

**RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL INTERAKTIF TARI
KIPRAH LENGGER BERBASIS WEB LEARNING UNTUK KELOMPOK
REMAJA SANGGAR BINA TARI BAYU KENCANA**

Roosita Dewi Suriasih¹, Indar Sabri², Retnayu Prasetyanti Sekti³, Anik Juwariyah⁴
^{1,2,3,4}Pendidikan Seni Budaya, Universitas Negeri Surabaya
125020865017@mhs.unesa.ac.id, 2indarsabri@unesa.ac.id,
3retnayusekti@unesa.ac.id, 4anikjuwariyah@unesa.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the needs analysis and the design of an interactive video tutorial learning media for Tari Kiprah Lengger based on Web learning for adolescent groups at Sanggar Bina Tari Bayu Kencana, Probolinggo City. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, limited to the analysis and design stages. Data were collected through observation, questionnaires, interviews, and documentation. The research subjects consisted of dance instructors and 26 adolescent learners. The results of the analysis indicated that learners had a high interest in learning Tari Kiprah Lengger; however, they still experienced difficulties in memorizing movements, coordinating body movements, and synchronizing movements with musical rhythms. In addition, learners showed a strong desire for independent learning and required learning media that could be accessed flexibly and repeatedly. Based on the needs analysis, an interactive video tutorial learning media based on Web learning was designed using Canva and Articulate Storyline 3. The media integrates text, images, audio, video, interactive navigation, and learning control features to support independent learning activities. The materials presented include dance history, movement variations, video tutorials, music, makeup, and costumes. The findings indicate that the web learning-based instructional media design is relevant as an innovative alternative in learning Tari Kiprah Lengger and has the potential to improve learners' motivation and dance skills.

Keywords: Instructional Media, Interactive Video Tutorial, Web learning, Tari Kiprah Lengger, Dance Skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan serta perancangan media pembelajaran video tutorial interaktif Tari *Kiprah Lengger* berbasis *Web learning* bagi kelompok remaja di Sanggar Bina Tari Bayu Kencana Kota Probolinggo. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap *analysis* dan

design. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri atas pelatih tari dan 26 peserta didik kelompok remaja. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik memiliki minat tinggi dalam mempelajari Tari Kiprah Lengger, namun masih mengalami kesulitan dalam menghafal gerak, koordinasi tubuh, dan penyesuaian gerak dengan irama musik. Selain itu, peserta didik menunjukkan keinginan tinggi untuk belajar secara mandiri serta membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel dan berulang. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dirancang media pembelajaran video tutorial interaktif berbasis *Web learning* menggunakan Canva dan Articulate Storyline 3. Media dirancang dengan memadukan unsur teks, gambar, audio, video, navigasi interaktif, serta fitur kontrol pembelajaran untuk mendukung proses belajar mandiri peserta didik. Adapun materi yang disajikan meliputi sejarah tari, ragam gerak, video tutorial, musik, tata rias dan busana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan media pembelajaran berbasis *Web learning* dinilai relevan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Tari Kiprah Lengger serta berpotensi mendukung peningkatan motivasi dan keterampilan menari peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Tutorial Interaktif, *Web learning*, Tari Kiprah Lengger, Keterampilan Menari

A. Pendahuluan

Pendidikan seni budaya memiliki peran strategis dalam pelestarian dan pengembangan identitas bangsa. Seni tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi estetis, tetapi juga sebagai sarana pewarisan nilai-nilai budaya kepada generasi muda (Lum & Wagner, 2019). Dalam konteks ini, seni tari merupakan salah satu bentuk ekspresi yang merepresentasikan nilai sosial, estetika, dan spiritual masyarakat. Jawa Timur sebagai wilayah dengan keragaman budaya tinggi memiliki tanggung jawab besar dalam menjaga dan mengembangkan kesenian daerah agar tetap relevan.

Secara kultural, wilayah Jawa Timur dapat diklasifikasikan ke dalam sepuluh wilayah kebudayaan, termasuk wilayah *Pandalungan* yang menjadi karakter masyarakat Kota Probolinggo, yakni hasil interaksi budaya Jawa dan Madura yang membentuk identitas budaya tersendiri (Sutarto & Sudikan, 2008). Dalam konteks tersebut berkembang berbagai kesenian lokal, salah satunya kesenian lengger yang kemudian melahirkan Tari Kiprah Lengger.

