

Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Video Animasi Tari Ranup Lampuan Tradisional Aceh Berbasis Teknologi Untuk Guru TK di Wilayah IGTKI kota Banda Aceh

Fitriani*, Rossiana Ginting, Mirza Keumala, Tutia Rahmi, Lola Aprilia

Universitas Bina Bangsa Getsempena, Aceh, Indonesia

ABSTRAK

Pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan video animasi tari Ranup Lampuan kepada guru TK di wilayah IGTKI kota Banda Aceh. Kegiatan ini menggunakan pendekatan Service-Learning dengan metode pendampingan dan pelatihan yang dilaksanakan selama dua hari dengan membentuk lima kelompok pembuat video. Dari lima kelompok yang dibentuk pada pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat telah didapatkan hasil sebanyak lima video animasi tari ranup lampuan yang dapat diaplikasikan pada sekolah masing-masing

ABSTRACT

This community service aims to provide training and assistance in making animated videos of the Ranup Lampuan taro to kindergarten teachers in the IGTKI area of Banda Aceh city. This activity uses a Service-Learning approach with a mentoring and training method that is carried out for two days by forming five video-making groups. From the five groups formed in the implementation of community service, five animated videos of the Ranup Lampuan dance have been obtained which can be applied to each school.

Article Histoy

Received 5 October 2024



Accepted 23 October 2024

Keywords

Pendampingan dan Pelatihan, Tari Ranup Lampuan, Video Animasi, Guru TK

Pendahuluan

Tari Tradisional Aceh Ranub Lampuan merupakan tarian tradisional suku Aceh. Ranub Lampuan dalam bahasa Aceh, berarti sirih dalam Puan. Tarian ini ditarikan secara berkelompok oleh 7 orang penari wanita yang terdiri dari 1 orang Ratu dan 6 dayang (penari biasa). Tari Ranub Lampuan diciptakan oleh almarhum Yuslizar Banda Aceh pada tahun 1959.[1] Pada masyarakat Aceh memuliakan tamu dengan menyuguhkan Ranub, Prosesi

Corresponding to the Author  Fitriani  fitriani@bbg.ac.id. Computer Science Department, Bina Bangsa Getsempena University, Banda Aceh. Indonesia.

@ 2024 The Author (s). Published by UIN Mataram. This is an Open Access article distributed under the terms of the <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

penyiapannya dari memetik daun sampai dengan menyajikannya divisualisasikan menjadi sebuah gerakan tari yang dinamakan tari Tradisional Aceh Ranub Lampuan.[2] Tari Ranub Lampuan ditarikan untuk penghormatan dan penyambutan tamu secara resmi sehingga tarian ini selalu diajarkan di sekolah, sehingga guru TK wajib bisa menarik tarian tradisional Aceh untuk diajarkan kepada anak atau peserta didik. Cara yang mudah untuk mengajarkan tarian tradisional aceh ini dengan menggunakan video. [3]

Video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.[4] Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran.[5] Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Para guru dituntut agar mampu menggunakan media teknologi tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran.[6] Pentingnya kemampuan guru dalam merancang video pembelajaran berbasis teknologi sudah diamanatkan secara tersurat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru PAUD/TK/RA. Peraturan tersebut menyaratkan agar guru mampu memanfaatkan teknologi untuk kepentingan pembelajaran dan juga pengembangan diri. Namun kenyataannya masalah penggunaan media pembelajaran tari tradisional ini masih sering diabaikan dengan berbagai alasan baik waktu maupun biaya.[7]

Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran berbasis teknologi Ikatan Guru Taman Kanak-kanak Indonesia (IGTKI) Kota Banda Aceh beralamat di Jln. Kuta Rentang Deah Raya Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh yang dipilih menjadi organisasi mitra oleh tim pengusul Program Kemitraan Masyarakat (PKM) Universitas Bina Bangsa Getsempena (UBBG) dalam usulan proposal tahun 2024. Hal ini dilatarbelakangi oleh permasalahan dan kendala-kendala yang dihadapi sesuai pemaparan diatas, maka dapat kiranya diupayakan penyelesaiannya oleh tim pengusul.



