



TANDIK: JURNAL SENI DAN PENDIDIKAN SENI
Program Studi Pendidikan Seni Tari STKIP PGRI Banjarmasin

TANDIK
 JURNAL SENI
 DAN PENDIDIKAN SENI

Volume 3 Nomor 2, Oktober 2023 halaman 141 - 153

Tersedia Daring pada: <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/tandik>

**PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL TARI KUDA GIPANG
 SEBAGAI MEDIA BELAJAR**

***DEVELOPMENT OF VIDEO TUTORIALS FOR THE GIPANG HORSE DANCE
 AS A LEARNING MEDIA***

Sri Herowati¹, Andi Wijaya², Rahmani³, Gita Kinanthi Purnama Asri (Adinda)⁴

Program Studi Pendidikan Seni Tari, STKIP PGRI Banjarmasin

3061935038@mhs.stkippgri.ac.id, andi@stkipbjm.ac.id, rahmani@stkipbjm.ac.id, gitakinanthipa@stkipbjm.ac.id

Abstrak: Media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik sengaja digunakan sebagai perantara antara dosen dan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Video tutorial adalah tampilan dari suatu langkah-langkah yang menerangkan informasi melalui audio dan visual. Tari *Kuda Gipang* merupakan sebuah tarian tradisional Kalimantan Selatan yang menceritakan tentang kegagahan pasukan berkuda. Gerakannya menggambarkan kekuatan dan keperkasaan para prajurit dalam mengendalikan kuda. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan dan kelayakan video tutorial Tari *Kuda Gipang* sebagai media belajar. Metode pengembangan atau *Research and Development* digunakan untuk membuat video tutorial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video tutorial Tari *Kuda Gipang* sebagai media belajar dinyatakan Sangat Layak. Perolehan dari ahli materi 46.0 termasuk dalam kategori Sangat Layak dan perolehan nilai dari ahli media 46.0 termasuk dalam kategori Sangat Layak dengan rerata 51.5. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media termasuk dalam kategori Sangat Layak. Penilaian uji coba terbatas diperoleh presentase 100% dengan kategori Sangat Layak. Berdasarkan keseluruhan hasil presentase penilaian kelayakan Pengembangan Video Tutorial Tari *Kuda Gipang* termasuk dalam kategori Sangat Layak, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif pada mata kuliah Praktik Tari Kalimantan Selatan (Klasik Banjar) di semester II.

Kata Kunci: media pembelajaran, video tutorial, tari kuda gipang

Abstract : Learning media as a physical and non-physical aid is deliberately used as an intermediary between lecturers and students in understanding learning material to make it more effective and efficient. The tutorial video is a display of steps that explain information through audio and visuals. The *Kuda Gipang Dance* is a traditional South Kalimantan dance that tells the story of the gallantry of horsemen. The *Kuda Gipang Dance* movement depicts the strength and might of the soldiers in controlling the horse. This research aims to describe the development process and feasibility of the *Gipang Horse Dance* video tutorial. The development method or *Research and Development* is used to create video tutorials. The research results showed that the learning media for the *Kuda Gipang Dance* video tutorial was declared very feasible. The score from material experts of 46.0 is included in the Very Decent category and the score obtained from media experts is 46.0 included in the Very Decent category with an average of 51.5. Based on the results of the media suitability assessment, it is included in the Very Feasible category. The limited trial assessment obtained a percentage of 100% in the Very Feasible category. Based on the overall results of the feasibility assessment percentage, the development of the *Kuda Gipang Dance Tutorial Video* is included in the Very Feasible category, so it can be used as a effective media learning in the South Kalimantan Dance Practice (Banjar Classic) course in semester II.

Keywords: learning media, video tutorials, gipang horse dance

Cara Sitasi: Herowati, Sri¹, Wijaya, Andi², Rahmani³, Adinda. Gita Kinanthi Purnama Asri (Adinda)⁴. (2023). Pengembangan Video Tutorial Tari Kuda Gipang Sebagai Media Belajar. *Tandik: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, Program Studi Pendidikan Seni Tari – STKIP PGRI Banjarmasin. Volume 3 (2) Oktober Halaman 141 -153.

Pendahuluan

Media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara dosen dan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Widiastuti, 2018). Video tutorial adalah tampilan dari suatu langkah-langkah yang menerangkan informasi melalui audio dan video (Juanda & Hendriyani, 2022). Tari *Kuda Gipang* adalah salah satu tari tradisional Kalimantan Selatan yang menceritakan tentang kegagahan pasukan berkuda. Tari *Kuda Gipang* merupakan materi ajar di Program Pendidikan Seni Tari pada semester II yaitu Praktek Tari Kalimantan Selatan (Klasik Banjar) sebagai syarat melanjutkan program mata kuliah selanjutnya. Beberapa masalah yang terjadi pada mahasiswa seperti kesulitan memahami tempo gerak, menghafal ragam gerak, dan *basic* awal penari tari *Kuda Gipang*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar tari *Kuda Gipang* tersebut serta untuk menguji kelayakan video tutorial Tari *Kuda Gipang* yang dibuat. Penelitian ini berguna bagi mahasiswa maupun pengajar sebagai bahan untuk belajar mengajar.