Tari Kiprah Lengger merupakan bentuk adaptasi dari kesenian lengger yang pada awalnya berfungsi sebagai

hiburan masyarakat serta tari pembuka dalam pertunjukan *ludruk*. Seiring perkembangan zaman, tari ini mengalami transformasi fungsi menjadi tari penyambutan dalam berbagai acara resmi di Kota Probolinggo. Menurut Peni Priyono, pertunjukan kesenian *lengger* pada masa lalu sering disajikan sebagai hiburan masyarakat, salah satunya di sekitar Pasar Mangunharjo (wawancara, 17 September 2025). Hal ini menunjukkan bahwa proses adaptasi dan inovasi dalam seni tradisional merupakan strategi penting dalam menjaga keberlangsungan budaya lokal. Dalam praktik pembelajaran, Tari *Kiprah Lengger* diajarkan di berbagai sanggar seni, salah satunya di Sanggar Bina Tari Bayu Kencana (BTBK), serta dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah menengah atas. Pembelajaran tari ini umumnya diberikan kepada kelompok remaja karena memiliki tingkat kompleksitas gerak yang cukup tinggi. Penguasaan tari tidak hanya menuntut kemampuan teknik gerak (wiraga), tetapi juga keselarasan irama (wirama) serta penghayatan (wirasa). Hadi, (2007) menyatakan bahwa teknik gerak tari merupakan proses fisik dan mental yang

memungkinkan penari mewujudkan pengalaman estetis dalam sebuah komposisi tari. Namun demikian, hasil analisis awal menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menarikan Tari *Kiprah Lengger* masih belum optimal. Berdasarkan hasil pengolahan data angket terhadap 26 peserta didik, diperoleh rata-rata nilai sebesar 72,69 yang masih berada di bawah standar ketuntasan minimal (≥ 75). Selain itu, sebagian besar peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar, yang menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan aktual dengan kompetensi yang diharapkan. Kesulitan utama yang dihadapi peserta didik terletak pada koordinasi gerak tangan dan badan serta kemampuan menyesuaikan gerakan dengan irama musik.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menghafal urutan gerakan, membedakan ragam gerak yang memiliki kemiripan irama, serta membutuhkan waktu yang relatif lama untuk menguasai materi tari. Keterbatasan waktu latihan (angket, Happy Sri Andini, 25 September 2025) serta kemiripan irama musik dalam

beberapa bagian tari (angket, Andien Maulidia, 25 September 2025) menjadi faktor yang memperkuat hambatan tersebut. Di sisi lain, peserta didik menunjukkan tingkat motivasi belajar yang tinggi serta kecenderungan untuk belajar secara mandiri. Mereka membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel, mampu menyajikan gerakan secara rinci, serta dapat diulang sesuai kebutuhan. Namun, media pembelajaran yang digunakan saat ini masih terbatas pada metode ceramah, demonstrasi langsung, dan video tari utuh yang belum memberikan penjelasan secara terstruktur. Kondisi ini menyebabkan peserta didik masih bergantung pada kehadiran pelatih dan mengalami kesulitan dalam memahami detail gerakan. Dalam perspektif pembelajaran, strategi memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar. Sukandarrumidi (2002) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik yang harus dirancang secara efektif. Namun, strategi pembelajaran yang monoton masih sering digunakan sehingga menimbulkan kejenuhan dan

menurunkan minat belajar peserta didik (Syaefudin, 2020). Oleh karena itu, diperlukan perencanaan pembelajaran yang inovatif melalui pemanfaatan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi.

Hasil analisis awal menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menarikan Tari *Kiprah Lengger* masih belum optimal. Berdasarkan hasil pengolahan data angket terhadap 26 peserta didik, diperoleh rata-rata nilai sebesar 72,69 yang masih berada di bawah standar ketuntasan minimal ($KKM \geq 75$). Kesulitan utama yang dihadapi peserta didik terletak pada koordinasi gerak tangan dan badan, menghafal urutan gerakan, serta kemampuan menyesuaikan gerakan dengan irama musik. Keterbatasan waktu latihan dan kemiripan irama musik dalam beberapa bagian tari menjadi faktor yang memperparah hambatan tersebut.

