BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu, belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu (Rusman, 2013:1).

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien (Rusman, 2013:3). Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi antara peseta belajar dengan pengajar/instruktur dan/atau sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk pencapaian tujuan belajar tertentu (Uno,2012:54). Tujuan pembelajaran menurut teori behavioristik ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar sebagai aktivitas “mimetik”, yang menuntut siswa untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis atau tes.

2.2 Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (Rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Rusman, 2013:144). Model pembelajaran adalah blue print mengajar yang direkayasa sedemikian rupa untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pengajaran. Dalam sebuah model mengajar biasanya terdapat tahapan-tahapan atau langkah-langkah yang relatif tetap dan pasti untuk menyajikan materi pelajaran secara berurutan (Muhibbin, 1996:190).

2.3 Model Bermain Peran

Bermain peran pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik kedalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaanya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis (George dalam Uno, 2012:25). Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) dalam lingkungan sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran – peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain (Uno, 2012:32).

Model bermain peran merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok didalam kelompok tentu adanya peran pelatih yang menggantikan guru, pelatih disini yaitu siswa bermain peran sebagai pelatih menggantikan guru. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Perencanaan pengorganisasian kelas dengan menggunakan model bermain peran adalah kelompok dibentuk oleh siswa sendiri dengan beranggotakan 5-6 orang, setiap kelompok bebas menentukan siapa yang akan memainkan peran terlebih dahulu serta siapa yang menjadi pengamat. Untuk melihat temanya memperagakan gerak bagian mana yang belum tepat agar segera dibenahi sehingga gerakan menjadi lebih sempurna. Kemudian setiap kelompok mempersentasikan atau memamerkan hasil kelompoknya untuk saling berbagi dan bertukar informasi temuan mereka.

Model pembelajaran bermain peran dapat dipakai guru untuk mengembangkan kreativitas dan rasa percaya diri siswa baik secara perorangan maupun kelompok. Model pembelajaran bermain peran dirancang untuk membantu siswa menemukan jati diri didalam lingkungan sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok (Uno, 2012:32).

2.4 Prosedur Pembelajaran Bermain Peran

Prosedur bermain peran ada sembilan langkah : (1) pemanasan (*warming Up*), (2)memilih partisipan , (3) menyiapkan pengamat (observer), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7)

memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Langkah pertama, pemanasan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh guru/pelatih memperagakan beberapa ragam gerak kemudian dilakukan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berfikir tentang hal tersebut dan memprediksi dari akhir gerak.

Langkah kedua, memilih pemain (partisipan). Siswa dan guru mebahas peran dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan atau mendeskripsikan peran-perannya. Langkah kedua ini lebih baik. Langkah pertama dilakukan jika siswa pasif dan enggan untuk beperan apa pun. Sebagai contoh, seorang anak diminta untuk memperhatikan pelatih dalam mengajarkan ragam gerak kemudian memilih 1 ragam gerak dipraktikan terhadap teman-temannya. Namun dia tidak ingin memerankan 1 ragam gerak pun karena dia merasa malu kurang rasa percaya diri. Guru menunjuk salah seorang siswa untuk membantunya dalam meragakan bersamanya. Langkah ketiga, menata panggung. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagai mana peran itu akan dimainkan.

Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kopleks. yang mengambarkan urutan permainan peran.

Langkah keempat, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat juga harus terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut. Dengan di tunjuknya salah satu teman mereka maka akan ada yang mengamati temannya bagian gerak mana yang salah dilakukan tidak sesuai dengan apa yang diperagakan oleh pelatihnya. Setelah itu bisa disampaikan pada saat evaluasi. Setelah diakhir maka guru lah yang menjadi pengamat, seluruh siswa mempraktikkan dari awal hingga akhir secara berkelompok.

Langkah kelima, permainan peran dimulai. Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya, jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya. Langkah keenam, Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran. Apa pun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah. Setelah diskusi dan evaluasi selesai, dilanjutkan ke langkah tujuh, yaitu permainan peran ulang. Seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan

berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan ragam gerak yang diberikan.