Seni tari menurut (Hadi, 2007) sebagai ekspresi manusia yang bersifat estetis merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat yang penuh makna (meaning) (Putri et al., 2021).

Maman, menyatakan bahwa *Kuda Gipang* merupakan salah satu tari tradisi yang ada pada masyarakat Banjar Kalimantan Selatan, yang cukup mudah dikenali identitas dan gaya tariannya. Walaupun tidak melihat tatkala penari berjalan, namun gemerincing bunyi Langkahnya sudah terdengar karena di

kaki kanan setiap penari terpasang giring-giring yang merupakan musik internal pada saat menari nantinya. Kemudian juga mereka pasti memegang seperti lembaran berbentuk kuda di tangan kanannya, hal ini sudah dapat dipastikan bahwa mereka adalah penari-penari yang akan membawakan tari *Kuda Gipang*. Spirit yang energik dalam membawakan tari ini sangat terasa ketika ditampilkan lengkap dengan segala asesoris dan properti adalah bagian yang terpenting dalam menunjang untuk memunculkan *spirit* tari, sehingga kekhususan gaya tarian dengan sendirinya terlihat dan akan membedakan dengan tari-tari tradisi lainnya di daerah Kalimantan Selatan.

Smaldino, dan Russel (2011: 407-408) menyatakan karena video sebagai salah satu sarana yang dirancang untuk memproduksi gambar realistik dari dunia di sekitar kita, kita cenderung lupa bahwa atribut mendasar video adalah kemampuan merekayasa perspektif ruang dan waktu.

Tutorial adalah bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian arahan, bantuan, petunjuk, dan motivasi agar para siswa belajar secara efisien dan efektif. Model tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* yang berupa program komputer yang berisi materi pelajaran dan soal-soal latihan. Perkembangan teknologi komputer membawa banyak perubahan pada sebuah program pembelajaran yang seharusnya didesain terutama pada upaya menjadikan teknologi ini mampu merekayasa keadaan sesungguhnya (Ryan et al., 2013).

Beberapa teori ini diambil dari beberapa referensi seperti dalam skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Berbasis Virtual Reality Ragam Tari Balingkah Untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni*

Tari Di STKIP PGRI Banjarmasin” yang ditulis oleh Pratama Rezki Wijaya (2020) serta referensi skripsi yang di tulis oleh Eka Purwanti (2021) yang berjudul ”*Pengembangan Video Tutorial Olah Tubuh Tari Remo Untuk Mahasiswa Pendidikan Seni Tari Di STKIP PGRI Banjarmasin*”.

Metode Penelitian

Pendekatan ini menggunakan pendekatan *Research and Development* metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Subjek untuk penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah mahasiswa Pendidikan Seni Tari STKIP PGRI Banjarmasin.

Lokasi penelitian dilakukan di Kampus STKIP PGRI Banjarmasin bertempat di Pendopo Balingkah STKIP PGRI Banjarmasin yang beralamat di Jl. Sultan Adam, Komplek H.Iyus No. 18 Rt 23, Kel. Sei Jingah, Kec. Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin – Kalimantan Selatan. Proses penelitian berlangsung kurang lebih 4 bulan.

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa perangkat pendukung seperti Komputer/ Laptop, Kamera DSLR & Kamera *Mirrorless*, Kamera Ricoh Theta 360, *Monitor*, *Speaker*, *Keyboard Eksternal*, *Mouse Wireless*, *Flashdisk/Memory Card 16 Gb*, *Mic Rode* dan *Soundcard*, *Tripod* dan *Stand Light*,

Vr Box, *Adobe Premiere Pro*, *Adobe Audition*, *Green Secreen*, *Tiang Green screen*, Penerangan.

Peneliti juga menggunakan teknik observasi, wawancara, dan kuisisioner (angket). Teknik pengambilan sampel dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Tari di STKIP PGRI Banjarmasin. Penskoran pada angket menggunakan skala *Likert*. Kuisisioner tersebut selain di uji cobakan kepada mahasiswa juga diuji cobakan kepada ahli materi dan ahli media yang sudah ditentukan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Latar Belakang Tari Kuda Gipang

Taman Budaya Provinsi Kalimantan Selatan (2010: 50) Tari tradisional telah mencapai puncaknya dan jumlahnya pun tidak akan bertambah lagi kecuali ciptaan-ciptaan baru oleh para seniman yang sering disebut dengan tari kreasi baru yang banyak bersandar pada gerak tradisional yang sudah ada.

