

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta atau murid.

Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari. Implikasi dari pengertian ini adalah tujuan pembelajaran untuk mempersiapkan siswa hidup dalam masyarakatnya, kegiatan pembelajaran berlangsung dalam hubungan sekolah dan masyarakat, siswa belajar secara aktif, guru juga bertugas sebagai komunikator (Hamalik, 2009: 58-65).

Dalam istilah pembelajaran yang lebih dipengaruhi oleh perkembangan hasil-hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar, siswa-siswa diposisikan sebagai subjek yang memegang peranan utama, sehingga dalam proses belajar mengajar siswa dituntut beraktivitas secara penuh, bahkan secara individual mempelajari bahan pelajaran.

Mengajar (pengajaran) atau *teaching* menempatkan guru sebagai pemeran utama memberikan informasi, maka dalam pembelajaran atau *instruction* guru lebih banyak berperan sebagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari siswa (Sanjaya, 2006: 100-101).

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Media juga merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Musfiqon, 2011: 28).

Peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak akan lebih menjadi konkret. Media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan:

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio. Contohnya, guru dapat menjelaskan video pertunjukkan tari dalam suatu acara di daerah Lampung.

2. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat

menghilangkan verbalisme contohnya, guru dapat menjelaskan tentang makna tari melalui video.

3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa hingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat contohnya, sebelum guru menjelaskan tentang materi pelajaran, maka guru memutar film tentang pertunjukkan tari atau sebagainya.

Selain memiliki fungsi, media pembelajaran memiliki nilai praktis:

1. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
2. Media dapat mengatasi batas ruang kelas.
3. Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan.
4. Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat.
6. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik.
7. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
8. Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.

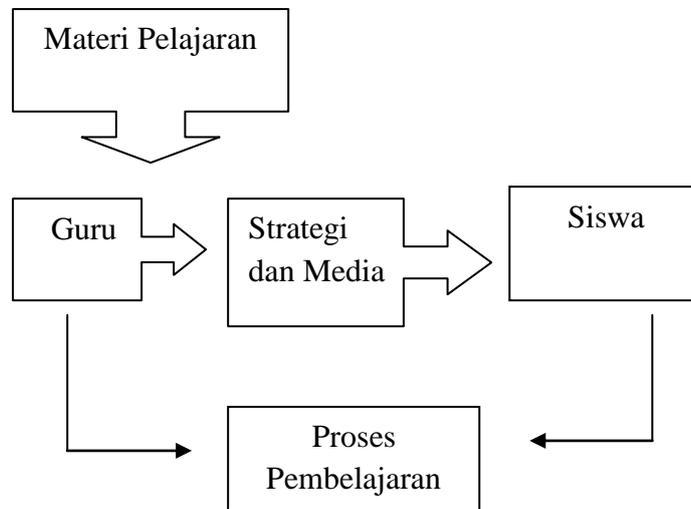
Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Dari berbagai fungsi media tersebut tujuan akhir dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran ini dibangun melalui komunikasi yang efektif. Komunikasi efektif hanya terjadi jika menggunakan alat bantu sebagai perantara interaksi antara guru dengan siswa. Oleh karena itu, fungsi media adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas.

2.2.1 Kedudukan Media dalam Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari berbagai komponen. Dalam pembelajaran terdapat komponen tujuan, komponen materi atau bahan, komponen strategi, komponen alat dan media, serta komponen evaluasi. Media merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Sehingga kedudukannya tidak hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting sebab media dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Bahkan jika dikaji lebih jauh, media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh sumber berupa orang, tetapi dapat juga menggantikan sebagian tugas guru dalam penyajian materi pelajaran.

Bagan 1.3 Kedudukan Media dalam Pembelajaran



(Musfiqon, 2011: 37)

Dalam proses pembelajaran antara materi, guru, strategi dan media, dan siswa menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi sesuai kedudukan masing masing. Guru berkedudukan sebagai penyalur pesan dan siswa berkedudukan sebagai perantara dalam pembelajaran. Media yang digunakan tanpa didukung metode yang tepat dan guru yang terampil menggunakan media pastilah media tersebut menjadi tidak efektif. Keberhasilan dalam penggunaan media juga dipengaruhi faktor lain yang merupakan komponen pembelajaran.

2.2.2 Prinsip-Prinsip Penggunaan Media

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar - mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami pelajaran. Agar media

pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka terdapat beberapa prinsip penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran serta sesuai dengan materi pembelajaran.
2. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa serta memerhatikan efektivitas dan efesien.
3. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Dalam penggunaan media pembelajaran guru harus menyadari bahwa penggunaan media tersebut untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dan memotivasi belajar siswa. Bukan untuk menutupi kekurangan guru yang kurang menguasai bahan pelajaran yang akan diajarkan, contohnya dalam pembelajaran tari guru dapat memutar video tarian yang akan diajarkan agar siswa dapat tertarik dan memiliki keinginan untuk mempelajarinya.

Media visual dan audio visual pada proses pembelajaran akan memudahkan siswa untuk mengerti dan memahami materi yang diajarkan, selain itu siswa tidak akan merasa bosan dan jenuh karena media audio visual dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat terdorong dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tari penggunaan media audio visual dapat membantu siswa dalam memahami gerak, dengan adanya musik yang didengar siswa akan memudahkan siswa untuk menghafal gerakan yang telah diperhatikannya.

2.3 Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran.

Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa) dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran.

1. Konsep dasar media

Media merupakan kata jamak dari “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

2. Pentingnya media pembelajaran

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas itu sendiri pada situasi yang sebenarnya. Contohnya, agar siswa belajar bagaimana menari yang benar, maka guru memberikan teknik dan gerak tari pada siswa tersebut. Dengan begitu proses pembelajaran akan lebih bermanfaat karena dengan mengalami atau melakukan secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari.

2.4 Pemilihan Media untuk Pembelajaran

Media pada dasarnya adalah ‘bahasa guru’, yang artinya dalam proses penyampaian pesan pembelajaran, guru harus pandai memilih bahasa yang paling mudah dimengerti dan dipahami siswa. Apakah pesan akan disampaikan melalui bahasa verbal, bahasa visual atau bahasa nonverbal lainnya, apakah pesan itu disalurkan melalui peralatan atau melalui pengalaman langsung.

Media pembelajaran lebih condong didominasi oleh apa yang disebut ‘teori realisme’. Pendekatan ini berasumsi bahwa belajar yang sempurna hanya dapat tercapai jika digunakan bahan-bahan visual dan audio visual yang mendekati realitas. Dengan kata lain, dalam memilih media, objek-objek sebenarnya lebih disukai dari gambar lukisan, dan lukisan lebih disukai dari gambar garis dan sketsa. Lebih banyak sifat bahan program media yang menyerupai realitas, makin mudah terjadi belajar (Dwyer, 2008: 185)

2.5 Media

Pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat terdorong dalam proses pembelajaran.

Dapat dirumuskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa (Angkowo dkk, 2007: 10-11).

2.5.1 Jenis Media

Jenis media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
2. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja dan diorama.
3. Media proyeksi seperti *slide*, film strips, film, dan *OHP*.
4. Lingkungan sebagai media pembelajaran.

Menggunakan media yang sesuai dengan materi pelajaran perlu diketahui terlebih dahulu jenis-jenis media yang ada. Ada juga yang memisahkan jenis media sebagai berikut:

1. Media grafis

Termasuk didalamnya media visual, yakni pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual (menyangkut indera penglihatan). Media grafis ini meliputi gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta/globe, papan panel, dan papan buletin.

2. Media audio

Media ini berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kata-kata atau bahasa lisan) maupun nonverbal. Media audio meliputi radio, alat perekam pita magnetik (tape recorder), piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

3. Media proyeksi diam

Media jenis ini mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya, media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan. Pada media proyeksi diam, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Media proyeksi diam antara lain film bingkai, film rangkai, *overhead proyektor* (transparansi), transvisi dan proyektor tak tembus cahaya.

Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi belajar yang memiliki enam kategori dasar media yaitu teks, audio, visual, video, perekayasa, orang (Smaldino, 2011: 7).

a) Teks

Teks merupakan karakter yang mungkin ditampilkan dalam format apapun seperti buku, poster, papan tulis, layar komputer, dan sebagainya.

b) Audio

Mencakup apa saja yang bisa didengar seperti suara manusia, musik, suara mekanis, suara berisik, dan sebagainya.

c) Visual

Visual meliputi diagram pada sebuah poster, gambar pada sebuah papan tulis, foto, gambar pada sebuah buku, kartun dan sebagainya.

d) Video

Merupakan media yang menampilkan gerakan, termasuk DVD, rekaman video, animasi komputer dan sebagainya.

e) Perakayasa

Bersifat tiga dimensi dan bisa disentuh serta dipegang oleh para siswa.

f) Orang-orang

Media ini berupa guru, siswa, atau ahli bidang studi.

2.6 Media Audio

Proses komunikasi pembelajaran dengan menggunakan media audio tidak lepas dari aspek pendengaran. Pendengaran itu sendiri merupakan alat untuk mendengarkan. Mendengar sesungguhnya suatu proses rumit yang melibatkan empat unsur, yaitu (1) mendengar, (2) memperhatikan, (3) memahami, dan (4) mengingat. Definisi mendengarkan adalah proses selektif untuk memperhatikan, mendengar, memahami, dan mengingat simbol-simbol pendengaran (Munadi, 2008: 58-59).

Unsur pertama dalam proses mendengarkan adalah mendengar. Mendengar merupakan proses fisiologis otomatis penerimaan rangsangan pendengaran. Mendengar adalah sebuah proses di mana gelombang suara masuk melalui saluran telinga bagian luar terhubung dengan gendang telinga di bagian tengah telinga dan

menimbulkan getaran-getaran yang kemudian merangsang implus-implus saraf sampai ke otak. Unsur kedua dalam proses mendengarkan adalah perhatian. Memperhatikan rangsangan di lingkungan berarti memusatkan kesadaran pada rangsangan khusus tertentu. Indera penerima secara konstan dihujani sekian banyak rangsangan sehingga tidak mungkin menanggapi semuanya sekaligus pada saat yang sama. Ketika memperhatikan rangsangan tertentu sambil membuang rangsangan yang lainnya disebut *perhatian selektif*.

Unsur ketiga dalam proses mendengar adalah memahami. Memahami dapat diartikan sebagai proses pemberian makna pada kata yang didengar, yang sesuai dengan makna yang dimaksudkan oleh pengirim pesan atau yang menyampaikan pesan. Kendala utama besar bagi komunikasi antarpersona adalah kecenderungan alamiah kita untuk menghakimi, menilai, menyetujui atau menyanggah pernyataan orang lain ataupun pernyataan kelompok.

