

STRATEGI PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TARI

GAME EDUCATIVE DEVELOPMENT STRATEGY AS A MEDIA FOR DANCE LEARNING

Amelia Hani Saputri¹, Susi Wendhaningsih²
Pendidikan Tari, Universitas Lampung
ameliahani@fkip.unila.ac.id
Pendidikan Tari, Universitas Lampung
susi.wendhaningsih@fkip.unila.ac.id

ABSTRACT

This research aims to describe the strategy for developing dance learning media that is applied in lectures and the educational game products produced. This research uses action research research methods in dance learning media courses with the stages of diagnosing, action planning, action taking and evaluating collaboratively with Dance Education students at the University of Lampung by taking samples of 5 educational game products. The results of the research show that the strategy for developing dance learning media is carried out in five stages, namely (1) concept, (2) designing media using applications, (3) realizing media design in the form of conventional media, (4) improving media completeness, (5) description of the flow and procedures for using the media. Through the implementation of this strategy, the resulting educational game products include mosen (monopoly sigehe penguten) which is a medium for learning various sigehe penguten dance movements. Scrabb-geh is a medium for learning various Bedana dance movements which are adopted from the game Scrabble or word order. Batapung (Lampung dance stones) is designed to show the distribution area of traditional dance in Lampung Province. Snakes and Ladders Sigehe Penguten is a learning medium that combines elements of the Snakes and Ladders game with learning material for the Sigehe Penguten dance. Marina (bedana dance archery) is a medium for learning various bedana dance movements in the form of an archery game.

Keywords: development strategy, dance learning media, game educative

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi pengembangan media pembelajaran tari yang diterapkan dalam perkuliahan serta dan produk game edukatif yang dihasilkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian action research pada mata kuliah media pembelajaran tari dengan tahapan diagnosing, action planing, action taking dan evaluating secara kolaboratif dengan mahasiswa Pendidikan Tari Universitas Lampung dengan mengambil sampel 5 produk game edukatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pengembangan media pembelajaran tari dilakukan dengan lima tahapan yaitu (1) concept (pengonsepan), (2) mendesain media menggunakan aplikasi, (3) realisasi desain media dalam wujud media konvensional, (4) penyempurnaan kelengkapan media, (5) pendeskripsian alur dan tata cara penggunaan media. Adapun penerapan strategi tersebut menghasilkan produk game edukatif, diantaranya: mosen (monopoli sigehe penguten) merupakan media pembelajaran ragam gerak tari sigehe penguten; scrabb-geh merupakan media pembelajaran ragam gerak tari bedana yang diadopsi dari permainan scrabble atau susun kata; batapung (batu

¹ Amelia Hani Saputri adalah seorang Dosen di Program Studi Pendidikan Tari yang menyelesaikan pendidikan terakhirnya di Universitas Negeri Semarang pada Program Studi Pendidikan Seni. Penulis berminat/menggeluti bidang Pembelajaran Tari dan Budaya Lampung.

² Susi Wendhaningsih adalah seorang Dosen di Program Studi Pendidikan Tari yang menyelesaikan pendidikan terakhirnya di Universitas Negeri Yogyakarta pada Program Studi Pendidikan Tari). Penulis berminat/menggeluti bidang Pembelajaran Tari dan Budaya Lampung

tari Lampung) yang dirancang untuk menunjukkan wilayah persebaran tari tradisi yang ada di Provinsi Lampung; ular tangga sigeih pengunten yang merupakan media pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan ular tangga dengan materi pembelajaran tari sigeih pengunten; serta marina (memanah tari bedana) merupakan media pembelajaran ragam gerak tari bedana yang berbentuk permainan panahan.

