal seharusnya peserta didik berhak mendapatkan pengalaman belajar yang sama pada semua aspek seni dalam SBdP. Karena pada dasarnya pendidikan seni tari memiliki peran yang penting pada proses pendidikan yaitu dalam hal perkembangan anak, baik perkembangan jasmani maupun rohani.

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu muatan pelajaran wajib yang diselenggarakan di dalam penyelenggara pendidikan. Mulai dari jenjang pendidikan dasar (SD) hingga menengah atas dan kejuruan (SMA/SMK). Berdasarkan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, ruang lingkup materi SBdP mencakup seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama dan keterampilan.

Namun kenyataannya, berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti, pelaksanaan pembelajaran seni tari di SDN 2 Karangjati masih belum maksimal dengan adanya beberapa permasalahan yang telah dijelaskan. Berdasarkan nilai akhir semester satu tahun ajaran 2018/2019 pada kelas II yang terdiri dari 16 siswa laki – laki dan 15 siswa perempuan, nilai kognitif SBdP yang belum mencapai KKM yaitu sebesar 38,7% sedangkan nilai psikomotorik SBdP yang belum mencapai KKM yaitu sebesar 41,9%.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka diperlukan adanya suatu solusi untuk memecahkan masalah yang dapat digunakan secara menyeluruh, terutama untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran seni tari dalam hal media pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah melakukan kegiatan belajar sambil bermain. Menurut Vygotsky dalam Shoimin (2017: 114) bermain berperan penting dalam perkembangan sosial dan emosi seorang anak, selain itu bermain juga berperan langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Salah satu permainan yang familiar dengan anak dari zaman dahulu sampai saat ini adalah permainan ular tangga.

Selain belajar dengan permainan di dalam ruangan, antusias peserta didik akan meningkat jika pembelajaran dilaksanakan dengan bermain di luar ruangan. Seperti yang dikatakan Husamah dan Yanur (2013: 31) bahwa pembelajaran di luar kelas (*outdoor*) adalah salah satu proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.

Beberapa penelitian menyebutkan bahwa belajar sambil bermain dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Rifki Afandi tahun 2015 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar”. Penelitian ini mengembangkan permainan ular tangga menjadi sebuah media pembelajaran yang di dalamnya terdiri dari 36 kotak. Setiap kotak berisi informasi isi konten materi yang diberikan dalam pembelajaran. Ada juga beberapa kotak yang berisi gambar konten materi IPS yakni jenis – jenis pekerjaan. Siswa akan memperoleh informasi

mengenai materi ketika mereka melewati kotak kotak tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk permainan ular tangga dinyatakan valid dan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Persamaan peneliti dengan penelitian Rifki Afandi adalah pemberian gambar pada papan permainan ular tangga untuk merangsang agar siswa lebih mudah menerima materi pada saat bermain ular tangga. Perbedaannya terletak pada fungsi gambar di dalam papan permainan. Fungsi gambar dalam penelitian ini adalah untuk diperagakan oleh seluruh siswa sehingga dapat memberikan kesan yang mendalam pada siswa. Hal tersebut sekaligus untuk melatih kemampuan psikomotorik siswa melalui permainan ular tangga.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Hendrik Mentara, Marhadi, dan Christian Kungku tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Model Terpadu Madani”. Hasilnya menyatakan bahwa permainan ular tangga ini efektif dan dapat meningkatkan kebugaran siswa. Pengembangan media ular tangga oleh Hendrik dkk yakni ukuran papan permainan dan dadu yang diperbesar serta bentuk gambar pada papan permainan. Persamaan peneliti dengan Hendrik adalah sama – sama mengembangkan desain ular tangga dengan memperbesar ukuran papan untuk memberikan kesempatan peserta didik agar bisa bergerak lebih banyak. Perbedaannya terletak pada gambar dan isi konten pada papan permainan. Gambar yang terdapat pada kotak ular tangga milik Hendrik adalah berupa gambar telapak kaki kanan, kaki kiri, tangga dan ular. Siswa harus mengikuti gambar tersebut yakni dengan melangkah satu kaki, meloncat dua kaki

atau merayap mengikuti bentuk ular. Hal tersebut dilakukan oleh Hendrik untuk melatih gerak peserta didik yang berpengaruh terhadap peningkatan kebugaran peserta didik. Sedangkan pengembangan oleh peneliti adalah berupa pemberian gambar gerak keseharian dan alam yang harus diperagakan oleh siswa, perpindahan peserta didik pada ruas ular tangga tidak harus dengan satu kaki, dua kaki maupun merayap. Hal ini karena yang dinilai oleh peneliti adalah bagaimana siswa dapat memperagakan gerak keseharian dan alam.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Karmila tahun 2016 yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Outdoor Learning* Berbasis Kelompok terhadap Hasil Belajar IPS di SDN”. Hasilnya prestasi belajar pada kelompok eksperimen meningkat. Hal ini karena pembelajaran di luar kelas memberikan pengaruh positif yakni pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan makna dan kesan dalam memori jangka panjangnya. Persamaan dengan peneliti adalah kegiatan belajar sama sama dilakukan di luar ruangan (*outdoor*) karena peneliti ingin melihat pengaruh positif pada kemampuan psikomotorik peserta didik dalam pembelajaran seni tari. Perbedaannya terletak pada proses pelaksanaan pembelajaran. Penelitian oleh Karmila dilakukan dengan membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kemudian diminta untuk berpencah dan mengamati lingkungan sekitar. Sedangkan dalam penelitian ini peserta didik tetap berkumpul dalam satu titik dan tidak melakukan pengamatan. Dikumpulkannya peserta didik pada satu titik agar mereka fokus pada latihan gerak dan bisa saling bertukar pikiran dengan temannya. Pengembangan media ular tangga dengan aktivitas luar kelas ini dimaksudkan untuk memberikan ruang gerak

yang lebih luas kepada peserta didik. Dengan ruang gerak yang lebih luas diharapkan dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik peserta didik.

Dari ulasan latar belakang dengan didukung oleh penelitian yang telah dilakukan sebelumnya maka peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga dengan Aktivitas *Outdoor* dalam Pembelajaran Seni Tari Kelas II SDN 2 Karangjati Banjarnegara”.

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas II di SDN 2 Karangjati, permasalahan yang dapat diidentifikasi pada pembelajaran seni tari adalah sebagai berikut:

1. Media dan sumber belajar yang digunakan masih terbatas.
2. Siswa kurang tertarik dengan pembelajaran seni tari.
3. Guru kelas II tidak menguasai materi seni tari
4. Hasil belajar seni tari rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari beberapa masalah yang sudah teridentifikasi, peneliti membatasi masalah pada terbatasnya media pembelajaran seni tari. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media ular tangga dengan aktivitas *outdoor* dalam pembelajaran seni tari pada KD 4.4 Meragakan gerak keseharian dan alam dalam tari pada kelas II SDN 2 Karangjati.

1.4 Rumusan Masalah

Setelah mengetahui batasan masalah yang diambil, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain pengembangan media ular tangga dengan aktivitas *outdoor* dalam pembelajaran seni tari kelas II SDN 2 Karangjati Banjarnegara?
2. Bagaimanakah kelayakan media ular tangga dengan aktivitas *outdoor* dalam pembelajaran seni tari kelas II SDN 2 Karangjati Banjarnegara?
3. Bagaimanakah keefektifan media ular tangga dengan aktivitas *outdoor* dalam pembelajaran seni tari kelas II SDN 2 Karangjati Banjarnegara?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan desain media ular tangga dengan aktivitas *outdoor* dalam pembelajaran seni tari kelas II SDN 2 Karangjati Banjarnegara.
2. Menguji kelayakan media ular tangga dengan aktivitas *outdoor* dalam pembelajaran seni tari pada kelas II SDN 2 Karangjati Banjarnegara.
3. Mengetahui keefektifan media ular tangga dengan aktivitas *outdoor* dalam pembelajaran seni tari kelas II SDN 2 Karangjati Banjarnegara.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi berupa konsep tentang penggunaan media pembelajaran serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru

Guru dapat menggunakan permainan ular tangga yang dikembangkan sebagai media dalam proses pembelajaran seni tari di sekolah dasar sehingga dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran

2. Bagi peserta didik

Siswa dapat menggunakan permainan ular tangga yang dikembangkan serta meningkatkan minat dalam mengikuti pembelajaran seni tari agar mencapai tujuan pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Menjadi referensi media untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran seni tari.

4. Bagi peneliti

Peneliti dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pengembangan permainan ular tangga serta dapat menerapkan terori-teori yang telah diperoleh selama perkuliahan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran ular tangga dengan aktivitas *outdoor* yang digunakan untuk pembelajaran seni tari

di kelas II tingkat sekolah dasar materi gerak keseharian dan alam dalam tari. Media ini merupakan pengembangan dari permainan ular tangga yang sudah familiar di dunia anak – anak.