Di sisi lain, peserta didik menunjukkan motivasi belajar yang tinggi serta kecenderungan untuk belajar secara mandiri. Mereka membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel, mampu menyajikan gerakan secara rinci, dan dapat diulang sesuai

kebutuhan. Namun, media pembelajaran yang digunakan saat ini masih terbatas pada metode ceramah, demonstrasi langsung, dan video tari utuh yang belum memberikan penjelasan secara terstruktur, menyebabkan peserta didik masih bergantung pada kehadiran pelatih.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, media pembelajaran berbasis video menjadi salah satu alternatif yang potensial dalam mendukung proses belajar. Arsyad, (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar peserta didik. Sadiman & al., (2021) serta Heinich, (2002) juga menegaskan bahwa media audiovisual mampu menyajikan pesan secara lebih efektif. Dalam pembelajaran seni tari, video tutorial memiliki keunggulan dalam menyajikan demonstrasi gerak secara visual dan berulang. Munir, (2012) menyatakan bahwa video tutorial merupakan media audiovisual yang menyajikan instruksi langkah demi langkah untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri. Meskipun demikian, media video yang digunakan dalam pembelajaran Tari

Kiprah Lengger saat ini masih bersifat konvensional dan belum dirancang secara interaktif. Padahal, menurut Asari dkk. (2023:223), video interaktif memungkinkan pengguna terlibat aktif melalui fitur navigasi, kuis, serta kontrol pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat visual, tetapi juga interaktif dan sistematis sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya berfokus pada pengembangan atau uji efektivitas media video, sedangkan kajian yang secara khusus menekankan pada tahap perencanaan desain media pembelajaran berbasis kebutuhan peserta didik masih terbatas, terutama dalam konteks seni tari lokal. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) pada aspek perencanaan desain media pembelajaran video tutorial interaktif berbasis *Web learning* yang disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan serta merancang desain media pembelajaran video tutorial

interaktif Tari *Kiprah Lengger* berbasis *web learning*. Perancangan ini difokuskan pada penyusunan struktur materi, alur pembelajaran, serta fitur interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar konseptual dalam pengembangan media pembelajaran seni tari yang inovatif serta mendukung pelestarian budaya lokal melalui pendekatan teknologi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dibatasi pada dua tahap pertama: *Analysis* dan *Design*. Pembatasan ini didasarkan pada pertimbangan metodologis bahwa penelitian bertujuan menghasilkan rancangan konseptual yang tervalidasi, bukan produk akhir yang siap diimplementasikan (Spatioti et al., 2022). Hanafy, (2014) menegaskan bahwa *R&D* dalam pendidikan berfungsi mengembangkan produk pembelajaran secara sistematis sebagai dasar pengembangan lebih lanjut. (Branch & Dousay, 2015)

menguatkan bahwa setiap tahap ADDIE saling bergantung dan memberikan informasi bagi tahap berikutnya.

Subjek penelitian terdiri atas satu orang pelatih tari dan 26 peserta didik kelompok remaja di Sanggar Bina Tari Bayu Kencana (BTBK) Kota Probolinggo, yang dipilih secara purposif karena keterlibatan langsungnya dalam pembelajaran Tari *Kiprah Lengger*. Objek penelitian adalah rancangan media pembelajaran video tutorial interaktif berbasis *Web learning* untuk materi tari tersebut.

Prosedur penelitian dilakukan melalui dua tahap utama sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kondisi sumber belajar yang tersedia. Data dikumpulkan melalui: (1) observasi terstruktur terhadap proses pembelajaran; (2) angket kepada 26 peserta didik menggunakan skala penilaian dan pertanyaan terbuka; dan (3) wawancara mendalam dengan pelatih. Aspek yang dianalisis mencakup

kemampuan awal peserta didik, kendala belajar, ketergantungan pada pelatih, serta kesiapan teknologi. Hasil analisis digunakan sebagai dasar penyusunan desain media.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap ini bertujuan menyusun desain media secara sistematis berdasarkan temuan analisis. Kegiatan meliputi: perumusan tujuan pembelajaran, pembuatan storyboard, identifikasi alat dan bahan, serta penentuan struktur navigasi. *Storyboard* berfungsi sebagai alat visualisasi yang memetakan alur media sebelum produksi (Ariani et al., 2010). Desain mempertimbangkan aspek pedagogis (CTML) , teknis (kemudahan akses web), dan estetis (konsistensi tema etnik lokal).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, dan wawancara. Observasi digunakan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran dan kesulitan peserta didik, angket digunakan untuk memperoleh data kebutuhan dan persepsi peserta didik, sedangkan dokumentasi digunakan untuk

mendapatkan penjelasan masalah yang kurang jelas serta guna meyakinkan data yang sudah diperoleh (Sugiyono, 2012).

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data hasil angket dianalisis menggunakan persentase untuk menggambarkan kecenderungan kebutuhan peserta didik, sedangkan data hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif untuk mendukung interpretasi hasil analisis kebutuhan (Arikunto, 2013). Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam penyusunan desain media pembelajaran Tari *Kiprah Lengger*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Tahap *Analysis* (Analisis)

Analisis kebutuhan dilakukan terhadap 26 peserta didik kelompok remaja Sanggar BTBK. Hasil angket secara kuantitatif disajikan pada Gambar 1 berikut.

No.	Aspek analisis	Prosentase/Kategori				
1	Minat Peserta Didik	0,00% Sangat Tidak Berminat	0,00% Tidak Berminat	5,1% cukup berminat	34,6% Berminat	60,3% sangat berminat
2	Tingkat Kesulitan Peserta Didik	1,3% sangat tidak kesulitan	11,5% tidak kesulitan	37,2% cukup kesulitan	24,4% kesulitan	58,9% sangat kesulitan
3	Keinginan Belajar Mandiri	1,28% sangat tidak ingin belajar	3,85% tidak ingin belajar	20,51% cukup ingin belajar	16,67% ingin belajar	57,69% sangat ingin belajar
4	Kebutuhan Media Video Tutorial	1,3% sangat tidak butuh	6,92% tidak butuh	10% cukup butuh	22,31% butuh	60,77% sangat butuh

Gambar 1 Hasil Analisis Kebutuhan

Berdasarkan tabel hasil analisis kebutuhan peserta didik terhadap media video tutorial, dapat dijelaskan bahwa secara umum peserta didik menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial. Hal ini terlihat dari dominasi persentase pada kategori “sangat berminat”, “sangat ingin”, dan “sangat membutuhkan” di hampir seluruh aspek analisis.

Pada aspek minat peserta didik, sebanyak 60,3% peserta didik berada pada kategori sangat berminat dan 34,6% berada pada kategori berminat. Sementara itu, tidak ada peserta didik yang menyatakan sangat tidak berminat maupun tidak berminat. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran menggunakan media video tutorial.

Pada aspek tingkat kesulitan peserta didik, sebanyak 58,9% peserta didik merasa sangat kesulitan dan 24,4% merasa kesulitan. Hanya sebagian kecil yang merasa cukup kesulitan (37,2%) dan sangat sedikit yang merasa tidak mengalami kesulitan. Data ini menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami

hambatan dalam memahami materi pembelajaran sehingga diperlukan media pendukung yang lebih interaktif dan mudah dipahami.

Selanjutnya, pada aspek keinginan belajar mandiri, sebanyak 57,69% peserta didik berada pada kategori sangat ingin belajar mandiri dan 16,67% berada pada kategori ingin belajar mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki motivasi yang cukup tinggi untuk belajar secara mandiri apabila didukung dengan media pembelajaran yang sesuai, seperti video tutorial yang dapat diakses kapan saja.

Pada aspek kebutuhan media video tutorial, diperoleh hasil bahwa 60,77% peserta didik menyatakan sangat membutuhkan media video tutorial dan 22,31% menyatakan membutuhkan. Persentase ini menunjukkan bahwa media video tutorial dianggap penting dalam membantu proses pembelajaran karena dapat mempermudah pemahaman materi, meningkatkan kemandirian belajar, serta membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajar.

Secara keseluruhan, hasil analisis kebutuhan ini menunjukkan bahwa pengembangan media

pembelajaran berbasis video tutorial sangat relevan dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Tingginya minat, kebutuhan, serta keinginan belajar mandiri peserta didik menjadi indikator bahwa media video tutorial berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik

Profil kebutuhan ini selaras dengan temuan Nuhaya & Asyhari, (2023) yang membuktikan bahwa video interaktif berbasis masalah secara signifikan meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. Sejalan dengan itu, Suryana & Hijriani, (2022) mengonfirmasi bahwa media video pembelajaran tematik berbasis teknologi efektif dalam mendukung proses belajar mandiri anak, khususnya ketika materi bersifat kinestetis. Tingkat kesiapan teknologi yang tinggi pada peserta didik juga mengindikasikan bahwa hambatan adopsi media digital tidak signifikan, sehingga implementasi *Web learning* akan berjalan optimal (Adawiyah et al., 2024).