Demikian pula dengan tari *Kuda Gipang* yang telah lama hidup dan berkembang di masyarakat Banjar pada umumnya dan Kalimantan Selatan pada khususnya, walaupun perkembangan tersebut sudah mengarah pada hal yang modern. Namun demikian kalau dilihat dari segi bentuknya masih terlihat ketradisionalan atau kerakyatannya. Bentuk tersebut masih dapat bertahan masih dapat bertahan pada era globalisasi sekarang ini.

Di dalam kehidupan, seni tari dapat berfungsi sebagai sarana pengungkap tata nilai sosial budaya dan identitas daerah. Seni tari *Kuda Gipang Banjar* bagian dari aset budaya

Indonesia, seperti juga masyarakat Banjar yang merupakan bagian dari masyarakat Indonesia.

Adapun ragam Tari *Kuda Gipang* yang digunakan sebagai berikut; *Jalan Singuh, Jumanang, Igal Anak, Hormat/Sembah, kibaran, Lulu, Lontang, Langkah Ampat Maju Mundur, Tandang, Siuk, Pusut Kuda, Jalan Kuda, Perbangsa, Langkah Ampat Balik, dan Kijik Cepat.*

Bentuk Penyajian Tari *Kuda Gipang*

Dalam penelitian ini dideskripsikan juga materi tari *Kuda Gipang* sebagai dasar acuan dalam pembuatan video tutorial.



Gambar 1 Penari Tari *Kuda Gipang*
Dokumentasi : Herowati, 2023

Menurut Haris, Tari *Kuda Gipang* adalah tari klasik yang dimana tarian tersebut memiliki perjalanan yang panjang, tarian yang tidak berubah dan memiliki aturan yang mengikat. Asal mula Tari *Kuda Gipang* ini karna tumbuh di rakyat menggambarkan sebuah pasukan dan sebagai tarian untuk menyambut tamu dan sekarang ini juga banyak digunakan untuk tarian menyambut pengantin atau orang yang dihormati.

Menurut Maman, *Kuda Gipang* itu sebenarnya adalah tari iringan pengantin atau arak-arakan. Iringan arak-arakan pengantin

yang dipimpin oleh seorang raja *Kuda Gipang* untuk membawa pengantin laki-laki ke mempelai pengantin perempuan. Tari ini biasanya diiringi alat musik kukuluk yang seaslinya. Alat berupa *gong, kukuluk* semacam *angklung*. Kemudian karena perkembangan zaman sekarang ini, musik *kukuluk* sudah tidak ada lagi dan digantikan oleh gamelan Banjar. Alat musik gamelan Banjar selain untuk mengiringi tari *Kuda Gipang* juga bisa dipergunakan sebagai mengiring *Kuda Gipang bekisah*. Seperangkat alat gamelan tersebut ada *babun, gong, sarun, tarantam* dan *dawu*.

Rahmani menyatakan, tari *Kuda Gipang* berasal dari kerajaan walaupun sudah menjadi kerakyatan seiring berjalannya waktu, jadi gerak-gerak yang digunakan pada tari *Kuda Gipang* ini menggunakan gerak-gerak klasik Banjar. Dengan nama-namanya jelas ada *perbangsa, lontang, tandang, jumanang* dan lain-lain termasuk pada gerak-gerak klasik. Ada beberapa kesenian *Kuda Gipang*, seperti *Kuda Gipang Siba, Kuda Gipang Igal Anak, dan Kuda Gipang Bakisah*. Di STKIP PGRI Banjarmasin sendiri khususnya program Studi Seni Tari yang diajarkan adalah Tari *Kuda Gipang Igal Anak* yang berkembang di Banjarmasin. Selain itu, mahasiswa juga diajarkan tentang sejarah, mengenalkan ragam-ragamnya, mempraktikkan dengan mahir bersama iringan musik, serta mengenal kostum dan rias. Evaluasi pembelajaran sebagai tes akhir dari tari ini adalah presentasi praktik tari *Kuda Gipang* secara utuh, disajikan secara individu maupun kelompok dengan pola lantai yang digarap baru.

Iringan Musik

Iringan musik pada Tari *Kuda Gipang* terdapat bagian-bagian yang memiliki nama

pada bagian-bagian tertentu seperti saat musik awalan atau pembukaan dan isian. Terdapat dua model yang digunakan pada musik pengiring Tari *Kuda Gipang* yaitu *Udu-Udu* dan *Pantang*. *Udu-udu* dipergunakan pada saat pembukaan atau awalan Tari *Kuda Gipang* sebelum memasuki Gerakan inti. Sedangkan *Pantang* sendiri dipergunakan pada saat inti dan seterusnya. Didalamnya juga terdapat tiga istilah yaitu ada Penegas, Penanda dan Pengatur tempo. Penegas sendiri adalah untuk menegaskan suatu musik yang tersaji dalam tari *Kuda Gipang*. Bagian Penanda dapat dijumpai saat memulai lagu atau saat bagian penutup lagu dipergunakan sebuah penanda seperti saat ingin mengganti ragam gerak yang lain atau saat ingin melanjutkan kegerakan berikutnya. Dan yang terakhir atau yang ketiga disebut dengan Pengatur Tempo yaitu sesuai dengan namanya pengatur tempo adalah tempo yang mengatur musik lambat dan musik cepat pada Tari *Kuda Gipang*, biasanya alat musik yang dipergunakan untuk mengatur cepat dan lambatnya musik adalah *Babun*.