Pengembangan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran ini terdiri dari papan ular tangga yang di dalamnya terdapat gambar gerak keseharian dan gambar alam serta dadu yang besar. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Judul media yaitu “Ular Tangga *Outbound*”
2. Pembuatan desain papan ular tangga menggunakan aplikasi desain grafis

Coreldraw-X7

3. Bentuk fisik media papan ular tangga meliputi:

Ukuran : 8m x 6m

Jenis bahan : banner

Jenis *finishing* : loss

4. Bentuk fisik dadu yaitu

Ukuran : 20 x 20 x 20 cm

Jenis bahan : kertas duplek yang dilapisi kain flanel

Cara bermain ular tangga dalam penelitian ini dilakukan secara berkelompok. Satu kelompok terdiri atas 4 sampai 5 siswa. Setiap kelompok mewakilkan 1 anggotanya untuk menjadi pion. Anggota yang menjadi pion harus melompat sejumlah mata dadu yang muncul. Anggota yang menjadi pion harus menyampaikan dengan lantang apa yang ada pada ruas dimana ia berhenti. Kemudian semua anggota kelompok pion tersebut harus memperagakan apa yang

disampaikan oleh pion. Diikuti oleh seluruh peserta didik yang bermain ular tangga. Permainan akan berjalan hingga salah satu kelompok mencapai finish atau saat jam pelajaran selesai.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

Bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam sebuah komunikasi adalah media, termasuk pada proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan yang pembelajaran yang diinginkan. Aqib (2014: 50) menyebutkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa sehingga dapat tercipta suasana belajar yang kondusif, efisien dan efektif.

Media adalah sesuatu yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar dan merupakan salah satu sumber belajar yang mengandung materi instruksional bagi peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya berupa alat yang dapat membuat peserta didik mendapatkan sikap, pengetahuan dan keterampilan baru, namun di dalamnya juga termasuk manusia, buku, lingkungan, materi atau suatu kejadian. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2017: 4).

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah suatu alat atau teknik yang terencana dan dirancang khusus untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik guna menciptakan lingkungan dan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien.

Fungsi media dalam pembelajaran menurut Asyhar (2012: 42) adalah sebagai berikut : (1) Sumber belajar, yaitu sesuatu yang menghubungkan sebuah pesan, informasi atau pengetahuan baru dari guru sebagai pembelajar dan peserta didik sebagai pembelajar; (2) Fungsi semantik, yaitu fungsi media dalam memberikan sebuah arti atau memperjelas arti dari suatu pengetahuan yang berupa kata, petunjuk, simbol dan tanda; (3) Fungsi manipulatif, adalah fungsi media untuk menampilkan suatu benda/peristiwa yang terlalu besar, terlalu kecil atau berbahaya; (4) Fungsi fiksatif, adalah fungsi yang berkaitan dengan kemampuan media untuk menangkap, menyimpan atau dalam hal ini bisa disebut merekam suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi; (5) Fungsi distributif, artinya suatu media dapat menyampaikan informasi kepada penerima yang sangat banyak dalam kawasan yang luas dengan menggunakan sekali penampilan objek/kejadian; (6) Fungsi psikomotorik, adalah fungsi media yang berkaitan dengan keterampilan olah tubuh atau fisik pada peserta didik; (7) Fungsi psikologis, adalah fungsi yang berhubungan dengan kejiwaan atau perasaan seseorang seperti untuk menarik perhatian, menggugah perasaan/emosi, meningkatkan imajinasi, motivasi terhadap minat belajar yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif seseorang; (8) Fungsi sosio-kultural, untuk menyamakan persepsi peserta didik tentang suatu hal.

Pengembangan media pembelajaran ular tangga dengan aktivitas *outdoor* yang dilakukan oleh peneliti memiliki fungsi sebagai sumber belajar, fungsi semantik, fungsi psikomotorik, fungsi psikologis. Penjelasan dari setiap fungsi tersebut yaitu : (1) media pembelajaran ular tangga sebagai sumber belajar karena di dalam media ini terdapat pengetahuan atau materi yang ingin disampaikan

kepada peserta didik, materi tersebut yaitu materi gerak keseharian dan alam dalam tari; (2) memiliki fungsi semantik karena dapat memperjelas makna dari gambar gerak keseharian dan alam dalam tari yang ada di buku siswa; (3) memiliki fungsi psikomotorik karena melalui media yang dikembangkan oleh peneliti siswa dapat mengembangkan kemampuan psikomotoriknya dengan melakukan kegiatan di luar kelas; (4) fungsi psikologis, media ini dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan kreativitas dan imajinasi pada materi gerak keseharian dan alam dalam tari, serta dapat meningkatkan motivasi dan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran tari. .

2.1.2 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih dan menentukan media pembelajaran menurut Asyhar (2012: 81), kriteria – kriteria tersebut antara lain: (1) Jelas dan rapi dalam penyajiannya. Hal ini mencakup *layout* atau format penyajian, suara, tulisan dan ilustrasi gambar; (2) Bersih dan menarik. Tidak ada gangguan pada teks, gambar, suara dan video yang mengurangi konsentrasi peserta didik dalam menggunakan media; (3) Cocok dengan sasaran. Media harus disesuaikan dengan sasaran karena tidak semua media cocok digunakan pada kelompok besar maupun kecil; (4) Relevan dengan topik yang diajarkan, baik dari segi konsep, fakta, prinsip maupun generalisasi; (5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media harus mengacu pada salah satu atau gabungan dari ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik yang telah ditetapkan; (6) Praktis, luwes dan tahan. Kriteria ini menuntut guru untuk memilih dan menggunakan media yang ada, mudah diperoleh atau dibuat sendiri; (7) Berkualitas baik.

Misalnya pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, seperti visual pada slide harus jelas dan informasi yang disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang;

(8) Ukuran sesuai dengan lingkungan yang digunakan untuk proses pembelajaran.

2.1.3 Jenis Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut Daryanto (2013: 19) ada dua, yaitu:

1. Media pembelajaran dua dimensi, yaitu media yang berada pada satu bidang datar atau media yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar. Contohnya grafis, media berbentuk papan, dan media cetak yang penampilan isinya tergolong dua dimensi.
2. Media pembelajaran tiga dimensi, adalah media yang tanpa proyeksi dan penyajiannya secara visual tiga dimensional atau memiliki ruang. Berwujud seperti benda asli, baik benda hidup maupun mati atau berupa tiruan namun dibuat sedemikian rupa agar menyerupai aslinya. Media ini dapat berupa widya wisata atau kunjungan ke suatu tempat di luar kelas, specimen atau sebagian/seluruh benda asli yang diambil sebagai sampel, dan media tiruan seperti peta timbul, globe dan sebagainya.

Asyhar (2012: 44) menyebutkan bahwa pada dasarnya media dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu visual, audio, audio-visual dan multimedia. Penjelasan dari empat jenis media tersebut adalah sebagai berikut :

1. Media visual, peserta didik hanya dapat merasakan media ini dengan indera penglihatan. Contoh media visual ini adalah buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster.
2. Media audio, peserta didik hanya dapat merasakan media ini dengan indera pendengaran karena pengetahuan yang disampaikan hanya berupa pesan dengan bahasa lisan atau suara. Contohnya *tape recorder* dan radio.
3. Media audio-visual, melalui media ini peserta didik dapat merasakan pengalaman belajar dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Contohnya film, video, dan program TV.
4. Multimedia, adalah suatu media yang terdiri dari beberapa media dan alat yang diintegrasikan sedemikian rupa sehingga dapat dirasakan oleh peserta didik dengan beberapa indera seperti penglihatan dan pendengaran.

Menurut Seels & Glagslow (Arsyad, 2017: 35) beberapa jenis media jika dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi menjadi dua kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan teknologi mutakhir.

1. Pilihan media tradisional
 - a. Visual diam yang diproyeksikan, seperti *slides* dan *filmstrips*.
 - b. Visual yang diproyeksikan, seperti gambar, poster, charts, foto, grafik, diagram dan pameran.
 - c. Audio, misalnya rekaman piringan dan pita kaset
 - d. Penyajian multimedia, seperti slides plus suara
 - e. Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi
 - f. Cetak, seperti modul, buku, majalah dan *hand out*

- g. Permainan, seperti teka – teki, simulasi dan permainan papan
 - h. Realia, seperti *specimen* (contoh kecil), dan manipulatif (peta dan boneka)
2. Teknologi mutakhir
- a. Media berbasis telekomunikasi, seperti telekonferen dan kuliah jarak jauh
 - b. Media berbasis mikroprosesor, seperti *computer assisted instruction*, permainan komputer, dan interaktif.

