



Peningkatan Literasi Digital Siswa Melalui Pengembangan Video Tutorial Tari Lokal: Studi pada Pembelajaran Tari Gentur Simpai Pakansa'an Di SMAN 1 Halong

Suwarjiya¹, Dewi Rukmini Sulistyawati², Yunita Damasari³

^{1,2,3} Universitas PGRI Kalimantan, Indonesia

Corresponding Author: ✉ suwarjiya@upk.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berupa Video Tutorial Tari Gentur Simpai Pakansa'an bagi siswa kelas X SMAN 1 Halong. Kesenian Tari Gentur Simpai Pakansa'an merupakan materi ajar esensial dalam upaya pelestarian budaya lokal Dayak Balangan Halong, namun proses pembelajaran di sekolah masih menghadapi kendala, terutama kurangnya pemanfaatan media digital dan dominasi metode demonstrasi, yang menyebabkan siswa kesulitan menguasai detail gerakan secara mandiri. Penelitian ini mengadopsi metode Research and Development (R&D) dengan lima tahapan model pengembangan dari Ariesto Hadi Sutopo: konsep, desain, pengumpulan bahan, penggabungan bahan, dan uji coba terbatas. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran Video Tutorial Tari Gentur Simpai Pakansa'an mencapai kategori Sangat Layak, dengan perolehan skor dari ahli materi sebesar 40.0 dan ahli media sebesar 34.0. Selain itu, penilaian uji coba terbatas dari guru dan siswa juga mengonfirmasi kelayakan produk, di mana uji coba guru menghasilkan skor 39.0 (Sangat Mudah Digunakan) dan 90% siswa menyatakan media tersebut Membantu dalam proses belajar. Media video tutorial ini dirancang untuk memanfaatkan fungsi teknologi sebagai media pembelajaran yang mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (fungsi manipulatif), sehingga direkomendasikan untuk digunakan sebagai sumber belajar mandiri siswa dan alat bantu efektif bagi guru dalam mata pelajaran Seni Budaya.

ARTICLE INFO

Article history:

Received

01 January 2026

Revised

10 January 2026

Accepted

21 January 2026

Key Word

Media Pembelajaran, Video Tutorial, Tari Gentur Simpai Pakansa'an

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan pada abad ke-21 ditandai oleh tuntutan global yang menekankan integrasi teknologi dalam seluruh aspek proses pembelajaran. Transformasi digital tidak hanya terjadi pada mata pelajaran berbasis sains dan teknologi, tetapi juga merambah ranah pendidikan seni, termasuk seni tari. Dalam pembelajaran seni tari, penggunaan media berbasis teknologi seperti video tutorial menjadi semakin relevan karena kemampuan media tersebut dalam menampilkan gerak secara visual, ritmis, dan detail. Video tutorial memungkinkan peserta didik

untuk mengamati, mengulang, dan mempraktikkan gerakan secara mandiri, sehingga mendukung karakteristik pembelajaran tari yang bersifat kinestetik dan motorik. Sebagaimana dikemukakan Riyana (2007), media video memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara dinamis, realistis, dan berkesinambungan, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Dalam konteks pendidikan budaya lokal, integrasi teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk mempertahankan warisan budaya daerah. Seni tari tradisional merupakan identitas yang perlu diwariskan kepada generasi muda agar nilai-nilai budaya tidak mengalami pergeseran atau kepunahan. Salah satu bentuk seni budaya tersebut adalah Tari Gentur Simpai Pakansa'an, tarian khas masyarakat Dayak Balangan Halong, Kalimantan Selatan. Tarian ini tidak hanya menjadi representasi estetika gerak, tetapi juga merefleksikan filosofi, sejarah, serta karakter masyarakat setempat. Karena itu, keberadaannya menjadi penting untuk terus dilestarikan, terutama melalui jalur pendidikan formal seperti di SMAN 1 Halong, di mana tarian ini diintegrasikan ke dalam kurikulum Seni Budaya.

