



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jalan Palembang-Prabumulih, KM 32 Inderalaya, Kabupaten Ogan Ilir (30662)
Telepon (0711) 581077, Faks (0711) 580053
Website: www.lppm.unsri.ac.id Email: lemlit.unsri_lp@yahoo.com

KONTRAK PENELITIAN DASAR
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
Tahun Anggaran 2019
Nomor : 0057.12/UN9/SB3.LP2M.PT/2019

Pada hari ini Selasa tanggal dua bulan April tahun Dua Ribu Sembilan Belas, kami yang bertandatangan dibawah ini :

1. Prof. Dr. Ir. Muhammad Said, M.Sc : Sebagai Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Sriwijaya yang berkedudukan di Inderalaya dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama Rektor Universitas Sriwijaya, yang berkedudukan di Jalan Palembang-Prabumulih, KM 32 Inderalaya, Kabupaten Ogan Ilir untuk selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**;
2. Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd : Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, dalam hal ini bertindak sebagai pengusul dan Ketua Pelaksana Penelitian Tahun Anggaran 2019 untuk selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

PIHAK PERTAMA dan **PIHAK KEDUA**, secara bersama-sama sepakat mengikatkan diri dalam suatu Kontrak Penelitian Dasar Tahun Anggaran 2019 dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagai berikut:

Pasal 1
Ruang Lingkup Kontrak

PIHAK PERTAMA memberi pekerjaan kepada **PIHAK KEDUA** dan **PIHAK KEDUA** menerima pekerjaan tersebut dari **PIHAK PERTAMA**, untuk melaksanakan dan menyelesaikan Penelitian Dasar Tahun Anggaran 2019 dengan judul "**Pengembangan Kesenian Sampyong: Upaya Pelestarian Budaya Lokal yang Hampir Punah Berbasis Teori Respons**"

Pasal 2
Dana Penelitian

- (1) Besarnya dana untuk melaksanakan penelitian dengan judul sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 :
 - a. Tahun 2019 sebesar Rp 223.980.000,- (Dua ratus dua puluh tiga juta sembilan ratus delapan puluh ribu rupiah) sudah termasuk pajak
 - b. Tahun 2020 sebesar Rp 229.580.000,- (Dua ratus dua puluh sembilan juta lima ratus delapan puluh ribu rupiah) sudah termasuk pajak
- (2) Dana Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dibebankan pada Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Nomor SP DIPA-042.06.1.401516/2019, tanggal 05 Desember 2018.

Pasal 3 **Jangka Waktu**

- (1) Kontrak Penelitian ini dilaksanakan dalam jangka waktu 2 (dua) tahun yang mulai berlaku sejak tanggal 11 Maret 2019.
- (2) Keberlanjutan penelitian ditentukan berdasarkan hasil penilaian atas capaian tahun berjalan yang dilakukan oleh Komite Penilaian Keluaran dan/atau Reviewer Luaran Penelitian.

Pasal 4 **Tata Cara Pembayaran Dana Penelitian**

- (1) **PIHAK PERTAMA** akan membayarkan Dana Penelitian kepada **PIHAK KEDUA** secara sekaligus (100%) yaitu :
 - a. Tahun 2019 sebesar Rp 223.980.000,- (Dua ratus dua puluh tiga juta sembilan ratus delapan puluh ribu rupiah) sudah termasuk pajak yang akan dibayarkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** setelah merevisi proposal penelitian;
 - b. Tahun 2020 sebesar Rp 229.580.000,- (Dua ratus dua puluh sembilan juta lima ratus delapan puluh ribu rupiah) sudah termasuk pajak yang akan dibayarkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** setelah dilakukan monitoring dan evaluasi tahap 1;
- (2) Dana Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) akan disalurkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** ke rekening sebagai berikut:

Nama : Prof. Dr.Nurhayati, M.Pd
Nomor Rekening : 0070558892
Nama Bank : BNI

- (3) **PIHAK PERTAMA** tidak bertanggung jawab atas keterlambatan dan/atau tidak terbayarnya sejumlah dana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang disebabkan karena kesalahan **PIHAK KEDUA** dalam menyampaikan data peneliti, nama bank, nomor rekening, dan persyaratan lainnya yang tidak sesuai dengan ketentuan.

Pasal 5 **Target Luaran**

- (1) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk mencapai target luaran wajib :
 - a. Tahun pertama publikasi ilmiah pada **jurnal internasional** dengan status target capaian *accepted/published*;
 - b. Tahun kedua publikasi ilmiah pada **jurnal internasional** dengan status target capaian *accepted/published*;
- (2) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk melaporkan perkembangan pencapaian target luaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) kepada **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 6 **Hak dan Kewajiban Para Pihak**

- (1) Hak dan Kewajiban **PIHAK PERTAMA**:
 - a. **PIHAK PERTAMA** berhak untuk mendapatkan dari **PIHAK KEDUA** luaran penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5;
 - b. **PIHAK PERTAMA** berkewajiban untuk memberikan dana penelitian kepada **PIHAK KEDUA** dengan jumlah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) dan dengan tata cara pembayaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4.

- (2) Hak dan Kewajiban **PIHAK KEDUA**:
- a. **PIHAK KEDUA** berhak menerima dana penelitian dari **PIHAK PERTAMA** dengan jumlah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1);
 - b. **PIHAK KEDUA** berkewajiban menyerahkan kepada **PIHAK PERTAMA** luaran Penelitian Penelitian Dasar dengan judul "**Pengembangan Kesenian Sampyong: Upaya Pelestarian Budaya Lokal yang Hampir Punah Berbasis Teori Respons**".
 - c. **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk bertanggungjawab dalam penggunaan dana penelitian yang diterimanya sesuai dengan proposal kegiatan yang telah disetujui;
 - d. **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk menyampaikan kepada **PIHAK PERTAMA** laporan penggunaan dana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7.

Pasal 7 **Laporan Pelaksanaan Penelitian**

- (1) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk menyampaikan kepada **PIHAK PERTAMA** berupa laporan kemajuan dan laporan akhir serta luaran penelitian.
- (2) **PIHAK KEDUA** berkewajiban mengunggah Laporan Kemajuan pelaksanaan penelitian, Catatan Harian pelaksanaan penelitian dan Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) atas dana penelitian yang telah ditetapkan, laporan akhir penelitian dan luaran penelitian ke SIMLITABMAS paling **16 November tiap tahun anggaran berjalan**
- (3) **PIHAK KEDUA** berkewajiban menyerahkan dokumen hasil unggahan di laman SIMLITABMAS Laporan Kemajuan pelaksanaan penelitian, Catatan Harian pelaksanaan penelitian dan Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) atas dana penelitian yang telah ditetapkan, laporan akhir penelitian dan luaran penelitian ke SIMLITABMAS paling **16 November tiap tahun anggaran berjalan**
- (4) Laporan hasil Penelitian sebagaimana tersebut pada ayat (4) harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:
 - a. Bentuk/ukuran kertas A4;
 - b. Di bawah bagian cover ditulis:

Dibiayai oleh:
Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
Sesuai dengan Kontrak Penelitian
Nomor:211/SP2H/LT/DRPM/IV/2019

Pasal 8 **Monitoring dan Evaluasi**

PIHAK PERTAMA dalam rangka pengawasan akan melakukan Monitoring dan Evaluasi internal terhadap kemajuan pelaksanaan Penelitian Tahun Anggaran 2019 ini sebelum pelaksanaan Monitoring dan Evaluasi eksternal oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.

Pasal 9 **Penilaian Luaran**

- (1) Penilaian luaran penelitian dilakukan oleh Komite Penilai/*Reviewer* Luaran sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
- (2) Apabila dalam penilaian luaran terdapat luaran tambahan yang tidak tercapai maka dana tambahan yang sudah diterima oleh peneliti harus disetorkan kembali ke kas negara.

Pasal 10
Perubahan Susunan Tim Pelaksana dan Substansi Pelaksanaan

Perubahan terhadap susunan tim pelaksana dan substansi pelaksanaan Penelitian ini dapat dibenarkan apabila telah mendapat persetujuan tertulis dari Direktur Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.

Pasal 11
Penggantian Ketua Pelaksana

- (1) Apabila **PIHAK KEDUA** selaku ketua pelaksana tidak dapat melaksanakan Penelitian ini, maka **PIHAK KEDUA** wajib mengusulkan pengganti ketua pelaksana yang merupakan salah satu anggota tim kepada **PIHAK PERTAMA**.
- (2) Apabila **PIHAK KEDUA** tidak dapat melaksanakan tugas dan tidak ada pengganti ketua sebagaimana dimaksud pada ayat(1), maka **PIHAK KEDUA** harus mengembalikan dana penelitian kepada **PIHAK PERTAMA** yang selanjutnya disetor ke Kas Negara.
- (3) Bukti setor sebagaimana dimaksud pada ayat (2) disimpan oleh **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 12
Sanksi

- (1) Apabila sampai dengan batas waktu yang telah ditetapkan untuk melaksanakan Penelitian ini telah berakhir, namun **PIHAK KEDUA** belum menyelesaikan tugasnya, terlambat mengirim laporan Kemajuan, dan/atau terlambat mengirim laporan akhir, maka **PIHAK KEDUA** dikenakan sanksi administratif berupa penghentian pembayaran dan tidak dapat mengajukan proposal penelitian dalam kurun waktu dua tahun berturut-turut.
- (2) Apabila **PIHAK KEDUA** tidak dapat mencapai target luaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5, maka kekurangan capaian target luaran tersebut akan dicatat sebagai hutang **PIHAK KEDUA** kepada **PIHAK PERTAMA** yang apabila tidak dapat dilunasi oleh **PIHAK KEDUA**, akan berdampak pada kesempatan **PIHAK KEDUA** untuk mendapatkan pendanaan penelitian atau hibah lainnya yang dikelola oleh **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 13
Pembatalan Perjanjian

- (1) Apabila dikemudian hari Terhadap Judul Penelitian Sebagaimana dimaksud dalam pasal 1 Ditemukanakanya duplikasi dengan penelitian Lain dan/Atau ditemukanaanya ketidakjujuran, Itikad Tidak Baik, dan/Atau Perbuatan Yang Tidak sesuai dengan kaidah ilmiah dari atau Dilakukan Oleh **PIHAK KEDUA**, Maka Perjanjian Penelitian Ini dinyatakan Batal dan **PIHAK KEDUA**Wajib Mengembalikan Dana Penelitian Yang Telah Diterima Kepada **PIHAK PERTAMA**Yang Selanjutnya Akan Disetor Ke Kas Negara.
- (2) Bukti setor sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disimpan oleh **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 14
Pajak-Pajak

Hal-hal dan/atau segala sesuatu yang berkenaan dengan kewajiban pajak berupa PPN dan/atau PPh menjadi tanggungjawab **PIHAK KEDUA** dan harus dibayarkan oleh **PIHAK KEDUA** ke kantor pelayanan pajak setempat sesuai ketentuan yang berlaku.

Pasal 15
Peralatan dan/alat Hasil Penelitian

Hasil Pelaksanaan Penelitian ini yang berupa peralatan dan/atau alat yang dibeli dari pelaksanaan Penelitian ini adalah milik Negara yang dapat dihibahkan kepada Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pasal 16
Penyelesaian Sengketa

Apabila terjadi perselisihan antara **PIHAK PERTAMA** dan **PIHAK KEDUA** dalam pelaksanaan perjanjian ini akan dilakukan penyelesaian secara musyawarah dan mufakat, dan apabila tidak tercapai penyelesaian secara musyawarah dan mufakat maka penyelesaian dilakukan melalui proses hukum.

Pasal 17
Lain-lain

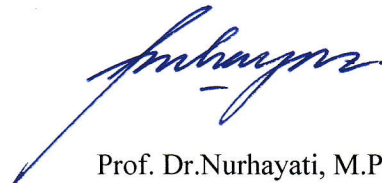
- (1) **PIHAK KEDUA** menjamin bahwa penelitian dengan judul tersebut di atas belum pernah dibiayai dan/atau diikutsertakan pada Pendanaan Penelitian lainnya, baik yang diselenggarakan oleh instansi, lembaga, perusahaan atau yayasan, baik di dalam maupun di luar negeri.
- (2) Segala sesuatu yang belum cukup diatur dalam Perjanjian ini dan dipandang perlu diatur lebih lanjut dan dilakukan perubahan oleh **PARA PIHAK**, maka perubahan-perubahannya akan diatur dalam perjanjian tambahan atau perubahan yang merupakan satu kesatuan dan bagian yang tidak terpisahkan dari Perjanjian ini.

Perjanjian ini dibuat dan ditandatangani oleh **PARA PIHAK** pada hari dan tanggal tersebut di atas, dibuat dalam rangkap3 (tiga) dan bermaterai cukup sesuai dengan ketentuan yang berlaku, yang masing-masing mempunyai kekuatan hukum yang sama.

PIHAK PERTAMA

PIHAK KEDUA

Prof. Dr. Ir. Muhammad Said, M.Sc
NIDN: 0012086103



Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd
NIDN: 0018076202

Kode/Rumpun Ilmu: 513/Sastra Indonesia atau Daerah
Bidang Fokus: X/Soshum-Seni Budaya-Pendidikan

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN BERBASIS KOMPETENSI**



**Pengembangan Kesenian Tradisional Sampyong: Upaya
Pelestarian Budaya Lokal yang Hampir Punah
Berdasarkan Teori Respons**

Tahun ke-1 dari rencana 3 tahun

**Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd. (NIDN 0018076202)
Dr. Sukirno (NIDN 0010085501)
Dra. Latifah Ratnawati, M.Pd. (NIDN 0007025502)**

**Dibiayai oleh:
Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
Sesuai dengan Kontrak Penelitian
Nomor: 093/SP2H/LT/DRPM/IV/2018**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA
NOVEMBER 2018**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Kesenian Sampyong: Upaya Pelestarian Budaya Lokal yang Hampir Punah Berbasis Teori Respons

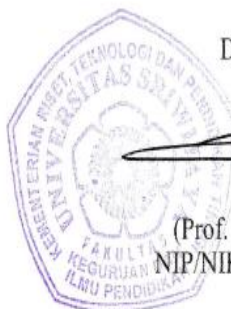
Peneliti/Pelaksana
Nama Lengkap : Dr. Dra NURHAYATI, M.Pd
Perguruan Tinggi : Universitas Sriwijaya
NIDN : 0018076202
Jabatan Fungsional : Guru Besar
Program Studi : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia
Nomor HP : 081367673898
Alamat surel (e-mail) : nurhayati@fkip.unsri.ac.id

Anggota (1)
Nama Lengkap : Dr. Drs SUKIRNO
NIDN : 0010085501
Perguruan Tinggi : Universitas Sriwijaya

Anggota (2)
Nama Lengkap : Dra LATIFAH RATNAWATI M.Hum
NIDN : 0007025502
Perguruan Tinggi : Universitas Sriwijaya

Institusi Mitra (jika ada)
Nama Institusi Mitra : -
Alamat : -
Penanggung Jawab : -
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 3 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp 200,000,000
Biaya Keseluruhan : Rp 659,160,000

Mengetahui,
Dekan FKIP Unsri

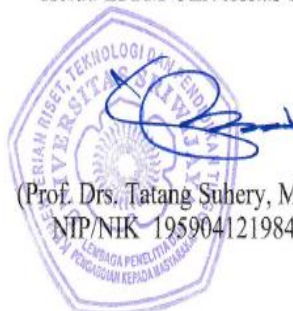


(Prof. Sofendi, M.A., Ph.D.)
NIP/NIK 196009071987031002

Kab. Ogan Ilir, 13 - 11 - 2018
Ketua,

(Dr. Dra NURHAYATI, M.Pd)
NIP/NIK 196207181987032001

Menyetujui,
Ketua LPPM Universitas Sriwijaya



(Prof. Drs. Tatang Suhery, M.A., Ph.D.)
NIP/NIK 195904121984031001

RINGKASAN

Kesenian sampyong secara tradisional merupakan perpaduan seni tari, musik, dan bela diri. Dewasa ini kesenian sampyong hampir punah. Pengusul menemukan berbagai penyebab kondisi tersebut. Di antaranya ialah ketiadaan revitalisasi dalam upaya pemertahanannya dan ketiadaan pelibatan generasi muda termasuk mahasiswa calon guru yang nantinya akan mewariskan seni pertunjukan lokal ini kepada generasi mendatang. Penelitian ini merupakan kolaborasi berbagai pihak terutama pihak Universitas Sriwijaya dan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Indramayu Jawa Barat. Demikian pula terjadi kolaborasi antarmahasiswa calon guru baik mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni dan mahasiswa Pendidikan Olahraga FKIP Unsri, FKIP Universitas PGRI Palembang, dan Universitas Bina Darma Palembang serta generasi muda Kabupaten Indramayu. Penelitian ini menghendaki adanya modifikasi pertunjukan sampyong berdasarkan kebutuhan generasi muda sehingga kesenian sampyong lebih menarik dan disukai generasi muda serta mendapat apresiasi yang tinggi. Tujuan penelitian ini ialah mendesain dan mengembangkan kesenian sampyong melalui Grup Kesenian Sampyong (GKS) yang di dalam penelitian disebut dengan Ikatan Sampyong Seluruh Indonesia (ISSI) dalam rangka revitalisasi dan apresiasi generasi muda dalam upaya pelestarian kesenian sampyong. Sementara itu, tujuan penelitian ini secara khusus ialah (1) mengembangkan kesenian sampyong dalam rangka revitalisasi (tahun ke-1 namun tetap dievaluasi tahun ke-2 dan ke-3); (2) membentuk GKS yang menjadi ajang generasi muda untuk mengembangkan kesenian sampyong dengan kolaborasi berbagai unsur pemuda (tahun ke-1 s.d. tahun ke-3); (2) menyusun buku ajar tentang kesenian sampyong dengan menerapkan teori respons (tahun ke-1 s.d. tahun ke-3); (4) melakukan pertunjukan/pagelaran kesenian sampyong yang dilakukan oleh GKS selama tiga tahun berturut-turut; (5) meningkatkan apresiasi generasi muda baik pada aspek sikap, pengetahuan, dan psikomotorik secara kontinyu (tahun ke-1 s.d. tahun ke-3); (6) menyelenggarakan pembelajaran *e-learning* dengan memasukkan kesenian sampyong sebagai salah satu materinya (tahun ke-1 s.d. tahun ke-3). Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan berbagai teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Penelitian ini sangat nyata manfaatnya bagi keberlangsungan kesenian sampyong yang hampir punah.

