



DISEMINASI PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN TARI BAGI GURU SENI BUDAYA DI KOTA BANDAR LAMPUNG

Amelia Hani Saputri¹⁾, Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari²⁾, Lora Gustia Ningsih³⁾,
Fitri Daryanti⁴⁾

Universitas Lampung

E-mail: ameliahani@fkip.unila.ac.id

Abstrak

Pendampingan berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi guru seni budaya salah satunya dengan menyebarkan produk media pembelajaran yang dapat langsung diimplementasikan oleh guru. Produk media pembelajaran merupakan hasil riset dosen dan mahasiswa di Program Studi Pendidikan Tari. Produk dimaksud berupa media konvensional & multimedia yaitu monopoli tari sige penguten (*mosen*), *urbana* (ular tangga bedana), *batapung* (peta tari Lampung) dan aplikasi *ruting* (rumah melinting). Namun, pemanfaatan produk media tersebut saat ini sifatnya terbatas hanya sebagai bahan literatur. Diseminasi produk media pembelajaran tari kepada stakeholder diharapkan dapat memberikan inovasi pembelajaran tari di sekolah. Mitra dari kegiatan ini adalah kelompok MGMP seni budaya SMP Kota Bandar Lampung. Diseminasi dilakukan dalam bentuk sosialisasi dan pendampingan penggunaan media pembelajaran kepada guru seni budaya tingkat SMP di Kota Bandar Lampung. Adapun tahapan pelaksanaannya dimulai dari pengenalan tim, diseminasi dan pelatihan cara penggunaan media, serta evaluasi kegiatan. Capaian dalam kegiatan ini adalah keterampilan guru menggunakan produk media pembelajaran tari dalam kegiatan pembelajaran, dan penyebaran produk media di Kota Bandar Lampung.

Keywords: diseminasi, pembelajaran tari, produk media

Abstract

Ongoing assistance to improve the competence of arts and culture teachers, one of which is by disseminating learning media products that can be directly implemented by teachers. Learning media products are the results of research by lecturers and students in the Dance Education Study Program. The products in question are conventional media & multimedia, namely the monopoly of the sige menguten dance (mosen), urbana (snakes and ladders bedana), batapung (Lampung dance map) and the ruting application (rumah melinting). However, the use of these media products is currently limited to being literature materials. Dissemination of dance learning media products to stakeholders is expected to provide innovation in dance learning in schools. The partner of this activity is the MGMP art and culture group of junior high schools in Bandar Lampung City. Dissemination is carried out in the form of socialization and assistance in the use of learning media to junior high school art and culture teachers in Bandar Lampung City. The stages of implementation start from team introduction, dissemination and training on how to use the media, and evaluation of activities. The achievements in this activity are teacher skills in using dance learning media products in learning activities, and dissemination of media products in Bandar Lampung City.