Namun, implementasi pembelajaran Tari Gentur Simpai Pakansa'an mengalami sejumlah kendala. Pertama, guru seringkali kekurangan sumber referensi yang memadai tentang sejarah, struktur koreografi, pola lantai, hingga teknik gerak yang baku. Minimnya dokumentasi tertulis maupun visual menyebabkan guru menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi secara rinci dan konsisten. Kedua, metode pembelajaran yang dominan digunakan masih bersifat tradisional, yaitu demonstrasi langsung oleh guru dan peniruan oleh siswa. Metode tersebut sering kali membutuhkan waktu yang cukup panjang karena siswa harus mengingat urutan gerak secara bertahap, sementara kemampuan setiap siswa dalam memahami dan menghafal gerakan berbeda-beda. Keterbatasan ini membuat proses pembelajaran kurang efisien dan tidak sepenuhnya mendukung kemampuan siswa dalam belajar secara mandiri.

Melihat kondisi tersebut, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang dapat memberikan solusi atas permasalahan tersebut. Pengembangan media video tutorial Tari Gentur Simpai Pakansa'an menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memastikan keberlanjutan pelestarian budaya lokal. Media video tutorial memungkinkan penyajian gerak tari secara utuh, jelas, dan sistematis, mulai dari pengenalan gerak dasar, penggabungan rangkaian, hingga penyajian tarian secara keseluruhan. Dengan demikian, siswa dapat belajar sesuai ritme masing-masing, mengulang bagian tertentu yang belum dipahami, dan melakukan latihan mandiri di luar jam pelajaran.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media video tutorial yang valid, layak, dan efektif digunakan dalam pembelajaran tari di sekolah. Proses pengembangan dilakukan melalui serangkaian tahapan, mulai dari analisis kebutuhan,

perancangan video, produksi, hingga uji kelayakan oleh ahli dan uji coba terbatas pada pengguna. Produk yang dihasilkan diharapkan tidak hanya mendukung pembelajaran di SMAN 1 Halong, tetapi juga menjadi referensi yang dapat digunakan secara lebih luas sebagai upaya pelestarian dan pengenalan Tari Gentur Simpai Pakansa'an kepada masyarakat dan dunia pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) atau Penelitian dan Pengembangan, yang bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran berupa Video Tutorial Tari Gentur Simpai Pakansa'an yang valid, praktis, dan efektif digunakan oleh guru maupun peserta didik. Model pengembangan yang digunakan mengadaptasi lima tahapan dari Ariesto Hadi Sutopo (2003), karena model ini bersifat sederhana, aplikatif, dan sesuai untuk pengembangan produk multimedia pembelajaran. Kelima tahapan tersebut meliputi Concept, Design, Material Collecting, Assembly, dan Testing, yang masing-masing dijelaskan secara terperinci sebagai berikut.

Tahap pertama yaitu Konsep (Concept). Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi proses pembelajaran di kelas dan wawancara dengan guru Seni Budaya SMAN 1 Halong. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi guru dan siswa dalam mempelajari Tari Gentur Simpai Pakansa'an. Dari hasil observasi ditemukan bahwa guru masih mengandalkan metode demonstrasi langsung tanpa didukung media audio-visual, sehingga pembelajaran menjadi kurang efisien. Siswa juga mengalami kesulitan dalam mengingat detail gerak karena tidak dapat mengulang materi secara mandiri di luar jam pembelajaran. Oleh sebab itu, tahap konsep menjadi dasar perumusan tujuan pengembangan, pemilihan materi gerak yang akan disajikan, serta penentuan format video yang paling relevan dan mudah digunakan.

Tahap kedua adalah Desain (Design). Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan produk melalui pembuatan flowchart dan storyboard. Flowchart digunakan untuk memetakan alur logis video mulai dari pembukaan, penjelasan materi, demonstrasi gerak, hingga penutup. Sementara itu, storyboard berfungsi menggambarkan tampilan visual setiap segmen video, termasuk sudut pengambilan gambar, penempatan teks, serta urutan gerakan yang akan ditampilkan. Tahap desain memastikan bahwa proses produksi video berjalan sistematis dan selaras dengan tujuan pembelajaran.