PRAKATA

Segala puji dan syukur peneliti persembahkan kepada Allah *subhanallahuwata'ala* yang telah menganugerahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga laporan akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada Rektor Unsri, Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Unsri, dan Dekan FKIP Unsri, yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Indramayu, Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Indramayu, Perguruan Tinggi yang terlibat, akademisi, validator, pegiat kesenian sampyong yang ada di Indramayu, anggota peneliti, asisten peneliti, mahasiswa yang ikut terlibat dalam penelitian, dan pihak-pihak yang membantu yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yang telah membiayai penelitian ini. Selanjutnya tanpa kerja sama yang baik antara sesama peneliti dalam kelompok, penelitian ini muskil terlaksana baik dari pembuatan proposal, penyusunan instrumen penelitian, pengumpulan data, sampai ke deskripsi laporan kemajuan.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Semoga laporan ini bermanfaat. Amin.

Palembang, 14 November 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Pustaka Acuan	5
2.2 Kegiatan Penelitian yang Telah Dilaksanakan	7
2.3 Penelitian Terdahulu yang Relevan	8
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	10
3.1 Tujuan Penelitian	10
3.2 Manfaat Penelitian	10
BAB IV METODE PENELITIAN	11
4.1 Metode Penelitian	11
4.2 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Penelitian	12
4.2 Bagan Alir Penelitian	12
BAB V HASIL PENELITIAN DAN LUARAN YANG DICAPAI	15
5.1 Mengembangkan Grup Kesenian Sampyong	15
5.2 Mengembangkan Model Seni Bela Diri Sampyong	16
5.3 Menyusun dan Mengembangkan Buku Ajar Seni Bela Diri Sampyong	21
5.4 Meningkatkan Apresiasi Mahasiswa Calon Guru	23
5.5 Mengembangkan Proses Pembelajaran melalui <i>E-Learning</i>	26
5.6 Menyajikan Makalah pada Konferensi Internasional The 3 rd SULE_IC	27
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	28
6.1 Kesimpulan	28
6.2 Saran	28
REFERENSI	29
LAMPIRAN	32
Lampiran 1 Artikel Seminar Internasional The 3 rd SULE-IC	32
Lampiran 2 Artikel yang akan Diterbitkan di <i>Malaysian Journal of learning and Instruction</i> (sedang dalam Review di Clinical Journal CAPA dengan status qualified)	38
Lampiran 3 Sertifikat Seminar Internasional The 3 rd SULE-IC	46

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesenian sampyong merupakan salah satu kesenian tradisional. Kesenian tradisional ini memadukan unsur seni tari, musik, dan bela diri. Kesenian sampyong mencapai puncak popularitasnya pada era tahun 60-an dan 70-an. Akan tetapi, kesenian sampyong dewasa ini **hampir tidak dikenal** oleh masyarakat. Bahkan di daerah tempat kesenian sampyong dilahirkan seperti di Indramayu dan Majalengka Jawa Barat, kesenian ini jarang muncul. Dengan kata lain, kesenian sampyong **hampir punah** (Ilham, 2015). Hal ini dipertegas oleh Sudiyanto (2015) dan Triani (2015) bahwa jika ditanyakan kepada generasi muda sekarang, **dipastikan mereka tidak mengenal kesenian sampyong**.

Dari survei awal yang dilakukan kepada 32 mahasiswa Jurusan Bahasa dan Seni dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Olah Raga Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sriwijaya (Unsri), semuanya (100%) tidak mengetahui kesenian sampyong. Hal itu mirip hasil survei yang dilakukan oleh Zaenal dkk. (2016) terhadap 15 siswa Majalengka yang ditanya tentang kesenian sampyong. Zaenal dkk. menemukan hanya 20 % siswa Majalengka yang menjadi sampelnya mengetahui kesenian sampyong. Zaenal dkk. menyatakan bahwa minat generasi muda mempelajari sampyong **sangat rendah**.

Untuk mengetahui lebih mendalam tentang eksistensi kesenian sampyong, dilakukan **wawancara** (via telepon) kepada Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten (Kab.) Indramayu. Beliau menyatakan bahwa kesenian sampyong jarang muncul. Hal itu disebabkan sulitnya mencari pelaku atau pegiat kesenian sampyong itu sendiri. Kalaupun ada, umumnya mereka sudah tua-tua. Artinya, tidak ada regenerasi pemain kepada generasi muda.

Selain itu, ketiadaan tata kelola dalam manajemen organisasi pada grup-grup sampyong membuat grup-grup sampyong melemah dan tidak berdaya. Tata kelola yang dimaksud antara lain tidak adanya pembagian yang jelas antara tim manajerial dan tim artistik. Selain itu, kegiatan evaluasi terhadap pertunjukan sampyong yang telah dilakukan tidak pernah dilakukan agar ditemukan kelebihan dan terutama kekurangan dari setiap pertunjukan yang diadakan.

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Sunandar, 2011) menunjukkan penyebab memudarnya kesenian sampyong. Dia menyatakan bahwa ketiadaan kreativitas pegiat seni/seniman sampyong yang membuat pertunjukan sampyong dilupakan orang. Pertunjukan sampyong “kurang menarik” karena terlalu “datar” dan mengikuti “pakem” tradisional. Menurutnya, jika pertunjukan sampyong dikelola dengan lebih dinamis dan dikemas dengan lebih menarik, pertunjukan sampyong akan lebih “bertenaga” dan akan mendapat tempat di hati masyarakat. Menurutnya lagi, salah satu cara yang perlu dilakukan ialah **melibatkan generasi muda** untuk berperan aktif dalam upaya pelestarian. Selain itu, perlu dilakukan revitalisasi dengan cara memodifikasi pertunjukan sampyong sesuai kebutuhan generasi muda.

Hasil penelitian pengusul secara longitudinal (Nurhayati, Subadiyono, dan Suhendi, 2012; Nurhayati, Subadiyono, dan Suhendi, 2013c; Nurhayati, Subadiyono, dan Suhendi, 2015a; Nurhayati, Purnomo, dan Subadiyono, 2016a) menunjukkan bahwa cara yang **paling efektif** dalam pelestarian kesenian tradisional ialah dengan **melibatkan generasi muda termasuk mahasiswa calon guru**. Calon guru ini apabila lulus nanti diharapkan akan melibatkan juga siswanya dalam upaya pelestarian kesenian tersebut. Nurhayati, Subadiyono, dan Suhendi (2015b) telah menunjukkan **hasil yang memuaskan** dalam upaya melestarikan dan merevitalisasi seni pertunjukan Dulmuluk (seni pertunjukan Palembang). Lebih jauh lagi, Nurhayati, Purnomo, dan Subadiyono (2016b) telah melibatkan mahasiswa dari berbagai Perguruan Tinggi (PT) yang ada di Palembang dalam melestarikan Dulmuluk dan membentuk Sanggar Dulmuluk Kampus untuk keberlangsungan Dulmuluk itu sendiri.

Upaya serupa itulah yang **akan** dilakukan di dalam penelitian ini dengan melibatkan mahasiswa calon guru yakni mahasiswa Jurusan Bahasa dan Seni dan mahasiswa Pendidikan Olahraga FKIP Unsri. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan pemuda/generasi muda dari Kab. Indramayu (basis kesenian sampyong). Dengan demikian, penelitian ini merupakan **penelitian kolaboratif berbagai pihak**.

Penelitian terhadap pelestarian kesenian sampyong perlu dilakukan kepada

mahasiswa calon guru dan pemuda penerus seni budaya. Dengan pengalaman mereka dalam pelestarian dan melakukan modifikasi kesenian sampyong pada gilirannya nanti mereka (setelah menjadi guru) mengajak siswa di sekolah untuk ikut pula melestarikan kesenian sampyong berdasarkan pengalamannya selama kuliah. Begitu pula, pemuda Indramayu yang terlibat dalam pengembangan (revitalisasi) kesenian sampyong akan melestarikannya ke generasi demi generasi dengan arahan yang lebih profesional (dari tim pengusul) dengan melihat kebutuhan perkembangan masa.

Pelestarian kesenian sampyong kepada generasi muda perlu dilakukan secara profesional dan berkelanjutan dengan membentuk Grup Kesenian Sampyong (GKS) yang menjadi wadah bagi generasi muda untuk menyalurkan aspirasi bagi pengembangan kesenian sampyong di dalam kampus dan di luar kampus. Pihak Unsri mendukung dibentuknya Grup Kesenian Tradisional dari daerah mana pun karena sesuai dengan visi dan misi universitas di bidang seni. GKS ini melibatkan mahasiswa berbagai PT dalam rangka meningkatkan apresiasi (baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor) generasi muda. GKS tidak menutup kemungkinan keanggotaannya bagi seluruh generasi muda yang ingin bergabung dalam pelestarian kesenian sampyong. Jadi, GKS akan menampung generasi muda baik yang menjadi mahasiswa calon guru (FKIP Unsri, FKIP Univ. PGRI, FKIP Univ. Bina Darma, generasi muda Kab. Indramayu, dan seluruh generasi muda lainnya yang tertarik dengan kesenian sampyong).

Selain itu, ketika perkuliahan berlangsung (bagi mahasiswa FKIP) diperlukan materi ajar tentang kesenian sampyong. Oleh sebab itu, diperlukan bahan ajar yang memuat pengetahuan tentang sampyong, baik sejarah sampyong, karakteristik sampyong, tata cara bermain sampyong serta bagaimana praktik pertunjukan sampyong yang meliputi seni tari, musik, lagu, dan seni bela diri. Buku ini diharapkan dapat dijadikan acuan nantinya bagi mahasiswa baik di Palembang, Indramayu maupun di seluruh Indonesia yang akan berlatih dan mempertunjukkan sampyong. Proses penyusunan buku mengikuti alur prosedur yang dikemukakan Dick, Carey, dan Carey (2009).

Tim pengusul (Nurhayati dan Latifah Ratnawati) memiliki pengalaman dalam mengembangkan seni tradisional dengan melibatkan generasi muda. Anggota pengusul lainnya, Sukirno, orang asli Indramayu Jawa Barat (dulunya pemain sampyong) yang menjadi dosen Program Studi Pendidikan Olahraga di fakultas yang sama (FKIP Unsri). Dengan demikian, penelitian ini memiliki tim pengusul yang kolaboratif dan handal serta mumpuni di bidang pengembangan kesenian tradisional termasuk sampyong. Kerja sama yang komprehensif dan berkesinambungan dengan berbagai pihak terus dikembangkan baik dengan Dinas Pend., Pemuda, & Olahraga, Dewan Kesenian, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, Balitbangnovda, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Indramayu, dan Kementerian Pemuda dan Olahraga (di level nasional).

Oleh sebab itu, penelitian ini dalam rangka melestarikan, mempertahankan, merevitalisasi dengan melibatkan serta memberdayakan generasi muda dan calon guru sebagai ujung tombaknya merupakan hal yang sangat **perlu** dilakukan. Kesenian ini tidak berasal dari kreativitas pegiatnya termasuk tidak ada regenerasi. Upaya pelestarian dan revitalisasi dilakukan melalui proses penelitian dan pengembangan dengan mengedepankan teori respons. Respons dimulai dengan analisis kebutuhan masyarakat, *Group Focus Discussion (FGD)*, angket, dan wawancara, serta validasi ahli sebagai dasar perumusan model pertunjukan sampyong. Selanjutnya dilakukan uji lapangan terhadap model sampyong melalui pertunjukan dan dievaluasi berkesinambungan dari tahun ke tahun. Selain itu, diperoleh buku ajar pertunjukan kesenian sampyong melalui prosedur penelitian dan pengembangan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pustaka Acuan

Kesenian tradisional sampyong awal mulanya hidup di era tahun 1960-an di daerah Cibodas Majalengka dan lalu berkembang ke daerah sekitarnya termasuk Indramayu dan daerah-daerah di Jawa Barat. Kesenian ini mencapai puncaknya pada tahun 60-an dan 70-an. Kesenian sampyong termasuk seni pertunjukan yang memadukan tiga jenis seni yakni seni musik, seni tari, dan seni bela diri tongkat. Kesenian sampyong pada awal mulanya dipertunjukkan dalam rangka ritual setelah panen padi di daerah Jawa Barat. Seiring dengan kemajuan zaman, kesenian sampyong berubah fungsi menjadi seni pertunjukan untuk hiburan (Sunandar, 2011).

Dewasa ini, kesenian sampyong dalam keadaan “kritis”, hampir tenggelam ditelan masa. Terutama generasi muda hampir tidak mengetahui kesenian sampyong (Sunandar, 2011; Ilham, 2015; Zaenal dkk., 2016). Untuk menggali data berkaitan dengan eksistensi kesenian sampyong telah dilakukan observasi dan wawancara baik dari tim pengusul maupun Zaenal dkk. (2016). Data menunjukkan bahwa kesenian sampyong merupakan kesenian yang tidak berkembang bahkan dalam kondisi mengkhawatirkan karena generasi mudanya tidak mengenalnya. Menurut Afriandi dan Erson (dikutip Zaenal, 2016) bahwa generasi muda kurang berminat dalam mempelajari budaya warisan. Apabila gejala ini tidak segera diatasi generasi muda Indonesia akan kehilangan jati dirinya. Salah satu penandanya ialah melupakan kesenian daerahnya.

Hasil penelitian Syamsi, Latifah, dan Dewi (2016) menyatakan bahwa penerapan seni budaya lokal ke dalam kurikulum sekolah meningkatkan karakter positif siswa. Dengan belajar kesenian lokal, siswa termotivasi, lebih kreatif, dan percaya diri. Jadi, kesenian sampyong akan dimasukkan ke dalam kurikulum pada Prodi Pendidikan Olahraga dan Jurusan Bahasa dan Seni yang diasuh oleh tim pengusul.

Sementara itu, analisis kebutuhan (*need analysis*) ialah kegiatan yang dilakukan dalam setiap upaya pengembangan program yang berkaitan dengan

tujuan kurikuler (Brown, 1995; Nunan, 1992). Analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan sebagai dasar pembentukan GKS dan penulisan buku ajar. Kebutuhan menurut Dick, Carey, dan Carey (2009) ialah adanya kesenjangan antara status harapan (*desired need*) dan status aktual (*actual status*). Diharapkan kesenian sampyong yang merupakan kesenian berbasis lokal diapresiasi tinggi oleh generasi muda. Akan tetapi, kesenian sampyong hampir tidak dikenal oleh generasi muda baik calon guru maupun pemuda Indramayu tempat permainan sampyong berasal. Hal itulah yang menyebabkan perlunya pembentukan GKS sebagai wadah peningkatan apresiasi terhadap kesenian pertunjukan berbasis lokal.

Begitu juga adanya kebutuhan terhadap penyusunan buku ajar yang berkaitan dengan kesenian sampyong kepada mahasiswa calon guru melalui prosedur penelitian dan pengembangan. Teori yang berkaitan dengan analisis kebutuhan digunakan untuk menjaring data tentang kebutuhan terhadap pembentukan grup dan buku ajar. Penjaringan data tentang kebutuhan dilakukan dengan *FGD*.

Untuk menyusun model pertunjukan kesenian sampyong dan buku ajar yang berkaitan dengan kesenian sampyong digunakan teori respons. Teori respons yang digunakan berasal dari teori respons pembaca oleh Beach dan Marshall (1991). Teori respons pembaca tersebut akhirnya dimodifikasi oleh Nurhayati, Subadiyono, dan Suhendi (lihat juga 2013b) menjadi teori respons masyarakat/penonton yang selanjutnya disebut sebagai teori respons penonton. Teori respons penonton yakni adanya strategi pelibatan penonton (baca masyarakat/penonton) dalam proses *connecting* dan *judging* terhadap kesenian sampyong yang akan dikembangkan dan direvitalisasi dalam rangka pemertahanannya. Hal ini didasari oleh pertimbangan bahwa pembaca dan penonton memberi pemahaman berdasarkan *background knowledgenya* dan memberi *judgment* terhadap yang dibaca dan yang ditontonnya.

Teori respons penonton digunakan juga untuk membedah unsur-unsur (teoristruktural) kesenian sampyong meliputi pemain, penonton, pengatur laku, tata panggung, tata kostum, tata rias, tata musik, tata tari, tata pantun, dan

tata lagu. Kesemuanya menjadi unsur-unsur kesenian sampyong yang akan dikembangkan. Dengan demikian, kegiatan yang paling produktif dari interpretasi terhadap kesenian sampyong ialah bagaimana mengadaptasi pertunjukan sampyong ke dalam kehidupan anggota grup sebagai generasi muda. Mereka menginterpretasikan kesenian sampyong dengan mengembangkan prototipe awal (model 1) dan menentukan pemain, penonton, pengatur laku, tata panggung, tata kostum, tata rias, dan tata musik, tata tari, tata pantun, dan tata lagu. Penelitian ini mempertimbangkan kebutuhan anggota GKS selaku penafsir dan penerjemah kesenian sampyong. Penelitian ini meminta mereka mendesain dan mengembangkan kesenian sampyong berdasarkan kemampuan, minat, dan kebutuhannya melalui bantuan peneliti.

Sebagai penegasan bahwa teori respons pembaca untuk membedah unsur-unsur pertunjukan kesenian sampyong. Unsur-unsur ini ialah satu kesatuan pertunjukan kesenian sampyong (lihat Nurhayati, Subadiyono, Suhendi, 2012; Nurhayati, Subadiyono, Suhendi, 2013a).

2.2 Kegiatan Penelitian yang Telah Dilaksanakan

Nurhayati (pengusul utama) telah melakukan **beberapa penelitian** terhadap pelaksanaan teori struktural dan respons.

