

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN TARI TRADISIONAL JAWA TIMUR UNTUK ANAK BALITA

Muhammad Dimas Bramantya²

¹Universitas Negeri Surabaya

email: muhammaddimas.20036@mhs.unesa.ac.id

Received:
06-04-2026
Reviewed:
13-04-2026
Accepted:
20-04-2026

ABSTRAK: Indonesia memiliki kekayaan seni dan budaya yang melimpah, di mana tari tradisional berfungsi sebagai cerminan dan identitas utama suatu wilayah. Namun, minat generasi muda, khususnya anak usia dini, terhadap tari tradisional Jawa Timur (Jatim) cenderung menurun karena pengaruh budaya modern. Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan mekanisme perancangan dan meningkatkan minat serta pengetahuan anak balita terhadap tari tradisional Jawa Timur. Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan subjek penelitian siswa TK tingkat B. Perancangan media menggunakan metode *Design Thinking* dan teknik analisis 5W+1H. Hasil dari perancangan ini adalah media interaktif berbentuk *puzzle* berbahan kayu bernama "JATITARI", Kemasan Media, Flyer, pensil, serta penghapus. Media ini memuat enam tari tradisional di Jawa Timur, yaitu Tari Remo, Gandrung, Glipang, Reog, Pecut, dan Thengul, dilengkapi panduan untuk menulis nama-namanya. Berdasarkan hasil uji coba pada siswa Taman kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 13, media *puzzle* JATITARI terbukti efektif dan menarik sebagai media alternatif pembelajaran interaktif, yang mampu menumbuhkan daya minat dan pengetahuan anak terhadap tari tradisional di Jawa Timur.

Kata Kunci: media interaktif, tari tradisional, taman kanak-kanak

ABSTRACT: Indonesia possesses an abundant wealth of art and culture, where traditional dance serves as a primary reflection and identity of a region. However, the interest of the younger generation, particularly preschool children, in East Javanese traditional dance tends to decline due to the influence of modern culture. This research aims to formulate a design mechanism and enhance the interest and knowledge of

preschool children regarding East Javanese traditional dance. This study employed a qualitative method with kindergarten students (Level B) as the research subjects. The media design utilized the Design Thinking method supported by the 5W+1H analysis technique. The resulting product is an interactive wooden puzzle media named "JATITARI," along with its packaging, a flyer, pencils, and an eraser. This media features six traditional dances from East Java: Tari Remo, Gandrung, Glipang, Reog, Pecut, and Thengul, and is equipped with a guide for writing their names. Based on the try-out results conducted on students at Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 13, the JATITARI puzzle media proved to be effective and engaging as an alternative interactive learning tool. It successfully enhanced the interest and knowledge of children regarding traditional dances in East Java.

Keywords: *interactive media, traditional dance, kindergarten*

PENDAHULUAN

Indonesia memegang reputasi atas kelimpahan seni dan budayanya yang sangat melimpah dan bermacam-macam, tersebar di berbagai wilayah di seluruh nusantara. Di antara banyaknya jenis kesenian yang hadir, seni tari adalah salah satu bentuk yang paling sering ditemui, mulai dari penyambutan acara-acara, perayaan suatu peristiwa penting, maupun penyambutan tamu kewarganegaraan. Jawa Timur, satu provinsi yang menempati bagian timur Pulau Jawa, merupakan provinsi terluas di pulau tersebut. Secara administratif, wilayah ini terdiri atas 29 kabupaten dan 9 kota, dengan Surabaya selaku ibu kota provinsi. Jumlah satuan wilayah administratif ini menciptakan Jawa Timur selaku provinsi dengan jumlah kabupaten/kota terbanyak di Indonesia. (Kominfo, 2013). Dengan wilayahnya yang luas ini, provinsi ini memiliki bermacam-macam budaya di wilayahnya, salah satu aspek kebudayaannya yang menonjol adalah dari kesenian tari tradisionalnya.

Tari tradisional didefinisikan sebagai jenis tarian yang berasal dari masyarakat suatu daerah tertentu, diwariskan secara generasi, dan mengakar menjadi komponen budaya lokal. Tarian ini berfungsi sebagai cerminan dan identitas utama dari suatu wilayah. Secara umum, gerakan dalam tari tradisional cenderung sederhana dan berulang-ulang, namun disusun berdasarkan nilai-nilai yang merefleksikan kehidupan masyarakat pendukungnya.. Pengenalan tari tradisional perlu dilakukan agar eksistensinya tetap dikenal sampai generasi selanjutnya, salah satunya kepada anak balita.

