

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

Dhira Elyandra¹, Ade Safitri^{2*}

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Samawa

Pos-e: 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

Proses pembelajaran dalam pengembangan materi atau bahan ajar dapat melalui berbagai cara salah satunya adalah dengan optimalisasi penggunaan media. Media yang digunakan untuk memperlancar proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Sebab terjadinya proses belajar tentunya akan membawa perubahan terhadap diri siswa, yaitu perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan

(psikomotor) dan nilai sikap (afektif). Guru dalam proses pembelajaran perlu merencanakan bagaimana menaati agar siswanya berhasil mencapai ketiga kriteria tersebut dengan baik. 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. Berdasarkan hasil observasi ketika guru menyampaikan materi masih ada beberapa siswa yang belum mengerti, karena materi yang disampaikan oleh guru masih monoton dan media yang digunakan oleh guru belum mampu membuat beberapa siswa tersebut mengerti dikarenakan desain pada media masih kurang menarik dan membuat siswa menjadi jenuh.

Mata pelajaran Seni Tari menurut Badan Satuan Nasional Pendidikan (BSNP), 2006:197) sebagai salah satu mata pelajaran seni budaya yang terdapat pada pendidikan sekolah memiliki tujuan dalam pelaksanaannya yaitu (a) agar peserta didik mempunyai kemampuan memahami kensep dan pentingnya seni budaya, (b) peserta didik mampu menampilkan sikap apresiatif terhadap seni budaya, (c) peserta didik mampu menampilkan kreativitas

melalui seni budaya, (d) peserta didik mampu menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional maupun global (Asmoro,2012:3). Salah satu tari tradisional yang diteliti yaitu tari nguri yang berdasarkan Silabus dan RPP.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau bisa disebut *Research and Development* yang merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk stertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan media pembelajaran ini akan diuji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa calon pengguna. Nilai dari uji kelayakan media pembelajaran tari Nguri menghasilkan kriteria klayakan produk yaitu layak diproduksi tanpa revisi, atau tidak layak diproduksi. Adapun, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket/kuesioner, dokumen, observasi, dan wawancara.

Data hasil penelitian ini berupa tanggapan ahli media, ahli materi, dan siswa terhadap kelayakan produk yang telah dikembangkan. Ditinjau dari aspek tampilan dan pemrograman berupa nilai yang dianalisis secara deskriptif dengan teknik persentase dan kategorisasi. Sedangkan, pembelajaran dan materi terdiri dari data yang berupa komentar, saran,

revisi dan hasil pengamatan peneliti saat proses uji coba dianalisis secara deskriptif dan digunakan untuk merevisi produk yang telah dikembangkan.

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. Proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 4 Sumbawa Besar masih ditemui berbagai kendala. Kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 4 Sumbawa Besar adalah kurikulum 2013.

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. Validasi ahli media dilakukan oleh ibu Nurhairunisah M.Pd yaitu dosen FKIP Universitas Samawa. Berdasarkan hasil hitungan diatas menunjukan bahwa hasil validasi ahli media secara keseluruhan memperoleh skor 79%, maka produk modul digital yang dikembangkan termasuk dalam kriteria

“sangat layak”. Validasi ahli materi dilakukan oleh guru mata pelajaran Seni Budaya yaitu Bapak Abdul Rahim S.Pd yaitu guru kesenian SMP Negeri 4 Sumbawa Besar.

Media Video Pembelajaran selesai divalidasi melalui penilaian ahli media dan ahli materi, peneliti melakukan revisi terhadap video pembelajaran berdasarkan saran dan komentar dari para ahli tersebut. Produk yang telah selesai direvisi berdasarkan hasil penilaian dari para ahli diuji cobakan kepada siswa. Sedangkan berdasarkan validasi ahli media dari aspek fisik/tampilan dan aspek pemrograman dengan 13 indikator diperoleh hasil secara keseluruhan dengan kriteria “Layak” untuk diuji coba dengan refisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli media.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini yaitu :

1. Kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan pada penenlitian 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”
2. Penilaian ahli media mendapatkan presentase 79% dari 2 aspek yaitu aspek

tampilan, aspek pemrograman. Memperoleh kriteria "Sangat Layak".

3. 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.
4. Uji coba skala besar memperoleh presentase kelayakan 88% dengan kriteria "Sangat Layak". 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.

SARAN

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *filmoraGo version 3.1.4 wondershare* pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 4 Sumbawa Besar sebagai berikut:

1. Bagi guru
Bagi guru dapat menggunakan dan mengimplementasikan media video pembelajaran pada ruang lingkup dan materi yang lebih luas
2. Bagi peneliti lain
Bagi peneliti berikutnya diharapkan untuk melanjutkan dan mengembangkan media video

pembelajaran dan Kompetensi dasar berikutnya.

3. Bagi sekolah
Sekolah lebih memperhatikan guru, siswa berkaitan dengan fasilitas yang digunakan agar siswa dapat terbantu dalam melaksanakan tugas dan belajar secara mandiri.
4. Bagi siswa
Siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dikelas maupun diluar kelas agar dapat menciptakan kondisi belajar yang kondusif.

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 pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Asmoro, Novian Tri. (2012). *Pembelajaran video tri berdana untuk pembelajaran tari nusantara di SMP*. Skripsi SI. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Seni Tari. FBS UNY.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar, Arsyah. 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.