Dari penjelasan di atas, media yang dikembangkan oleh peneliti tergolong jenis pilihan media tradisional yang berupa permainan berbentuk visual dua dimensi. Karena yang dikembangkan oleh peneliti di sini adalah papan permainan ular tangga.

2.1.4 Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran menurut Arsyad (2017: 85) perlu memperhatikan beberapa aspek yang menjadi acuan dalam perancangan produk media, diantaranya ialah:

1. Ukuran huruf

Ukuran font yang dipakai dalam media pembelajaran yang dikembangkan harus memperhatikan beberapa hal yakni disesuaikan dengan siswa, amanat dan lingkungannya, serta hindari penggunaan huruf kapital untuk seluruh teks karena dapat membuat peserta didik kesulitan membaca.

2. Organisasi

Penataan font dan semua komponen yang ada dalam media pembelajaran harus diperhatikan, contohnya ialah penyusunan teks yang sedemikian rupa

sehingga informasi mudah diperoleh, peletakkan gambar harus diperhatikan agar tidak mengganggu isi dari media yang dikembangkan.

3. Pewarnaan

Warna ialah komponen visual yang penting namun harus diperhatikan dengan cermat agar memperoleh dampak yang baik. Warna biasanya digunakan untuk membangun keterpaduan, menyampaikan kesan pemisah dan memfokuskan pada bagian tertentu. Selain itu, warna mampu mempertinggi tingkat realisme benda atau kondisi yang dilukiskan, mampu untuk menunjukkan persamaan dan perbedaan, serta memunculkan respon emosional tertentu. Beberapa poin yang harus diperhatikan dalam pemilihan warna yakni: (1) penentuan warna khusus (biru, merah, kuning dan sebagainya); (2) nilai warna (tebal dan tipis warna objek dibandingkan dengan unsur lain dalam visual tersebut); dan (3) intensitas dan kekuatan warna tersebut untuk memberikan dampak yang diinginkan.

Dalam pengembangan media pembelajaran ular tangga dengan aktivitas *outdoor* ini peneliti juga memperhatikan ketiga poin tersebut. Memperhatikan ukuran huruf agar nantinya huruf tersebut mudah terbaca oleh peserta didik, namun juga tidak dengan ukuran yang terlalu besar. Organisasi dalam penelitian ini berupa penataan huruf dan gambar agar desain media pembelajaran ular tangga terlihat selaras dan proporsional. Pemilihan warna pada media ini disesuaikan dengan angket kebutuhan peserta didik dan guru.

2.1.5 Evaluasi Media Pembelajaran

Walkes dan Hess dalam Arsyad (2017: 219) memberikan kriteria dalam mereview perangkat media pembelajaran yang berlandaskan kepada kualitas. Kriteria tersebut ialah:

- 1) Kualitas isi dan tujuan, meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, keadilan, dan kesesuaian dengan situasi peserta didik.
- 2) Kualitas instruksional, meliputi memberi kesempatan belajar, memberi bantuan untuk belajar, memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksionalnya, kualitas tes dan penilaian, dapat memberi efek pada peserta didik, dapat memberi efek bagi tenaga pendidik dan pembelajaran.
- 3) Kualitas teknis, yakni keterbacaan, mudah dipakai, tampilan menarik.

Tujuan dari evaluasi media pembelajaran yakni menentukan apakah media pembelajaran itu efektif, dapat diperbaiki atau ditingkatkan, sesuai digunakan dalam proses belajar, isi pelajaran sudah tepat disajikan dalam media tersebut, menilai kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, mengetahui apakah media tersebut benar – benar memberikan sumbangan terhadap hasil belajar, dan untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendapat tersebut sebagai komponen dalam evaluasi media pembelajaran yang tertuang dalam instrumen penilaian media oleh tim ahli.

2.1.6 Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah sebuah proses panjang yang dilalui oleh setiap manusia dari ia dilahirkan sampai ia meninggal dunia. Belajar menurut R. Gagne dalam Ahmad Susanto (2016: 1) adalah berubahnya sikap dan perilaku seseorang sebagai akibat dari adanya pengalaman yang telah dialaminya. Sejalan dengan pengertian belajar menurut Rifa'i dan Anni (2015: 65) bahwa belajar dilihat dari ada tidaknya perubahan perilaku pada seseorang sebagai akibat adanya interaksi dengan lingkungan sekitar.

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan sebuah konsep, ilmu, dan pemahaman baru yang dilakukan secara sengaja serta penuh kesadaran sehingga memunculkan adanya perubahan perilaku yang relatif baik pada individu.

Dalam penelitian ini peneliti menjelaskan bahwa belajar adalah sebuah kegiatan yang secara sengaja dilakukan oleh siswa untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru yang dapat digunakan dalam kehidupannya di masa yang akan datang.

Unsur belajar menurut Gagne dalam Rifa'i dan Anni (2015: 66) terdiri dari: (a) Peserta didik, dapat dikatakan warga belajar, peserta pelatihan atau orang yang sedang melakukan kegiatan belajar; (b) Rangsangan, adalah stimulus yang ada di lingkungan peserta didik, seperti suara, sinar, warna, panas, tanaman, gedung bahkan orang; (c) Memori, segala macam kemampuan yang diperoleh dari proses belajar; (d) Respon, suatu perilaku atau tindakan yang merupakan aktualisasi dari proses belajar.

2.1.7 Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Susanto (2016: 5) adalah kemampuan yang didapatkan oleh anak setelah mereka melalui serangkaian pembelajaran. Benyamin S. Bloom menyampaikan tiga taksonomi yang disebut ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Berikut penjelasan dari ketiga ranah belajar tersebut:

- a) Kognitif, menekankan pada aspek intelektual seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berfikir. Terdiri dari kemampuan untuk mengingat, memahami, menerapkan, mengevaluasi, menganalisis dan mengkreasi.
- b) Afektif, kemampuan yang berkaitan dengan perasaan, sikap, nilai dan minat. Kategori tujuan peserta didik dalam aspek afektif adalah sebuah penerimaan, penilaian, penganggapan, pengorganisasian dan sebagai pembentukan pola hidup.
- c) Psikomotorik, berkaitan dengan kemampuan fisik yang berupa keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek dan koordinasi syaraf.

Dalam penelitian ini peneliti membatasi hasil belajar pada ranah psikomotorik materi gerak keseharian dan alam dalam tari pada kelas II. Benyamin S. Bloom dalam Rifa'i dan Anni (2015; 71) menyatakan bahwa hasil belajar psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan saraf, manipulasi objek dan koordinasi saraf. Hasil belajar dalam penelitian ini membatasi pada ranah psikomotorik dengan indikator memperagakan gerak keseharian dan alam dalam tari.

Penilaian psikomotorik dalam penilaian ini adalah penilaian unjuk kerja. Indikator penilaian menggunakan rubrik penilaian yang mencakup penguasaan gerak, sikap, dan penghayatan. Penguasaan gerak dilihat dari seberapa banyak peserta didik memperagakan macam gerak. Penilaian sikap dilihat dari kepercayaan diri peserta didik dalam melakukan gerak. Sedangkan penghayatan dinilai dari bagaimana peserta didik penghayati gerakan yang dilakukan.

2.1.8 Permainan

2.1.8.1 Pengertian Permainan Ular Tangga

Permainan adalah sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia, mulai dari usia anak – anak bahkan sampa usia dewasa. Menurut Sadiman (2017) permainan adalah sebuah kontes yang di dalamnya terdapat interaksi antara para pemain satu dengan yanglain untuk mencapai tujuan tertentu dengan cara mengikuti aturan yang ada.

Permainan dapat dibedakan menjadi dua jika dilihat dari aturan bermainnya. Pertama, permainan yang memiliki aturan ketat contohnya catur dan sepak bola. Permainan ini bisaanya bersifat kompetitif, ada yang menang dan ada yang kalah. Kedua, permainan yang aturannya tidak terikat atau luwes, contohnya permainan peran. Permainan ini bersifat non-kompetitif.

Permainan dalam penelitian ini berupa permainan ular tangga yang dikembangkan menjadi sebuah media yang di dalamnya terdapat persaingan antar kelompok untuk mencapai tujuan tertentu dengan melewati beberapa tantangan yang ada. Di dalam penelitian ini peneliti memberikan beberapa aturan yang harus ditaati oleh para pemain.

Ular tangga merupakan satu permainan yang masih banyak dijumpai dan diminati oleh anak – anak di Indonesia. Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena menurut Husna (2009: 145) permainan ular tangga merupakan jenis permainan yang di dalamnya terdapat strategi, kejujuran, ketangkasan, kepemimpinan, wawasan dan kerja sama.

