
IMPLEMENTASI MEDIA SCRABB GEH PADA PEMBELAJARAN TARI BEDANA DI SMP NEGERI 1 METRO

Brigita Adventi Regian¹, I Wayan Mustika², Dwi Tiya Juwita³

Prodi Pendidikan Tari, Universitas Lampung

Brigianaja8@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran interaktif *Scrabb Geh* dalam pembelajaran Tari Bedana di SMP Negeri 1 Metro. Masalah utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya retensi memori dan motivasi siswa akibat penggunaan metode konvensional yang belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan strategi triangulasi data yang meliputi wawancara mendalam, observasi lapangan, dan penyebaran kuesioner kepada guru seni tari serta siswa kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media *Scrabb Geh* berhasil membuat proses transfer pengetahuan budaya lokal, seperti sejarah, busana, musik, dan ragam gerak tari, menjadi lebih terstruktur dan interaktif. Penggunaan media berbasis permainan ini terbukti secara strategis meningkatkan keterlibatan, antusiasme, serta kemampuan motorik siswa dalam menguasai ragam gerak Tari Bedana secara signifikan. Dengan demikian, media *Scrabb Geh* merupakan inovasi relevan untuk memodernisasi penyampaian materi seni tradisi di tingkat sekolah menengah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Scrabb Geh*, Tari Bedana, Seni Tari.

Abstract

This study aims to describe the implementation of the interactive learning media Scrabb Geh in Bedana Dance instruction at SMP Negeri 1 Metro. The primary problem underlying this research is low memory retention and student motivation due to the use of conventional methods that do not optimally utilize digital technology. This study employed a qualitative approach with a data triangulation strategy that included in-depth interviews, field observations, and questionnaires distributed to dance teachers and seventh-grade students. The results showed that the implementation of Scrabb Geh successfully made the process of transferring local cultural knowledge, such as history, costume, music, and dance movements, more structured and interactive. The use of this game-based media has been proven to strategically increase student engagement, enthusiasm, and motor skills in mastering the various movements of the Bedana Dance. Thus, Scrabb Geh media is a relevant innovation for modernizing the delivery of traditional arts materials at the secondary school level.

Keywords: Learning Media, *Scrabb Geh*, Bedana Dance, Dance

PENDAHULUAN

Pendidikan seni tari di sekolah memegang peranan vital dalam memupuk kreativitas serta apresiasi peserta didik terhadap kekayaan budaya lokal (Syahla, 2025: 62). Salah satu materi yang diajarkan adalah Tari Bedana, tarian tradisional khas Lampung yang merefleksikan tata kehidupan masyarakat yang ramah, terbuka, serta sarat akan nilai-nilai Islam dan etika adat (Yustika, 2017: 2). Sebagai tari pergaulan muda-mudi, Tari Bedana memiliki teknik gerak yang relatif sederhana dan ritme stabil, sehingga sangat relevan dan efektif untuk dijadikan materi dasar bagi siswa kelas VII dalam memahami identitas budaya mereka.

Berdasarkan hasil pra-observasi pada kelas VII wawancara dengan seorang guru seni tari di SMP Negeri 1 Metro (Mumpuni, 2025) observasi di SMP Negeri 1 Metro menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan Kurikulum Merdeka yang berpusat pada siswa dengan realitas pembelajaran di kelas. Guru cenderung masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan demonstrasi manual tanpa didukung media pembelajaran yang inovatif. Hal ini menyebabkan interaksi di kelas menjadi pasif dan penyampaian materi kurang optimal, sehingga tujuan kurikulum untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan eksploratif bagi peserta didik belum sepenuhnya tercapai.

Permasalahan utama yang muncul dari metode monoton tersebut adalah rendahnya retensi memori siswa terhadap ragam gerak tari. Tanpa adanya alat bantu visual, siswa sering kali kesulitan mengingat kembali gerakan dari pertemuan sebelumnya karena hanya mengandalkan ingatan jangka pendek (Khasanah, 2023, hal 269). Selain itu, beberapa ragam gerak Tari Bedana dianggap terlalu kompleks jika hanya mengandalkan demonstrasi langsung, sehingga siswa dengan kecepatan pemahaman yang berbeda sering kali kehilangan fokus dan tertinggal dalam penguasaan materi.

