

Video pembelajaran seni pertunjukan *Sandur* untuk siswa kelas X SMA

Sri Linda Oktavia*, Robby Hidajat, & Rully Aprilia Zandra

Universitas Negeri Malang, Indonesia

*Corresponding Author; Email: sri.linda.1502526@students.um.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini adalah riset yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran seni pertunjukan *Sandur*. Menyediakan media pembelajaran sebagai alat yang membantu guru dan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran khususnya materi tari tradisi daerah setempat. Subjek uji coba dalam riset ini yaitu siswa kelas X SMA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan yang dikemukakan Allesi dan Trollip. Pengembangan media video pada penelitian ini telah diriview oleh ahli materi, media, dan pembelajaran. Hasil review dari ahli materi menunjukkan bahwa Hasil dari data *pre-test* secara keseluruhan menunjukkan presentase sebesar 47,6%. Hasil dari data *post-test* secara keseluruhan menunjukkan presentase sebesar 97,9% dengan nilai rata-rata 97,9. Nilai tersebut dapat dikategorikan bahwa hasil belajar dari siswa sudah mencapai taraf tuntas. Selain *pre-test* dan *post-test*, peneliti membagikan angket keterbacaan produk untuk menguji keterbacaan produk yang sudah dibuat. Hasil dari data angket menunjukkan presentase 95,5%, sangat layak. Sehingga dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran seni pertunjukan *Sandur* berupa video dokumenter lebih efektif dan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Sandur, video pembelajaran, pengembangan media

Sandur performance art learning video for students Xth graders

Abstract

This research is research that aims to produce a product in the form of a learning video for Sandur's performing arts. Provide learning media as a tool that helps teachers and students in the implementation of the learning process, especially local traditional dance materials. The test subjects in this research were students of class X SMA. The method used in this research is the development research method proposed by Allesi and Trollip. The development of video media in this study has been reviewed by material, media, and learning experts. The results of the review from material experts show that the results of the pre-test data show a percentage of 47.6%. The results of the post-test data show a percentage of 97.9% with an average value of 97.9. This value can be categorized that the learning outcomes of students who have reached the level of completion. In addition to the pre-test and post-test, the researcher distributed a product readability questionnaire to test the readability of the products that had been made. The results of the questionnaire data showed a percentage of 95.5%, very feasible. So, in this case it can be concluded that the video media for learning Sandur's performing arts in the form of a documentary video is more effective and can be used to improve student learning outcomes.

Keywords: Sandur, tutorial video, media development

Article history

Submitted:

26 November 2021

Accepted:

25 April 2022

Published:

30 April 2022

Citation (APA Style):

Oktavia, S. L., Hidajat, R., & Zandra, R. A. (2022). Video pembelajaran seni pertunjukan *Sandur* untuk siswa kelas X SMA. *Imaji*, 20(1), 95-103. <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i1.45400>

PENDAHULUAN

Pertunjukan *Sandur* adalah sebuah pertunjukan yang berkembang di Kabupaten Tuban dan sekitarnya. *Sandur* adalah seni pertunjukan tradisional yang merupakan pertunjukan tari dan teater tradisional. *Sandur* merupakan *tembung garba* dari *sandhing luhur*, yang dalam hal ini diartikan

sebagai berdampingan dengan leluhur. Seni pertunjukan ini berkembang dan tumbuh menjadi kegiatan sosial budaya masyarakat agraris atau dapat diartikan bahwa sistem pertanian menjadi sumber kehidupan dan pola hidup dalam bermasyarakat (Prakosa, 2017) (Wibono, Susilowati dan As'ad, 2009). *Sandur* merupakan kesenian tradisional Tuban yang dipentaskan saat musim panen tiba sebagai wujud syukur para petani. Seiring berjalannya waktu keberadaan pertunjukan *Sandur* di Kabupaten Tuban telah mengalami pengikisan. Hal ini terjadi karena pelaku dari seni pertunjukan *Sandur* tersebut sudah mulai berkurang, kemudian minat dari masyarakat Tuban sendiri sudah mulai berkurang untuk mementaskan dan melihat pertunjukan tersebut. Oleh karena itu perlu adanya pengenalan kembali pertunjukan *Sandur* yang sudah mulai mengalami pengikisan. Dalam hal ini peneliti telah memfokuskan subjek pengenalan seni pertunjukan *Sandur* melalui dunia pendidikan. Peneliti mengkhususkan subjek pengenalan seni pertunjukan *Sandur* ini pada siswa kelas X SMA.