Alat musik yang digunakan dalam mengiringi tari *Kuda Kipang* ada *sarun, babun, kanung, bonang, dawu, gong, sarantam, katuk, dan kangsi*. Berikut tabel komposisi gerak dan iringan musik.

Tabel 1 Nama Musik Pada Ragam

No.	Nama Ragam	Nama Musik
1.	<i>Jalan Singuh</i>	<i>Udu-udu</i>
2.	<i>Jumanang</i>	<i>Pantang</i>
3.	<i>Igal Anak</i>	<i>Pantang</i>
4.	<i>Lulu'</i>	<i>Pantang</i>
5.	<i>Hormat/Sembah</i>	<i>Pantang</i>
6.	<i>Kibaran</i>	<i>Pantang</i>
7.	<i>Langkah Ampat Maju Mundur</i>	<i>Pantang</i>
8.	<i>Tandang</i>	<i>Pantang</i>
9.	<i>Perbangsa Alun</i>	<i>Pantang</i>
10.	<i>Siuk</i>	<i>Pantang</i>

11.	<i>Pusut Kuda</i>	<i>Pantang</i>
12.	<i>Lontang</i>	<i>Pantang</i>
13.	<i>Jalan Kuda</i>	<i>Pantang</i>
14.	<i>Perbangsa Angkat</i>	<i>Pantang</i>
15.	<i>Langkah Ampat Bolak Balik</i>	<i>Pantang</i>
16.	<i>Kijik Cepat</i>	<i>Pantang</i>

Struktur Ragam Gerak

Terdapat 10 bagian dalam struktur ragam gerak tari *Kuda Gipang*. Berikut tabel deskripsi struktur ragam gerak tari *Kuda Gipang* :

Tabel 2 Struktur Ragam Gerak Tari *Kuda Gipang*

No	Gerakan	Nama Ragam	Hitungan
1.	Pembuka	<i>A. Jalan Singuh</i>	(1x4)
		<i>B. Jumanang</i>	(1x2)
		<i>C. Igal Anak</i>	(4x8+4)
		<i>D. Lulu'</i>	(1x2)
		<i>E. Sembah</i>	(1x5)
		<i>F. Kibaran</i>	(1x2)
2.	Bagian 1	<i>G. Langkah Ampat Maju Mundur</i>	(5x8)
		<i>B. Jumanang</i>	(1x2)
		<i>C. Igal Aank</i>	(3x8)
3.	Bagian 2	<i>H. Tandang</i>	(3x8)
		<i>D. Lulu'</i>	(1x4)
		<i>C. Igal Anak</i>	(3x8+4)
		<i>B. Jumanang</i>	(1x2)
4.	Bagian 3	<i>I. Perbangsa Alun</i>	(3x8)
		<i>B. Jumanang</i>	(1x2)
		<i>J. Siuk</i>	(1x8)
		<i>B. Jumanang</i>	(1x2)
		<i>E. Lulu'</i>	(1x5)
5.	Bagian 4	<i>C. Igal Anak</i>	(3x8)
		<i>K. Pusut Kuda</i>	(2x8)
		<i>L. Lontang</i>	(4x8)
		<i>B. Jumanang</i>	(1x2)
6.	Bagian 5	<i>E. Igal Anak</i>	(3x8)
		<i>B. Jumanang</i>	(1x2)
		<i>M. Jalan Kuda</i>	(5x8)
7.	Bagian 6	<i>B. Jumanang</i>	(1x2)
		<i>C. Igal Anak</i>	(3x8)
		<i>B. Jumanang</i>	(1x2)
		<i>N. Perbangsa Angkat</i>	(3x8)
		<i>B. Jumanang</i>	(1x2)
		<i>C. Igal Anak</i>	(3x8)
		<i>B. Jumanang</i>	(1x2)

8.	Bagian 7	<i>O. Langkah Ampat</i> <i>Bolak Balik</i> <i>B. Jumanang</i>	(5x8) (1x2)
9.	Penutup	<i>P. Kijik Cepat</i> <i>B. Jumanang</i> <i>E Sembah</i> <i>F. Kibaran</i> <i>P. Kijik Cepat</i>	(1x8) (1x2)

Pola Lantai

Tari *Kuda Gipang* biasanya di pertunjukan di panggung arena atau panggung terbuka yang dikelilingi oleh penonton. Tari ini dapat ditarikan secara tunggal atau berkelompok. Bentuk pola lantai tari *Kuda Gipang* tergantung jumlah penari dan tidak bersifat pakem.