Dalam diskusi dan evaluasi pada langkah kedelapan, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Karena pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai pelatih. Maka ia harus berlaku sebagai seorang pelatih yang mengajarkan teman-temannya yang berperan sebagai siswa. Hal ini menjadi bahan diskusi.

Langkah kesembilan, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan kemudian dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia ketika menjadi seorang pelatih yang berada didepan kelas dan mengajarkan kepada teman-temannya. Kemudian guru membahas tentang situasi tersebut. Ketika ia menyampaikan materi yang akan diberikan kemudian salah satu di antaranya tidak memperhatikan, membuat keributan, mengganggu temannya dalam situasi ini apa yang harus dilakukan. Dengan cara ini siswa akan lebih menghargai guru/pelatihnya.

2.5 Program Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler di maksudkan untuk mengembangkan salah satu bidang pelajaran yang di minati oleh sekelompok siswa, misalnya olah raga, kesenian, berbagai macam keterampilan dan kepramukaan di selenggarakan disekolah

diluar jam pelajaran biasa. Pelaksanaan kegiatan ekstrakulikuler antara satu sekolah dan sekolah yang lain bisa saling berbeda. Variasinya sangat ditentukan oleh kemampuan guru, siswa dan kemampuan sekolah (Suryosubroto, 2009:286).

Yang dimaksud dengan kegiatan ekstrakulikuler adalah kegiatan tambahan di luar struktur program yang pada umumnya merupakan kegiatan pilihan (Suharsimi dalam Suryosubroto, 2009:286). Menurut kementerian pendidikan dan kebudayaan tahun 2014 pembelajaran ekstrakulikuler adalah kegiatan yang dilakukan untuk aktivitas yang dirancang sebagai kegiatan diluar kegiatan pembelajaran terjadwal secara rutin setiap minggu. Kegiatan ekstrakulikuler terdiri atas kegiatan wajib dan pilihan. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan tambahan diluar struktur program dilaksanakan diluar jam pelajaran biasa agar memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan siswa.

2.5.1 Tujuan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakulikuler yang merupakan seperangkat pengalaman belajar memiliki nilai-nilai manfaat bagi pembentukan kepribadian siswa. Adapun tujuan dari pelaksanaan kegiatan ekstrakulikuler disekolah menurut direktorat pendidikan menengah kejuruan Kegiatan ekstrakulikuler harus dapat meningkatkan kemampuan siswa beraspek *kognitif, afektif, dan psikomotor*. Mengembangkan bakat dan minat siswa dalam upaya pembinaan pribadi menuju manusia seutuhnya yang positif, dan dapat mengetahui, mengenal serta

membedakan antara hubungan satu pelajaran dengan mata pelajaran lain (Suryosubroto, 2009:287).

2.5.2 Ruang Lingkup

Ruang lingkup kegiatan ekstrakurikuler adalah berupa kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang dan dapat mendukung program intrakurikuler yaitu mengembangkan pengetahuan dan kemampuan penalaran siswa, keterampilan melalui hobi dan minatnya serta pengembangan sikap yang ada pada program intrakurikuler (Suryosubroto, 2009:288).

2.6 Tari

Tari merupakan ungkapan ekspresi jiwa yang berbentuk gerakan tubuh. Tari adalah ekspresi jiwa manusia yang diubah oleh imajinasi dan diberi bentuk melalui media gerak sehingga menjadi bentuk gerak yang simbolis dan sebagai ungkapan si pencipta (Hawkins dalam Mustika, 2012:21).

Seni tari adalah keindahan ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan dalam bentuk gerak tubuh yang diperhalus melalui estetika. Seni tari merupakan gerak tubuh manusia yang terangkai yang berirama sebagai ungkapan jiwa atau ekspresi manusia yang di dalamnya terdapat unsur keindahan gerak, ketepatan irama, dan ekspresi. Dalam tari juga dikenal dengan wiraga (Tubuh), wirama (irama), wirasa (penghayatan), wirupa (wujud). Keempat unsur tersebut merupakan satu ikatan yang membentuk harmoni.(Mustika, 2012:22). Wiraga: raga atau tubuh, yaitu gerak kaki sampai kepala, merupakan media pokok gerak tari. Gerak tari

dirangkai sesuai dengan bentuk yang tepat misalnya seberapa jauh badan merendah, tangan merentang, kaki diangkat atau ditekuk, dan seterusnya.