Aktivitas formal yang dilaksanakan di lingkungan sekolah, perguruan tinggi, dan lingkungan kependidikan lainnya di sebut dengan pembelajaran. Proses pembelajaran bisa berjalan dengan mudah apabila dilakukan dengan persiapan yang matang, salah satunya adalah menyiapkan media pembelajaran untuk menolong guru dalam memberikan materi (Sandi 2018). Dalam merancang sebuah media untuk belajar seorang guru seharusnya melakukan inovasi dan pembaharuan sekreatif mungkin, sehingga siswa tidak merasa jenuh untuk mempelajari materi (Admadja dan Marpanaji, 2016). Kurikulum yang berlaku saat ini yakni kurikulum 2013. Kurikulum 13 atau 2013 tersebut merupakan kurikulum yang telah disusun untuk mempersiapkan siswa supaya menjadi pribadi yang produktif, inovatif, beriman, kreatif, serta afektif pada masa depan yang membebaskan serta membuka peluang bagi peserta didik agar dapat meraih cita-cita sesuai dengan minat dan bakat masing-masing. (Yuliananingsih 2012) telah mengemukakan bahwa dalam pembentukan generasi penerus bangsa pendidikan mempunyai kedudukan yang penting. Pada kelas X SMA materi yang menjadi muatan lokal adalah materi yang mengharuskan siswa mempelajari tari tradisi khususnya tari daerah setempat, sesuai kompetensi dasar 3.2 yakni memahami bentuk, jenis, dan nilai estetis dalam ragam gerak tari tradisi, yang tercantum pada kurikulum 2013 seni tari.

Seni merupakan sebuah kegiatan yang dapat dijadikan aktivitas permainan sebagai sebuah proses belajar. Seni tari, seni rupa, seni musik, dan teater adalah lingkup dari pembelajaran seni yang sudah dikemas kedalam sebuah mata pelajaran bernama Seni Budaya (Soetopo, Yosef dan Siahaan, 2016). Proses pendidikan seni dalam proses pembelajaran memiliki 3 tujuan yaitu (1) suatu metode atau cara untuk mengasah, meningkatkan sensitivitas dan kreatifitas siswa, (2) mendukung adanya peluang yang luas pada siswa untuk memperoleh kebebasan bereksresi, dan (3) menumbuhkan pribadi anak ke arah yang utuh serta merata, baik secara perseorangan, sosial, maupun dalam bermasyarakat (Werdingtias dan Rahayunita, 2017). Untuk bisa memiliki pembelajaran yang baik, menarik, dan efisien.

Seiring dengan perkembangan teknologi dikala ini telah menunjang penyimpanan peristiwa pertunjukan seni yang dapat dinikmati setiap waktu yang dapat ditampilkan secara utuh dalam bentuk video. Media video adalah sebuah media yang menampilkan gambar dan suara yang dapat menampilkan materi tari secara menyeluruh dan faktual sehingga mempermudah penyampaian materi dalam pembelajaran (Fitri 2020). Media adalah sebuah sarana penting dan sangat diperlukan untuk membantu menjadi perantara komunikasi antara guru dengan siswa yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran di sekolah (Novita, Sukmanasa dan Pratama, 2019)(Suryansah dan Suwarjo, 2016). Media pembelajaran juga merupakan sebuah sarana belajar yang dapat membangkitkan keinginan dan motivasi siswa untuk belajar, sehingga siswa akan senang dengan kegiatan belajar (Admadja dan Marpanaji, 2016).

