BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Satu di antara hakikat terwujudnya sebuah sistem pendidikan ialah pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar. Terdapat tiga jenis pendidikan, yaitu pendidikan formal, informal dan nonformal. Pendidikan formal yang sering disebut pendidikan Persekolahan, berupa rangkaian jenjang pendidikan yang telah baku, mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Perguruan Tinggi (PT) baik negeri maupun swasta. Menurut UUSPN No. 20 tahun 2003 Bab VI bagian kesatu Pasal 13 ayat 1 disebutkan bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya (Susilo, 2008, hlm. 48). Sistem pendidikan di Sekolah memiliki komponen yang harus dikelola dengan baik, yaitu : Kurikulum, tenaga kependidikan (guru), siswa, keuangan dan pembiayaan, sarana dan prasarana pendidikan, stakeholder, dan layanan khusus.

Guru berperan dalam menciptakan suatu kondisi belajar yang menarik dan menyenangka. Selain itu, kondisi belajar yang baik juga dapat motivasi peserta didik mengembangkan penguasaan pembelajaran seni khususnya seni tari. Pengembangan guru tidak hanya pada aspek fisik seperti jenjang pendidikan, sertifikat profesi pendidikan (sebagai tanda bukti pendidik profesional), tetapi juga diarahkan pada ranah nonfisik yang meliputi cara pandang, paradigma berfikir, sikap, kebiasaan, profesionalisme, maupun prilaku dalam mengajar. Sangat disayangkan jika pendidik tidak mengembangkan potensi diri yang ada dalam perencanaan pembelajaran, dan tidak dapat membuat bahan ajar yang inovatif, variatif, menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik serta perkembangan teknologi. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru harus berkaitan dengan tujuan pembelajaran seni budaya

yaitu, untuk menumbuhkan kepekaan rasa estetik dan artistik, sikap kritis, apresiatif, dan kreatif pada diri setiap peserta didik. Sikap ini secara menyeluruh akan tumbuh jika dilakukan melalui serangkaian proses aktivitas kesenian dengan strategi pembelajaran yang tepat kepada peserta didik.

Tujuan khusus mata pelajaran seni budaya adalah menumbuhkan sikap toleransi, gotong royong, kepekaan rasa, kejujujuran, tanggung jawab, menerapkan teknologi dalam berkreasi, demokrasi, mencintai budaya Indonesia dan dapat membuat pagelaran seni. Hal itu sejalan dengan pengertian pendidikan tari menurut Masunah dan Narawati (2012, hlm. 264) "tari atau gerak merupakan media atau alat ungkap yang digunakan untuk mengembangkan sikap, pola pikir, dan motorik anak menuju kedewasaannya. Pembelajaran seni juga bertujuan untuk mengetahui dan memahami seni itu sendiri, menumbuhkan tingkat apresiasi seni, menghargai akan kekayaan seni, dan dalam sebuah pengamatan seni, seni juga dianggap mampu menumbuhkan sikap dan perilaku. Tujuan pembelajaran seni dapat tercapai dengan menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam berapresiasi, sehingga hasil apresiasi tersebut dapat ditunjukan melalui kreativitas menulis dan berkarya seni.

Permasalahan pembelajaran seni tari yang masih banyak terjadi di Sekolah Menengah Pertama yakni berupa minimnya penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi yang mengakibatkan materi pelajaran masih berpusat pada guru. Selain itu, penjelasan materi juga disampaikan dengan metode ceramah. Hal yang ditemukan lagi yakni para peserta didik diajak untuk mengimitasi gerak tari yang mengakibatkan *teacher centre*, sehingga peserta didik kurang bebas berekspresi. Permasalahan yang ditemukan tersebut tidak sejalan dengan tujuan pembelajaran seni tari.

Tujuan pembelajaran seni tari ialah menumbuhkan anak-anak yang kreatif dan berani berekspresi dalam mengaplikasi materi pelajaran. Seharusnya guru-guru seni budaya khususnya seni tari wajib memiliki kemampuan akademik maupun keterampilan, teknologi, kemauan berinovasi, kepribadian mantap yang

patut diteladani, serta kemampuan dalam menguasai kelas untuk mendukung keberhasilan dari tujuan pembelajaran seni tari. Tidak hanya itu, jumlah jam pelajaran seni budaya khususnya seni tari juga tidak mendapat perhatian yang besar. 2 X 45 menit seminggu untuk membahas materi tari pada kurikulum KTSP, baik mengapresiasi maupun berekspresi dirasa masih kurang untuk memaksimalkan penyampaian keseluruhan materi kepada peserta didik. Adapun dalam menghadapi era globalisasi yang bersahabat dengan teknologi ini, masih banyak ditemukan guru-guru yang sukar menggunakan komputer dan enggan untuk melakukan inovasi-inovasi terhadap media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan sumber belajar.

Proses belajar mengajar membutuhkan sebuah media pembelajaran sebagai perantara penyampaian bahan ajar dari pendidik kepada peserta didik. Oleh sebab itu, peranan media pembelajaran sangatlah penting untuk diperhatikan. Media pembelajaran berbasis teknologi komputer dapat menunjang minat belajar peserta didik. Dalam hal ini media yang sering ditujukan sebagai teknologi bukan hanya sekadar alat, benda, bahan atau perkakas, melainkan juga mengandung sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu. Pada hakikatnya, fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar. Oleh sebab itu, media yang tepat dapat membantu proses belajar-mengajar yang efektif. Selain media yang efektif, peranan guru serta prasarana dalam pembelajaran juga mempengaruhi efisiensi media yang digunakan untuk peserta didik.

Bahan ajar atau sumber belajar merupakan unsur yang digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Tanpa kehadiran bahan ajar, tujuan pembelajaran sulit tercapai yang juga berdampak pada rendahnya penguasaan kompetensi dasar peserta didik. Oleh karena itu, guru harus mampu membuat dan mengaplikasikan bahan ajar yang efektif. Pembuatan dan pengaplikasian bahan ajar efektif biasanya disertai dengan media pembelajaran. Akan tetapi, setiap media pembelajaran memiliki karakternya tersendiri baik berupa media

pembelajaran berbentuk audio, visual, audio visual, media cetak, animasi maupun media pembelajaran lainnya. Adanya karakter tersendiri dalam setiap jenis media pembelajaran mengondisikan guru membuat sebuah sistem penggabungan media-media pembelajaran yang disebut juga sebagai multimedia.

Multimedia bisa digunakan sebagai media pendidikan yang mampu merangkum berbagai media, seperti teks, suara, gambar, grafik, dan animasi dalam satu sajian digital. Selain itu, multimedia juga memiliki akses interaktif dengan pengguna. Multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat memberikan secara individu (Rehdi & Mishra dalam Munir, 2012, hlm. 111). Multimedia interaktif juga memberikan pengalaman tersendiri yang membuat pengguna mandiri dalam menanggapi informasi yang disampaikan dan memiliki keleluasaan diri dalam penggunaannya, serta mendapatkan respon dari multimedia tersebut. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses penggunaan selanjutnya. Pemanfaatan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi diharapkan dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dengan perkataan lain media yang sesuai kebutuhan akan mengoptimalkan perolehan hasil belajar peserta didik.

Hal tersebutlah yang membuat peneliti tergugah untuk merancang sebuah media pembelajaran yang dapat mengefisiensikan pembelajaran seni tari. Penggunaan multimedia interaktif dapat mengoptimalkan waktu pembelajaran, karena materi tersebut dapat dibawa pulang oleh anak-anak dengan tampilan yang lebih menarik dari pada buku teks. Dengan tampilan seperti itu diharapkan mereka akan lebih tertarik dalam belajar serta menciptakan karakter yang mandiri dan dapat dipercaya.

Pembelajaran seni tari tidak hanya bisa dipelajari dari buku tekstual, dan mendengarkan materi dengan penyampaian metode ceramah dari guru yang berdampak pada peserta didik yang hanya dapat berandai-andai akan materi tari yang sedang disampaikan. Idealnya contoh video visual disertakan dalam buku teks, mengingat substansi tari adalah gerak yang sejatinya merupakan bentuk visual nyata. Bahan ajar yang ditawarkan dalam artikel ini ialah Tari Jepin Langkah Simpang yang berasal dari Pontianak.

Pada penelitian kali ini, penggunaan multimedia interaktif diyakini akan membuat murid-murid lebih mandiri dan kreatif, akan menimbulkan pembelajaran di kelas yang mengacu pada murid-murid, tidak lagi hanya bergantung pada guru. Namun tetap saja penggunaan multimedia interaktif Tari Jepin Langkah Simpang ini harus diawasi oleh tenaga pendidik, karena sejatinya peran guru ialah sebagai fasilitator serta pengawas proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik, guru tidak dapat serta merta membiarkan anak mengolah proses belajar oleh dirinya sendiri. Guru harus tetap mengawasi dan memberikan penjelasan mengenai bahan ajar yang dipelajari oleh peserta didik agar tidak terlepas dari konteks pembelajaran sesuai tujuan pendidikan yang ingin dicapai.

Tari Jepin Langkah Simpang merupakan tarian tradisional suku Melayu di Pontianak Kalimantan Barat. Fungsi tarian ini ialah sebagai tari hiburan serta terdapat tiga gugus gerak utama yang dihubungkan dengan gerak *tahto*.Tarian ini dapat ditarikan oleh pria maupun wanita, maka dari itu tarian ini cocok dijadikan bahan ajar yang akan disampaikan melalui multimedia interaktif, karena dapat ditarikan oleh seluruh peserta didik karena gerakannya tidak memiliki karakteristik gender khusus. Tarian ini layak dijadikan materi atau bahan ajar melalui multimedia interaktif, karena tarian ini memiliki ragam gerak yang sederhana dapat dilakukan sendiri dan dapat dikembangkan serta dinamik, namun memiliki nilai edukasi dalam pembelajaran elemen-elemen gerak tari yaitu : ruang, waktu, dan tenaga. Ruang dapat terlihat dari besar kecilnya ruang gerak yang dilakukan penari, serta keseluruhan gerak yang digunakan dalam area menari. Tempo atau waktu dapat dilihat dari konsistennya penari mengikuti

pukulan beruas, tempo dalam tarian ini bergantung dari cepat lambatnya permainan beruas oleh pemusik, terjadi proses kerjasama, saling menghargai dan tanggung jawab yang dapat diambil dari pembelajaran tempo tari. Adapun tenaga, tarian ini memiliki gerakan-gerakan yang dinamis, gerakannya mengalun namun tegas. Gerak kaki yang harus sesuai dengan pukulan beruas membuat penari harus memiliki konsentrasi yang tinggi, nilai yang muncul yaitu mengenai kedisiplinan yang dilakukan penari serta kerja sama, tanggung jawab dan kebersamaan yang apik antara pemusik dan penari. Hal tersebut dapat diterapkan ke peserta didik dengan mempelajari tari tersebut peserta didik dapat mempelajari rasa kebersamaan, tanggung jawab, kerja sama dan kedisiplinan dalam menari maupun dalam kehidupan sehari-hari. Ragam-ragam gerak Tari Jepin Langkah Simpang yang sederhana, dapat memicu anak-anak untuk mengembangkan dan memodifikasi gerak kaki tersebut, sehingga menjadi sebuah karya berkesenian yang baru yang berakar dari tradisi.

Melalui multimedia interaktif Tari Jepin Langkah Simpang penguasaan materi tari Nusantara kepada peserta didik, diharapkan para peserta didik tidak hanya mendapatkan penguasaan tarinya saja, dimana guru menampilkan dan mempraktikan bersama, namun peserta didik juga dapat belajar secara mandiri. Untuk guru, bahwasannya semakin menyenangkannya pembelajaran di kelas, maka pembelajaran dapat tercapai dengan waktu yang efisien pula. Guru juga akan terbantu dan lebih maksimal dalam menyampaikan pakem gerak tari ke peserta didik yang dapat dilihat dari video tutorial serta lampiran gambar-gambar dengan keterangan yang jelas akan tari tersebut, guru tidak akan memberikan gerak yang tidak sesuai pakem gerak Tari Jepin Langkah Simpang, karena ia tahu bentuk-bentuk dari gerak tersebut, karena telah dituliskan dan ditampilkan dalam multimedia interaktif tersebut. Guru juga akan paham akan esensi gerak, membedah gerak dan menganalisis gerak, serta menjelaskan faktor-faktor terbentuknya sebuah komposisi tari tersebut yang terpampang dalam multimedia, yaitu tekstual dan kontekstual Tari Jepin Langkah Simpang.

Peneliti berharap guru tidak hanya mengerti materi Tari Jepin Langkah Simpang untuk mereka sendiri, namun mereka juga paham dan dapat menerapkannya dengan baik ke peserta didik, sehingga keberhasilan kurikulum dapat tercapai. Keuntungan lainnya dalam mempelajari Tari Jepin Langkah Simpang yaitu para peserta didik juga akan membantu pewarisan kesenian tari tradisional Melayu kota Pontianak, sehingga menimbulkan keuntungan pada kedua belah pihak. Bagi peserta didik Tari Jepin Langkah Simpang dapat menjadi filter untuk pembentukan karakter serta membantu peserta didik sebagai rangsangan awal dalam pengembangan gerak tari kreasi yang berakar dari gerakan tari tradisional dan tidak menghilangkan ciri khas bangsa. Bagi Tari Jepin Langkah Simpang dapat sebagai sarana pewarisan Tari Jepin Langkah Simpang.

Peneliti tergugah untuk melakukan penelitian ini, karena dari observasi awal bahwasannya di Jawa Barat, yang beribukotakan Bandung ini peneliti masih menemukan kurangnya multimedia interaktif dengan materi bahan ajar tari Nusantara. Peneliti saat melakukan wawancara terhadap guru seni budaya di 12 SMP di kota Bandung yaitu SMP Tunas Unggul, SMPN 13 Bandung, SMP Waringin, SMP Saint Angela, SMPN 29 Bandung, SMPN 20 Bandung, SMPN 14 Bandung, SMP Laboratorium Percontohan UPI, SMPN 1 Subang, SMPN 12 Bandung, SMP Kartika, SMPN 5 Bandung. Ditemukan bahwasanya hanya dua sekolah yang telah menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran seni budaya yang berisikan materi bentuk tari tunggal, berpasangan, dan kelompok Nusantara. Produk yang digunakan menggunakan program *powerpoint* dengan melampirkan contoh-contoh video tari yang dibuat oleh guru itu sendiri. Mereka juga menuturkan, bahwa belum banyaknya ketersediaan media pembelajaran yang menunjang materi tersebut, masih sedikitnya video-video tari daerah setempat dan Nusantara yang valid, serta tutorialnya untuk memangkas rasa penasaran peserta didik akan pertunjukan tari tersebut, karena mereka hanya mendengar dari guru. Hal ini juga dapat membantu guru-guru yang tak sebidang yang mengampu mata pelajaran seni, yang masih tersebar di Jawa Barat guna peserta didik mengapresiasi tari tersebut. Dengan kata lain sekolah-sekolah Menengah Pertama di Bandung memang masih asing dengan multimedia interaktif.

Penelitian yang dilakukan pada tiga sekolah yaitu SMPN 15 Kota Bandung, MTS Al-Hinayah, dan Mts Manahijjul Huda yang telah menggunakan multimedia interaktif menunjukan bahwa 90% anak-anak merasa lebih senang, mandiri, berminat, dan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran seni tari (Oktariani, hlm. 10). Hal tersebut menggugah peneliti untuk mewujudkan sebuah media penunjang pembelajaran tari tradisional Nusantara. Kota Bandung dipilih karena masih barunya sebuah multimedia interaktif dengan materi tari yang berasal dari Kalimantan Barat, dan diharapkan dengan penelitian ini, maka akan banyak guru-guru yang membuat multimedia dengan materi tari lainnya untuk menunjang pembelajaran siwa terhadap tari tradisional Nusantara yang sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar kurikulum yang digunakan.

Penelitian ini bertujuan membuat sebuah konsep ide dan inovasi bahan ajar melalui multimedia interaktif Tari Jepin Langkah Simpang. Sasarannya bukan hanya pada perkembangan kognitifnya saja tetapi aspek afektif dan psikomotoriknya juga. Adapun alasan pentingnya bahan ajar Tari Jepin Langkah Simpang berbasis multimedia interaktif ini diterapkan di kelas, antara lain: (1) Guru dapat menjalankan peran, tugas dan fungsinya sebagai guru, serta guru diberi kesempatan untuk berinovasi dalam pengembangan bahan ajar sesuai kebutuhan pembelajaran. (2) Bahan ajar ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran seni di sekolah, menjadi sebuah materi tari daerah setempat jika digunakan di daerah Kalimantan Barat, serta menjadi tari Nusantara jika di gunakan di luar daerah Kalimantan Barat. (3) bahan ajar ini dapat mewujudkan pengalaman pembelajaran yang menarik minat peserta didik, tugas akan selesai berdasarkan minat mereka terhadap teknologi (4) melalui pembelajaran Tari Jepin Langkah Simpang berbasis multimedia interaktif dapat mengalami dua keuntungan sekaligus, dimana peserta didik dapat menjadi lebih mandiri dan mengalami pengalaman belajar yang menarik, guru dapat lebih menghemat waktu karena peserta didik dapat mengulasnya secara mandiri di rumah, hal ini juga menguntungkan guru sebagai fasilitator proses pembelajaran dan penilaian.

Pembuatan media pembelajaran tersebut tentu saja akan banyak membutuhkan bantuan pihak-pihak ahli, seperti pakar substansi tari, pakar dalam pembuatan multimedia interaktif yang menarik untuk peserta didik, sehingga mudah digunakan dan dipahami yang sesuai dengan keinginan produk yang dibuat oleh peneliti. Manfaat yang akan dituju tidak hanya untuk peserta didik, namun juga untuk pendidik, agar proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut dirasa memungkinkan untuk diteliti lebih lanjut karena sekarang kita dapat mengatakan bahwa sebagian anak-anak sudah tidak lagi asing dengan teknologi. Multimedia interaktif Tari Jepin Langkah Simpang ini dibutuhkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan menyampaikan bahan ajar tersebut terhadap peserta didik.

Inovasi teknologi di bidang pendidikan dapat terus digali oleh pendidik dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran khususnya media pembelajaran sebagai perantara bahan ajar. Pengembangan media pembelajaran khususnya program multimedia, dirasa mampu membangkitkan minat dan gairah peserta didik dalam pembelajaran tari khususnya Tari Jepin Langkah Simpang dengan memberikan pengalaman belajar melalui pendekatan teknologi komputer karena kesenangannya terhadap teknologi. Dengan pengembangan teknologi yang telah bersahabat dengan peserta didik, maka pembelajaran Tari Jepin Langkah Simpang bisa difasilitasi melalui peranti lunak *(software)*. Berdasarkan paparan di atas, maka penelitian ini diberi judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Tari Jepin Langkah Simpang Bagi Peserta didik Sekolah Menengah Pertama".

B. Rumusan Masalah

Berpijak pada latar belakang yang diuraikan, dapat dirumuskan suatu permasalahan yang harus dipertanyakan lebih mendalam, sehingga dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana tahapan pembuatan media pembelajaran seni tari berbasis multimedia interaktif Tari Jepin Langkah Simpang bagi peserta didik Sekolah Menengah Pertama?
2. Bagaiamana efektivitas media pembelajaran seni tari berbasis multimedia interaktif Tari Jepin Langkah Simpang bagi peserta didik Sekolah Menengah Pertama?

C. Definisi Operasional

Beberapa istilah dalam penelitian ini dipaparkan dalam beberapa definisi operasional di antaranya sebagai berikut.

1. Multimedia Interaktif

   Multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat memberikan secara individu (Rehdi & Mishra dalam Munir, 2012, hlm. 111). Multimedia interaktif yang merupakan suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer dengan fungsi menginformasikan pesan dalam tampilan yang menarik dan memiliki interaktifitas kepada *user* atau penggunanya. Multimedia interaktif juga memberikan pengalaman tersendiri yang membuat user mandiri dalam menanggapi informasi yang disampaikan dan memiliki keleluasaan diri dalam penggunaannya.

2. Tari Jepin Langkah Simpang

   Tari Jepin Langkah Simpang merupakan tarian tradisional suku Melayu di Pontianak Kalimantan Barat. Bentuk penyajian musik iringannya

berupa musik Melayu dan alat musik yang digunakan yakni beruas, biola, gambus. Pada mulanya alat musik yang digunakan adalah slodang. Akan tetapi, seiring perkembangan zaman, peran slodang digantikan oleh gambus kemudian ditambah dengan biola. Pemukulan beruas harus serasi dengan gerak kaki penari. Maka dari itu penari harus memiliki konsentrasi tinggi dan kedisiplinan dalam menarikannya. Syairnya berisi nasihat, pantun, dan puji-pujian untuk orang yang membuat gawai. Tema tari rakyat ini bersifat non literer. Wanita dan pria menggunakan pakaian adat khas Melayu yaitu baju *telok belanga* dan baju *kurong*. Fungsi tarian ini ialah sebagai tari hiburan serta terdapat tiga gugus gerak utama yang dihubungkan dengan gerak *tahto*.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan titik yang akan dicapai dalam sebuah kegiatan penelitian. Oleh karena itu agar suatu tujuan penelitian tercapai peneliti harus mengupas hal-hal yang terkait dalam rumusan masalah. Hal tersebut juga harus dituliskan dengan jelas dan terinci. Adapun tujuan penelitian ini ialah

1. Mendeskripsikan tahapan pembuatan media pembelajaran Tari Jepin Langkah Simpang.
2. Mengetahui efektivitas media pembelajaran seni tari berbasis multimedia interaktif materi Tari Jepin Langkah Simpang pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat teoretis penelitian ini untuk mengembangkan ilmu pengetahuan mengenai tari tradisi itu sendiri serta mendukung khasanah penelitian kebudayaan yang berkaitan dengan pembelajaran tari melalui multimedia interaktif Tari Jepin Langkah Simpang.

Selain manfaat teoretis yang dipaparkan di atas, penelitian ini juga memili manfaat praktis. Adapun manfaat praktis penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan serta kecintaan terhadap pembelajaran seni, menambah pengalaman mewujudkan sebuah inovasi pembelajaran tari melalui multimedia interaktif Tari Jepin Langkah Simpang pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

2. Bagi pembaca

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan data secara jelas mengenai pembelajaran tari melalui multimedia interaktif Tari Jepin Langkah Simpang pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama kepada pembaca.

3. Bagi Lembaga Kesenian

   Hasil penlitian ini dapat berguna menambah referensi tentang tari Jepin Simpang, serta melalui multimedia interaktif Tari Jepin Langkah Simpang pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

4. Bagi Pelaku Seni

   Penelitian ini dapat memberikan ruang untuk melestarikan kembali tari Jepin Simpang melalui multimedia interaktif Tari Jepin Langkah Simpang sebagai media pembelajaran untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

5. Bagi Sekolah

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan nilai-nilai pendidikan serta meningkatkan apresiasi peserta didik. Selain itu, juga dapat dijadikan sebagai acuan bahan ajar bagi guru tari, sehingga nantinya dapat mempermudah guru dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan kreativitas guru tari serta muridnya dalam pembelajaran melalui multimedia interaktif yang menyenangkan.

6. Bagi Pemerintah dan Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat menambah referensi media pembelajaran seni tari, serta bahan pelestarian tarian tradisi yang ada sebagai aset budaya nusantara dan membantu masyarakat untuk menambah pengetahuan mengenai Tari Jepin Langkah Simpang.