

**PENGEMBANGAN MODUL PRAKTIK RANDAI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN TARI
JURUSAN SENDRATASIK**

TESIS

*Diajukan Kepada Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang untuk Memenuhi Sebagian
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan*



Oleh
Hendri Yusuf
NIM. 15167015

Pembimbing
Indrayuda, S.Pd., M.Pd., Ph.D

**PROGRAM STUDI S2 ILMU PENDIDIKAN SOSIAL
KONSENTRASI SENI BUDAYA
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

ABSTRACT

Hendri Yusuf .2021. “Pengembangan Modul Praktik Randai Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tari Jurusan Sendratasik” Thesis. Graduate Program of padang state University.

Randai is a miniature traditional Minangkabau performing art which has complete elements of traditional performing arts. As a complete miniature of Minangkabau performing arts, in the randai performance there are elements of literary art in the form of a script containing dialogues expressed in Minangkabau language and literature, music art expressed by chanting sounds of chanting or classical Minangkabau saluang songs, movement arts or dance which is expressed through the movements of the pasambahan, the motion of galombang legaran Randai which is derived from the basic movements of the Minangkabau style of pencak silat, and the art of teater which is expressed by. In addition to the main elements of the performing arts in randai, there are also visual arts as a supporting element for the perfection of the randai performance.

Movement is the most important element in carrying out randai performances. Along with the development of science, local arts are accommodated as a part that is studied in formal education centers, such as SD, SMP, SMA and even to higher education in West Sumatra. As an art that is studied in formal education, of course, it is necessary to provide written media in the form of tutorials to help or as a companion in learning the techniques of clever movements in colleges and the wider community.

Keyword: *clever, motion, motion processing techniques*

ABSTRAK

Hendri Yusuf .2021. “Pengembangan Modul Praktik Randai Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tari Jurusan Sendratasik” Tesis. Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang.

Randai merupakan miniatur seni pertunjukan tradisional Minangkabau yang memiliki unsur lengkap seni pertunjukan tradisional. Sebagai miniatur lengkap seni pertunjukan Minangkabau, dalam pertunjukan randai terdapat unsur seni sastra berupa aksara yang berisi dialog-dialog yang diungkapkan dalam bahasa dan sastra Minangkabau, seni musik yang diekspresikan dengan nyanyian nyanyian atau nyanyian klasik Minangkabau saluang, seni gerak atau tari yang diekspresikan melalui gerak pasambahan, gerak galombang legaran randai yang bersumber dari gerak dasar pencak silat corak Minangkabau, dan seni teater yang diungkapkan oleh.

Selain unsur utama seni pertunjukan randai, terdapat pula seni rupa sebagai unsur pendukung kesempurnaan pertunjukan randai. Gerakan merupakan elemen terpenting dalam melaksanakan pertunjukan randai. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, kesenian daerah terakomodir sebagai bagian yang dipelajari di pusat-pusat pendidikan formal, seperti SD, SMP, SMA bahkan hingga perguruan tinggi di Sumatera Barat. Sebagai seni yang dipelajari dalam pendidikan formal tentunya perlu disediakan media tertulis berupa tutorial untuk membantu atau sebagai pendamping dalam mempelajari teknik-teknik gerak cerdik di perguruan tinggi dan masyarakat luas.

Kata kunci: pandai, gerak, teknik pengolahan gerak

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : **Hendri Yusuf**
NIM. : 15167015

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

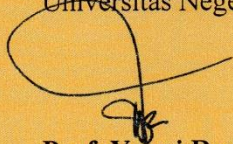


7/01/21

Indrayudha, M.Pd., Ph.D.

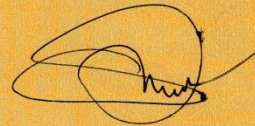
Pembimbing

Direktur Pascasarjana
Universitas Negeri Padang,



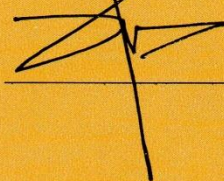
Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19620919 198703 2 002

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Agusti Efi, M.A.
NIP. 19570824 198110 2 001

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN

No	N a m a	Tanda Tangan
1.	<u>Indrayuda, M.Pd., Ph.D.</u> (Ketua)	
2.	<u>Prof. Dr. Agusti Efi, M.,A</u> (Sekretaris)	
3.	<u>Prof. Dr. Ardipal, M.Pd.</u> (Anggota)	

Mahasiswa :

Nama : **Hendri Yusuf**
NIM. : 15167015
Tanggal Ujian : 11 Januari 2021

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan

Karya tulis saya, tesis yang berjudul” Pengembangan Modul Praktik Randai Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tari Jurusan Sendratasik” adalah asli belum pernah diajukan untuk mendapatkn gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

Karya tulis ini murni gagasan, penelitian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim pembimbing Indrayuda, M.Pd.,Ph.D dan tim kontributor Prof. Dr. Agusti Efi, MA dan Prof. Dr. Ardipal M.Pd.

Dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau publikasi orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma hukum yang berlaku .

Padang Februari 2021
Saya yang menyatakan



Hendri Yusuf
NIM . 15167015

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan hasil penelitian tesis yang berjudul ” **Pengembangan Modul Praktik Randai Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tarijurusan Sendratasik** ”. Tesis ini dibuat untuk untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Seni Budaya Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Penulisan tesis ini terlaksana berkat bantuan, bimbingan, arahan, dan dorongan baik berupa moril maupun materiil dari berbagai pihak. Pada Kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Indrayuda, S.Pd.,M.Pd.,Ph.D selaku Pembimbing yang dengan sabar, tulus, dan ikhlas meluangkan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan hasil penelitian tesis ini.
2. Prof. Dr. Ardipal M.Pd dan sebagai kontributor/penguji tesis yang telah memberikan kritik , saran dan masukan demi sempurnanya penulisan tesis ini.
3. Prof. Dr. Agusti Efi, MA sebagai Ketua Program Studi Seni Budaya Pascasarjana Universitas Negeri Padang sekaligus sebagai Kontributor/penguji tesis.

4. Direktur program studi Ilmu Pengetahuan Sosial Pasca Sarjana Prof. Yenni Rozimela, M.Ed, Ph.D
5. Dosen- dosen Program Studi IPS Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan dan menyelesaikan hasil penelitian tesis ini.
6. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi IPS Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang, terkhusus angkatan 2015 yang telah memberikan bantuan diskusi, semangat dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan hasil penelitian tesis ini.

Semoga apa yang telah Bapak/Ibu dan rekan-rekan lakukan menjadi amal ibadah disisi Allah Subhanahu wa ta'ala. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Padang, Februari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Pentingnya Penelitian.....	8
F. Asumsi dan Batasan Penelitian Pengembangan.....	9
G. Definisi Operasional.....	10
BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN	
A. Landasan Teoritik	
1. Belajar	11
2. Pembelajaran	12
3. Media Pembelajaran.....	14
4. Bahan Ajar	14
5. Modul	15
6. Tujuan Modul.....	16
7. Elektronik Modul	16
8. Randai	17
B. Penelitian Yang Relevan	20
C. Kerangka Berpikir	21

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	22
B. Prosedur Pengembangan	23
C. Ujicoba Produk Pengembangan	28
D. Subjek Ujicoba	28
E. Jenis Data	28
F. Instrumen Pengumpulan Data	29
G. Teknik Analisis Data.....	36

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	40
1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	40
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	42
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	43
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	46
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	70
B. Pembahasan.....	77

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

A. Kesimpulan	84
B. Implikasi.....	85
C. Saran.....	86

DAFTAR RUJUKAN	87
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	
----------------------	--

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model ADDIE.....	26
Gambar 3.2 Rancangan Model Pengembangan ADDIE.....	27
Gambar 4.1 Grafik hasil uji validitas modul pengembangan interaktif.....	62
Gambar 4.2 Grafik hasil uji praktikalitas modul.....	72
Gambar 4.3 Nilai uji efektivitas mahasiswa.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Aspek Materi.....	33
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Aspek Media.....	34
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Aspek Bahasa.....	35
Tabel 3.4 Kriteria Skala Likert.....	36
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Mahasiswa dan Dosen.....	37
Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Validitas.....	39
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Praktikalitas.....	40
Tabel 3.8 Taraf Pencapaian Hasil Belajar.....	41
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Instrumen.....	50
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Instrumen.....	53
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	54
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Modul.....	57
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	59
Tabel 4.6 Rekapitulasi Penilaian Validitas.....	61
Tabel 4.7 Hasil Uji Praktikalitas Mahasiswa.....	66
Tabel 4.8 Hasil Uji Praktikalitas Dosen.....	68
Tabel 4.9 Rekapitulasi Penilaian Praktikalitas.....	72
Tabel 4.10 Daftar Nilai Hasil Pretest, Posttest dan Evaluasi Akhir.....	74
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas dengan Liliefors.....	76
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas.....	76
Tabel 4.13 Hasil Uji Paired Samples Statistics.....	77
Tabel 4.14 Hasil Uji Paired Samples Test.....	78
Tabel 4.15 Nilai Capaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> :.....	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupannya, setiap manusia memiliki pengalaman hidup yang yang tidak sama antara satu dan lainya. Keberbedaan pengalaman itu disebabkan oleh situasi dan kondisi yang tidak sama pula. Keberbedaan pengalaman antar satu manusia dengan lainya menjadikan manusia membutuhkan untuk berinteraksi dengan orang lainya.

Secara empiris belajar dapat berlangsung melalui berbagai pengalaman masa lalu, baik dengan cara melihat, mendengar, melakukan, ataupun merasakan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu” (Heri Rahyubi, 2012:2). Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah suatu aktivitas seseorang untuk mencapai kepandaian atau ilmu yang tidak dimiliki sebelumnya. Dengan belajar manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, serta dapat melaksanakan dan memiliki ilmu pengetahuan.

Pada hakikatnya belajar adalah proses interaksi pada semua situasi yang ada di sekitar individu itu berada. Selain itu belajar juga dapat dilihat sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman dalam kehidupannya. Belajar merupakan komponen dari ilmu pengetahuan dan pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi. Di dalamnya dikembangkan teori-teori yang meliputi teori tentang

tujuan pendidikan, organisasi pendidikan, kurikulum, isi kurikulum, dan modul-modul pengembangan kurikulum. Akan tetapi secara konsepnya belajar adalah; perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai respon terhadap potensi yang terjadi akibat latihan-latihan yang diprogramkan. Gagne (dalam zais 1976) Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan (Briggs, 1992). Seperangkat peristiwa ini membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal jika peserta didik melakukan self intruction dan disisi lain kemungkinan bersifat eksternal, yaitu jika bersumber antara lain dari pendidik. Gagne (1981) menyatakan bahwa; pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Peristiwa belajar ini dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang ditetapkan.

Proses pembelajaran dapat dilaksanakan oleh secara individu maupun secara kelembagaan. Secara umum lembaga pendidikan di indonesia dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu.

1. lembaga pendidikan jalur formal
2. lembaga pendidikan jalur informal
3. lembaga pendidikan jalur non formal.

Lembaga Pendidikan non formal dan informal dilaksanakan diluar dari lembaga-lembaga pendidikan formal. Lembaga non formal dan informal ada dan berkembang dimasyarakat pendukungnya. lembaga ini berwujud seperti

organisasi-organisasi sosial, adat, kesenian, olah raga keterampilan, dan sebagainya. Lembaga ini mengutamakan pengembangan afeksi dan psikomotor.

Pendidikan formal di Indonesia diatur oleh pemerintah sebagaimana yang telah diatur undang-undang negara Republik Indonesia (UU) no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional beserta peraturan pemerintah yang bertalian dengan pendidikan.

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia (PPRI) No 19 Tahun 2005 telah ditegaskan tentang standar pendidikan nasional pada setiap jenjang pendidikan yang dimulai dari pendidikan dasar, menengah sampai pendidikan tinggi. Untuk standar pendidikan tinggi pasal 1 ayat 4 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia (PPRI) No 19 Tahun 2005 menegaskan bahwa Tujuan pendidikan tinggi yang mengatakan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang:

1. Berakhlak mulia
2. Memiliki pengetahuan
3. Terampil
4. Mandiri
5. Mampu menemukan, mengembangkan, dan menerapkan ilmu, teknologi, yang bermanfaat bagi kemanusiaan.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan oleh dua elemen yang bertemu dalam satu keadaan, tempat dan waktu dengan melakukan interaksi. Kegiatan seperti ini disebut dengan belajar. Dua elemen tersebut adalah pendidik dan peserta didik. Masing masing elemen yang terlibat dalam proses belajar mempunyai fungsi yang

berbeda. Pendidik berfungsi sebagai pemberi, penyampai, pembimbing dan pelaksana materi bahan pembelajaran. Mereka ini dapat diasumsikan sebagai pengajar seperti: dosen, guru atau Pelatih/ nama lainnya. Sedangkan peserta didik adalah para penerima materi pelajaran yang disampaikan pengajar materi pembelajaran, mereka ini dapat diasumsikan seperti mahasiswa, siswa, santri atau peserta pelatihan, mereka ini secara umum adalah peserta didik. Proses berlangsungnya pertemuan antara pendidik dengan peserta didik dalam memberikan materi pembelajaran adalah proses belajar mengajar

Secara strukturnya pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain dimana komponen tersebut dan lainnya saling mendukung dan saling melengkapi satu dan lainnya. Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran tentulah diperlukan komponen-komponen dari pembelajaran. Komponen tersebut meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh pendidik dalam memilih dan menentukan pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar. Usaha lain yang dilakukan guru atau dosen dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan modul untuk mencapai keberhasilan belajar. Dengan pemanfaatan modul sebagai pembelajaran yang diintegrasikan dengan perangkat pembelajaran untuk membantu proses dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Randai adalah salah satu kesenian tradisional Minangkabau yang dimainkan secara berkelompok dengan membentuk lingkaran. Randai

menggabungkan seni lagu, musik, tari, drama dan silat menjadi satu. Wandy HS dalam jurnal kajian seni yang berjudul Dramaturgi Teater Rakyat Minangkabau mengatakan bahwa; Randai merupakan teater tradisional rakyat Minangkabau sebagai tatanan *adaiksalingka nagari* yang berlaku pada masing-masing *nagari* di Minangkabau. Pertunjukan Randai memiliki beberapa unsur seni tradisional Minangkabau seperti seni gerak, seni musik, seni teater, seni sastra, dan seni rupa.

Saat ini seni Randai sudah menjadi salah satu mata kuliah di Jurusan Pendidikan SENDRATASIK Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Universitas Negeri Padang, meskipun sebelumnya Mata kuliah Randai juga pernah dilaksanakan di jurusan Sendratasik (diantaranya pada mahasiswa tahun masuk 2001 berdasarkan buku panduan perkuliahan tahun 2001) akan tetapi pada waktu itu Randai hanya menjadi mata kuliah pilihan bagi mahasiswa prodi tari.

Pada saat sekarang terhitung dari mahasiswa tahun masuk 2013 mata kuliah Randai sudah diharuskan untuk diikuti oleh seluruh mahasiswa jurusan Sendratasik FBS Universitas Negeri Padang baik mahasiswa prodi musik maupun prodi tari.