Wirama: ritme (tempo) atau suatu pola untuk mencapai gerakan yang harmonis. Seberapa lamanya rangkaian gerak ditarikan serta ketepatan perpindahan gerak selaras dengan jatuhnya irama. Irama ini biasanya dari alat musik yang mengiringi. Wirasa: tingkatan penghayatan dan penjiwaan dalam tarian, perasaan yang diekspresikan lewat raut wajah dan gerak. Keseluruhan gerak tersebut menjelaskan jiwa dan emosi tarian. Seperti sedih, gembira, tegas, marah. Wirupa: rupa atau wujud, memberi kejelasan gerak tari yang diperagakan melalui warna, busana, dan rias yang disesuaikan dengan peranannya.

2.6 Tari *Sigeh Pengunten*

Tari *sigeh pengunten* adalah tarian untuk menyambut dan memberi penghormatan kepada para tamu atau undangan yang datang. Dapat dikatakan sebagai sebuah tarian penyambutan. Tari *sigeh pengunten* merupakan tari selamat datang atau sekapur sirih yang menggambarkan rasa kegembiraan. Tari ini biasanya digelar pada saat menyambut tamu atau juga pada saat resepsi dan upacara selamatan, yang diiringi dengan musik yang mengekspresikan kehangatan dan kegembiraan dalam penyambutan (Mustika, 2013:38).

Tari *sigeh pengunten* adalah tari persembahan yang ditarikan oleh penari putri berkelompok yang jumlahnya ganjil. Meskipun tarian ini mempunyai ketentuan harus berjumlah ganjil, tidak ada makna khusus dari jumlah penari tersebut.

Jumlah ganjil pada tari ini hanya untuk kebutuhan komposisi saja. Bisa dikatakan seluruh penari menyatu secara harmonis sampai seluruh tarian berakhir (Mustika, 2013:39).

2.8 Ragam Gerak Dasar Tari *Sigeh Pengunten*

1. *Lapah tebeng*
2. *Seluang mudik*
3. *Sembah*
4. *Kilat mundur*
5. *Ngerujung*
6. *Samber melayang*
7. *Gubuh gakhang*
8. *makuraccang*
9. *Nginyau Bias*
10. *Knui melayang*
11. *Tolak tebing*
12. *Sabung melayang*
13. *Belah hui*
14. *Mepan Biyas*
15. *Lipeto*

1. Lapah tebeng

Lapah tebeng merupakan gerak jalan kedepan dengan kaki kanan lebih dulu melangkah bentuk gerak ini digunakan pada awal dan akhir tarian. Ragam gerak

lapah tebeng diiringi dengan bentuk iringan *gupek*, iringan dengan tempo cepat. Gerakan *lapah tebeng* juga dipakai untuk mengatur posisi penari agar pola lantai berbentuk "V" dapat terlihat.

1	2	3	4
Gambar.1. sikap awal *lapah tebeng* tampak dari depan (Foto : Made sudarme, 2014)	Gambar.2. sikap awal *lapah tebeng* tampak samping (Foto Made Sudarme, 2014)	Gambar.3. kaki kanan melangkah terlebih dahulu pada hitungan pertama(Foto : Made Sudarme, 2014)	Gambar.4. kaki kiri melangkah terlebih dahulu pada hitungan selanjutnya (Foto : Made Sudarme, 2014)

2. Seluang mudik

Seluang mudik merupakan motif gerak yang dipakai pada pergantian posisi gerak dari berdiri menuju posisi duduk *jong simpuh*. bentuk gerak ini digunakan oleh penari yang membawa tepak untuk meletakkan tepaknya. Dimulai dengan hitungan 1 sampai 4 tangan diukel kearah kanan posisi badan mendak, hitungan 5 sampai 8 tangan diukel kearah kiri posisi badan mendak dan transisi untuk turun, hitungan 1 sampai 4 tangan tangan diukel kearah kanan lutut menempel dilantai dengan level sedang, hitungan 5 sampai 8 tangan diukel hadap depan badan posisi duduk simpuh satu ragam gerak sebanyak 2x8 hitungan.

5	6	7
Gambar.5. Gerak *seluang mudik* bentuk kanan (Foto : Made Sudarme, 2014)	Gambar.6. Gerak *seluang mudik* bentuk kiri (Foto : Made Sudarme, 2014)	Gambar.7. Gerak *seluang mudik* bentuk kanan level sedang (Foto : Made Sudarme, 2014)
8	9	
Gambar.8. Gerak *seluang mudik* hadap depan (Foto : Made Sudarme, 2014)	Gambar.9. Gerak *seluang mudik* hadap samping (Foto : Made Sudarme, 2014)	

3. Sembah

Sembah merupakan gerak menyatukan kedua telapak tangan dengan posisi didepan dada, seperti hendak bersalaman. motif gerak ini disertai dengan motif gerak lain yaitu *jong simpuh, jong ippek* yang merupakan transisi dari posisi *jong*

simpuh menuju *jong silo ratu*. Hitungan 1 sampai 4 sembah hadap depan, 5 sampai 8 sembah serong kanan, hitungan 1 sampai 4 sembah serong kiri, dan hitungan 6 sampai 8 ukel hadap depan ragam gerak sembah mempunyai hitungan 2x8.

10	11	12
Gambar.10. Gerak *sembah* hadap depan (Foto : Made Sudarme, 2014)	Gambar.11. Gerak *sembah* serong kanan (Foto : Made Sudarme, 2014)	Gambar.12. Gerak *sembah* serong kiri (Foto : Made Sudarme, 2014)

4. Kilat mundur

Kilat mundur merupakan gerakan pergelangan tangan diikuti dengan jari-jari yang dilakukan dengan cepat. Diikuti dengan jari-jari hitungan 1x4.

13 	14 	15
Gambar.13. Sikap *kilat mundur* dengan posisi awal bentuk gerak (Foto : Made Sudarme, 2014)	Gambar.14. Bentuk kedua putaran (Foto : Made Sudarme, 2014)	Gambar.15. Bentuk ketiga putaran (Foto : Made Sudarme, 2014)
16 	17 	
Gambar.16. Bentuk keempat putaran tangan (Foto : Made Sudarme, 2014)	Gambar.17. sikap akhir bentuk ragam gerak *kilat mundur* . (Foto : Made Sudarme, 2014)	

5. Ngerujung

Ngerujung merupakan gerakan tangan ukel arah diagonal depan kanan dan diagonal depan kiri sebanyak 4 kali dengan hitungan 1x8, kemudian diikuti dengan gerakan yang disertai tolehan dengan posisi tangan setinggi kepala, ragam

gerak ini dilakukan dalam tiga level, level rendah, sedang, dan tinggi. Sebanyak 4 kali dengan hitungan 2x8.

18	19	20	21
Gambar.18. Proses 1 *ngerujung* kanan (Foto : Made Sudarme, 2014	Gambar.19. Proses 2 *ngerujung* kanan (Foto : Made Sudarme, 2014	Gambar.20. Proses 3 *ngerujung* kanan (Foto : Made Sudarme, 2014	Gambar.21. Proses 4 *ngerujung* kanan (Foto : Made Sudarme, 2014
22	23	24	25
Gambar.22. Proses 1 *ngerujung* kiri (Foto : Made Sudarme, 2014	Gambar.23. Proses 2 *ngerujung* kiri (Foto : Made Sudarme, 2014	Gambar.24. Proses 3 *ngerujung* kiri (Foto : Made Sudarme, 2014	Gambar.25. Proses 4 *ngerujung* kiri (Foto : Made Sudarme, 2014

6. Samber melayang

Samber melayang merupakan ragam gerak dengan kedua tangan digerakan kedepan dengan posisi ditekuk, lalu diayun diangkat setinggi bahu layaknya kupu-kupu kemudian diluruskan kesamping kanan dan kiri. Dengan hitungan 1x8 terdapat dua bentuk *samber melayang* yaitu level rendah dan level tinggi.

26	27	28
Gambar.26. Proses 1 *gerak samber* melayang(Foto : Made Sudarme, 2014	Gambar.27. Proses 2 *gerak samber* melayang(Foto : Made Sudarme, 2014	Gambar.28. Proses 3 *gerak samber* melayang(Foto : Made Sudarme, 2014

7.Gubuh gakhang

Gubuh gakhang merupakan motif gerak dengan kedua tangan diayunkan kedepan dan kebelakang, diikuti gerakan kaki yang melangkah kedepan dengan sikap *mendhak.*

29	30	31
Gambar.29. Proses 1 *gubuh gakhang* (Foto : Made Sudarme, 2014	Gambar.30. Proses 2 *gubuh gakhang* (Foto : Made Sudarme, 2014	Gambar.31. Proses 3 *gubuh gakhang* (Foto : Made Sudarme, 2014
32	33	34
Gambar.32. Proses 4 *gubuh gakhang* hitungan 1 (Foto : Made Sudarme, 2014	Gambar.33. Proses 5 *gubuh gakhang* hitungan 1,2 (Foto : Made Sudarme, 2014	Gambar.34. Proses 6 *gubuh gakhang* hitungan 3,4 (Foto : Made Sudarme, 2014

8. *Makuraccang* dan *ngiyau bias*

Makuraccang merupakan sikap awal ragam gerak *Ngiyau bias* kedua kaki agak ditekuk, tangan kiri ditekuk kearah lutut dan tangan kanan ditekuk diarah pinggang begitu sebaliknya merupakan motif gerak yang diawali dengan sikap

makuraccang. Motif gerak ini dilakukan disisi kanan depan dan kiri depan penari dengan tangan melakukan gerak ukel.

35 	36
Gambar.35. Proses 1 sikap *makuraccang dan nginyau* bias kanan hitungan 1,2 (Foto : Made Sudarme, 2014	Gambar.36. Proses 2 sikap *makuraccang dan nginyau bias* tangan diukel hitungan 3,4 (Foto : Made Sudarme, 2014

37 	38
Gambar.37. Proses 3 sikap *makuraccang dan nginyau bia*s kiri hitungan 5,6 (Foto : Made Sudarme, 2014	Gambar.38. Proses 4 sikap *makuraccang dan nginyau bias* tangan diukel hitungan 7,8 (Foto : Made Sudarme, 2014

9. *Kenui melayang*

Kenui melayang merupakan bentuk gerak dengan posisi tangan ditekuk disamping badan lalu diayun setinggi bahu kemudian diluruskan kesamping kanan dan kiri.

39	40	41
Gambar.39. Proses 1 gerak *Kenui Melayang* hitungan 1,2 (Foto : Made Sudarme, 2014	Gambar.40. Proses 2 gerak *Kenui Melayang* hitungan 3,4 (Foto : Made Sudarme, 2014	Gambar.41. Proses 3 gerak *Kenui Melayang* hitungan 5,6,7,8 (Foto : Made Sudarme, 2014

10. *Tolak tebing*

Tolak tebing merupakan motif gerak dengan sikap salah satu tangan ditekuk didepan dada, dan tangan lainnya diluruskan disamping, arah pandangan mengikuti tangan yang lurus kesamping. Motif gerak ini juga disertai oleh gerakan kaki *ngegiser*. Motif gerak ini dilakukan tanpa adanya penari pembawa *tepak*.

42	43	44
Gambar.42. Proses 1 gerak*Tolak Tebing* kanan hitungan 1,2 (Foto : Made Sudarme, 2014)	Gambar.43. Proses 2 gerak*Tolak Tebing* kanan hitungan 3,4 (Foto : Made Sudarme, 2014)	Gambar.44. Proses 3 gerak*Tolak Tebing* kanan hitungan 5,6 (Foto : Made Sudarme, 2014)
45	46	
Gambar.45. Proses 2 gerak*Tolak Tebing* kiri hitungan , 7 (Foto : Made Sudarme, 2014)	Gambar.46. Proses 3 gerak*Tolak Tebing* kiri hitungan , 8 (Foto : Made Sudarme, 2014)	

11. *Sabung melayang*

Sabung melayang bentuk gerak kedua tangan digerakkan seperti sikap awal *samber melayang* namun dilakukan didepan dada kemudian direntangkan kearah kanan dan kiri, saat merentangkan tangan sikap badan menumpu pada satu kaki.

47	48
Gambar.47. Proses 1 gerak *sabung melayang* hitungan 1 (Foto : Made Sudarme, 2014	Gambar.48. Proses 2 gerak *sabung melayang* hitungan 2 (Foto : Made Sudarme, 2014

12. *Belah hui*

Belah hui merupakan motif gerak dengan kedua pergelangan tangan melakukan gerak ukel kearah dalam. Motif gerak ini dilakukan tanpa adanya penari pembawa *tepak*.

49	50	51	52
Gambar.49. Proses 1 *Belah hui* tampak depan hitungan 1,2 (Foto: Made Sudarme, 2014	Gambar.50. Proses 2 *Belah hui* tampak depan hitungan 3,4 (Foto: Made Sudarme, 2014	Gambar.51. Proses 1 *Belah hui* tampak samping hitungan 5,6 (Foto: Made Sudarme, 2014	Gambar.52. Proses 1 *Belah hui* tampak samping hitungan 7,8 (Foto: Made Sudarme, 2014

13. *Mampan bias*

Mampam bias merupakan gerak berjalan dengan posisi telapak tangan menegadah ke atas sejajar bahu. Motif gerak ini dilakukan tanpa adanya penari pembawa *tepak.*

53	54
Gambar.53. Proses 1 gerak *mampam bias* hitungan 1,2,3,4 (Foto : Made Sudarme, 2014	Gambar.54. Proses 2 gerak *mampam bias* hitungan 5,6,7,8 (Foto : Made Sudarme, 2014

14. Lipeto

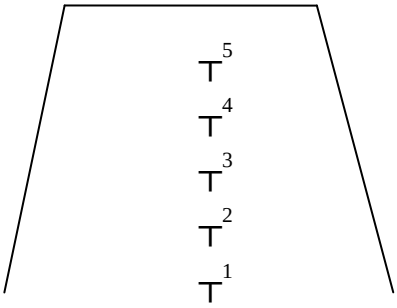
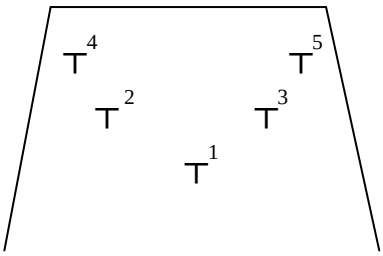
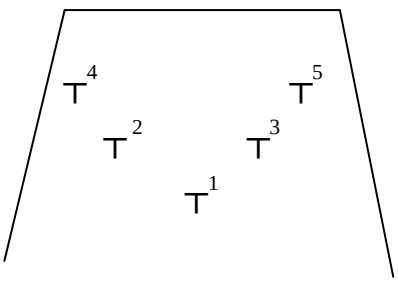
Lipeto merupakan motif gerak tangan melakukan ukel sambil mengubah arah hadap. Sikap badan mendhak, motif gerak ini dilakukan setelah penari pembawa tepak kembali kepanggung dan meletakkan tepaknya.