Satu permasalahan yang ditemukan pada saat ini yakni menurunnya ketertarikan generasi muda pada tari tradisional. Dewasa ini, generasi muda justru lebih menyukai perkembangan budaya modern populer yang terwujud baik dari dalam maupun luar negeri. Pengaruh budaya modern, kemajuan teknologi, dan globalisasi telah mengalihkan ketertarikan mereka dari bentuk seni yang dirasakan sudah kuno dan kurang relevan. Berdasarkan (Simbolon et al., 2024), dari pengaruh-pengaruh tersebut, akan memiliki dampak kepada anak-anak generasi muda yang akan cenderung lebih tertarik untuk bergerak dan meniru gerakan-gerakan yang berasal dari budaya modern ataupun luar negeri, daripada mempelajari tari-tari tradisional di Indonesia.

Solusi yang dapat diusulkan dalam perancangan ini adalah merancang media permainan interaktif dengan bahan kayu untuk memperkenalkan tari tradisional Jawa Timur. Dalam perancangannya, tari-tari tradisional yang akan diangkat berjumlah enam, yaitu tari reog, tari gandrung, tari topeng malangan, tari remo, tari glipang, dan tari pecut. Pengangkatan dari tari-tari tersebut bertujuan agar peserta didik atau siswa TK dapat mengenal tari tradisional yang ada di wilayah mereka, yaitu Jawa Timur, karena tempat penelitian berlokasi di Kota Surabaya, provinsi Jawa Timur.

Diharapkan anak dapat menyusun potongan-potongan gambar dari media interaktif tersebut, yang harus diletakkan ke posisi yang sesuai sehingga menjadi sebuah gambar, serta dapat mengenal dan menulis nama-nama tariannya.

METODE PENELITIAN

Pendekatan metodologi dalam penelitian ini mengimplementasi metode penelitian kualitatif dengan tujuan merancang media interaktif pembelajaran dengan fokus topik pengenalan tari tradisional Jawa Timur untuk anak balita di bangku taman kanak-kanak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 13 Surabaya. Dengan adanya media interaktif ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran dalam meningkatkan minat siswa dan memudahkan penyampaian materi tentang tari tradisional.

Subjek penelitian ini menyasar kepada siswa tingkat B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 13 dalam rentang umur 4-5 tahun,, dengan objek media interaktif *puzzle* berbahan kayu yang dilengkapi dengan panduan cara menulis nama-nama tari tradisional Jawa Timur yang diangkat, yang dimana sudah dirancang guna menarik perhatian dan minat dari target audiens. Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 13, Jl. Jemur Wonosari Gg. Lebar No.30, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur 60237. Penelitian dilaksanakan selama 6 bulan, mulai bulan Agustus 2024 hingga Januari 2025. -----<

Penelitian menggunakan dua macam data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui kegiatan wawancara, angket, dan observasi langsung, lalu data sekunder berasal dari artikel, jurnal, dan situs web lain yang relevan, Teknik pengumpulan data meliputi wawancara dengan kepala sekolah taman kanak-kanak, observasi, dan studi kepustakaan dimana untuk mendukung proses dari perancangan media interaktif.

Dalam proses perancangannya, metode perancangan yang diadaptasi adalah metode *design thinking*. Proses dari metode *design thinking* ini memiliki beberapa tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap *emphatize*, peneliti mengumpulkan data melalui wawancara dengan kepala sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal 13, observasi, kuisisioner, dan studi pustaka. Lalu tahap *define* yaitu menganalisa data yang sudah dikumpulkan untuk menentukan permasalahan dan mendapat solusi, pada tahap ini peneliti menggunakan teknik analisis data 5W+1H untuk memastikan data yang ditemukan lengkap dan mudah dipahami, dengan menjawab *What*, *Why*, *Who*, *When*, *Where*, dan *How*. Selanjutnya tahap *ideate*, dimulailah merancang desain dari media interaktif *puzzle* dari data-data yang telah danalisa. Setelah itu pada tahap *prototype*, mulai diciptakan desain *puzzle* dan memunculkan produk nyata sebelum dilakukan uji validasi guna mengetahui kelayakan produk. Terakhir adalah tahap *test*, peneliti melakukan uji coba produk kepada target audiens untuk mengetahui hasil dari media yang telah dirancang.