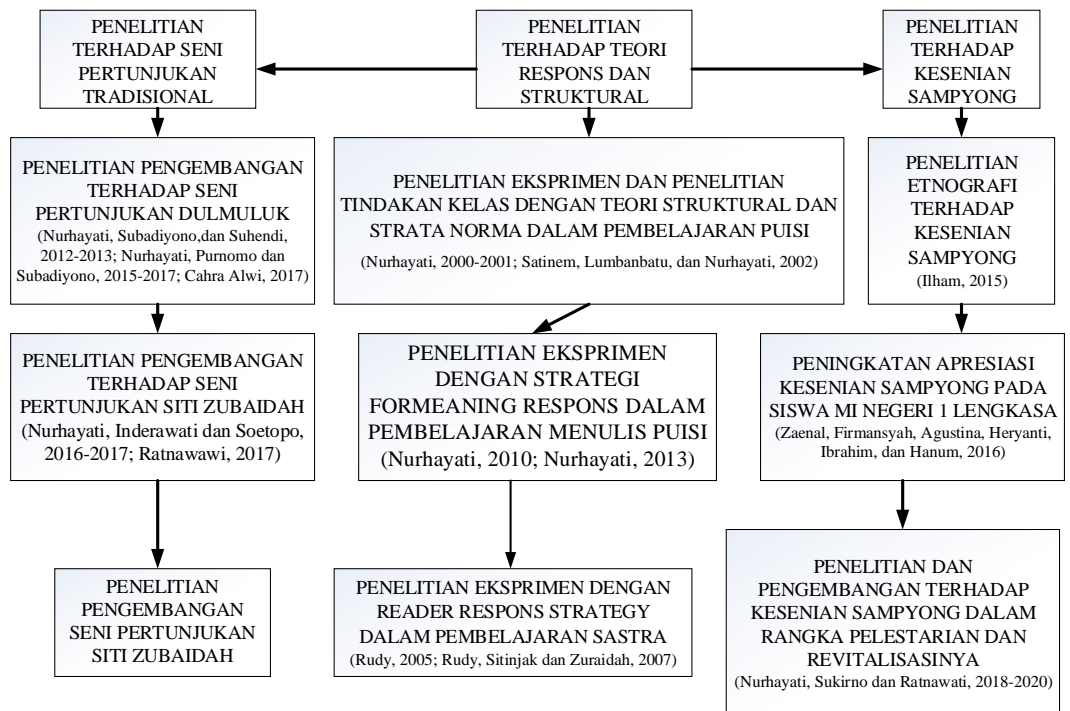
- (1) Penelitian eksperimen telah dilakukan pada tahun 1997. Penelitian ini menggunakan teori stilistika. Unsur-unsur puisi seperti kata-kata konkret dan imaji, tema, perasaan, nada, dan amanat digunakan sebagai pisau analisis puisi yang dibaca. Dari hasil penelitian diketahui bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat.
- (2) Penelitian dengan metode penelitian tindakan kelas telah dilaksanakan tahun 2000. Teori struktural yang digunakan ialah teori strata norma yang meliputi lapis bunyi dan lapis makna. Melalui penggunaan teori strata norma, apresiasi sastra siswa terutama dalam hal memahami puisi dapat meningkat.
- (3) Penelitian dengan menggunakan teori/pendekatan struktural dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa memahami puisi telah dilakukan pada

tahun 2001. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teori struktural tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap puisi yang dibacanya.

- (4) Penelitian dengan pendekatan struktural yang dikolaborasikan dengan pendekatan semiotik (struktural-semiotik) dalam upaya meningkatkan apresiasi puisi mahasiswa dilaksanakan pada tahun 2002. Pemahaman puisi yang selama ini dilakukan dengan cara hanya melihat aspek struktural diperbaiki melalui kolaborasi dengan teori semiotik. Hasil penelitian menyimpulkan peningkatan apresiasi puisi mahasiswa melalui penerapan pendekatan struktural-semiotik.
- (5) Penelitian eksperimen yang berkaitan dengan strategi respons pembaca yang dikolaborasikan dengan stilistika yang disebut dengan strategi *formeaning response* telah dilakukan pada tahun 2010. Penelitian menyimpulkan bahwa kemampuan siswa SMP dalam menulis puisi meningkat secara signifikan.
- (6) Penelitian yang berkaitan dengan teori struktural dan respons penonton dalam upaya revitalisasi seni pertunjukan Dulmuluk dilakukan tahun 2012-2013. Penelitian ini telah menghasilkan beberapa luaran.
- (7) Penelitian pengembangan dengan memanfaatkan teori respons pembaca telah pula dilakukan. Penelitian ini menghasilkan berbagai luaran seperti model pertunjukan Dulmuluk, buku ajar, terbentuknya Sanggar Dulmuluk Kampus, publikasi ilmiah baik tingkat nasional maupun internasional, *website* Dulmuluk, *e-learning* Mata Kuliah Sanggar Sastra, dan jejaring kerja sama dengan berbagai lembaga pada tahun 2015-2017 (Hikom tahun I-III).

2.3 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berikut peta jalan penelitian yang berkaitan dengan penelitian terdahulu yang relevan. Dengan demikian, terdapat gambaran jelas status kegiatan yang dilakukan.



BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan penelitian ini ialah mendesain dan mengembangkan kesenian sampyong melalui Ikatan Grup Kesenian Sampyong (GKS) dalam rangka revitalisasi dan apresiasi generasi muda dalam upaya pelestarian kesenian sampyong.

Sementara itu, tujuan penelitian ini secara khusus ialah (1) membentuk GKS yang menjadi ajang generasi muda untuk mengembangkan kesenian sampyong dengan kolaborasi berbagai unsur pemuda (tahun ke-1 s.d. tahun ke-3); (2) mengembangkan model kesenian sampyong dalam rangka revitalisasi (tahun ke-1 dan dievaluasi serta dirumuskan model tahun ke-2 dan ke-3); (3) menyusun buku ajar tentang kesenian sampyong dengan menerapkan teori respons (tahun ke-1 s.d. tahun ke-3); (4) melakukan pertunjukan/pagelaran kesenian sampyong yang dilakukan oleh GKS selama tiga tahun berturut-turut; (5) meningkatkan apresiasi generasi muda baik pada aspek sikap, pengetahuan, dan psikomotorik secara kontinyu (tahun ke-1 s.d. tahun ke-3); (6) menyelenggarakan pembelajaran *e-learning* dengan memasukkan kesenian sampyong sebagai salah satu materinya (tahun ke-1 s.d. tahun ke-3).

3.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini sangat nyata manfaatnya bagi keberlangsungan kesenian sampyong yang hampir punah. Upaya pelestarian pertunjukan sampyong merupakan upaya pemertahanan eksistensi kesenian tradisional kepada generasi muda. Di samping upaya pelestarian dilakukan pula upaya revitalisasi dengan mengubah paradigma lama sebagai hanya seni pertunjukan sampyong ke paradigma baru sebagai seni bela diri sampyong.

BAB 4 METODE PENELITIAN

4.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan yang digunakan merupakan modifikasi teori yang dikemukakan oleh Dick, Carey, dan Carey (2009.) dan Tessmer (1998). Dengan memodifikasi teori keduanya diperoleh tahap-tahap penelitian yang digunakan sebagai berikut.

Pembentukan GKS, Model Kesenian Sampyong, dan Pertunjukan Kesenian Sampyong. (1) Melakukan studi pendahuluan (mengumpulkan data dengan observasi, wawancara, dan angket untuk mengetahui apresiasi generasi muda dan keberadaan kesenian tradisional sampyong. (2) Melakukan analisis kebutuhan terhadap pentingnya pelestarian kesenian sampyong dan merevitalisasinya dengan *FGD* yang melibatkan pelaku kesenian tradisional sampyong Indramayu, pegiat seni modern, akademisi, mahasiswa, pemerintah, dan tokoh masyarakat. (3) **Membentuk GKS.** (4) Melakukan validasi ahli (pegiat sampyong) terhadap **model kesenian sampyong** yang telah dirumuskan dari hasil *FGD*. (4) Melakukan **pertunjukan kesenian sampyong**. Selama pertunjukan direkam (video) dan dilakukan observasi terhadap pertunjukan. Setelah pertunjukan, penonton (mewakili pegiat seni, akademisi, mahasiswa, pemda, dan tokoh masyarakat) diberikan angket untuk menilai pertunjukan berbasis teori respons. Setelah itu, dilakukan diskusi dalam rangka perbaikan model kesenian sampyong di tahun berikutnya (tahun ke-2 dan ke-3).

Pengembangan Bahan Ajar, Peningkatan Apresiasi, dan Pembelajaran E- learning. (1) Melakukan analisis kebutuhan terhadap pengembangan buku ajar kepada dosen dan mahasiswa calon guru terutama untuk menggali pendekatan yang digunakan dalam menyusun bahan ajar. (2) Menyusun draf buku ajar yang berkesesuaian dengan analisis kebutuhan. (3) Melakukan validasi draf buku ajar oleh ahli isi (2 orang) , ahli bahasa (1 orang), dan ahli kegrafikaan (1 orang). Pada tahun ke-2 dilakukan uji coba formatif yang meliputi *uji one-to-one, small group, dan field test* 1 PT. Pada tahun ke-3 dilakukan uji formatif

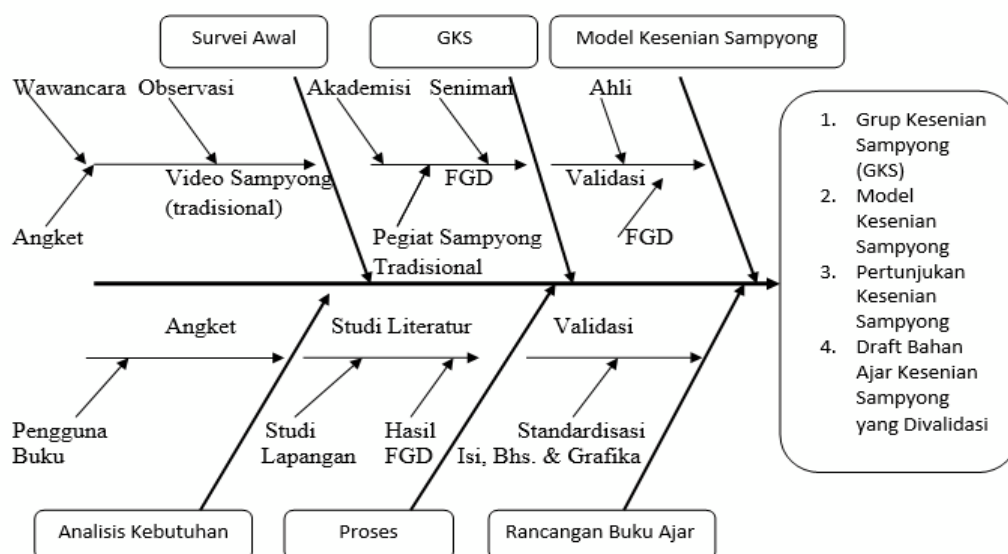
yang meliputi *one-to-one*, *small group*, dan *field test* dengan mahasiswa dari 2 PT (Unsri dan Univ. PGRI). (4) Melakukan tes awal dan tes akhir untuk melihat apresiasi mahasiswa calon guru dan generasi muda. (5) Melaksanakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan *e-learning*.

4.2 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Penelitian

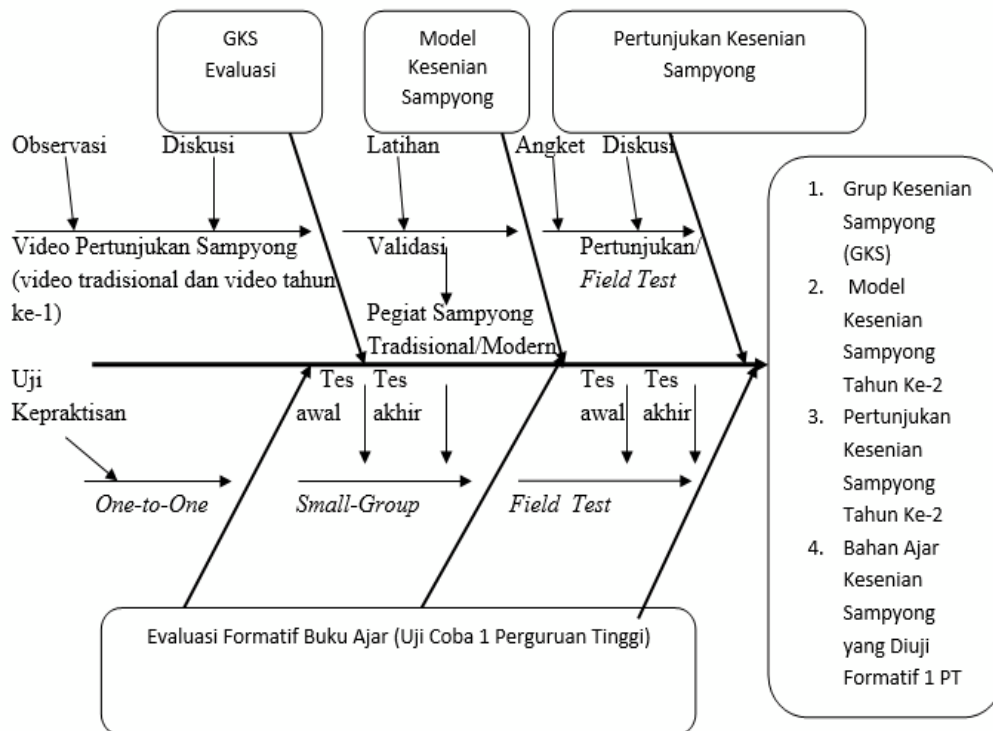
Beberapa instrument penelitian digunakan untuk mengumpulkan data yakni (1) observasi, (2) wawancara, (3) *FGD*, (4) angket, validasi, dan (5) tes. Masing-masing itu digunakan untuk mengumpulkan data seperti yang dijelaskan di atas pada bagian 4.1 Metode Penelitian. **Data yang diperoleh dengan menggunakan teknik** ((1) observasi, (2) wawancara, (3) *FGD*) diklasifikasi berdasarkan topik masalah yang dijawab dan dianalisis untuk menjawab pertanyaan penelitian. Selanjutnya data validasi dan tes digunakan untuk menjawab pertanyaan berkaitan dengan validasi model sampyong dan buku ajar sampyong. Data validasi digolongkan berdasarkan rubric pernyataan validasi dan digrafikkan. Data dari hasil tes diolah dengan menggunakan SPSS.

4.3 Bagan Alir Penelitian

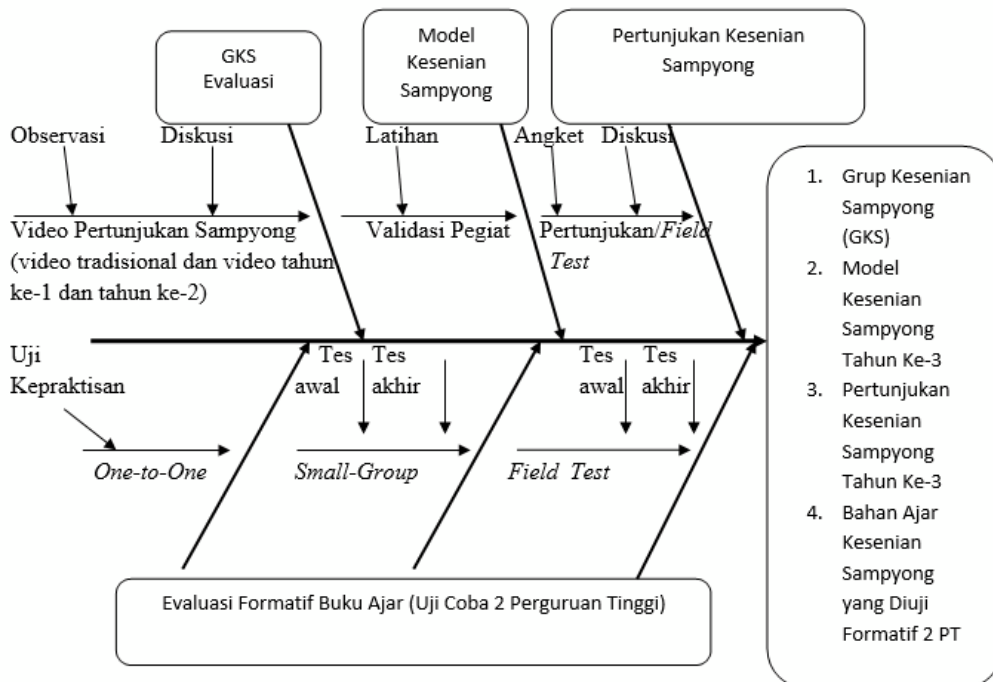
Berikut ini bagan alir prosedur penelitian dalam bentuk *fishbone diagram*.



Gambar 4.1 Bagan Alir Penelitian Tahun 2018 (Tahun ke-1)



Gambar 4.2 Bagan Alir Penelitian Tahun 2019 (Tahun ke-2)



Gambar 4.3 Bagan Alir Penelitian Tahun 2020 (Tahun ke-3)

BAB 5 HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Berikut dikemukakan hasil penelitian.

5.1 Mengembangkan Grup Kesenian Sampyong

Peneliti dan anggota peneliti telah membentuk GKS. Sesuai hasil penelitian ternyata terdapat kebutuhan untuk menjadikan kesenian sampyong menjadi seni bela diri sampyong. Oleh sebab itu, dibentuklah wadah mengembangkan seni bela diri sampyong yang diberi nama Ikatan Sampyong Seluruh Indonesia (ISSI) pada tanggal 9 Agustus 2018. ISSI menjadi ajang mahasiswa calon guru dan generasi muda untuk mengembangkan seni bela diri sampyong.

Pembentukan ISSI diawali oleh identifikasi masalah terhadap keberadaan kesenian sampyong di Kabupaten Indramayu dan sekitarnya, wawancara kepada Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Indramayu dan angket kepada mahasiswa calon guru tentang perlunya pembentukan ISSI. Pembentukan ISSI mengacu juga kepada hasil penelitian terdahulu yang dilakukan Nurhayati, Subadiyono, dan Suhendi (2012-2013) tentang konsep revitalisasi.

