**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Menurut Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Proses belajar dengan cara mendengarkan dan memperhatikan guru menerangkan di papan tulis sudah mulai berubah, karena proses belajar yang hanya berorientasi pada guru tersebut dianggap monoton dan membosankan. Dengan tersedianya media pembelajaran, guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim yang emosional yang sehat diantara peserta didik.

Jika dilihat perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serapdan *retensi* belajar siswa. Berdasarkan pendapat Karim (2007: 6) mengemukakan bahwa :

Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan rangsangan sehingga interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu, mulai dari yang paling sederhana dan mudah digunakan yaitu suara guru sampai yang merupakan peralatan serba kompleks.

Berdasarkan hasil dari observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti selama beberapa kali di SMP PGRI 1 Tamalate Makassar yang dimulai dari melihat suasana pembelajaran, melihat RPP mata pelajaran kesenian kelas VIII yang disusun oleh guru, selain itu peneliti juga mengamati fasilitas-fasilitas yang mendukung dalam proses pembelajaran. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang tergolong unggulan yang mampu menyediakan berbagai macam fasilitas penunjang proses belajar mengajar namun ternyata masih banyak guru yang menggunakan media yang kurang menarik perhatian siswa karena di sekolah tersebut masih menggunakan media klasik seperti gambar atau poster, sehingga pembelajaran ini kurang efektif. Maka dari itu peneliti menggunakan media video agar siswa bisa lebih apresiatif dan aktif dalam kelas karena media video ini dibuat untuk mengajak siswa belajar serius namun tetap santai dengan adanya gambar dan animasi didalam video tersebut sehingga para peserta didik dapat menangkap dan mempraktekkan pelajaran dengan penginderaan.

Melihat fenomena pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, peneliti menyatakan bahwa kurangnya pembelajaran yang interaktif sehingga menghambat tujuan intruksional itu sendiri tercapai. Oleh karna itu, guru diharapkan mampu merancang media pembelajaran yang inovatif, kreatif, efisien dan efektif sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar serta penangkapan materi dengan penginderaan.

Salah satu jenis media yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah dengan penggunaan *media video*. Manfaat *media video* dalam pendidikan yaitu mampu menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar dan mendengar suara.

*Media video* merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Arsyad (2011 : 49) menyatakan bahwa :

Video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Terkhusus pada aspek menyimak dan mempraktekkan pada materi Seni Tari dibutuhkan pemahaman dalam melihat baik itu secara langsung ataupun melalui media seperti video. Menyimak merupakan materi yang penting dalam seni tari karena peserta didik harus bisa menangkap dan mempraktekkan tarian dengan penginderaan. Untuk dapat menguasai materi ini kita harus benar-benar memahami video dan gambar yang kita lihat. Melihat tidak sama dengan menyimak.

Pembelajaran Seni Tari, kegiatan mendengarkan dan menyimak dapat dilakukan dengan media pembelajaran yang menarik. Dalam hal ini tergantung guru yang membelajarkan seni tari, Oleh karna itu masih perlu untuk dikembangkan agar media video pembelajaran ini lebih mampu bermanfaat dalam dunia pendidikan umumnya. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam mengenai *“*Pengembangan Media VideoPembelajaran Pada Mata Pelajaran Kesenian (Seni Tari) Siswa Kelas VIII SMP PGRI 1 Tamalate Makassar*”.*