Dari sisi pembelajaran tari, rata-rata nilai awal peserta didik sebesar 72,69 (di bawah KKM ≥ 75) menunjukkan bahwa metode

konvensional yang ada belum memadai. Temuan (Putri et al., 2024) memperkuat bahwa pemanfaatan video tutorial terstruktur secara langsung berkontribusi pada peningkatan hasil belajar seni tari. Sementara Sari, (2024) menunjukkan bahwa video tutorial berdampak positif terhadap kemampuan menari tarian tradisional anak, dengan manfaat utama pada pemahaman urutan gerak yang kompleks. Dengan demikian, rancangan media berbasis *Web learning* yang dapat diakses secara fleksibel dan berulang adalah respons yang paling tepat secara empiris terhadap profil kebutuhan peserta didik yang teridentifikasi.

Hasil Tahap *Design* (Perancangan)

Berdasarkan temuan analisis kebutuhan, dirancang media pembelajaran video tutorial interaktif berbasis *Web learning* menggunakan Canva dan Articulate Storyline 3. Pemilihan Articulate Storyline 3 didasarkan pada kemampuannya memproduksi konten e-learning interaktif berformat HTML5 yang dapat diakses lintas perangkat tanpa instalasi tambahan fitur navigasi non-linear, branching, dan kontrol kecepatan video menjadikannya ideal untuk pembelajaran gerak tari

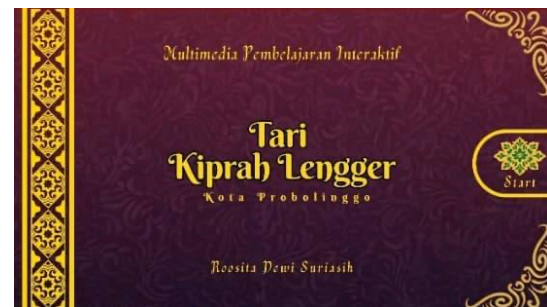
(Daryanes et al., 2023). Nadzif et al., (2022) mengonfirmasi bahwa Articulate Storyline menghasilkan media interaktif berbasis web yang dinilai valid dan praktis oleh ahli. Canva digunakan dalam pra-produksi untuk merancang aset visual berkonsep etnik latar perkamen krem dan ornamen emas yang membangun kedekatan cultural dengan materi (Rahmatullah et al., 2020)

Perpaduan dua platform ini mengimplementasikan prinsip coherence dan signaling dalam CTML Mayer (2021) desain visual yang bersih dan terarah mengurangi beban kognitif ekstrinsik (*extraneous cognitive load*) sehingga kapasitas memori kerja peserta didik dapat difokuskan sepenuhnya pada elemen pembelajaran esensial (Sweller, 2023). Ramadhan et al. (2024) membuktikan pendekatan serupa pengembangan video interaktif tari kreasi di sekolah dasar menghasilkan persentase kelayakan 90% dari penilaian peserta didik.

Media dirancang dalam tujuh modul yang tersusun secara hierarkis: Petunjuk, Sinopsis, Ragam Gerak, Video Tutorial, Musik, Tata Rias & Busana, dan Profil. Komponen dan

tampilan masing-masing modul dijelaskan pada subbagian berikut.

Halaman cover menampilkan identitas media ("Multimedia Pembelajaran Interaktif Tari *Kiprah Lengger*, Kota Probolinggo") beserta tombol navigasi "Start". Desain ini mengimplementasikan prinsip personalization Mayer (2021) yang mendorong rasa kepemilikan peserta didik terhadap konten.



Gambar 2 Menu utama MPI Tari *Kiprah Lengger*



Gambar 3 Menu utama MPI Tari *Kiprah Lengger*

Halaman Menu Utama yang berfungsi sebagai pusat navigasi bagi pengguna dalam mengeksplorasi materi multimedia interaktif Tari *Kiprah Lengger*. Desain halaman ini

mempertahankan konsistensi tema etnik melalui penggunaan latar belakang bertekstur perkamen krem dan elemen pita emas bertuliskan "Menu Utama". Sebagai daya tarik visual utama, disajikan foto dokumentasi pertunjukan tari yang dibingkai dengan ornamen klasik berwarna emas. Sistem navigasi dirancang secara hierarkis dan intuitif. Navigasi materi diletakkan berderet secara vertikal dengan bentuk tombol panah berwarna marun, yang memberikan akses ke tujuh modul utama: Petunjuk, Sinopsis, Ragam Gerak, Video Tutorial, Musik, Tata Rias & Busana, serta Profil. Selain itu, pada sisi kanan layar disediakan panel navigasi global (sidebar) yang memuat ikon *Exit*, *Home*, dan Musik untuk mempermudah kontrol aplikasi dari layar mana pun tanpa mengganggu fokus pada materi utama. Hierarki navigasi ini mengimplementasikan prinsip segmenting (Mayer, 2021): materi kompleks dipecah ke dalam unit-unit yang dapat dikontrol pengguna, mengurangi *cognitive overload* yang kerap muncul ketika konten disajikan sekaligus (Syafira et al., 2022).



