

PENGEMASAN PEMBELAJARAN TARI *GUEL* BERBASIS MEDIA INTERAKTIF KOMPUTER MENGGUNAKAN PROGRAM MACROMEDIA FLASH 8 UNTUK TINGKAT SMP

Yomanda Carissa Mutiara Hsb

Jln. Yoesudarso, Blang Kolak II, Lrg. Sejati No. 258 Kecamatan Bebesen,
Kabupaten Aceh Tengah. Provinsi. Aceh
Email : Tiarahasibuan94@gmail.com

Abstract - This research aimed to describe the stages in packaging *Guel* dance learning based on interactive computer media using the Macromedia Flash 8 program for junior high school level. The theories used in this study are related to learning media (Susilana and Riyana 2016), and also from Syafdi Maizora related to Macromedia Flash 8 programs usage. This research designs are qualitative and quantitative. The population in this study was regional artists, traditional leaders and the Gayo communities in Central Aceh district, while the study sample was 2 dancers as dance performers and sources of data to collect data to fulfill Basic Competencies of Appreciation and Expression. Packaging was divided into 3 stages, first stage was collecting supporting materials according to material needs. After the materials were collected and had been summarized, the next stage was the process of working on Macromedia Flash 8. The final stage was validating the program in terms of language, text, layout, and the validity of the concept and then the media is ready to use. The stages in packaging *Guel* dance learning were achieved through collaboration in creating Macromedia Flash 8 animations. Findings obtained from the evaluation of validation tests from 2 material expert validators and 2 media expert validators were 95.01% and 77.27%. The end of the feasibility test of this assessment recapitulation was 86.14%, which showed that the packaging *Guel* dance learning based on interactive computer media for junior high school level is included in the very feasible category to use.

Keywords: *Packaging, Guel Dance, Interactive Computer Media, Macromedia Flash 8*

Abstrak - Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan tahapan-tahapan dalam pengemasan pembelajaran tari *Guel* berbasis media interaktif komputer menggunakan program Macromedia Flash 8 untuk tingkat SMP. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah tentang teori media (Susilana dan Riyana 2016), dan Syafdi Maizora tentang penggunaan program Macromedia Flash 8. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini tertuju kepada seniman daerah, tokoh adat dan masyarakat Gayo kabupaten Aceh Tengah, sementara sampel penelitian adalah 2 orang penari yang bertujuan sebagai peraga tari dan nara sumber guna pengumpulan data untuk memenuhi Kompetensi Dasar Apresiasi dan Ekspresi. Pengemasan dibagi menjadi 3 tahapan, Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi. Setelah bahan terkumpul dan materi telah dirangkum, selanjutnya proses pengerjaan Macromedia Flash 8. Evaluasi program dari segi bahasa, teks, tata letak, dan kebenaran konsep dan kemudian siap digunakan. Tahapan-tahapan dalam pengemasan pembelajaran tari *Guel* dicapai melalui kerjasama dalam pembuatan animasi Macromedia Flash 8. Hasil yang didapat berdasarkan evaluasi uji validasi dari 2 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media masing-masing adalah 95.01% dan 77.27%. Akhir dari pada uji kelayakan dari rekapitulasi penilaian ini adalah 86.14% yaitu pengemasan pembelajaran tari *Guel* berbasis media interaktif komputer untuk tingkat SMP termasuk ke dalam kategori sangat layak untuk digunakan di lapangan.

Kata Kunci : *Pengemasan, Tari Guel, Media Interaktif komputer, Macromedia Flash 8*

I. PENDAHULUAN

Kebanyakan pendidik khususnya bidang Seni Budaya di Indonesia tidak kompeten seperti yang diharapkan, disebabkan kebanyakan pendidik hanya menggunakan beberapa metode nenek moyang (konvensional) dalam proses belajar mengajar seperti ceramah, demonstrasi dan diskusi. Terlebih lagi para pendidik yang bukan berada di daerah-daerah yang sedang berkembang seperti Kota Takengon Kabupaten Aceh Tengah, yang dapat dikatakan pendidikan di beberapa sekolah disana tidaklah terlalu maju. Sangat disayangkan apabila mata pelajaran seni budaya khususnya seni tari tidak disalurkan dengan baik kepada peserta didik. Seperti yang dikutip dari Bachtiar Arbi dalam Deddy Irawan (2017:7) mengenai pentingnya pendidikan seni dalam perkembangan emosional peserta didik. Bahwa sejatinya pendidikan melalui seni akan lebih berhasil dalam mencapai visi dan misi untuk memanusiakan manusia karena seni dapat memberi akomodasi dalam perkembangan emosional yang memberi ajaran kultural didalamnya. Maka dari pendapat tersebut menjadikan sebuah keharusan bagi pendidik bidang seni budaya untuk lebih bekerja keras dalam menciptakan peserta didik yang berkarakter sesuai tujuan dari Kurikulum 2013.