Keywords: dance learning, dissemination, media products

I. PENDAHULUAN

Pengembangan materi atau bahan ajar dalam proses pembelajaran tari terus dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan melakukan pengembangan produk media pembelajaran konvensional dan multimedia. Media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran tari. Hal ini berdasarkan konteks dan situasi bahwa peserta didik saat ini berada pada era informasi dan era media. Salah satu upaya yang dapat diterapkan untuk mengelola pembelajaran tari menjadi lebih menyenangkan adalah dengan memanfaatkan produk media pembelajaran. Pada praktiknya, dalam pembelajaran tari tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam memahami dan menyerap materi yang diberikan. Dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran tari yang mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa memiliki kemampuan komprehensif pada semua aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Sebagaimana Martini (2023) mengungkapkan bahwa pembelajaran tari bertujuan untuk melatih perkembangan sosial emosi; komunikasi dan bahasa; melatih minat, bakat, dan kreatifitas anak; menanamkan nilai-nilai pendidikan, nilai-nilai kemanusiaan, kepekaan estetis dan melestarikan budaya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru seni budaya SMP di Kota Bandar Lampung pada tahun 2023, didapatkan informasi bahwa penggunaan media atau alat peraga dalam pembelajaran tari masih terbatas pada power point dan video tari. Hal ini dipengaruhi berbagai faktor, salah satu faktor yang paling krusial adalah keterbatasan kreativitas guru dalam menciptakan sebuah produk media pembelajaran tari. Selain itu faktor minimnya sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah juga menjadi kendala. Berangkat dari permasalahan tersebut, akademisi di Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung berinovasi untuk menciptakan produk pembelajaran tari yang dapat dimanfaatkan stakeholder untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Produk yang dihasilkan dari hasil riset dosen dan mahasiswa berupa produk media konvensional & multimedia. Terdapat empat produk media pembelajaran tari yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar tari yaitu monopoli tari sigehe penguten (mosen), urbana (ular tangga bedana), batapung (peta tari Lampung) dan aplikasi ruting (rumah melinting). Materi yang dikembangkan adalah materi tari tradisi Lampung, tari sigehe penguten dan tari melinting. Produk media tersebut disertai prosedur dan tahapan penggunaan yang rinci dan sudah diuji kelayakannya untuk diterapkan dalam pembelajaran tari, namun manfaatnya belum dapat dirasakan langsung oleh stakeholder.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dirasa penting untuk mengadakan diseminasi kepada Guru Seni Budaya SMP di Kota Bandar Lampung untuk mensosialisasikan dan melakukan pelatihan terkait cara penggunaan produk media. Melalui program diseminasi ini, guru akan memiliki media pembelajaran menarik yang diharapkan dapat menjadi solusi agar guru seni budaya dapat memaksimalkan proses pembelajaran dan mampu mencapai tujuan pembelajaran lebih baik. Lebih lanjut diharapkan guru seni budaya juga mampu berinovasi untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik.

II. METODE

Kegiatan diseminasi dilaksanakan di Prodi Pendidikan Tari Universitas Lampung di Kota Bandar Lampung. Kegiatan diseminasi ini akan melibatkan mitra yaitu Guru Seni Budaya yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP). Peserta

pelatihan berjumlah 20 peserta. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah ceramah (penyampaian materi) yang diikuti oleh mitra yaitu Guru Seni Budaya. Sedangkan untuk proses pelatihan cara penggunaan media digunakan metode demonstrasi yang dilanjutkan dengan evaluasi kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan PKM terdiri dari tiga tahap: (1) perencanaan atau pra-kegiatan; (2) pelaksanaan; dan (3) evaluasi kegiatan. Pada tahap pra-kegiatan, dilakukan koordinasi dan publikasi dengan ketua MGMP Seni Budaya Kota Bandar Lampung. Tim PKM mempersiapkan dokumen administratif untuk melaksanakan kegiatan termasuk tempat pelaksanaan, izin mengadakan pelatihan segala hal yang dibutuhkan selama proses berlangsung. Selanjutnya tim PKM melakukan pendataan ulang seluruh calon peserta (guru seni budaya) dengan meminta data khusus dengan ketua MGMP Seni Budaya Kota Bandar Lampung. Setelah menyusun rencana dilanjutkan dengan membuat famplet, banner dan mempersiapkan undangan untuk peserta pelatihan. Tim PKM juga menyiapkan materi, produk media dan alat serta bahan yang akan digunakan untuk pelaksanaan diseminasi. Berikut adalah produk media yang didiseminasikan dengan peserta pada tabel berikut.

Tabel 1. Produk Media Pembelajaran

No	Produk Media	Deskripsi
1	Mosen (monopoli tari sigeH penguten)	merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk membantu pendidik dengan peserta didik mengenal dan mempelajari ragam gerak Tari SigeH Penguten. Mosen merupakan game edukatif yang menggunakan tiga media dalam pola permainannya yaitu papan mosen, pion mosen dan dadu mosen
		
2	Media Pembelajaran Batapung (Batu Tari Lampung)	Batapung atau batu tari Lampung merupakan media pembelajaran yang berupa peta wilayah persebaran tari-tari tradisi yang ada di seluruh kabupaten kota di Provinsi Lampung.
		