Meskipun fasilitas sarana dan prasarana di SMP Negeri 1 Metro tergolong memadai, pemanfaatannya untuk menghadirkan media digital interaktif masih sangat minim. Kondisi ini memicu penurunan motivasi dan minat belajar siswa, yang pada akhirnya menghambat pencapaian kompetensi psikomotorik. Oleh karena itu, terdapat urgensi untuk menghadirkan stimulasi baru yang mampu mengubah suasana kelas yang kaku menjadi lebih komunikatif dan menyenangkan melalui pendekatan teknologi yang segar. Sebagai solusi inovatif, guru menggunakan media pembelajaran, media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar dengan tujuan dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam proses belajar (Sapriyah, 2019, hal 477). Media pembelajaran *SCRABB GEH* hadir untuk menjembatani keterbatasan tersebut.

Media ini dirancang untuk merangsang perhatian dan minat peserta didik melalui visualisasi gerakan yang jelas dan interaktif. Dengan memanfaatkan seluruh alat indra, siswa tidak lagi hanya menjadi penonton pasif, melainkan partisipan aktif yang dapat membedah detail gerakan secara berulang. Hal ini sangat efektif untuk memperkuat memori motorik dan membantu siswa menguasai tarian secara mendalam. Keunggulan

media *SCRABB GEH* terletak pada formatnya yang berbasis permainan dan familiar bagi generasi digital, sehingga mampu memecah elemen tari yang rumit menjadi bagian-bagian kecil yang mudah dipahami. Media ini juga menawarkan fleksibilitas bagi guru untuk menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai kemampuan individu siswa. Selain mempermudah proses latihan mandiri di luar jam pelajaran, *SCRABB GEH* juga berfungsi sebagai alat evaluasi yang objektif untuk memantau perkembangan visual dan penguasaan gerak siswa secara terukur.

Penelitian mengenai implementasi ini merupakan kelanjutan dari penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Rizki Atmoko Dwinanta (2025). Jika penelitian sebelumnya berfokus pada validasi ahli dan kelayakan teoritis media, maka penelitian saat ini melangkah lebih jauh dengan mengaplikasikan media tersebut secara langsung di lingkungan sekolah nyata. Fokus utamanya adalah mengkaji aspek praktis, respons pengguna, serta tantangan integrasi media dalam kurikulum pembelajaran seni tari di SMP Negeri 1 Metro. Dengan kebaruan dan keunikan yang ditawarkan, penelitian ini diharapkan dapat membuktikan bahwa integrasi media kreatif seperti *SCRABB GEH* mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara signifikan. Keberhasilan implementasi ini diharapkan tidak hanya memperkaya metode pengajaran seni di sekolah, tetapi juga menjadi model bagi pendidik lain dalam upaya pelestarian budaya lokal Lampung secara lebih luas, modern, dan berkelanjutan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan sistem pengumpulan data yang mengandalkan strategi triangulasi metode untuk menjamin keaslian data. Strategi ini memadukan wawancara mendalam guna mengeksplorasi perspektif subjek secara personal, serta penyebaran kuesioner sebagai data penunjang yang memperkuat temuan naratif. Selain itu, peneliti terjun langsung melakukan observasi lapangan untuk merekam dinamika pembelajaran yang berlangsung secara alami. Sinergi antara ketiga teknik tersebut memastikan bahwa analisis data dalam penelitian ini memiliki kedalaman dan validitas ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan (Ramdhan, 2025: 1).

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Metro yang berlokasi strategis di Jl. AR Prawiranegara No. 16, Kota Metro, Lampung. Seluruh rangkaian kegiatan penelitian mulai dari tahap persiapan hingga analisis data direncanakan berlangsung selama tiga bulan secara sistematis. Pelaksanaan observasi dan wawancara di lapangan dijadwalkan akan dilakukan secara intensif pada kurun waktu bulan Agustus hingga Oktober. Fokus utama dalam rentang waktu tersebut adalah untuk mengumpulkan data autentik mengenai implementasi media pembelajaran tari Bedana di kelas.

Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung melalui wawancara mendalam dengan guru seni tari, yaitu Sri Mumpuni. Selain keterlibatan guru, peserta didik kelas VII 5 juga dilibatkan sebagai subjek utama dalam proses pengambilan data melalui kuesioner dan observasi. Peneliti juga menggunakan sumber data

sekunder yang didapatkan secara tidak langsung melalui studi literatur dan dokumen pendukung dari pihak sekolah. Salah satu dokumen utama yang digunakan sebagai referensi penguat dalam penelitian ini adalah modul ajar yang diterapkan pada mata pelajaran tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan

Tahap persiapan merupakan fase krusial yang menentukan keberhasilan seluruh proses belajar mengajar melalui penetapan tujuan yang jelas dan terstruktur. Persiapan yang matang berfungsi untuk mencegah penyampaian materi yang tidak terarah serta meminimalisasi hambatan teknis yang mungkin muncul saat pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini, guru secara cermat memilih metode pengajaran yang diselaraskan dengan karakteristik peserta didik dan sifat materi Tari Bedana. Implementasi media *SCRABB GEH* juga direncanakan pada fase ini untuk memastikan bahwa alat bantu tersebut relevan dengan kebutuhan eksplorasi siswa di kelas. Menurut (Kristanto, 2016: 113) Melalui langkah-langkah yang terorganisir, guru berupaya menciptakan suasana belajar yang menarik sekaligus mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal. Pada fase ini memiliki beberapa langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan media pembelajaran dengan materi pembelajaran.

Pada tahap ini guru tidak melakukan persiapan media pembelajaran dikarenakan persiapan media dilakukan oleh peneliti namun guru juga memastikan bahwa media ini sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran tari Bedana. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dilakukan melalui observasi yang bertujuan untuk melihat kendala ataupun masalah yang terdapat pada pembelajaran berlangsung.

- 2) Guru memeriksa kelengkapan peralatan

Langkah guru memeriksa kelengkapan peralatan adalah tahap vital dalam fase persiapan yang berfungsi sebagai upaya mitigasi risiko gangguan teknis selama pembelajaran berlangsung. Dalam era digital, di mana media pembelajaran seperti *SCRABB GEH* seringkali memerlukan perangkat keras dan konektivitas, pemeriksaan ini memastikan bahwa seluruh infrastruktur pendukung berfungsi optimal. Pemeriksaan ini mencakup pengecekan terhadap perangkat utama, seperti ketersediaan dan fungsi proyektor, laptop atau komputer guru, *smartphone* guru, serta kelancaran koneksi internet. Kegagalan fungsi salah satu komponen ini dapat menghentikan seluruh alur pembelajaran, mengurangi waktu efektif, dan menghilangkan momentum belajar yang sudah dibangun.

- 3) Guru mempelajari bahan penyerta

Langkah guru mempelajari bahan penyerta merupakan fase yang berfokus pada penguatan penguasaan substansi materi ajar dan kerangka pedagogisnya. Bahan penyerta, seperti modul ajar dan buku pedoman seni tari guru, adalah sumber yang memberikan kedalaman konseptual dan panduan metodologis yang diperlukan. Dalam konteks tari Bedana, mempelajari bahan ini berarti tidak hanya menguasai urutan gerakan dan pola lantai, tetapi juga memahami filosofi, sejarah, dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam tarian tersebut. Pemahaman komprehensif ini memastikan guru mampu menyajikan materi secara utuh dan terhindar dari penyampaian informasi yang dangkal atau tidak akurat.

4) Guru mempelajari isi dari *SCRABB GEH*.

Pada tahap awal ini, guru secara intensif mempelajari cara penggunaan media Scrab Geh agar pengoperasiannya di kelas berjalan lancar. Guru berusaha memahami seluruh fitur yang tersedia untuk memastikan setiap menu dapat diakses tanpa hambatan teknis. Penelusuran dilakukan mulai dari letak materi sejarah, elemen musik, hingga detail busana yang tersimpan dalam sistem. Selain itu, guru juga mencermati letak video ragam gerak agar demonstrasi di depan siswa nantinya menjadi lebih sistematis. Penguasaan teknis terhadap media ini sangat penting agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara terstruktur dan profesional.

B. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti pembelajaran di mana rencana strategis diwujudkan melalui aktivitas nyata menggunakan media SCRABB GEH untuk Tari Bedana. Guru mengimplementasikan metode pengajaran secara sistematis, mulai dari penyampaian materi terstruktur hingga fasilitasi interaksi dinamis di dalam kelas. Proses ini diawali dengan pemaparan tujuan pembelajaran dan instruksi penggunaan media sesuai alokasi waktu yang telah direncanakan. Peran guru bertransformasi menjadi fasilitator yang membimbing siswa memahami konsep serta mengembangkan keterampilan gerak secara aktif. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi terlibat langsung dalam menginternalisasi nilai budaya melalui praktik.

Langkah-langkah pelaksanaan disusun secara terorganisir melalui tiga tahapan utama yang meliputi sesi pembuka, inti, dan penutup. Sesi pembuka dimulai dengan salam serta doa bersama guna membangun kesiapan spiritual siswa sebelum memulai materi utama. Guru memberikan penjelasan mendalam mengenai target kompetensi dan tata tertib yang wajib dipatuhi selama proses belajar berlangsung. Struktur awal ini berfungsi sebagai fondasi penting agar seluruh peserta didik memahami arah dan batasan selama mengikuti instruksi. Dengan demikian, sinkronisasi antara media inovatif dan manajemen kelas yang baik dapat menjamin tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif.

Pertemuan pertama difokuskan pada penguatan pemahaman peserta didik mengenai sejarah, busana, dan musik iringan tari Bedana dengan memanfaatkan media SCRABB GEH. Sebelum sesi dimulai, guru

mempersiapkan infrastruktur pendukung seperti proyektor, laptop, dan pengeras suara untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Proses pembelajaran diawali dengan salam dan doa, yang kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi secara interaktif menggunakan media digital tersebut. Implementasi media ini terbukti efektif memicu keterlibatan aktif siswa, terutama saat mereka mengeksplorasi istilah sejarah dan makna filosofis warna pada busana tradisional Lampung.

Pada aspek musik iringan, guru memberikan penjelasan mendalam mengenai alat musik dan syair tari yang disertai dengan peragaan fisik instrumen dari ruang kesenian. Siswa juga diajak untuk praktik bersyair di bawah bimbingan guru guna menginternalisasi ritme tarian secara langsung. Sebagai tahap evaluasi di sesi penutup, guru mengajukan pertanyaan kritis untuk mengukur sejauh mana retensi pengetahuan siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Pertemuan ini diakhiri dengan kesimpulan serta salam penutup setelah siswa berhasil mendemonstrasikan pemahaman mereka melalui tanya jawab yang responsif.

Pembelajaran hari kedua diawali dengan prosedur yang konsisten melalui penyiapan perangkat audio-visual secara sistematis seperti proyektor, laptop, speaker, layar proyektor dan ruangan praktik yang mendukung. Setelah itu, dilakukan dengan tahap pembukaan sesi dengan doa bersama. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu penguasaan ragam gerak *Tahtim*, *Kesek Injing*, dan *Kesek Gantung* berbantuan media *Scrabb Geh*. Tahap awal ini difokuskan pada penguatan kesiapan mental dan fisik peserta didik, serta penanaman nilai etika agar mereka dapat terlibat secara aktif dan kondusif selama proses pemanfaatan media berlangsung.

Peserta didik melakukan observasi mendalam dengan memperhatikan tutorial visual untuk memahami esensi dan detail transisi setiap gerakan. Fokus utama diberikan pada ragam gerak *Tahtim*, di mana peserta didik melakukan praktik mandiri dengan panduan hitungan ritmis dari media *SCRABB GEH*. Melalui pengulangan intensif sebanyak lima hingga tujuh kali. Mayoritas peserta didik menunjukkan kemajuan signifikan dalam penguasaan koordinasi gerak dan memori motorik mereka. Sebagian besar siswa berhasil, guru tetap mengidentifikasi adanya hambatan koordinasi pada beberapa peserta didik. Untuk mengatasi hal tersebut, diterapkan metode tutor sebaya dan bimbingan personal secara langsung guna menciptakan iklim belajar yang suportif. Sinergi antara bantuan rekan sejawat dan arahan intensif guru terbukti efektif dalam mempercepat pemahaman transisi gerak, sehingga seluruh peserta didik akhirnya mampu memeragakan gerak *Tahtim* secara harmonis dan kolektif. Setelah kesek injing di anggap cukup guru melanjutkan materi kesek gantung.