Konsep revitalisasi menyangkut aspek manajerial organisasi dan manajerial pertunjukan. Manajerial organisasi meliputi administrasi organisasi, manajemen sumber daya manusia (SDM), manajemen pemasaran, dan manajemen keuangan. Administrasi organisasi meliputi visi dan misi, bentuk usaha/badan hukum, perizinan, sarana dan perlengkapan. Manajemen SDM meliputi struktur organisasi, *job description* dan *specification*, sistem kompensasi, sistem *reward* dan *punishment*, sistem rekrutmen, dan pengembangan SDM. Manajemen pemasaran berkaitan dengan *brand logo* dan *design*, analisis pasar, *segmentation*, *targeting*, *positioning*, strategi pemasaran. Manajemen keuangan meliputi sumber pendanaan, proyeksi keuangan, dan analisis kelayakan usaha. Manajerial pertunjukan meliputi pemain, penonton, wasit, juri, tata panggung, tata kostum, tata rias, tata musik, tata tari, tata pantun, dan tata lagu.

Tahun ke-1 ini dilakukan pembentukan ISSI dengan melibatkan 1 PT (Unsri) dan generasi muda Kab. Indramayu dan tahun ke-2 terdiri atas 2 PT (Unsri dan Univ. PGRI Palembang) dan generasi muda Kab. Indramayu sedangkan tahun ke-3 melibatkan 3 PT (Unsri, Univ. PGRI Palembang, dan Bina Darma Palembang) dan generasi muda Kab.

Indramayu.

Berikut ialah susunan pengurus ISSI.

Susunan Pengurus Ikatan Sampyong Seluruh Indonesia (ISSI)

Ketua	: Dr. Sukirno
Sekretaris	: Neneng Juwita, M.Pd
Bendahara	: Zihan Novita sari, M.Pd
Ketua Binpres/SDM	: Dr. Putri Cicilia Kristina, M.Pd
Anggota Binpres/SDM	: Denny Aprisani, S.Pd
Ketua Bidang Litbang	: Prof. Dr. Nurhayati. M.Pd
Anggota	: Dr. Latifah Ratnawati, M.Hum.
Ketua Manajemen Pemasaran	: Welly Nailis, M.M
Ketua Manajemen Pertunjukan	: Ponidi, M.Pd
Anggota	: Arma, M.Pd.

5.2. Mengembangkan Model Seni Bela Diri Sampyong

Dalam rangka melakukan pelestarian dan revitalisasi kesenian sampyong perlu dikembangkan model (prototipe) kesenian sampyong itu sendiri. Pengembangan model kesenian sampyong dilakukan berdasarkan *FGD*. *FGD* melibatkan generasi muda, seniman/pegiat sampyong, akademisi, pemerintah daerah, dan tokoh masyarakat.

Dari hasil *FGD* diperoleh paradigma baru yang membedakan antara sampyong dan seni bela diri sampyong. Berikut tabel yang menunjukkan hasil revitalisasi sampyong bila dibandingkan dengan bentuk asalnya. Perbedaan itu terlihat dari berbagai komponen seperti berikut.

Tabel Paradigma Revitalisasi Seni Bela Diri Sampyong

KOMPONEN	PARADIGMA SAMPYONG TRADISIONAL	PARADIGMA BARU SAMPYONG REVITALISASI
Nama	Seni pertunjukan sampyong	Seni bela diri sampyong
Fungsi	Adu kesaktian, ajang pemilihan pemimpin, pesta rakyat untuk penghormatan kepada Dewi Sri sebagai lambang kemakmuran dan sedekah bumi.	Pertunjukan seni bela diri dan pertandingan

Pemain	Hanya laki-laki, cenderung orang tua. Tidak ada klasifikasi pemain berdasarkan berat badan	Selain laki-laki, juga melibatkan perempuan dan generasi muda. Ada klasifikasi pemain berdasarkan berat badan
Tempat	Selalu di luar ruangan, di lapangan terbuka, terutama di tempat keramat seperti kuburan tua dan persawahan.	Selain di luar ruangan dapat juga dilaksanakan di dalam ruangan. Ukuran lapangan 14 m x 14 m.
Arena pertandingan	Berbentuk lingkaran tetapi ukurannya belum ada (bebas). Lebar garis lapangan bebas	Berbentuk lingkaran, diberi garis tengah dengan diameter 10 meter. Lebar garis lapangan 5 cm. Ada sudut biru dan sudut merah untuk pemain, sudut putih untuk wasit dan juri, sudut kuning tim medis
Tim Medis	Tidak ada	Setiap pertunjukan/ pertandingan, minimal didampingi oleh seorang dokter.
Persiapan potongan es	Tidak ada	Disediakan oleh setiap kontingen yang akan bertanding.
Aturan pertandingan	Tidak diatur berdasarkan ronde	Diatur menggunakan ronde, petarung harus bertanding dalam tiga ronde, setiap ronde berdurasi maksimal 3 menit. Pada setiap ronde, peserta hanya boleh memukul lawannya satu kali, baik mengenai sasaran maupun tidak. Tetap dipukul di betisnya (di bawah lutut, di atas mata kaki). Bila dipukul di luar sasaran pukul, pemukul diberi sanksi berupa pengurangan nilai, bahkan dapat didiskualifikasi bila pukulannya berakibat fatal. Dua menit setiap ronde, pertarungan menggunakan 3 ronde, setiap ronde ada istirahat selama satu menit.
Sasaran pukul Peserta yang berlari dari arena	Boleh dipukul anggota badannya yang mana saja. Tidak ditentukan (kalah dan menang ditentukan oleh keberhasilan memukul lawan: 3 kali).	
Waktu tarung/tanding		
Kostum Pemain	Warna hitam	Menggunakan warna yang berbeda antara dua kelompok yang bertarung (hitam dan merah).
Wasit (<i>Garet</i>)	Mantan pemain sampyong	Orang yang dilatih dan memahami

	(jawara), hanya laki-laki, cenderung orang tua	seni bela diri sampyong, laki-laki, juga melibatkan perempuan dan generasi muda
Kostum Wasit	Warna hitam	Warna putih
Properti Wasit	Tidak ada	Bendera putih untuk menyatakan pukulan benar, bendera merah untuk menyatakan pukulan tidak sah.
Ikat Kepala (Ikat <i>wulung</i> /ikat kesaktian)	Terbuat dari kain berwarna hitam	Terbuat dari kain dan disesuaikan dengan warna sabuk pemain
Alat Memukul	Rotan tidak dimodifikasi	Rotan dengan modifikasi, sepanjang 60—70 cm.
Pelindung betis	Tidak ada	Ada <i>leg protector</i>
Letak rotan setelah memukul lawan	Bebas, boleh di mana saja.	Harus diletakkan/ berada di atas pundak pemukul
Musik pengiring	Musik tradisional Indramayu (<i>life</i>) terdiri dari bonang, kenong, dan gong	Perpaduan musik tradisional dan Melayu (<i>life</i>) ditambah gendang
Prolog Pembawa acara	Menggunakan bahasa Indramayu	Menggunakan bahasa Indonesia divariasikan dengan pantun Melayu
Juri	Tidak ada	Untuk menilai siapa yang menang dan siapa yang kalah, ditentukan oleh 4 juri dan satu ketua juri.

Desain Seni Bela Diri Sampyong Hasil Revitalisasi

Bila mencermati perjalanannya, sampyong berfungsi untuk mengadu kekesatriaian seseorang, pesta rakyat untuk menghormati Dewi Sri sebagai lambang kemakmuran dan sedekah bumi. Kekesatriaian selalu dikaitkan dengan pemilihan seorang calon pemimpin. Hal ini tidak dapat dipisahkan dari kriteria kepemimpinan masyarakat lama yang mempersyaratkan seorang pemimpin harus memiliki kesaktian. Akan tetapi, sekarang ini kriteria kepemimpinan seperti itu tidak digunakan lagi. Fungsi yang dikaitkan dengan pesta rakyat untuk menghormati Dewi Sri sebagai lambang kemakmuran dan sedekah bumi

sekarang ini mulai diabaikan pula. Oleh sebab itu, penelitian sampyong yang direvitalisasi memandang perlu menggeser fungsi bela diri dalam sampyong dan fungsi pertunjukan ke paradigma pertandingan

Warna hitam di dalam budaya tradisional di Indonesia antara lain melambangkan percaya diri, kuat, dan anggun. Oleh sebab itu, warna hitam pada busana pemain sampyong yang direvitalisasi tetap dipertahankan. Hanya saja untuk menandai kedua pihak yang berlawanan digunakan juga busana warna merah yang melambangkan semangat dan kekuatan. Dengan demikian, kedua pihak yang bertarung akan mudah dikenali. Busana warna hitam untuk wasit pada seni bela diri sampyong yang direvitalisasi diganti dengan warna putih yang melambangkan bersih dan suci. Filosofinya adalah seorang wasit haruslah bersih dari sikap yang tidak terpuji ketika memimpin sebuah pertandingan.

Pemain seni bela diri sampyong yang direvitalisasi ini tidak dibatasi kepada pemain laki-laki, tetapi juga diberi kesempatan kepada pemain perempuan untuk berperan serta. Oleh sebab itu, perempuan juga berpeluang untuk menjadi wasit dan juri pertandingan. Yang lebih penting lagi adalah pelibatan generasi muda, khususnya mahasiswa Strata 2 Pendidikan Jasmani, FKIP Universitas Sriwijaya. Hal ini dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa generasi muda merupakan pewaris dan penerus seni bela diri ini.

Lapangan pertandingan seni bela diri sampyong dirancang berukuran 14 meter X 14 meter. Di dalam area lapangan itu terdapat arena tanding yang berbentuk lingkaran dengan diameter 10 meter. Ketebalan garis lingkaran pertarungan adalah 5 cm. Ada sudut biru dan sudut merah untuk pemain, sudut putih untuk wasit dan juri, dan sudut kuning untuk tim medis. Dengan rancangan lapangan seperti ini diharapkan semua pemain dapat bertanding dengan penuh konsentrasi, para juri dan wasit tempatnya jelas sehingga dapat mengamati pertandingan dengan sebaik-baiknya.

Pertandingan seni bela diri sampyong menggunakan ronde yang durasinya maksimal 3 menit dengan masa istirahat selama 2 menit. Petarung harus bertanding dalam tiga ronde. Dengan demikian, pertandingan akan berlangsung kurang lebih 13 menit. Pada setiap ronde, peserta hanya boleh memukul lawannya satu kali, baik mengenai sasarannya maupun tidak. Bila seorang petarung melarikan diri keluar dari arena pertandingan, dia boleh dikejar dan dipukul akan tetapi sasaran pukulnya tetap juga di betis (di atas mata kaki dan di bawah

lutut). Bila seorang pemain memukul lawannya yang keluar dari arena itu di bagian tubuhnya yang lain, dia akan dikenai sanksi, bahkan didiskualifikasi apabila lawan yang dipukulnya mengalami cedera.

Petugas medis juga dapat bertindak secara cepat bila terjadi kemungkinan terburuk yang dialami oleh pemain seni bela diri ini. dan kehadiran seorang dokter bertujuan untuk melindungi para pemain.

Untuk melindungi peserta pertandingan seni bela diri sampyong disediakan dua hal, yaitu *leg protector* dan penyediaan potongan es. *Leg protector* merupakan pelindung yang dipasang di betis para pemainnya agar bagian tubuh yang merupakan sasaran pukul ini terlindungi dan tidak mengalami luka memar. Potongan es digunakan untuk menjaga keselamatan pemain, terutama sekali untuk menghentikan pendarahan bila hal itu terjadi. Balok es ini disediakan sendiri oleh pemain yang akan bertanding.

Revitalisasi dalam hal aturan permainan/pertarungan dilakukan agar pertandingan seni bela diri sampyong ini aturan permainannya jelas dan terukur. Setiap pertandingan seni bela diri sampyong dinilai oleh juri dan wasit. Juri pertandingan berjumlah empat orang yang diketuai oleh seorang ketua juri sedangkan wasitnya hanya satu orang. Baik juri dan wasit dipilih berdasarkan kriteria bahwa mereka mengetahui aturan main seni bela diri ini. Selain itu mereka juga adalah orang yang profesional yang dipersiapkan melalui kegiatan pelatihan untuk menjadi juri dan wasit. Juri dan wasit ini selain laki-laki juga melibatkan perempuan dan generasi muda. Seorang wasit ketika menjalankan tugasnya menggunakan dua buah bendera, yaitu bendera putih dan merah. Bendera putih digunakan untuk menyatakan pukulan yang dilakukan benar dan bendera merah untuk menyatakan pukulan yang dilakukan tidak sah. Dengan demikian, juri akan sangat terbantu ketika akan menentukan pemenangnya.

Kostum pemain, wasit, dan juri dirancang agar mereka dapat bergerak dengan lesuasa, tanpa harus terganggu oleh keketatan kostum yang dikenakannya. Selain itu juga dilengkapi hal yang bersifat psikis, yaitu ikat kepala yang melambangkan kekesatriaian. Dengan demikian, kostum yang dirancang memfasilitasi mereka siap secara fisik dan mental untuk terjun ke ajang pertarungan.

Selain itu, pemain juga diklasifikasikan berdasarkan berat badannya. Dengan demikian, tidak akan terjadi ketimpangan dalam hal berat badan kedua orang pemain yang akan bertanding.

Sebelum dan selama pertandingan, terdapat musik pengiring (*life*) yang memadukan musik tradisional Indramayu dan musik Melayu. Sebelum dan selama pertandingan berlangsung terdapat pembawa acara yang mengantar dan mengomentari pertandingan menggunakan bahasa Indonesia dan dipadukan dengan penggunaan pantun Melayu. Hal ini dilakukan mengingat sebagian besar mahasiswa Strata 2 yang dilibatkan dalam penelitian pengembangan seni bela diri sampyong ini tidak memahami bahasa Indramayu.

Rumusan model seni bela diri sampyong tersebut nantinya akan dipertunjukkan ke khalayak masyarakat. Sepanjang pengembangan model, dilakukan validasi kepada seniman pegiat sampyong tradisional dan seniman modern dalam rangka penyempurnaan. Pengembangan model dievaluasi dari tahun ke tahun sesuai dengan keinginan masyarakat dan terutama generasi muda.

5.3 Menyusun dan Mengembangkan Buku Ajar Seni Bela Diri Sampyong

Buku ajar tentang seni bela diri sampyong sudah disusun. Sejauh ini buku yang diberi judul “Pengembangan Model Pertunjukan Seni Bela Diri Sampyong” memiliki 7 bab. Bab 1 berjudul Pendahuluan yang terdiri atas: (1) Kompetensi inti, (2) Kompetensi Dasar, (3) Indikator, (4) Pendahuluan, (5) Latar Belakang, dan (6) Tujuan. Bab II berjudul Hakikat Sampyong terdiri atas: (1) Kompetensi inti, (2) Kompetensi Dasar, (3) Indikator, (4) Hakikat Seni Bela Diri Sampyong, (5) Sejarah Sampyong, (6) Sampyong Ditinjau dari Perspektif Falsafah, dan (7) Sampyong Ditinjau dari Perspektif Sosial. Bab III berjudul Peraturan Sampyong terdiri atas: (1) Kompetensi inti, (2) Kompetensi Dasar, (3) Indikator, (4) Peraturan Pertandingan Sampyong, (5) Ukuran Berat Berdasarkan Kelas, (6) Perlengkapan Gelanggang dan Pertandingan, (7) Kriteria Tugas dan Tanggung Jawab Panitia Pertandingan, dan (8) Ketentuan Pertunjukan atau Pertandingan. Bab IV berjudul Sampyong sebagai Olahraga terdiri atas (1) Kompetensi inti, (2) Kompetensi Dasar, (3) Indikator, (4) Sampyong sebagai Olahraga, dan (5) Sampyong Ditinjau dari Perspektif Olahraga. Bab V berjudul Pertunjukan Sampyong terdiri atas (1) Kompetensi inti, (2) Kompetensi Dasar, (3)

Indikator, (4) Pelaksanaan Pertunjukan, (5) Pengertian Sarana dan Prasarana, (6) Sarana, dan (7) Prasarana. Bab VI berjudul Komponen Pendukung terdiri atas (1) Kompetensi inti, (2) Kompetensi Dasar, (3) Indikator, (4) Komponen Fisik, dan (5) Pengertian Latihan. Bab VII berjudul Komponen Psikologi terdiri atas (1) Kompetensi Inti, (2) Kompetensi Dasar, (3) Indikator, (4) Sikap Disiplin, (5) Pengertian Moral, (6) Motivasi, (7) Teori Motivasi, (8) Teori A. Maslow, (9) Metode untuk Peningkatan Motivasi, (10) Hakikat Konsep Diri, dan (11) *Self Esteem*.

Buku ajar tersebut sudah divalidasi oleh ahli di bidang isi sejumlah 2 orang yakni oleh Dr. Tahidin (Direktur PPs Universitas Widraloka Indramayu) yang mewakili akademisi sekaligus mantan pemain sampyong. Validator kedua yakni Dr. Didi Suhendi, M.Hum. Beliau merupakan akademisi dan asli orang Cirebon yang sering menyaksikan sampyong. Selain itu, buku ajar divalidasi oleh ahli bahasa yakni Dr. Agus Saripudin, M.Ed.

Buku ajar sudah diuji secara formatif yakni uji *one-to-one*, uji *small group*, dan *field test* pada 1 PT. Hasil uji coba tersebut disusun dalam artikel yang sekarang sedang dalam masa revisi dengan mengikuti "*clinical journal CAPA*". Hasil review klinik jurnal tersebut ialah bahwa artikel tentang pengembangan buku ajar "qualified" untuk diterbitkan pada jurnal terindeks scopus yakni *Malaysian Journal of Learning and Instruction*. Berikut pernyataan dari Clinical Journal CAPA. Artikel terlampir.