3 Ulgasien (Ular Tangga Sigh Pengunten)



Ular Tangga Sigh Pengunten

adalah media pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan ular tangga dengan materi yang berkaitan dengan materi pembelajaran tari Sigh Pengunten

4 Aplikasi Ruting (Rumah Melinting)



Aplikasi ini berisi pengetahuan tentang tari Melinting yang didalamnya terdapat sejarah, fungsi, perkembangan Tari Melinting, busana dan aksesori, video pembelajaran serta kuis

Tahap inti dari kegiatan PKM ini adalah tahap Pelaksanaan. Kegiatan diseminasi ini dilakukan secara luring dengan tahapan menyampaikan sosialisasi tentang media pembelajaran & analisis kebutuhan materi seni tari. Dilanjutkan dengan memberikan penjelasan mengenai produk media pembelajaran yaitu monopoli tari sigh pengunten (mosen), urbana (ular tangga bedana), batapung (peta tari lampung) dan aplikasi ruting (rumah melinting). Selanjutnya guru seni budaya dibagi kedalam beberapa kelompok dan dilakukan pendampingan terkait teknis implementasi kelima produk media pembelajaran dimaksud. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi kegiatan diseminasi. Evaluasi dilakukan dengan mendengarkan saran dan masukan dari seluruh peserta dan dilanjutkan menyebarkan link google form yang berisi kebutuhan spesifik terkait media pembelajaran tari dalam proses pembelajaran.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Diseminasi produk media pembelajaran yang diikuti oleh 20 peserta guru Seni Budaya SMP di Kota Bandar Lampung dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru seni budaya melalui penggunaan produk media pembelajaran tari yang akan disebarluaskan. Pelatihan berlangsung dengan pendekatan praktis, peserta secara langsung mempraktikkan cara penggunaan keempat produk media dalam proses pembelajaran. Materi diseminasi mencakup media pembelajaran tari & analisis kebutuhan materi tari di sekolah, pemaparan dan implementasi keempat produk media monopoli tari sigh pengunten (mosen), urbana (ular tangga bedana), batapung (peta tari Lampung) dan aplikasi ruting (rumah melinting). Metode yang digunakan meliputi demonstrasi oleh instruktur atau pemateri (dosen), workshop praktik, diskusi kelompok, dan evaluasi. Berikut adalah dokumentasi penyampaian materi Pelatihan.



Gambar 1. Penyampaian materi produk media pembelajaran

Pada tahap awal sebelum ke praktik penggunaan produk media, dijelaskan terlebih dahulu tentang media pembelajaran dan game edukatif. Menurut Najuah et all (2022) permainan edukatif adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam pembelajaran untuk menambah pengetahuannya melalui suatu media yang unik dan menarik. Permainan edukatif dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, untuk belajar mengenal warna, mengenal huruf dan angka. Pada pembelajaran tari, permainan edukatif dapat digunakan untuk mengenal tari dari aspek sejarah dan filosofis, gerak tari, rias dan busana, pola lantai dan sampai pada musik iringan tari. Isi pada permainan edukatif memuat materi pembelajaran sedangkan tujuan pada permainan edukatif yaitu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui bermain dan belajar melalui game (Najuah et all, 2022; Negara, 2022; Rozi dan Khomsatun, 2019). Permainan edukatif lebih lanjut diharapkan dapat dikembangkan oleh peserta kedalam produk media pembelajaran disekolah masing-masing.

Hasil diseminasi ini menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan menggunakan keempat produk media. Para peserta mendapatkan pengalaman dalam menerapkan produk media yang berfariatif yang langsung dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu seluruh peserta diberikan kesempatan untuk memiliki keempat produk media pembelajaran. Pada saat demonstrasi produk, para peserta dibimbing langsung oleh 2 orang instruktur yang mendemonstrasikan prosedur dan tata cara penggunaan produk media pembelajaran untuk pembelajaran seni tari. Berikut adalah dokumentasi praktik penggunaan produk media oleh peserta.



Gambar 2. Peserta sedang mempraktikkan penggunaan produk media

Diseminasi produk media pembelajaran ini sangat menunjang untuk meningkatkan kompetensi profesional guru. Salah satu indikator kompetensi profesional adalah dapat menggunakan media dan sumber ajar, tentu saja yang dimaksud dengan indikator ini selain mampu menggunakan media dan sumber ajar, alangkah lebih baik adalah membuat media dan sumber ajar, hal ini sesuai dengan kriteria guru yang inovatif dan pembelajaran yang inovatif. Guru bukan hanya menggunakan media atau sumber ajar yang sudah ada atau tersedia, namun juga mampu membuat sendiri media dan sumber ajar tersebut. Diseminasi produk pembelajaran ini sangat bermanfaat sebagaimana yang diakui oleh para peserta, dapat meningkatkan kompetensi guru melalui produk media pembelajaran yang dapat diimplementasikan disekolah masing-masing.