Tahap awal peserta didik mengamati tutorial ragam gerak *Kesek gantung* melalui media *Scrabb Geh* sebanyak dua kali dengan antusiasme tinggi hingga secara spontan mulai menirukan gerakan kecil secara kondusif. Tahap pengenalan ini berjalan optimal dan merefleksikan motivasi belajar yang kuat sebelum mereka memasuki sesi praktik mandiri. Dalam proses latihan, peserta didik melakukan pengulangan secara konsisten sebanyak lima hingga tujuh kali untuk memantapkan detail gerakan yang telah dipelajari. Hasilnya, seluruh

peserta didik mampu melakukan koordinasi gerak secara terstruktur dan percaya diri tanpa ditemukan kendala teknis yang berarti. Penggunaan video tutorial tersebut terbukti efektif dalam memandu peserta didik menguasai alur gerak fisik dengan sangat baik.

Kegiatan penutup pembelajaran tari Bedana pada hari kedua berlangsung lancar dan kondusif dengan fokus utama pada pemantapan memori motorik siswa. Guru menginstruksikan peserta didik untuk mempraktikkan kembali ragam gerak *Tahtim*, *Kesek Injing*, dan *Kesek Gantung* menggunakan iringan musik. Melalui instruksi yang jelas, setiap siswa diarahkan untuk menyelaraskan ritme tubuh mereka secara presisi sesuai dengan ketukan musik yang tersedia. Hasilnya, para peserta didik berhasil membawakan ketiga ragam gerak tersebut dengan kualitas yang baik serta tingkat kekompakan yang tinggi. Setelah seluruh rangkaian latihan selesai, guru mengakhiri sesi dengan menutup pembelajaran secara resmi.

Tahap persiapan pada hari ketiga mengikuti langkah pertama dengan mempersiapkan instrumen pendukung sesuai kebutuhan materi. Guru menyiapkan perangkat keras seperti laptop dan proyektor untuk mendukung pemutaran musik iringan tari Bedana secara optimal. Sebelum memulai, guru melakukan penataan ulang dan pembersihan ruang kelas guna memastikan kenyamanan fisik serta psikologis siswa. Kondisi ruangan yang rapi dan teratur bertujuan meminimalisir gangguan agar peserta didik dapat berkonsentrasi penuh selama praktik. Setelah seluruh perangkat siap, sesi pembelajaran dibuka secara resmi dengan doa bersama untuk kelancaran kegiatan.

Tujuan utama pertemuan ini adalah penguasaan dua ragam gerak dasar, yaitu *Jimpang* dan *Gelek*. Guru memutuskan untuk tidak menggunakan media *Scrabb Geh* karena adanya perbedaan interpretasi bentuk gerak dengan standar orisinal yang diajarkan. Guna menghindari kebingungan peserta didik, guru menerapkan metode demonstrasi langsung sebagai acuan utama yang valid dalam sesi praktik. Meskipun sempat menghadapi kendala pemahaman, proses pembelajaran akhirnya berjalan lancar berkat kesepakatan menggunakan standar gerakan guru. Langkah ini diambil untuk memastikan konsistensi materi dan keseragaman pedoman gerak bagi seluruh siswa.

Kegiatan penutup difokuskan pada pemantapan ragam gerak *Jimpang* dan *Gelek* dengan bantuan iringan musik tari Bedana. Peserta didik diarahkan untuk menyelaraskan setiap transisi gerak agar sesuai dengan ritme musik yang diputarkan. Setelah menguasai detail gerak baru, siswa diminta mempraktikkan keseluruhan rangkaian tari dari *Tahtim* hingga *Hombak Molloh*. Seluruh siswa berhasil membawakan rangkaian gerak tersebut secara utuh dengan sangat kompak dan lancar. Sesi pembelajaran hari ketiga ini kemudian diakhiri oleh guru dengan menutup pertemuan secara resmi.

Persiapan hari keempat dilaksanakan dengan prosedur yang konsisten melalui penyiapan perangkat audio-visual dan buku panduan mengajar. Guru memastikan ketersediaan ruang kelas yang bersih dan

terorganisir untuk membangun suasana belajar yang nyaman bagi siswa. Sesi dibuka secara resmi dengan doa bersama agar seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan lancar tanpa kendala teknis. Selanjutnya, guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini yaitu penguasaan ragam gerak *Ayun* dan *Ayun Gantung* berbantuan media *Scrabb Geh*. Peserta didik juga diberikan instruksi mengenai nilai etika dan pentingnya keterlibatan aktif dalam proses pemanfaatan media pembelajaran tersebut.