Kebutuhan pola lantai juga disesuaikan dengan kondisi ruang atau panggung menari. Fungsi dari pola lantai diperuntukkan sebagai pengatur dan penambahan estetika terhadap tarian ini. Jika ditarikan berkelompok pun tidak ada tuntutan untuk membuat pola lantai menjadi Horizontal, Vertikal, dan diagonal tergantung penata tari meletakkan berapa jumlah penari dan strategi agar penonton melihat dengan jelas.

Tata Rias dan Tata Busana

a. Tata Rias

Tata rias adalah cara untuk memperindah diri khususnya pada bagian muka atau wajah. Tata rias pada seni pertunjukan diperlukan untuk menggambarkan atau membentuk watak tokoh di atas pentas. Tata rias juga merupakan seni menggunakan bahan-bahan kosmetik untuk mewujudkan wajah peranan dengan memberikan dandanan atau perubahan pada para pemain sehingga terbentuk dunia panggung dengan suasana yang mengena dan wajar. Sebagai

penggambaran watak di atas pentas selain *acting* yang dilakukan oleh pemain diperlukan adanya tata rias sebagai usaha Menyusun hiasan terhadap suatu objek yang akan dipertunjukkan.

Tata rias penari *Kuda Gipang* adalah make up tampan gagah yang lebih dipertajam pada *blas-on* pipi, sudut mata, dan alis penari agar terkesan gagah berani. Seperti gambar yang dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2 Tata Rias Tari *Kuda Gipang*

Dokumentasi : Herowati, 2023

b. Tata Busana

Busana tari merupakan segala sandang dan perlengkapan (*accessories*) yang dikenakan penari di atas panggung. Tari *Kuda Gipang* versi STKIP PGRI menggunakan kostum yang didominasi dengan warna merah dan emas juga kombinasi sasirangan. Bagian atas menggunakan baju berlengan pendek dan hiasan yang disebut *kida-kida*.



Gambar 3
Kostum Bagian Atas Tari *Kuda Gipang*
Dokumentasi : Herowati, 2023



Gambar 4
Kostum Bagian Atas *Kida-Kida*
Tari *Kuda Gipang*
Dokumentasi : Herowati, 2023

Bagian bawahan menggunakan celana selutut, kemudian dilapisi kain *tapih* sasirangan dan ikat pinggang.



Gambar 5
Kostum Bagian bawah Tari *Kuda Gipang*
Dokumentasi : Herowati, 2023

Bagian kepala menggunakan hiasan penutup kepala yang disebut dengan *ketopong*. Ada juga asesoris untuk tangan dan pada bagian kaki. Kostum tari ini tidak bersidat



Gambar 6 Asesoris bagian kepala, tangan dan kaki
pada Tari *Kuda Gipang*
Dokumentasi : Herowati, 2023

Properti

Properti tari adalah perlengkapan dalam sebuah pertunjukan. Properti tari juga dapat disebut dengan alat dan perlengkapan yang digunakan untuk menunjang penampilan penari di atas panggung. Properti kuda digunakan perorangan dengan cara dipegang dan biasanya berbagai bambu ataupun karton sebagai alternatif.



Gambar 4 Properti Tari *Kuda Gipang*
Dokumentasi : Herowati, 2023

Proses pengembangan

Proses mengembangkan dan mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Video melalui 5 tahap Tahap awal ialah pembuatan konsep (*concept*), meliputi : identifikasi masalah hingga analisis kebutuhan mahasiswa terhadap pembelajaran tari *Kuda Gipang*. Tahap kedua adalah desain, yaitu meliputi : pembuatan *flowchart*, pembuatan konsep, pada hal ini disiapkan naskah, yang tujuannya untuk mendeskripsikan semua ragam yang terdapat pada Tari *Kuda Gipang*, Pola lantai, Tata Rias dan Busana, iringan musik, serta properti yang digunakan pada Tarian tersebut.

Peneliti juga membuat jadwal untuk berlangsungnya pengambilan video tutorial tersebut sehingga waktu yang digunakan lebih efisien dalam pengambilan video. Selain itu,

juga dilakukan pengambilan suara atau *audio dubbing* kemudian penggabungan atau pengeditan video dan pembuatan *storyboard*. Tahap selanjutnya (*material collecting*): yaitu pengumpulan bahan-bahan untuk pembuatan media seperti objek gambar dan teks serta perangkat pendukung. Tahap keempat penggabungan bahan, *assembly* (penggabungan atau penyatuan bahan). Penggabungan bahan yang diperoleh dan disesuaikan didalam media. Selanjutnya masuk pada tahap *Editing*, pada proses ini semua komponen yang sudah dikumpulkan oleh peneliti akan dimasukkan untuk material pelengkap video tutorial tersebut. Pemberian teks, pengecekan dan kontrol audio juga dilakukan dalam proses *editing* ini.