Dengan Hormat,

Kepada Bapak/Ibu

Kami informasikan bahwa paper anda telah kami evaluasi (quality control) sebelum dilanjutkan untuk proses asistensi.

Berikut ini informasi awal dari kami.

Nama	Nurhayati
ID Klien	CJ1122
Judul	Developing the Web-based Course-book of Revitalisasi Seni Bela Diri
Manuskrip	Sampyong for University Students
Pesan	Paper Anda sudah siap kami beri layanan pendampingan proses publikasi sampai accepted
Status	Qualified
Target Jurnal	Malaysian Journal of Learning and Instruction

Silakan cek hasil evaluasi paper dari kami di lampiran.

Konfirmasi Anda kami tunggu maksimal 2x24 jam.

Salam,

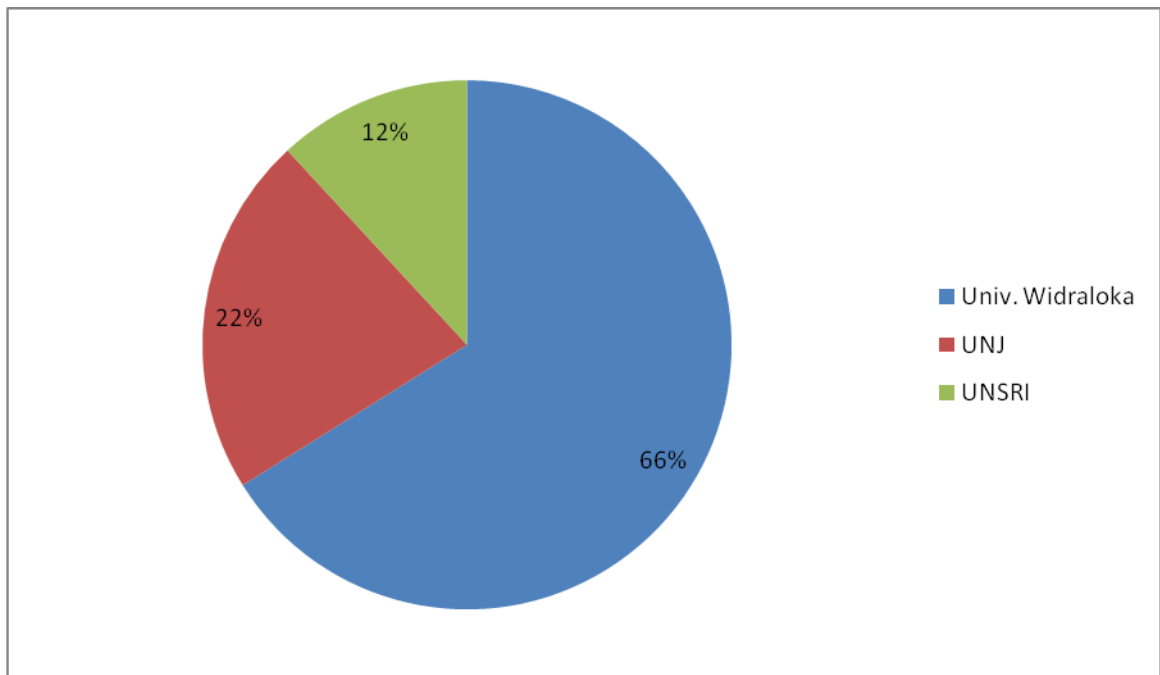
Clinical Journal CAPA

5.4 Meningkatkan Apresiasi Mahasiswa Calon Guru

Penelitian terhadap apresiasi calon guru pada ranah sikap, pengetahuan, dan psikomotor telah dilakukan dengan cara sebagai berikut. Pertama, pada aspek sikap diketahui dengan menyebarkan angket berkaitan dengan sikap mereka terhadap pelestarian sampyong, harapan mereka terhadap sampyong, dan kesediaan mereka dalam merevitalisasi sampyong menjadi seni bela diri.

Kedua, apresiasi juga dikaitkan dengan ranah pengetahuan. Peneliti memberikan sejumlah pertanyaan terkait dengan pengetahuan responden(calon guru) tentang kesenian sampyong, sejarah, dan karakteristiknya, serta tata cara melakukan pertunjukannya. Mahasiswa terbagi 3 kelompok yakni calon guru olahraga dari Universitas Wiralodra Indramayu (50 orang), calon guru pendidikan jasmani dan kesehatan dari mahasiswa Unsri (50 orang), dan calon guru pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi UNJ (50 orang).

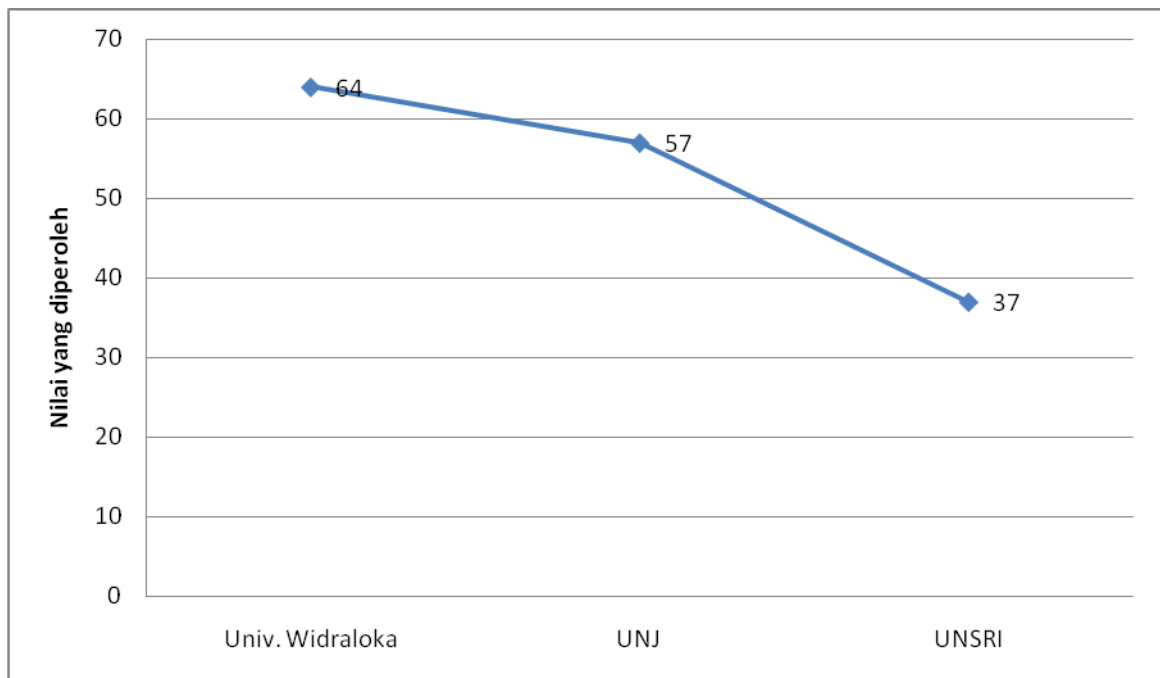
Berikut data berkaitan dengan apakah mereka mengenal sampyong atau tidak mengenalnya dari 3 universitas tersebut.



Grafik 5.1 Hasil Angket Mengenal/Tdk.Mengenal Sampyong

Grafik di atas menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Wiralodra lebih banyak mengenal sampyong daripada mahasiswa UNJ dan mahasiswa Unsri. Hal itu disebabkan mahasiswa Wiralodra memiliki pengalaman menonton baik langsung maupun tidak langsung sampyong daripada mahasiswa UNJ dan Unsri.

Berikut data berkaitan dengan pengetahuan kognitif mahasiswa dari 3 universitas tersebut terhadap sampyong.



Grafik 5.2 Nilai Rata-Rata Angket Kognitif Sampyong

Grafik di atas menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Wiralodra memiliki kemampuan kognitif yang lebih tinggi dari mahasiswa UNJ dan Unsri. Hal itu disebabkan mahasiswa Wiralodra bertempat tinggal di Indramayu dan mengetahui sampyong. Berbeda dengan mahasiswa Indramayu yang berkuliah di UNJ. Walaupun mereka berasal dari Indramayu, mereka memiliki kemampuan kognitif yang lebih rendah. Hal itu disebabkan antara lain mereka kurang mengenal sampyong. Begitu juga mahasiswa Universitas Sriwijaya yang secara umum bukan berasal dari Indramayu. Rata-rata kemampuan kognitif mereka hanya 37. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa semakin jauh tempat tinggal mahasiswa dan semakin mereka tidak mengenal sampyong, semakin rendah kemampuan tentang sampyong.

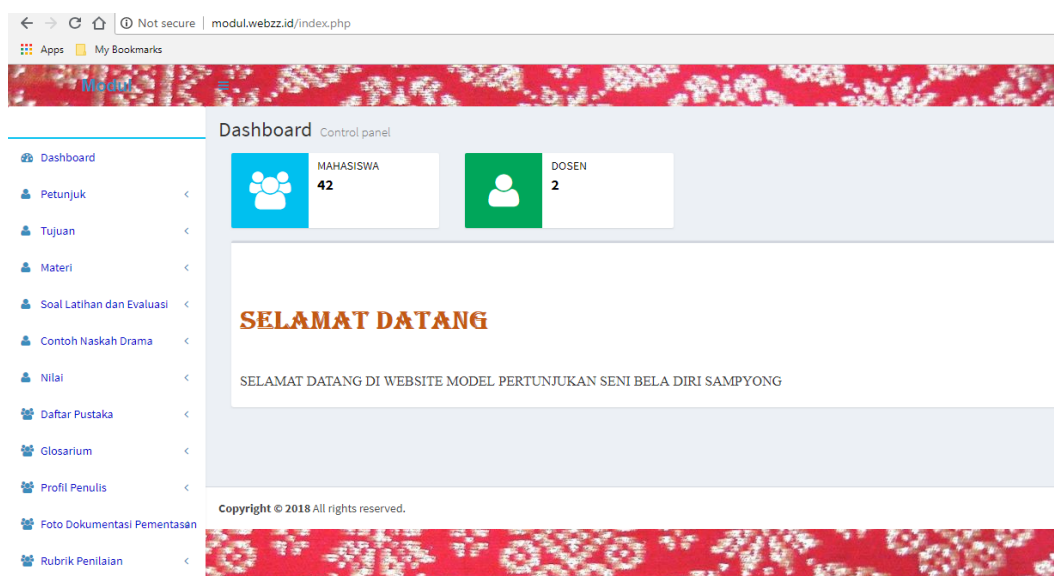
Pada ranah psikomotor dilihat dari keterampilan mahasiswa melakukan pertunjukan sampyong. Ranah psikomotor ini dijamin lewat keberhasilan pertunjukan. Pertunjukan telah dilakukan pada acara Dies Natalis Unsri yang ke-58 pada tanggal 31 Oktober 2018 di Gedung Grha Sriwijaya Unsri di Palembang. Pertunjukan berhasil dan ditonton oleh 435 penonton. **Pertunjukan sampyong yang divideokan ini akan didaftarkan pada tahun ke-2 di Kemenkumham untuk mendapatkan hak ciptanya.**

Selanjutnya akan dilakukan pertunjukan sampyong di acara Seminar Nasional yang diadakan oleh Himpunan Sarjana Kesusasteraan Indonesia (HISKI) bekerja sama dengan Magister Pendidikan Bahasa FKIP Unsri. Pertunjukan akan digelar pada seminar nasional tersebut pada acara keseniannya. Acara tersebut diadakan pada tanggal 24 November 2018 di Gedung Serba Guna FKIP Unsri Jalan Ogan Palembang.

Pertunjukan sampyong yang ketiga akan dilakukan pada tanggal 27 November 2018 di Gedung Teater Unsri di Indralaya. Pertunjukan ini merupakan kolaborasi antara mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unsri dan mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan FKIP Unsri.

5.5 Mengembangkan Proses Pembelajaran melalui *E-Learning*

Proses pembelajaran Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran melalui Olahraga Tradisional selain dilakukan melalui tatap muka juga dengan sistem *e-learning* dengan menggunakan *website* beralamatkan <http://modul.webzz.id/index.php>. Materi pembelajaran meliputi video kesenian sampyong (dari grup tradisional), sejarah kesenian sampyong, karakteristik kesenian sampyong, hakikat sampyong, pengembangan model seni bela diri sampyong, perlunya revitalisasi kesenian sampyong, angket pengetahuan sampyong, tugas-tugas yang harus di-*download* dan di-*upload* oleh mahasiswa, berbagai informasi tentang kesenian sampyong dari berbagai sumber, serta diskusi *online* seputar latihan seni bela diri sampyong. Berikut tampak muka *website* sampyong yang digunakan dalam proses pembelajaran.



5.6 Menyajikan Makalah pada Konferensi Internasional The Third SULE-IC

Peneliti dan anggota peneliti telah menyajikan makalah pada Seminar Internasional *the 3rd Sriwijaya University Learning and Education International Conference 2018* (3rd SULE-IC 2018) tanggal 17-18 Oktober 2018 di Horison Ultima Hotel Palembang. Makalah yang disajikan berjudul *Sustainability of Sampyong: Revitalization Effort of a Performance Art to a Martial Art*. Penyajian hasil penelitian sampyong mendapat sambutan yang tinggi dari peserta seminar yang berasal dari Amerika Serikat yakni Prof. Sherry Marx (Utah State University). Beliau berkali-kali bertanya tentang sampyong dan meminta peneliti memperagakannya. Pertanyaan juga datang dari Umar Farooq Wattoo salah seorang darma siswa dari Pakistan. Artikel terlampir.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Penelitian tahun ke-1 dari 3 tahun yang direncanakan ini telah melakukan berbagai hal sesuai dengan tujuan penelitian dan luaran penelitian yang dijanjikan. Kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan ialah mengembangkan grup kesenian sampyong, mengembangkan model seni bela diri sampyong, menyusun dan mengembangkan bahan ajar seni bela diri sampyong, meningkatkan apresiasi mahasiswa calon guru, mengembangkan proses pembelajaran melalui *e-learning*, melakukan pertunjukan sampyong, menyajikan makalah pada Konferensi Internasional The 3rd SULE-IC, dan merevisi buku ajar **Pengembangan Model Pertunjukan Seni Bela Diri Sampyong**.

6.2 Saran

Penelitian dan pengembangan di bidang seni pertunjukan sampyong yang dilakukan peneliti ini merupakan penelitian awal. Rujukan yang berkaitan dengan hasil penelitian terdahulu hampir tidak ada. Walaupun ada, penelitian sampyong yang dilaksanakan di daerah lain di luar daerah Indramayu. Oleh sebab itu, berbagai luaran yang dijanjikan terutama publikasi ilmiah di jurnal internasional bereputasi sulit dilaksanakan pada tahun pertama. Perlu adanya kebijakan tersendiri berkaitan dengan penelitian humaniora sejenis ini yang tidak dapat diberlakukan sama dengan penelitian sains.

REFERENSI

- Alwi, Z. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Syair Berbasis Kearifan Lokal: Modul dan *Compact Discs* untuk Kelas IX MTs di Palembang. *Disertasi*. Palembang: Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Beach, R. W. & Marshall, J. D. (1991). *Teaching Literature in the Secondary School*. San Diego, CA: Harcourt Brace Jovanovich, Publishers.
- Biays, J. S. & Wershoven, C. 1983. *Responding to literature*. New York: McGraw- Hill.
- Brown, J. D. (1995). *The Elements of Language Curriculum: A Systematic Approach to Program Development*. Boston: Heinle & Heinle Publishers.
- Dick, W., Carey, L. & Carey, J. O. 2009. *The Systematic Design of Instruction* (7th edition) Upper Saddle River, NJ: Merrill.
- Endraswara, S. (2011). *Metode Pembelajaran Drama: Apresiasi, Ekspresi, dan Pengkajian*. Yogyakarta: CAPS.
- Ilham, M. (2015). Aktivitas Komunikasi dalam Pertunjukkan Sampyong di Kabupaten Majalengka (Studi Etnografi Komunikasi Mengenai Aktivitas Komunikasi dalam Pertunjukkan Sampyong di Kabupaten Majalengka). *Skripsi*. Bandung: Prodi Ilmu Komunikasi Konsentrasi Humas FISIP Universitas Komputer Indonesia. Diakses dari elib.unikom.ac.id.
- Kosasih, E. (2012). *Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Nunan, D. (1995). *The Learner-Centered Curriculum: A Study in Second Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nurhayati. (2000). Peningkatan Apresiasi Puisi pada Siswa SLTP N 17 Palembang dengan Menggunakan Model Stilistik. *Prosiding Seminar Hasil-Hasil Penelitian Tahun 2000*, hal 45-52.
- Nurhayati. (2010). Penerapan Strategi *Formeaning Response* dalam Pembelajaran Puisi: Sebuah Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Berbahasa dan Bersastra. *Prosiding Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia (PIBSI XXXII) Tanggal 8-9 November 2010 di Klaten*, hal. 210-217.
- Nurhayati. (2013). The Effect of Formeaning Response Strategy on Students' Poetry Writing Ability. Makalah disajikan pada *IJAS Conference* di Roma Italia pada 22-25 Oktober 2013.
- Nurhayati, Subadiyono, & Suhendi, D. (2012). Revitalisasi Seni Pertunjukan Dulmuluk, Kesenian Khas Palembang: Pengembangan Sastra Tradisional dengan Kolaborasi Teori Struktural dan Respons Pembaca dalam Menciptakan Industri Kreatif Berbasis Lokal. Laporan Penelitian Stranas yang Dibiayai oleh Dikti DP2M. Inderalaya: Universitas Sriwijaya.
- Nurhayati, Subadiyono, & Suhendi, D. (2013a). Developing a Model for Revitalizing the Tradisional Performance of Dulmuluk by the Application of Structural and Reader Response Theories. Makalah pada *The Ninth Sustainability Conference Hiroshima*

Jepang, Januari 2013.