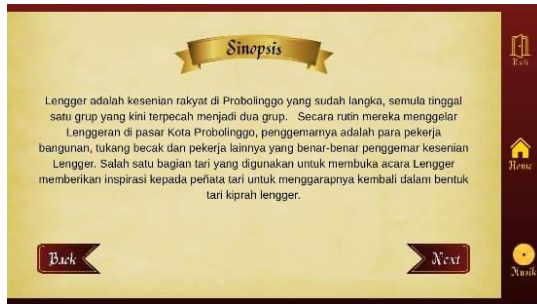
Gambar 4 Petunjuk MPI Tari Kiprah Lengger

Halaman Petunjuk menyajikan panduan komprehensif atas seluruh ikon dan tombol kontrol navigasi dasar (*Back*, *Next*, *Home*, *Exit*), kontrol audio, serta kendali pemutar video. Fitur *slow-motion* (ikon siput) merupakan keputusan pedagogis yang disengaja, bukan sekadar pilihan teknis.

Fitur *slow-motion* mengimplementasikan prinsip segmenting CTML: peserta didik dapat memperlambat tayangan gerakan yang berlangsung cepat sehingga detail ragam gerak dapat diinternalisasi secara bertahap (Mayer, 2021). Dalam konteks tari yang menuntut koordinasi motorik presisi, kemampuan mengontrol kecepatan tayangan adalah kunci keberhasilan belajar mandiri. Pasaribu, (2024) membuktikan bahwa diferensiasi dalam pembelajaran tari termasuk kemampuan peserta didik mengatur tempo eksplorasi secara

signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan di sekolah menengah pertama. Temuan Budiarsa et al., (2024) memperkuat bahwa integrasi teks, video, dan audiovisual dalam pendidikan tari secara optimal meningkatkan kemampuan pemahaman gerak.

Untuk berikutnya, rancangan media pembelajaran tari *Kiprah Lengger* adalah sebagai berikut;



Gambar 5 Sinopsis Tari *Kiprah Lengger*



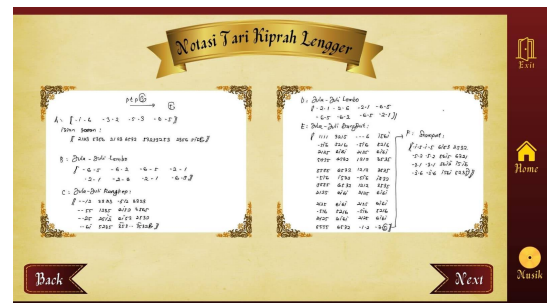
Gambar 6 Jenis Ragam Gerak Tari *Kiprah Lengger* pada Bagian Pembuka



Gambar 7 Ragam Gerak Nggegèng Sampur Tari *Kiprah Lengger*



Gambar 8 Jenis Alat Musik Tari *Kiprah Lengger*



Gambar 9 Notasi Tari *Kiprah Lengger*



Gambar 10 Tata Rias Tari *Kiprah Lengger*

Relevansi Rancangan dan Implikasi Pedagogis

Secara keseluruhan, ketujuh modul yang dirancang mencerminkan upaya sistematis untuk menjawab kebutuhan empiris peserta didik. Pendekatan *user-centered design* ini sejalan dengan rekomendasi Kusumayanti et al., (2022) bahwa visualisasi gerak secara digital mampu mengurangi ketergantungan peserta didik pada instruktur. Citrawati et al., (2025) menguatkan bahwa revitalisasi tari tradisional melalui sinergi teknologi dan nilai budaya adalah strategi yang relevan dan berkelanjutan di era digital.

Dari perspektif pelestarian budaya, penelitian ini berkontribusi konkret: media berbasis web memungkinkan Tari *Kiprah Lengger* diakses lintas waktu dan ruang, memperluas jangkauan pewarisan nilai budaya Pandalungan kepada generasi muda (Citrawati et al., 2023). Martinopa et al., (2022) membuktikan bahwa penggunaan media video tari berdampak positif terhadap kecerdasan kinestetik peserta didik sekolah dasar, memberikan dukungan empiris bagi pendekatan yang ditempuh dalam penelitian ini. Godsk & Møller, (2024) dan Balalle, (2024)

dalam menegaskan bahwa teknologi pembelajaran interaktif secara konsisten meningkatkan keterlibatan peserta didik, khususnya ketika konten disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks budaya mereka.