Sofan Amri (2016: 121) menyebutkan bahwa, model pembelajaran adalah jalan dari susunan kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk memunculkan peluang dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Maka dari pada itu, berdasarkan pernyataan ahli tersebut menegaskan betapa pentingnya sebuah pemilihan model untuk

membantu pendidik dalam menguasai proses pembelajaran di kelas.

Selanjutnya, kebanyakan pendidik bidang seni budaya khususnya Seni Tari kurang menguasai materi pembelajaran dalam Kompetensi Dasar 3 dan KD 4 di kurikulum 2013 pada tingkat jenjang SMP. Kompetensi ini berisikan tentang pengetahuan dan proses keterampilan atau mengekspresikan sebuah tarian didalam pembelajaran seni budaya. Sesuai dengan isi Silabus yang mencantumkan tentang materi ajar tari daerah setempat berkaitan dengan kompetensi apresiasi dan ekspresi pada kelas VIII. Permasalahan ini muncul dikarenakan kurangnya kemampuan pendidik dalam penguasaan tari *Guel* yang menjadi materi ajar pengenalan tarian daerah setempat maupun dari salahnya pemilihan metode pembelajaran.

Adapula tari *Guel* adalah salah satu tari berduet laki-laki tradisional ikonik suku Gayo yang dikembangkan berdasarkan cerita rakyat pada masa kerajaan Linge, dengan ciri khas gerakan bahu dari tiruan gerakan gajah, burung pungguk, lintah, ayam jantan dan lainnya. Pemilihan metode pembelajaran sangat berarti bagi seorang pendidik yang bertanggung jawab akan keberhasilan satu proses belajar mengajar di kelas. Umumnya metode dalam model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik bidang seni budaya adalah metode konvensional seperti ceramah dan demonstrasi. Metode ini memiliki beberapa kelemahan dalam pencapaian pembelajaran yang apabila seorang pendidik tidak mampu dalam menyalurkan materi yang menyangkut Kompetensi Dasar ke 3 dan ke 4.

Namun, metode ini dapat berhasil apabila terdapat media yang membantu dalam proses belajar mengajar.

Oleh karena berdasarkan tuntutan Kurikulum 2013 yang menekankan pendidik harus memiliki kemampuan dalam memilih model pembelajaran yang tepat sasaran. Model yang dipakai para peserta didik juga perlu didukung oleh sarana dan prasarana. Berkaitan dengan sarana dan prasarana dalam menunjang keberhasilan dalam pencapaian sebuah tujuan tersebut kini menjadi sebuah masalah terbesar bagi para pendidik. Materi ajar tari daerah setempat ini sangatlah membutuhkan beberapa model pembelajaran yang baru.

Timbul masalah lainnya yang bersangkutan dengan model pembelajaran terhadap kurangnya sarana dan prasarana seperti media yang membantu para pendidik seni budaya dalam aktivitas pengenalan tari *Guel*. Ada pula tari *Guel* yang telah dikemas adalah berupa sebuah video pertunjukan yang kurang signifikan dikarenakan tidak memberikan kejelasan gerak, nama ragam dan hitungan yang sesuai. Kemudian baru-baru ini tari *Guel* telah diperkenalkan melalui buku dan media pembelajaran kartu pos. Namun, keduanya termasuk kelompok media grafis, bahan cetak dan gambar diam yang didalamnya memiliki beberapa kekurangan seperti kurang detailnya pesan yang ingin disampaikan. Hal ini dikarenakan media ini bersifat dua dimensi, sehingga hal-hal yang ingin disampaikan akan sedikit sulit terealisasikan. Daryanto (2017: 110-111) mengemukakan tentang beberapa kelemahan dalam media

fotografi atau dua dimensi yaitu, a) beberapa gambarnya sudah cukup memadai, tetapi tidak cukup besar ukurannya jika digunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar, kecuali diproyeksikan melalui proyektor, b) gambar fotografi adalah berdimensi dua sehingga sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi tiga, c) gambar fotografi bagaimanapun indahnnya tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup.

Susilana dan Riyana dalam bukunya Media Pembelajaran, mengolompokkan media-media pembelajaran menjadi tujuh kelompok yang diantaranya adalah sebagai berikut, 1) Media Grafis, Bahan Cetak dan Gambar Diam 2) Kelompok Dua Media Proyeksi Diam, 3) Media *Audio*, 4) Media *Audio Visual* Diam, 5) Film (*Motion Pictures*), 6) Media Televisi, 7) Multi Media. pengelompokan yang di atas, masing-masing dari pada media pembelajaran tersebut memiliki kelemahan dan kelebihan di dalamnya, ada yang memakan waktu, biaya, tidak memilikinya bahan-bahan pendukung dan sebagainya. Namun, ada pula yang memiliki kelebihan-kelebihan guna mempermudah para pendidik untuk menyiapkan bahan materi ajar menggugurkan beberapa pengelompokan media di atas. Setelah penulis menganalisis tentang penggunaan sebuah media yang menggunakan komputer, maka tulisan ini akan mengarah kepada pengelompokan yang ke tujuh yaitu multi media atau media interaktif yang dikarenakan memiliki nilai penggunaan secara *universal* didalamnya.