Gambar 1. Alur *Design Thinking* (Sumber: cleanpng.com)

KERANGKA TEORETIK

A. Media Interaktif Puzzle Sebagai Alternatif Pembelajaran

Media interaktif menurut (Permadi, 2016), merupakan alat bantu pembelajaran yang bertujuan untuk mewujudkan alur belajar yang lebih variatif yang akan membantu bagi tenaga pendidik guna menyampaikan materi ajarnya kepada siswa. Media interaktif melibatkan pengguna secara aktif melalui beberapa aktivitas, seperti memilih, membuat keputusan, ataupun memberikan respons terhadap elemen-elemen dalam media tersebut. Menurut (Saluky, 2016), Pembelajaran yang memakai media interaktif bertekad untuk mempermudah jalan belajar, sekaligus mendorong guru agar lebih inovatif dalam mengolah kegiatan pembelajaran. Hal ini juga dapat melahirkan proses belajar yang mengasyikkan bagi siswa sehingga memaksimalkan proses belajar. Untuk puzzle sendiri, Nur Rumakhit (dalam Hasriani, 2021) menjelaskan bahwa puzzle adalah susunan gambar yang dipotong menjadi beberapa segmen kecil yang dirancang dengan tujuan melatih dan mengasah akal, meningkatkan kesabaran, hingga membiasakan pemain untuk mengembangkan kemampuan berbagi. Di samping fungsinya yang lain, puzzle merupakan media bantu yang efektif dan dapat digunakan untuk mendukung serta memperlancar proses belajar yang menekankan aspek pembelajaran (Angraini, 2017). Media puzzle selain sebagai bentuk permainan, juga berperan sebagai media pembelajaran dimana di usia peserta didik yang muda masih cenderung untuk bermain sehingga cocok di beri suatu media berbasis bermain dan belajar.

B. Seni Tari Tradisional Sebagai Identitas Dan Warisan Budaya

Seni tari merupakan satu cabang seni yang mengandalkan bahasa tubuh manusia sebagai bentuk pengungkapan artistiknya (Kuswarsantyo, 2012). Sedangkan menurut Hawkin, seni tari merupakan bentuk pengungkapan ekspresi perasaan, pikiran, dan imajinasi manusia yang diwujudkan melalui gerak sebagai simbolisasi dari ungkapan penciptanya (Hendriani, 2016). Tari tradisional adalah wujud tarian yang berasal, berkembang, dan hidup di tengah suatu masyarakat, kemudian diteruskan secara turun-temurun ke generasi berikutnya. Menurut (Jazuli, 2008), Tarian tradisional adalah jenis tarian yang telah ada sejak lama, diwariskan dari turun-temurun, dan pada umumnya mengandung makna filosofis, nilai simbolis, serta unsur religius. Sedangkan menurut Sekarningsih dan Rohayani (dalam Mulyani, 2016), Tari ini merupakan bentuk tarian yang sudah melalui perjalanan panjang dalam sejarahnya, serta mengandung nilai-nilai masa lampau yang berkaitan erat dengan aspek-aspek ritual dan tradisi masyarakat.

C. Balita Sebagai Fase Emas Untuk Belajar

Berdasarkan dari (Kemkes, 2018), pengertian balita adalah kelompok anak yang masuk di rentang satu tahun keatas yang dikalkulasikan dari usia 12-59 bulan atau yang sering diketahui sebagai kelompok anak dibawah usia lima tahun. Seperti halnya penuturan dari (Darwis, 2017), Balita (bawah lima tahun) umumnya merujuk pada anak yang telah berada di atas satu hingga menjelang usia lima tahun. Istilah ini secara luas merangkum anak usia 1-3 tahun (batita) hingga anak prasekolah (3-5 tahun). Prosedur pembelajaran didefinisikan sebagai upaya membelajarkan anak dengan memperkenalkan dasar perkembangan yang selaras dengan hakikat anak usia dini. Hal ini dilakukan dengan berfokus pada optimalisasi pengembangan seluruh dimensi kepribadian anak. (Masitoh, 2010). Dalam pendidikan anak pada TK, anak biasanya diberikan kebebasan untuk mengembangkan karakter dan kepribadiannya. Berdasarkan hal tersebut, pendidikan untuk usia dini, spesifiknya pada jenjang TK, wajib mengakomodasi bermacam aktivitas. Kegiatan ini harus dirancang agar dapat memfasilitasi pengembangan berbagai aspek kemajuan anak, termasuk aspek sosial, bahasa, kognitif, motorik, fisik, dan emosional. (Anderson, 1993). Pembelajaran harus dikemas dengan strategi yang tepat, menarik, dan memikat, penuh dengan kegiatan berbasis permainan, serta ringan. Pendekatan ini penting karena bertujuan untuk menghindari pembebanan dan perampasan hakikat dunia kanak-kanak, mengingat hakikat fundamental dari dunia anak adalah bermain. Strategi pembelajaran yang sesuai adalah menyediakan media pembelajaran dengan konsep bermain dalam aspek perkembangan anak. Belajar bagi anak adalah kegiatan berpikir untuk menciptakan hal positif, sedangkan bermain menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan. Berdasarkan (Tangyong & Agus, 2011), lingkungan bermain memiliki peran penting karena dapat menumbuhkan dan mendorong anak untuk berkreasi dalam belajar.