Indonesia >> Prov. Aceh >> Kota Banda Aceh

JUMLAH DATA SATUAN PENDIDIKAN (PAUD) PER KOTA BANDA ACEH

Jalur Formal -Semua Bentuk- -Semua Status- Terapkan

Show 10 entries Search:

No	Nama Kecamatan	TK	RA	Taman Seminarsari	SPK TK	Pratama Widya Pratama	Nava Dhammasekha	Total
1	Meuraxa	3	2	0	0	0	0	5
2	Baiturrahman	13	4	0	0	0	0	17
3	Kuta Alam	25	1	0	0	0	0	26
4	Syiah Kuala	20	2	0	0	0	0	22
5	Kuta Raja	7	0	0	0	0	0	7
6	Ulee Kareng	12	0	0	0	0	0	12
7	Lueng Bata	6	2	0	0	0	0	8
8	Banda Raya	14	0	0	0	0	0	14
9	Jaya Baru	9	1	0	0	0	0	10
TOTAL SEMUA		109	12	0	0	0	0	121

Showing 1 to 9 of 9 entries Previous 1 Next

Publiser © Nemanidibustri.com 2024

Gambar 1.1. Jumlah TK Sederajat dilingkungan IGTKI Kota Banda Aceh

Tim pengusul sangat perlu untuk memberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan video pembelajaran tari tradisional aceh berbasis teknologi ini agar guru-guru di semua sekolah di lingkungan Kota Banda Aceh dapat meningkatkan capaian pembelajaran dengan memiliki kemampuan dalam merancang video pembelajaran tari berbasis teknologi.



Gambar 1. 2 Kondisi Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Teknologi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, kebutuhan peserta didik agar mendapatkan pembelajaran yang inovatif sangatlah penting dan harus terpenuhi dengan maksimal. Hal ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pengetahuan guru terhadap teknologi yang inovatif tersebut. Informasi yang diperoleh dari kepala sekolah menyebutkan guru-guru sangat jarang bahkan tidak sama sekali memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Penyebabnya lebih kepada kompetensi guru yang masih rendah dalam penguasaan teknologi. Pada dasarnya, guru mengetahui bahwa pemanfaatan teknologi seperti media video pembelajaran, video animasi ataupun audio visual sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran, namun guru-guru tidak mengetahui apa yang harus mereka lakukan baik mendapatkannya, membuatnya atau bahkan cara memanfaatkannya. [8]

Terdapat beberapa temuan tersebut, maka dipandang perlu mencari solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi guru-guru TK Kota Banda Aceh sebagai mitra. Adapun solusi yang ditawarkan oleh tim pengusul adalah melakukan pelatihan dan pendampingan guru-guru TK di Kota Banda Aceh dengan membuat video pembelajarantari tradisional aceh berbasis teknologi[9]

Metode

Langkah solutif yang ditawarkan tersebut dikemas dalam pelaksanaan pelatihan yang direncanakan dilakukan sebanyak kali pelatihan

No	Langkah Solutif	Capaian/ Target Luaran yang dihasilkan
1	Fokus pada pemberian motivasi pengembangan diri guru berkaitan dengan kompetensi professional, serta konsep sumber belajar untuk anak usia dini.	Pemahaman guru mitra mengenai kompetensi professional guru serta Konsep sumber belajar untuk anak usia dini.
2	Fokus pada pengenalan konsep dasar video pembelajaran tari serta tutorial dalam pembuatan video pembelajaran tari berbasis teknologi.	Peningkatan Pemahaman dan skil Guru mitra dalam memanfaatkan teknologi dalam menciptakan video pembelajaran tari tradisional Aceh
3	Fokus pada perancangan dan pendesainan video pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran tari tradisional Aceh.	Terciptanya video pembelajaran tari tradisional Aceh oleh guru-guru mitra (80%)
4	Fokus pada diseminasi produk dan evaluasinya	Adanya masukan dan saran untuk perbaikan produk
5	Fokus pada praktik pemanfaatan produk yang telah dihasilkan	Implementasi produk dalam pembelajaran anak usia dini