kata kunci: strategi pengembangan, media pembelajaran tari, game edukatif

PENDAHULUAN

Pendidikan abad 21 mengharuskan adanya peran dan strategi untuk menjembatani kesenjangan antara proses pendidikan di perguruan tinggi dengan dunia kerja, serta dengan kebutuhan inovasi. Salah satu pendekatan yang bisa digunakan untuk menjawab tuntutan pendidikan abad 21 adalah OBE (Outcome-based education). Perkuliahan berbasis outcome based education (OBE) bukan hanya berfokus pada materi yang harus diselesaikan melainkan adanya luaran yang dihasilkan. Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung melalui mata kuliah media pembelajaran menjawab tantangan ini dengan mengembangkan produk game edukatif sebagai outcome perkuliahan. Strategi perkuliahan yang diterapkan dalam mata kuliah berpusat pada mahasiswa dengan tuntutan mampu mengembangkan media pembelajaran tari yang dapat diadopsi masyarakat. Sebagaimana strategi pembelajaran menurut Anitah (2007) terdiri atas semua komponen materi pelajaran dan prosedur yang akan digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Strategi dalam perkuliahan media pembelajaran tari diterapkan melalui lima prosedur pengembangan produk media. Mahasiswa menghasilkan inovasi produk yang dapat meningkatkan minat belajar tari sehingga siswa memiliki kemampuan komprehensif pada semua aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Melalui mata kuliah media pembelajaran, mahasiswa dibekali untuk merancang dan merealisasikan produk permainan edukatif.

Permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang menerapkan pola belajar sambil bermain. Melalui sebuah permainan edukatif, pendidik diharapkan mampu menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, efisien, dan tentunya menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Permainan edukatif atau yang disebut game edukatif merupakan permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang

daya pikir siswa termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Menurut Najuah et all (2022) permainan edukatif adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam pembelajaran untuk menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media yang unik dan menarik. Permainan edukatif dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, misalnya untuk belajar mengenal warna, huruf, dan angka.

Pada pembelajaran tari, permainan edukatif dapat digunakan untuk mengenal tari dari aspek sejarah dan filosofis, gerak tari, rias dan busana, pola lantai, sampai pada musik iringan tari.

Permainan edukatif sama halnya dengan jenis permainan pada umumnya. Namun demikian, permainan edukatif tari merupakan sebuah permainan yang memiliki manfaat selain memberikan hiburan, juga memberikan pengetahuan, pemahaman, dan menjadi sebuah media untuk memahami materi tari. Perbedaan antara permainan edukatif dengan jenis permainan pada umumnya terletak pada isi dan tujuan. Negara (2023) mengemukakan manfaat yang dapat diperoleh dari game edukasi atau permainan edukatif adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Isi pada permainan edukatif memuat materi pembelajaran, sedangkan tujuan pada permainan edukatif yaitu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui bermain dan belajar melalui game (Najuah et all, 2022; Negara, 2022; Rozi dan Khomsatun, 2019).

Permainan edukatif tari yang dimaksud dalam tulisan ini adalah pengembangan dari media yang didesain dan diwujudkan dalam bentuk media konvensional. Permainan edukatif tari ditujukan pada permainan yang berkembang pada kalangan anak dan remaja baik permainan modern maupun tradisional seperti monopoli, scrabble, ludo, ular tangga, spinner dan lainnya. Permainan edukatif dirancang menggunakan bantuan media ICT (information, communication and technology) dan direalisasikan dalam bentuk media konvensional, yang dimulai dengan

mendesain produk menggunakan media digital dengan aplikasi seperti photoshop, corel draw, canva dan sejenisnya. Desain ini kemudian direalisasikan atau dicetak, kemudian disempurnakan dengan berbagai aksesoris pendukung. Konten materi yang dikembangkan berkaitan dengan tari tradisional yang memuat pemahaman pada aspek pengetahuan dan filosofi tari, gerak, rias dan busana, pola lantai dan musik iringan tari.

Penelitian yang berfokus pada strategi pengembangan produk media pembelajaran masih sangat terbatas dalam konteks pendidikan tari. Dibutuhkan inovasi media pembelajaran tari yang mudah digunakan dapat langsung diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini menjadi penting karena tidak semua mahasiswa sebagai calon guru memiliki kemampuan komprehensif dalam menciptakan sebuah media pembelajaran tari yang menarik.

Sasaran pengguna produk media pembelajaran ini adalah siswa tingkat sekolah dasar dan menengah. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan usia peserta didik. Sedangkan tingkat kesukaran permainan dan materinya disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, sesuai yang ada dalam tuntutan kurikulum.