Sehingga berdasarkan latar belakang masalah yang ada peneliti dalam hal ini telah mengembangkan sebuah video pembelajaran dengan materi tari tradisional daerah setempat yaitu pertunjukan *Sandur* yang berbentuk DVD (*Digital Versatile Disk*) dan dapat diakses melalui aplikasi *YouTube* demi mempermudah penyampaian materi pembelajaran guru di dalam kelas, dan siswa mampu memahami seni pertunjukan daerah setempat khususnya *Sandur* secara menyeluruh dan lebih mendalam. Penelitian terkait dengan pengembangan media video untuk pembelajaran telah dilakukan pula oleh beberapa peneliti sebelumnya sebagai berikut, yaitu (Rahayu, Pratamawati dan Zandra, 2020) (Lukitarini, Wiryokusumo dan Suhari, 2020) (Pangestika, Fahmida Yuga dan Yanuartuti, 2020).

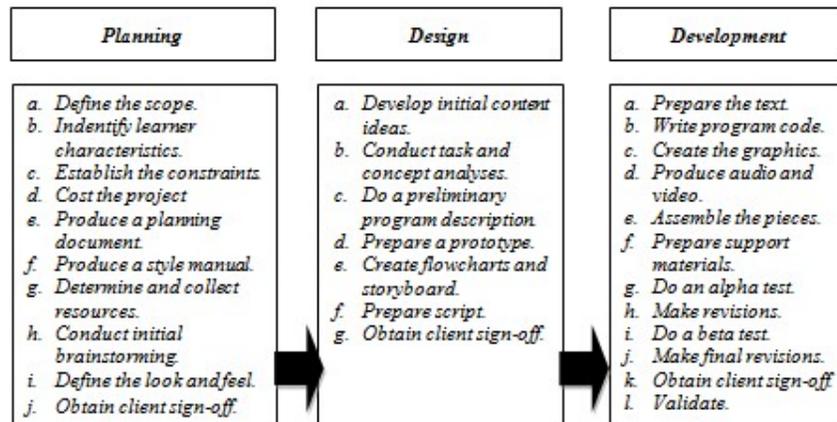
METODE

Model penelitian dan pengembangan

Video pembelajaran seni pertunjukan *Sandur* yang dibuat memakai model penelitian pengembangan prosedural. Model penelitian prosedural yakni model yang berbentuk deskriptif serta menggariskan prosedur-prosedur wajib yang harus diikuti untuk menciptakan produk penelitian. metode penelitian pengembangan ialah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk, serta dilakukan pengujian untuk menguji tingkat keberhasilan pada produk yang sudah dibuat. Pengembangan dalam penelitian ini memerlukan modifikasi pada penerapannya. Penelitian ini memakai metode penelitian R&D (*Research and Development*) oleh Steve Alessi dan Stan Trollip.

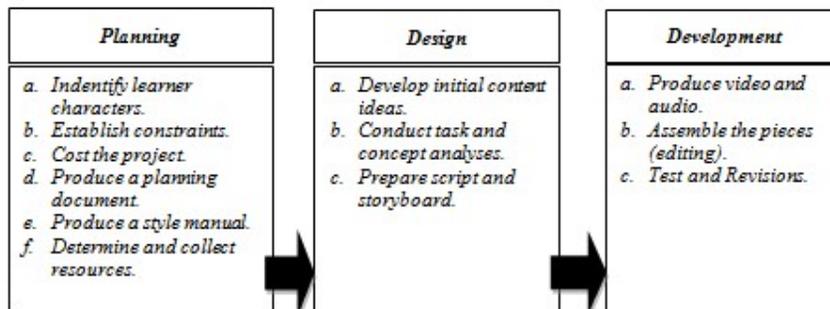
Prosedur penelitian dan pengembangan

Di dalam riset ini peneliti telah mengadaptasi langkah-langkah atau prosedur penelitian pengembangan yang disampaikan oleh Alessi dan Trollip. Yang secara terperinci ditunjukkan sebagai berikut.