Tahap awal pembelajaran difokuskan pada pengamatan mendalam tutorial ragam gerak *Ayun* melalui media interaktif *SCRABB GEH*. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dengan menyimak setiap detail transisi gerak serta mencoba menirukan posisi tangan secara mandiri. Proses pengamatan aktif ini berfungsi sebagai fondasi penting untuk membangun memori kinestetik siswa sebelum memasuki tahap praktik. Melalui visualisasi yang ditampilkan, siswa mulai menyesuaikan ritme fisik mereka agar selaras dengan instruksi yang ada di layar. Setelah dianggap memiliki gambaran awal yang cukup, barulah kegiatan beralih pada penerapan gerak secara langsung di lapangan.

Pada fase penerapan, peserta didik mulai mempraktikkan gerakan secara fisik dengan bimbingan langsung dari guru mata pelajaran. Kehadiran guru di lapangan sangat krusial untuk memastikan bahwa setiap gerakan yang dilakukan siswa sudah tepat dan sesuai tutorial. Peserta didik menunjukkan kemampuan yang sangat cepat dalam menguasai ragam gerak *Ayun* karena karakteristiknya yang sederhana dan terstruktur. Mereka hanya memerlukan tiga hingga empat kali pengulangan untuk dapat membawakan gerakan tersebut dengan kualitas yang baik dan benar. Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk fokus berinteraksi dengan media tanpa kendala teknis maupun instruksional yang berarti.

Peserta didik melakukan pengamatan mendalam terhadap tutorial ragam gerak *Ayun Gantung* melalui media interaktif *SCRABB GEH* dengan penuh konsentrasi. Proses pengamatan aktif ini membangun fondasi memori kinestetik yang kuat sehingga siswa mampu menyesuaikan ritme fisik dengan visualisasi pada layar. Saat tahap praktik langsung, para peserta didik menunjukkan keterlibatan tinggi dan mampu melakukan sinkronisasi gerakan secara kompak sesuai hitungan. Tidak ditemukan kendala teknis berarti selama proses berlangsung, yang mengindikasikan bahwa instruksi gerak telah terserap dengan sangat baik. Kemampuan adaptasi siswa juga terlihat menonjol saat mereka menyelaraskan tempo gerakan dengan panduan digital secara akurat.

Pada kegiatan penutup, guru menginstruksikan peserta didik untuk mempraktikkan kembali ragam gerak *Ayun* dan *Ayun Gantung* dengan iringan musik tari Bedana. Siswa diarahkan untuk menyelaraskan setiap transisi gerak agar sesuai dengan ritme musik di bawah pemantauan saksama dari guru. Sebagai bentuk evaluasi, peserta didik diminta membawakan keseluruhan rangkaian tari mulai dari ragam *Tahtim* hingga *Ayun Gantung*. Seluruh siswa berhasil menampilkan rangkaian gerak tersebut secara utuh dengan sangat kompak dan lancar sebagai bukti keberhasilan pembelajaran. Sesi pertemuan keempat ini kemudian diakhiri oleh guru dengan menutup

pembelajaran secara resmi.

Tahap persiapan pada hari kelima dilaksanakan secara sistematis dengan prosedur yang tetap konsisten seperti pertemuan sebelumnya. Guru menyiapkan perangkat audio-visual serta buku panduan mengajar sebagai landasan pedagogis utama dalam proses pembelajaran. Ketersediaan ruang kelas yang bersih dan terorganisir menjadi prioritas untuk membangun suasana belajar yang nyaman bagi siswa. Sesi dibuka dengan doa bersama agar seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan lancar tanpa hambatan teknis maupun non-teknis. Guru kemudian menjelaskan tujuan instruksional hari ini, yaitu penguasaan ragam gerak *Belitut* dan *Hombak Moloh*.