- Nurhayati, Subadiyono, & Suhendi, D. (2013b). *Revitalisasi Seni Pertunjukan Dulmuluk*. Yogyakarta: Leutikaprio.
- Nurhayati, Subadiyono, & Suhendi, D. (2013c). *Revitalisasi Seni Pertunjukan Dulmuluk, Kesenian Khas Palembang: Pengembangan Sastra Tradisional dengan Kolaborasi Teori Struktural dan Respons Pembaca dalam Menciptakan Industri Kreatif Berbasis Lokal*. Laporan Penelitian Stranas Dikti DP2M.
- Nurhayati, Subadiyono, & Suhendi, D. (2015a). *Pengembangan Pembelajaran Seni Pertunjukan Dulmuluk melalui Grup Dulmuluk Kampus: Kontinuitas Pemertahanan dan Apresiasi Mahasiswa terhadap Seni Pertunjukan Lokal Palembang Berbasis Teori Respons*. Laporan Penelitian Hibah Kompetensi Dikti DP2M.
- Nurhayati, Subadiyono, & Suhendi, D. (2015b). *Dulmuluk Traditional Art Performance: Revitalization and Students' Appreciation*. *Litera: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 14 (2) 229-238.
- Nurhayati, Purnomo, M.E., & Subadiyono. (2016a). *Pengembangan Pembelajaran Seni Pertunjukan Dulmuluk melalui Grup Dulmuluk Kampus: Kontinuitas Pemertahanan dan Apresiasi Mahasiswa terhadap Seni Pertunjukan Lokal Palembang Berbasis Teori Respons*. Laporan Penelitian Hibah Kompetensi Dikti DP2M. Inderalaya: Universitas Sriwijaya.
- Nurhayati, Purnomo, M.E. & Subadiyono. (2016b). *Seni Pertunjukan Dulmuluk: Upaya Pemertahanan yang Berkesinambungan Terhadap Budaya Lokal Palembang*. Prosiding pada *Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia "Mengenang Kiprah J.S. Badudu dalam Pengembangan Bahasa Indonesia"*, 27 Oktober, hal. 412-419.
- Nurhayati, Inderawati, R., & Soetopo, S. (2016). *Pengembangan Seni Pertunjukan Siti Zubaidah: Upaya Pemertahanan dan Revitalisasi Budaya Lokal*. Laporan Penelitian Unggulan Profesi yang dibiayai dengan DIPA Unsri. Inderalaya: Universitas Sriwijaya.
- Nurhayati. (2017). *The Efforts of Revitalizing and Increasing the Appreciation towards Siti Zubaidah Performance Art*. Prosiding pada *Int'l Conference on Studies in Law, Education, Business and Corporate Social Responsibilities (LEBCSR-17)* di Bali Tanggal Jan.31-Feb. 1, 2017.
- Patimah, S. & Nurhayati. (2001). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Memahami Puisi dengan Pendekatan Struktural*. *Lingua: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 3 (1) 26-39.
- Ramadhan, B. (2015). *Sampyong, Seni Pertarungan Tradisional dari Majalengka*.
[Diakses dari www.goodnewsfromindonesia.id](http://www.goodnewsfromindonesia.id).
- Rudy, R. I. (2005). *Model Respon Nonverbal dan Verbal dalam Pembelajaran Sastra untuk Mengembangkan Keterampilan Menulis Siswa SD Negeri ASMI I, III, V Kota Bandung Tahun Ajaran 2003/2004*. *Disertasi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rudy, R.I., Sitinjak, M.D., & Zuraidah. (2007). *Model Pembelajaran Sastra dalam Pendidikan Bahasa Inggris*. *Lingua: Jurnal Bahasa dan Sastr*, 9 (1).

- Satinem, Lumbanbatu, L., & Nurhayati. (2002). Peningkatan Apresiasi Puisi Mahasiswa STKIP-PGRI Lubuk Linggau dengan Pendekatan Struktural- Semiotik. *Lingua*, 4 (1)78-89.
- Sudiyanto, T. (2015). Sejarah Kesenian Sampyong, Seni Duel Ala Indramayu. Diakses dari <http://www.tosupedia.com/2015/10/sejarah-kesenian-sampyong-duel-jalanan-ala-indramayu.html>.
- Sunandar, I. (2011). Kesenian Sampyong di Kabupaten Majalengka (Suatu Tinjauan Historis terhadap Pelestarian Nilai-nilai Budaya Lokal). *Skripsi*. Jatinangor: FPIPS Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses dari [a research.upi.edu/operator/upload/s_sej_04500](http://research.upi.edu/operator/upload/s_sej_04500).
- Syamsi, A., Latifah, & Dewi, Y. (2016). Implementation of Art Local Culture as Efforts to Establish the Positive Character of Children in MI PGM Cirebon. Proceeding *The 3rd Summit Meeting on Education International Seminar Values- Based Learning for Wonderful Children*. Diselenggarakan oleh Teacher Education “Madrasah Ibtidaiyah” Faculty Islamic Education and Teacher Training Islamic State University Sunan Kalijaga Tanggal 22 November di Yogyakarta.
- Tessmer, M. (1998). *Planning and Conducting Formative Evaluations: Improving the Quality of Education and Training*. Philadelphia: Kogan Page.
- Triani, N.F.(2015). Sampyong.Diakses dari <http://budaya-indonesia.org/Sampyong-2>.
- Zaenal, M. S. (2016). Mahasiswa IPB Peduli Kesenian Daerah. Diakses dari <http://ipbmag.ipb.ac.id/mahasiswaberprestasi>.
- Zaenal, M. S., Firmansyah, H., Agustina, N. H, Heryanti, E.S., Ibrahim, M.Y., & Hanum, F. (2016). Edukasi Sampyong untuk Memperkuat Eksistensi Kesenian Tradisional di Majalengka. *Agrokreatif Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*. 2 (2), 67-72.

LAMPIRAN 1

Artikel Pada Seminar Internasional The 3rd SULE-IC Tanggal 17-18 Oktober 2018 di Horison Ultima Hotel Palembang (Sedang Direview oleh Reviewer untuk Diterbitkan pada Prosiding Internasional Terindeks Scopus oleh SciTePress)

Sustainability of *Sampyong*: Revitalization Effort of a Performance Art to a Martial Art

Nurhayati, Sukirno and Latifah Ratnawati

Institution: Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sriwijaya, Indonesia

Keywords: Sustainability, Revitalization, *Sampyong*, Performance Art, Martial Art.

Abstract: This study aims to revitalize *sampyong* performance art to *sampyong* martial art through receptive response of the community. The receptive response of the community means how people's perception towards the existence of *sampyong* and how people's reaction towards the sustainability of *sampyong* performance art to *sampyong* martial art. This study used mixed method procedures of Creswell's instruction. The data collection technique was done through questionnaires and focus group discussion. The data of questionnaires show that of 55% the youth were not acquainted with *sampyong*. About 86% of the youth agreed whether *sampyong* turned out to be a nationally well-known martial art. From the focus group discussion data, it was found that respondents agreed that *sampyong* performance art become a martial art of *sampyong* along with its particular characteristics. These characteristics change the old paradigm to a new paradigm which includes names, functions, players, places, arenas, medical team, cutting-ices preparation, matches rules, costumes, judges, properties, music, and prologues. The pilot project implementation of revitalization efforts by changing *sampyong* from performing art to martial art has been carried out to prospective teacher students at Universitas Sriwijaya.

1 INTRODUCTION

Sampyong is one of the martial arts in Indonesia, located in Indramayu, Indramayu Regency, West Java Province, Indonesia. The performance art of *sampyong* (later it is called by *sampyong* if it is reconciled to the old paradigm of *sampyong*'s performance art, and the new paradigm of *sampyong*'s martial art) which is accepted as *unjungan* by the people. This art is usually held after the field rice harvest. Basically, there were some kinds of *sampyong* from West Java areas such as *sampyong* of Majalengka, Cirebon, and Indramayu with its particular characteristics.

Etimologically, the word of *sampyong* was derived from Chinese, which was *sam* and *pyong*. *Sam* means three and *pyong* means punch. *Sampyong* is the battle of strength with the rule of

three times punches or three times punched. The winning of a fighter is determined by his ability to triple punch his opponent. A fighter is said lose if he gets punched three times by using a tool called rattan, longing about 60 to 75 cm (Panqi, 2016). The philosophy of *sampyong* is with the soul of a knight, courages, strength, sportivity, and religious. A *sampyong* player is not only demanded by his physical freshness but also required to own a skill, power, flexibility, and enormous endurance. Duralibility is more needed to receive opponent's punch using a pinch tool, rattan. Other than that, a *sampyong* player is also required to own elevated fitness skill (Nurhayati, Sukirno & Ratnawati, 2018).

Based on the data obtained from Focus Group Discussion (FGD), at its best time (1970s) *sampyong* was popular among the society.

Sampyong was not only showcased at the harvest of field rice but also showcased at the weddings or circumcisions. However, along with the times, finally *sampyong* was only shown as a complementary entertainment to the tradition of *unjungan*. Nowadays, *sampyong* is rare to be shown (Zaenal et al, 2016). The interview conducted to the people of Indramayu informed that *sampyong* performance was showcased four times throughout the year of 2018 in all around Indramayu at the weddings and the harvests wheat. When it was being shown, the performances, music players, hosts, and even the audiences were all the elderly. Youth are less interested in watching this kind of showcase. While they ultimately are the inheritors of their ancestors' culture. The youth involvement in the effort of sustainability is in accordance with Kolay's opinion. Kolay (2016) states that it is necessary to engage with the young generation in maintaining the traditional art.

Titaley (2018) concludes that *sampyong* is almost extinct. Based on these data, it is necessary to carry out the efforts of *sampyong* sustainability by revitalizing and raising it to not only be a performance art but also a martial art.

This study focuses on the efforts to revitalize *sampyong* through community receptive responses. Revitalization efforts relate to efforts of designing *sampyong* to martial art. The effort to design *sampyong* into *sampyong* martial art is as one of its maintaining efforts through community receptive responses. Revitalization is done by changing the old paradigm of a performance art to a new paradigm, namely *sampyong* martial art.

2 RESEARCH METHOD

This research used mixed method procedures (Cresswell, 2009). Mixed method procedures was done due to the qualitative and quantitative data. Qualitative data relate to the ethnography study towards the *sampyong* performance art. Ethnography study was conducted by seeing the reaction of community towards the changing of old paradigm to a new paradigm. Whether or not they agree with *sampyong* (old paradigm) to be changed to a martial art (new paradigm). The FGD was used to collect the data which involved the government of Indramayu, which is the Department of Tourism, the Department of Youth and Sports of Indramayu Regency, along with

university academics and youth. The data then were described.

Meanwhile, quantitative data relates to the knowledge of young people (ages 20-30) on the existence of *sampyong*. To find out whether *sampyong* is known or not by the younger generation, a survey is conducted. The survey also asked whether *sampyong* needed revitalization or not. The survey was conducted by giving questionnaires to students totaling 150 people. The students came from three universities namely students from Universitas Wiralodra, Universitas Negeri Jakarta, and Universitas Sriwijaya. The selection was based on the consideration that Universitas Wiralodra is located in Indramayu, the place of origin of *sampyong*, Universitas Negeri Jakarta is 226 km from Indramayu while Universitas Sriwijaya is located in Palembang, South Sumatra, 801 km away.

Questionnaire data are calculated frequency and percentage and then analyzed. In addition, to find out the student's knowledge of *sampyong*, a questionnaire was given about *sampyong* knowledge. Knowledge about *sampyong* includes the understanding of *sampyong*, the history of *sampyong*, the characteristics of *sampyong*, and the rules for *sampyong* performances. The questions contained in the questionnaire amounted to 28 multiple choice items. The questionnaire data is calculated on average and then analyzed.

3 RESEARCH FINDINGS AND DISCUSSION

3.1 Data from the Survey

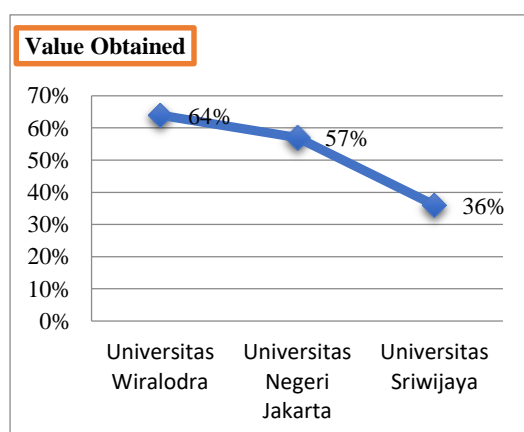
The following are survey data relating to whether students know *sampyong* or not.



The data shows that Universitas Wiralodra students know more about sampyong than Universitas Negeri Jakarta students and Universitas Sriwijaya students. This means that the farther the distance the place is increasingly unknown to the young generation.

From the survey, data was obtained that 86% of the students stated that *sampanyong* needed to be revitalized by empowering it. *Sampanyong* should not only be a performance art but revitalized into a nationally known martial art.

Furthermore, the following data relates to students' knowledge of sampyong.



The data shows that the more students know *sampanyong* the more they have knowledge about *sampanyong*. The more students do not know *sampanyong* the more they do not have knowledge about *sampanyong*. Students from Universitas

Wiralodra know about *sampanyong* as much as 66% and the average knowledge about *sampanyong* is 64. Meanwhile, students from Universitas Negeri Jakarta know *sampanyong* 44% while their knowledge about *sampanyong* is 57 and students from Universitas Sriwijaya know *sampanyong* 26% while their average knowledge about *sampanyong* is 36.

The data above reinforces the need for revitalization of *sampanyong* because the young generation, especially prospective teachers, do not know *sampanyong*. Nevertheless, teaching *sampanyong* to the young generation has been done by Zaenal et al (2016). However, they have taught the *sampanyong* to the Senior High School students in Majalengka.

Teaching *sampanyong* to prospective teachers needs to be done. The hope is that after prospective teachers complete their course, they will teach it to their students.

3.2 Revitalization Effort and Community Receptive Response

Revitalization reconciles to the effort of reviving an almost faded glory of a performance art (Nurhayati, Subadiyono & Suhendi, 2013; Nurhayati, Subadiyono & Suhendi, 2015). It was along with the adding of its strength as an asset of a region. So, this study redesigned the old paradigm to appear a new paradigm of *sampanyong* so that it could become a martial art with its new characteristics. The design effort by creating a new paradigm is an ongoing activity with research procedures involving the community receptive response.

Community receptive response was conducted by quering the opinions of the respondents towards *sampanyong* through FGD. Receptive responses related to Beach & Marshall's theories (1991), mainly connecting and judging (see Nurhayati, Purnomo, Subadiyono & Meidarini, 2018). Connecting is related to when the respondent in the focus group discussion is asked for his personal opinion on *sampanyong* and relates it to the current condition of *sampanyong*. After that, respondents were asked to commit with the modification of *sampanyong* in their revitalization efforts by changing the old paradigm to a new paradigm. The efforts to involve respondents from community elements as stakeholders have often been carried out mainly in Western Europe and the United States (see Grodach & Loukaitou-Sideris, 2007). This approach is referred to as a bottom-up approach.

FGD result obtained that a new concept which differs *sampyong* and *sampyong's* martial art. The table below shows the revitalization result of *sampyong* if it is compared to the previous form. The differences are shown in various components:

Table of Revitalization Paradigm of *Sampyong's* Martial Art

COMPONENTS	PARADIGM OF TRADITIONAL <i>SAMPYONG</i>	NEW PARADIGM OF REVITALIZED <i>SAMPYONG</i>
Name	<i>Sampyong</i> performance art	<i>Sampyong</i> martial art
Functions	Magic battle, leaders's elections, the people's party to tribute to Dewi Sri as a symbol of prosperity and charity of the earth.	Martial performance art and match
Players	Elderly men. No classification of a player's weigh	Women and young generation. There's a classification of a player's weigh
Places	Outdoor , open field, mainly sacred places and ancient graves.	Could be done indoor. Field size is 14 m x 14 m.
Match Arena	Unsize circle. Free field line width	Circle , 10 m of middle line. 5 cm of field line width. There's a blue and red corners' fo the players, white corner for the referees and judges, yellow circle for medical team.
Medical Team	None	A doctor minimal for every game.
Cutting Ice Preparation	None	Provided by the ready to play-contingent.
Match Rules	Unset by the	Set by round, three rounds for every

Punch strike Escaped out-arena fighter	round Whatever part of body is available. Not determined (lose and win are determined by three times punches).	fight, 3 minutes duration. Available to hit one punch for every round, targeted or non-targeted strike. Hit at the calf (under the knee, upper the ankle). Minus scores for out of the target-strike, disqualified for fatal punch . Three minutes for every round, Two minutes for the fight with one minute break.
Time Match		
Players' Costumes	Black	Different colour for different groups (black and red).
Referee (<i>Garet</i>)	<i>Sampyong's</i> ex-player (jawara), elderly-men	Trained people know <i>sampyong's</i> martial art, men, women and young generation
Referee's costume	Black	White
Referee's properties	None	White flag for the right punch, red flag for invalid punch.
Headband (<i>Wulung</i> tie/ magical tie)	Black fabric	Fabric-made, adjusted to the player's belt color
Punch Tool	Unmodified rattan	Modified rattan, longing 60—70 cm.
Calf Shelter	None	<i>Leg protector</i>
Rattan place after hitting the opponent	Free , anywhere available.	Should be put on the player's shoulders
Backsong	Traditional music of Inderamayu (<i>life</i>) namely <i>bonang</i> , <i>kenong</i> , and <i>gong</i>	Mixed Malay and traditional music (<i>life</i>) and drum
Hosts' prologues	Indramayu language	Bahasa varied with Malay poetry
Judges	None	Four judges and 1 chief judge to appraise the winner and the loser.

3.2 Design of *Sampyong* Martial Art as Revitalization Result

Looking at its journey, *sampyong* functions to pit someone's nobleness, a people's party to honor Dewi Sri as a sign of prosperity and charity. A gallantry is related to the election of a leader. It cannot be separated from the old people's leadership criteria that required a leader to own such a magical power. However, nowadays those criteria are no longer used. The function of a people's party to honor Dewi Sri as a sign of prosperity and charity also begin to be slighted. So, the study of revitalized *sampyong* needs to replace its function from *sampyong* performance art to *sampyong* martial art, as well as its previous show concept to a match paradigm.