Metode tahapan Pelaksanaan program pelatihan dan pendampingan pembuatan video animasi pembelajaran tari tradisional Aceh berbasis teknologi untuk guru TK di IGTKI kota Banda Aceh terlihat seperti pada tahapan dibawah ini:



Gambar 1.4 .Rancangan & Tahapan Pelaksanaan Program

Tahap Pertama dimulai dengan Identifikasi Masalah, setelah masalah teridentifikasi, selanjutnya

Tahap Kedua dirumuskan solusi pemecahannya. Dalam kegiatan PKM ini solusi yang ditawarkan adalah seminar dan pelatihan/workshop (loka karya) serta berlatih tari tradisional Aceh kepada guru-guru di Kota Banda Aceh sebagai mitra.

Tahapan ketiga, melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan program kegiatan. Evaluasi program mengacu pada tujuan yang ditetapkan dalam kegiatan ini. Terdapat indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu berhasilnya guru-guru membuat video pembelajaran tari tradisional Aceh berbasis teknologi. Tercapai tidaknya tujuan yang ditetapkan dalam kegiatan ini akan diketahui melalui evaluasi. Rancangan evaluasi yang disusun terdiri dari jenis data yang diperoleh dan kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

Tahapan keempat, menyusun laporan kegiatan dan publikasi ilmiah baik artikel ilmiah dalam jurnal maupun media massa cetak/elektronik. Strategi dan pemanfaatan video pembelajaran tari tradisional pada program ini juga akan ditulis dalam bentuk buku referensi [12]

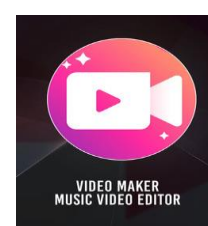
Hasil dan Diskusi

Hasil

Penerapan teknologi yang dimanfaatkan sangat relevansi dengan kebutuhan para guru IGTKI. Berikut adalah relevansi kegiatan penerapan teknologi dan inovasi dengan pelaksanaan kegiatan PKM di IGTKI:

1. Pada Tahun 2024 Tari Ranup Lampuan telah ditetapkan sebagai warisan budaya tak berwujud Kota Banda Aceh
2. Aplikasi <https://lensgo.ai/>
3. Photoshop dan Corel Draw
4. Aplikasi Capcut
5. Aplikasi canva
6. Aplikasi master dan Video Editing
7. Penggunaan Kamera, handphone, Laptop, infocus serta alat lain yang mendukung program

Berikut adalah lambing atau tampilan icon aplikasi atau alat yang digunakan untuk mendesain sebuah video animasi:





Tabel Hasil Pelaksanaan Pendampingan dan Pelatihan Tari Ranup Lampung

Item Pelatihan	Kelompok	Tingkat Keberhasilan	Peningkatan Keterampilan
Pengetahuan	1	90 %	Tercapai
Makna gerakan dan Sejarah Tari	2	80 %	Tercapai
	3	80 %	Tercapai
Ranup Lampung	4	90 %	Tercapai
	5	90%	Tercapai

Tabel Hasil Pelaksanaan Pendampingan dan Pelatihan Pembuatan Video Animasi Tari Ranup Lampung

Item Pelatihan	Kelompok	Tingkat Keberhasilan	Peningkatan Keterampilan
Pembuatan Video Animasi Ranup Lampung	1	60 %	Tercapai
	2	40 %	Tercapai
	3	60 %	Tercapai
	4	50 %	Tercapai
	5	50%	Tercapai