Setelah semua komponen dimasukkan ke dalam video, kemudian video memasuki tahap akhir yaitu Uji Coba (*testing*) yang meliputi uji coba dan validasi kepada ahli materi dan ahli media. Setelah sudah di validasi oleh kedua ahli tersebut, maka uji kelayakan video dapat diuji cobakan kepada mahasiswa.

Kelayakan Video Tutorial

Kelayakan video tutorial Tari *Kuda Gipang* bisa didapat melalui angket yang diujikan kepada ahli media, ahli materi dan uji coba terbatas. Berikut hasil tabel uji coba menurut ahli materi, ahli media dan uji coba terbatas kepada mahasiswa.

Tabel 3 Hasil validasi kelayakan pengembangan

Hasil Validasi Kelayakan Pengembangan Video Tutorial Tari <i>Kuda Gipang</i>				
Nama	Profesi			
Rahmani	Dosen Pendidikan Seni Tari	STKIP	Keterangan	Rerata

		PGRI Banjarmasin		
Kadrianto Nurdin		LPP	TVRI	
		Kalimantan Selatan		
No	Indikator	I	II	
1	Aspek Pembelajaran	Kesesuaian materi	4	4
2		Kemudahan untuk dipahami	3	3
3		Kemudahan untuk mengakses	4	4
4		Kebermanfaatan materi	3	4
5		Komunikasi bahasa dan keruntutan materi	3	3
Rerata		17.0	18.0	17.5
6	Rekayasa Perangkat Lunak	Efisien	4	3
7		Usabilitas	4	3
8		kompatibilitas	3	3
Rerata		11.0	9.0	15.5
9	Komunikasi Visual	Komunikatif	4	4
10		Kemenarikan Media	3	4
11		Audio	3	3
12	Media bergerak	Visual	4	3
13		Media bergerak	4	4
Rerata		18.0	19.0	18.0
Rata-rata Keseluruhan		46.0	46.0	51.5
		Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

Hasil penelitian dari dua responden dari ahli materi dan ahli media dinyatakan bahwa skor seimbang yaitu 100% kategori sangat layak dengan rerata nilai 51.5. Penilaian berdasarkan ahli materi dan media menunjukkan pengembangan video tutorial Tari *Kuda Gipang* layak untuk diujicobakan. Terdapat saran dari ahli media antara lain masih bisa ditambah detail-detail dalam *shot* gerakannya, komposisi urutan video, serta efek-

efek yang lebih halus. Video cukup dapat digunakan sebagai apresiasi menunjang pembelajaran Tari *Kuda Gipang* dan peragaan menari Tari *Kuda Gipang*.

Berikut tabel hasil rekapitulasin uji coba oleh mahasiswa terhadap media pengembangan video tutorial tari *Kuda Gipang*.

Tabel 4 Hasil Rekapitulasi Uji Coba oleh Mahasiswa

Rekapitulasi Uji Coba Terbatas				
Jumlah mahasiswa mengikuti uji coba	Aspek Media Pembelajaran	Rekayasa Perangkat Lunak	Komunikasi Visual	Kategori
10 mahasiswa	189	111	182	Sangat Layak
Jumlah Skor Keseluruhan		482		

Hasil penilaian 10 responden uji coba terbatas, dapat diketahui nilai rerata 48.2. Masing-masing responden menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat layak digunakan yaitu dengan persentase 100%. Dengan demikian media pembelajaran video tutorial dinyatakan layak digunakan. Selain dinyatakan layak, responden memberikan beberapa kritik dan saran untuk memperbaiki kualitas video tutorial Tari *Kuda Gipang*.

Kebermanfaatan Media Pembelajaran Tari *Kuda Gipang*

Manfaat yang dapat diperoleh adalah mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan

kapan saja lebih efektif, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

- Dalam *Multiple* media manfaat bagi mahasiswa adalah dapat digunakan bersamaan saat belajar praktik.
- Dalam *Leaner Participation* manfaat bagi mahasiswa adalah mahasiswa dapat mengikuti secara langsung pembelajaran yang ada dalam video tersebut sehingga mahasiswa menjadi lebih aktif.
- Dalam *Individualization* manfaat bagi mahasiswa adalah mahasiswa dapat menggunakan media dimana dan kapan saja sehingga memudahkan mahasiswa bila ingin belajar secara mandiri.
- Dalam *Flexibility* manfaat bagi mahasiswa adalah mahasiswa dapat memilih materi atau ragam mana yang akan lebih dahulu untuk dipelajari.
- Dalam *Simulation* manfaat bagi mahasiswa adalah mahasiswa mempelajari bentuk sajian yang berbeda dengan biasanya karena memunculkan animasi, objek dan subjek yang berbeda pada pembelajaran sbelumnya.