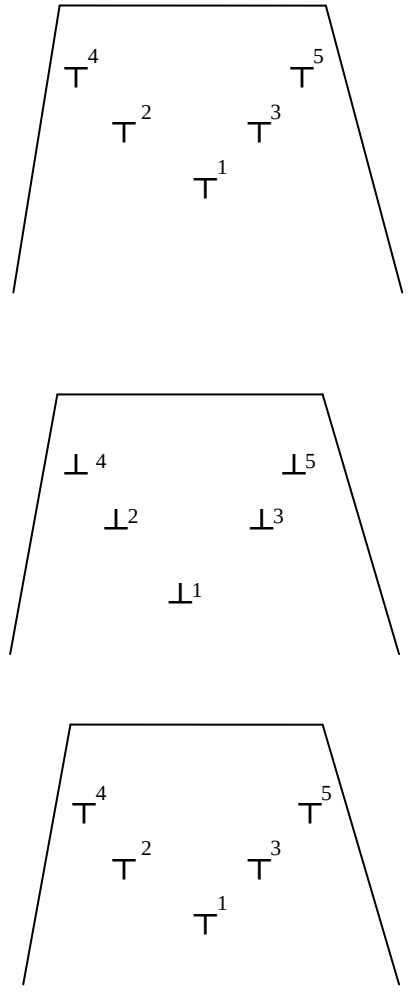
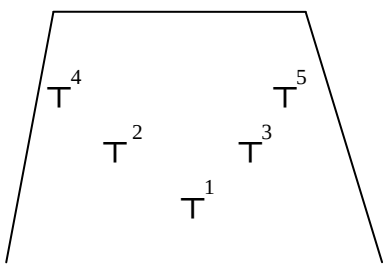
55 	56 	57
Gambar.55. Proses 1 gerak *lipeto* hitungan 1 (Foto : Made Sudarme, 2014)	Gambar.56. Proses 2 gerak *lipeto* hitungan 2(Foto : Made Sudarme, 2014)	Gambar.57. Proses 3 gerak lipeto hitungan 3,4 (Foto : Made Sudarme, 2014)
58 	59 	
Gambar.58. Proses 4 gerak *lipeto* hitungan 5,6 (Foto : Made Sudarme, 2014)	Gambar.59. Proses 5 gerak *lipeto* hitungan 7,8 (Foto : Made Sudarme, 2014)	