Berdasarkan rentetan permasalahan yang tercuat di atas, memberi ketertarikan penulis untuk membuat sebuah media alternatif lainnya bagi pendidik untuk pembelajaran tari *Guel* dengan berbasis media komputer. Seperti Azhar Arsyad (2016:2) mengatakan, para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Hal ini menegaskan bahwasannya pendidik perlu untuk terus mengikuti perkembangan teknologi dalam proses belajar mengajar seperti halnya tuntutan dari pada K-13 sendiri yang mengharuskan para pendidik untuk berinteraksi dengan teknologi. Selanjutnya, Media komputer akan sangat membantu para pendidik didalam kelas dalam memajemen waktu. Media komputer ini pula adalah salah satu tuntutan dalam kurikulum 2013 yang mengharuskan para pendidik untuk berinteraksi dengan teknologi.

Media komputer sangat cocok untuk digunakan oleh peserta didik dalam tingkat SMP demi mengimbangi perkembangan ilmu pengetahuan yang berubah secara dinamis. Komputer pula dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan instruksi latihan, hal ini karena tersedianya animasi, warna, musik, suara sehingga dapat memberikan kesan *realisme* didalamnya. Berkaitan dengan media di atas penulis memilih media komputer berbasis *Macromedia Flash 8*. Sebab, penulis merasa program ini sangatlah cocok apabila digunakan dalam proses pembelajaran tari *Guel* yang

bersifat pengenalan dari akar terciptanya hingga pada gerak tari *Guel* sendiri.

Disamping media komputer dipakai dalam proses belajar mengajar kurikulum 2013, program ini merupakan program yang dapat memuat beberapa pengelompokan media didalamnya. Adapun berupa media grafis, gambar, suara, video, *slide*, film, multimedia dan lainnya. Sehingga, dapat dikatakan program ini adalah program yang bersifat universal dan bahkan dapat terhubung dengan jaringan internet hingga menjadi media pembelajaran *e-learning*. Diharapkan dengan adanya media berbasis *Macromedia Flash 8* nantinya dapat membantu proses belajar mengajar di dalam pendidikan formal. Media ini diharapkan akan membantu pendidik yang memiliki kurangnya kemampuan dalam menjelaskan berbagai tentang tari *Guel*. Media berbasis *Macromedia Flash 8* ini juga akan sangat berguna untuk membantu para seniman, yaitu sebagai sarana memperkenalkan pembelajaran tari *Guel* tanpa harus didemostrasikan langsung terkhusus untuk masyarakat Gayo. Nantinya penulis ingin mengemas pembelajaran tari *Guel* dengan memaparkan berbagai fasilitas didalamnya.

Akan tetapi, ada beberapa kelemahan di dalam pengemasan pembelajaran tari *Guel* dengan berbasis media komputer *Macromedia Flash 8* ini. Kelemahan dari media berbasis *Macromedia Flash 8* ini adalah banyaknya sekolah-sekolah yang masih belum memiliki sarana dan prasarana berupa multimedia atau pun alat bantu untuk memproyeksikan media ini. Adapula para pendidik yang masih memiliki kurangnya

penguasaan dalam ilmu teknologi komputer itu sendiri. Media komputer ini juga tidak dapat digunakan dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja tidak seperti halnya media cetak buku dan kartu pos. Akibat dari kelemahan tersebut, media ini hanya dapat digunakan oleh sekolah-sekolah yang berada dipertanian, dikarenakan kebanyakan sekolah perkotaan telah memiliki sarana yang memadai dan media ini tidak dapat dipergunakan di sekolah pedesaan. Namun, tidak menjadikan penulis untuk tidak membuat media alternatif ini sebagai bahan acuan pendidik berdasarkan pembelajaran tari *Guel*.

Oleh karena itu penulis ingin membuat sebuah media pembelajaran tari *Guel* dengan judul “Pengemasan Pembelajaran Tari *Guel* Berbasis Media Interaktif Komputer Menggunakan Program *Macromedia Flash 8* Untuk Tingkat SMP”. Untuk dideskripsikan dalam bentuk karya ilmiah yang dikemas dalam bentuk skripsi dan berupa produk pembelajaran tari *Guel*. Berdasarkan pengemasan pembelajaran berbasis media interaktif komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8*, penulis menggunakan teori dari seorang ahli yaitu Syafdi Maizora (2016:2). Ahli tersebut mengemukakan pendapatnya mengenai perihal langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam proses pembuatan materi tari *Guel* ke dalam program *Macromedia Flash 8*. Diantaranya adalah Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi. Setelah bahan terkumpul dan materi telah dirangkum, selanjutnya proses pengerjaan *Macromedia Flash 8*. Evaluasi program dari segi

bahasa, teks, tata letak, dan kebenaran konsep dan kemudian siap digunakan.

Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini yaitu Sanggar *Renggali* Takengon. Waktu penelitian yang dilakukan diawal bulan Mei hingga Juni. Menggunakan sampel 2 orang penari sebagai bahan pengumpulan data demi ketuntasan materi tari *Guel* untuk materi apresiasi dan ekspresi. 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah studi pustaka, observasi, wawancara, dokumentasi, dan uji laboratorium.

Sugiyono, (2010:2-3) mengatakan metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. penelitian kualitatif diperoleh lewat hasil dari pada pengumpulan data studi pustaka, observasi, dokumentasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Sedangkan penelitian kuantitatif berdasarkan dari hasil uji kerja laboratorium terhadap nilai yang didapatkan dari validator ahli materi dan validator ahli media.

II. HASIL DAN PEMBAHASAN.

1. Penetapan Materi Pembelajaran Tari

Menetapkan materi pembelajaran tari *Guel* berdasarkan kebutuhan materi KD-3 dan 4. Untuk materi KD-3 yaitu mendeskripsikan sejarah tari *Guel*, Fungsi, musik iringan, motif gerak, properti, rias dan busana. Sedangkan untuk materi KD-4 berisikan video mengenai teknik gerak tari, susunan ragam gerak dan demonstrasi tari *Guel* secara utuh. Video ini akan dipertunjukkan oleh dua

orang laki-laki sebagai peraga tari yang akan berperan sebagai Bener Meria (Gajah Putih) dan Sengeda (Pawang).

2. Menyiapkan Sarana Dan Prasarana Terkait Materi Pembelajaran Apresiasi (KD-3) dan Ekspresi (KD-4) Tari *Guel*.

a. Persiapan Sarana dan Prasarana.

Menyiapkan sarana dan prasana adalah jalan yang perlu ditempuh. Persiapan tersebut akan membantu menjelaskan seberapa besar biaya dan alat apa saja yang diperlukan. Perlu beberapa hal diperhitungkan mengenai pembiayaan, pencarian tim, jadwal produksi, lokasi pengambilan foto maupun video dan sebagainya. Bersama Ongku Fahrizal alumni Pendidikan Seni Rupa yang dipercayakan sebagai editor sekaligus animator. penulis bekerja sama dalam proses pengemasan materi tari *Guel* ke dalam *Macromedia Flash 8*. Proses ini dijalankan berdasarkan dari sarana dan prasarana yang telah disiapkan berupa persiapan beberapa alat dan bahan seperti laptop, *professional Camera Canon*, aplikasi *Adobe Premiere Pro CC 2018*, aplikasi *Adobe After Effect*, *Stylus Wacom*, aplikasi *Medi Bang Paint Pro*, Hanphone, aplikasi *Adobe Audition Cs6* dan aplikasi program *Macromedia Flash 8*. Tahapan ini meliputi rancangan pengemasan tari *Guel* kemudian hingga pada proses pengerjaan.

b. Menyiapkan Materi Pembelajaran Apresiasi Tari *Guel* (KD-3).

Berdasarkan hasil dari pada proses pengumpulan data studi pustaka, observasi, wawancara dan pendokumentasian, maka data-data yang dikumpulkan kemudian disusun untuk

dideskripsikan. Seperti yang dikemukakan oleh Michelis dalam Anya Paterson (2007:58) buku Antropologi Tari, “bahwa penelitian dan rekaman film adalah bantuan yang tak ternilai sebagai sebuah perkakas pengamatan dan pemerian (paparan) sebagai sebuah sumber data permanen yang dapat dianalisis pada waktu luang” hal ini menjelaskan bergunanya pmdokumentasian dalam sebuah penelitian agar memperkuat fakta yang terdapat di lapangan serta memperoleh data yang menjadi sebuah dokumen nyata. Oleh karena itu selanjutnya poin-poin yang telah dikumpulkan kemudian akan menjadi materi ajar untuk kebutuhan KD-3 yaitu berupa:

1) Sejarah Tari *Guel*.

Tari *Guel* pertama kali diciptakan oleh dua seniman Gayo yang dikenal dengan Ceh Sahaq dan Aman Rabu. Tari *Guel* ini tercipta dikarenakan kebutuhan sebuah pagelaran kebudayaan terbesar di Aceh yang pertama pada tahun 1958. Mereka kemudian menciptakannya berdasarkan dari *kekeberen* yaitu sebuah istilah dalam bahasa Gayo yang berarti metode penyampaian informasi yang dikutip beraskan dari mulut ke mulut untuk diturunkan ke anak cucu. *Kekeberen* yang ada pada masyarakat Gayo yaitu mengenai legenda Gajah Putih. Cerita legenda Gajah Putih sangat menarik perhatian sebab mengkronologikan seorang pemuda yang membangunkan Gajah Putih yang ganas dari tidurnya dengan cara menarikannya. Hal tersebutlah yang kemudian menjadi rangsangan ide awal penciptaan tari *Guel* itu sendiri.

