



JPS (2019)

Jurnal Seni dan Pembelajaran

<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPS>

PENGUNAAN MEDIA *E-LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN TARI SIGEH PENGUTEN PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER TARI SMA YADIKA BANDAR LAMPUNG

P. Mariani¹, D. Habsary², N.K. Adzan³

**Program Studi Pendidikan Seni Tari, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung**

ABSTRACT

This study aims to describe the use of e-learning media and the results of Sigeh Penguten Dance learning at SMA Yadika Bandar Lampung. This research uses a type of qualitative research with descriptive approach of direct research methods. The data in this research are dance teachers it, and students who studied extracurricular. Data collection techniques in this research are observation, interview and documentation. Data analyses in this research are data reduction, data display and verification. The use of e-learning media and the results of Sigeh Penguten Dance learning is the teacher showed a dance video and musical accompaniment from Sigeh Penguten Dance. The teacher gives a stimulus affective, cognitive and psychomotor. It shows that the learning outcomes of the students are in the good criteria with the average value of 85.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media *e-learning* dan hasil pembelajaran tari Sigeh Penguten di SMA Yadika Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, pendekatan deskriptif dengan metode secara langsung. Data dalam penelitian ini adalah guru seni tari dan 5 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Penggunaan media *e-learning* dalam pembelajaran tari Sigeh Penguten yaitu guru menayangkan *video* tari beserta iringan musik tari Sigeh Penguten. Guru memberikan stimulus afektif, kognitif dan psikomotor. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran tari Sigeh Penguten mendapatkan kriteria baik sekali dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 85.

Kata kunci: Media *e-learning*, Pembelajaran seni tari, Tari Sigeh Penguten

PENDAHULUAN

Teknologi di Indonesia semakin hari semakin mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Perkembangan teknologi bukan hanya sekedar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi dapat diartikan juga sebagai perluasan konsep tentang media. Perkembangan ini terlihat dari semakin beragamnya proses pembelajaran yang banyak menggunakan media untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran (Achsini dalam Arsyad, 2017: 5).

Pembelajaran adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan sikap dan tingkah laku sebagai hasil pengalaman berkesenian, dan berinteraksi dengan budaya dan lingkungan untuk mencapai tujuan tertentu (Jazuli, 2016: 151). Proses interaksi ini terjadi apabila guru bisa berkomunikasi dengan baik, salah satunya dengan penggunaan media dalam pembelajaran.

Media *E-learning* adalah pembelajaran yang dalam pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti komputer, *audio visual*, *video*, *LCD*, *handphone* dan *tape* (Tafiardi, 2005: 21). Dari pengertian di atas dapat dikatakan bahwa penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran melibatkan banyak media. Salah satu pembelajaran yang menggunakan media *e-learning* adalah pembelajaran seni tari dengan bahan ajar tari Sigeh Penguten.

Tari Sigeh Penguten adalah tari yang berasal dari daerah Lampung. Tarian ini merupakan sebuah tarian yang berfungsi sebagai tari pembuka, ucapan selamat datang kepada tamu yang hadir. Tari Sigeh Penguten merupakan sebuah tarian yang ditarikan secara berkelompok, dengan penari putri yang jumlahnya ganjil. Ragam gerak pada tari Sigeh Penguten berjumlah 18 ragam gerak, yaitu *Lapah Tebeng*, *Seluang Mudik*, *Jong Simpuh*, *Jong Silo Ratu*, *Sembah Samber Melayang*, *Ngerujung* (Level Rendah, Level Sedang dan Level

Tinggi), *Ngetir*, *Makurancang*, *Kenui Melayang*, *Gubugh Gakhang*, *Nyiau Bias*, *Sabung Melayang*, *Tolak Tebeng*, *Mampam Bias*, *Bela Huwi* dan *Lipetto*.

SMA Yadika Bandar Lampung adalah sekolah yang terletak di daerah Jl. Soekarno Hatta, labuhan dalam, tanjung seneng, Bandar Lampung. Sekolah tersebut menerapkan pembelajaran tari Sigeh Penguten dalam ekstrakurikuler tari di sekolah. Pembelajaran gerak tari Sigeh Penguten di SMA Yadika Bandar Lampung diajarkan dalam kegiatan ekstrakurikuler tari di sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pembelajaran tambahan di sekolah dengan tujuan untuk menyalurkan minat dan bakat siswa dalam berbagai bidang misalnya, olahraga, kesenian, berbagai macam keterampilan dan kepramukaan di selenggarakan di sekolah.