Gambar 1. Metode pengembangan Alessi dan Trollip; Sumber: (Alessi and Trollip 2001: 410)s

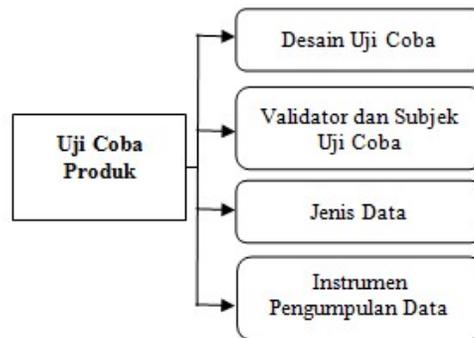
Dari tiga langkah-langkah utama pada pengembangan Alessi dan Trollip, peneliti memodifikasi prosedur yang disesuaikan dengan keadaan lapangan, waktu, tenaga, dan biaya. Secara terperinci telah ditunjukkan sebagai berikut.



Gambar 2. Modifikasi metode pengembangan Alessi dan Trollip; Sumber: (Alessi and Trollip 2001: 410)

Uji coba produk

Tahap uji coba produk diadakan untuk mengumpulkan semua hasil data yang akan dipakai untuk mengukur keabsahan serta keberhasilan produk video pembelajaran yang sudah dibuat. Uji coba produk memiliki beberapa langkah dijabarkan dalam gambar berikut.



Gambar 3. Bagan uji coba produk

Desain uji coba

Produk yang dibuat dalam riset ini merujuk pada desain uji coba milik (Alessi and Trollip 2001) bagian pengembangan produk. Desain uji coba tersebut melewati dua tahap yakni uji coba awal (*alpha test*) dan uji coba kedua (*beta test*).

a. *Alpha test* (Uji coba awal)

Uji coba ini akan dilakukan uji keberhasilan oleh ahli materi, media, pembelajaran dan uji coba produk kepada kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan dengan membuat instrumen validasi unruk ahli media, materi, dan ahli pembelajaran. Alat ukur validasi dibuat menggunakan skala linkert untuk para ahli, soal *Pre Test*, *Post Test*, dan angket kelayakan produk dengan skala *Guttman* untuk siswa.

b. *Beta test* (Uji coba kedua)

Langkah uji coba kedua (*beta tset*) ialah tes terakhir setelah dilakukan perbaikan dari hasil masukan pada uji coba di awal (*alpha test*). Uji coba ini dilaksanakan kembali oleh ahli materi, media, pembelajaran, serta 34 siswa dari kelas X IPS C SMA Negeri 2 Tuban. Uji coba ini diselenggarakan dengan membuat instrumen validasi untuk para ahli, soal *Pre Test*, *Post Test*, dan angket kelayakan produk dengan skala *Guttman* untuk siswa.

Validator dan subjek uji coba

Validator pada riset ini yaitu ahli media, materi, dan pembelajaran. Ahli media merupakan orang yang memiliki kemampuan dan keahlian dalam pembuatan media. Ahli materi dalam penelitian ini yaitu narasumber sekaligus pelaku seni pertunjukan *Sandur*. Ahli pembelajaran yaitu guru pemngampu pelajaran seni budaya yang telah memiliki pengalaman dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Berikut tabel subjek uji coba dalam penelitian ini.

Tabel 1. Subjek uji coba

No.	Subjek Uji Coba	Sasaran	Jumlah
1.	Uji Validasi		
	a. Ahli Materi	Narasumber seni pertunjukan <i>Sandur</i> .	1 Orang
	b. Ahli Media	Dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Malang.	1 Orang
	c. Ahli Pembelajaran	Guru pengampu seni budaya SMA Negeri 2 Tuban.	1 Orang
2.	Uji Coba Kelas		
	a. Kelompok Kecil	Kelompok kecil terdiri dari 5 orang siswa yang mempelajari materi K.D 3.2.	5 Orang
	b. Kelompok Besar	Kelompok besar terdiri dari 34 orang siswa yang mengikuti mata pelajaran seni budaya dan mempelajari materi K.D 3.2.	34 Orang

Jenis data

Peneliti pada riset ini memakai dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara, saran, kritik, pendapat dari validator dan siswa. Hasil data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada validator serta subjek uji coba yaitu siswa kelas X IPS C SMA Negeri 2 Tuban.