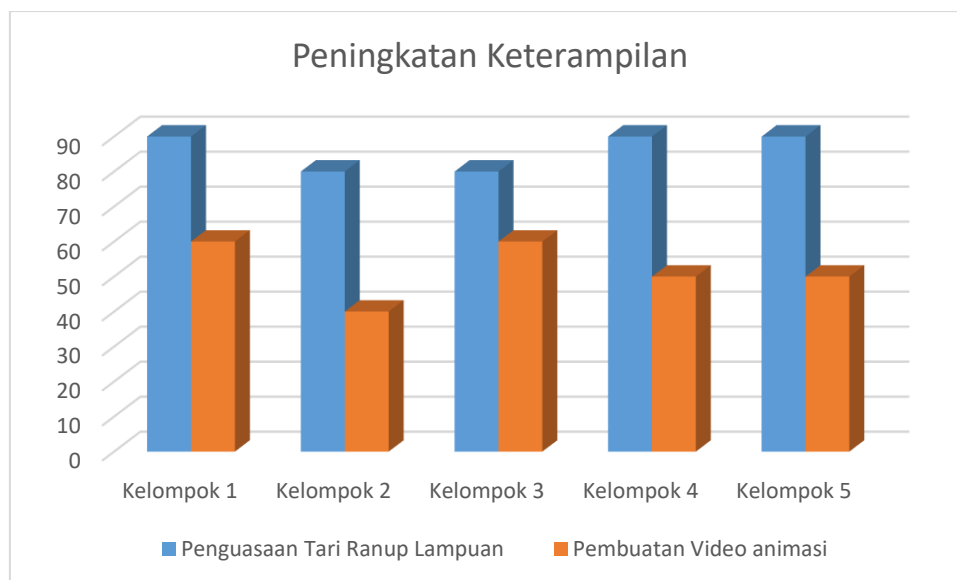
Gambaran pelaksanaan kegiatan pendampingan dan pelatihan pembuatan video animasi tari ranup lampuan untuk guru TK dapat dilihat pada gambar dibawah ini:





Diskusi

Berikut merupakan hasil analisis yang telah didapat dari hasil kegiatan pelaksanaan kegiatan pemberdayaan kemitraan masyarakat dengan tema pendampingan dan pelatihan pembuatan video animasi tari Ranup Lampung.



Data di atas menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan melalui pendekatan *Service Learning* (SL) dengan metode pendampingan pembuatan animasi kepada para guru TK IGTKI menunjukkan sisi positif tentang penerapan teknologi dalam kegiatan pembelajaran seni tari bagi peserta didik di satuan dasar. Pendampingan pembuatan video animasi bagi guru adalah proses yang bertujuan untuk membantu guru dalam mengembangkan

keterampilan dan kreativitas mereka dalam membuat video animasi sebagai media pembelajaran.

Selain termotivasi dan merasa memiliki wawasan tentang bagaimana memaksimalkan teknologi digital, mereka telah memiliki kemampuan untuk membuat video animasi sebagai media pembelajaran dari tahap persiapan; Identifikasi kebutuhan dan tujuan pembuatan video animasi dan rancangan video animasi, proses produksi; membuat video animasi dengan bimbingan dari pendamping; evaluasi dan refleksi; menyangkut kualitas video animasi yang telah dibuat dan memberikan umpan balik dan saran untuk pengembangan lebih lanjut. implementasi; menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran di kelas dan mengamati dampak video animasi terhadap minat dan pemahaman siswa. Temuan ini juga sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sekaligus melestarikan warisan budaya Aceh.