The black in Indonesian culture symbolizes confidence, strong and elegant. That is why the black colour revitalized costumes of *sampyong* players are maintained. The red colour is used by other opponent to easily recognize both parties which also symbolizes spirit and strength. Referee's costume on revitalized *sampyong* is changed by white which represents clean and holy. The philosophy is that a referee must be clean from disrepectful attitude whenever he leads a game.

In revitalized *sampyong*, not only could men involve in the game, but the women also are engaged. Which means, women also have opportunities to be referees and judges. More importantly, the engagement of young generation, mainly to the second semester of graduate students of Sport education, faculty of teacher training and education of Universitas Sriwijaya. It is based on the consideration that they are the heirs and successors of this martial art.

Sampyong martial art has three minutes for every round, two minutes for the fight with one minute break. They must fight within three rounds which means the match will be spent about 113 minutes. On each round, a fighter could only hit the opponent one time. If he escapes out of the arena, he could be chased and hit. But the target punch must be at the calf (over the ankle and under the knee). If he punch him in another part of body, he could get a sanction and disqualified if it is critical. The medical team and doctors could accurately act and watch over the players if the worst possibility occurs.

Leg protectors and cutting-ice supply are the mainly things in *sampyong* martial art to protect the players. Leg protector is wore at the calf of the players to cover it from the punch and release from bruised. The cutting-ice is used to discontinue the bleeding if that occurs and is provided by the players themselves.

Revitalization of rules are conducted so that the match of the martial art is obvious and measurable. Every match of *sampyong* martial art is adjudicated by referees and judges. There are four judges and one chief judge. They are selected based on the fact that they acknowledge this martial art for ages. They are also professionals who are trained through trainings of referees and judges. Judges and referees could be men, women and young generations. To do his job, a judge has two flags, white and red. The white flag is to state the invalid punch. By then, it is a beneficial tool to decide the winner.

Players' costumes, referees, and judges are designed to enable them to easily move without any distractions of the tightness of the costumes wear. The headband wear is to psychologically support them which denotes nobleness. It means that the costumes designed are to facilitate them to mentally and physically well-prepared to the fight. Other than that, a player also is classified by his weight in order to avoid the mass gaps of both players. Before and whilst game, there is an accompaniment music which combines Indramayu traditional music and Malay music. Before and on going fight there is a host to deliver and comment on the match using Bahasa and merged with Malay poetry used. It is done due to the unfamiliarity of Indramayu language by almost all of the graduate students involved in *sampyong* martial art.

Sampyong design by changing the old paradigm to the new paradigm has been carried out to prospective teacher students in this first year. The first year of the pilot project was carried out to Universitas Sriwijaya students. The second year later (2019) will be conducted for prospective teacher students from other universities in Palembang and Indramayu.

4 CONCLUSION

From the initial survey done to 150 youths in Indramayu, Jakarta, and Palembang, obtained that 45% of them recognize *sampyong*. The other 55% are not familiar with *sampyong*. The initial result states that almost all of the youth barely acknowledge *sampyong*.

This research is a pilot study of the effort of *sampyong* revitalization in its sustainable endeavour. Revitalization is accomplished to evade the extinction of *sampyong*. Revitalization is conducted by changing the old paradigm of a performance art to a *sampyong* martial art. The changing of paradigm follows the research and development procedures. With research and development procedures, there will be a reconstruction towards a new concept including conducting a validation by the experts of *sampyong* martial art, doing an early exhibition, and introducing it to local and national public.

REFERENCES

- Beach, RW & Marshall, J. D. (1991). *Teaching literature in the secondary school*. San Diego: Harcourt Brace Jovanovich Publishers.
- Creswell, J.W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Newbury Park: Sage Publications.
- Grodach, C & Loukaitou-Sideris, A. (2007). Cultural development strategies and urban revitalization: A survey of US cities. *The International Journal of Cultural Policy*, 4 (13), 349-370 Retrieved from https://eprints.qut.edu.au/74438/1/Cultural_Strategies_IJCP_prepub.pdf.
- Kolay, S. (2016). Cultural heritage preservation of traditional indian art through virtual new-media. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 225, 309-320.
- Panqi, M. (2016). *Sampyong* olah raga tradisi dari Indramayu dalam *Ranggon seni: Menduniakan Indramayu*. Retrieved from <https://meneerpanqi.blogspot.com>.
- Nurhayati, Subadiyono & Suhendi, D. (2013). *Revitalisasi seni pertunjukan dulmuluk*. Yogyakarta: LeutikaPrio.
%20Michael%20Ariesta%20Titaley.pdf.
- Nurhayati, Subadiyono & Suhendi, D. (2015). Dulmuluk traditional art performance: Revitalization and students' appreciation. *Litera: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 14 (2), 229-238.
- Nurhayati, Purnomo, M.E., Subadiyono & Meidarini S. (2018). Developing module "Experts in Dulmuluk Performance" in university students. Conference Paper on The 1st International Seminar on Language, Literature, and Education. Vol 2018, 202-211. Published by KnE Social Sciences. Retrieved from <https://www.knepublishing.com/index.php/KneSocial/article/download/2628/5785>.
- Nurhayati, Sukirno & Ratnawati, L. (2018). Sustainability of *sampyong*: Revitalization effort of a performance art to a martial art. Paper presented at The 3rd Sriwijaya University Language and Education International Conference on October, 17, 2018 at the Hilton Ultima Hotel Palembang.
- Titaley, M.A. (2018). Perancangan buku ilustrasi kesenian *sampyong* Majalengka. Skripsi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Seni Dan Sastra Universitas Pasundan Bandung. Retrieved from <http://repository.unpas.ac.id/32956/1/%28revisi%20TA%29>

LAMPIRAN 2

Artikel Diterbitkan pada *Malaysian Journal of Learning and Instruction*. Artikel dalam proses review oleh Tim dari **Clinical Journal CAPA**. Pernyataan dari CAPA dapat dilihat pada halaman 23.

Developing the Web-based Course-book of *Revitalisasi Seni Bela Diri Sampyong* for University Students¹

Nurhayati (nurhayati@fkip.unsri.ac.id)²

Latifah Ratnawati (latifahratnawati@rocketmail.com)³

Sukirno (sukirno_unsri@yahoo.co.id)⁴

Institution: Universitas Sriwijaya, Indonesia

Abstract: The purposes of this current research are 1) to find out the students' needs toward the web-based course-book, 2) describe the result of validity from the expert reviews toward the web-based course-book, 3) to figure out the aspect of practicality toward the web-based course-book, and 4) describe the effectiveness of the web-based course-book. The method used on the website manuals, the learning objectives and data was research and development research design modified from the theories by Akker (2012) and Tessmer (1998). From the need analysis data, it is known that students need a web-based course-book. The outline of the web-based course-book consists of materials, questionnaire, bibliography, glossary, the author profile, videos, photos of performances, and logout menu. The course-book has been validated from the three areas of expertise: the content expert, the language expert, and the media expert. For testing the aspect of practicality, one-to-one evaluation and a small group evaluation were carried using a questionnaire to collect data. Moreover, to ascertain the effectiveness, field testing through experimental research method was conducted with a test as an instrument. From the expert validation, it shows that the average score was 4.23 which was categorized as *moderate/good*. Based on one-to-one evaluation and small group, the web-based course-book can be classified as practical to be used by university students. Based on field testing through experimental method using pre-experimental model, there is any significant score with the average score are 66 for the pre-test to be 79 for the post-test.

Keywords:sampyong, performing art, learning by website, course book

1. INTRODUCTION

The performing art *Sampyong* (written as *sampyong*) is a traditional performing art performed by community in Indramayu Regency, West Java, Indonesia. This combination of art and martial is also popular in the other region, such as Majalengka. *Sampyong* in Indramayu has been known since 1433; meanwhile, in Majalengka, it reached popularity around 1600s. In 1970s, *sampyong* was still popular among the community because it was usually performed for traditional events, such as wedding ceremony, circumcision, and harvest time (data from Focus Group Discussion, 2018). Over time, *sampyong* was rarely performed, and its performance then was limited only for entertainment. On the other words, *sampyong* has been abandoned by the people in community, particularly the young generation.

From the initial survey conducted by the researchers toward 100 young participants in Indramayu, it is shown that only 16% of them has ever watched *sampyong*. Consequently, the rest 84% has never watched it before (Nurhayati, Sukirno, & Ratnawati, 2018). Taking a research result by Zaenal, Firmansyah, Agustina, Heryanti, Ibrahim & Hanum (cited by Nurhayati, Sukirno, & Ratnawati, 2018) and (Titaley, 2018), it can be

¹ Competence-based Research Result funded by The Directorate of Research and Community Services, Directorate General of Strengthening Research and Development, The Ministry of Research, Technology and Higher Education with research contract number 093/SP2H/LT/DRPM/IV/2018.

² Lecturer of Indonesian Language and Literature Education, Department of Language and Arts Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sriwijaya, Indonesia.

³ Corresponding author, Lecturer of Indonesian Language and Literature Education, Department of Language and Arts Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sriwijaya, Indonesia.

⁴ Lecturer in Physical and Health Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sriwijaya, Indonesia.

drawn a conclusion that *sampyong* almost reaches its extinction. Based on Focus Group Discussion organized by the researchers on June 10, 2018 in Indramayu, some data has been gathered. At first, the people in Indramayu find the signs of the extinction of *sampyong*. This can be seen that *sampyong* has been rarely performed among the people in Indramayu. As a result, the people there expect several steps in maintaining its existence to young generation particularly the university students. This view is consistent to what is said by Kolay (2016) that the involvement of the young generation is important and essential in the efforts of the maintenance of tradition. Therefore, one of the strategies to preserve *sampyong* is the involvement of young generation. Then the most effective way is through teaching, as advised by Grant (Grant, 2017). Grant has deeply observed how people in Cambodia maintain their traditional music genre through teaching learning process. In addition, Nurhayati, Subadiyono, & Suhendi (2015) have done the similar steps in maintaining the *Dulmuluk* performing art that has been maintained and revitalized through teaching in university.

For preserving *sampyong*, the researchers introduce it on the subject unit of *Belajar Pembelajaran Pendidikan Jasmani* (Physical Education and Teaching) with the topic traditional games. This subject unit has not had a course-book particularly related to *sampyong*. Therefore, developing a course-book for this unit is necessary and significant.

The course-book is prominent in teaching learning process. Some studies have proved the importance of course-book in helping the process of teaching and learning. The course-book brings the teaching more effective and efficient (Purnomo, Nurhayati., & Saripudin, 2004); (Horsley, Knight, & Huntly, 2010); (Kasmaienzhadfad, Pourrajab, & Rabbani, 2015); Errington & Bubna-Litic (cited by Irafahmi, Nuris, Zahroh, & Nagari, 2018); (Nurhayati, Purnomo, et al., 2018).

These days, the use of websites and information communication and technology rapidly grows for helping the teaching process; furthermore, it can probably said that there is no room of teaching process without the touch of information and technology (Nurhayati, Purnomo, & Subadiyono, 2016); O'Flaherty, J. A. & Laws (cited by Nurhayati, Purnomo, M.E., & Subadiyono, 2018) also stated that online learning gives more meaningful contribution upon the teaching practices compared to face to face or traditional system of teaching. The use of websites in teaching learning process to improve the students' interests has been conducted by Oktaria, Zulkardi, & Somakim (cited by Nurhayati, Purnomo, et al., 2018). They developed a website for subject unit of Mathematics on the topic of derivation. It can be concluded that the use of website in teaching learning process can improve cognitive ability and affective aspects at the same time. As a result, this current research aims at developing the web-based course-book of *sampyong*. The web-based teaching can solve some difficulties and barriers, such as location, time, and space.

The purposes of this present study are 1) to find out the students' needs toward the web-based course-book *Revitalisasi Seni Bela Diri Sampyong*, 2) describe the result of validity from the expert judgments toward the web-based course-book *Revitalisasi Seni Bela Diri Sampyong*, 3) to figure out the aspect of practicality toward the web-based course-book *Revitalisasi Seni Bela Diri Sampyong* through one-to-one testing and small group testing, and 4) describe the effectivity of the web-based course-book *Revitalisasi Seni Bela Diri Sampyong* through field testing. This research is expected to be useful for anyone who will learn *sampyong* through a web-based course-book.

2. RESEARCH METHOD

This current study applies research and development of method design. The theories of research and development are modified from Akker's theory (2012) and Tessmer's theory (1998). The combination of both theories provides the following steps: at first, need analysis is to assess the needs of the developed course-book of *sampyong*. Need analysis was done by submitting a questionnaire to 40 students. The questionnaire contained questions relating to the need for the course-book of *sampyong* and the material topics they needed related to *sampyong*. The second step is designing the web-based course-book based on the need analysis. Then evaluation is the third step on the research. It covers several stages.

The first evaluation is expert review. Expert reviews are carried out by 4 experts in their fields: 2 content experts, 1 linguist, and 1 media expert. The expert validation is conducted by asking their thoughts, opinions, and views concerning to the properness and appropriateness of the developed course-book. The validation contains three areas: content validity, language validity, and media. The questionnaire given to the experts consists of rating scale 1 to 5 and the space for advice and comments.

Moreover, the next evaluation is one-to-one evaluation. It is held to assess the aspect of practicality the developed course-book through questionnaire with rating scale 1 to 5 to three student-participants from low, intermediate, and advanced groups. Determination of students from the low, medium and high groups based on the student Grade Point Average. In addition, one-to-one evaluation is done to gain the data related to: (1) the clarity and vividness of instructions on the developed course-book, (2) the implication of the developed course-book to the students, (3) the suitability of the developed course-book in the context of performance. Then the total and average scores on the questionnaire are calculated, and some conclusions are drawn.

Next evaluation is formative form. It is a kind of small-group evaluation. This is organized to find out the practicality of the developed course-book through questionnaire by recruiting 12 student-participants to fill it. They are as representatives of low, intermediate, and advanced levels of students. Determination of groups of students at low, medium, and high levels based on student Grade Point Average. Small-group evaluation is conducted to know: (1) the materials in the developed course-book get the students attention, (2) the objectives, concept reviews, and activities available in the developed course-book could help students understand *sampyong*, and (3) the level of clearness and vividness of the materials provided in the developed course-book. After that, the total and average scores on the questionnaire are calculated, and some conclusions are drawn.

The last step on formative evaluation is field testing. It is done to figure out the effectiveness of the developed course-book. On this field testing, experimental design is carried using one-group pre-test post-test model by taking 40 student-participants. The student is a third semester student from the Physical and Health Education Study Program, instrument to collect data is 28-item multiple choice test. Moreover, the testing is conducted twice: pre-test (not using the developed course-book) and post-test (using the developed course-book). For helping the statistic calculation, SPSS 21 is used to describe the gathered data through a paired sample t-test. This test is to examine the difference and the significance of the data from the first and the second samples of the same subject.

3. RESEARCH FINDINGS AND DISCUSSION

3. 1 Students' Need Analysis

From the result of need analysis, it can be reported some findings. Of 85% student-participants stated that they need the course-book of *sampyong*. It can be caused by the unavailability of the course-books about *sampyong*. Not only that, 78% of them want it based on website. The reason is because they could download and read the materials of *sampyong* anytime anywhere.

The topics they require are related to the history of *sampyong*, the techniques of *sampyong* martial arts, and videos of how to do the *sampyong* martial arts. They also mention about the practices of playing *sampyong* games directly.

On the aspect of evaluation, the student-participants reveal that, beside multiple-choice tests, the essay tests are also needed to test the performance. The performance in this context refers to that they have to perform playing *sampyong* in the front of the class, even on public indoor or outdoor.

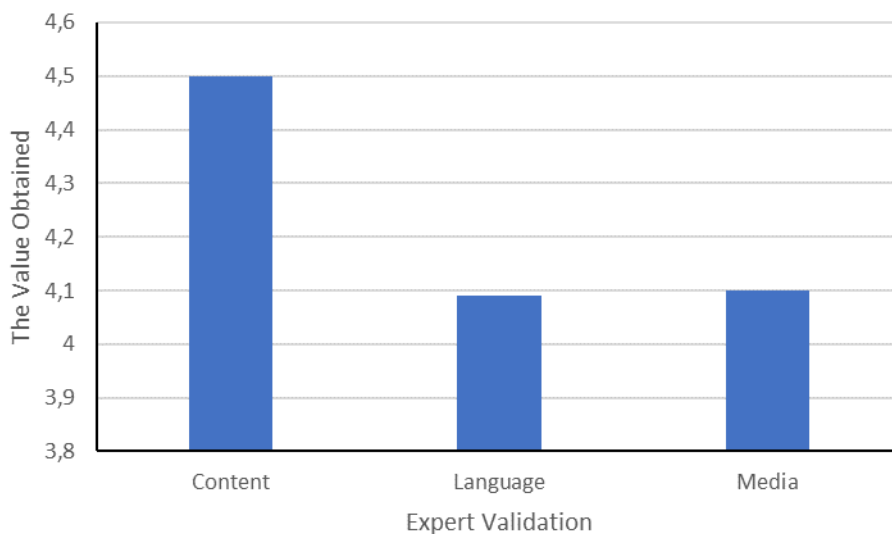
Furthermore, those comments and suggestion are then accommodated and facilitated in designing the prototype of the web-based course-book.

3. 2 The Design of the web-based course-book

The course-book is designed using web-enhanced course model that is a model of internet utilization to support the improvement of the quality of classroom teaching. The researchers use several programs, such as Macromedia Dreamweaver 8, Mozilla Firefox, 00websites, dan PHP. Those programs are available on the developed web-based course-book completed by some menus, such as: manuals website, the learning objectives, materials, questionnaire, bibliography, glossary, the author profile, video performance, documented photos, and logout menu. The web-based course-book consists of seven chapters, namely: (1) Introduction, 2) The Nature of *Sampyong*, 3) The Rules of *Sampyong*, dan 4) *Sampyong* as Sport, 5) The Performing Art of *Sampyong*, 6) The Supporting Components, and 7) The Psychological Components.