Instrumen pengumpulan data

Penelitian ini memakai instrumen yang diserahkan kepada validator dalam bentuk angket untuk mendapatkan data berupa penilaian serta lembar tanggapan terhadap produk video pembelajaran seni pertunjukan *Sandur*. Angket yang dibuat pada lembar validasi menggunakan skala Linkert, yang dilengkapi keterangan kriteria kebenaran konsep menggunakan skala *Guttman*.

Tabel 2. Kriteria skala Linkert

Poin	Keterangan
4	Skala poin 4, apabila responden memberikan penilaian sangat baik/ Sangat Layak/ Tidak Revisi
3	Skala poin 3, apabila responden memberikan penilaian baik/ Layak/ Tidak Revisi
2	Skala poin 2, apabila responden memberikan penilaian kurang baik/ Kurang Layak / Revisi
1	Skala poin 1, apabila responden memberikan penilaian tidak baik / Tidak Layak / Revisi

Sumber: (Riduwan 2010:87)

Skala *Guttman* digunakan untuk angket kelayakan yang akan diisi oleh siswa. berikut ini adalah bentuk kriteria angket kelayakan *Guttman*.

Tabel 3. Kriteria skala *Guttman*

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

Sumber: (Riduwan 2010:91)

Teknik analisis data

Penelitian ini memakai teknik penjabaran analisis presentase untuk menunjukan kelayakan produk yang telah dibuat. Analisis data secara deskriptif kualitatif digunakan berdasarkan hasil presentae yang diperoleh. Sejalan dengan pendapat (Riduwan dan Kuncoro, 2007), persamaan yang dapat digunakan untuk menghitung nilai presentase yakni:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = presentase
- Skor yang diperoleh = jumlah jawaban tiap responden dari item yang dinilai
- Skor ideal = jumlah total jawaban jika seluruh responden menjawab skor maksimum

Produk yang dibuat dikatakan layak untuk digunakan apabila nilai presentasenya mencapai $\geq 61\%$. Jika produk yang dibuat interpretasinya $\leq 60\%$ maka diperlukan perbaikan lagi.

Tabel 4. Kriteria interpretasi kelayakan

Angka Presentase	Kelayakan
81 -100%	Sangat Layak/Tidak Revisi
61 -80%	Layak/Tidak Revisi
41 -60%	Cukup Layak/Revisi
21 -40%	Kurang Layak/Revisi
0 -20%	Tidak Layak/Revisi

Sumber: (Riduwan and Kuncoro 2007:22)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini berupa produk video pembelajaran seni pertunjukan *Sandur* untuk siswa kelas X SMA dibuat sesuai dengan model pengembangan yang dipakai dan sudah divalidasi oleh ahli materi, media, serta pembelajaran. Produk video pembelajaran ini telah diuji cobakan pada calon pengguna produk yaitu guru pengampu mata pelajaran seni budaya dan siswa kelas X IPS C SMA Negeri 2 Tuban. Produk perlu di uji untuk mengetahui hasil kelayakan produk baik dari aspek tampilan, kelayakan materi, dan kelayakan penyajian.

Penyajian data uji coba

Data uji coba tahap I

Hasil data uji coba tahap I merupakan hasil analisis dari proses pengujian produk oleh subjek yang telah ditentukan. Uji coba tahap I digelar untuk menegetahui nilai presentase keberhasilan dari produk yang dibuat. Uji coba ini divalidasi oleh ahli materi, media, pembelajaran, serta diujikan kepada kelompok kecil.

Validasi ahli materi tahap I

Data validasi ahli materi tahap I didapatkan dari Sakrun, selaku narasumber sekaligus seniman merangka ketua dari grup *Sandur* Ronggo Budoyo. Data ini diperoleh pada tanggal 22 Februari 2020. Hasil yang didapatkan dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan presentase sebesar 92,5% untuk 10 butir aspek yang diajukan, 7 butir tinjauan mendapatkan nilai maksimal sehingga mendaatkan resentase 100% (Sangat layak/ Tidak revisi) dan 3 butir tinjauan mendapatkan presentase sebesar 75% (Layak/ Tidak revisi). Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran ini sudah valid untuk diaplikasikan, untuk hasil yang lebih maksimal dierlukan revisi produk sesuai dengan masukan atau tanggapan dari validator.