Kebaharuan dalam penelitian ini terletak pada strategi mendesain media pembelajaran tari dan produk media yang dihasilkan. Penelitian ini menjabarkan terkait strategi pengembangan media pembelajaran tari, bagaimana tahapan mendesain pembelajaran tari dan macam-macam produk media pembelajaran tari yang telah berhasil dikembangkan. Lebih lanjut penelitian ini diharapkan dapat menjawab tantangan guru dalam mengembangkan media dan menjadikan momentum belajar tari menjadi mudah, menyenangkan dan berkesan bagi peserta didik melalui game edukatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian action research. Pada penelitian ini, peneliti mendeskripsikan, menginterpretasi dan menjelaskan suatu situasi sosial pada waktu yang bersamaan dengan melakukan perubahan atau intervensi dengan tujuan perbaikan atau partisipasi (Zakariyah et all, 2020; Mulyatiningsih,2015). Penelitian ini dilakukan pada mata kuliah media pembelajaran tari. Treatment dilakukan dengan total 53 mahasiswa 3endidikan tari. Penelitian ini dilakukan dengan tahapan diagnosing, action 3endidik, action

taking dan evaluating secara kolaboratif dengan mahasiswa 3endidikan tari Universitas Lampung. Dalam penelitian ini dipilih sampel lima produk media yang layak digunakan. Seluruh tahapan dilakukan untuk menghasilkan produk media pembelajaran tari yaitu game edukatif yang berkualitas dan dievaluasi berdasarkan kriteria dari validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya.

HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

Media Pembelajaran Tari

Media pembelajaran adalah alat bantu dan segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga sampai kepada peserta didik. Pagarra et all (2022) menyebutkan bahwa media memiliki kedudukan yang penting dalam sebuah proses komunikasi guru dan siswa, yakni menjembatani proses transfer pengetahuan. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, maka penyampaian informasi melalui media menjadi semakin berkembang. Tidak hanya melalui media-media cetak, penyampaian informasi saat ini sudah berkembang pesat melalui berbagai media visual, multimedia, dan konvensional. Dengan demikian, proses penyampaian informasi melalui media pembelajaran dapat berjalan melalui berbagai piranti yang tentu akan menghadirkan informasi, dalam hal ini materi pembelajaran secara variatif.

Media pembelajaran tari adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran tari dari aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Aspek psikomotor tari berkaitan dengan kemampuan siswa mengimitasi gerak, menyesuaikan tempo dan irama gerak dengan musik serta kemampuan mengekspresikan diri melalui aspek rias busana dan seluruh elemen tari. Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan siswa untuk memahami dimensi teoritis dari sudut pandang filosofi tari, komponen seluruh elemen tari serta makna yang terkandung dalam tari. Aspek afektif berkaitan dengan sikap positif yang muncul dari diri siswa setelah mempelajari tari. Sikap positif ini berkaitan dengan nilai-nilai yang mampu diadaptasi siswa dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran dibagi menjadi dua jenis, yaitu media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran ICT (information, communication and technology). Media pembelajaran konvensional merupakan media pembelajaran yang dalam pengoperasiannya tidak menggunakan program atau aplikasi

tertentu (Sompa, 2021). Sedangkan media pembelajaran yang berbasis ICT, salah satunya adalah multimedia. Media berbasis multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi).

Pada pembelajaran tari, media konvensional dapat berupa permainan atau game edukatif, media grafis atau dua dimensi, dan media tiga dimensi. Media pembelajaran ICT antara lain, pertama, yaitu media audio berupa musik tari, podcast, dan rekaman suara musik tari; kedua, media visual berupa gambar atau foto tari, bagan, grafik, diagram, poster tari, karikatur tari, kartun tari dan komik tari. Berikut ini adalah tabel jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran tari.

Tabel 1. Jenis Media Pembelajaran Tari

No	Jenis Media	Klasifikasi media
1	Media Konvensional	- permainan atau <i>game</i> edukatif - media dua dimensi (grafis) - media tiga dimensi -
2	Media pembelajaran ICT (<i>Information, Communication and Technology</i>).	media audio - musik tari, - podcast dan - rekaman suara media visual - gambar atau foto tari - bagan - grafik - diagram - poster tari - karikatur tari - kartun tari - komik tari

Game Edukatif

Tema game edukatif dipilih sebagai output perkuliahan media pembelajaran dengan berbagai pertimbangan. Pertama, game edukatif memiliki karakteristik yang banyak dikenal oleh siswa. Kedua, sebagaimana Dharmamulya & dkk (2008) mengungkapkan melalui kegiatan bermain, anak belajar beradaptasi dengan lingkungannya dan menjadi sarana untuk memperoleh pengetahuan baru. Permainan atau game, selain dimanfaatkan sebagai hiburan, juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh sifat game yang menyenangkan, dapat menstimulasi dan mendorong pemain untuk terus

maju sehingga secara otomatis pemain akan belajar suatu ketrampilan, kecakapan, dan dapat mencerna banyak informasi. Jenis game edukasi yang banyak dikembangkan menurut Wibawanto (2020) adalah sebagai berikut.