D. Peran Penting Ilustrasi Dalam Desain Media

Ilustrasi adalah bentuk seni visual yang digunakan untuk menjelaskan atau menghias suatu konten. Hal ini dapat berbentuk gambar, foto, kolase, atau bentuk visual lain yang diciptakan untuk mempermudah pemahaman atau menambah daya tarik visual pada suatu konten. Menurut Susanto (dalam Augia, 2017), ilustrasi berarti jenis seni gambar yang fungsinya dipergunakan untuk menyampaikan/menjelaskan suatu maksud tujuan melalui representasi visual. Sedangkan menurut (Male, 2017), dalam bukunya menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan hasil sebuah karya yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan atau konteks ke audiens. Sebagai Contohnya dalam sebuah buku, ilustrasi dapat berupa gambar-gambar yang mendukung atau menjelaskan isi teks. Selain itu, ilustrasi berfungsi sebagai aspek pendukung visual untuk membuat sebuah buku atau artikel menjadi lebih menarik dan dapat dipahami.

E. Elemen Warna Bagi Anak Balita

Warna merupakan unsur cahaya yang dipancarkan atau dipantulkan sebuah objek. Interpretasi warna oleh mata manusia didasarkan pada spektrum cahaya yang mengenai benda tersebut. Menurut pendapat dari (Nugraha, 2008), warna merupakan suatu impresi yang diterima mata dari cahaya yang dipantulkan oleh objek yang terkena cahaya tersebut. Sedangkan menurut (Holtzschue, 2017), warna adalah peristiwa sensorial atau fenomena visual yang maksudnya setiap warna akan dimulai sebagai bentuk balasan fisiologi terhadap cahaya. Pengenalan warna didalam pembelajaran anak dapat membangun dan melatih kognitif. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, anak akan menerima informasi yang dapat

menambah wawasan anak. Berdasarkan hal terkait, (Dewi, 2018) mengatakan anak akan mengetahui dan memahami konsep warna dalam pengalaman kegiatan belajarnya. Warna merupakan aspek visual yang ditangkap mata yang berfungsi untuk mengidentifikasi antara benda satu dan benda lainnya. Salah satu keterampilan penting pada anak usia dini adalah keahlian mengenali dan mengidentifikasi warna. Bagi balita rentang usia 4-5 tahun, warna memegang peranan penting dalam perkembangan kognitif, emosional, dan persepsi mereka.

F. Kemasan Sebagai Proteksi Media

Kemasan adalah suatu elemen dalam produk yang berfungsi sebagai wadah atau pembungkus yang melindungi dan menyimpan barang agar aman dan mudah untuk didistribusikan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kemasan itu balutan pelindung yang digunakan pada suatu produk yang berasal dari aktivitas pengemasan. Menurut (Santoso et al., 2021), Kemasan adalah cara yang lazim untuk membungkus dan melindungi suatu objek. Selain itu, kemasan berfungsi sebagai sarana mengangkut barang tersebut dari satu lokasi ke tempat lainnya. Selain sebagai pelindung produk, kemasan memiliki fungsi lain, berdasarkan (Apriyanti, 2018) kemasan memiliki dua fungsi utama, yaitu fungsi protektif dan promosional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan ini menghasilkan hasil akhir berupa media interaktif *puzzle* pengenalan tari tradisional Jawa Timur. Media dikembangkan untuk mengenalkan kekayaan budaya tari lokal melalui pendekatan bermain sambil belajar. Dalam prosesnya, fokus tidak hanya diberikan kepada aspek estetika, namun juga pada ketepatan informasi mengenai tari tradisional. Selain itu, perancangan bertujuan untuk memperoleh data pendukung guna mengukur tingkat keefektifan media interaktif sebagai alternatif pembelajaran bagi anak balita di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 13 di tingkat B.