Novelty penelitian ini terletak pada proses perancangan yang sistematis dan berbasis bukti empiris untuk tari tradisional lokal pendekatan yang belum banyak ditemukan dalam literatur media pendidikan seni tari di Indonesia. Rancangan ini siap dilanjutkan ke tahap *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* dalam penelitian berikutnya.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa peserta didik kelompok remaja di Sanggar Bina Tari Bayu Kencana memiliki minat yang tinggi dalam mempelajari Tari *Kiprah Lengger*, namun masih mengalami berbagai kendala dalam proses pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan terhadap 26 peserta didik menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan aktual peserta didik dengan KKM yang ditetapkan (≥ 75), ditunjukkan oleh rata-rata nilai peserta didik sebesar 72,69. Sebagian

besar peserta didik mengalami kesulitan dalam menghafal ragam gerak, mengoordinasikan gerak tubuh, serta menyesuaikan gerak dengan irama musik. Selain itu, keterbatasan waktu latihan dan penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional menyebabkan peserta didik cenderung bergantung pada kehadiran pelatih dalam proses belajar tari.

Di sisi lain, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik memiliki keinginan tinggi untuk belajar secara mandiri dan membutuhkan media pembelajaran yang fleksibel, mudah diakses, serta mampu menyajikan materi tari secara rinci dan berulang. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel karena peserta didik telah siap secara teknologi, sehingga menunjukkan potensi tinggi dalam penerapan media pembelajaran digital.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, penelitian ini menghasilkan rancangan media pembelajaran video tutorial interaktif berbasis *Web learning* yang dikembangkan menggunakan Canva dan Articulate Storyline 3. Media dirancang dengan

memadukan unsur teks, gambar, audio, dan video tutorial interaktif yang dilengkapi fitur navigasi, sehingga mendukung pembelajaran mandiri peserta didik. Media pembelajaran ini memuat tujuh modul utama, yaitu petunjuk penggunaan, sinopsis tari, ragam gerak, video tutorial, musik pengiring, tata rias dan busana, serta profil Tari Kiprah Lengger. Selain itu, fitur *slow-motion* diterapkan sebagai implementasi prinsip segmenting dalam teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) guna membantu peserta didik memahami detail gerak tari secara bertahap.

Secara keseluruhan, rancangan media pembelajaran video tutorial interaktif berbasis *Web learning* dinilai relevan sebagai alternatif inovasi pembelajaran seni tari, khususnya Tari *Kiprah Lengger*. Media ini berpotensi meningkatkan motivasi belajar, kemandirian, dan keterampilan menari peserta didik sekaligus mendukung pelestarian Tari *Kiprah Lengger* sebagai bagian dari budaya tradisional Pandalungan di era digital. Penelitian ini juga menghasilkan blueprint desain media yang dapat digunakan pada tahap Development dalam model ADDIE. Oleh karena itu, penelitian lanjutan

disarankan untuk melanjutkan proses pengembangan media, melakukan validasi ahli, serta menguji efektivitas media terhadap hasil belajar dan motivasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, E. R., Albab, U., Mrapa, K., Sempusari, K., Kaliwates, K., Jember, J., Timur, I., Winarno, A., & Onia, S. I. (2024). Effectiveness of interactive learning media development based on articulate storyline 3 in elementary school education. *EDUCARE Journal of Primary Education*, 5(2), 105–122.
<https://doi.org/10.35719/EDUCARE.V5I2.253>
- Ariani, N. D., Haryanto, D., Ardhiawan, & Prestasi, T. (2010). *Pembelajaran Multi Media Di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. PT Prestasi Pustakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (Rev. ed.). PT Rajagrafindo Persada.
- Balalle, H. (2024). Exploring student engagement in technology-based education in relation to gamification, online/distance learning, and other factors: A systematic literature review. *Social Sciences & Humanities Open*, 9, 100870.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.100870>
- Branch, R. M., & Dousay, T. A. (2015). *Survey of Instructional Design Models* (5th ed.). Association for Educational Communications and Technology.
<https://doi.org/10.1007/978-3-319-53226-6>
- Budiarsa, I. W., Utamia, D. G. S. A. M., & Sari, N. W. A. Y. (2024). Optimization Of Dance Education Through Creative Media: Integration Of Text, Video, And Audiovisuals In The Educational . *Proceeding Bali-Bhuwana Waskita: Global Art Creativity Conference* , 4, 214–223.
<https://doi.org/10.31091/BBWP.V4I1.482>
- Citrawati, A. A. I. A., Nurmalena, N., Oktavianus, O., Admiral, A., & Hardi, H. (2025). Revitalisasi Tari Tradisional di Era Digital: Sinergi Nilai Budaya, Inovasi Teknologi, dan Seni. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 7(1), 1–13.
<https://doi.org/10.23960/JPTIV.V7I1.30812>
- Citrawati, A. A. I. A., Syofia, N., & Wahyuni, W. (2023). Transformasi Pendidikan Seni melalui Teknologi: Memperluas Horison Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Tari. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 5(1), 118–125.
<https://doi.org/10.23960/JPTIV.V5I1.27854>
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4), e15082.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- Godsk, M., & Møller, K. L. (2024). Engaging students in higher education with educational technology. *Education and*