1. Shooting games

Jenis game ini sebenarnya merupakan varian dari action games. Pada shooting games, pemain menyelesaikan tantangan dengan menembak obyek yang menjadi sasaran. Kecepatan jari tangan serta koordinasi tangan dan mata yang baik untuk menembak obyek sangat dibutuhkan guna menyelesaikan game ini.

2. Adventure games

Dalam game ini, pemain diajak berpetualang, berjalan-jalan menuju suatu tempat. Game ini menekankan pada pemecahan misteri atau masalah dengan bantuan peralatan yang ditemukan di sepanjang perjalanan.

3. Role-playing games (RPGs)

RPG dikenal sebagai game bermain peran. Pada game ini pemain akan memerankan karakter tentu, lengkap dengan atribut dan senjata atau perlengkapannya.

4. Simulation games

Game simulasi biasanya dikembangkan dengan mereplikasi meniru sistem dengan aturan yang berlaku didunia nyata. Lingkungan atau kondisi didunia nyata ditiru dalam game, dan diterapkan aturan yang sama. Game simulasi ini ditujukan untuk melatih pemain sehingga pemain memperoleh ilmu dan pengetahuan dari game berdasar kegiatan di dunia nyata.

5. Quiz games

Quiz games merupakan salah satu jenis game yang sederhana. Pemain hanya perlu memilih jawaban yang tepat di antara beberapa pilihan jawaban dari pertanyaan yang ada. Ketepatan pilihan jawaban dan kecepatan waktu menjawab menjadi tantangan yang harus dihadapi pemain.

6. Puzzle games

Puzzle games pada dasarnya merupakan permainan teka-teki atau bongkar pasang. Meskipun sederhana, jenis permainan ini diyakini sangat bermanfaat bagi perkembangan motorik, psikologis dan kecerdasan anak.

Strategi Pengembangan Game Edukatif Pembelajaran Tari

Strategi merupakan metode dan teknik atau prosedur yang digunakan untuk mencapai sesuatu. Nasution (2017) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran merupakan rincian kegiatan dalam pembelajaran, yang terdiri dari metode-metode, teknik-teknik maupun prosedur-prosedur yang memungkinkan peserta didik mencapai tujuan. Pada pembelajaran tari, strategi menjadi bagian dalam menentukan proses pembelajaran yang akan berlangsung. Tentu ini menjadi tugas pendidik dalam menyusun strategi yang tepat untuk menentukan arah atau tujuan pembelajaran yang jelas. Dengan demikian tujuan dari pembelajaran dapat memberikan hasil terbaik (Setiawan, 2014).

Kegiatan belajar mengajar dapat berjalan efektif apabila ada berbagai strategi yang digunakan, baik berupa metode, model, pendekatan, dan media pembelajaran berupa permainan edukatif. Permainan edukatif adalah permainan yang dibuat dan direncanakan oleh guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik dengan adanya game-game dalam pembelajarannya.

Terdapat strategi pembelajaran pada mata kuliah media pembelajaran tari di Universitas Lampung dalam rangka mengembangkan produk media pembelajaran konvensional. Produk yang dihasilkan berupa permainan edukatif. Berikut adalah alur strategi perkuliahan yang diterapkan kepada mahasiswa untuk menghasilkan produk permainan edukasi.

1. Concept (Pengonsepan)

Tahap ini adalah tahap untuk menentukan tujuan dan sasaran pengguna program (identifikasi audiens). Pada tahap ini dirancang konsep media berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran tari dan kompetensi dasar yang diterapkan di sekolah. Tahap perancangan dilakukan sebagai berikut.