Emphatize

Pengumpulan data dilakukan melalui empat metode, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan kepustakaan. Observasi dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 13, Jalan Jemur Wonosari Gang Lebar Nomor 30, Kecamatan Wonocolo, Surabaya. Dari kegiatan ini ditemukan bahwa terbatasnya ketersediaan media pembelajaran tari tradisional bagi siswa kelas B yang berdampak pada minat dan pemahaman murid. Wawancara dilakukan dengan Ibu Ulfi Choiriyah, S.Pd. selaku kepala sekolah dimana hasil wawancara menunjukkan bahwa pengenalan tari tradisional hanya dilaksanakan dalam bentuk ekstrakurikuler, tanpa pembelajaran formal di dalam kelas, dan berlaku untuk siswa tingkat A maupun B. Sekolah juga belum memiliki media pendukung yang memadai; apabila dibutuhkan, guru harus mencari gambar secara mandiri melalui internet untuk kemudian dicetak dan diperkenalkan kepada siswa. Kondisi ini menyebabkan guru kesulitan menyampaikan materi, sementara siswa kerap mengalami kesulitan memahami tarian yang diajarkan dan mudah merasa lelah, sehingga metode yang digunakan dinilai kurang efektif.. Dokumentasi dikumpulkan untuk menunjang proses perancangan media interaktif, meliputi hasil observasi lapangan dan dokumentasi lokasi penelitian. Sementara itu, studi kepustakaan dilakukan untuk mengumpulkan teori yang relevan, antara lain teori Media Interaktif (Permadi, 2016), teori Ilustrasi (Male, 2017), teori Warna (Holtzschue, 2017), dan teori Kemasan (Santoso dkk., 2021).

Define

Analisis data pada tahap ini dilakukan menggunakan metode 5W+1H (*what, why, who, when, where, how*) dengan alasan untuk memastikan bahwa data yang telah diperoleh lengkap, komprehensif, dan mudah dipahami.

Tabel 1. Matriks 5W+1H

Aspek	Pertanyaan	Jawaban
What	Apa manfaat yang bisa didapatkan oleh siswa kelas B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 13 setelah bermain media interaktif tari tradisional?	Siswa dapat mengenal beberapa tari tradisional yang ada di Jawa Timur, melihat visualnya, belajar menuliskan nama-nama tari, serta mempraktikkannya.
Why	Mengapa media interaktif pengenalan tari tradisional Jawa Timur dibuat?	Sebagai media pembelajaran alternatif bagi siswa TK B sekaligus solusi bagi guru dalam menyajikan pembelajaran tari tradisional dengan konsep belajar sambil bermain.
Who	Siapa target audiens yang diambil untuk menggunakan media interaktif pengenalan tari tradisional Jawa Timur?	Target audiens menyasar kepada kelompok anak balita usia 4-5 tahun yang duduk dibangku TK kelompok B.
When	Kapan media pengenalan tari tradisional Jawa Timur dapat dimainkan?	Media dapat dimainkan ketika memasuki pembelajaran tari tradisional, ketika anak diarahkan untuk mengenal tari tradisional.
Where	Dimana media interaktif pengenalan tari tradisional Jawa Timur dapat dimainkan?	Media interaktif dimainkan di lingkungan penelitian, TK Aisyiyah Bustanul Athfal 13
How	Bagaimana bentuk dan cara bermain dari media interaktif pengenalan tari tradisional Jawa Timur?	Media berbentuk puzzle enam kepingan yang menampilkan ilustrasi enam tari tradisional Jawa Timur dengan warna mencolok, dilengkapi nama tari dan panduan menulis. Cara bermainnya dimulai dengan mengacak kepingan, mengamati flyer pendukung, lalu menyusun kembali puzzle dan menuliskan nama setiap tari. Petunjuk bermain tersedia di kemasan.

Ideate

Tahap *ideate*, pertama yang dilakukan adalah menghasilkan konsep perancangan media interaktif berbentuk *puzzle* yang diberi nama "Jatitari", nama yang merupakan gabungan dari kata "Jawa", "Timur", dan "Tari". Media ini memperkenalkan enam tari tradisional di wilayah Jawa Timur yaitu Tari sekaligus melatih kemampuan anak dalam menulis nama-nama tarian tersebut, dengan pendekatan belajar sambil bermain. Media interaktif ini memiliki 5 komponen:

1. Media Interaktif
Media berjenis *puzzle* pengenalan enam tari tradisional Jawa Timur, berbahan dasar kayu berjenis albasia berdimensi panjang 29,7 cm, lebar 21 cm, dan tinggi 1 cm.
2. Kemasan
Kemasan sebagai media proteksi bagi *puzzle* dan media pendukung lain, serta memuat informasi produk seperti nama, dan cara bermain.
3. Peta
Peta sebagai media menyampaikan penggambaran enam tari tradisional sebelum anak dapat memulai menyusun *puzzle*. Media berisi visual dari tari tradisional, peta Jawa Timur, serta lokasi dari setiap tari.
4. Pensil
Pensil berfungsi sebagai media pendukung digunakan untuk menulis nama tari.
5. Penghapus
Penghapus untuk menghapus tulisan jika anak melakukan kesalahan.