Data selanjutnya adalah jawaban terbuka yang didapat dari para peserta ketika diajukan beberapa pertanyaan sebagai berikut.

Pertanyaan	No	Jawaban
Pelatihan apa lagi yang ingin bapak/ibu ikuti untuk meningkatkan kompetensi bapak/ibu sebagai guru?	1	Media pembelajaran berbasis teknologi
	2	Pelatihan cara membuat video pembelajaran tari 12,3%
	3	Pelatihan media pembelajaran 52,2%
	4	Pelatihan media pembelajaran atau perangkat pembelajaran kurikulum Merdeka 7,7%
	5	Pembelajaran yang menarik untuk peserta didik 23%

Berdasarkan data tersebut terlihat masih besarnya keinginan para peserta untuk mengikuti pelatihan pembuatan media selanjutnya. Hal ini wajar mengingat peran media dalam pembelajaran sangat penting (Tafanao, 2018), sesuai dengan tuntutan profesi bahwa guru harus mampu membuat media pembelajaran sebagai media pendukung dalam pembelajaran (Pebrianti, 2019). Harapan yang paling tinggi dari para peserta setelah mereka mengikuti diseminasi ini adalah mereka dapat menerapkan keempat produk media dalam pembelajaran. Melalui produk media pembelajaran yang didiseminasikan diharapkan dapat diketahui kekurangan dan kelebihan dari media tersebut serta cocok atau tidak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini akan menjadi bahan evaluasi untuk pembuatan media selanjutnya. Melalui kegiatan diseminasi ini juga guru dapat mempertimbangkan beberapa hal dalam membuat media pembelajaran. Kegiatan diseminasi ini diharapkan akan dapat memberikan pengaruh pada peningkatan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran tari dan diharapkan akan membantu dalam peningkatan hasil belajar siswa (Wulandari, 2016).

IV. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan diseminasi produk media pembelajaran yang melibatkan 20 peserta guru seni budaya SMP di Kota Bandar Lampung berjalan dengan lancar dan memberikan dampak positif bagi peningkatan kreativitas guru seni budaya. peserta mendapatkan pengalaman dalam menerapkan produk media yang berfariatif yang langsung dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu seluruh peserta diberikan kesempatan untuk memiliki keempat produk media pembelajaran yang dapat langsung diterapkan oleh peserta di sekolah masing-masing. Peserta memberikan respon yang positif terhadap pelaksanaan diseminasi dalam bentuk pelatihan ini, hal ini sesuai dengan kebutuhan guru untuk memiliki kompetensi profesional di bidang teknologi. Saran yang

diperoleh dari kegiatan diseminasi ini adalah, tindak lanjut kegiatan yang diharapkan guru dapat berkolaborasi bersama dosen dan mahasiswa untuk menghasilkan produk media sesuai dengan beberapa kebutuhan lapangan.

DAFTAR REFERENSI

- Martini, O. (2023). Pembelajaran Seni Tari Melatih Kecerdasan Kinestetik Anak. *Jurnal Seni Makalangan*, 10 (1).
- Najuah., Sidiq, R., Simamora, R.S. (2022) Game Edukasi Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. Medan. Yayasan Kita Menulis.
- Rozi, F., & Khomsatun, K. (2019). Rancang bangun game edukasi pengenalan warna untuk pendidikan anak usia dini menggunakan adobe flash berbasis android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), 12-18.
- Negara., H.C. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Membaca Berbasis Game Edukasi untuk Siswa Kelas I SD Telkom Makassar. *Pinisi Journal Of Health & Sport Science*. 1-11.
- Tafanao, T. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Pebrianti, F. (2019). Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semba)*, 93–98
- Wulandari, D. A. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. *PARADIGMA*, 18(1), 18–24.