Kemenangan pun diraih oleh kontingen asal Aceh Tengah dengan membawa nama baik

serta memberi kesan bersejarah untuk masyarakat Gayo. Oleh karena tari tersebut dicintai rakyat, maka kemudian tari *Guel* diangkat menjadi tari yang melambungkan rakyat Gayo itu sendiri. Zaman pun terus berganti, kebutuhan seni pun semakin berkembang, sehingga terciptalah sebuah tari yang diadopsi dari tari *Guel* oleh seorang tokoh adat yang bernama Ibrahim Kadir. Ibrahim Kadir kemudian mempelopori tarian baru yang berjudul *Munalo*. Kemudian penulis menyelesaikan poin sejarah tari *Guel* dengan memberikan kisah asal dan usul tari *Guel* pada masa kerajaan Linge. Membuat naskah cerita berdasarkan dari beberapa sumber terpercaya yang kemudian penulis rangkum menjadi sebuah cerita bernaskah. Naskah tersebut kemudian akan diproses oleh tim produksi menjadi produk animasi menggunakan *Macromedia Flash 8*.

2) Fungsi.

Tari *Guel* berfungsi sebagai tari pertunjukan, karena tidak digunakan untuk sebuah acara perkawinan ataupun menyambut tamu. Sedangkan tari yang digunakan dalam acara penyambutan maupun perkawinan adalah tari *Munalo* yang memiliki kesamaan dalam segi koreografi dengan tari *Guel*.

3) Musik Iringan.

Musik pengiring tari *Guel* memiliki sebutan yang sama dengan tarian itu sendiri yaitu musik tari *Guel*. Musik ini pula memiliki setidaknya hanya 5 (lima) instrumen musik saja, tidak seperti halnya tarian lainnya yang berkembang pada suku Gayo. Keterkaitan tari *Guel* menggunakan instrumen musik yang terbatas agar memberikan kesan tradisional dan

memberikan kesan khas masyarakat Gayo didalamnya. Diantaranya adalah, gong, *canang*, *gegedem*, seruling Gayo dan *tepok didong*.

4) Motif Gerak

Motif gerak yang diidentifikasi dalam tari *Guel* diantara lain adalah *Dah Papan*, *Ras*, *Salam Semah*, *Singkir Kalang*, *Semer Kalang*, *Sarik*, *Surak*, *Jangin*, *Sining Lintah*, *Dep*, *Cincang Nangka*, *Ketibung*, dan *Munatap*. Tari *Guel* memiliki gerak yang dibagi menjadi 4 babak, adapun babak tersebut didalamnya terdapat motif-motif dari beberapa motif gerak di atas. Pada babak pertama terdapat motif gerak *Dah Papan*, *Ras*, *Salam Semah* dan *Sining*. Kemudian pada babak kedua yang dilakukan oleh tokoh Sengeda terdapat gerak *Dah Papan*, *Ras*, *Salam Semah*, *Jangin*, *Surak*, *Sarik* dan *Sining*. Selanjutnya pada babak ketiga terdapat ragam gerak *Munatap*, *Dep*, *Cincang Nangka*, dan *Ras*. Sedangkan pada babak keempat terdapat ragam gerak *Ketibung*.

5) Properti.

Properti yang digunakan pada tari *Guel* adalah *Upuh ulen-ulen* yang berarti sebuah kain berukuran besar yang biasanya dipakai untuk menyelimuti badan tamu maupun pengantin Gayo. Kain ini biasanya memiliki bahan dasar kain berbahan keras karena akan dijahit penuh atau diukir kerawang khas Gayo menggunakan benang secara keseluruhan. Kain biasanya memiliki warna dasar hitam, sedangkan untuk benang berwarna merah, kuning, hijau, dan putih. Properti ini kemudian digunakan dalam tari *Guel* sebagai perlengkapan yang menunjang ketajaman ciri khas gerak dari burung uwo dan burung elang.



*Upuh Ulen-ulen
(Dok. Tiara, 2021)*

6) Rias dan busana

Bulang adalah sebuah asesoris kepala khas Gayo yang biasanya berbentuk segitiga. Berhiaskan kerawang khas Gayo yang dibuat menggunakan mesin jahit manual. Baju kerawang adalah baju khas Gayo yang dibuat menggunakan mesin jahit manual. Dibeberapa bagian baju terdapat berbagai macam ukiran khas Gayo yang dibuat sedemikian rupa. *Ketawak* adalah asesoris yang kegunaannya mirip seperti tali pinggang. Assesoris ini digunakan untuk menutupi dan menguatkan ikatan pada pinggang. *Upuh Ulen-ulen* adalah asesoris yang berasal dari Gayo berbentuk kain besar segi empat dengan dipenuhi ukiran kerawang khas Gayo. Biasanya *Upuh Ulen-ulen* digunakan untuk menutupi badan. *Pawak* adalah kain panjang berukiran kerawang Gayo berguna sebagai rok. *Seruel* berarti celana berukuran panjang yang digunakan penari dengan bermotifkan Kerawang Gayo.