Ular tangga adalah sebuah permainan papan dan menggunakan dadu yang digunakan untuk menentukan berapa jumlah langkah yang harus dijalani oleh pion. Tidak ada ketentuan yang spesifik mengenai permainan ular tangga seperti yang dinyatakan Kartikaningtyas (2014) bahwa media yang mengadopsi dari suatu permainan dapat dimodifikasi aturan permainan, bentuk, maupun tampilannya. Biasanya papan dalam permainan ular tangga terdiri dari sepuluh baris dan sepuluh kolom kotak dengan nomor 1 sampai 100. Pada papan tersebut terdapat beberapa gambar ular dan tangga. Namun dalam penelitian ini, peneliti tidak membuat papan ular tangga seperti pada papan ular tangga biasanya. Sepuluh kolom dan baris tersebut oleh peneliti diganti dengan gambar ular yang besar yang kemudian pada badan ular tersebut dibagi menjadi 50 ruas yang harus dilewati oleh pion. Peneliti juga memodifikasi papan ular tangga menjadi lebih besar daripada ukuran pada umumnya.

Permainan ular tangga biasanya dilakukan oleh dua, tiga bahkan lima orang. Untuk menentukan siapa yang berhak bermain terlebih dahulu bisa diundi dengan ‘hompimpa’ atau ‘suit’. Yang pertama menang bisa memulai bermain terlebih dahulu. Cara bermainnya semua pemain meletakkan pion pada kotak pertama di papan ular tangga. Kemudian dadu dilempar, maka pada permukaan

dadu akan muncul berapa titik yang muncul. Jika titik yang muncul berjumlah empat maka pemain harus menjalankan pion sebanyak empat langkah. Jika titik yang muncul berjumlah enam maka pemain menjalankan pion tersebut sebanyak enam langkah dan mendapatkan kesempatan untuk melempar dadu kembali untuk menentukan langkah berikutnya. Jika pion berhenti di gambar kepala ular maka pion harus turun ke kotak / ruas bergambar ekor ular tersebut. Namun jika pion berhenti di gambar ujung bawah tangga maka pion dapat langsung naik ke kotak di mana ujung tangga bagian atas berada. Pemenangnya adalah pemain pertama yang sampai di kotak *finish*.

Cara permainan ular tangga pada penelitian ini hampir sama dengan permainan ular tangga pada umumnya, hanya saja dalam penelitian ini permainan dilakukan secara berkelompok. Salah satu anggota kelompok berperan menjadi pion. Dalam pengembangan permainan ular tangga ini peserta didik harus memperagakan gambar yang terdapat pada ruas dimana pion berpijak.

2.1.8.2 Manfaat Permainan

Melalui sebuah permainan, baik kemampuan kognitif maupun psikomotorik anak akan berkembang. Manfaat lain dari permainan menurut Andriawan dalam Imam Abdillah (2014: 45) yaitu sebagai berikut:

1. Dapat membuat orang untuk bisa mengontrol emosinya, melatih jiwa sportif.
2. Dapat meningkatkan kecerdasan otak dan meningkatkan kreatifitas para pemainnya.
3. Dapat melatih untuk berfikir cepat, karena reflek saraf dan reflek lainnya dilatih bekerja secara cepat seperti ketika memencet tombol.

4. Game edukasi dapat membantu mengurangi rasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran.
5. Game juga dapat melatih penggunaan logika.

2.1.8.3 Kelebihan Permainan sebagai Media Pembelajaran

Beberapa kelebihan yang dimiliki oleh sebuah permainan sebagai media dalam proses pembelajaran menurut Sadiman (2014: 78), diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Permainan adalah hal yang menyenangkan dan menghibur, terlebih jika terdapat kompetensi di dalam permainan tersebut.
2. Permainan membuat peserta didik turut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran karena peserta didik terlibat langsung dalam permainan dan pemecahan masalah.
3. Permainan dapat memberikan umpan balik secara langsung. Melalui pengalaman dalam permainan peserta didik dapat mengambil langkah selanjutnya yang harus dilakukan setelah mengetahui apakah yang dilakukan sebelumnya sudah benar, salah, menggantung atau merugikan.
4. Keterampilan yang dipelajari melalui sebuah permainan akan lebih mudah diterapkan dalam kehidupan sehari – hari.
5. Permainan bersifat luwes karena dapat digunakan untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit alat, aturan permainan maupun persoalannya. Sejalan dengan pendapat Kartikaningtyas (2014) bahwa media dapat diadopsi dari permainan yang dimodifikasi aturan, bentuk maupun tampilannya.

6. Menggunakan bahan seadanya permainan dapat dengan mudah diperoleh, dibuat dan diperbanyak oleh siapapun dan dimanapun.

Menurut Afandi (2015) kelebihan media pembelajaran ular tangga yaitu (1) siswa belajar sambil bermain, (2) siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, (3) memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga.

Peneliti sepakat dengan pendapat Sadiman bahwa permainan ialah sesuatu yang menyenangkan, membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, luwes dan mudah diterapkan oleh siapapun. Terlebih jika diterapkan pada kelas rendah yang masih dalam usia emas, peserta didik akan lebih memperoleh pembelajaran yang mengesankan sehingga pesan atau ilmu yang disampaikan akan terekam baik di dalam otaknya.

2.1.9 Aktivitas *Outdoor*

2.1.9.1 Hakikat Aktivitas *Outdoor*

Beberapa orang menyebut aktivitas *outdoor* dengan banyak istilah seperti *outdoor learning*, *outdoor study*, pembelajaran luar kelas atau pembelajaran lapangan. Menurut Dadang M dan Rizal (Widiasworo, 2017: 80) aktivitas *outdoor* dimaknai sebagai aktivitas di luar sekolah yang di dalamnya berisi kegiatan di luar kelas/sekolah maupun di alam bebas lainnya, seperti melakukan permainan di halaman sekolah, perkampungan, taman, kebun dan sebagainya yang bersifat petualangan serta mengembangkan aspek pengetahuan yang sesuai. Pembelajaran *outdoor* ini didesain agar peserta didik mempelajari langsung materi pelajaran pada

objek yang nyata atau sebenarnya. Dengan demikian pembelajaran akan menjadi semakin nyata.

Banyak kegiatan yang masuk ke dalam aktivitas *outdoor*, seperti bermain, olahraga, cerita, perlombaan, percobaan, mengenal lingkungan, diskusi, aksi lingkungan dan jelajah lingkungan. Aktivitas *outdoor* ini dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bergerak secara bebas dan leluasa untuk mencari pengalaman dan pengetahuan dengan menikmati udara segar, lingkungan yang indah dan tidak membosankan. Kondisi tersebut sangat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

2.1.9.2 Kelebihan dan Kekurangan *Outdoor Learning*

Wahyuni (2017) menyatakan bahwa pembelajaran *outdoor* dianggap mampu merangsang siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di semua aspek (afektif, kognitif dan psikomotor) untuk melibatkan lebih banyak indera penglihatan, indera pendengaran, indera sentuhan, indera penciuman bagi siswa dan memberikan pengalaman yang lebih berkesan tentang subjek. *Outdoor learning* memiliki beberapa kelebihan menurut Widiaworo (2017) yaitu:

- 1) Peserta didik akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, karena *outdoor learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari suatu objek secara langsung.
- 2) Peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Mereka akan lebih leluasa bergerak, berlari dan mencari pengetahuan. Peserta didik akan lebih maksimal dalam menggunakan indera mereka karena tidak dibatasi oleh dinding kelas.

- 3) Mengembangkan daya pikir peserta didik. Dalam *outdoor learning* peserta didik dihadapkan pada situasi dan kondisi nyata, sehingga mereka akan lebih mengembangkan daya pikirnya untuk menyelesaikan masalah.
- 4) Pembelajaran akan lebih menginspirasi peserta didik. Peserta didik akan mendapatkan pengalaman baru dengan berbagai aktivitas.
- 5) Pembelajaran lebih menyenangkan, karena pikiran menjadi lebih *fresh*.
- 6) Lebih meningkatkan keaktifan guru dan peserta didik.
- 7) Melatih peserta didik untuk bersosialisasi secara langsung dengan masyarakat, dengan bermain langsung ke lapangan atau masyarakat maka peserta didik akan berlatih bagaimana berkomunikasi dengan baik.
- 8) Kegiatan belajar lebih komunikatif, dengan suasana yang santai memungkinkan peserta didik dan guru akan lebih dekat dan komunikatif.
- 9) Lebih menyeimbangkan antara pencapaian pengetahuan, sikap dan keterampilan. Belajar pada obyek yang nyata akan membuat peserta didik lebih memahami konsep pengetahuan.
- 10) Lebih dapat meningkatkan nilai karakter.

Selain memiliki kelebihan, *outdoor learning* ini juga memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan tersebut menurut Vera (2012: 47) yaitu:

- 1) Siswa bisa keluyuran kemana – mana karena berada di alam bebas (luar kelas) yang tidak dibatasi oleh dinding tembok.
- 2) Gangguan konsentrasi, sebab di luar kelas siswa bisa terlena dan bermain sesuka hati dan resiko terhadap suara kebisingan.
- 3) Kurang tepat waktu atau terjadi kemoloran waktu.

- 4) Pengelolaan kelas lebih sulit.
- 5) Lebih banyak menguasai praktik dan minim teori.
- 6) Bisa terserang panas dan dingin.

2.1.9.3 Bentuk *Outdoor Learning*

1) Supercamp

Merupakan kegiatan berkemah yang diikuti oleh guru dan peserta didik. Guru dapat bekerjasama dengan guru mata pelajaran lain untuk melaksanakan *supercamp*, jadi dalam kegiatan ini nantinya akan belajar beberapa mata pelajaran hanya saja pembelajaran dilakukan beberapa hari di alam terbuka. Meskipun *supercamp* dilaksanakan di alam terbuka menggunakan tenda, namun hal ini berbeda dengan kegiatan pramuka. Kegiatan *supercamp* lebih bersifat santai.

2) Live in

Merupakan kegiatan belajar dengan tinggal langsung di suatu daerah bersama masyarakat untuk beradaptasi dan mengikuti semua aktivitas yang ada disana. Dengan hidup bersama masyarakat, peserta didik akan berlatih hidup mandiri dan bermasyarakat agar mampu menghadapi situasi zaman yang makin kompleks.

3) Study *Outdoor*

Biasa disebut *studywisata* atau karyawisata atau *studytour*. Lokasinya tidak hanya memberikan hiburan namun memberikan pelajaran penting kepada peserta didik. Dilakukan agar peserta didik lebih memahami dan mempunyai wawasan yang luas tentang bahan ajar yang dipelajari dikelas.

4) *Field Work*

Kerja lapangan atau praktik kerja lapangan. Merupakan pembelajaran yang mengenalkan peserta didik kepada dunia kerja tempat mereka dapat mengaplikasikan semua pengetahuan yang didapat di sekolah.

5) *Ekspedisi*

Merupakan perjalanan ke suatu tempat dengan misi tertentu. Dalam hal ini guru dan peserta didik pergi ke suatu tempat untuk melakukan penelitian, mengamati dan menemukan fakta di lapangan. Fakta tersebut disinkronkan dengan materi yang dipelajari. Kegiatan ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik karena mereka dapat langsung mempelajari materi dengan kenyataan yang ada.

6) *Outbound*

Saat ini banyak sekolah dari tingkat kanak-kanak sampai kuliah yang mengadakan kegiatan *outbound* yang berisi petualangan dan permainan. Bahkan tidak hanya instansi sekolah, banyak perusahaan yang mengadakan *outbound* sebagai bentuk *refreshing* karyawan. Karena banyaknya manfaat dari *outbound* maka banyak sekali sekolah yang mengadakan kegiatan *outbound* baik di tengah semester, akhir semester dan saat liburan. *Outbound* merupakan kegiatan yang penuh tantangan dan petualangan sebagai pembelajaran untuk menemukan dan mengenali potensi diri peserta didik. Kegiatan ini merupakan kegiatan belajar sambil bermain atau sebaliknya sehingga anak-anak akan lebih merasa senang karena menurut Vygotsky bermain mempunyai peranan langsung bagi perkembangan peserta didik.

7) JAS (Jelajah Alam Sekitar)

Merupakan pembelajaran *student centered* dengan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan alam sekitar sebagai sumber belajar. Peserta didik menjelajah alam sekitar untuk menemukan konsep dan ilmu yang lebih nyata. Ciri pembelajaran JAS antara lain: selalu dikaitkan dengan alam sekitar secara langsung, adanya kegiatan prediksi pengamatan dan penjelasan, adanya laporan yang harus disusun, kegiatan dirancang menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

8) *Include* pada Kegiatan Pembelajaran di Sekolah

Kegiatan *outdoor* tidak selalu harus meninggalkan sekolah, namun bisa juga dilaksanakan di dalam pembelajaran di sekolah atau pada jam jam pelajaran sesuai jadwal yang telah ditentukan meskipun hanya dua jam pelajaran. Semua mata pelajaran bisa dilakukan dengan kegiatan *outdoor*, tidak hanya terbatas pelajaran olahraga. Kita bisa memanfaatkan lokasi yang ada di lingkungan sekolah seperti taman, lapangan, kebun dan tempat lain yang memungkinkan. Contohnya belajar ekosistem di kebun sekolah, membuat puisi dan menggambar di taman sekolah, belajar menghitung ditempat parkir motor dan sebagainya. Termasuk belajar gerak keseharian dan alam dalam tari pada mata pelajaran SBdP kelas II yang dilakukan oleh peneliti. Ini masuk ke dalam aktivitas *outdoor* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

2.1.10 Ular Tangga dengan Aktivitas *Outdoor* sebagai Media Pembelajaran

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran ular tangga dengan aktivitas *outdoor* yang dapat digunakan sebagai alternatif media yang dapat digunakan oleh guru. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran dalam muatan seni tari. Materi seni tari diajarkan mulai tingkat I sampai dengan tingkat VI. Materi seni tari pada tingkat II adalah gerak keseharian dan alam dalam tari.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran ular tangga dengan aktivitas *outdoor* pada materi gerak keseharian dan alam dalam tari. Menurut Vygotsky bermain memiliki peranan langsung terhadap perkembangan seorang anak. Menurut Herington dan Parke belajar sambil bermain memungkinkan anak untuk secara langsung meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu dan memecahkan langsung masalah yang dihadapi saat itu.

Media ini dikembangkan dengan memperbesar ukuran papan ular tangga dari biasanya karena pembelajarannya dilakukan di luar ruangan. Desain papan ular tangga dalam penelitian ini juga dikembangkan. Jika pada papan ular tangga biasanya terdiri dari seratus kotak untuk menuju kotak *finish*, maka pada penelitian ini kotak – kotak tersebut dikembangkan menjadi gambar ular tangga yang terdiri atas lima puluh ruas yang harus dilewati untuk mencapai ruas *finish*. Beberapa peserta didik berperan sebagai pion. Selain itu, desain yang dikembangkan dalam pembuatan media pembelajaran ular tangga adalah dengan ditambahkan gambar materi di beberapa ruas di dalam permainan yang harus diperagakan dan dibaca oleh peserta didik. Semua peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dan dapat

merasakan langsung permainan ular tangga ini. Gambar di dalam ruas disesuaikan dengan materi yang disampaikan yaitu gerak keseharian dan alam dalam tari.

2.1.11 SBdP

Pada dasarnya pendidikan seni budaya dan prakarya di instansi pendidikan ialah sebuah pendidikan seni. Menurut Susanto (2013: 261) pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) merupakan pendidikan seni berbasis budaya yang meliputi aspek seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Dalam pelajaran SBK, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri. Aspek budaya diintegrasikan dengan seni, baik itu seni musik, tari dan rupa. Oleh karena itu mata pelajaran SBK pada dasarnya ialah pendidikan seni berbasis budaya. Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) ialah istilah untuk pendidikan seni dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Di dalam Kurikulum 2013 istilah Seni Budaya dan Keterampilan berubah nama menjadi Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Di dalam Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014, Seni Budaya dan Prakarya masuk ke dalam mata pelajaran kelompok B yang terdiri dari SBdP (Seni Budaya dan Keterampilan) dan PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) yang di dalamnya terdapat muatan lokal serta bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik terkait dengan lingkungan dalam bidang sosial, budaya dan seni. SBdP melibatkan peserta didik untuk dapat merasakan pengalaman estetis bagi mereka dan orang lain melalui kegiatan berkreasi dan apresiasi.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 186) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk:

1. Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan
2. Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan
3. Menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan
4. Menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional maupun global.

Peran pendidikan seni menurut Martono, 2007 (Mulyani, 2016: 27) berdasarkan pada tiga hal:

- 1) Multilingual, seni berfungsi mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri dengan berbagai cara, seperti rupa, bunyi dan gerak.
- 2) Multidimensional, seni mengembangkan kompetensi kemampuan dasar siswa meliputi persepsi, pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan produktifitas.
- 3) Multikultural, bertujuan menumbuhkembangkan kesadaran dan apresiasi terhadap keberagaman budaya lokal dan global dalam masyarakat majemuk.

Tujuan pendidikan seni di sekolah sejatinya tidak mengarahkan kepada pelatihan calon seniman, melainkan sebagai sarana dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani maupun rohani yang nantinya akan bermanfaat di dalam kehidupannya. Seni Budaya dan Keterampilan berperan dalam memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam pembentukan pribadi yang *multi-inteligent* baik itu intrapersonal, interpersonal, visual, spasial, moral,

emosional, muskal, logik, kinestetik, linguistik, naturalis dan matematis. Untuk itu peran dan pendidikan seni sekolah dasar sangat penting dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam hal baru yang nantinya akan bermanfaat dalam kehidupannya di masa depan.

Ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menurut Badan Standar Nasional Pendidikan 2006 meliputi aspek seperti di bawah ini:

- 1) Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, cetak mencetak, ukiran dan sebagainya.
- 2) Seni musik, mencakup kemampuan menguasai vokal, memainkan alat musik dan apresiasi karya seni musik.
- 3) Seni tari, mencakup gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
- 4) Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, tari dan peran.
- 5) Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*) berupa keterampilan sosial, personal, vokasional dan akademik.

Pada kurikulum 2013, dalam Lampiran Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 halaman 168 sampai dengan 172, dijelaskan bahwa ruang lingkup SBdP ada empat yakni seni tari, seni rupa, seni musik dan prakarya. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan kepada seni tari materi gerak keseharian dan alam dalam tari.

2.1.12 Seni Tari di Sekolah Dasar

Seni tari ada pada kurikulum sekolah dasar sebagai mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman – pengalaman seni. Pengalaman tersebut dapat didapat melalui proses pembelajaran di sekolah. Tari adalah hal yang tidak dapat dipisahkan dengan gerak tubuh manusia. Menurut John Martin dalam Mulyani (2016: 49) unsur dasar dari tari adalah gerak. Gerak adalah pengalaman fisik yang paling dasar dari kehidupan seseorang yang akan berguna disepanjang kehidupannya. Oleh sebab itu, pendidikan seni tari di sekolah dasar seharusnya lebih menekankan pada proses pendewasaan dan pertumbuhan siswa melalui gerak.

Dalam hal ini Purwatiningsih (2002: 9) menyampaikan bahwa konsep seni tari sebagai sarana pendidikan berfungsi untuk: membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, membina perkembangan estetik, dan membantu menyempurnakan kehidupan. Sejalan dengan hal ini Susanto (2016) menyatakan bahwa anak pada usia sekolah dasar merupakan idividu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat luar biasa. Masa ini sangat cocok untuk meletakkan pondasi dalam mengembangkan kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik.

Anak pada usia ini sangat aktif melakukan berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan motoriknya. Terdapat dua macam keterampilan motorik pada anak. Keterampilan motorik kasar pada anak dapat dikembangkan melalui pembelajaran tari di sekolah dasar. Dalam hal ini pendidik memiliki peran penting untuk dapat mengembangkan secara maksimal kemampuan motorik anak.

Jadi pendidikan seni tari di sekolah dasar bukan mengarahkan kepada peserta didik untuk menjadi seorang seniman tari, namun lebih ditekankan pada pengembangan gerak atau motorik peserta didik.

2.1.13 Gerak Keseharian dan Alam dalam Tari

Setiap hari tentu kita banyak bergerak untuk melakukan kegiatan mulai dari bangun tidur di pagi hari hingga tidur lagi di malam hari. Gerak kegiatan yang kita lakukan sehari – hari dapat dijadikan gerak tari. Contohnya adalah gerak ketika menyapu, mengepel, memasak, mandi, mencangkul, menanam padi, menyiram bunga, menyetrika, makan, mencuci, memetik buah, menyikat gigi, mendorong meja, memasak, dan olahraga serta bermain.

Di sekitar kita juga terdapat banyak tumbuhan. Ada bunga, rumput dan pohon. Semuanya bergerak ketika tertiup angin. Gerak tumbuhan tersebut juga dapat dijadikan menjadi gerak tari. Contohnya adalah gerak pohon yang tertiup angin, bunga yang mulanya masih kuncup kemudian mekar.

Angin adalah bagian dari alam yang dapat dijadikan gerak tari, misalnya angin sepoi sepoi dan angin topan. Selain angin, air dan api juga dapat kita jadikan gerak tari misalnya ombak.

Selain tumbuhan, di sekitar kita juga terdapat banyak binatang. Tiap binatang memiliki gerak tersendiri. Ada yang terbang mengepakkan sayapnya, berguling – guling, menggerakkan ekornya dan menjulurkan lidahnya. Gerak binatang juga dapat dijadikan gerak tari, contohnya gerak kupu kupu terbang dan kelinci melompat. (Tim Bina Karya Guru, 2007: 82-90).

2.2 Kajian Empiris

Dalam melakukan penelitian ini, terdapat penelitian sebelumnya yang relevan dengan substansi yang diambil oleh peneliti. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain yang pertama ialah penelitian yang dilakukan oleh Adhak Nuuril Hika dan Suryanti dalam JPGSD Volume 5 Nomor 3 Tahun 2017 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Modifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini pada uji t – test yang dilakukan diperoleh hasil nilai signifikan 0,000 lebih kecil taraf signifikan 5% (0,05) maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh pembelajaran menggunakan permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa. Persamaan penelitian yang dilakukan Adhak dan Suryanti dengan peneliti adalah menggunakan media pembelajaran yang sama yaitu berupa permainan ular tangga. Keduanya sama – sama memodifikasi bentuk dan peraturan permainan. Perbedaannya terletak pada desain, kelas yang dijadikan subjek penelitian dan ranah hasil belajar yang diteliti. Dalam pengembangan yang dilakukan oleh Adhak dan Suryani isi kotak ular tangga berupa pertanyaan, sedangkan di dalam kotak ular tangga peneliti tidak terdapat pertanyaan melainkan diisi dengan gambar gambar. Perbedaan selanjutnya penelitian oleh Adhak dan Suryani dilakukan pada kelas tinggi yaitu kelas V dengan fokus pada hasil belajar ranah kognitif, sedangkan peneliti mengambil kelas rendah yakni kelas II sebagai subjeknya dengan fokus pada hasil belajar ranah psikomotorik. Karena kedua kelas tersebut memiliki ciri khas pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda maka peneliti ingin menguji keefektifan permainan ular tangga jika diterapkan pada kelas rendah.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Debby May Puspita dan Edy Surya dalam *Internasional Jurnal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)* Volume 33 Nomor 3 Tahun 2017 yang berjudul “*Development of Snake-Ladder Game as Medium of Mathematics Learning for the Fourth-Grade Students of Primary School*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat bagus, pemakaian media permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat menaikkan minat siswa sebesar 85,27%. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Puspita dan Surya dengan penelitian oleh peneliti terletak pada hasil akhir pengembangan yang dilakukan. Produk yang dihasilkan oleh Debby adalah berupa aplikasi game, sedangkan produk yang dihasilkan oleh peneliti berupa banner. Persamaan keduanya adalah di dalam produk terdapat gambar gambar yang berfungsi untuk menarik perhatian siswa. Perbedaan lainnya terletak ada mata pelajaran yang diambil dan kelas yang dijadikan subjek. Peneliti ingin menguji apakah media ular tangga jika digunakan dalam mata pelajaran yang berbeda akan sama – sama mampu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

Penelitian ketiga, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Imam Abdillah dan Danang Sudrajat pada tahun 2014 yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SD Majalengka Wetan VII*”. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa: 1) hampir seluruh siswa memberikan respon positif terhadap multimedia permainan ular tangga, dalam hal ini multimedia mudah dan nyaman dimainkan serta dapat mudah diperbanyak di komputer lain (usabilitas: 84,19%),

kompabilitas: 80,15%), 2) multimedia mudah untuk dipahami oleh peserta didik (interaktivitas: 83,83%), 3) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (motivasi: 82,72%), 4) dari segi tampilan aplikasi permainan ular tangga ini menarik (visual: 81,98%). Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni keduanya mengembangkan permainan ular tangga. Perbedaannya terletak pada hasil pengembangan permainan tersebut. Hasil pengembangan oleh Abdillah dan Sudrajat dikemas dalam bentuk multimedia yang dapat diinstal dan digunakan menggunakan komputer. Sedangkan peneliti mengembangkan permainan ular tangga tetap dalam bentuk visual namun ukuran papan diperbesar sehingga dapat digunakan di tempat yang luas.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Dr. Suppiah Nachiappan, Nurain Abd. Rahman, Harikrishnan Andi dan Fatiman Mohd Zulkaafaly pada tahun 2014 yang berjudul "*Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga efektif untuk siswa yang mengalami kesulitan belajar dalam materi atau keterampilan berhitung. Melalui permainan ular tangga ini siswa secara tidak langsung belajar operasi penjumlahan dan pengurangan. Selain efektif untuk belajar berhitung, permainan ular tangga ini juga melatih keterampilan sosial dan interaksi para pemain. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Suppiah, dkk. dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah kedua penelitian ini menggunakan permainan yang sama yakni ular tangga. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang disampaikan. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui keefektifan permainan ular tangga terhadap materi seni tari.