- a. Menentukan tujuan dan manfaat media pembelajaran.
- b. Menentukan sasaran pengguna media pembelajaran.
- c. Mendeskripsikan konsep media pembelajaran yang akan dibangun.
- d. Menentukan gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk membuat media.

2. Mendesain Media Menggunakan Aplikasi

Pada tahap ini media didesain secara visual menggunakan software desain grafis dan platform desain yang memungkinkan pengguna membuat desain yang indah.

Berbagai fitur telah tersedia untuk memungkinkan pengguna mendesain tampilan media pembelajaran tari yang menarik dan interaktif. Seperti membuat desain menggunakan berbagai template, font, hyperlink, animation, gif, foto, video, audio, link, dan sebagainya.

3. Realisasi Desain Media dalam Wujud Media Konvensional

Media yang sudah didesain secara visual menggunakan software atau platform design, selanjutnya dicetak pada kertas, banner, poster, brosur, flyer, katalog dan lain sebagainya. Selain itu media dapat pula dicetak melalui teknik manual atau dibuat dengan cara menggambar atau melukis, teknik printing, sablon atau offset. Media ini disebut juga dengan media printed material atau bahan-bahan yang tercetak.

4. Penyempurnaan Kelengkapan Media

Media yang sudah dicetak biasanya membutuhkan alat dan kelengkapan pendukung. Peralatan pendukung untuk kelengkapan media biasanya berupa dadu, tongkat, pion, batu berwarna, dan lain sebagainya.

5. Pendeskripsian Alur dan Tata Cara Penggunaan Media

Pada tahap ini, media yang sudah dikembangkan diberikan deskripsi alur dan tata cara penggunaan. Hal ini untuk memudahkan pengguna saat menggunakan media pembelajaran.

Berikut adalah rangkuman alur atau tahapan yang dilakukan untuk dapat menghasilkan produk game edukatif tari.



Gambar 1. Alur strategi pengembangan game edukatif tari (Amelia Hani Saputri, 2024)

Lima alur atau tahapan tersebut diterapkan kepada mahasiswa dalam perkuliahan media pembelajaran tari. Jumlah mahasiswa yang di treatment berjumlah 53 orang. Seluruh mahasiswa menghasilkan produk media game edukatif yang beragam. Seluruh produk yang dihasilkan dipresentasikan dan dilakukan evaluasi secara berkala untuk memperoleh produk media yang layak, menarik dan efektif digunakan. Konten materi yang digunakan bertema tari tradisional Lampung seperti, tari bedana, tari sigeh penguten, dan tari melinting. Berikut adalah game edukatif tari tradisional Lampung yang dihasilkan dengan menerapkan alur strategi pengembangan game edukatif sebagai berikut.

Monopoli Tari Sigeh Penguten (Mosen)

Mosen atau kepanjangan dari monopoli tari sigeh penguten merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk membantu pendidik dengan peserta didik mengenal dan mempelajari ragam gerak tari sigeh penguten. Sasaran pengguna media ini adalah peserta didik tingkat sekolah dasar, dengan rentang usia 6-12 tahun. Produk media ini dikembangkan oleh Kharisma Rizki Rhamadani pada tahun 2023. Mosen merupakan game edukatif yang menggunakan tiga media dalam pola permainannya yaitu, papan mosen, pion mosen dan dadu mosen. Papan mosen terdiri dari petak start untuk memulai permainan, finish sebagai petak akhir permainan, serta petak warna-warni dengan gambar ragam gerak Tari Sigeh Penguten. Papan mosen ini dicetak dalam ukuran 1,25 m dalam bentuk banner, dan akrilik untuk pion mosen, serta bantal dadu siap pakai. Berikut adalah dokumentasi papan mosen, pion mosen dan dadu mosen.



Gambar 2. Papan mosen, pion mosen, dan dadu mosen (Rhamadani, 2023)