c. Menyiapkan Materi Pembelajaran Ekspresi Tari Guel (KD-4)

Materi Kompetensi Dasar 4 adalah mempersiapkan sebuah gambar dan video hasil dari dokumentasi. Materi ini bertujuan untuk memberi pemahaman mengenai ragam gerak tari *Guel* kepada peserta didik dan bertujuan agar peserta didik mampu mendemonstrasikan tari

berdasarkan Video. Sebagai catatan dalam pembagian babak dilakukan oleh berbeda pemeran. Pada babak pertama dilakukan oleh pemeran Bener Meria (gajah putih), kemudian pada babak kedua dilakukan oleh pemeran Sengeda (pawang). Sedangkan, pada babak ketiga dan keempat dilakukan oleh pemeran Sengeda (pawang) dan Bener Meria (gajah putih).

2. Tahapan Pengemasan Materi Pembelajaran Tari *Guel* Ke Dalam Aplikasi *Macromedia Flash* 8.

a. Rancangan Pengemasan Tari *Guel*

Penulis menentukan rancangan awal berdasarkan bahan ajar yang telah terkumpul untuk menetapkan ide rancangan. Ide tersebut diawali dengan *login*, salam pembuka, pilihan belajar, materi apresiasi tari *Guel*, materi ekspresi tari *Guel*, dan *quiz*.

Adapun tokoh animasi yang akan muncul dalam program yang akan dikerjakan adalah:



Ipak (Narator)



Sengeda



Bener Meria



Cik Serule



Raja Linge XII



Sultan Aceh

b. Pengerjaan

Pada proses pengerjaan ini akan memberikan petunjuk cara penggunaan dalam media interaktif komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8*. Diantaranya beberapa cara mengenai fungsi-fungsi tombol dan prosedur penggunaan apa saja yang akan keluar apa bila mengklik tombol-tombol yang tercantum di dalam media ajar. Hal ini akan berguna bagi para pembaca untuk mengetahui tanpa merasa kebingungan.

Proses ini dikerjakan sesuai dengan ide rancangan sebelumnya yang kemudian didesain sedemikian rupa untuk mendapat hasil yang menarik dan menyenangkan dengan menambahkan fitur-fitur lain didalamnya.

a) Desain *Login* yang digunakan adalah desain yang sederhana, dengan pilihan warna biru sebagai *background* layar *Login*. Desain layar *Login* diberi beberapa kolom yang wajib untuk diisi yaitu kolom Nama, Kelas dan Nomor Absen.

b) Navigasi penggunaan akan muncul setelah melakukan *login* dengan disertai *Sound Effect* untuk menangkap perhatian. Navigasi penggunaan ini akan memberi informasi bagi para pengguna khususnya peserta didik.

c) Salam pembukaan didesain untuk memberikan kesan ramah pada aplikasi ini. Menampilkan karakter bernama Ipak yang akan menemani peserta didik atau pengguna selama proses pembelajaran berlangsung.

d) Menjelaskan pilihan yang diberi narator (Ipak) untuk para pengguna sebagai pilihan yang akan pengguna pelajari. Dalam tiap-tiap poin tersebut akan menyuguhkan sesuai dengan

judulnya. Seperti poin atau pilihan sejarah apabila melakukan *one-click* akan menampilkan sejarah terciptanya tari *Guel* atau materi apresiasi (KD-3). Untuk poin atau pilihan kedua memberikan ragam-ragam gerak tari *Guel* yang dijelaskan menggunakan video tutorial atau materi ekspresi (KD-4). Sedangkan, untuk poin atau pilihan ketiga menyuguhkan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan apa yang telah dipelajari berupa pertanyaan dengan menggunakan sistem YA atau TIDAK.

e) Poin sejarah (KD-3) ini adalah poin teratas dalam layar menu, berisikan beberapa penjelasan dan sejarah tentang tari *Guel*. Poin ini akan membahas sejarah pertama kalinya tari *Guel* tercipta. Berasalkan dari dua seniman Gayo yang bernama Ceh Sahaq dan Aman Rabu menciptakan tari *Guel* berakarkan dari sebuah cerita rakyat dimasa kerajaan Linge yang berkembang pada masyarakat Gayo. Cerita rakyat tersebut dikenal dengan sebutan Gajah Putih. Dijelaskan tari *Guel* memulai perjalanannya dari sebuah *Event* Pekan Kebudayaan Aceh yang pertama hingga tari *Guel* kemudian menjadi tari khas masyarakat Gayo khususnya bagi daerah Aceh Tengah dan Bener Meria.