Kesimpulan

Dari pelaksanaan kegiatan pemberdayaan kemitraan masyarakat dengan tema pendampingan dan pelatihan pembuatan video animasi tari Ranup Lampuan ditemukan bahwa guru TK di wilayah IGTKI kota Banda Aceh termotivasi dalam melakukan kreasi mengajar seni tari dengan pembuatan video animasi. Media pembelajaran ini membantu peserta didik dalam mempelajari dan memahami seni tari sebagai warisan tradisi yang

Daftar Pustaka

- Ahmad, Atika Puspitasari, Sherwin RUA Sompie, and Sary Paturusi. "Aplikasi Pembelajaran Interaktif Tarian Adat Sajojo." *Jurnal Teknik Informatika* 15.4 (2020): 303-314
- Agustina, Rika. *Makna tari ranup lampuan (dengan pemberian uang di dalamnya) bagi masyarakat Banda Aceh*. Diss. ISI Yogyakarta, 2018.
- Asyhar, Rayandra. "Kreatif mengembangkan media pembelajaran." (2021).
- Dini, Kearifan Lokal Untuk Anak Usia. "Pendidikan Kearifan Lokal Untuk Anak Usia Dini Melalui Tari Ranup Lampuan Pada Anak Di Tk Al Wasliyah Kota Banda Aceh Fitriani STKIP Bina Bangsa Getsempena Abstrak." *Seminar Nasional Pendidikan*. 2020.
- Futuh, Fathul. "Character Education in Ranup Lampuan Dance: A Critical Study of Non-Verbal Communication." *Journal of Islamic Education and Ethics* 1.1 (2023): 13-26.
- Kasmi, H., Helminsyah, H., Khairuman, K., & Harfiandi, H. (2024). Pemberdayaan Guru Melalui Pendampingan Pembuatan Video Animasi Cerita Rakyat Aceh Di SDN Siem Aceh Besar. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(4). <https://doi.org/10.53769/jai.v4i4.1027>
- Khalik, S., Zain, S., M., U., Eccca, S., Buhari, B., Nadirah, N., Amalia, A., Nafisah, A., & Suhendra, S. (2021). Pendampingan Pembuatan Video Animasi bagi Guru di MBS Rappang. *MALLOMO: Journal of Community Service*, 2(1), 17-23. <https://doi.org/10.55678/mallomo.v2i1.563>
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana, 2011.

- Jazuli, Muhammad. "Model Pembelajaran Tari Pendidikan Pada Siswa SD/MI Semarang." *Harmonia: Journal of Arts Research and Education* 10.2 (2010).
- Nurharini, Atip. "Development of learning media of animation video as learning sources of cultural and craft arts." *9th International Conference for Science Educators and Teachers (ICSET 2017)*. Atlantis Press, 2017.
- Wahyudi, Indra, Syamsul Bahri, and Popon Handayani. "Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia." *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI* 5.1 (2019): 71-76.
- Marsela, Yonenda, and M. Sujalwo. *Implementasi Animasi Tarian Daerah Dengan Menggunakan Iclone (Studi Kasus: Tari Gambyong)*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016..
- Wahyudi, Indra, Syamsul Bahri, and Popon Handayani. "Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia." *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI* 5.1 (2019): 71-76.
- Wati, Desi Pelita. *Bentuk Tari Bekhu Dihe pada Masyarakat Alas Kabupaten Aceh Tenggara*. Diss. UNIMED, 2014.
- Zuhra, Nurliza, and Daulat Saragi. "Pembelajaran Kearifan Lokal Berbasis Tari Tradisional Aceh Ranup Lampuan Pada Anak Usia Dini Di Tk Negeri Nanggroe Pidie Jaya." *Seminar Nasional 2022-NBM Arts*, 2022.
- Zuriana, Cut. "Makna Ragam Gerak Dan Nilai-Nilai Budaya Tari Ranup Lampuan (Penelitian Mandiri Pada Program Studi Sendratasik FKIP Unsyiah)." *Jurnal Mentari* 14.1 (2011).
- Yeningsih, Tata Kurnita. "Nilai-Nilai Budaya Dalam Kesenian Tutor Pmtoh Nilai-nilai Budttya Dalam Kesenian Tuter Pmtoh (Cultural Values in Art of Pm Toh)." *Harmonia: Journal of Arts Research and Education* 8.2 (2007).