- Information Technologies* 2024 30:3, 30(3), 2941–2976. <https://doi.org/10.1007/S10639-024-12901-X>
- Hadi, Y. S. (2007). *Kajian tari: Teks dan konteks*. Pustaka book publisher.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Heinich, R. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Merrill. <https://books.google.co.id/books?id=BLwpAQAAIAAJ>
- Kusumayanti, D. R., Saragi, D., & Azhari, I. (2022). Pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran seni budaya materi Tari Lenggang Patah Sembilan. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(2), 94–102. <https://doi.org/10.21831/JPPFA.V10I2.57633>
- Lum, C. H., & Wagner, E. (2019). Arts Education and Cultural Diversity. *Policies, Research, Practices and Critical Perspectives*, 1. <https://doi.org/10.1007/978-981-13-8004-4>
- Martinopa, L., Hidayanthi, R., Desyandri, D., & Mayar, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Tari terhadap Kecerdasan Kinestetik Pembelajaran Tari Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1553–1558.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., Studi Pendidikan IPA, P., Lambung Mangkurat Jl Brigjend Hasan Basri, U., Banjarmasin Utara, K., Banjarmasin, K., & Selatan, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17–27. <https://doi.org/10.55784/JUPEIS.VOL1.ISS3.69>
- Nuhaya, N., & Asyhari, A. (2023). Pengaruh Video Interaktif Berbasis Masalah Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik. *JEID : Journal of Educational Integration and Development*, 3(3), 201–210. <https://doi.org/10.55868/JEID.V3I3.292>
- Pasaribu, M. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Seni Tari Terhadap Motivasi dan Keterlibatan Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(1), 285–304. <https://doi.org/10.26811/DIDAKTIKA.V8I1.1327>
- Putri, R., Darmawati, G., Rahayu, D. S., & Artikel, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Vidio Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMKN 1 Dua Koto. *Journal of Educational Management and Strategy*, 3(2), 108–116. <https://doi.org/10.57255/JEMAST.V3I02.145>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. <https://doi.org/10.23887/JJPE.V12I2.30179>
- Sadiman, A., & Al., E. (2021). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan*

- Pemanfaatannya. Rajawali Press.
- Sari, D. A. (2024). Pengaruh Video Tutorial Terhadap Kemampuan Menari Tarian Tradisional Anak 5-6 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 7(1), 58–69.
<https://doi.org/10.36722/JAUDHI.V7I1.3040>
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. *Information (Switzerland)*, 13(9), 1–20.
<https://doi.org/10.3390/info13090402>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (17th ed.). Alfabeta.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094.
<https://doi.org/10.31004/OBSESI.V6I2.1413>
- Sutarto, A., & Sudikan, S. Y. (2008). *Pemetaan Kebudayaan di Provinsi Jawa Timur: Sebuah Upaya Pencarian Nilai-Nilai Positif*. Biro Mental Spiritual.
- Sweller, J. (2023). The Development of Cognitive Load Theory: Replication Crises and Incorporation of Other Theories Can Lead to Theory Expansion. *Educational Psychology Review* 2023 35:4, 35(4), 95-.
<https://doi.org/10.1007/S10648-023-09817-2>
- Syafira, A., Ujang, J., & Muhammad, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 185–198.
<https://doi.org/10.21067/JBPD.V6I2.6218>