Idealnya sebuah proses pelaksanaan pembelajaran mestinya didukung oleh perangkat pembelajaran seperti buku ajar, jurnal, modul yang lengkap. Sehingga proses pembelajaran dan hasil dapat tercapai dengan baik terhadap dosen dan mahasiswa. Akan tetapi tidak demikian halnya pada pelaksanaan pembelajaran mata kuliah Randai di jurusan Pendidikan SENDRATASIK FBS UNP. Dari hasil observasi awal prapenelitian, pelaksanaan pembelajaran Randai di jurusan Pendidikan Sendratasik belum sepenuhnya memiliki perangkat perkuliahan yang

semestinya. Artinya; mata kuliahnya ada, proses perkuliahan berjalan, akan tetapi perangkat pembelajarannya belum lengkap, buku ajar randai yang lengkap, Satuan Ajar Perkuliahan (SAP) yang sudah ada baru berupa silabus.

Mengingat sangat pentingnya perangkat pembelajaran dalam sebuah proses pembelajaran, penulis menganggap penting untuk melakukan penelitian tentang masalah diatas. Penulis berencana akan meneliti tentang masalah belum tersedianya perangkat pembelajaran Randai yang lengkap pada mata kuliah Randai di prodi tari Jurusan Pendidikan Sendratasik Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan hasil observasi awal diatas penulis ingin meneliti tentang bentuk rancangan pengembangan modul pembelajaran Randai pada mata kuliah Randai pada prodi tari di Jurusan Pendidikan Sendratasik Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Padang.

Dilihat dari ciri-ciri penelitian yang akan menghasilkan sebuah produk baru penulis meyakini jenis penelitian ini adalah penelitian research and development. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut (Sugiyono:2009:407).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah proses pengembangan modul perkuliahan praktik Randai di Program Studi Pendidikan Tari Sendratasik ?

2. Bagaimanakah validitas pengembangan modul perkuliahan praktik Randai di Program Studi Pendidikan Tari Sendratasik ?
3. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan pengembangan modul perkuliahan praktik Randai di Program Studi Pendidikan Tari Sendratasik?
4. Bagaimanakah efektivitas pengembangan pengembangan modul perkuliahan praktik Randai di Program Studi Pendidikan Tari Sendratasik?

A. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan produk pengembangan modul perkuliahan praktik Randai di Program Studi Pendidikan Tari Sendratasik.
2. Mengetahui validitas pengembangan pengembangan modul perkuliahan praktik Randai di Program Studi Pendidikan Tari Sendratasik.
3. Mengetahui praktikalitas pengembangan pengembangan modul perkuliahan praktik Randai di Program Studi Pendidikan Tari Sendratasik.
4. Mengetahui efektivitas pengembangan pengembangan modul perkuliahan praktik Randai di Program Studi Pendidikan Tari Sendratasik.

B. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah pengembangan modul perkuliahan praktik Randai di Program Studi Pendidikan Tari Sendratasik. Tujuan pengembangan pengembangan modul perkuliahan praktik Randai ini agar mahasiswa dapat belajar secara aktif dan efektif, mahasiswa dapat memahami konsep pembelajaran praktik Randai di Program Studi Pendidikan Tari Sendratasik serta melatih belajar mandiri

dimana saja dan kapan saja. Secara lebih rinci spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran pengembangan modul perkuliahan praktik Randai di Program Studi Pendidikan Tari Sendratasik.
2. Modul perkuliahan praktik Randai di Program Studi Pendidikan Tari Sendratasik ini dapat digunakan mahasiswa untuk belajar di dalam kelas, belajar mandiri di rumah, dimana saja dan kapan saja.
3. Jenis media yang dikembangkan adalah pengembangan modul perkuliahan praktik Randai di Program Studi Pendidikan Tari Sendratasik.
4. Media pembelajaran pengembangan modul perkuliahan praktik Randai ini dilengkapi oleh petunjuk penggunaan untuk memudahkan dosen serta mahasiswa dalam menggunakan modul tersebut.