Unsur keempat dalam proses mendengar adalah mengingat. Mengingat adalah menyimpan informasi untuk diperoleh kembali. Apabila seseorang menunjukkan kepada kita arah ke suatu tempat tertentu dan memahaminya tetapi melupakan arah itu sebelum sempat mencatatnya, maka kita mendengarkan tidak sebagaimana yang seharusnya.

2.6.1 Karakteristik Media Audio

Memanfaatkan media audio dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan bagaimana kita melakukan proses mendengarkan pesan sehingga pesan tersebut dapat diterima, dipahami dan diingat. Ciri utama dari media ini adalah pesan yang disalurkan melalui media audio dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (bahasalisasi/kata-kata) maupun nonverbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik, dan lain - lain). Adapun, kelebihan media audio sebagai berikut:

1. Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta memungkinkan menjangkau sasaran yang luas.
2. Mampu mengembangkan daya imajinasi pendengar.
3. Mampu memusatkan perhatian siswa pada penggunaan kata-kata, bunyi, dan arti dari kata/bunyi itu sendiri.
4. Dapat menyajikan program pendalaman materi yang dibawakan oleh guru atau orang yang memiliki keahlian dibidang tertentu sehingga tema yang dibahas memiliki mutu yang baik dilihat dari segi ilmiah karena selalu dilengkapi hasil observasi dan penelitian.
5. Dapat mengerjakan hal tertentu yang sulit dikerjakan oleh guru, yakni menyajikan pengalaman dunia luar ke dalam kelas sehingga media audio memungkinkan untuk menghadirkan hal yang aktual dan dengan demikian dapat memberikan suasana kesegaran pada sebagian topik yang dibahas.

Media audio pun memiliki keterbatasan atau kekurangan. Kekurangan media audio adalah sifat komunikasinya hanya satu arah (*one way communication*). Di samping itu, penyajian dengan suara hanya mengandalkan salah satu dari kelima indera mempunyai kekurangan ditinjau dari sudut pandang belajar. Mutu penyajian yang hanya menggunakan pendengaran lebih rendah dari mutu penyajian yang menggunakan audio visual dan bahkan cara visual (penglihatan) mempunyai efek transfer yang lebih kuat dibandingkan pendengaran (Munadi, 2008: 64-65).

2.7 Media Audio Visual

Media audio visual merupakan jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua (Sanjaya, 2006: 170).

Media audio visual ini dapat dibagi menjadi dua jenis:

- a. media audio visual yang dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit atau disebut dengan media audio visual murni. Contohnya: film gerak (*movie*) bersuara, televisi dan video tari.
- b. media audio visual tidak murni seperti *slide*, *opaque*, *OHP* dan peralatan visual lainnya bila diberi suara dari kaset yang dimanfaatkan secara bersamaan dalam satu waktu atau satu proses pembelajaran.

Media audio visual dapat dikatakan seperangkat alat yang melibatkan indera dan organ tubuh seperti telinga (audio), mata (visual) dan tangan (kinetik) yang memberikan informasi atau pesan yang mudah dimengerti berupa gambar dalam bentuk video dan musik. Video bersifat interaktif tutorial membimbing siswa untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Siswa dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai dengan yang diajarkan dalam video.

Guru juga harus mengenal program video yang tersedia, adakalanya saat program video diputar guru memperhatikan siswa secara detail untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu. Agar siswa tidak memandang program video sebagai media hiburan, sebelumnya guru perlu menugaskan siswa untuk memperhatikan bagian-bagian tertentu pada gerak pada tari *sigeh penguten*. Setelah itu perlu dilakukan test berapa banyaklah yang dapat mereka tangkap dari program video itu.

2.8 Tari

Tari merupakan seni yang tertua, dalam masalah pembuatan dokumentasiannya tari mengalami perjalanan sejarah yang paling pendek. Sistem notasi tari yang mestinya secara handal berkenaan dengan tiga elemen seperti gerak dalam ruang, gerak dalam waktu serta ragam gaya dan ciri khasnya yang disebut pertunjukan. Di samping itu makna tari merupakan komunikasi dari perilaku tari dengan media ekspresi yang lain, seperti menyampaikan pesan yang sama dalam kata-kata yang terucap atau tertulis. Kapasitas ekspresi tari yang terkadang-kadang membuatnya menjadi paling efektif sebagai pembawa makna (Widaryanto, 2007: 42).

Tari merupakan aplikasi budaya suatu masyarakat yang sarat akan simbol- simbol bermakna tertentu bagi masyarakat pendukung budayanya (Habsary, 2003: viii).

Untuk memahami dan memaknai nilai seni tari, yang pertama harus ada wujud dan bentuk dari tarian itu sendiri. Tubuh manusia sangat bisa membuat pola gerak pada waktu dan ruang tertentu, namun membuat tarian yang unik menggambarkan tarian yang bernilai, secara tradisional maupun modern (Mustika, 2009: 44).

Seni tari sebagai ekspresi manusia yang bersifat estetis merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia dalam masyarakat yang penuh makna.

Penjelasan yang bagaimanapun adanya tentang keberadaan “seni tari”, baik tari yang berasal dari pelebagaan budaya primitif, pelebagaan tari tradisional yang berkembang di lingkungan istana yang disebut tari klasik, pelebagaan di lingkungan pedesaan yang disebut tarian rakyat, maupun tari yang berkembang di masyarakat perkotaan yang sering mendapat predikat tarian “pop” serta tari “modern” atau kreasi baru (Hadi, 2007: 13).

Saat ini dalam dunia pendidikan khususnya di lembaga formal, seni tari sangat diminati oleh para guru dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Guru mencoba memperkenalkan tarian-tarian yang ada di nusantara khususnya tarian Lampung. Namun karena belum terdapat guru yang berlatar belakang seni tari, banyak guru yang mencoba cara alternatif dengan menggunakan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang dapat menunjang kemampuan siswa.

2.9 Tari *Sigeh Penguten*

2.9.1 Sejarah

Sikap masyarakat Lampung bahwa tamu adalah orang yang patut dihormati dan disuguhi sesuatu. Hal ini sesuai dengan prinsip hidup mereka yaitu *nemui nyimah* yang artinya suka memberi dan menerima dalam suasana suka dan duka. Prinsip ini didukung dengan prinsip hidup yang lain yaitu *nengah nyappur* yang artinya adalah suka bergaul. Kedua prinsip ini yang mendasari hadirnya tari Sigeh Penguten di acara-acara penyambutan tamu pada upacara adat masyarakat Lampung. Mesuji Wiralaga adalah suatu wilayah yang terletak di sebelah utara propinsi Lampung. Wilayah ini sebagian besar penduduknya berasal dari daerah Sumatera Selatan, perpindahan penduduk tersebut terjadi pada tahun 1886. Saat itu daerah ini dipimpin oleh seorang *pesirah* yang bernama Pangeran Muhammad Ali. Di wilayah ini terdapat tarian penyambutan yang disebut tari *tepak*. Tari *tepak* inilah yang mengilhami lahirnya tari *sembah* kemudian dikenal dengan tari *sigeh penguten*. Tarian dahulu yang menarik hanya keluarga Pangeran Muhammad Ali. Tari ini dihadirkan pada saat upacara perkawinan adat, pengangkatan seorang Pesirah dan Penyambutan Tamu Agung. Setelah kemerdekaan Indonesia tahun 1945 tari ini dibenahi kembali disesuaikan dengan situasi dan kondisi Adat Budaya Daerah Lampung (Habsary, 2003: 27).

2.9.2 Jenis dan Fungsi

Tari merupakan ekspresi jiwa individu yang pada akhirnya akan menjadi ekspresi dari suatu kelompok budaya yang akan menjadi ciri budaya tersebut yang akan membedakannya dengan budaya lain. Tari *sigeh penguten* termasuk jenis tari klasik, dan berfungsi mempersembahkan *sekapur sirih seulas pinang* kepada kedua mempelai, Pesirah dan Tamu Agung.

2.9.3 Ragam Gerak

Tabel 2.1 Hitungan Ragam Gerak Tari Sigeh Penguten

No.	Urutan Gerak	Hitungan	Uraian Gerak
1.	<i>Lapah Tebeng</i>	 1-8	Posisi badan tegap, tangan kanan berada di atas tangan kiri di depan dada dengan bentuk tangan ukel. Pada saat melangkah diawali kaki kanan setinggi lutut kaki kiri. Gerak jalan ke depan diiringi dengan bentuk iringan <i>gupek</i> , yaitu iringan yang memiliki tempo yang cepat.
2.	<i>Seluang Mudik</i>	 1-2	Kedua tangan diukel di sebelah kanan lalu tangan kiri berada di atas tangan kanan dengan posisi badan <i>mendhak</i>
			Selanjutnya kedua tangan diukel di sebelah kiri, lalu tangan kanan diukel diatas tangan kiri dengan posisi badan jongkok

		 <p>2</p> <p>3-4</p>	
		 <p>3</p> <p>5-6</p>	Selanjutnya mengalir tangan kanan <i>diukel</i> di bawah tangan kiri dengan posisi badan level sedang
		 <p>4</p> <p>7-8</p>	Tangan kanan <i>diukel</i> kembali di depan dada dengan tangan kiri berada di bawah tangan kanan dengan posisi badan duduk <i>simpuh</i> dengan sikap sikut diangkat
3.	<i>Merunduk</i>	 <p>1-2</p> <p>1-2</p>	Sikap badan duduk tegak dengan bersimpuh di dua kaki, lalu kedua tangan diukel di depan dada dengan tangan kanan berada di atas tangan kiri
			Sikap badan mulai merunduk

		 <p>3-4</p>	
		 <p>5-6</p>	Posisi simpuh dan merundukkan badan dengan posisi tangan diletakkan ke bawah tepat di depan kaki serta kepala menunduk ke bawah
		 <p>7-8</p>	badan kembali duduk tegap dengan arah pandang ke depan
4.	<i>Jong ippek</i>	 <p>1</p>	Diawali dengan sikap badan duduk tegap, lalu tangan kiri diletakkan di samping kiri dan tangan kanan berada di atas paha
			Kaki kiri menjadi tumpuan badan sehingga penari menjatuhkan tubuhnya di sebelah kiri

		 <p>2</p>	
		 <p>3</p>	Kaki kanan diangkat kearah depan
		 <p>4</p>	Lanjutan proses hitungan ketiga kaki kiri sedikit diangkat ke depan membelakangi kaki kanan sehingga badan terlihat tegap
		 <p>5</p>	Kedua tangan berdiri ke arah depan sejajar dengan dada
			Kedua tangan melakukan proses <i>ukel</i> diputar ke arah bawah

		 <p>6</p>	
		 <p>7</p>	Kedua jari tangan ditekuk ke dalam
		 <p>8</p>	Kedua tangan diputar dan diletakkan di atas lutut
5.	<i>Sembah</i>	 <p>1-2</p>	Diawali dengan posisi badan duduk tegap <i>Jong silo ratu</i> , lalu kedua tangan diangkat dengan bentuk tangan <i>sembah</i>
			Tangan melakukan proses gerak ke arah kanan dengan pandangan mengikuti arah gerak tangan

		 <p>3-4</p>	
		 <p>5-6</p>	Tangan melakukan proses bergerak ke arah kiri dengan pandangan mengikuti arah gerak tangan
		 <p>7</p>	Kedua jari tangan ditekuk ke dalam
		 <p>8</p>	Kedua tangan diputar dan diletakkan di atas lutut
6.	<i>Kilat Mundur</i>		Posisi penari berdiri <i>mendhak</i> menghadap ke depan dengan kaki kanan ditarik ke belakang, lalu kedua tangan diayunkan ke arah kanan

		 <p>1-2</p>	
		 <p>3-4</p>	Selanjutnya kedua tangan diayunkan ke arah kiri
		 <p>5-6</p>	Kedua tangan diukel ke dalam di samping kiri badan
		 <p>7-8</p>	Kedua tangan diayunkan ke atas dengan kedua tangan menengadah, tangan kiri berada di atas sejajar dengan kepala dan tangan kanan sejajar dengan dada
7.	<i>Samber melayang</i>		Kedua tangan disilangkan di depan perut dengan posisi jari ke arah bawah

		 <p>1</p>	
		 <p>2</p>	Kedua tangan diukel kearah atas
		 <p>3-4</p>	Kedua tangan melakukan proses ayun ke kanan dan kiri
		 <p>5-6</p>	Kedua tangan membuka selebar dada dengan posisi jari ditekuk
		 <p>7-8</p>	Kedua tangan berada di samping kanan dan kiri diangkat setinggi bahu dengan posisi jari berdiri

8.	<i>Gubuh Gakhang</i>	 <p>1-2</p>	Posisi penari menghadap ke sudut kanan dengan kaki kiri melangkah ke depan dan kedua tangan ke depan posisi jari menghadap bawah
		 <p>3-4</p>	Kaki kanan melangkah, kedua tangan menyesuaikan ditarik ke belakang dengan posisi badan ke arah sudut kiri
		 <p>5-6</p>	Kaki kiri kembali melangkah ke depan dan kedua tangan ke depan posisi jari menghadap bawah
		 <p>7-8</p>	Kaki kanan melangkah, kedua tangan menyesuaikan ditarik ke belakang dengan posisi badan ke arah sudut kiri

9.	<i>Ngiyau bias</i>	 <p>1-4</p>	<p>Posisi badan penari menghadap ke samping kanan dengan posisi badan <i>mendhak</i> dengan kedua telapak kaki dihadapkan ke arah kanan, lalu kedua tangan diletakkan di atas paha dan melakukan proses <i>ukel</i>. Setelah <i>diukel</i> tangan kembali diletakkan di atas paha</p>
		 <p>5-8</p>	<p>Arah badan berpindah ke arah kiri dengan sikap badan <i>mendhak</i> dan kedua telapak kaki menghadap ke arah kiri, lalu kedua tangan diletakkan diatas paha dan melakukan proses <i>ukel</i> . Setelah <i>diukel</i> tangan kembali diletakkan di atas paha</p>
10.	<i>Kenui melayang</i>	 <p>1-2</p>	<p>Posisi badan berdiri <i>mendhak</i> dan kedua tangan ditarik dari samping pinggang dengan kedua jari tangan ditekuk ke arah dalam</p>
		 <p>3-4</p>	<p>Kaki sedikit dijinjit dan Kedua tangan melakukan proses mengayun ke arah samping</p>
			<p>Kedua kaki dijinjit dan kedua tangan diayun setinggi bahu dengan kedua jari tangan ditekuk ke dalam</p>

		 <p>5-6</p>	
		 <p>7-8</p>	Setelah diukel kedua tangan kembali diangkat setinggi bahu
11.	<i>Ngerujung level tinggi</i>	 <p>1-2</p>	Posisi badan penari berdiri <i>mendhak</i> dengan arah badan menghadap ke sudut kanan, kaki kiri membelakangi kaki kanan. Lalu kedua tangan direntangkan dengan tangan kanan berada di depan dahi dan tangan kiri ditekuk di depan dada
		 <p>3-4</p>	Kedua tangan melakukan gerak <i>ukel</i> keluar
			Kedua tangan melakukan gerak <i>ukel</i> keluar kembali namun diikuti dengan gerak kepala kesamping kiri bawah

		 <p>5-6</p>	
		 <p>7-8</p>	Kedua tangan sedikit ditarik saat melakukan <i>ukel</i> atau sedikit ditekuk dengan diikuti gerakan kepala dengan menghadap tangan kanan (gerakan ini dilakukan dengan arah kanan dan kiri)
12.	<i>Sabung melayang</i>	 <p>1-2</p>	Posisi penari menghadap ke depan dengan sikap badan <i>mendhak</i> , lalu kedua jari tangan saling bertemu di depan dada
		 <p>3-4</p>	Kedua tangan dibentangkan ke samping dengan kaki kiri membuka
			Kaki kanan melangkah dengan posisi silang lalu kedua jari tangan bertemu di depan dada