Terdapat beberapa tahapan dalam memainkan mosen menggunakan tiga media tersebut. Berikut adalah petunjuk Permainan mosen (1) buatlah empat kelompok bermain dan tentukan yang akan memulai permainan, baik yang pertama, kedua, ketiga hingga keempat; (2) mulai permainan dari start menggunakan pion sesuai nama kelompok. (3) kelompok pertama yang bermain, melempar dadu terlebih dahulu. Jika angka dadu menunjukkan titik tertentu, maka pion kelompok yang melempar dadu tersebut berjalan menuju petak sesuai dengan jumlah titik dadu yang terlihat; (4) apabila kelompok yang bermain terhenti pada suatu petak, maka kelompok tersebut harus memainkan ragam gerak yang tertera di pion tersebut; (5) permainan dimainkan berulang menyesuaikan urutan bermain antar kelompok yang sudah ditentukan di awal; (6) permainan berakhir (Finish) bila semua ragam gerak dalam petak sudah dimainkan atau digerakkan. pengajar (juri) dapat mengambil pemenang kelompok sesuai dengan kondisi lapangan. Contohnya kelompok yang paling cepat tanggap, kelompok dengan gerakan yang kompak, dan sebagainya sebagai stimulus dan apresiasi bagi pemain.

Scrabb Geh

Media pembelajaran scrabb-geh merupakan media pembelajaran yang dibuat oleh Rizki Atmoko pada tahun 2023. Sasaran pengguna media ini adalah peserta didik tingkat sekolah menengah atas dengan rentang usia 14-17 tahun. Scrabb-geh merupakan media pembelajaran yang diadopsi dari permainan scrabble atau susun kata. Scrabble adalah permainan papan yang melibatkan pembentukan kata dengan menggunakan ubin huruf. Setiap ubin memiliki nilai tertentu, dan tujuan permainan ini adalah untuk mencetak sebanyak mungkin poin dengan membentuk kata-kata yang valid di atas papan permainan. Permainan scrabble ini dikembangkan untuk membantu peserta didik mengenal dan mempelajari ragam gerak tari bedana.

Scrabb-geh menggunakan media papan yang telah ditempel banner dengan jumlah tabel atau kotak-kotak cukup banyak, media hurufnya menggunakan media balok yang di dalamnya terdapat enam huruf acak. Balok huruf warna warni yang digunakan dalam scrabb-geh berfungsi untuk memperindah permainan. Berikut adalah dokumentasi game edukatif scrabb-geh yang terdiri dari papan scrabb dan balok-balok warna.



Gambar 3. Papan scrabb-geh
(Atmoko, 2023)

Media Pembelajaran Batapung (Batu Tari Lampung)

Media pembelajaran batapung merupakan media yang dikembangkan oleh Dinasti Kartika Putri pada tahun 2023. Peta tersebut digunakan untuk menunjukkan wilayah tari tradisi yang ada di Provinsi Lampung. Batapung dimainkan hampir sama seperti permainan tradisional yang disebut dengan gatheng. Gatheng merupakan sebuah permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak dengan menggunakan batu kerikil sebagai alat mainnya. Kata “gatheng” sendiri berasal dari nama batu mainan Raden Rangga, Putra Panembahan Senapati dari Mataram. Permainan gatheng ini kemudian dimodifikasi menjadi sebuah media pembelajaran tari, yaitu batapung (batu tari Lampung). Sasaran pengguna media ini adalah peserta didik tingkat sekolah dasar dengan rentang usia 6-12 tahun. Materi yang disajikan adalah mengenal tari tradisional yang ada di Provinsi Lampung. Media atau alat yang digunakan berupa batu kerikil yang diberi warna berbeda-beda, dan media berupa peta Provinsi Lampung. Berikut adalah dokumentasi game edukatif batapung.



Gambar 4. Batapung (batu tari Lampung)
(Putri, 2023)

Ulgasien (Ular Tangga Sigh Pengunten)

Media pembelajaran ulgasien (ular tangga sigh pengunten) dikembangkan oleh Nori pada tahun 2023. Ular tangga sigh pengunten adalah media pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan ular tangga dengan materi yang berkaitan dengan materi pembelajaran tari sigh pengunten. Sasaran pengguna media ini adalah peserta didik tingkat sekolah dasar dengan rentang usia 6-12 tahun. Penggunaan media pembelajaran ulgasien dapat dimainkan secara berkelompok dengan jumlah 2 sampai 3 siswa. Salah satu siswa akan dipilih untuk menjadi ketua kelompok. Ketua kelompok akan bertugas melempar dadu dan siswa lainnya akan bergerak seperti bidak. Dalam petak tersebut telah terdapat nama-nama ragam gerak dari tari sigh pengunten. Apabila ketua kelompok telah melempar dadu dan mendapatkan angka dua, maka siswa lainnya akan melompat sebanyak dua kali pada petak media tersebut. Berikut adalah dokumentasi game edukatif ulgasien.