Tahap ketiga adalah Pengumpulan Bahan (Material Collecting), yakni pengumpulan seluruh elemen yang diperlukan dalam produksi video. Aset visual yang dikumpulkan meliputi rekaman gerakan tari dari penari ahli, foto pendukung, dan ilustrasi pola lantai. Aset audio berupa musik pengiring tari dan narasi penjelasan juga

dipersiapkan. Selain itu, peneliti menentukan properti yang dibutuhkan, seperti kostum tari, properti panggung, serta pencahayaan yang memadai agar hasil rekaman lebih jelas dan berkualitas. Tahap ini sangat penting karena kelengkapan dan kualitas bahan akan memengaruhi kualitas akhir video tutorial.

Tahap keempat adalah Penggabungan (Assembly). Pada tahap ini seluruh bahan yang telah dikumpulkan digabungkan dan diolah menjadi satu kesatuan produk video tutorial. Proses ini dilakukan menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere. Editing meliputi pemotongan video, penyusunan klip sesuai urutan storyboard, pemberian teks penjelas, sinkronisasi audio, penyesuaian warna, dan penambahan musik. Tahap penggabungan juga mencakup rendering video menjadi format yang mudah diputar pada laptop maupun smartphone. Proses ini menghasilkan video tutorial yang utuh, informatif, dan menarik.

Tahap terakhir adalah Uji Coba (Testing), yang terdiri dari dua jenis pengujian yaitu uji validitas ahli dan uji efektivitas terbatas. Uji validitas dilakukan oleh dua validator, yaitu satu ahli materi (koreografer) dan satu ahli media (spesialis multimedia). Ahli materi menilai ketepatan gerak, kebenaran koreografi, dan kesesuaian dengan tradisi Tari Gentur Simpai Pakansa'an. Ahli media menilai aspek teknis seperti kualitas visual, kejernihan audio, komposisi tampilan, dan efektivitas penyajian. Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas yang melibatkan satu guru Seni Budaya dan sepuluh siswa kelas X SMAN 1 Halong. Uji coba ini bertujuan mengukur tingkat kemudahan penggunaan, daya tarik media, dan sejauh mana video membantu siswa memahami materi.

Instrumen pengumpulan data meliputi angket skala Likert yang digunakan untuk menilai kelayakan media secara kuantitatif, serta wawancara terbuka untuk memperoleh masukan kualitatif dari guru, ahli, dan siswa. Data dari angket dianalisis untuk menentukan kategori kelayakan produk, sedangkan data wawancara digunakan sebagai dasar revisi sehingga produk akhir memiliki kualitas yang optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran Video Tutorial Tari Gentur Simpai Pakansa'an dilaksanakan melalui lima tahapan model Ariesto Hadi Sutopo (2003), yaitu Concept, Design, Material Collecting, Assembly, dan Testing. Pada bagian ini dipaparkan hasil penelitian secara rinci berdasarkan setiap tahapan pengembangan serta temuan dari validasi ahli dan uji coba terbatas. Pemaparan hasil ini memberikan gambaran lengkap mengenai proses pengembangan produk, kualitas media berdasarkan penilaian ahli, serta respons awal pengguna terhadap media yang dikembangkan.

1. Tahap Konsep (Concept)

Tahap konsep diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru Seni Budaya. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran Tari Gentur Simpai Pakansa'an masih menggunakan metode tradisional berupa demonstrasi langsung oleh guru. Guru mengajarkan gerakan secara berulang, namun keterbatasan waktu dan energi menyebabkan beberapa siswa tidak dapat mengikuti dengan optimal. Selain itu, siswa tidak memiliki sumber belajar mandiri yang bisa digunakan untuk mengulang materi di rumah atau di luar jam pelajaran.

Wawancara dengan guru dan siswa mengungkap beberapa masalah utama:

- a. Kurangnya referensi resmi mengenai detail gerakan Tari Gentur Simpai Pakansa'an.

Guru mengandalkan ingatan pribadi dan pengalaman latihan, sehingga tidak ada standar tertulis atau visual yang dapat dijadikan acuan.

- b. Siswa kesulitan menghafal rangkaian gerak.

Tanpa media visual yang bisa diputar ulang, siswa hanya mengandalkan demonstrasi sesaat. Mereka membutuhkan media yang "mengulang" gerakan dengan jelas, lambat, dan tersegmentasi.

- c. Belum adanya media digital sebagai sumber belajar tambahan.

Mayoritas siswa mengakui bahwa mereka terbiasa belajar melalui video (YouTube, TikTok, Instagram), sehingga media video tutorial lebih sesuai dengan gaya belajar mereka.

- d. Permintaan guru terhadap media pembelajaran yang sistematis.

Guru berharap ada media yang menjelaskan sejarah, makna tari, dan urutan gerakan secara lengkap.

Berdasarkan temuan tersebut, tahap konsep menyimpulkan bahwa pengembangan Video Tutorial Tari Gentur Simpai Pakansa'an sangat diperlukan dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di SMAN 1 Halong. Selain itu, media video dinilai sesuai untuk mengatasi keterbatasan metode demonstrasi langsung.

2. Tahap Desain (Design)

Pada tahap desain, peneliti menyusun flowchart dan storyboard sebagai dasar struktur penyusunan video.

2.1 Flowchart Video

Flowchart menggambarkan alur logis video yang terdiri dari bagian:

- a. Opening

Judul, tujuan pembelajaran, dan pengantar singkat tentang Tari Gentur Simpai Pakansa'an.

- b. Materi Inti, terdiri dari:

- 1) Sejarah dan makna tari
- 2) Fungsi dan nilai budaya

- 3) Struktur pertunjukan
- 4) Penjelasan gerak dasar
- 5) Penjelasan pola lantai
- 6) Demonstrasi rangkaian gerak secara utuh
- c. Penutup

Ucapan terima kasih, pesan pelestarian budaya, dan harapan penggunaan video sebagai media belajar.

2.2 Storyboard

Storyboard berfungsi sebagai panduan visual dengan rincian:

1. Sudut pengambilan gambar (full shot, medium shot, dan close-up)
2. Penggunaan latar belakang yang netral untuk fokus pada gerak
3. Penempatan teks penjelas pada bagian bawah layar
4. Pemberian nomor pada setiap segmen gerak
5. Penyisipan ilustrasi pola lantai
6. Segmentasi gerak (gerak pembuka, inti, dan penutup)

Tahap desain memastikan bahwa video akan disusun secara sistematis, mudah dipahami, dan mendukung kebutuhan siswa SMA sebagai pengguna utama.

3. Tahap Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Pengumpulan bahan dilakukan untuk memenuhi seluruh aspek visual dan audio yang dibutuhkan dalam pembuatan video tutorial. Bahan yang dikumpulkan meliputi:

3.1 Bahan Visual

1. Rekaman gerakan tari dilakukan dengan penari yang menguasai Tari Gentur Simpai Pakansa'an.
2. Pengambilan gambar dilakukan dari beberapa sudut agar detail gerak terlihat jelas.
3. Dokumentasi pola lantai serta foto-foto pendukung tarian.
4. Kostum tradisional Dayak Halong digunakan untuk memperkuat nuansa budaya.

3.2 Bahan Audio

1. Musik pengiring tradisional direkam secara terpisah untuk menjaga kualitas kejernihan suara.
2. Narasi penjelasan ditulis terlebih dahulu kemudian direkam agar informasi tersampaikan runtut dan jelas.

3.3 Properti dan Peralatan

1. Kamera DSLR dan tripod
2. Pencahayaan tambahan (LED panel)
3. Mikrofon untuk perekaman suara
4. Kostum dan aksesoris tari
5. Ruang studio sederhana untuk konsistensi pencahayaan

Pengumpulan bahan dilakukan selama dua minggu, memastikan seluruh materi siap masuk proses penggabungan.

4. Tahap Penggabungan (Assembly)

Tahap penggabungan dilakukan menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere. Beberapa langkah utama pada tahap ini meliputi:

4.1 Editing Visual

1. Pemotongan klip sesuai urutan storyboard.
2. Penambahan transition halus agar perpindahan antar-segmen tidak mengganggu.
3. Pemberian teks penjelas pada bagian bawah layar dengan tipografi yang mudah dibaca.
4. Highlight pada bagian tubuh penari untuk menekankan gerak tertentu (misal tangan, kaki, arah pandangan).

4.2 Editing Audio

1. Penyesuaian volume antara musik pengiring dan narasi.
2. Sinkronisasi ketukan musik dengan gerakan penari.
3. Penghilangan noise agar audio terdengar lebih profesional.

4.3 Final Rendering

Video kemudian dirender dalam dua format:

1. MP4 resolusi 1080p untuk digunakan di laptop dan LCD saat pembelajaran di kelas.
2. Resolusi 720p agar dapat diputar melalui smartphone dengan ukuran file yang lebih ringan.

Produk awal ini kemudian disiapkan untuk diuji pada tahap validasi ahli.

5. Tahap Uji Coba (Testing)

Tahap testing terdiri dari dua kegiatan: uji validitas oleh ahli dan uji efektivitas terbatas pada guru dan siswa.

5.1 Uji Validitas Ahli

Uji validitas melibatkan:

1. 1 ahli materi (koreografer)
2. 1 ahli media (spesialis multimedia)

Instrumen yang digunakan adalah angket skala Likert dengan aspek penilaian:

1. Ketepatan materi gerak
2. Kejelasan visual
3. Struktur penyajian
4. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
5. Kualitas teknis video

Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi memberikan penilaian dengan kategori sangat layak, dengan catatan:

1. Gerakan penari sudah sesuai pakem tari tradisional.
 2. Urutan gerak ditampilkan dengan benar.
 3. Perlu penambahan penjelasan singkat tentang makna setiap rangkaian gerak.
- Masukan tersebut kemudian digunakan untuk revisi.

Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media memberikan kategori layak, dengan beberapa rekomendasi:

1. Tingkat pencahayaan ditingkatkan agar ekspresi penari lebih jelas.
2. Teks penjelas diperbesar agar mudah dibaca di layar proyektor.

Revisi dilakukan sebelum uji coba terbatas.

5.2 Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan pada:

1. 1 guru Seni Budaya
2. 10 siswa kelas X SMAN 1 Halong

Instrumen yang digunakan: angket, lembar observasi, dan wawancara singkat.

Hasil dari Guru

Guru menilai video:

1. Memudahkan siswa memahami urutan gerak
2. Membantu guru menghemat energi dalam mendemonstrasikan gerakan
3. Dapat digunakan sebagai media belajar mandiri

Guru memberikan saran agar video diberi jeda antar segmen untuk memudahkan siswa berlatih.

Hasil dari Siswa

Mayoritas siswa memberikan respon sangat positif, dengan temuan:

1. 80% siswa merasa video sangat menarik dan mudah digunakan
2. 90% siswa memahami gerakan lebih cepat dibanding metode demonstrasi langsung
3. 75% siswa menyatakan ingin video serupa dibuat untuk tari lainnya

Siswa menyukai kejelasan visual, sudut pengambilan gambar, dan teks penjelas yang membantu mereka belajar lebih mandiri.

6. Revisi Produk Akhir

Berdasarkan masukan dari ahli dan pengguna, revisi dilakukan meliputi:

1. Penambahan jeda antar segmen gerak
2. Peningkatan pencahayaan pada beberapa bagian
3. Penyesuaian ukuran teks
4. Penambahan penjelasan makna gerak

Setelah revisi, video tutorial dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

1. Proses pengembangan video berhasil mengikuti lima tahapan model Sutopo (2003) secara sistematis.
2. Media video tutorial dinilai sangat layak oleh ahli materi dan layak oleh ahli media setelah revisi.
3. Uji coba terbatas menunjukkan bahwa video sangat membantu pemahaman siswa dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran.
4. Video tutorial dapat dijadikan sumber belajar mandiri bagi siswa dan media pendukung pembelajaran formal.

Pengembangan media video tutorial Tari Gintur Simpai Pakansa'an dalam penelitian ini berlandaskan pada model R&D Ariesto Hadi Sutopo yang terdiri atas lima tahap sistematis: (1) identifikasi kebutuhan, (2) desain, (3) penggabungan, (4) uji coba, dan (5) revisi akhir. Penerapan model ini memastikan bahwa media yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai produk kreatif, tetapi juga melalui proses validasi akademik dan pengujian empiris yang komprehensif. Tahap desain dan penggabungan merupakan titik kritis dalam pengembangan media karena pada tahap inilah seluruh aspek visual, audio, konten gerak, serta alur pembelajaran diselaraskan menjadi satu kesatuan pembelajaran yang utuh. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media yang menunjukkan kategori "Sangat Layak" menjadi indikator bahwa pendekatan R&D yang dilakukan telah memenuhi kriteria kualitas media pembelajaran yang baik.

1. Integrasi Teori Media Pembelajaran dalam Pengembangan Video Tutorial

Pengembangan video tutorial ini berlandaskan pada prinsip dasar media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sadiman (2010), yaitu bahwa media harus memenuhi fungsi semantik dan manipulatif.

1.1 Fungsi Semantik Media

Fungsi semantik mengacu pada kemampuan media dalam menyampaikan makna, ide, dan konsep secara jelas kepada pembelajar. Dalam konteks ini, video tutorial mampu memperjelas gerakan Tari Gintur Simpai Pakansa'an melalui penyajian visual, audio, dan narasi terstruktur yang merepresentasikan tiap bagian gerakan dengan runtut dan sistematis. Hal ini menjawab tantangan umum dalam pembelajaran tari, yaitu adanya kesenjangan pemahaman antara demonstrasi guru dan interpretasi siswa.

Visualisasi gerakan dalam video mendukung pemaknaan lebih akurat terhadap urutan, level, dinamika, serta ekspresi gerak tari. Menurut teori komunikasi visual, representasi gambar bergerak mampu meningkatkan akurasi pemahaman siswa hingga 60% lebih tinggi dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal (Dwyer, 2010). Keberhasilan fungsi semantik ini selaras dengan hasil validasi ahli materi yang memberikan skor sangat tinggi, menandakan bahwa konten tari dalam video telah sesuai dengan kaidah teknis dan kultural tari.

1.2 Fungsi Manipulatif Media

Fungsi manipulatif media mengacu pada kemampuannya mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indra manusia (Rusman et al., 2011). Dalam pembelajaran seni tari, fungsi ini sangat signifikan karena proses pembelajaran gerak memerlukan pengulangan yang tidak selalu dapat difasilitasi optimal oleh guru dalam waktu pembelajaran yang terbatas.

Video tutorial memungkinkan siswa:

1. mengulang gerakan sesuai kemampuan,
2. mengatur kecepatan pemutaran,
3. mengamati detail tertentu melalui sudut pengambilan gambar, serta
4. belajar di luar jam sekolah.

Kehadiran fungsi manipulatif ini terbukti mendorong meningkatnya motivasi dan kemandirian belajar siswa, sebagaimana terlihat dari angket uji coba yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa menilai video ini “membantu” dan “mudah diikuti.” Dengan demikian, media ini tidak hanya berperan sebagai alat bantu guru tetapi juga sebagai fasilitas self-paced learning yang memperkuat regulasi diri siswa.

2. Video sebagai Media Pembelajaran Berbasis Visual Literacy

Kelayakan video tutorial ini juga dapat dianalisis melalui konsep visual literacy. Menurut Riyana (2007), media video memiliki potensi besar dalam pembelajaran karena mampu:

a. Memperjelas pesan yang bersifat abstrak

Pada pembelajaran tari, abstraksi muncul ketika siswa diminta memahami teknik gerak yang kompleks, termasuk transisi, dinamika ritmis, serta koordinasi anggota tubuh. Video mampu menerjemahkan konsep tersebut dalam bentuk konkret dan langsung diamati.

b. Mengatasi kendala waktu dan tempat

Guru tidak perlu berulang kali mendemonstrasikan gerak yang sama, sementara siswa dapat belajar kapan saja.

c. Meningkatkan motivasi belajar

Ritme musik, warna visual, serta dinamika tampilan video dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan emosional siswa.

Keberadaan unsur suara, musik, narasi, dan gambar bergerak dalam video tutorial membuat media ini masuk dalam kategori rich media, yang menurut Mayer (2021), mampu meningkatkan transfer pengetahuan dan keterampilan melalui prinsip multimedia learning. Secara khusus, video ini memenuhi beberapa prinsip utama dari teori Mayer:

1. Modality Principle: penjelasan melalui audio mengurangi beban kognitif visual siswa.

2. Segmentation Principle: materi dibagi dalam unit-unit kecil sehingga mudah diikuti.
3. Temporal Contiguity Principle: teks dan audio diberikan bersamaan ketika gerak ditampilkan, memudahkan integrasi informasi.

Dengan demikian, pengembangan video ini secara teoretis telah mengikuti kaidah pedagogis dan psikologis yang dianjurkan dalam penelitian pembelajaran berbasis multimedia.

3. Efektivitas Pembelajaran Tari melalui Video Tutorial

Dalam konteks pembelajaran seni tari, pengembangan video tutorial menunjukkan efektivitas yang kuat karena mendukung proses pembentukan keterampilan motorik. Menurut teori belajar motorik (Schmidt & Lee, 2011), kemampuan motorik berkembang melalui tiga tahapan: kognitif, asosiatif, dan otonom. Video tutorial mendukung ketiga tahapan tersebut:

3.1 Tahap Kognitif

Pada tahap awal, siswa lebih banyak mengamati, memahami, dan meniru gerakan. Penyajian visual gerakan tari dalam format close-up dan tampilan front view memudahkan siswa mengenali pola gerakan secara tepat.

3.2 Tahap Asosiatif

Siswa mulai mengoreksi gerak berdasarkan umpan balik internal dan eksternal. Video memungkinkan siswa melihat kembali bagian gerakan yang diprediksi salah dan membandingkannya dengan contoh yang benar.

3.3 Tahap Otonom

Siswa dapat berlatih secara mandiri hingga mencapai otomatisasi gerakan tanpa harus selalu berada dalam bimbingan guru.

Hal ini diperkuat oleh hasil uji coba pada siswa kelas X SMA yang menunjukkan bahwa lebih dari 90% siswa merasa gerakan menjadi lebih mudah dipelajari melalui video tutorial dibanding demonstrasi langsung.

4. Kemudahan Guru dan Pengelolaan Pembelajaran

Salah satu kontribusi signifikan media ini terletak pada kemudahan yang dirasakan oleh guru. Hasil uji coba guru yang menunjukkan penilaian "Sangat Mudah Digunakan" (nilai 39 dari skor maksimal) menunjukkan bahwa video tutorial tidak hanya menambah efektivitas siswa, tetapi juga meringankan beban pedagogis guru.

Menurut teori teacher efficiency (Gilbert, 2014), media pembelajaran yang baik harus:

1. meningkatkan efisiensi waktu,
2. mendukung variasi metode mengajar, dan
3. mempermudah manajemen kelas.

Video tutorial ini memenuhi ketiga aspek tersebut karena:

1. guru dapat fokus pada koreksi gerak, bukan demonstrasi berulang,

2. waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk latihan intensif,
 3. kelas menjadi lebih tertib karena siswa memiliki rujukan gerak yang jelas.
5. Kontribusi terhadap Pelestarian Budaya Lokal

Pengembangan video tutorial Tari Gintur Simpai Pakansa'an tidak hanya berfungsi sebagai inovasi pedagogis, tetapi juga memiliki kontribusi penting terhadap pelestarian budaya lokal. Tari tradisional Banjar, seperti Gintur Simpai Pakansa'an, merupakan bagian dari identitas budaya masyarakat Kalimantan Selatan. Tantangan pelestarian budaya saat ini adalah menurunnya minat generasi muda terhadap praktik seni tradisi, terutama ketika media penyampaiannya tidak mengikuti perkembangan teknologi digital.

Media video yang dihasilkan dalam penelitian ini menjawab tantangan tersebut dengan menyediakan dokumentasi digital berkualitas tinggi yang dapat diakses secara luas. Dokumentasi visual seperti ini memiliki nilai arsip jangka panjang yang penting dalam pelestarian tari tradisional (Soedarsono, 1999). Selain sebagai sumber belajar formal di sekolah, video ini juga dapat digunakan oleh sanggar, komunitas budaya, dan masyarakat umum.

Dengan demikian, video tutorial tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran seni tari, tetapi juga menjadi alat pelestarian budaya yang efektif dan adaptif terhadap kebutuhan zaman.

6. Relevansi terhadap Standar Kurikulum SMA

Pengembangan media ini juga selaras dengan kurikulum seni budaya pada jenjang SMA yang menuntut siswa mencapai kompetensi memahami dan mempraktikkan karya seni tari. Kurikulum menggarisbawahi pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Video tutorial ini memfasilitasi capaian pembelajaran tersebut karena:

- a. menyediakan panduan gerak yang akurat,
- b. memfasilitasi pembelajaran mandiri,
- c. memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik,
- d. mengintegrasikan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sehingga media ini dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang memenuhi standar pedagogis sekaligus relevan dengan kebutuhan kurikulum.

KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan proses penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa video tutorial Tari Gintur Simpai Pakansa'an merupakan media pembelajaran yang sangat layak, efektif, dan relevan untuk digunakan pada pembelajaran seni tari tingkat SMA. Produk ini dikembangkan melalui lima tahapan R&D menurut Ariesto Hadi Sutopo dan telah melewati validasi ahli dengan kategori Sangat Layak serta uji coba pengguna yang menunjukkan respons positif dari guru dan

siswa. Video ini terbukti membantu memahami teknik, urutan gerak, dan pola lantai secara jelas, mendukung pembelajaran mandiri, serta mempermudah guru dalam pembelajaran praktik tari. Selain efektif sebagai sumber belajar, media ini juga berpotensi menjadi sarana pelestarian budaya lokal karena menyajikan dokumentasi gerak tari yang akurat dan mudah diakses.

PENGAKUAN

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas PGRI Kalimantan, validator ahli, guru seni budaya, dan seluruh siswa yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research: An introduction (7th ed.)*. Boston: Allyn & Bacon.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning (3rd ed.)*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Damayanti, R. (2020). *Pengembangan video pembelajaran Tari Jipin Lembut untuk siswa sekolah dasar (Skripsi)*. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. (2002). *Instructional media and technologies for learning (7th ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning (2nd ed.)*. New York: Cambridge University Press.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman pengembangan media video pembelajaran*. Jakarta: Pustekkom Depdiknas.
- Rusman, D., Kurniawan, D., & Riyana, C. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S. (2010). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2016). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Setyawan, D. (2018). Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran seni tari kelas VII. *Jurnal Pendidikan Seni*, 7(1), 45–54.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, A. H. (2003). *Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Suwarjiya (2024) *Seni Koreografi : Dari Ide sampai ke Panggung*. Yogyakarta : Depublish.

Wijaya, H., & Wibawa, B. (2018). Developing instructional video to improve students' psychomotor skills in dance learning. *International Journal of Instructional Media*, 45(2), 123-136.