Pembahasan

Sebuah media pembelajaran praktik akan terbantu dan lebih efektif jika memanfaatkan suatu inovasi. Video tutorial menjadi salah satu pilihan yang mampu mewujudkan peningkatan kualitas belajar tari. Penelitian ini membahas tentang pengembangan media belajar berupa video tutorial tari *Kuda Gipang* yang diperuntukan untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Tari STKIP PGRI Banjarmasin.

Kelayakan media pembelajaran video tutorial tari *Kuda Gipang* untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Tari di STKIP PGRI Banjarmasin diketahui melalui hasil dari ahli materi dengan nilai 46.0 yang termasuk dalam kategori Sangat layak dan ahli media dengan nilai 46.0 yang termasuk dalam kategori sangat layak, sesuai dengan kriteria penilaian kelayakan media. (Djemari Mardapi, 2012: 163), hal itu berkaitan dengan beberapa teori pengembangan menurut Mulyatiningsih (2012: 161) yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Video tutorial ini dibuat baru dan melalui pengembangan dari sisi proses.

Berdasarkan fungsinya media tersebut dapat dikatakan layak karena berperan mengatur efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran. (Ega Rima Wati: 3). Seperti halnya yang diungkapkan oleh Dina Indriana (2011: 47-48) pembelajaran bisa menjadi lebih menarik dan menjadi lebih interaktif. Pada hasil penelitian, tampak kegiatan mahasiswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan karena hadirnya video tutorial ini. Sesuai dengan karakternya bahwa media ini tak terbatas waktu dan ruang, sehingga mahasiswa mampu mengkolaborasikan dan mengatur waktu belajar tari ini dengan kondisinya.

Media video tutorial ini dipilih melalui riset awal kondisi pembelajaran kelas Tari *Kuda Gipaang* di Program Studi Pendidikan Seni Tari STKIP PGRI Banjarmasin. Kriteria pemilihan media menurut Rudi Sisilana dan Cepi Riyana (2008:70-73) berupa kesesuaian dengan tujuan penelitian, kesesuaian dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan karakter guru/ dosen dan mahasiswa dengan

gaya belajar yang berbeda serta menyesuaikan dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia.

Efisiensi dalam pengembangan media merupakan salah satu aspek kriteria kelayakan dalam penilaian media pembelajaran seperti menurut teori Wahono (2006) dalam aspek rekayasa perangkat lunak, aspek pengembangan media pembelajaran dan aspek komunikasi visual adalah bagian dari kelayakan pengembangan. Sehingga kriteria tersebut merupakan prasyarat yang harus dipenuhi dalam penilaian kelayakan media.

Skor tertinggi dengan jumlah nilai 40 terdapat pada aspek pembelajaran dari butir pernyataan kebermanfaatan materi dan aspek komunikasi visual dari butir pernyataan visual karena pembelajaran dan media tersebut merupakan terobosan baru dalam dunia pembelajaran praktik, khususnya materi tari *Kuda Gipang* sehingga media dibuat menarik untuk mahasiswa agar mahasiswa tidak jenuh atau mudah bosan. Hal ini juga akan mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Kemudian skor terendah dengan jumlah nilai 32 terdapat pada aspek komunikasi visual dari butir pernyataan media gerak karena responden menilai mungkin lebih baik diberi sedikit aksesoris sehingga lebih menarik.

Pada aspek pembelajaran dengan jumlah nilai 189 dengan 5 point butir pernyataan diantaranya kesesuaian materi, kemudahan untuk dipahami, kemudahan untuk mengakses, kebermanfaatan materi, komunikasi bahasa dan keruntutan materi dengan rerata nilai yaitu 36.4. kemudian pada rekayasa perangkat lunak yaitu 111 dengan 3 point butir pernyataan diantaranya efisien, usability (kemudahan penggunaan), dan kompatibilitas dengan rerata nilai yaitu 37.

Terakhir pada aspek komunikasi visual dengan total skor berjumlah 182 dengan 5 point butir pernyataan diantaranya komunikatif, kemenarikan media, audio, visual, dan media bergerak dengan rerata nilai yaitu 36.4. Sehingga total skor secara keseluruhan dari semua butir pernyataan yaitu 482, total dari tiap pernyataan aspek pembelajaran, rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual dengan rerata nilai 37.07.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian dan Pengembangan Video Tutorial Ragam Gerak Tari *Kuda Gipang* sebagai Media Belajar sebagai berikut:

1. Proses mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran video melalui 5 tahap Tahap awal ialah pembuatan konsep (*concept*), meliputi : identifikasi masalah hingga analisis kebutuhan mahasiswa. Tahap kedua desain, yaitu meliputi : pembuatan *flowchart*, pembuatan konsep, pengambilan video, pengambilan suara atau *audio dubbing* kemudian penggabungan atau pengeditan video dan pembuatan *storyboard*. Tahap selanjutnya (*material collecting*): yaitu pengumpulan bahan-bahan untuk pembuatan media seperti objek gambar dan teks serta perangkat pendukung. Tahap keempat penggabungan bahan, *assembly* (penggabungan atau penyatuan

- bahan). Penggabungan bahan yang diperoleh dan disesuaikan didalam media. Tahap terakhir Uji Coba (*testing*), meliputi validasi oleh ahli materi dan ahli media.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran video tutorial ragam tari *Kuda Gipang* dinyatakan **Sangat Layak**. Perolehan nilai dari ahli materi yaitu **46.0** termasuk dalam kategori **Sangat Layak** dan perolehan nilai dari ahli media yaitu **46.0** termasuk dalam kategori **Sangat Layak** dengan rerata nilai **51.5** Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media pembelajaran ditinjau dari rerata nilai penilaian ahli materi dan ahli media termasuk dalam kategori **Sangat Layak**. Penilaian uji coba terbatas diperoleh persentase **100%** dengan kategori **Sangat Layak**. Berdasarkan keseluruhan hasil persentase penilaian kelayakan Media Pembelajaran Video Tutorial Tari *Kuda Gipang* Menggunakan Metode RnD Melalui Mahasiswa Seni Tari di STKIP PGRI Banjarmasin termasuk dalam kategori **Sangat Layak**, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Praktik Tari Kalimantan Selatan (Klasik Banjar) di semester II.
 3. Implementasi penelitian dilakukan di STKIP PGRI Banjarmasin sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Praktik Tari Kalimantan Selatan (Klasik Banjar) di semester II.
 4. Manfaat yang dapat diperoleh pada proses pembelajaran melalui video

pengembangan ini cukup relevan dengan tujuan pembelajaran praktik, karena mengandung unsur multi fungsi dalam penggunaannya yang tidak terbatas waktu dan ruang, visual video yang menarik dan informatif membuat daya tarik belajar meningkat, mahasiswa menjadi lebih aktif dan mandiri, pembelajaran lebih interaktif, media ini bersifat fleksibel dengan maksud mahasiswa mampu mengulang dan memilih konten video ragam gerak pilihannya yang dibutuhkan untuk mendukung pembelajarannya.

Saran

1. Produk yang dihasilkan tersaji dalam bentuk video tutorial ini dapat dikembangkan kembali dengan kualitas yang ditingkatkan.
2. Produk berikutnya sebaiknya berupa Virtual Reality 360 derajat sehingga video dapat dilihat dari arah mana saja.
3. Produk berikutnya juga dapat dikemas dalam suatu video Interaktif sehingga dapat memudahkan mahasiswa untuk mempelajari tarian tersebut karena media dapat dipilih yang mana terlebih dahulu yang akan dipelajari.

Daftar Pustaka

- Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Perss.
- Endang Mulyatiningsih. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Juanda, Y. M., & Hendriyani, Y. (2022). *Terbit Online Pada Laman Web Jurnal: Http://Javit.Ppj.Unp.Ac.Id Javit (Jurnal Vokasi Informatika) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada*

- Mata Kuliah Pemrograman Visual Dengan Metode Addie.* 2(1), 121–130.
<http://javit.ppi.unp.ac.id>
- Mardapi Djemari, 2012. *Pengukuran Penilaian & Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta : Nuha Medika.
- Purwanti, Eka. 2021. Pengembangan Video Tutorial Olah Tubuh Tari *Remo* untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Tari di STKIP PGRI Banjarmasin. Skripsi. Program Sarjana STKIP PGRI Banjarmasin.
- Putri, M. L. E., Narawati, T., & Budiman, A. (2021). Fungsi Tari Malam Tabur Di Sanggar Kemuning Belinyu. *Ringkang*, 1(1), 17–26.
https://ejournal.upi.edu/index.php/RINK_TARI_UPI/article/view/32139
- Romi Satria Wahono, 2006. Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran » Learn and Research on e-Learning, Software Engineering and Opensource.htm, RomiSatrioWahono.Net, WordPress.com.
- Rudi Susilana.Cepi Riyana,.2008.*Media Pembelajaran*. Bandung :CV Wacana Prima
- Reski Wijaya. Pratama. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial berbasis *Virtual Reality* Ragam Tari *Balingkah* untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Tari di STKIP PGRI Banjarmasin. Skripsi. Program Sarjana STKIP PGRI Banjarmasin.
- Ryan, Cooper, & Tauer. (2013). 濟無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.
- Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, James D. Russell. 2011. *Instructional Technology And Media For Learning : Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*. Jakarta. K E N C A N A.