Selanjutnya di dalam poin sejarah ini menyajikan sebuah sejarah tari *Guel* pada masa kerajaan Linge. Sejarah ini disajikan berupa animasi bernaskah dialog yang telah penulis kembangkan dari beberapa nara sumber. Sesi ini akan muncul pada akhir penjelasan dari perkembangan tari *Guel*. Narator kemudian akan memberikan pertanyaan untuk mengenal sejarah tari *Guel* pada masa kerajaan Linge berupa pilihan

YES atau NO. Selanjutnya, apabila melakukan *one-click* pada pilihan YES, maka akan muncul sebuah cerita gajah putih seperti gambar berikut.

f) Poin Tari *Guel* yang berisikan sebuah materi ekspresi (KD-4). Pada sesi ini akan menyajikan video tari *Guel* berupa demonstrasi yang diperagakan oleh penari *Guel* handal di Kota Takengon. Video akan menampilkan ragam gerak sesuai tokoh dalam tarian yang dibagi menjadi dua yaitu Sengeda (Pawang) dan Bener Meria (Gajah Putih). Video tersebut pula memberikan tambahan fitur gerakan lambat sehingga mempermudah pengguna aplikasi untuk memahami dan mengikuti teknik gerak yang diperagakan. Video dibagi menjadi empat babak sesuai babak pada tari *Guel*, dengan fitur video yang dapat diberhentikan dan dimainkan kembali sesuai kebutuhan pengguna.

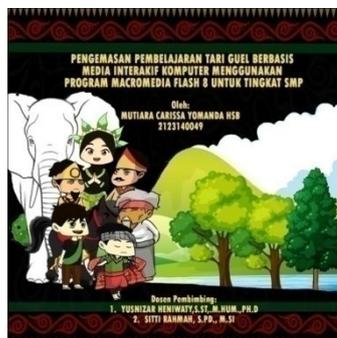
g) Sesi ini adalah sesi *quiz* yang akan memberi 20 pertanyaan kepada pengguna dengan sistem pilihan jawaban YA dan TIDAK. Akhir sesi *quiz* ini akan menampilkan nilai pengguna aplikasi secara otomatis. Layar akhir *quiz* akan menampilkan nama, kelas dan nomor absen sesuai yang diisi pengguna saat *login* beserta nilai salah dan benar hingga hasil akhir pengguna.

c. Produk Akhir

1) Pengemasan Akhir Media

Pengemasan akhir ini adalah berupa produk berbentuk DVD yang di dalamnya telah terdapat data bahan ajar tari *Guel* berupa media interaktif komputer. Pada tahap ini penulis melakukan kegiatan desain untuk sampul depan kotak DVD dan piringan DVD itu sendiri. Adapun desain yang telah dibuat berdasarkan dari hasil

evaluasi uji validasi media oleh bapak Raden Burhan Surya Nata Diningrat adalah sebagai berikut:



2) Cara Menggunakan Media

Cara penggunaan media ini sangatlah sederhana, dikarenakan media ini tidaklah memerlukan sebuah jaringan internet untuk mengaktifkannya. Media ini adalah media yang berbentuk *offline*, sehingga hal yang perlu dilakukan dan disiapkan adalah, menyiapkan laptop yang memiliki CD/DVD *room*, masukkan piringan DVD media interaktif setelah piringan DVD berjalan maka akan terbuka sebuah data yang berbentuk *winrar* dan klik data tersebut. Selanjutnya, klik pada data *winrar* tersebut hingga tampilan berubah menjadi seperti gambar, klik kembali data yang memiliki tulisan Materi Pembelajaran Tari *Guel*. Tahap yang perlu dilakukan selanjutnya adalah, pilih data dan klik data yang memiliki *Type* berupa *Application*, atau data yang bertuliskan “TARI *GUEL*”.

Pada tahap Selanjutnya, program akan meminta kata Kunci (*password*) untuk mengaktifkan data “TARI *GUEL*” tersebut, maka yang perlu dilakukan adalah memasukkan kata kunci dengan kata “mutiaracarissay”. Setelah itu klik OK. Setelah memasukkan kata kunci

“mutiaracarissay” dan telah mengklik OK maka yang perlu dilakukan adalah menunggu proses *Extracting*. Setelah proses *extracting* selesai, maka secara otomatis program akan membuka media yang diinginkan dan siap digunakan.