C. Pentingnya Penelitian

Penelitian ini sangat penting dilakukan karena dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Sebagai media bagi mahasiswa dalam melatih kemandirian belajar pada perkuliahan praktik Randai di Program Studi Pendidikan Tari Sendratasik.
2. Sebagai salah satu alternatif media yang dipergunakan dalam perkuliahan praktik Randai di Program Studi Pendidikan Tari Sendratasik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi perkuliahan.
3. Sebagai bahan rujukan untuk mengembangkan pengembangan modul perkuliahan praktik Randai pada penelitian selanjutnya.

4. Sebagai salah satu strategi pembelajaran menggunakan modul perkuliahan untuk dosen mengajar agar lebih bervariasi.

D. Asumsi dan Batasan Penelitian

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

Pengembangan modul perkuliahan praktik Randai di Program Studi Pendidikan Tari Sendratasik ini dikembangkan dengan asumsi bahwa mahasiswa prodi pendidikan tari memiliki kelemahan dalam memahami materi randai. Mahasiswa sudah terbiasa menggunakan dan mengakses informasi melalui *smartphone*. Penggunaan *smartphone* akan lebih bermanfaat jika digunakan dalam proses pembelajaran sehingga proses komunikasi dalam pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna yaitu menarik minat mahasiswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang secara elektronik sehingga meningkatkan hasil perkuliahan. Pengembangan Modul perkuliahan praktik Randai di Program Studi Pendidikan Tari Sendratasik dapat menampilkan secara utuh materi berbentuk teks, gambar.

2. Batasan penelitian pengembangan

Adapun batasan penelitian pengembangan yang terdapat pada penelitian ini adalah

- a. Media yang dikembangkan untuk semester ganjil.
- b. Pada tahap penyebaran, penelitian ini dilakukan dengan penyebaran atau penerapan modul pada lingkungan terbatas yaitu Mahasiswa

Program Studi Pendidikan Tari, karena keterbatasan peneliti dari segi waktu dan biaya.

E. Definisi Operasional

Berikut definisi operasional dari variabel-variabel yang terdapat pada penelitian:

1. Pengembangan modul perkuliahan praktik Randai adalah media pembelajaran elektronik yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Acrobat Reader*.
2. Mata Kuliah Randai adalah mata kuliah yang mempelajari tentang konsep dasar randai, teknik randai.
3. Validitas adalah tingkat kelayakan rancangan pengembangan modul perkuliahan praktik Randai di Program Studi Pendidikan Tari Sendratasik.
4. Kepraktisan adalah kemudahan terhadap keterlaksanaan langkah-langkah kegiatan perkuliahan.
5. Keefektifan pembelajaran merupakan pengaruh positif terhadap hasil yang ditimbulkan dari proses perkuliahan .

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Pengembangan modul praktik untuk perkuliahan Randai dilakukan untuk memenuhi dan melengkapi kebutuhan perkuliahan Randai. Modul praktik memudahkan komunikasi mahasiswa dengan mahasiswa, mahasiswa dengan dosen, tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu karena dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan, implikasi dan saran sebagai berikut:

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dan pembahasan mengenai modul praktik untuk perkuliahan Randai disimpulkan bahwa:

1. Hasil validitas modul praktik untuk perkuliahan Randai menunjukkan kriteria “Tinggi” untuk validasi materi, sedangkan validasi Bahasa dan modul menunjukkan “Sangat Tinggi” setelah dilakukan validasi oleh validator materi, modul dan bahasa dan dilakukan perbaikan produk sebanyak satu kali sesuai dengan komentar dan saran validator.
2. Hasil uji praktikalitas modul praktik untuk perkuliahan Randai menunjukkan kriteria “Sangat Praktis” setelah dilakukan penilaian kepraktisan.
3. Hasil Efektivitas produk modul praktik untuk perkuliahan Randai menunjukkan kriteria efektif setelah dilihat dari hasil belajar mahasiswa.