3.3. The Results of Expert Validation

The graph below displays the results of expert validation upon the properness and appropriateness on the developed web-based course-book.



Graph 1. The Result of Expert Validation

The aspect of content is validated by Dr. Tahidin, M.Si. from Universitas Wiralodra Indramayu and Dr. Didi Suhendi from Universitas Sriwijaya. Based on its content, the developed course-book can be categorized as proper and appropriate to use. From the 13 components assessed on the rating scale 1 to 5, the aspect of clearness of the formulation of learning objectives gain scale 5, the relevance of materials to the learning objectives scores 5 on the scale, the relevance of the materials to the learning objectives and basic competence scores 4 on the scale, and the relevance of the use of the course book to the learning objectives and materials gain 4.5 on the scale. Meanwhile, the relevance of the exercises given on the course book to the learning objectives and materials gains 4 on the scale, and the organization of the materials (including sequenced, logic, systematic, easy-to-follow, succinct) scores 5 on the scale. In addition, the aspects of novelty, scope, and depth of the developed course-book gains consecutively 4, 4.5, and 4.5. Moreover, the aspect of references gets 3.5 on the scale, and the score 5 is for the aspect of motivation (verbal) and attraction (colour and images). The full score 5 are for the aspect of the relevance on the students' development and the substance of the materials, model texts, and exercises given. At last, the relevance of examples and descriptions gains 4.5 on the scale. The total score from this validation is 58.5 with 4.5 as the average score.

All in all, the result of content (materials) validation of the product can generally be stated in the level of proper and valid to use for the students in the classroom.

From the language aspect of validation, the expert reviewer is Dr. Agus Saripudin, M.Ed. based on the language review of validation, the developed course-book could be categorized valid and proper to use. The aspect of accuracy on spelling according to Indonesian Spelling Rules (*Ejaan Bahasa Indonesia*) gains 4 on the scale; while the aspect of the word clarity and easiness scores 5 on the scale, the aspect of accuracy in using samples, non-samples, metaphors, analogy and others is in the scale 4. In addition, the aspect of communication in using styles of language and its suitability to the student (target) scores 4 on the scale, and the aspect of readability (punctuation and words) scores 4. The aspects of grammatical accuracy and vocabulary selection (addressee and pronoun) and the aspect of language consistency gain 4 on the scale. Furthermore, the aspect of clear language for instructions and directions gains 5 on the scale. Meanwhile, the aspect of language accuracy (related to offensive language), the aspect of cohesion on the sentences, and the aspect of coherence on the paragraphs score 4, 4, and 3 consecutively.

Above all, the total score of language validation is 45 with the average score 4.09. Therefore, it indicates that the developed course-book can be categorized valid and proper to use for the students in the aspect of language review.

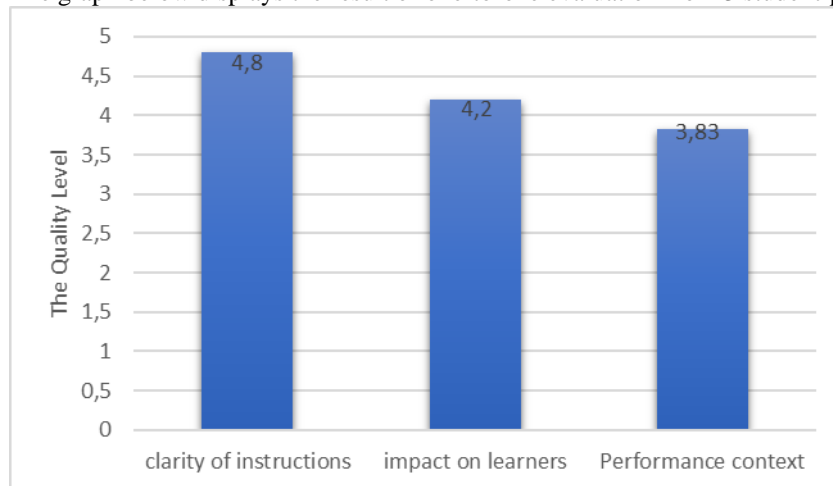
The last aspect on the review is media. Then Novri Hadinata, M.Pd. is selected as the reviewer. He is the lecturer on the Faculty of Computer Science Universitas Bina Darma Palembang. Based on the review of media, the developed course-book can be classified as valid and proper to use. The suitability and compatibility of size, graphic, and font to the learning objectives score 4, and the compatibility of graph (table, diagram, and graph) and visuals (images, photos, and sketch) all over the book scores 4. Meanwhile, the accuracy in font selection, colour selection, illustrations, and icons scores 4, 3, and 4 consecutively. Moreover, the consistency in using font, colour, illustrations, icons and others gain 4 on the scale. On the other hand, the aspect of

attraction, the organization of presentation, and interaction (stimulus-responses gain 5, 5, and 4 consecutively. The last, the aspect of navigation on the developed course-book score 4 on the scale.

In all aspects of media validation, the total score is 41 with the average score 4.1. This is indicating that the developed course-book can be categorized valid and proper to use by the students.

3.4 The Results of One-to-One Evaluation

The graph below displays the result of one-to-one evaluation from 3 student-participants.



Graph 2. The Result of One-to-One Evaluation

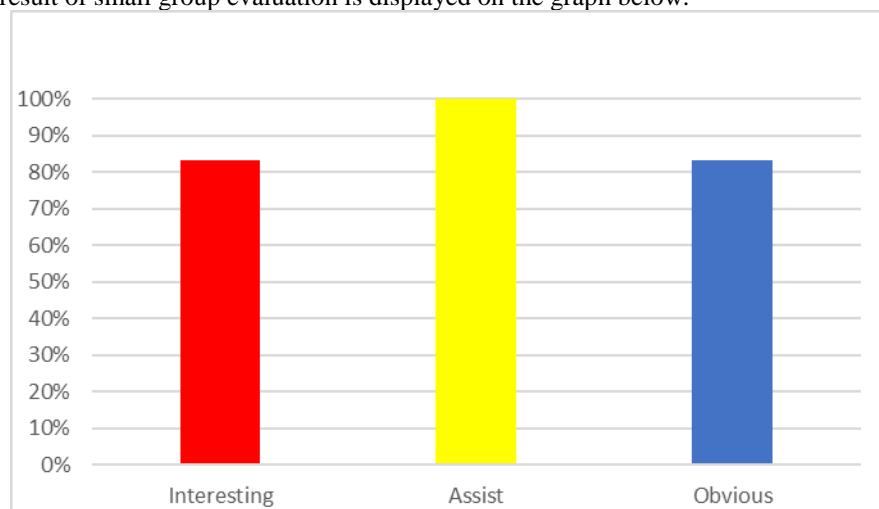
From the data on the graph above, it can be known that the clarity of instructions gains the highest score with 4.8 of 5 scale, followed by the aspect of impact on learners that score 4.3. Meanwhile, the aspect of performance context reaches 3.83 of 5 scale. Based on the data, it can be drawn a conclusion that the developed course-book can be categorized as practical.

The aspect of clarity of instructions covers some components, such as vocabulary constraints, sentence complexity, message complexity, clarity of introduction, clarity of conclusion, clarity of examples, clarity of illustration, clarity of direction, clarity of review, clarity of summary, clarity of sequences, balance of proportion, and clarity of transition.

On the other hand, the aspect of impact on learners consists of some components, such as meaningful information, simplicity, satisfaction, and clarity of test. In addition, on the aspect of performance context, some components are suitability, motivation, when and how to use, tools to use, and problem solving.

3.5 The Result of Small-Group Evaluation

The result of small group evaluation is displayed on the graph below.



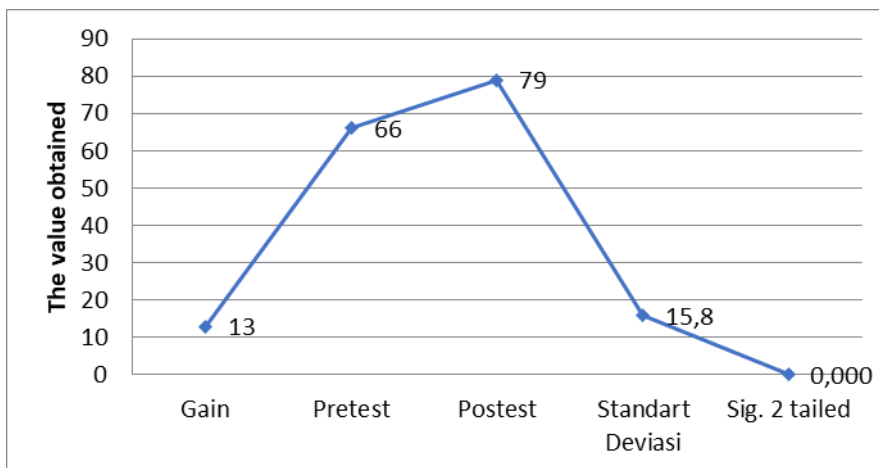
Graph 3. The Result of Small Group Evaluation

From the graph, 83% of the student-participants stated that the develop course-book of *sampyong* is admittedly interesting. Moreover, 100% of them found that the learning objectives, materials, and exercises on

the developed course-book of *sampyong* certainly help them understand *sampyong*. Then 83% of the participants revealed that they can surely find the clarity of both materials and learning activities on the developed course-book of *sampyong*.

3.6 The Result of Field Testing

The result from field testing can be seen on the graph below.



Graph 4. Paired Sample t-Test

Based on the graph above, the score gains 13. This indicates that there is any significant score before and after the students use the developed web-based course-book. From the calculation of paired sample t-Test, it got sig value (2-tailed) 0.00. It means that the sig value < 0.05 (*alpha value*). As a result, it can be concluded that the developed web-based course-book can be categorized as effective.

4. DISCUSSION

The developed web-based course-book is a major teaching material that is used for the subject unit of *Belajar Pembelajaran Pendidikan Jasmani*, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sriwijaya. This web-based course-book is such a self-study book which can be used without guidance of the lecturers. Therefore, it becomes a tool to introduce *sampyong* to the university students as young generation. They are expected to have a role in maintaining *sampyong*. In addition, they are also candidate-teachers. After they graduate from university, they at least could introduce it to their students at schools.

From the small group evaluation, 83% of the student-participants stated that the developed web-based course-book is practically interesting. They revealed that the reasons are the book is designed by following the global development of information and technology, which is equipped by online learning system. This is consistent with the research result by Oktaria, Zulkardi, & Somakim (cited by Nurhayati, Purnomo & Subadiyono, 2018) which found that the use of website in teaching process can improve the students' interests.

Moreover, this course-book also provides practicality for the university students as the users. They only bring along android cell phones with them; as a result, the materials of *sampyong* can easily be accessed and downloaded anytime and anywhere. In addition, after having learnt one topic, they can continue to the next topics based on their own speed and pace of learning. Arsham (2002) wrote that by utilizing website, the students are able to learn anytime anywhere and meet their own growths.

The availability of *sampyong* videos also helps the students give a detail perceptive in learning it. They could see move by move of a real *sampyong* performance. Moreover, the course-book presents a set of the rules and regulations in *sampyong*. Not only that, the web-based course-book also provides a room for student-teacher/lecturer discussion. The discussion is related to the task and materials of *sampyong* that must be read and the videos of *sampyong* that must be watched.

Even though the developed web-based course book is designed with full effort and aware of many criteria in developing a course-book, it does not mean that it comes with no weakness. According to the authors, the unavailability of menu for 'forget password' is something to be considered. It is very advisable to add that menu for further development. Some of the student-participants gave complaints about an insufficient explanation on the course-book. The rules of *sampyong* is not well-explained. For example, it is not clearly mentioned of why the rattan blows should only be on the calves and between knee and toe and why the blows must not be hit to the other parts of body.

From the data of field testing, it shows that there is any significant scores of students' ability of *sampyong*. The average scores increase from 66 at pre-test to 79 for their post-test. This raise could be because

the students know the *sampyong* better and as a whole. The course-book gives them guidance, learning goals, materials, evaluation, grades, video performances, glossary, documented photos, and the discussion forums in the forms of student-teacher and student-student discussions. Then, it also is provenly reliable in improving the student achievement.

The similar result could also be found on the study by Aljraiwi (2017) that has applied web-based learning. The finding of the study stated that students' achievement and motivation highly improved by utilizing web-based learning. Not only that, Kim, Kim, & Li (2015) have conducted a longitudinal research for both undergraduate and graduate students to examine the use of web-based learning. The findings found that the learning and learning process is more effective and the students are seemingly more satisfied when web-based learning takes a part.

5. CONCLUSION AND SUGGESTION

5.1 CONCLUSION

From the research findings and discussion, it can be drawn some conclusions. Firstly, the results of need analysis show that the students find a need of web-based course-book. The needs are related to the history of *sampyong*, the techniques of *sampyong* martial arts, the rules of *sampyong*, the video performances of *sampyong* martial arts.

The next attempt is setting a design of web-based course-book of *sampyong* which consists of manuals website, the learning objectives, materials, questionnaire, bibliography, glossary, the author profile, video performance, documented photos, and logout menu. The materials contained in web-based course-book are 1) Introduction, 2) The Nature of *Sampyong*, 3) The Rules of *Sampyong*, dan 4) *Sampyong* as Sport, 5) The Performing Art of *Sampyong*, 6) The Supporting Components, 7) The Psychological Components, and video performances.

Meanwhile, the result of expert validation shows that the web-based course-book is valid and proper for university students. Based on one-to-one evaluation and small group evaluation, the developed web-based course-book can be categorized as practical. Finally, the result of field testing shows that the course-book is admittedly effective.

5.2 SUGESSTION

From the research findings, it can be stated some suggestions, as follow:

This web-based course-book can be used to everyone who wants to learn about *sampyong*. The *sampyong* expectedly becomes one of Indonesian icons although it originally came and firstly grew in Indramayu and Majalengka, East Java. As a consequence, some efforts must be taken to preserve it among the young generation; one of them is putting *sampyong* as one of subject in local curriculum. Finally, this current research is only tested and evaluated the effectiveness of the developed web-based course-book using one group experimental, with no control group. For further research, it is highly advisable to conduct two-group experimental research design using control group for getting more accurate research results.

REFERENCES

- Akker, J. J. H. van den. (2012). *Design approaches and tools in education and training*. Dordrecht: Springer Science.
- Aljraiwi, S. S. (2017). The Effect of Classroom Web Applications on Teaching , Learning and Academic Performance among College of Education Female Students. *Journal of Education and Learning*, 6(2), 132–145. <https://doi.org/10.5539/jel.v6n2p132>
- Arsham, H. (2002). Impact of the internet on learning and teaching. *USDLA Journal: A Refereed Journal of The United States Distance Learning Association*, 16(3).
- Grant, C. (2017). Learning and teaching traditional music in Cambodia: Challenges and incentives. *International Journal of Music Education*, 35(1), 5–16. <https://doi.org/10.1177/0255761415619394>
- Horsley, M., Knight, B., & Huntly, H. (2010). The role of textbooks extbooks and other teaching and learning resources in higher education in Australia: change and continuity in supporting learning. *IARTEM E-Journal*, 3(2), 43–61.
- Irafahmi, D. T., Nuris, D. M., Zahroh, F., & Nagari, P. M. (2018). Critical thinking in accounting textbooks. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 12(1), 21–29. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v12i1.6315>
- Kasmaienezhadfad, S., Pourrajab, M., & Rabbani, M. (2015). Effects of pictures in textbooks on students. *Multi Disciplinary Edu Global Quest (Quarterly)*, 4(April 2015).
- Kim, Y., Kim, J., & Li, M. (2015). Web-Enhanced Teaching and Learning Vehicle Preference in Landscape Architecture Construction Studio Courses. *Journal of E-Learning and Higher Education*, 2015. <https://doi.org/10.5171/2015>.

- Kolay, S. (2016). Cultural Heritage Preservation of Traditional Indian Art Trough Virtual New-Media. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 225, 309–320.
- Nurhayati, Purnomo, M. E., & Subadiyono. (2018). Pengaruh online peer editing berbasis e-learning terhadap kemampuan menulis naskah drama dulmuluk. In *Prosiding Semnas KBSP V* (pp. 20–28).
- Nurhayati, Purnomo, M. E., Subadiyono, & Meidarini, S. (2018). Developing module “Experts in dulmuluk performance ” in university students. In *ISLLE 2017 The 1st International Seminar on Language, Literature and Education* (Vol. 2018, pp. 202–211). <https://doi.org/10.18502/kss.v3i9.2628>
- Nurhayati, N., Sukirno, S., & Ratnawati, L. (2018). Sustainability of Sampyong: Revitalization Effort of a Performance Art to a Martial Art. In *The 3rd Sriwijaya University Language and Education International Conference*.
- Nurhayati, Purnomo, M. E., & Subadiyono. (2016). Seni pertunjukan dulmuluk: Upaya pelibatan budaya lokal dalam pembelajaran sastra. In *International Seminar and Annual Meeting 2016 BKS-PTN Wilayah Barat on Language, Literature, Art, and Culture Proceeding, on 12-14 Agustus 2016* (pp. 549–556).
- Nurhayati, Subadiyono, & Suhendi, D. (2015). Seni pertunjukan tradisional dulmuluk: revitalisasi and apresiasi mahasiswa. *Litera Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 14(2), 229–238.
- Purnomo, M. E., Nurhayati, & Saripudin, A. (2004). Pengembangan buku teks bahasa Indonesia SMP berdasarkan pendekatan kontekstual. *Forum Kependidikan*, 26(1), 35–55.
- Titaley, M. A. (2018). *Perancangan buku ilustrasi kesenian sampyong majalengka*. Universitas Pasundan.
- Tessmer, M. (1998). *Planning and conducting formative evaluation*. London: Kogan Page.

LAMPIRAN 3

Sertifikat Seminar Internasional pada The 3rd SULE-IC



LAMPIRAN 4 Cover Buku Ajar yang Dikembangkan