Validasi ahli pembelajaran tahap I

Validasi ahli pembelajaran tahap I diperoleh dari validator ahli pembelajaran Sri Susilowati, S.Pd. selaku guru seni budaya SMA Negeri 2 Tuban ada tanggal 2 Maret 2020. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli pembelajarann menunjukkan presentase sebesar 93,1% untuk 11 butir aspek yang diajukan. Dari 11 butir tinjauan yang diajukan 8 butir tinjauan mendapatkan presentase sebesar 100% (Sangat layak/ Tidak revisi) dan 3 butir tinjauan mendapatkan presentase sebesar 75% (Layak/ Tidak revisi). Presentase tersebut menunjukkan bahwa roduk yang telah dibuat telah valid untuk diaplikasikan, namun untuk hasil yang lebih maksimal diperlukan revisi atau perbaikan sesuai arahan validator.

Validasi ahli media tahap I

Validasi ahli media dilakukan oleh Mitra Istiar Wardhana, S.Kom, MT yang merupakan ahli multimedia, sekaligus seorang dosen jurusan Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang. Data validasi ahli media tahap I dilakukan pada tanggal 26 Februari 2020. Hasil yang didapatkan dari validator ahli media menunjukkan presentase sebesar 88,46% untuk 13 butir aspek yang diajukan. Dari 13 butir tinjauan yang diajukan 7 butir tinjauan mendapatkan presentase sebesar 100% (Sangat Layak/ Tidak revisi), dan 6 butir tinjauan mendapatkan nilai 75% (Layak/ Tidak revisi). Presentase tersebut telah membuktikan bahwa produk yang sudah dibuat sudah valid untuk dipakai, namun harus melewati roses revisi sesuai arahan dan saran validator untuk hasil yang lebih maksimal.

Uji coba kelompok kecil

Hasil data uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 5 siswa kelas X IPS C. Pemilihan 5 orang siswa dilakukan secara acak. Uji produk ini dilakukan tanggal 2 Maret 2020 pukul 09.15 WIB bertempat di SMA Negeri 2 Tuban. Sebelum video pembelajaran diberikan, siswa diberi soal *pre-test* materi seni pertunjukan *Sandur* yang terdiri dari 10 butir soal. Setelah siswa mengisi soal *pre-test* mereka mengamati dan mempelajari video pembelajaran yang ditayangkan, kemudian siswa diberi soal *post test* materi seni pertunjukan *Sandur* yang terdiri dari 10 butir soal.

Data hasil *pre-test* menunjukkan bahwa hasil tes secara keseluruhan belum tuntas karena mendapatkan presentase sebesar 32% dengan nilai rata-rata 32. Nilai yang didapat memperlihatkan bahwa hasil belajar para siswa belum memenuhi nilai KKM yang berlaku yaitu 80. Data hasil *post test* menunjukkan bahwa hasil tes secara keseluruhan mendapatkan presentase sebesar 100% dengan nilai rata-rata 100. Sehingga dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa sudah bisa memenuhi nilai standart KKM yang telah ditentukan yaitu 80.

Selain *pre-test* dan *post-test*, peneliti memberikan angket keterbacaan produk untuk menguji keterbacaan dari produk yang telah dibuat. Hasil yang diperoleh dari data angket memperlihatkan presentase sebesar 97,5% (Sangat layak/ Tidak revisi) dari 8 butir poin yang diajukan, 7 poin mendaatkan nilai 100% (Sangat layak/ Tidak revisi) dan 1 poin mendapatkan nilai 80% (Layak/ Tidak revisi). Sehingga, dalam hal ini dapat peneliti simpulkan bahwa produk yang sudah dibuat sudah terbaca oleh siswa dan sangat layak untuk digunakan. Diperlukan perbaikan sesuai dengan tanggapan agar hasil produk menjadi lebih maksimal.

Data uji coba tahap II

Hasil data uji coba tahap II merupakan hasil uji coba yang dilakukan setelah proses uji coba tahap I dan uji coba kelompok kecil selesai. Data uji coba tahap I digunakan sebagai acuan seberapa besar keberhasilan dari media sesudah dilakukan uji coba tahap I, uji coba kelompok kecil, serta perbaikan yang telah dilakukan.