		 <p>5-6</p>	
		 <p>7-8</p>	<p>Kaki kanan berada di depan dengan kedua tangan dibentangkan ke samping, gerakan dilakukan untuk perpindahan tempat</p>
13.	<i>Mempan bias</i>	 <p>1-2</p>	<p>Sikap badan <i>mendhak</i> menghadap sudut kanan dengan kedua tangan menengadah diatas bahu dan kedua siku dibuka, lalu kaki kanan membelakangi kaki kiri (sikap kaki kiri jinjit)</p>
		 <p>3-4</p>	<p>Kedua tangan masih menengadah diatas bahu namun sikap badan menghadap ke samping kanan dengan kaki kanan membelakangi kaki kiri (sikap kaki kiri jinjit)</p>
			<p>Kaki kiri melangkah ke depan membelakangi kaki kanan dengan sikap badan menghadap ke sudut</p>

		 <p>5-6</p>	
		 <p>7-8</p>	<p>Sikap badan kembali menghadap depan dengan kaki kiri sedikit dijinjit (gerakan ini dilakukan penari sebelah kanan dan kiri)</p>
14.	<i>Tolak tebeng</i>	 <p>1-2</p>	<p>Sikap badan penari <i>mendhak</i>, kedua tumit kaki saling bertemu dan kedua tangan ditekuk di samping kanan dengan ditekuk ke dalam</p>
		 <p>3-4</p>	<p>Kedua ibu jari kaki saling bertemu dan kedua tangan mengayun ke bawah dengan gerak kepala mengikuti gerak tangan</p>
			<p>Penari melakukan gerakan menggeser kaki untuk berpindah posisi di mana ibu jari dan tumit kaki saling bertemu</p>

		 <p>5-6</p>	
		 <p>7-8</p>	Kedua ibu jari kaki saling bertemu sambil bergeser dengan gerak kepala menghadap tangan kanan yang direntangkan
15.	<i>Belah hui</i>	 <p>1-2</p>	Penari berada pada posisi saling berhadapan, lalu menarik kaki kanan ke depan dan kedua tangan disilangkan ke depan
		 <p>3-4</p>	Badan kembali ditarik tegak, dan kedua tangan direntangkan ke samping
			Sikap badan kembali menyorok ke depan dengan kedua tangan kembali disilangkan

		 <p>5-6</p>	
		 <p>7-8</p>	<p>Kaki kanan ditarik dengan posisi jinjit, dan kedua tangan menengadah di atas bahu</p>
16.	<i>Ngerujung level rendah</i>	 <p>1-2</p>	<p>Sikap badan duduk dengan kaki kiri menjadi tumpuan badan sehingga penari menjatuhkan badannya di sebelah kiri. Tangan kiri berada di sebelah kiri dengan posisi jari rapat menghadap depan, lalu tangan kanan direntangkan menghadap sudut kanan setinggi dahi dan kepala menghadap ke gerakan tangan kanan</p>
		 <p>3-4</p>	<p>Tangan kanan diukel dengan telapak tangan menengadah</p>
			<p>Tangan kanan kembali diukel namun kepala digerakkan ke samping bawah kiri</p>

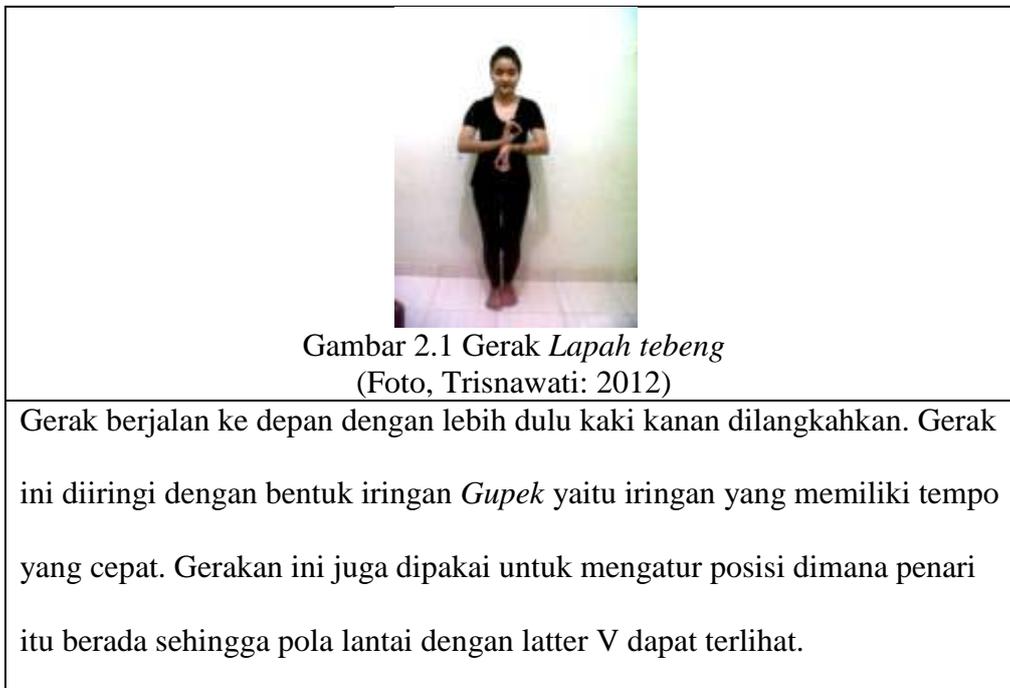
		 <p>5-6</p>	
		 <p>7-8</p>	<p>Tangan kanan kembali diukel dengan telapak tangan menengadah dan kepala digerakkan menghadap ke gerakan tangan</p>
17.	<i>Ngerujung level sedang</i>	 <p>1-2</p>	<p>Sikap badan setengah berdiri dengan lutut kaki menempel di lantai. Tangan kanan berada di atas sejajar dengan dahi dan tangan kiri berada di depan dada</p>
		 <p>3-4</p>	<p>Kedua tangan melakukan gerak <i>ukel</i> dengan posisi telapak tangan menengadah</p>
		 <p>5-6</p>	<p>Saat tangan melakukan gerak <i>ukel</i> kepala menghadap ke samping bawah</p>