Alur permainan dimulai dengan mengacak kepingan *puzzle*, kemudian anak diarahkan mengamati media pendukung lembaran peta yang memuat visual dan lokasi setiap tari tradisional. Selanjutnya anak menyusun kembali kepingan *puzzle*, lalu menuliskan nama-nama tari yang telah diamati menggunakan pensil yang disediakan, dengan panduan penulisan yang tertera pada *puzzle*.

Kedua, gaya ilustrasi yang diaplikasikan adalah penggabungan antara gaya ilustrasi kartun dan *flat*. Gaya ini diterapkan pada setiap ilustrasi dari tari-tari tradisional yang dimuat, hal ini juga dilakukan pada beberapa media pendukung seperti pada flyer dan kemasan.

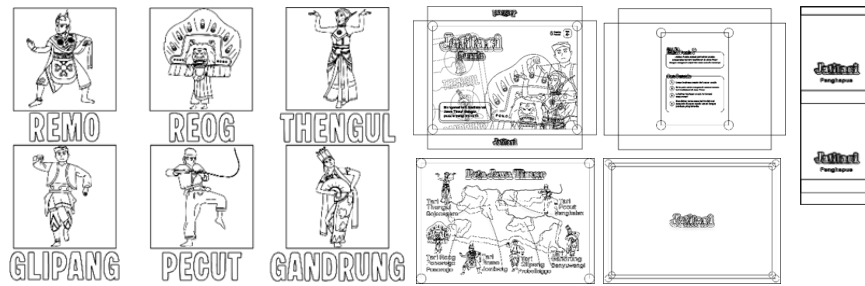
Ketiga, penggunaan warna dalam media interaktif tari tradisional Jawa Timur ini tersusun dua, yakni untuk media utama dan media pendukung. Warna yang dipilih pada media utama (*Puzzle*) adalah warna dengan jenis keharmonisan *Triadic*, dengan perpaduan warna dominan warna merah, warna kuning, dan warna hijau. Sedangkan di media pendukung (Kemasan Media, Flyer, dan Penghapus) adalah dengan jenis keharmonisan *Analogous*, dengan perpaduan warna hijau, kuning, dan coklat (turunan warna oranye).



Gambar 2. Palet warna (Sumber: Bramantya, 2025)

Keempat, media memiliki kemasan yang berbahan dasar *greyboard* dengan ketebalan 3 milimeter, yang dilapisi kertas *art paper* yang kemudian diaplikasikan dengan *finishing glossy*. Struktur dari kemasan ini adalah persegi panjang dengan dua bagian terpisah, bagian pertama sebagai tutup, dan bagian kedua sebagai wadah. Bagian penutup di sisi atas menampilkan desain yang mempresentasikan media yang terkandung dan identitasnya, sedangkan bagian wadah di sisi bawahnya memuat pengenalan singkat dari media dan cara permainannya

Kelima, penyusunan dari rancangan visual yang sudah didapat, di susun dalam tahapan *thumbnail*, *tight tissue*, dan desain final. Tahapan pertama yaitu *thumbnail* berupa sketsa dasar:



Gambar 3. Thumbnail Media (Sumber: Bramantya, 2025)

Setelah sketsa dasar dihasilkan, maka akan dipilih dan lanjut ke tahap *Tight Tissue*:



Gambar 4. Tight Tissue Media (Sumber: Bramantya, 2025)

Setelah sketsa dasar dihasilkan, maka akan dipilih dan lanjut ke tahap *Tight Tissue*:



Gambar 5. Final Design Media (Sumber: Bramantya, 2025)

Prototype

Pada tahap prototype, dilakukanlah proses pembuatan dari hasil desain media interaktif puzzle setelah melalui berbagai tahap sebelumnya.