Setelah seluruh peralatan siap, guru memberikan arahan agar peserta didik memiliki pemahaman yang jelas mengenai target kompetensi yang harus dicapai. Fokus utama pembelajaran adalah memastikan siswa mampu mempraktikkan ragam gerak secara benar sesuai teori yang telah diberikan. Tahap awal dilakukan dengan mempersilakan peserta didik mengamati video tutorial pada media *Scrabb Geh* yang ditayangkan berulang kali. Pengamatan fokus ini bertujuan agar siswa dapat memahami teknik dan bentuk gerak secara mendalam sebelum melakukan praktik fisik. Guru memberikan instruksi yang jelas agar peserta didik siap terlibat aktif dalam pemanfaatan media interaktif tersebut.

Memasuki tahap penerapan, peserta didik mulai mempraktikkan gerak *Belitut* secara langsung dengan mengikuti panduan hitungan dari media digital. Kehadiran video tutorial sangat mempermudah tugas guru karena siswa hanya perlu mengikuti alur gerak dan ritme yang tersedia. Guru memberikan bimbingan intensif kepada beberapa siswa yang mengalami kesulitan fokus dengan memindahkan posisi duduk mereka ke barisan depan. Proses latihan ini dilakukan secara intensif melalui pengulangan sebanyak tujuh kali guna memastikan ketepatan teknik setiap siswa. Strategi ini terbukti efektif dalam meminimalisir kendala pemahaman yang dialami oleh peserta didik selama praktik berlangsung.

Ragam gerak *Belitut* diidentifikasi memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibandingkan dengan jenis gerakan lainnya dalam tari Bedana. Teknik gerak yang melibatkan putaran berulang serta perpindahan tempat yang cepat menjadi tantangan utama bagi para peserta didik. Oleh karena itu, frekuensi pemutaran media tutorial disesuaikan secara dinamis dengan tingkat kerumitan gerakan yang sedang dipelajari. Banyaknya jumlah pengulangan media sekaligus menjadi instrumen untuk mengukur daya tangkap serta kemampuan motorik siswa di lapangan. Melalui pendekatan repetisi yang terarah, hambatan teknis pada gerakan yang kompleks ini perlahan dapat teratasi dengan baik.

Pada tahap penguasaan ragam gerak *Hombak Moloh*, peserta didik diarahkan untuk kembali mencermati video tutorial dengan saksama melalui media *Scrabb Geh*. Terlihat interaksi aktif di mana para siswa melakukan diskusi ringan antarteman untuk membedah detail gerakan yang ditampilkan di layar. Beberapa siswa bahkan secara spontan mencoba menirukan gerakan tersebut sebagai bentuk respons positif terhadap materi visual yang

disediakan. Setelah pengamatan dianggap cukup, seluruh peserta didik segera mempraktikkan gerak tersebut dengan bantuan serta arahan langsung dari guru pengampu. Sinergi antara teknologi media dan bimbingan personal guru menciptakan suasana belajar yang sangat kondusif serta interaktif.

Tahap tindak lanjut diawali dengan sesi tanya jawab spontan yang dilaksanakan pada pertemuan keenam untuk mengukur penguasaan materi peserta didik. Guru memberikan berbagai pertanyaan strategis mengenai sejarah, kostum, hingga karakteristik musik iringan tari Bedana. Melalui interaksi aktif ini, guru dapat mengidentifikasi sejauh mana pemahaman kognitif yang telah dimiliki oleh setiap siswa. Partisipasi antusias dari para peserta didik mencerminkan efektivitas penyampaian materi pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Setelah kompetensi teoretis dianggap memadai, pembelajaran dilanjutkan ke tahap evaluasi yang lebih interaktif menggunakan media teknologi.

Tahap berikutnya adalah permainan papan kata digital yang terdapat pada media *Scrabb Geh* dengan format kelompok kecil beranggotakan empat orang. Satu perwakilan kelompok bertugas menyusun kata ragam gerak pada papan *scrabble* sesuai dengan video tutorial yang ditampilkan di layar. Jika susunan kata dinyatakan benar, seluruh anggota kelompok diwajibkan mempraktikkan ragam gerak tersebut secara langsung sebagai bentuk validasi. Permainan ini berjalan sangat lancar tanpa kendala teknis dan berhasil memotivasi siswa untuk menunjukkan kemampuan motorik mereka hingga sesi berakhir. Melalui metode ini, guru dapat menilai ketepatan teknik sekaligus ingatan visual peserta didik terhadap seluruh rangkaian tari Bedana.