B. Implikasi

Berdasarkan temuan hasil penelitian maka implikasi pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan modul praktik untuk perkuliahan Randai memerlukan smartphone berbasis android, komputer/laptop yang memiliki akses jaringan internet pada proses pengunduhan modul.
2. Pemanfaatan modul praktik untuk perkuliahan Randai memerlukan kemampuan mengoperasikan smartphone / computer / laptop baik bagi mahasiswa maupun dosen.
3. Pengembangan modul praktik untuk perkuliahan Randai perlu menganalisis karakteristik mahasiswa dalam mendesain modul praktik untuk perkuliahan Randai sehingga dapat meningkatkan hasil perkuliahan mahasiswa sesuai dengan tujuan perkuliahan yang diharapkan.
4. Pengembangan modul praktik untuk perkuliahan Randai dalam perkuliahan harus memperhatikan beberapa aspek yaitu validitas, praktikalitas dan efektivitas untuk menentukan kualitas produk modul perkuliahan yang dikembangkan sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses perkuliahan.
5. Modul praktik untuk perkuliahan Randai dapat dipertimbangkan untuk digunakan sebagai alat penunjang perkuliahan karena dapat meningkatkan hasil perkuliahan mahasiswa.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari penelitian dan pengembangan ini maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Pemanfaatan modul praktik untuk perkuliahan Randai harus diiringi kesiapan dosen pengampu mata pelajaran dan mahasiswa dalam memenuhi pelaksanaan modul praktik untuk perkuliahan Randai yaitu penyediaan smartphone / komputer /laptop, akses internet dan alat pendukung lainnya.
2. Modul praktik untuk perkuliahan Randai yang dikembangkan ini telah dinyatakan valid, praktis dan efektif sehingga disarankan dapat digunakan untuk perkuliahan Randai sebagai modul perkuliahan.
3. Penggunaan modul praktik untuk perkuliahan Randai disarankan untuk penerapannya sesuai dengan tujuan perkuliahan yang diharapkan dengan memperhatikan karakteristik mahasiswa, konten perkuliahan dan kesiapan sarana dan prasarana perkuliahan.
4. Pengembangan perkuliahan randai untuk perkuliahan Randai ini diharapkan dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya pada mata pelajaran yang membutuhkan pemecahan masalah belajar yang sesuai dengan karakteristik modul perkuliahan.

Daftar Pustaka

- Anggraini, w., anwar, y., & madang, k. (2017). Pengembangan lembar kerja mahasiswa (lkpd) berbasis learning cycle 7e materi sistem sirkulasi pada manusia untuk kelas xi sma. *Jurnal pembelajaran biologi: kajian biologi dan pembelajarannya*, 3(1), 49–57.
- Hasnawati. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi pokok asam basa. *Chemistry education review (cer)*, 2(2), 49–57.
- Lubis, i. R., & ikhsan, j. (2015). Pengembangan media pembelajaran kimia berbasis android untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi kognitif mahasiswa sma. *Jurnal inovasi pendidikan ipa*, 1(2), 191. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7504>
- Rezeki, s., & ishafit, i. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk sekolah menengah atas kelas xi pada pokok bahasan momentum. *Jurnal penelitian & pengembangan pendidikan fisika*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.21009/1.03104>
- Van den akker, j. (1999). “principles and methods of development research.” In design approaches and tools in education and training. In *design approaches and tools in education and training* (hal. 1–14). Kluwer academic publisher. https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_1
- Hamalik, Oemar, 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara
- Pidarta, Made, 2007. *Landasan kependidikan (stimulus ilmu pendidikan bercorak indonesia*. Jakarta: rineka cipta
- Dimiyati dan Mudijono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rendra , 1989. *Tentang bermain dram (catatan elementer bagi calon pemain)*.jakarta pusat .fa Ekonomi Bandung
- Sanjaya, Wina, 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran(Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP)* .Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Bahar, Mahdi, 2009. *Musik Perunggu Nusantara (Perkembangan Budaya di Minangkabau)*. Bandung Jawa Barat: Bumi Grafika Utama.