Pada kegiatan ekstrakurikuler tari di SMA Yadika Bandar Lampung guru menggunakan media *e-learning* dalam pembelajaran ekstrakurikuler tari. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, guru seni budaya bukan lulusan dari pendidikan seni tari akan tetapi guru ini mempunyai pengalaman menari di sanggar, maka dari itu guru tersebut dijadikan pelatih dalam kegiatan ekstrakurikuler tari yang ada di sekolah tersebut. Guru sedikit kurang maksimal dalam mengajarkan gerak tari dikarenakan profesinya bukan dalam bidang tari. Maka dari itu, guru menggunakan media *e-learning* sebagai alat bantu untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi, serta mencapai hasil belajar siswa yang maksimal. Penelitian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana proses penggunaan dan hasil belajar siswa dari media *e-learning* dalam pembelajaran gerak tari Sigeh Penguten. Mengingat bahwa guru tersebut profesinya bukan pada bidang tari.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan penelitian ilmiah terhadap penggunaan media *e-learning* dalam pembelajaran tari Sigeh Penguten pada kegiatan ekstrakurikuler tari SMA Yadika Bandar Lampung.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode secara langsung, peneliti sebagai pengamat yang mengumpulkan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Pendekatan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan jenis penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan masalah yang diteliti secara sistematis. Penelitian deskriptif kualitatif adalah metode pemecahan masalah, yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan objek penelitian, pada keadaan sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya (Satori dan Komariah, 2013: 22).

Metode ini digunakan untuk menjelaskan secara sistematis berdasarkan fakta-fakta yang ada di ekstrakurikuler tari SMA Yadika Bandar Lampung. Fakta-fakta tersebut terkait dengan permasalahan penelitian. Adapun permasalahan penelitian adalah penggunaan media *e-learning* dalam pembelajaran tari SigeH Penguten pada kegiatan ekstrakurikuler tari SMA Yadika Bandar Lampung. Pada penelitian ini, peneliti melihat proses penggunaan media *e-learning* dalam pembelajaran tari SigeH Penguten.

Data yang telah diperoleh melalui langkah observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian dianalisis dengan melakukan reduksi, penyajian, dan verifikasi data serta penarikan kesimpulan. Dari hasil tersebut digunakan untuk mengetahui dan mendeskripsikan penggunaan media *e-learning* dan hasil belajar siswa, dalam pembelajaran tari SigeH Penguten pada kegiatan Ekstrakurikuler tari di SMA Yadika Bandar Lampung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk melihat penggunaan media *e-learning* dan hasil dari belajar siswa dalam pembelajaran tari SigeH Penguten pada kegiatan Ekstrakurikuler tari

di SMA Yadika Bandar Lampung. Adapun hasil dan pembahasannya adalah sebagai berikut.

Deskripsi Penggunaan Media *E-Learning*

Guru mengamati *video* tari sebelum proses pembelajaran dimulai, hal ini dilakukan agar pada saat proses pembelajaran dimulai guru sudah menguasai materi, guru melibatkan multimedia dalam proses pembelajaran, guru mengulang memutar *video* apabila ada siswa yang belum peka ketukan musik, kemudian guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengamati *video* pada saat di luar kelas.

Tabel 1.1 Instrumen Penggunaan Media *E-Learning*

No.	Instrumen Penggunaan Media <i>E-learning</i>	P1	P2	P3	P4
1.	Guru mengamati <i>video</i> tari sebelum proses pembelajaran dimulai	√	√	√	√
2.	Melibatkan multimedia dalam proses	√	√	√	√
3.	Guru mengulang memutar <i>video</i>	√	√	√	√
4.	Guru memberikan tugas dengan cara mengamati <i>video</i>	√	√	√	√

Tabel di atas merupakan instrumen bagaimana guru menggunakan media *e-learning* dalam pembelajaran tari SigeH Penguten di ekstrakurikuler tari di SMA Yadika Bandar Lampung. Pada pertemuan pertama sampai keempat guru mengamati *video* tari sebelum proses pembelajaran dimulai, hal ini dilakukan agar pada saat guru menjelaskan guru sudah menguasai materi dengan baik. Guru melibatkan multimedia dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan *video* dengan alat bantu *laptop*, *proyektor* dan *speaker*. Saat penayangan *video* guru menugaskan siswa memperhatikan bagian-bagian tertentu pada gerak tari SigeH Penguten. Setelah penayangan *video* selesai maka guru

langsung mempraktikkan kemudian diikuti oleh semua siswa. Pada akhir pembelajaran guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengamati *video* tari SigeH Penguten pada saat di luar pertemuan. Hal ini dilakukan agar siswa bisa lebih cepat peka baik dari hafalan gerak, ketukan musik maupun ekspresi.

Tabel 2. Hasil Pembelajaran Tari SigeH Penguten dengan E-Learning

No.	Inisial Siswa	Nilai Siswa	Kriteria
1.	AY	85	Baik Sekali
2.	PA	80	Baik
3.	RIL	83	Baik
4.	NBA	86	Baik Sekali
5.	SF	90	Baik Sekali
Nilai Rata-Rata		85	Baik sekali

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa pembelajaran berakhir pada pertemuan keempat yaitu pengambilan nilai hasil tes yang diperoleh siswa. Hasil dari tes praktik siswa yaitu tiga siswa memperoleh kriteria baik sekali, dan 2 siswa mendapatkan kriteria baik. Jika dirata-ratakan maka keseluruhan nilai siswa mendapatkan kriteria baik sekali.

TEMUAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap media *e-learning* dalam pembelajaran tari SigeH Penguten di SMA Yadika Bandar Lampung, didapatkan bahwa pada saat pembelajaran, guru tidak hanya

melaksanakan pembelajaran di kelas, tapi juga menginstruksikan siswa untuk belajar di rumah menggunakan media *e-learning*. Hal ini sejalan dengan teori menurut (Otemo dalam Tafiardi, 2005: 42) yang menjelaskan bahwa pada dasarnya *e-learning* memiliki dua tipe yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. *Synchronous* berarti pada waktu yang sama, proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama antara pendidik dan peserta didik sedangkan *asynchronous* berarti tidak pada waktu bersamaan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian, maka simpulan yang di dapatkan tentang penggunaan media *e-learning* dan hasil pembelajaran adalah guru menggunakan media *e-learning* melalui empat tahapan, tahap pertama sebelum proses pembelajaran dimulai, guru mengamati *video* terlebih dahulu. Pada tahap kedua, guru melibatkan multimedia berupa *video*, dengan alat bantu *laptop*, *proyektor* dan *speaker*. Kemudian guru menginstruksikan siswa untuk mengamati *video*, setelah mengamati *video* guru langsung mengajarkan ragam gerak dengan mempraktikannya secara perbagian. Pada tahap terakhir, guru menugaskan siswa untuk belajar mandiri, guru memberi tugas kepada siswa untuk belajar di rumah menggunakan *video*.

Pada saat media *e-learning* digunakan guru memberikan stimulus kognitif, afektif dan psikomotor pada siswa. Siswa mampu merespons stimulus itu dengan baik, sehingga siswa mengalami perubahan dalam proses dan hasil pembelajaran. Dari pertemuan pertama sampai keempat guru menggunakan media *e-learning* berupa *video* sebagai alat bantu untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran, akan tetapi *video* yang guru gunakan adalah *video* tari yang sudah dalam bentuk pertunjukan.

Dalam penelitian ini, hasil pembelajaran dapat dikatakan maksimal karena dari kelima siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tari, ada dua siswa yang

sudah mendapatkan kriteria baik dan tiga siswa lainnya mendapatkan kriteria baik sekali. Namun pada indikator penilaian, guru hanya menilai siswa pada indikator hafalan gerak, iringan musik dan ekspresi. Sedangkan untuk teknik gerak, guru tidak memasukan hal tersebut ke dalam indikator penilaian, karena guru menyadari bahwa guru belum mampu mengajarkan tari dengan teknik yang benar, maka dari itu guru tidak menilai pada bagian teknik tari nya.

SARAN

Berdasarkan simpulan data di atas, pada pemilihan *video* tersebut guru sedikit kurang tepat, maka dari itu peneliti memberikan saran kepada guru agar hal tersebut bisa dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan media *e-learning*, salah satunya adalah dalam pemilihan *video* pembelajaran. Sejalan dengan teori Hamdani, (2011: 249) yang mengatakan bahwa sebaiknya guru memilih *video* yang bersifat interaktif tutorial. *Video* yang digunakan bisa membimbing siswa untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi, karena media ini dapat menggantikan peran dan tugas guru. Sebab penyajian materi bisa di ganti oleh media dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar. Apabila guru memilih *video* tari dengan tepat, maka efektivitas penggunaan media *e-learning* terhadap peningkatan teknik tari siswa akan lebih baik lagi.

Peneliti juga memberi saran terhadap guru, agar bisa mengoptimalkan pembelajaran pada saat di kelas, meskipun siswa mampu untuk belajar mandiri, akan tetapi siswa tidak boleh di lepas begitu saja. Peneliti memaklumi bahwa profesi guru tersebut memang bukan pada bidang tari, akan lebih baik jika guru lebih serius dalam mempelajari teknik tari karena guru sudah diberikan tanggung jawab sebagai pelatih tari. Maka dari itu meskipun guru menggunakan media *e-learning* dalam proses pembelajaran, guru tetap harus membimbing dan mendampingi siswa secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 305 Hlm.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia. 334 Hlm.
- Jazuli, Muhammad. (2016). *Paradigma Pendidikan Seni*. Semarang: CV. Farishma Indonesia. 151 Hlm.
- Satori, & Komariah. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. 258 Hlm.
- Tafiardi, Zaiman. (2005). *Pembelajaran Berbasis TIK*. Yogyakarta: Budi Karya. 212 Hlm.