Pertemuan ketujuh difokuskan pada pengambilan nilai individu dan pengisian kuesioner pengalaman penggunaan media *Scrabb Geh*. Guru menginstruksikan peserta didik untuk maju secara berurutan sesuai nomor absen untuk mempraktikkan ragam gerak tari Bedana. Selama proses evaluasi, guru memutar musik iringan tari guna menilai ketepatan gerak dan ritme setiap siswa secara saksama. Tahap penilaian ini berjalan dengan sangat baik dan kondusif berkat kesiapan yang telah dibangun pada pertemuan sebelumnya.

Setelah pengambilan nilai selesai, guru membagikan kuesioner yang berisi tiga belas pertanyaan mengenai implementasi media pembelajaran. Instrumen ini mencakup evaluasi pengalaman siswa mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga tahap tindak lanjut. Para peserta didik memberikan respons yang sangat positif dan merasa sangat terbantu oleh kehadiran media interaktif tersebut. Penggunaan media *Scrabb Geh* terbukti mampu meningkatkan minat serta antusiasme siswa dalam mempelajari seni tari Bedana.

KESIMPULAN

Penelitian mengenai implementasi media *Scrabb Geh* di SMP Negeri 1 Metro menyimpulkan bahwa penggunaan teknologi ini berhasil membuat proses transfer pengetahuan budaya lokal menjadi lebih terstruktur.

Analisis mendalam dilakukan terhadap seluruh tahapan pembelajaran yang meliputi persiapan perangkat, pelaksanaan materi, hingga tahap penutup yang interaktif. Fokus utama penelitian ini adalah membedah bagaimana setiap fase mampu mengakomodasi kebutuhan siswa dalam memahami sejarah, busana, dan gerak tari secara modern. Guru melakukan persiapan matang dengan mempelajari isi media dan menyiapkan peralatan pendukung guna menjamin alur belajar berjalan lancar. Melalui pendekatan ini, materi seni tradisi tidak lagi dianggap kaku melainkan menjadi lebih menarik bagi peserta didik di tingkat sekolah menengah.

Tahap pelaksanaan mencakup pembukaan yang jelas, penyampaian materi inti, serta evaluasi melalui sesi tanya jawab untuk mengulang ingatan siswa. Sebagai puncaknya, guru menerapkan permainan *scrabble* digital yang diikuti dengan pengisian kuesioner pengalaman peserta didik untuk mengukur efektivitas inovasi tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kreatif ini secara strategis meningkatkan keterlibatan serta antusiasme siswa dalam mempelajari tari Bedana. Meskipun terdapat momen di mana guru berhalangan hadir, peserta didik tetap mampu menikmati proses belajar dan permainan dengan tertib sesuai aturan. Dengan demikian, media *Scrabb Geh* terbukti menjadi alat bantu yang relevan untuk memodernisasi penyampaian konten budaya lokal secara autentik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwinata Rizki Atmoko. (2025). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung. *Skripsi*. Bandar Lampung.
- Khasanah Farida Nur & Henry Aditia., (2023). Upaya Guru Dalam Menghadapi Peserta Didik yang Mengalami Kebosanan Saat Pembelajaran di Sekolah Dasar., *Renjana Pendidikan Dasar*. Vol 03., No 4. Pp 266- 277.
- Kristanto Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya. Jawa Timur.
- Mumpuni Sri. *Hasil Wawancara Pribadi*: Juli 2023. Guru Seni Tari SMP N 1 Metro.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional*. Vol 2. No 1. Pp 470-477.
- Syahla Almeira. (2025). Peran Pendidikan Seni Tari Tradisional dalam Menumbuhkan Kreativitas dan Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Bahasa*. Vol 3. No 3. Pp 52- 65.
- Ramadhan Tri Wahyudi. (2025). Metode Penelitian Kualitatif. *Press STAI Darul Hikmah Bangkalan*. Bangkalan.
- Yustika Mega & Mohammad Hasan. (2017). Bentuk penyajian Tari Bedana Di Sanggar Siakh Budaya Desa Terbaya Kecamatan Kotaagung Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Seni Tari*. Vol 6. No 1. Pp 1-8.