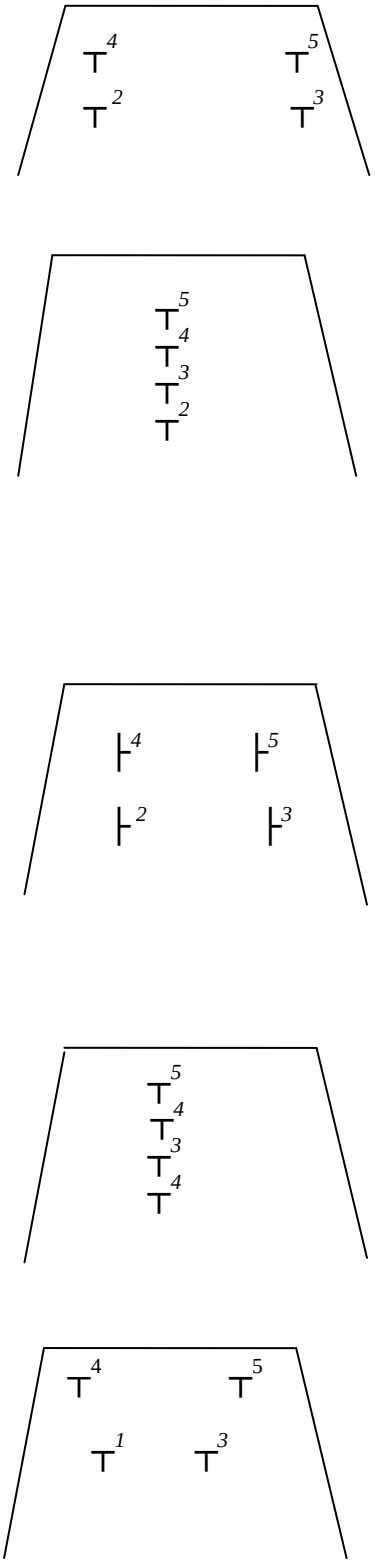
2.9 Pola Lantai

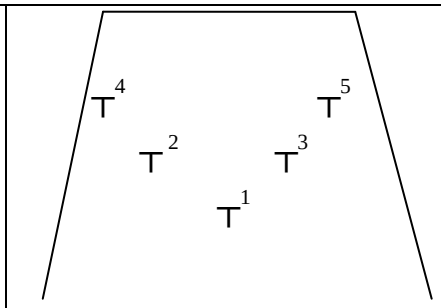
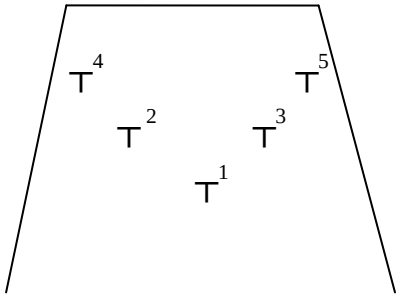
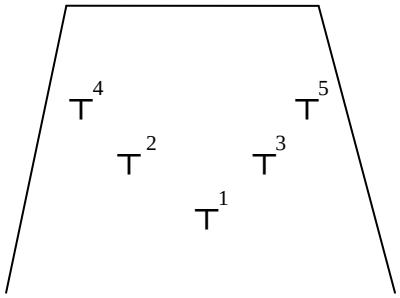
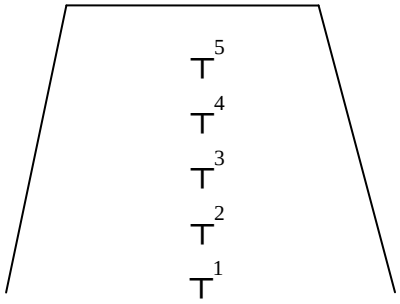
Pola lantai, merupakan jalur garis lantai yang akan dilewati penari, Pola lantai juga bisa disebut gerak pindah tempat. Untuk pola lantai yang umum digunakan pada tari *sigeh pengunten* ini berbentuk "v", dengan arah hadap kepenonton. Penari yang membawa *tepak* berada pada posisi paling depan (Mustika, 2012:38).

Tabel 2.1 Sususanan ragam gerak dan pola lantai dalam tari *sigeh pengunten*

No	Ragam Gerak	Hit	Komposisi
1	*Lapah Tebeng*	6X8	
2	*Seluang mudik* turun	2X8	
3	Duduk/Simpuh: 1. Merunduk, naik 2. *Jong simpuh* 3. *Jong silo Ratu* 4. *Jong simpuh* *5. Samber melayang* *6. Ngerujung* kanan (Rendah)	 2X8 1X8 2X8 1X8 1X8 2X8	

	7. *Ngerujung* kiri (Rendah) 8. *Samber melayang*	2X8 1X8	
4	*Seluang mudik* naik 1. *Kilat mundur, ngetir* *2. Nginyau bias, samber melayang* 3. *Gubuh ghakang* 4. *Maku Raccang*, mutar kebelakang,*samber melayang* *5. Maku Raccang kenui melayang* 6. *Ngiyau bias* *7. Samber melayang* 8. *Ngerujung* kanan (Rendah) 9. *Ngerujung* kiri (Rendah) 10. *Seluang mudik* turun 11. Merunduk, naik 12. *Samber melayang*	 2X8 1X8 1X8 2X8 1X8 1X8 1X8 1X8 2X8 2X8 2X8 2X8	
5	*Seluang mudik* turun 1. *jong sippuh sembah*	2X8 2X8	

6	*Seluang mudik* naik 1. *Knui* jalan samping 2. *Tolak tebing* *3. Samber melayang* 4. *Mampam bias*, jalan, *samber melayang* 5. *Belah hui* 6. *Mampam bias* 7. *Samber melayang* 8. *Kenui melayang* jalan samping	2X8 2X8 1X8 1X8 2X8 2X8 2X8	

7	*Seluang mudik* turun 1. *jeng sippuh, sembah*	2X8 2X8	
8	*Seluang mudik* naik 1. *Lipeto* mutar Ditempat	2X8 2X8	
9	*Seluang mudik* turun 1. *Jeng sippuh, samber* *Ngerunjung* kana 2. *Jeng sippuh, samber* *Ngerunjung* kiri 3. *Samber melayang* 4. *Jeng silo ratu, sembah* 5. *Jeng sippuh sembah* *6. Seluang mudik* naik	 2X8 2X8 2X8 1X8 3X8 2X8 2X8	
11	*Lapah tebeng*