

Pengembangan Video Pembelajaran Seni Budaya Pada Pokok Bahasan Seni Tari Dan Sastra Budaya Kelas VII Di SMPN 4 Sumbawa Besar

Dhira Elyandra, Rini Qurratul Aini, Ade Safitri*

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Samawa, Sumbawa Besar

Penulis Korespondensi: adesafitri88@gmail.com

ABSTRAK

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. 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). Sedangkan menurut Anggraini (2016) mengungkapkan bahwa dalam dunia pendidikan formal, pendidikan seni tari tidak menuntut siswa untuk menjadi penari yang profesional.

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.

Melihat permasalahan yang terjadi dikelas VII.A, maka peneliti memberikan solusi yang di butuhkan oleh peserta didik sebagai sumber belajar berupa Video Pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa baik digunakan diluar sekolah maupun didalam sekolah guna membantu siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru disekolah. Seni Budaya yang dilengkapi dengan teks, gambar, dan video sehingga lebih menarik untuk digunakan. Dalam hal ini peneliti membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *filmoraGo version 3.4.1 wondershare*.

Menurut Depdiknas (2003:105) melalui pelajaran seni (tari, musik, rupa) pengembangan seni bertujuan agar anak mampu menciptakan sesuatu berdasar imajinasi, megembangkan kepekaan, dan menghargai hasil yang kreatif. Salah satu tari tradisional yang diteliti yaitu tari nguri yang berdasarkan

Silabus dan RPP. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan uji coba kelayakan produk di SMP Negeri 4 Sumbawa.

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.

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 tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Borg & Gall. Rancangan Boll & Gall terdiri dari beberapa tahap yaitu: (1) Penelitian dan pengumpulan informasi, (2) Perencanaan, (3) Mengembangkan produk, (4) Pengujian lapangan pendahuluan, (5) Revisi produk utama, (6) Uji coba lapangan utama, (7) Revisi produk operasional, (8) Uji coba lapangan operasional, (9) Revisi produk akhir, (10) Diseminasi dan implementasi.

Penelitian ini bertempat di SMPN 4 Sumbawa Besar. Sedangkan Subjek Penelitian dalam penelitian ini, populasi penelitian adalah siswa kelas VII di SMPN 4 Sumbawa Besar mata pelajaran seni budaya yang dipelajari adalah seni tari, seni musik, dan seni rupa. Dalam penelitian pengembangan video pembelajaran tari Nguri untuk SMP penentuan kriteria, jumlah dan cara memilih sampel disesuaikan dengan tujuan dan tahap ujia coba. Selanjutnya tahap Evaluasi ahli, sampel dipilih dengan maksud tertentu (*purposive sampling*) yang berkaitan dengan media video pembelajaran tari Nguri yang dikembangkan. Guru Seni Budaya di SMPN 4 Sumbawa Besar kelas VII yang akan memvalidasi kualitas media Video pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari segi materi. Kemudian Ahli media sebagai validator yang akan memvalidasi kualitas media video pembelajaran ditinjau dari segi kelayakan produk. Siswa SMPN 4 Sumbawa Besar kelas VII yang merespon media Video yang dikembangkan.

Tahap uji coba, sampel dipilih dengan acak (*random sampling*). Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMPN 4 Sumbawa Besar yang mempelajari seni tari. , instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket/kuesioner, dokumen, observasi, dan wawancara. Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah menggunakan metode angket. Data hasil penelitian ini berupa tanggapan ahli media, ahli materi, dan siswa terhadap kelayakan produk yang telah dikembangkan.

PEMBAHASAN

Menurut Suparman dalam Suleiman (1991) pengembangan pembelajaran sebagai salah satu proses yang sistematis meliputi identifikasi masalah, pengembangan strategi dan bahan instruksional, serta evaluasi terhadap strategi dan bahan instruksional dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

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. Produk yang telah selesai direvisi berdasarkan hasil penilaian dari para ahli diuji cobakan kepada siswa.

Pengembangan penelitian ini bertujuan menghasilkan bahan ajar berupa produk media video pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan uji respon siswa telah layak digunakan. Penilaian ahli materi dilakukan dari aspek kebenaran konsep, aspek materi dan aspek pembelajaran. Penilaian ahli media dilakukan dari aspek tampilan dan aspek pemrograman. Sedangkan penilaian unjuk respon siswa dilihat dari aspek tampilan, aspek materi dan aspek pembelajaran. Penelitian ini menggunakan angket dalam pengumpulan data. Angket terdiri dari angket untuk ahli materi, ahli media, dan respon siswa.

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”. Selanjutnya, Penilaian ahli media mendapatkan presentase 79% dari 2 aspek yaitu aspek tampilan, aspek pemrograman. Memperoleh kriteria “Sangat Layak”. Kemudian, 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. Dan 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Soelaiman Soemardi & Selo Soemardjan. 2000. *Setangkai Bunga Sosiologi*. Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Anggraini, Dwi. 2016. *Perkembangan Seni Tari*. Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9 (3) 2016. Hal. 287-293. PGSD FKIP Universitas Bengkulu.
- Suleiman, Amir Hamzah (1985). *Media audio-visual untuk pengajaran, penerangan dan penyuluhan*. Jakarta: PT Gramedia, Anggota IKAPI.