Validasi ahli materi tahap II

Validasi ahli materi tahap II didapat dari ahli materi Sakrun, selaku narasumber sekaligus seniman merangkap ketua dari grup *Sandur* Ronggo Budoyo. Data ini diperoleh pada tanggal 9 Maret 2020. Hasil yang diperoleh menunjukkan presentase 100% dari 10 butir aspek yang diajukan. Hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa video pembelajaran ini sudah sangat layak dan valid untuk digunakan.

Validasi ahli pembelajaran tahap II

Data hasil validasi pembelajaran tahap II diperoleh dari validator Sri Susilowati, S.Pd. selaku guru pengampu seni budaya SMA Negeri 2 Tuban ada tanggal 11 Maret 2020. Hasil yang diperoleh dari validator ahli pembelajaran menunjukkan presentase sebesar 100% setelah dilakukan revisi dan uji coba kelompok kecil. Hasil ini menunjukkan bahwa produk yang telah dibuat telah valid digunakan.

Validasi ahli media tahap II

Data hasil validasi media tahap II dilakukan oleh Mitra Istiar Wardhana, S.Kom., M.T. yang meruakan ahli multimedia, sekaligus seorang dosen jurusan Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang. Data validasi ahli media menunjukkan presentase sebesar 96,1% setelah dilakukan revisi dan uji coba kelompok kecil. Dari 13 butir aspek yang diajukan 11 butir tinjauan mendaatkan presentase sebesar 100% (Sangat Layak/ Tidak revisi), dan 2 butir tinjauan mendapatkan nilai 75% (Layak/ Tidak revisi). Hasil tersebut menamilkan jika produk yang sudah dibuat telah valid untuk diaplikasikan.

Hasil uji coba kelompok besar

Data hasil uji produk pada kelompok besar didapatkan dari 34 siswa kelas X IPS C. uji produk kepada kelompok besar ini dilakukan sesudah produk melewati perbaikan dan uji coba kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 11 Maret 2020 pukul 09.15 WIB bertempat di SMA Negeri 2 Tuban. sebelum video pembelajaran diberikan, siswa diberi soal *pre- test* materi seni

pertunjukan *Sandur* yang terdiri dari 10 butir soal. Setelah siswa mengamati dan mempelajari video pembelajaran yang ditayangkan, siswa diberi soal *post test* materi seni pertunjukan *Sandur* yang terdiri dari 10 butir soal dan angket untuk membaca keterbacaan produk.

Hasil dari data *pre-test* secara keseluruhan menunjukkan presentase sebesar 47,6%. Nilai tersebut dikategorikan bahwa hasil dari belajar belum memenuhi nilai KKM yang berlaku yaitu 80. Hasil dari data *post test* secara keseluruhan menunjukkan presentase sebesar 97,9% dengan nilai rata-rata 97,9. Nilai tersebut dapat dikategorikan bahwa hasil belajar dari siswa sudah mencapai taraf tuntas. Hal tersebut terjadi karena nilai tersebut telah memenuhi nilai KKM yang berlaku yaitu 80.

Selain *pre-test* dan *post test*, peneliti membagikan angket keterbacaan produk untuk menguji keterbacaan produk yang sudah dibuat. Hasil dari data angket menunjukkan presentase 95,5%, dengan rincian dari 8 poin yang diajukan 3 poin mendapatkan presentase 100% (Sangat layak/ tidak revisi), 3 poin mendapatkan presentase 97,05% (Sangat layak/ tidak revisi), 1 poin mendapat 91,1% (Sangat layak/ tidak revisi), dan 1 poin mendapat 82,35% (Sangat layak/ tidak revisi). Hasil tersebut telah menunjukkan bahwa produk yang dibuat dapat terbaca oleh siswa dan sangat layak digunakan atau diaplikasikan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Revisi