Gambar 5. Ulgasien (ular tangga sigh pengunten)
(Safitri, 2023)

Marina (memanah tari bedana)

Marina (memanah tari bedana) merupakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh Lilis Nuraini pada tahun 2023. Media ini digunakan untuk mempelajari ragam gerak tari bedana. Media pembelajaran yang dibuat berbentuk papan dart board tetapi dengan ukuran besar dan menggunakan anak panah. Bahan yang digunakan yaitu kayu yang berbentuk lingkaran dilapisi dengan kardus dan kertas berwarna-warni. Pada setiap bagian kertas terdapat tulisan ragam gerak tari bedana. Marina dimainkan dengan cara melemparkan panahan ke papan dart board. Setelah panah tertancap dipapan dart board, maka pemain harus dapat menggerakkan ragam gerak yang tertera dipapan

tersebut. Berikut adalah dokumentasi game edukatif marina.



Gambar 6. Marina (memanah tari bedana) (Nuraini, 2023)

SIMPULAN

Terdapat strategi pembelajaran yang dikembangkan pada mata kuliah media pembelajaran tari di Universitas Lampung dalam mengembangkan produk game edukatif. Strategi tersebut berkaitan dengan langkah dalam mengembangkan produk media pembelajaran. Terdapat lima tahapan dalam mengembangkan produk game edukatif yaitu, (1) concept (pengonsepan), di mana pada tahap ini dirancang konsep media berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran tari dan kompetensi dasar yang diterapkan di sekolah; (2) mendesain media menggunakan aplikasi, di mana media didesain secara visual menggunakan software desain grafis dan platform desain yang memungkinkan pengguna membuat desain yang indah; (3) realisasi desain media dalam wujud media konvensional. dicetak kedalam kertas, banner, poster, brosur, flyer, katalog dan lain sebagainya, dapat juga dicetak melalui teknik manual atau dibuat dengan cara menggambar atau melukis, teknik printing, sablon, atau offset; (4) penyempurnaan kelengkapan media, di mana pada tahap ini media dilengkapi dengan komponen-komponen pendukung biasanya berupa dadu, tongkat, pion, batu berwarna dan lain sebagainya; (5) pendeskripsian alur dan tata cara penggunaan media, di mana pada bagian ini diberikan deskripsi alur dan tata cara penggunaan media. Terdapat lima produk media yang dijadikan sampel penelitian diantaranya mosen

(monopoli sigeih penguten), scrabb-geh, batapung, ulgasien dan marina.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pendidik seni budaya (seni tari) untuk menggunakan media pembelajaran game edukatif bagi peserta didik. Lebih lanjut melalui penelitian ini, diharapkan mampu memotivasi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang beragam untuk memudahkan peserta didik memahami tari. Semakin banyak peserta didik yang tertarik belajar tari, maka akan berkontribusi pada pelestarian seni dan budaya.

REFERENSI

- Anitah, S. (2007). Strategi pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Dharmamulya, S. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Najuah., Sidiq, R., Simamora, R.S. (2022) *Game Edukasi Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan. Yayasan Kita Menulis.
- Nasution, W.N. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Medan. Perdana Publishing.
- Negara., H.C. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Membaca Berbasis *Game* Edukasi untuk Siswa Kelas I SD Telkom Makassar. *Pinisi Journal Of Health & Sport Science*. 1-11.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W dan Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar. Badan Penerbit UNM.
- Rozi, F., & Khomsatun, K. (2019). Rancang bangun *game* edukasi pengenalan warna untuk pendidikan anak usia dini menggunakan adobe flash berbasis android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), 12-18.
- Setiawan, A. (2014). Strategi Pembelajaran Tari Anak Usia Dini. *Jurnal Pedagogi*, 1(1), 1-16.
- Sompa, A. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SDN di Kecamatan*

- Malili Kabupaten Luwu Timur (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar). Diakses pada 04 juni 2024 dari <https://eprints.unm.ac.id/13991/>
- Mulyatiningsih, E. (2015). *Metode Penelitian Tindakan Kelas. Modul Pelatihan Pendidikan Profesi Guru*. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang. LPPM UNNES.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Kolaka. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah.