



**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SENI BUDAYA PADA POKOK
BAHASAN SENI TARI DAN SASTRA BUDAYA KELAS VII DI SMPN 4 SUMBAWA
BESAR**

Ade Safitri

FKIP Universitas Samawa, Sumbawa Besar, NTB

*E-mail: adesafitri88@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui proses pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *filmoraGo version 3.4.1 wondershare* pada mata pelajaran seni budaya. (2) Mengetahui kelayakan produk video pembelajaran menggunakan aplikasi *filmoraGo version 3.4.1 wondershare* pada mata pelajaran seni budaya kelas VII.A di SMPN 4 Sumbawa Besar. (3) Mengetahui cara penerapan/ implementasi produk video pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada 10 tahapan *Borg and Gall* yang telah disederhanakan menjadi 3 tahapan yaitu studi pendahuluan, pengembangan draf dan uji coba. Pengumpulan data menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi. Validasi produk dilakukan oleh para ahli yaitu ahli materi, dan ahli media. Kemudian melakukan uji respon siswa pada kelas VII.A di SMP Negeri 4 Sumbawa Besar. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 4 Sumbawa Besar “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan presentase kelayakan secara keseluruhan dari ahli materi 91% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”, presentase kelayakan secara keseluruhan dari ahli media 79% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”, presentase kelayakan uji respon siswa skala kecil secara keseluruhan 70% sehingga termasuk dalam kriteria “Layak” dengan jumlah siswa 5 orang, presentase kelayakan skala besar secara keseluruhan 88% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan jumlah siswa 30 orang.

Kata Kunci: *Video Pembelajaran, Seni Budaya, Seni Tari Nguri*

PENDAHULUAN

Kebudayaan di Indonesia sudah menjadi warisan manusia yang dilestarikan melalui berbagai macam cara. Kebudayaan adalah hasil cipta, rasa dan karsa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang kompleks yang mencakup pengetahuan, keyakinan, seni, susila, hukum adat dan kebiasaan (Soelaiman Soemardi & Selo Soemardjan, 2000:39)

Model pengetahuan atau sistem makna tersebut digunakan secara selektif oleh warga masyarakat pendukungnya untuk berkomunikasi, melestarikan dan menghubungkan pengetahuan, serta merupakan pedoman bersikap dan dalam menghadapi lingkungan, guna memenuhi berbagai kebutuhannya (C. Geertz, dalam (Bahari, 2008:30).

Kebudayaan secara tidak langsung menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan masyarakat, salah satunya termasuk dalam materi pendidikan yang berkembang disekolah dan dipelajari oleh siswa. Pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya yaitu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggungjawab kemasyarakatan bangsa (UU No.2 Tahun 1985 pasal 1).

Media audio-visual atau alat peraga yang dapat didengar dan dilihat yang berfungsi untuk mempejelas atau mempermudah dalam memahami bahasan yang sedang dipelajari.



Apabila media audio-visual dimanfaatkan dengan baik maka akan menghasilkan kualitas sumber belajar yang baik, tergantung dari cara pemanfaatannya terhadap media audio-visual tersebut.

Dari hasil wawancara di SMP 4 Sumbawa pembelajaran menggunakan metode ceramah, di mana guru menyampaikan materi sesuai buku paket dan disampaikan kepada siswa di depan siswa. Guru juga menggunakan buku paket dari sekolah, di mana siswa diajak berimajinasi terlebih dahulu, namun dengan metode tersebut membawa dampak yang kurang maksimal terhadap hasil belajar.

Untuk mencapai tujuan pendidikan karakter dapat dilakukan dengan tari yang sesuai dengan program pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya. Kegiatan pembelajaran tari, tidak luput dari pengawasan berbagai aspek seperti perkembangan kognitif, sosial, emosi, motorik, bahasa dan kemandirian.

Menurut Depdiknas (2003:105) melalui pelajaran seni (tari, musik, rupa) pengembangan seni bertujuan agar anak mampu menciptakan sesuatu berdasar imajinasi, mengembangkan kepekaan, dan menghargai hasil yang kreatif. Tari nguri ini berasal dari tradisi nguri yang dilakukan oleh masyarakat Sumbawa pada zaman dahulu, dimana masyarakat memberikan semangat kepada sang Raja yang sedang mengalami berbagai macam masalah atau bencana yang melalui berbagai persembahan yang diberikannya. Tradisi tersebut merupakan sebuah dukungan, penghormatan raja yang memimpin dan juga menciptakan kemakmuran untuk masyarakat sendiri.

Terinspirasi dari tradisi masyarakat tersebut, salah satu seniman yang berasal dari Sumbawa bernama H. Mahmud Dea Batekal menciptakan sebuah tarian yang bernama Tari Nguri ini. Tarian ini dikemas dengan gerakan yang penuh makna serta gaya khas dari Sumbawa. Tari Nguri ini lalu mulai dikenal oleh masyarakat melalui berbagai acara budaya yang diselenggarakan disana.

Dalam setiap acara tersebut, Tari Nguri ini selalu dijadikan tarian utama yang wajib dibawakan oleh para peserta, sehingga dapat berkembang pesat dikalangan masyarakat Sumbawa. Berdasarkan pemikiran diatas peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran Tari Nguri untuk SMP. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan video pembelajaran seni budaya pada pokok bahasan seni tari dan sastra budaya kelas VII di SMPN 4 Sumbawa Besar”.

METODE

Pada evaluasi pengembangan ini data dijang dengan skala model *Likert* dengan rentang skor 1-4. dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Skor dengan Skala *likert*

Kriteria	Nilai	Persentase
Sangat Layak	4	75-99
Layak	3	50-74
Tidak Layak	2	25-49
Sangat Tidak Layak	1	0-24

Sedangkan Untuk mencari rata-rata dalam memberikan penilaian produk yang dikembangkan digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

P= Presentase Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

SMI = Skor maksimal ideal (Jumlah Butir x skor Tertinggi)



Data yang diperoleh dari responden dianalisis untuk melakukan evaluasi terhadap produk. Data tersebut berupa penilaian dan saran terbuka yang dirangkum sebagai masukan dalam merevisi media yang dikembangkan. Data kualitatif diuraikan untuk mengetahui kualitas produk yang layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Video Pembelajaran Seni Budaya Pada Pokok Bahasan Seni Tari dan Sastra Budaya Kelas VII di SMPN 4 Sumbawa Besar ini menggunakan model pengembangan *Borg dan Gall* yang telah disederhanakan menjadi tiga tahapan, yaitu Studi Pendahuluan, Pembuatan media pembelajaran, dan desain awal Produk. Adapun tahapan-tahapan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Studi Pendahuluan

Menurut hasil wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 4 Sumbawa Besar. Pada saat guru menjelaskan mata pelajaran seni budaya, guru masih kesulitan ketika pada saat mengajar. Karena buku paket yang digunakan masih terbatas (Dokumen). (W/ Rahim/ Senin-22-04-2019/ Ruang Guru).

Hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas VII.A di SMP Negeri 4 Sumbawa Besar terungkap bahwa: Proses pembelajaran berlangsung di kelas VII.A, masih ada beberapa siswa yang belum faham karena belum adanya media yang digunakan guru (Dokumen) masih kurang menarik, sehingga siswa menjadi mudah jenuh (Obs/ 22-04-2019/ Kelas VII.A)

2. Pengembangan Draf

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk berupa Video pembelajaran seni budaya pada pokok bahasan seni tari dan sastra budaya kelas VII di SMPN 4 Sumbawa Besar.

3. Desain Awal Produk

Media video pembelajaran yang didesain mencakup materi yang diberikan pada siswa kelas VII.A semester 1, dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Standar Kompetensi (SK) yang digunakan. Media video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai pembelajaran apresiasi tari untuk kelas VII, sehingga media video pembelajaran ini dapat dikembangkan sesuai kebutuhan.

4. Implementasi/ Pelaksanaan

Setelah video pembelajaran selesai didesain, maka selanjutnya video pembelajaran diserahkan kepada validasi ahli yaitu ahli media dan ahli materi bertujuan untuk menilai produk video pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya produk video pembelajaran diserahkan kepada siswa kelas VII.A, untuk diuji cobakan dengan tujuan untuk melihat tanggapan atau respon siswa terhadap produk yang sudah divalidasi oleh para ahli. Uji respon siswa, dilaksanakan dua tahap yaitu, uji respon siswa kelompok kecil dengan 5 siswa, dan uji respon siswa kelompok besar dilakukan satu kelas.

5. Penilaian

Penilaian berhubungan dengan masing-masing indikator dari ahli materi dan ahli media, yang mengikuti ketentuan dan rumus yang terdapat dalam video pembelajaran. Rumus tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik setelah mempelajari materi yang ada dalam video pembelajaran.

6. Evaluasi

Evaluasi yaitu untuk mengetahui apakah pembelajaran menggunakan video pembelajaran, dapat dilaksanakan sesuai dengan desain pengembangannya.



Evaluasi dilakukan dengan melihat saran dan masukan dari respon siswa terhadap video pembelajaran untuk menilai keberhasilan pada setiap indikator. Sehingga mudah untuk disimpulkan.

7. Jaminan Kualitas

Untuk menjamin bahwa media video pembelajaran mata pelajaran seni budaya yang disusun telah memenuhi ketentuan-ketentuan yang ditetapkan dalam pengembangan suatu produk, maka selama proses pembuatannya perlu dipantau atau diberikan pembuktian untuk meyakinkan bahwa video pembelajaran yang disusun sesuai dengan desain yang ditetapkan. Pemantauan dilakukan pada setiap langkah-langkah pengembangan.

Kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini layak digunakan sebagai bahan ajar berdasarkan penilaian dari ahli materi mendapatkan presentase 91% berdasarkan tiga aspek yaitu aspek kebenaran konsep, aspek materi dan aspek pembelajaran. Memperoleh kriteria "Sangat Layak". Sedangkan Penilaian ahli media mendapatkan presentase 79% dari 2 aspek yaitu aspek tampilan, aspek pemrograman. Memperoleh kriteria "Sangat Layak".

Uji coba skala kecil memperoleh presentase 70% dengan kriteria "Layak". Berdasarkan dari 3 aspek yaitu aspek materi, aspek tampilan dan aspek pembelajaran dengan jumlah siswa 5 orang. Kemudian Uji coba skala besar memperoleh presentase kelayakan 88% dengan kriteria "Sangat Layak". Selanjutnya berdasarkan dari 3 aspek yaitu aspek materi, aspek tampilan dan aspek pembelajaran. Hasil penelitian tersebut video pembelajaran sangat baik digunakan sebagai bahan ajar dengan jumlah siswa 30 orang.

SIMPULAN

Kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini layak digunakan sebagai bahan ajar berdasarkan penilaian dari ahli materi mendapatkan presentase 91% berdasarkan tiga aspek yaitu aspek kebenaran konsep, aspek materi dan aspek pembelajaran. Memperoleh kriteria "Sangat Layak". Sedangkan Penilaian ahli media mendapatkan presentase 79% dari 2 aspek yaitu aspek tampilan, aspek pemrograman. Memperoleh kriteria "Sangat Layak".

Uji coba skala kecil memperoleh presentase 70% dengan kriteria "Layak". Berdasarkan dari 3 aspek yaitu aspek materi, aspek tampilan dan aspek pembelajaran dengan jumlah siswa 5 orang. Kemudian Uji coba skala besar memperoleh presentase kelayakan 88% dengan kriteria "Sangat Layak". Selanjutnya berdasarkan dari 3 aspek yaitu aspek materi, aspek tampilan dan aspek pembelajaran. Hasil penelitian tersebut video pembelajaran sangat baik digunakan sebagai bahan ajar dengan jumlah siswa 30 orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Muhammad Zainal. (2010). *Penelitian dan pengembangan*. Diakses dari <http://www.masbied.com/2010/03/20/penelitian-dan-pengembangan/#more-2452>. Pada tanggal 29 Desember 2018, Jam 19.00
- Agustin, Mubiar. (2011). *Pemasalah Belajar dan inovasi pemebelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Asmoro, Novian Tri. (2012). *Pembelajaran video tri berdana untuk pembelajaran tari nusantara di SMP*. Skripsi SI. Yogyakarta: Program Studi Pedidikan Seni Tari. FBS UNY.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar, Arsyia. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Azwar, Syarifuddin (2013). *Tes Prestai*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar
- Branch, R.M. (2009). *Intruactional design: the ADDIE approach*. University of Georgia.



- Borchers, Jan O. (1999). *Elektronic Books: Definition, Genre, Interaction Design Pattern*, Austria: Linz Univrsity
- Djuwita, Novrida & Nurhayati, Titik. (2004). *Diskripsi tari*. Bandar lampung: UPTD Taman Budaya Provinsi Lampung.
- Ismail, Rizal & Abdullah. (2011). *Seni Budaya*. Surakarta: Mediatama.
- Izzaty, R.E.et al. (2008). *Perkembangan peserta didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- John D. Latuheru (1992). *Media Pembelajaran: Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Rahayu, Dwi Agustina (2012). *Pengembangan media video pembelajaran apresiasi tari klasik gaya yoyakarta diSMP Skripsi SI*. Yogyakarta: Program Sudi Pedidikan Seni Tari. FBS UNY.
- Ratna, Devi. (2003). *Seni tari dan seni budaya*. Diakses dari <http://www.sridevi1112.wordpress.com/2003/06/03/seni-tari-tradisional-nusantara>. pada tanggal 19 oktober 2018, pada jam 11.00
- Sadiman, A.S. (2013). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Cv. Rajawali.
- Sardiman, A.M. (2004). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar Jakarta: Rajawali*.
- Sugihartono, A.M. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiono, (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Suleiman, Amir Hamzah (1985). *Media audio-visual untuk pengajaran, penerangan dan penyuluhan*. Jakarta: PT Gramedia, Anggota IKAPI.