

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum Merdeka merupakan kebijakan kurikulum pendidikan yang menitikberatkan pembelajaran berpusat pada peserta didik, fleksibilitas dalam perancangan pembelajaran, serta penguatan kompetensi dan karakter sesuai 8 dimensi profil lulusan. Pembelajaran berpusat kepada peserta didik berarti melakukan kegiatan belajar, bekerja sama, dan memahami potensi dalam diri (Yunita dkk., 2023). Prinsip yang memberikan ruang untuk merancang pengalaman belajar berdasarkan kebutuhan serta minat peserta didik. Fleksibilitas perancangan pembelajaran memberikan kesempatan untuk guru menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan kemampuan serta latar belakang peserta didik. Kebermaknaan dalam menguatkan kompetensi dan karakter peserta didik dapat dilaksanakan melalui pembelajaran berbasis proyek, refleksi, serta eksplorasi kreatif (Setiyorini & Setiawan, 2023).

Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) menuntut guru untuk merancang pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna agar peserta didik mendapatkan secara utuh pengalaman belajar edukatif. Guru berpeluang untuk menyediakan metode, model, atau media pembelajaran dengan menyesuaikan minat dan bakat peserta didik sehingga tercipta pembelajaran yang aktif. Guru diharapkan dapat mempersiapkan dan merencanakan secara matang materi pembelajaran yang lebih kontekstual sebagai upaya mengembangkan pemahaman dan keterampilan peserta didik (Iskandar dkk., 2023). Dengan demikian, pembelajaran yang bermakna dapat terwujud untuk bekal peserta didik di masa

mendatang. Pada jenjang sekolah dasar, pendekatan ini relevan untuk diterapkan pada pembelajaran seni budaya, khususnya seni tari.

Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran seni tari berperan penting untuk memperdalam kreativitas, kemampuan berekspresi, kepekaan estetik, serta pemahaman terhadap nilai-nilai budaya. Menurut Titis (2025) pendidikan seni tari dapat mendorong guru dan peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dalam merancang gerak dan bentuk karya tari yang sesuai dengan karakter usia sekolah dasar, sehingga pembelajaran seni tari tidak hanya sekadar melakukan gerakan tetapi juga memahami elemen-elemen estetis tari secara integratif (Titis dkk., 2025). Pembelajaran seni tari yang tidak hanya menekankan pada keterampilan gerak, tetapi juga lekat dengan unsur-unsur pendukung yang membentuk sebuah tari.

Capaian pembelajaran seni tari pada Kurikulum Merdeka fase C kelas V salah satunya terdapat topik yang harus diajarkan yaitu unsur pendukung tari tradisi (Kemendikbud, 2025). Unsur-unsur pendukung tari mencakup musik atau iringan, tema, tata rias, tata busana atau kostum, properti, dan pola lantai (Margaretha dkk., 2023). Menurut Anggraini & Putra tata rias dan busana, iringan musik, pola lantai, properti pendukung, dan tata panggung yang secara terpadu mendukung penyajian tari secara utuh (Anggraini & Putra, 2024). Tata rias dan busana berfungsi untuk menampilkan karakter, tema, dan keindahan visual karya tari. Iringan musik sebagai latar ritmis (ketukan, tempo, irama) yang memperkuat ekspresi serta suasana gerak. Pola lantai dilihat dari hubungan ruang dan formasi penari dalam meningkatkan estetika dan keselarasan gerak tari. Pemahaman

terhadap unsur-unsur tersebut menjadi bagian penting dalam pembelajaran seni tari agar peserta didik mampu memahami tari secara komprehensif.

Materi unsur pendukung seni tari bersifat konseptual dan abstrak, apabila tidak ada pendukung secara visual akan sukar untuk dicerna oleh peserta didik sekolah dasar. Pembelajaran seni tari yang jika disampaikan melalui metode ceramah atau penggunaan buku teks seringkali tidak cukup untuk mengakomodasi perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar yang cenderung membutuhkan pengalaman belajar yang konkret. Perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran yang membantu guru secara optimal dalam menyajikan materi seni tari agar peserta didik lebih berminat, serius, dan antusias dalam pembelajaran seni tari (Suwitri dkk., 2021). Tanpa bantuan media yang tepat, penyampaian materi unsur pendukung tari berpotensi menurunkan minat belajar dan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti tanggal 11 September 2025 bersama guru kelas VA SDN Kowel 3 Pamekasan, diketahui bahwa pembelajaran seni tari diajarkan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Pembelajaran seni tari dilaksanakan setiap 2 minggu sekali, bergantian dengan pembelajaran seni rupa. Pada proses pembelajaran seni tari di kelas, guru menggunakan metode ceramah, diskusi, dan demonstrasi. Akan tetapi, metode yang diterapkan sering mendapatkan respon yang kurang positif, masih terdapat peserta didik yang hanya diam selama proses pembelajaran seni tari berlangsung. Pelaksanaan pembelajaran seni tari memanfaatkan buku paket yang tersedia di kelas. Namun, materi seni tari yang terdapat dalam buku paket hanya mencangkup tari-tarian Nusantara secara umum. Maka dari itu, guru

mengupayakan memperkenalkan tari Madura yaitu melalui video bersumber dari platform *youtube* yang ditayangkan melalui proyektor karena belum ada media pembelajaran lain yang tersedia di sekolah.

Upaya peneliti untuk memperoleh informasi juga dilakukan melalui kegiatan observasi. Observasi dilaksanakan pada 12 September 2025, yang berfokus pada aktivitas pembelajaran seni tari kelas VA SDN Kowel 3 Pamekasan. Berdasarkan tahap tersebut, diketahui sarana dan prasarana yang ada di SDN Kowel 3 Pamekasan relatif memadai dalam mendukung pembelajaran, karena telah tersedia ruang kelas yang layak, buku paket, serta LCD proyektor. Proses pembelajaran seni tari dilaksanakan menggunakan metode demonstrasi tentang materi pola lantai dan properti yang dikaitkan dengan tari tradisional Muang Sangkal. Materi yang baik dari guru sayangnya masih terdapat respon yang kurang baik dari peserta didik, diantaranya terdapat peserta didik tidak mengikuti gerakan yang dicontohkan oleh guru, berbicara saat guru memberi penjelasan, dan mengganggu teman sewaktu pembelajaran berlangsung. Selama proses pembelajaran guru memang tidak menggunakan media pembelajaran yang mungkin dapat menarik antusias peserta didik dalam belajar. Selain itu, hasil dari observasi yang telah terlaksana, diketahui bahwa nilai KKTP pembelajaran seni tari adalah 68. Perolehan nilai rata-rata klasikal adalah 71 dengan rata-rata nilai praktik 77 dan rata-rata nilai kognitif 65. Dengan demikian, perlu adanya upaya pengoptimalan kognitif peserta didik pada pembelajaran seni dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Selanjutnya, berdasarkan hasil angket kebutuhan pada peserta didik kelas VA SDN Kowel 3 Pamekasan, yang keseluruhan sebanyak 22 orang dengan jumlah

laki-laki 10 orang dan perempuan sebanyak 12 orang. Diketahui bahwa sebanyak 95% peserta didik yang menyatakan membutuhkan penggunaan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis permainan dengan tampilan visual menarik seperti gambar berwarna atau video. Sebanyak 77% peserta didik mengetahui tentang tari tradisional, namun 59% di antaranya belum pernah mempelajari tari tradisional yang berasal dari Pamekasan. Padahal, terdapat banyak karya tari tradisional lokal yang lebih dekat dengan peserta didik dan berpotensi untuk dipelajari. Selain itu, sebanyak 68% peserta didik menyatakan ketertarikannya untuk mempelajari materi tari tradisional Pamekasan. Hal ini menjadi peluang untuk menghadirkan materi pembelajaran yang kontekstual guna menambah pengetahuan serta menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan budaya lokal kepada peserta didik. Berdasarkan hasil angket tersebut, diketahui juga bahwa sebanyak 86% peserta didik berminat dengan pembelajaran secara berkelompok berbasis permainan.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan angket kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran seni tari di kelas VA SDN Kowel 3 Pamekasan belum sepenuhnya didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang variatif, menarik, dan kontekstual. Pembelajaran masih didominasi dengan metode demonstrasi dengan acuan buku paket, sehingga mempengaruhi rendahnya keaktifan dan antusiasme sebagian peserta didik dan rendahnya nilai kognitif klasikal. Mayoritas peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis permainan dengan tampilan visual menarik serta memiliki ketertarikan untuk mempelajari tari tradisional Pamekasan. Berdasarkan terbatasnya media pembelajaran yang kontekstual, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran

inovatif sangat diperlukan, khususnya berbasis permainan dan visual yang mengangkat kearifan lokal Pamekasan agar pembelajaran seni tari mencapai tujuan pembelajaran, serta meningkatkan motivasi, pemahaman, dan rasa cinta peserta didik terhadap budaya daerahnya.

Peneliti berupaya dan berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik serta mewujudkan suasana belajar yang bermakna dan menggembirakan. Salah satu bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas V SDN Kowel 3 Pamekasan adalah media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Penerapan *game-based learning* signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, serta hasil belajar peserta didik (Wulandari & Widiensyah, 2023). Media pembelajaran berbasis permainan dapat menunjang peserta didik memahami materi pembelajaran melalui aktivitas bermain yang terstruktur dan menantang, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Banyak permainan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, salah satunya adalah permainan ludo.

Permainan ludo adalah permainan tradisional dengan menggunakan papan, dengan pemain berjumlah 2-4 orang yang dituntut untuk menyusun strategi dalam menggerakkan pion berdasarkan perolehan lemparan dadu (Kara dkk., 2020). Ludo merupakan permainan papan yang memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran edukatif karena kesederhanaan aturan, unsur interaktif, serta kemampuannya mendorong keterlibatan peserta didik. Pengembangan *board game* seperti Ludo dalam konteks pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga membantu memahami materi secara

konkrit dan menyenangkan (Yulianti dkk., 2020). Ulhusna & Diana menyampaikan nilai-nilai edukasi yang menjadi keunggulan permainan ludo sebagai media pembelajaran diantaranya: 1) Memberikan kesenangan yang bersamaan merangsang keinginan mengikuti proses pembelajaran, 2) Menghadirkan pembelajaran berbasis tantangan, yang mendorong peserta didik aktif dan merangsang kemampuan berpikir kritis, 3) Meningkatkan kemampuan berkolaborasi, melalui aktivitas bekerja sama dan kelompok. Ludo dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif dan kolaboratif dengan modifikasi pada konten dan aturan permainan (Ulhusna & Diana, 2020). Agar permainan Ludo sebagai media lebih efektif dalam menyampaikan materi, dapat digabungkan dengan media *flash card*. Media *flash card* merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang diberikan kata atau kalimat ringkas dengan ukuran bervariasi menyesuaikan kebutuhan atau penggunaannya (Wahyuni, 2020). Kelebihan dari media kartu ini diantaranya mudah disusun dan digunakan, bahannya ringan, serta bahannya relatif murah. Hal tersebut, menjadi peluang peneliti dalam berupaya mengembangkan permainan Ludo yang dikombinasikan dengan media *flash card* menjadi *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) sebagai media pembelajaran pada materi unsur pendukung tari.

Pengembangan media *Ludutac* ini, berdasar pada beberapa penelitian terdahulu yang mengindikasikan hasil positif dalam penggunaan media berbasis permainan dalam proses konstruksi pemahaman materi peserta didik ranah kognitif. Studi penelitian yang telah dilaksanakan oleh (Helmalia, 2024) yang berjudul “Pengembangan Media *Ludo Board Games* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIA SDN 258 Sinongko Kecamatan Wasuponda Kabupaten

Luwu Timur” menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media permainan Ludo mampu merangsang keaktifan peserta didik, partisipasi selama proses pembelajaran, serta membantu peserta didik memahami konsep materi binatang halal dan haram dengan baik. Hasil penelitian dari *Ludo Board Games* yang dikembangkan memperoleh hasil validasi ahli materi sebesar 93%, ahli materi 93%, dan ahli pembelajaran 94%. Ketiganya masuk ke dalam kategori “sangat valid”. Ditinjau dari tingkat kepraktisan media, memperoleh persentase yang tinggi yakni 95% masuk dalam kategori “sangat praktis”. Terakhir pada uji keefektifan peserta didik memperoleh rata-rata skor N-Gain 0,70 dengan persentase 79% dengan kategori “tinggi”. Penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Ludo relevan diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada fase C karena sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Ratnasari dkk., 2025) dengan judul “Pengembangan Media LUTION (*Ludo Education*) untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar” yang menjelaskan tentang pengembangan permainan Ludo yang dimodifikasi dengan *flash card* untuk pembelajaran bahasa Indonesia, lebih spesifiknya materi teks pidato. Hasilnya menunjukkan bahwa media Ludo masuk ke dalam kategori sangat valid berdasarkan hasil penilaian 3 validator dengan persentase nilai sebesar 86,34%. Media Ludo ini juga dinilai praktis berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik dengan persentase nilai 87,75% masuk ke dalam kategori sangat praktis. Selanjutnya, hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya keefektifan, yang diukur dari hasil tes tulis dengan perolehan nilai rata-rata 90,1% masuk

kategori sangat efektif. Keberhasilan pengembangan ini, menjadi dasar peneliti dalam mengkombinasikan permainan ludo dengan *flash card* dalam menyampaikan materi unsur pendukung tari pada pembelajaran seni tari.

Penelitian selanjutnya yakni tugas akhir skripsi yang dilakukan oleh (Intan, 2025) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri Napallicin” yang merancang permainan Ludo untuk materi norma dalam adat istiadat daerah. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan media permainan ludo memenuhi kriteria kualitas yang sangat baik. Mulai dari aspek kevalidan yang memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori valid, sementara aspek kepraktisan diperoleh persentase 89% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media ludo berdasarkan pada peningkatan hasil belajar klasikal (20 peserta didik) mencapai 84,3% masuk ke dalam kategori sangat efektif. Maka, dapat disimpulkan bahwa media permainan ludo membantu peserta didik kelas atas dalam memperkuat pemahaman kognitifnya.

Mengacu pada keberhasilan ketiga penelitian terdahulu tentang pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Ludo dan media *flash card* tersebut pada beberapa materi diberbagai mata pelajaran, peneliti berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) sebagai media pembelajaran seni tari yakni untuk materi unsur pendukung tari. Dengan tujuan dapat membantu proses konstruktivisme kemampuan kognitif peserta didik. Media *Ludutac* dirancang dengan mengintegrasikan konten tarian lokal Pamekasan (Tari Cakang) dengan mekanisme permainan yang interaktif.

Pemilihan Tari Cakang sebagai konteks pembelajaran di dalam pembelajaran dilandaskan pada nilai budaya yang terkandung di dalamnya serta relevansinya sebagai seni tari daerah. Konteks tari ini, juga didasarkan hasil pada MBKM riset yang penulis ikuti dengan judul “Eksplorasi Karya Tari Cakang Pamekasan untuk Materi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” yang menunjukkan bahwa Tari Cakang dapat diintegrasikan dalam materi pembelajaran di kelas V. Materi Tari Cakang mengandung unsur utama tari yaitu ragam gerak tari yang tingkat kesulitan geraknya masih cocok untuk kelas atas sekolah dasar, serta mengandung unsur pendukung tari seperti tata rias, tata busana, iringan musik, dan pola lantai yang sesuai dengan capaian materi kelas V sekolah dasar. Integrasi Tari Cakang dalam media pembelajaran diharapkan dapat berkontribusi terhadap peserta didik memahami unsur pendukung seni tari secara kontekstual sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap tarian lokal.

Berdasarkan kondisi lapangan dan kajian literatur, masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu ditelaah lebih lanjut. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan Ludo ataupun kombinasi Ludo dengan *flash card* terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, Bahasa Indonesia, dan IPS. Namun, penelitian tersebut belum mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan Ludo yang diterapkan pada pembelajaran seni tari, khususnya materi unsur pendukung tari. Di sisi lain, kondisi di SDN Kowel 3 Pamekasan membutuhkan adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik yang dapat mengkoordinir kemampuan kognitif serta keaktifan peserta didik selama proses belajar. Mayoritas peserta didik juga

mengharapkan materi yang kontekstual dengan tarian daerahnya. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan mekanisme permainan ludo dan *flash card*, tetapi juga mengintegrasikan Tari Cakang yang berasal dari wilayah Pamekasan.

Berdasarkan uraian di atas, urgensi dikembangkannya media pembelajaran yang mampu mengoptimalkan proses belajar mengajar di kelas dengan menjawab kebutuhan peserta didik SDN Kowel 3 Pamekasan, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) pada Materi Unsur Pendukung Tari untuk Kelas VA SDN Kowel 3 Pamekasan”. Adanya penelitian terkait pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Ludo ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan atau kekosongan media pembelajaran pada pembelajaran seni tari khususnya materi unsur pendukung tari. Serta, diharapkan mampu mengakomodir kebutuhan peserta didik dalam proses belajar melalui pengalaman belajar yang interaktif, praktis, serta mengoptimalkan kognitif peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang menjadi fokus pembahasan dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan pokok yang perlu dijawab, yaitu:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) materi unsur pendukung tari untuk kelas VA SDN Kowel 3 Pamekasan?

2. Bagaimana kepraktisan dari media pembelajaran *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) materi unsur pendukung tari bagi kelas VA SDN Kowel 3 Pamekasan?
3. Bagaimana keefektifan dari media pembelajaran *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) materi unsur pendukung tari bagi kelas VA SDN Kowel 3 Pamekasan?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berupa *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) yang berbasis permainan pada materi unsur pendukung tari untuk kelas VA SDN Kowel 3 Pamekasan yang dikaji berdasarkan pada:

1. Kevalidan media pembelajaran *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) materi unsur pendukung tari untuk kelas VA SDN Kowel 3 Pamekasan, ditinjau dari validasi ahli media pembelajaran, ahli materi, serta ahli desain pembelajaran.
2. Kepraktisan media pembelajaran *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) materi unsur pendukung tari bagi kelas VA SDN Kowel 3 Pamekasan, yang diukur dari observasi aktivitas guru serta observasi aktivitas peserta didik.
3. Keefektifan media pembelajaran *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) materi unsur pendukung tari bagi kelas VA SDN Kowel 3 Pamekasan, yang kaji dari hasil belajar peserta didik yang didukung dengan hasil angket respon peserta didik dan guru.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini berfokus pada spesifikasi produk media pembelajaran berupa *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) pada materi unsur pendukung tari bagi kelas VA SDN Kowel 3 Pamekasan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Ludutac* yang dikembangkan dari yang aslinya sebuah aplikasi permainan dibuat menjadi permainan edukatif yang memuat materi pembelajaran seni tari lokal guna menarik minat belajar peserta didik.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) yang berbasis permainan untuk mengajarkan materi tentang unsur pendukung tari pada tari tradisi lokal Pamekasan guna menumbuhkan rasa bangga dan peduli terhadap warisan budayanya.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan disusun dalam format yang praktis dan sederhana mencakup materi, soal, dan tantangan yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran seni tari kurikulum merdeka.
4. Komponen pada media pembelajaran *Ludutac* meliputi:
 - 1) Papan permainan berukuran 4,5 m × 4,5 m yang terbuat dari bahan banner, berbentuk seperti aplikasi permainan ludo yang terdapat kolom *start* sampai *finish* dilengkapi 4 warna (merah, kuning, hijau, dan biru) yang berfungsi sebagai penanda kelompok. Papan ini dilengkapi juga simbol (arah, materi, pertanyaan, perintah, dan QR Code kuis).
 - 2) Dadu terbuat dari kain berisi dakron berukuran 15 cm yang digunakan sebagai patokan pion berjalan pada kolom atau kotak di papan ludo.

- 3) Pion adalah peserta didik yang berjalan diatas papan saat permainan berlangsung.
 - 4) Kartu terdiri atas 4 warna (warna merah, kuning, hijau, dan biru). Setiap warna terdapat 3 jenis kartu yaitu kartu materi, pertanyaan, dan tantangan yang harus dikerjakan peserta didik. Kartu dicetak menggunakan *art paper* berukuran A5.
 - 5) QR Code terdapat pada beberapa kartu materi dan kolom/kotak papan permainan.
 - 6) Buku panduan penggunaan terdiri dari capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, cara bermain. Buku panduan dicetak menggunakan *art paper*.
 - 7) Kotak kemasan yang berfungsi sebagai tempat papan ludo, dadu, dan kartu-kartu. Kotak berukuran 50 cm × 65 cm × 15 cm terbuat dari triplek yang dilengkapi dengan engsel.
5. Media pembelajaran dirancang dan dikembangkan menggunakan *software canva*.
 6. Media pembelajaran *Ludutac* berperan sumber belajar bagi peserta didik dengan bimbingan guru.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun batasan penelitian pada pengembangan media pembelajaran *Ludutac* ialah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Ludutac* ini terbatas pada kurikulum merdeka kelas V mata pelajaran SBdP khususnya pembelajaran seni tari.
2. Media pembelajaran *Ludutac* berfokus pada pembelajaran seni tari lokal berjudul Tari Cakang yang berasal dari Kabupaten Pamekasan.

3. Media pembelajaran *Ludutac* yang dikembangkan pada penelitian ini terbatas pada pengujian di kelas VA dan hanya pada satu sekolah yakni SDN Kowel 3 Pamekasan.
4. Pengembangan media pembelajaran *Ludutac* disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas VA SDN Kowel 3 terhadap pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.
5. Media pembelajaran *Ludutac* ini tidak diproduksi dalam jumlah yang banyak karena terbatasnya biaya dan waktu.
6. Materi Tari Cakang masih masuk ke dalam kategori tari kreasi yang berpijak pada tari tradisional dalam menggambarkan identitas atau kelompok masyarakat Madura khususnya Pamekasan. Namun, dapat berperan dalam memperkuat pemahaman terkait ciri tarian lokal melalui gerakan tubuh, tata rias, kostum, dan musiknya.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini, ditujukan untuk dapat menjadi alternatif sumber belajar peserta didik kelas VA. Peneliti berupaya mengembangkan sebuah media pembelajaran yang praktis serta efektif untuk memberikan pengalaman dalam belajar yang baru kepada peserta didik, serta menambah wawasan terkait seni tari yang berasal dari daerah tempat tinggal sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran *Ludutac*. Adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat secara teoritis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil dari penelitian pengembangan *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) ini bermanfaat sebagai upaya untuk memahami penggunaan media berbasis permainan ke dalam mata pelajaran seni budaya pembelajaran seni tari materi unsur pendukung tari.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun pentingnya penelitian pengembangan secara praktis antara lain:

1.6.2.1 Bagi Guru

1. Memberikan inspirasi kepada guru untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat membantu meningkatkan efektivitas poses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. Memberikan guru sarana yang tepat untuk menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik, serta meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dirancang khusus membantu mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

1.6.2.2 Bagi Peserta Didik

1. Mendukung peserta didik dalam memproses pemahaman mendalam terhadap materi pembelajaran.
2. Menarik peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.
3. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan memberikan pengalaman belajar yang baru sehingga dapat mengurangi rasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

1. Lembaga pendidikan dapat menjadikan hasil pengembangan sebagai rujukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan adanya sebuah media pembelajaran yang berfokus pada peserta didik serta memanfaatkan potensi warisan budaya lokal yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Membantu melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang sedang diterapkan sekolah, sehingga capaian dan tujuan pembelajaran yang ditentukan dapat tercapai lebih maksimal melalui aktivitas pembelajaran yang menarik dan bermakna.

1.6.2.4 Bagi Pengembang

1. Terwujudnya media pembelajaran *Ludutac* ini sebagai panutan, pengalaman, serta menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang praktis dan efektif dengan memanfaatkan potensi daerah lokal.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah pada penelitian ini diperlukan sebagai dasar dalam mengukur dan menganalisis data penelitian. Definisi operasional adalah penjelasan konsep abstrak menjadi variabel yang bisa diukur secara empiris. Tujuannya untuk menghindari kesalahan dalam memahami konsep yang diteliti. Penjelasan mengenai pada pengembangan media pembelajaran *Ludutac* sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau alat bantu komunikasi dalam proses

belajar mengajar dengan tujuan mempermudah penyampaian materi agar lebih efektif, efisien, praktis melalui serangkaian uji kelayakan produk.

2. Media pembelajaran adalah perangkat pembelajaran yang digunakan untuk menunjang berlangsungnya proses pembelajaran agar dapat merangsang perhatian, minat, dan pikiran peserta didik. Konten yang terdapat dalam media pembelajaran dapat berupa materi, keterampilan, sikap yang perlu dicapai oleh peserta didik terhadap kompetensi dasar tertentu.
3. *Ludutac* merupakan singkatan dari akronim yaitu Ludo Edukasi Tari Cakang. Ludo merupakan permainan papan tradisional berasal dari India yang umumnya dimainkan oleh 2-4 orang menggunakan dadu. Edukasi diartikan proses mengembangkan potensi diri, keterampilan, dan sikap melalui permainan yang telah dimodifikasi dan disisipi konten pembelajaran. Maka, *Ludutac* diartikan sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang digunakan untuk mengenalkan dan meningkatkan pemahaman tentang Tari Cakang secara interaktif dan menyenangkan.
4. Unsur pendukung tari meliputi aspek seperti: 1) Tema merupakan ide gagasan yang menjadi landasan penciptaan karya tari, 2) Properti atau sebuah alat yang digunakan penari, 3) Tata rias atau merias wajah serta menata rambut guna meningkatkan penampilan, 4) Tata busana atau desain pakaian dan aksesoris yang digunakan penari, 5) Musik atau bunyi-bunyian yang mengiringi penari berasal dari suara manusia, alat musik tradisional atau alat musik modern, 6) Panggung atau arena atau tempat untuk penari pentas.

5. Tari Cakang merupakan salah satu tari yang berasal dari Kabupaten Pamekasan. Tari Cakang merupakan salah satu bentuk tari kreasi yang berpijak pada tari tradisional dengan makna sosiologis menggambarkan semangat, kegigihan, dan keberanian perempuan di pulau Madura.