Penelitian kelima, dilakukan oleh Mentara dkk pada tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Model Terpadu Madani”. Hasil dari penelitian ini adalah: 1) bentuk pengembangan permainan ular tangga sesuai untuk media pembelajaran penjasorkes di SD Model Terpadu Madani meliputi sarana, perlengkapan dan peraturan; 2) sangat efektif untuk pembelajaran penjasorkes, dibuktikan dengan data denyut jantung rata – rata siswa mengalami peningkatan sebesar 21,50% dari denyut jantung maksimal. Pengembangan media ular tangga oleh Hendrik dkk yakni ukuran papan permainan dan dadu yang diperbesar serta bentuk gambar pada papan permainan. Hal itu sama dengan yang dilakukan oleh peneliti, yakni memperbesar papan permainan dan dadu, serta pemberian gambar pada papan permainan. Perbedaannya terletak pada gambar dan isi konten pada papan permainan. Gambar yang terdapat pada kotak ular tangga milik Hendrik adalah berupa gambar telapak kaki kanan, kaki kiri, tangga dan ular. Siswa harus mengikuti gambar tersebut yakni dengan melangkah satu kaki, melompat dua kaki atau merayap mengikuti bentuk ular. Sedangkan pengembangan oleh peneliti adalah berupa pemberian gambar gerak keseharian dan alam yang harus diperagakan oleh siswa, tidak harus dengan satu kaki, dua kaki maupun merayap.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Meipina pada tahun 2014 yang berjudul “*The Application of Snakes and Ladders Game in Teaching Vocabulary*”. Hasil penelitian ini ditemukan bahwa siswa sangat menikmati permainan dengan prosedur yang digunakan pada saat pembelajaran. Saran dalam penelitian yang

dilakukan oleh Meipina untuk guru bahasa Inggris jika ingin menggunakan permainan ular tangga dalam pembelajaran akan lebih baik jika pelaksanaan pembelajaran dilakukan di luar ruangan. Ketika pembelajaran menggunakan permainan di dalam kelas maka siswa akan mengalami kesulitan untuk mendengarkan instruksi guru karena kelompok yang satu dengan yang lainnya terlalu berdekatan. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama sama mengembangkan permainan ular tangga dalam bentuk visual. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan mata pelajaran yang diambil.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Dyah Kartikaningtyas, Dwi Yulianti dan Stephani Diah Pamelasari dalam jurnal *Unnes Science Education Journal* Volume 3 Nomor 3 Tahun 2014 yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi pada Pembelajaran IPA Terpadu untuk Mengembangkan Karakter dan Aktivitas Siswa SMP/MTs”. Hasilnya menunjukkan bahwa adanya peningkatan karakter peserta didik pada tiap pertemuan dengan kriteria karakter awal mulai berkembang menjadi membudaya pada pertemuan selanjutnya. Adanya motivasi peserta didik untuk menang dalam permainan sehingga siswa bersedia mempelajari kembali materi yang sudah disampaikan. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar kognitif peserta didik yang dapat dilihat dari peningkatan nilai rata – rata pada post-test. Berdasarkan analisis uji gain peningkatan tersebut termasuk ke dalam kategori sedang, dan berdasarkan analisis uji t terdapat perbedaan rata – rata pemahaman siswa yang diukur melalui pre-test dan post-test. Perbedan dengan peneliti adalah pada mata pelajaran yang diambil dan hasil produk yang dikembangkan. Hasil pengembangan oleh Dyah

adalah berupa game, sedangkan yang dihasilkan oleh peneliti adalah permainan di luar ruangan.

Delapan, penelitian yang dilakukan oleh Haji Saleh, Abdullah M. Ilham, Maizora Syafdi dan Yumiati dalam *Journal of Mathematic Education* Vol. 6, No. 1, Februari 2017 yang menunjukkan bahwa pencapaian matematika siswa yang melakukan pembelajaran diluar ruangan lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan cara konvensional. Persamaannya dengan peneliti adalah menggunakan pembelajaran di luar kelas, perbedaannya terletak pada penggunaan media dan mata pelajaran yang disampaikan. Penelitian yang dilakukan oleh Haji Saleh memanfaatkan sarana yang ada di lingkungan sekolah, sedangkan peneliti melakukan pembelajaran di luar ruangan menggunakan media yang harus dibuat sebelumnya terlebih dahulu yaitu permainan ular tangga.

Sembilan, penelitian yang dilakukan oleh Suarmika dan Falyandra dalam *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* Vol. 1, No. 2, September 2016 yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivasi dan hasil belajar siswa setelah mereka melakukan pembelajaran berbasis *outdoor study*. Peneliti juga menjadikan penelitian tersebut sebagai salah satu landasan dalam melakukan pembelajaran di luar kelas, namun bedanya dalam hal ini peneliti melaksanakan pembelajaran SBdP sedangkan Suarmika dan Falyandra melakukannya pada pembelajaran IPA.

Sepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Setyawan dan Dimiyati dalam *Jurnal Kolahragaan* Vol. 3, No. 2, September 2015 yang menunjukkan bahwa model permainan luar kelas efektif untuk mengembangkan ranah psikomotorik, afektif dan kognitif, dengan bukti adanya peningkatan nilai rata – rata siswa sebesar

21%. Perbedaannya dengan peneliti terletak pada mata pelajaran yang diambil. Penelitian oleh Setyawan dan Dimiyati dilaksanakan pada mata pelajaran penjasorkes, sedangkan peneliti mengambil mata pelajaran SBdP.

Sebelas, penelitian yang dilakukan oleh Setiorini, dalam jurnal *Al Mudarris* Vol. 1, No. 1 April 2018 yang hasilnya menyatakan bahwa pendekatan *outdoor learning* membuat siswa memiliki peluang untuk meningkatkan berbagai potensi yang dimiliki karena adanya interaksi yang nyata antara siswa dengan lingkungannya. Penelitian ini menjadi salah satu landasan dalam penelitian yang dilakukan peneliti untuk melaksanakan pembelajaran di luar kelas atau *outdoor learning*.

Dua belas, penelitian yang dilakukan oleh Crismono dalam Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains Vol. 4, No. 2, tahun 2017 yang hasilnya menyatakan bahwa metode *outdoor learning* berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kritis matematika. Dengan banyaknya manfaat yang didapat dengan pembelajaran *outdoor* maka peneliti tertarik untuk melakukan pembelajaran *outdoor*.

Tiga belas, penelitian yang dilakukan oleh Kusumaningtyas dalam Jurnal Indria Vol. 1, No. 1, tahun 2016 menyatakan bahwa bermain di luar ruangan dapat mengembangkan kemampuan koordinasi motorik kasar yakni ketahanan, fleksibilitas tubuh. Dengan bermain di luar ruangan siswa dapat mengeksplorasi dan mengembangkan rasa ingin tau pada dirinya. Usia anak adalah sangat penting untuk mengembangkan kemampuan motorik. Ini yang menjadi salah satu dasar peneliti mengambil kelas rendah untuk menjadi subjek dalam penelitian.

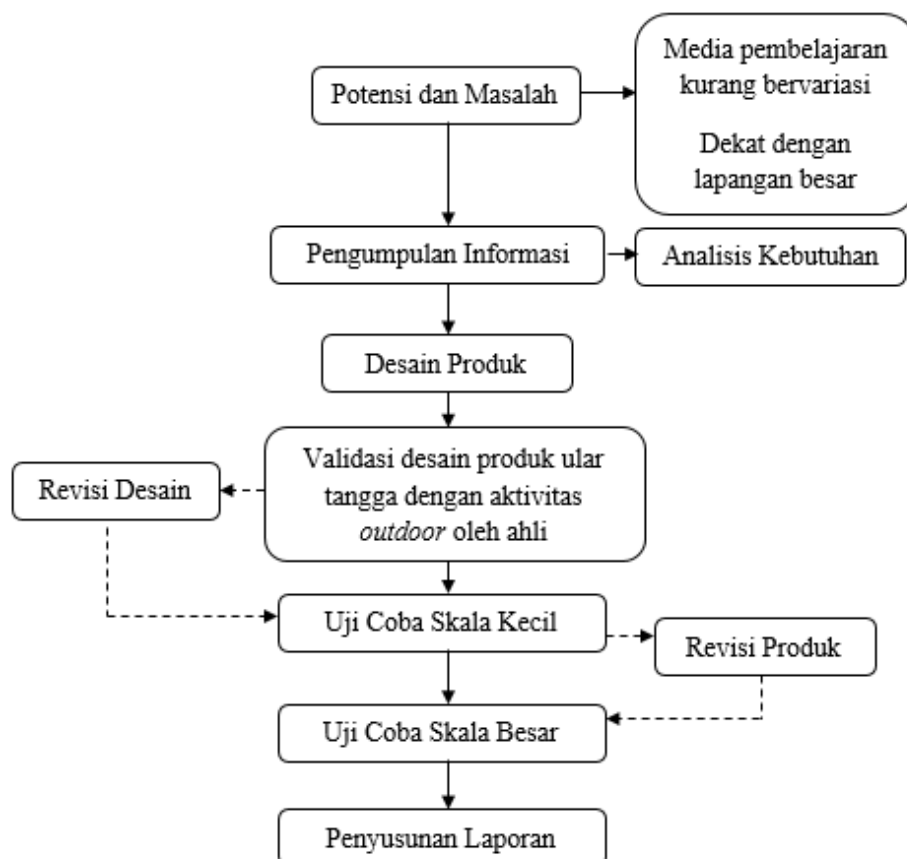
Empat belas, penelitian yang dilakukan oleh Agustini dalam *Journal of Chemical Education* Vol. 5, No. 2, tahun 2016 yang hasil pengembangan permainan ular tangga mendapatkan kategori sangat layak dengan validasi isi 85% dan validasi konstruk 93%, aktivitas siswa meningkat dan pemanaman konsep siswa meningkat dengan rata – rata gain 0,7 dengan kategori tinggi dan 83% murid tuntas secara klasikal. Penelitian tersebut menjadi salah satu dasar dalam pengembangan media ular tangga oleh peneliti.