		 <p>7-8</p>	Tangan melakukan gerak <i>ukel</i> kepala menghadap ke gerakan tangan
18.	<i>Lipetto</i>	 <p>1</p>	Sikap badan <i>mendhak</i> menghadap ke sudut kanan dengan posisi kanan membelakangi kaki kiri dan kaki kiri dijinjit. Tangan kanan berada di atas sejajar dengan dahi dan tangan kiri berada di depan dada, kedua tangan ditekuk ke dalam
		 <p>2</p>	Sikap badan bergerak ke arah sudut kanan dengan kedua tangan diukel ke luar
		 <p>3</p>	Sikap badan menghadap ke samping kanan dengan kaki kiri membelakangi kaki kanan dan kedua tangan menengadah melakukan proses ukel
			Kedua tangan diukel ke dalam dan kaki kanan melangkah ke belakang dengan dijinjit

		 <p style="text-align: center;">4</p>	
		 <p style="text-align: center;">5</p>	<p>Kedua tangan berpindah ke samping kanan dengan sikap badan menghadap ke sudut kanan belakang dengan kedua tangan ditekuk ke dalam dan berputar keluar, lalu kaki kanan melangkah membelakangi kaki kiri</p>
		 <p style="text-align: center;">6</p>	<p>Kedua tangan diukel ke dalam dan kaki kanan melangkah membelakangi kaki kiri</p>
		 <p style="text-align: center;">7</p>	<p>Kedua tangan berpindah di kiri dengan tangan kiri diangkat setinggi dahi dan tangan kanan di depan dada tepatnya di samping siku tangan kanan dengan kaki kiri melangkah ke depan membelakangi kaki kanan</p>
			<p>Kedua tangan diukel ditekuk ke dalam dan berputar keluar (gerakan ini diulang dengan arah berputar 180 derajat)</p>



Gambar 2.1 Ragam Gerak *Tari Sigeh Penguten*





Gambar 2.2 Gerak *Seluang Mudik*
(Foto, Trisnawati: 2012)

Motif gerak ini untuk transisi dari posisi berdiri menuju posisi level rendah dengan posisi badan *mendhak* lalu tangan diukel sebelah kanan dengan posisi tangan kiri ada diatas tangan kanan. Badan *jongkok* dengan perpindahan posisi tangan. Posisi badan setengah berdiri dengan perpindahan tangan. Duduk tegak dengan tangan diukel didepan dada dan sikap sikut diangkat.



Gambar 2.3 Gerak *Jong Ippek*
(Foto, Trisnawati: 2012)

Sikap badan duduk tegak dengan posisi kaki menyilang di depan dan kedua tangan di letakkan di atas lutut.



Gambar 2.4 Gerak *Sembah*
(Foto, Trisnawati: 2012)

Gerak ini merupakan gerak transisi dari posisi *jong simpuh* menuju ke posisi selanjutnya dengan sikap badan duduk tegak dan tangan sembah bergerak ke arah kanan dan kiri.



Gambar 2.5 Gerak *Kilat Mundur*
(Foto, Trisnawati: 2012)

Sikap badan *mendhak* dengan kaki kanan di depan lalu kedua tangan di depan dada lalu tangan diayun kekiri dan kekanan. Tangan kembali diayun kekiri lalu diukel kesudut kiri dengan tangan kanan sejajar sikut tangan kiri. Posisi kaki kanan membuka kebelakang dengan dijinjit.



Gambar 2.6 Gerak *Gubuh Gakhang*
(Foto, Trisnawati: 2012)

Gerakan ini merupakan salah satu motif dalam tarian ini. Kaki kiri maju kedepan dengan sikap badan *mendhak* dan kedua tangan maju ke sudut kanan. Selanjutnya kaki kanan maju dengan kedua tangan berada di belakang badan.



Gambar 2.7 Gerak *Ngiyau Bias*
(Foto, Trisnawati: 2012)

Gerak ini dilakukan di sisi kanan dan kiri penari dengan cara melakukan *ukel* diatas lutut penari dengan sikap badan *mendhak*.



Gambar 2.8 Gerak *Tolak Tebeng*
(Foto, Trisnawati: 2012)

Gerak ini diawali dengan sikap salah satu tangan ditekuk di depan dada dan tangan yang lain diluruskan ke samping arah pandangan mengikuti tangan yang lurus ke samping. Gerakan ini dilakukan tanpa adanya penari pembawa *tepak*.