Gambar 6. *Prototype Media* (Sumber: Bramantya, 2025)

Setelah dihasilkannya media, maka dapat dilakukan proses validasi kepada para validator terpilih. Penilaian validasi media akan dilakukan bersama Bapak Winata Riangsaputra, S.Sn. selaku pemilik dari sebuah perusahaan mainan yang berpengalaman, lalu penilaian validasi ahli materi kepada Ibu Rinta Yuani, S.Pd. selaku guru yang memiliki kompetensi di bidang seni tari. Hasil yang didapat dari jumlah nilai yang terakumulasi akan digunakan untuk menentukan kelayakan dari media interaktif pengenalan tari tradisional Jawa Timur untuk anak balita pada bangku B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 13 Surabaya. Adapun rumusannya sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Persentase Skor Penilaian

F = Besar Skor Penilaian

N = Besar Skor Maksimal

- Ahli Media terdiri atas 3 aspek, 7 indikator, dan satu tahapan, dengan nilai 97%
- Ahli Materi terdiri atas 1 aspek, 5 indikator, dan satu tahapan, dengan nilai 96%

Kemudian, dari kedua nilai yang diterima dari ahli media dan materi diakumulasikan ke nilai rata-rata yaitu 96,5%. Hasil ini berguna sebagai penentu kelayakan dari media interaktif dengan memperhatikan panduan berikut:

Tabel 2. Indikator Kriteria Kelayakan

Presentase	Kriteria
100%-90%	Sangat Memadai
89%-80%	Memadai
79%-60%	Cukup Memadai
59%-40%	Kurang Memadai
39%-0%	Tidak Memadai

Nilai akhir ditentukan dari rata-rata perhitungan antara nilai dari ahli media dan ahli materi, yang kelak ditentukan berdasarkan kriteria dari panduan kriteria nilai. Maka dari itu, bisa disimpulkan bahwa media interaktif pengenalan tari tradisional Jawa Timur “JATITARI” mendapat kriteria “Sangat Memadai”.

Test

Setelah mendapatkan validasi dan dinyatakan memadai, maka dapat melakukan tahap terakhir yaitu tahap uji coba/ *test* dilakukan terhadap 6 siswa kelas B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 13 didampingi oleh Ibu Voni sebagai guru pendamping. Setelah uji coba dilaksanakan, para siswa diberi angket kuisisioner untuk mendapat hasil uji coba. Hasil dari uji coba media interaktif ini berguna sebagai menentukan kelayakan akhir dari media sebagai pengenalan tari tradisional Jawa Timur untuk anak balita.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Persentase Skor Penilaian

F = Besar Skor Penilaian

N = Besar Skor Maksimal

- Angket responden siswa terdiri atas 1 aspek, 5 indikator, dan satu tahapan, dengan perolehan nilai 96%
- Angket responden guru terdiri atas 1 aspek, 5 indikator, dan satu tahapan, dengan perolehan nilai 100%

Kemudian, dari kedua nilai yang telah diperoleh diakumulasikan ke nilai rata-rata yaitu 98%. Hasil dari perolehan skor akhir berguna sebagai penentu kelayakan dari media interaktif apakah memadai atau tidak, dengan memperhatikan panduan skor pada table berikut.

Tabel 3. Tabel Hasil Uji coba

Presentase	Kriteria
100%-90%	Sangat Memadai
89%-80%	Memadai
79%-60%	Cukup Memadai
59%-40%	Kurang Memadai
39%-0%	Tidak Memadai

Nilai akhir ditentukan dari rata-rata perhitungan antara nilai dari responden perwakilan siswa dan responden guru pendamping, yang kemudian akan ditentukan berdasarkan kriteria dari panduan kriteria nilai. Maka dari itu, dapat diputuskan bahwa media interaktif pengenalan tari tradisional Jawa Timur “JATITARI” mendapat kriteria “Sangat Memadai”.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan media interaktif berbentuk puzzle kayu bernama "JATITARI" sebagai alternatif pembelajaran pengenalan tari tradisional Jawa Timur untuk anak usia 4–6 tahun di jenjang taman kanak-kanak kelas B. Media ini memuat enam tari tradisional, yaitu Tari Remo, Gandrung, Glipang, Reog, Pecut, dan Thengul, lengkap dengan panduan penulisan nama-namanya. Proses perancangan menggunakan