2.3 Kerangka Berpikir

Dari penjelasan kajian teoretis dan kajian empiris yang telah disampaikan serta berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SDN 2 Karangjati, terdapat permasalahan yaitu pembelajaran seni tari hanya menggunakan media buku. Oleh karena itu peneliti memilih metode penelitian *Research and Development* dengan tujuan untuk mengembangkan media yang sudah ada menjadi media baru yang belum pernah digunakan atau dibuat oleh orang lain.

Potensi yang dimiliki oleh SDN 2 Karangjati adalah adanya lapangan besar di samping sekolah yang dapat digunakan kapanpun oleh guru dan siswa SDN 2 Karangjati. Oleh karena itu peneliti memberikan solusi berupa pengembangan media ular tangga dengan aktivitas *outdoor* dalam muatan SBdP pada materi gerak keseharian dan alam dalam tari kelas II. Pengembangan ini dengan memperhatikan prinsip pada desain pengembangan media pembelajaran. Sehingga nantinya media yang dikembangkan mampu memberikan keefektifan dalam pembelajaran dan hasilnya dapat sesuai dengan apa yang diharapkan.

Pengembangan media tentunya membutuhkan suatu langkah penelitian agar dalam proses penelitiannya dapat dilakukan dengan baik dan terstruktur. Berikut susunan kerangka berfikir dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran ular tangga dengan aktivitas *outdoor*:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Dari permasalahan yang ditemukan oleh peneliti melalui hasil pra penelitian serta dengan melihat potensi yang ada kemudian peneliti mengembangkan media pembelajaran pada muatan SBdP yang berupa ular tangga dengan aktivitas *outdoor*. Sebelum mengembangkan media tersebut peneliti terlebih dahulu membuat desain media pembelajaran ular tangga yang disesuaikan dengan angket kebutuhan guru dan siswa. Setelah desain media tersebut selesai

dibuat, peneliti melakukan uji kelayakan media kepada ahli materi dan ahli media. Evaluasi dari ahli tersebut digunakan peneliti untuk membuat produk ular tangga dengan aktivitas *outdoor*. Setelah media tersebut jadi, peneliti melakukan uji coba produk pada skala kecil. Pada uji coba skala kecil, siswa dan guru diberi angket tanggapan. Kemudian dilanjutkan dengan uji coba skala besar, yang setelahnya maka akan dilakukan uji keefektifan dan pembuatan laporan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang mengacu pada rumusan masalah dan tujuan penelitian berkaitan dengan pengembangan media ular tangga dengan aktivitas *outdoor* maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain media pembelajaran ular tangga dengan aktivitas *outdoor* dalam pembelajaran seni tari kelas II SDN 2 Karangjati sesuai dengan KI / KD serta angket kebutuhan guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan model penelitian menurut Sugiyono yang menghasilkan media pembelajaran ular tangga dengan aktivitas *outdoor* yang terdiri atas beberapa komponen yakni papan ular tangga dan dadu. Pengembangan media ular tangga di desain untuk memperbanyak latihan gerak pada peserta didik.
2. Media pembelajaran ular tangga dengan aktivitas *outdoor* dalam pembelajaran seni tari kelas II dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Pada komponen isi mendapatkan persentase 85,71% dengan kriteria sangat layak dari ahli materi, sedangkan pada komponen penyajian mendapatkan persentase 88% dengan kriteria sangat layak dari ahli media.
3. Media pembelajaran ular tangga dengan aktivitas *outdoor* efektif digunakan dalam pembelajaran seni tari materi gerak keseharian dan alam. Hal itu dibuktikan dengan nilai N-gain yang menunjukkan adanya peningkatan rata – rata pada saat pretest dan posttest uji coba skala kecil sebesar 0,42. Sedangkan

pada uji coba skala besar mendapatkan N-gain sebesar 0,35. Keduanya termasuk ke dalam kategori sedang.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan media pembelajaran ular tangga dengan aktivitas *outdoor* ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk mengembangkan bahan ajar lain yang inovatif demi tercapainya pembelajaran yang efektif.
2. Hasil pengembangan media pembelajaran ular tangga dengan aktivitas *outdoor* ini dapat digunakan untuk pembelajaran seni tari berikutnya.
3. Hasil pengembangan dapat dikombinasikan dengan materi yang lain dan model pembelajaran yang lebih efisien dan berpusat pada siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. JINOP (1) 1.
- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Anitah, Sri. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Aqib, Zaenal. 2014. *Model – Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Badan Standar Nasional Pendidikan Tahun 2006.
- Chabib, Moch., Djatmika, Ery Tri & Kuswandi, Dedi. 2017. *Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik*. JP: TPP 2(7).
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dedy, Irvan (2015). *Kualitas Guru*. Kompasiana, 26 Juni.
- Faisal. 2017. *Buku Guru SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema Keselamatan di Rumah dan Perjalanan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- _____. 2017. *Buku Siswa SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema Keselamatan di Rumah dan Perjalanan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Hika, Adhak Nuuril & Suryanti. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Modifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. JPGSD 05 (03)

- Husamah & Setyaningrum, Yanur. 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Husna. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Iriani, Zora. 2008. *Peningkatan Mutu Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Dasar*. Jurnal Bahasa dan Seni (9) 2.
- Karmila. 2016. *Pengaruh Penerapan Metode Outdoor Learning Berbasis Kelompok Terhadap Hasil Belajar IPS di SD*. Journal of EST 2(1)
- Kartikaningtyas Diah, Yulianti Dwi & Pamelasari. 2014. *Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi Pada Pembelajaran IPA Terpadu untuk Mengembangkan Karakter dan Aktivitas Siswa SMP*. USEJ 3 (3).
- Lestari, Karunia Eka & Yudhanegara, Muhammad Ridwan. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: IKAPI
- Mentara, Marhadi & Kungku. 2017. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (SD) Model Terpadu Madani*. Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education VII (2)
- Mulyani, Novi. 2016. *Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media
- Mulyani, Sri. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan*. Bandung: Alfabeta.
- Pasha, Afifah Cinthia. 2019. *16 Macam – Macam Media Pembelajaran Sederhana, Siswa Jadi Betah Belajar*. Liputan6.com 16 Januari.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru

- Purwanto, Ngalm. 2009. *Prinsip – Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Purwatiningsih & Harini, Ninik. 2002. *Pendidikan Seni Tari-Drama*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat jenderal Pendidikan Tinggi.
- Puspita, Debby May dan Surya, Edi. 2017. *Development of Snake-Ladder Game as Medium of Mathematics Learning for the Fourth-Grade Students of Primary School*. IJSBAR (33) 3
- Rifa'i A. dan Anni, C.T. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Sadiman, S. Arif, dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudrajat, Dadang & Abdillah, Imam. 2014. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SDN Majalengka Wetan VII*. Jurnal Online ICT-StMIK IKMI 11(1).
- Sundayana. 2018. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2017. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia
- Tim Abdi Guru. 2007. *Kreasi Seni Budaya dan Keterampilan untuk SD kelas II*. Jakarta: Erlangga.
- Tim Bina Karya Guru. 2007. *Seni Budaya dan Keterampilan untuk Sekolah Dasar Kelas II*. Jakarta: Erlangga.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen

Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Vera, Adelia. 2012. *Metode Mengajar Anak di Luar Kelas (Outdoor Study)*. Yogyakarta: Diva Press.

Wahyuni, Indrawati & Suana. 2017. *Developing Science Process Skills and Problem Solving Abilities Based on Outdoor Learning in Junior High School*. JPII (6) 1.

Widiasworo, Erwin. 2017. *Strategi dan Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (Outdoor Learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, dan Komunikatif*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

Yunus, Syarifudin. 2018. *Mengkritisi Kualitas Guru*. Media Indonesia, 26 November.

_____. 2017. *Mengkritisi Kompetensi Guru*. Detik.com 14 November.