Gambar 2.9 Gerak *Ngerujung Level Rendah*
(Foto, Trisnawati: 2012)

Yaitu *ukel* (Jawa=ukel) arah diagonal depan disertai dengan tolehan. Posisi tangan setinggi kepala.



Gambar 2.10 Gerak *Ngerujung Level Sedang*
(Foto, Trisnawati: 2012)

Yaitu *ukel* (Jawa=*ukel*) arah diagonal depan disertai dengan tolehan. Posisi tangan setinggi kepala dan sikap badan setengah berdiri.



Gambar 2.11 Gerak *Ngerujung Level Tinggi*
(Foto, Trisnawati: 2012)

saitu *ukel* (Jawa=*ukel*) arah diagonal depan disertai dengan tolehan. Sikap badan berdiri *mendhak* dengan arah badan sudut kanan dan kiri.



Gambar 2.12 Gerak *Lipetto*
(Foto, Trisnawati: 2012)

Gerakan tangan (*ukel*) dan dilakukan sambil mengubah arah hadap. Sikap badan penari *mendhak* dan porsi *mendhak* tersebut akan ditambah ketika akan mengubah arah hadap.



Gambar 2.13 Gerak *Mempan Bias*
(Foto, Trisnawati: 2012)

Gerak berjalan dengan posisi telapak tangan menengadah ke atas sejajar dengan bahu. Gerakan ini dilakukan untuk membentuk posisi lurus (menjadi satu banjar)



Gambar 2.14 Gerak *Kenui Melayang*
(Foto, Trisnawati: 2012)

Kedua tangan digerakkan ke samping badan dengan posisi ditekuk, lalu diayun diangkat setinggi bahu diluruskan masing-masing ke arah kanan dan kiri.



Gambar 2.15 Gerak *Belah Hui*
(Foto, Trisnawati: 2012)

Gerak ini dilakukan saling berhadapan antara penari sebelah kanan dan kiri tanpa penari pembawa *tepak*.



Gambar 2.16 Gerak *Sabung Melayang*
(Foto, Trisnawati: 2012)

Gerakan ini dilakukan untuk perpindahan tempat antara penari sebelah kanan dan penari sebelah kiri.



Gambar 2.17 Gerak *Merunduk*
(Foto, Trisnawati: 2012)

Gerak ini dilakukan dengan duduk tegak merunduk.



Gambar 2.18 Gerak *Samber Melayang*
(Foto, Trisnawati: 2012)

Kedua tangan diayun diangkat setinggi bahu lalu diluruskan masing-masing ke arah kanan dan kiri. Gerakan ini dilakukan dengan level rendah dan tinggi.

2.9.4 Busana

1. Kepala/Aksesoris:

- a. Siger/Mahkota oleh seluruh penari
- b. Gaharu/Kembang goyang
- c. Sanggul belatung tebak
- d. Kembang melati
- e. Anting

2. Badan

- a. Tapis Pucuk Rebung/Bitang Perak/Sinjang Betuppal/Tapis Cucuk Pinggir
- b. Baju kurung brokat
- c. Bebe usus ayam
- d. Selendang tapis
- e. Bulu Sertei/Pending/Bebadang
- f. Kalung buah jukum
- g. Kalung papan jajar

- h. Kalung kembang melati
- i. Gelang burung
- j. Gelang kano
- k. Gelang duri
- l. Gelang pipih
- m. Tanggai

2.9.5 Pendukung Tari

1. Penari

Jumlah penari pada tarian ini berjumlah 5 orang.

2. Durasi

Tari *sigeh penguten* ini membutuhkan waktu 5-7 menit.

3. Peralatan Tari

Tarian ini menggunakan properti *tepak*.

4. Iringan Tari

Musik pengiring tarian ini adalah *Talo Balak*. Irama dalam tarian ini menjadi dua bentuk yaitu, *gupek* (iringan yang temponya cepat) dan *Tarei* (iringan yang temponya lambat).

2.10 Penggunaan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Tari *Sigeh Penguten*

Peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar-mengajar. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak akan lebih menjadi konkret. Dengan digunakannya bahan-bahan visual dan audio visual pada

proses pembelajaran akan memudahkan siswa untuk mengerti dan memahami materi yang diajarkan, selain itu siswa tidak akan merasa bosan dan jenuh karena media audio visual dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat terdorong dalam proses pembelajaran.

Media audio visual dapat dikatakan seperangkat alat yang melibatkan indera dan organ tubuh yang memberikan informasi atau pesan yang mudah dimengerti berupa gambar dalam bentuk video dan musik. Video bersifat interaktif tutorial membimbing siswa untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Siswa dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai dengan yang diajarkan dalam video. Pemakaian video untuk tujuan kognitif dapat digunakan untuk hal-hal yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi seperti, pengamatan terhadap gerak tari yang ditarikan oleh penari dan mengajarkan makna yang terkandung dalam sebuah tarian.

Pemakaian video untuk tujuan psikomotor dapat digunakan untuk memperlihatkan contoh keterampilan gerak seperti, gerak pada tari *sigeh penguten* saat gerak *lapah tebeng* dan *duduk simpuh* sebagai penghormatan kepada tamu agung. Melalui media ini siswa dapat langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka menyangkut gerakan tadi. Dengan menggunakan berbagai teknik dan efek, video dapat menjadi media yang tepat untuk mempengaruhi sikap dan emosi.