metode *Design Thinking* dengan analisis data 5W+1H, yang mencakup tahap *Emphatize* untuk pengumpulan data, *Define* untuk identifikasi permasalahan, *Ideate* untuk penyusunan konsep, *Prototype* untuk produksi, dan *Test* untuk uji coba kepada target audiens. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan kepada siswa kelas B dan guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal 13, media interaktif Jatitari terbukti mampu meningkatkan minat siswa dalam mengenal tari tradisional dan dapat diposisikan sebagai media alternatif pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Pada pengembangan selanjutnya, media Jatitari dapat dikembangkan pada bagian desain dan ilustrasi pada latar belakang puzzle agar lebih beragam dan berwarna, dan mengangkat tari tradisional dengan nama yang lebih sederhana dan mudah diucapkan anak. Perancangan ini mampu dijadikan sebagai referensi untuk perancangan lain di kemudian hari sehingga mampu menghasilkan *output* yang lebih sempurna.

REFERENSI

- Anderson, J. (1993). Quality in Early Childhood Education. *The Danish National Federation of Early Childhood and Youth Education*.
- Angraini, R. (2017). Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai. *J. Moral Civ. Educ, August 2017*.
<https://doi.org/10.24036/8851412020171116>
- Apriyanti, M. E. (2018). PENTINGNYA KEMASAN TERHADAP PENJUALAN PRODUK PERUSAHAAN. *10*, 20–27.
- Augia, G. D. (2017). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI UNTUK SISWA KELAS VIII DI SMP N 2 TURI SLEMAN YOGYAKARTA. UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Darwis, D. Y. (2017). Status Gizi Balita. *Profil Kesehatan Provinsi Sulawesi Utara 2016*.
- Dewi, S. N. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penggunaan Metode Discovery Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kartika Fajar Baru Lampung Selatan. *4*, 121–130.
- Hasriani, H. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Sdn 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone. *Riskesdas 2018*, 1–12.
- Hendriani, D. (2016). *Pengembangan Seni Budaya dan Keterampilan*. Penerbit Ombak.
- Holtzschue, L. (2017). *Understanding Colors : An Introduction for Designers 5th Edition*. Wiley.
- Indrayuda. (2010). Fenomena Tari Kontemporer Dalam Karya Tari Mahasiswa Sendoritasik UNP dan STSI Padang Panjang. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4–12.
- Jazuli, M. (2008). *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Unesa University Press.
- Kemkes. (2018). *Buku Saku Pemantauan Status Gizi*. 1–150.
https://kesmas.kemkes.go.id/assets/upload/dir_519d41d8cd98f00/files/Buku-Saku-Nasional-PSG-2017_975.pdf
- Kominfo. (2013). *Profil Jawa Timur*. <https://jatimprov.go.id/profile>
- Kuswarsantyo. (2012). PELAJARAN TARI : IMAGE DAN KONTRIBUSINYA TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK. *3*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24821/joged.v3i1.54>
- Male, A. (2017). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*. Bloomsbury Publishing.
- Mardhiyah, S. (2014). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen Kelompok A RA Temanggung 3 Muntilan. *7*.

- Masitoh. (2010). *Hakikat Pendidikan dan Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*.
- Mulyani, N. (2016). *Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini*. Gava Media.
- Nugraha, A. (2008). *Pengenalan Warna*.
- Permadi, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Dengan Pemanfaatan Video Conference Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer Dan Jaringan Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Nucleic Acids Research*, 34(11), e77–e77.
- Saluky. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web Dengan Menggunakan Wordpress. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 5(1), 80–90.
<https://doi.org/10.24235/eduma.v5i1.685>
- Santoso, Y. R., Yuwono, E. C., & Tanudjaja, B. B. (2021). PERANCANGAN INOVASI KEMASAN MAKANAN TAKEAWAY ECO-FRIENDLY UNTUK YEObI CAFE BALI. 1.
- Simbolon, N., Berutu, N. K., Afrizal, M., Al Fitri, N. D., Harefa, T. A., & Darilmunte, S. F. (2024). ANALISIS PENGARUH GLOBALISASI DAN MEDIA SOSIAL TERHADAP. 1(5), 367–371.
- Soedarso, N. (2014). *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada*. 5(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*. CV Saba Jaya Publisher.
- Sujarweni, V. W. (2018). *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi Pendekatan Kuantitatif*. Pustaka Baru Press.
- Swarnadwitya, A. (2020). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. Bina Nusantara University. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- Tabrani, P. (2006). *Kreativitas dan humanitas* (Himawijaya (ed.)). Jalasutra.
- Tangyong, & Agus, F. (2011). *PENGEMBANGAN anak usia taman kanak-kanak*. Gramedia.
<http://opac.kaltimprov.go.id/opac/detail-opac?id=56436>