3. Evaluasi Uji Validasi

Evaluasi uji validasi adalah sebuah proses untuk mengetahui seberapa jauh kelayakan sebuah media yang telah dikembangkan. Hal ini akan memberikan informasi kepada penulis tentang kesalahan maupun perbaikan yang harus dilakukan demi penyempurnaan media ini. Uji validasi telah dilakukan kepada dua orang validator ahli materi dan dua orang validator ahli media berupa sebuah angket validasi. Validator ahli materi adalah Ibu Jelita Fitri dan Bapak Martozet sementara validator ahli media adalah bapak Gamal Kartono dan Bapak Raden Burhan Surya Nata Diningrat Adapun persentase kelayakan yang diberikan masing-masing validator adalah 96,7%, 93,33% untuk uji kelayakan materi dan 60%, 94,54% untuk uji kelayakan media. Sementara itu apabila dilakukan perhitungan nilai rata-rata dari masing-masing validasi ahli, maka validasi ahli materi memperoleh 95,01% dan Validasi ahli media memperoleh 77,27%. Sehingga apabila dihitung keseluruhan darinilai rata-rata kedua uji validasi maka akan memperoleh nilai persentase sebesar **86,14%** yang artinya pengemasan pembelajaran tari *Guel* berbasis media interaktif komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8* untuk tingkat SMP masuk kepada kategori **Sangat Layak** berdasarkan tabel kelayakan. Namun, perlu diketahui bahwa hasil penelitian ini belum

sampai pada tahap uji coba lapangan, penulis hanya sampai pada tahap hasil produk saja.

Berikut merupakan hasil pengemasan pembelajaran tari *Guel* berbasis media interaktif komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8* untuk tingkat SMP yang telah divalidasi.

1) Login



2) Navigasi Penggunaan



3) Salam Pembuka



4) Menu



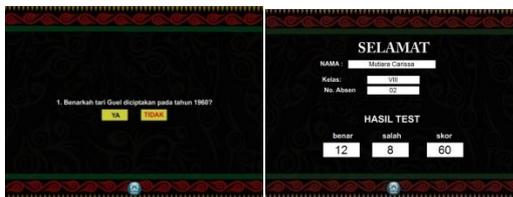
5) Poin Sejarah (KD-3)



6) Poin Tari Guel (KD-4)



7) Quiz



III. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan dari penjelasan dan hasil penelitan ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengemasan pembelajaran tari *Guel* berbasis media interaktif komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8* ternyata memiliki empat tahapan yang perlu dilalui yaitu : Pertama, Identifikasi program, yang berarti adalah melihat kesesuaian dengan kebutuhan materi maupun sasaran atau siswa terutama latar belakang kemampuan, usia dan jenjang pendidikan. Kedua, mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi. Ketiga, Setelah bahan terkumpul dan materi telah dirangkum, selanjutnya proses pengerjaan *Macromedia Flash 8*. Keempat, Evaluasi program dari segi bahasa, teks, tata letak, dan kebenaran konsep dan kemudian siap

digunakan melalui evaluasi validasi ahli materi dan ahli media.

2. Pengemasan pembelajaran tari *Guel* berbasis media interaktif komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8* untuk tignkat SMP, di kemas secara permanen menjadi sebuah kesatuan data berbentuk DVD.
3. Hasil penelitian evaluasi validasi kelayakan Media Interaktif Komputer pembelajaran tari *Guel* untuk tingkat SMP dari kedua ahli materi dan media secara keseluruhan memiliki nilai persentase rata-rata sebesar 86.14%, yaitu nilai pada kategori sangat layak untuk digunakan di lapangan.

Saran

Penelitian ini tidaklah luput dari kesalahan dengan segala kekurangan penulis, maka dari itu penulis menyusun saran sebagai berikut:

1. Media interaktif komputer ini diharapkan dapat membantu sebagai media alternatif untuk pendidik, terkhusus para pendidik seni budaya yang kurang kompeten dalam bidang seni tari dalam pencapaian Kompetensi Dasar Apresiasi dan Ekspresi.
2. Media interaktif komputer tentang pembelajaran tari *Guel* ini diharapkan dapat terus dikembangkan untuk kepentingan penyempurnaan dari segala kekurangan yang ada didalamnya.
3. Dukungan dari Kementerian Dinas Pendidikan Aceh Tengah sangat diharapkan untuk dapat membantu menerapkan media interaktif komputer ini agar terbantunya pendidik bidang seni budaya di Sekolah Menengah Pertama.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. 2016. *Metode penelitian kualitatif: sebuah upaya mendukung penggunaan penelitian kualitatif dalam berbagai disiplin ilmu*. Jakarta: PT. Raja Garafindo Persada.
- Amri, Sofan, 2016. *Pengembangan dan model pembelajaran dalam kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Arsyad, Azhar, 2016. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Daryanto, 2017, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia.
- .
- Irawan, Deddy, 2017. *Paradigma Pendidikan Seni*. Yogyakarta: Thafa Media.
- Maizora, Syafdi. "Pembuatan media pembelajaran dengan Macromedia Flash 8" Pengenalan Flash 5:1 (2016): n, pag. Web. 16 Des.2017
- Nazir, 2003. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Royce, Paterson Anya, 2007. *Antropologi Tari*. Bandung: Sunan Ambu PRESS STSI.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana dan Riyana, 2016. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.