Beberapa perbaikan atau revisi yang telah disarankan validator materi, validator pembelajaran, dan validator media adalah sebagai berikut. Tanggapan dan saran dari ahli materi adalah perbaikan pada penambahan durasi saat penayangan materi tata rias busana agar tayangan materi tidak terlalu cepat. Saran yang didapatkan dari ahli media adalah perbaikan menggunakan musik latar, *font* (Huruf yang digunakan pada produk), bentuk diagram peta konsep yang lebih menarik, penggunaan foto latar belakang video disesuaikan dengan materi yang akan dibahas, penempatan *font* pergantian materi di tempatkan di tengah, pada video penutup diberi ucapan penutup atau terima kasih, dan penambahan sinopsis *Sandur* pada bagian belakang sampul DVD (*Digital Versatile Disk*). Saran yang diberikan oleh ahli pembelajaran adalah perbaikan pemberian petunjuk arah pada setiap nama pada materi tata rias dan busana, menambah tulisan Bagian awal, inti, dan akhir, pada bagian struktur penyajian dan penambahan durasi tayangan pada bagian denah panggung.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil riset dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang berbentuk dokumenter atau video yang mendokumentasikan kejadian secara nyata menarik dan efektif digunakan dalam pembelajaran siswa SMA kelas X. Data dari angket dan penerapan media pembelajaran pada penelitian ini menyatakan bahwa produk video hasil pengembangan dapat diterapkan sebagai media pembelajaran yang mudah diakses, valid, dan sangat layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Admadja, A., Perwira, I., & Marpanaji, E. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran praktik individu instrumen pokok dasar siswa SMK di bidang keahlian karawitan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(2), 173. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/8107>
- Allesi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning methods and development*. 3rd ed. Arnis Burvikovs. Massachusetts: Allyn & Bacon
- Fitri, H.. 2020. Peningkatan motivasi belajar seni tari melalui media video bagi siswa kelas VII (1) SMP Negeri 2 Tembilahan. *Jurnal Langsat*, 4(1), 1738-51. <https://rumahjurnal.net/langsat/article/view/475>
- Lukitarini, R., Wiryokusumo, I., & Suhari, S. (2020). Pengembangan media video gerak tari Sparkling Surabaya pada mata pelajaran seni budaya bagi siswa SMP. *Edcomtech*, 5, 67-75. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/9617/pdf>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72
- Pangestika, F. Y., & Yanuartuti, S. (2020). Pembelajaran mandiri seni tari melalui konten Youtube sebagai inovasi pembelajaran masa kini. *Jurnal Seni dan Budaya*, 1(2), 63-69. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/GDG/article/view/18098>

- Prakosa, R. D. (2017). Pertunjukan Sandhur Tuban refleksi peralihan masyarakat agraris menuju budaya urban. *Panggung*, 27(13). <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/viewFile/236/204>
- Rahayu, H. S. S., Pratamawati, E. W. S. D., & Zandra, R. A. (2020). Video pembelajaran untuk generasi new milenial. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 4(1), 1
- Riduwan, R. (2010). *Belajar mudah penelitian untuk guru, karyawan, dan peneliti pemula*. Alfabeta.
- Riduwan, R., & Kuncoro, E. A. (2007). *Cara menggunakan dan memaknai analisis jalur*. ed. Warsiman. Bandung: Alfabeta
- Sandi, N. V. (2018). Pembelajaran Seni tari tradisional di sekolah dasar. *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD*, 8(2), 147–61. <https://journal.peradaban.ac.id/index.php/jdpgsd/article/view/310>
- Soetopo, S., Yosef, Y., & Siahaan, S. (2016). Pembelajaran seni budaya dan keterampilan di kelas V SD Negeri 11 Indralaya, 138–47. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jisd/article/view/8580>.
- Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 209
- Werdiningtyas, R. K., & Rahayunita, C. I. (2017). Analisis pembelajaran seni budaya dan keterampilan di SDN Gadingkembar 2 kecamatan Jabung Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 1(1), 64-68. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/view/1607>
- Wibono, J. C., Susilowati, T. T., & As'ad, M. A. (2009). Membaca Sandur Bojonegoro dan Sandur Tuban. *Resital*, 10, 112122
- Yuliananingsih, M. (2012). Pelaksanaan pendidikan karakter di program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan IKIP PGRI Pontianak. *Edukasi*, 13, 239-48. <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/edukasi/article/view/119>