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana gambaran kebutuhan media video pembelajaran pada mata pelajaran Kesenian (Seni Tari) Siswa Kelas VIII SMP PGRI 1 Tamalate Makassar ?”
2. Bagaimana desain media video pembelajaran yang dikembangkan pada mata pelajaran Kesenian (Seni Tari) Siswa Kelas VIII SMP PGRI 1 Tamalate Makassar ?
3. Apakah media video pembelajaran yang dikembangkan pada mata pelajaran Kesenian (Seni Tari) Siswa Kelas VIII SMP PGRI 1 Tamalate Makassar valid dan praktis ?
4. **Tujuan Penelitian**
5. Untuk mengetahui gambaran kebutuhan media video pembelajaran pada mata pelajaran Kesenian (Seni Tari) Siswa Kelas VIII SMP PGRI 1 Tamalate Makassar.
6. Untuk mengetahui desain media video pembelajaran yang dikembangkan pada mata pelajaran Kesenian (Seni Tari) Siswa Kelas VIII SMP PGRI 1 Tamalate Makassar ?
7. Untuk mengetahui media video pembelajaran yang dikembangkan pada mata pelajaran Kesenian (Seni Tari) Siswa Kelas VIII SMP PGRI 1 Tamalate Makassar valid dan praktis ?
8. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
2. Bagi akademis, sebagai bahan masukan/informasi bagi Program Studi Teknologi Pendidikan tentang pembelajaran menggunakan media *video* pembelajaran.
3. Bagi peneliti yang lain, sebagai bahan referensi dan sebagai bahan untuk mengkaji permasalahan yang relevan dengan permasalahan seperti yang peneliti angkat pada penelitian ini.
4. Manfaat Praktis
5. Sekolah
6. Memberikan masukan tentang kreatifitas dalam proses pembelajaran yang berjalan di sekolah terutama penggunaan media pembelajaran.
7. Mendorong sekolah untuk selalu mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan sekolahnya.
8. Guru

Sebagai bahan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran Seni Tari.

1. Siswa

Sebagai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dalam belajar sekaligus meningkatkan prestasi diri.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Media Video Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Heinich, dan kawan-kawan (Azhar, 2007: 4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Apabila media itu membawa pesan-pesan informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 :

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali pada suatu lingkungan belajar.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat ini. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga

dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan guru untuk menyampaikan atau menjelaskan materi pelajaran kepada siswa. Guru sebagai fasilitator yang memanfaatkan media agar tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan demi tercapainya tujuan pembelajaran.

1. **Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Sutarman, dkk. (Priyanti, 2011: 80) mengklasifikasi media menjadi beberapa jenis berikut ini :

“1) *Media Grafis:* Media grafis termasuk media visual. Contohnya antara lain: (a) gambar/foto, (b) sketsa (gambar yang melukiskan bagian pokok tanpa detil), (c) diagram atau skema, (d) bagan (bagan alur, bagan garis waktu, bagan tabel), (e) grafik (grafik garis, grafik batang, grafik gambar, grafik lingkaran), (f) poster, dan (g) kartun. 2) *Media Audio:* Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Contohnya antara lain adalah, (a) radio, dan (b) alat perekam pita magnetik. 3) *Media Proyeksi:* Media proyeksi diam adalah sama dengan media grafis, tetapi penyajiannya menggunakan proyektor. Contohnya antara lain: (a) film bingkai (slide), (b) film rangkai, (c) TV, dan (3) OHP. 4) *Multimedia:* Multimedia adalah kombinasi dari berbagai media yang dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Multimedia secara konseptual lebih dari sekedar penggunaan media dalam usaha mencapai kompetensi dasar.”

Dilihat dari kaidah pembelajaran, meningkatkan kadar hasil belajar yang tinggi, sangat ditunjang penggunaan media pembelajaran. Melalui media potensi indera peserta didik dapat diakomodasi sehingga kadar hasil belajar akan meningkatkan hasil belajar adalah bersifat multimedia.

Dari pengelompokan jenis media tersebut, apapun media yang digunakan, disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai berdasarkan materi dan kondisi pembelajaran.

1. **Video Pembelajaran**
2. **Pengertian Video**

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun kelompok. Menurut (Daryanto, 2010: 87)

“Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai kehadapan siswa secara langsung. Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaram, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar gerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya.“

Berdasarkan pendapat Daryanto, 2010 media video merupakan bahan ajar non cetak yang dapat sampai langsung ke hadapan siswa secara langsung, sehingga siswa dapat melihat langsung kejadian apa saja yang tidak dapat telihat jelas pada media cetak seperti gerakan atau suara. media yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak. Program video dapat memberikan pengalaman yang tak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemontrasikan perubahan dari waktu-kewaktu.

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran mendengarkan dan menyimak. Arsyad (2011 : 49) menyatakan bahwa :

“Video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.”

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Sebagai sebuah media pembelajaran, video mempunyai karakteristik yang berbeda dengan media lain. Adapun karakteristik media video agak berbeda dengan media televisi. Perbedaan itu terletak pada penggunaan dan sumber. Media video dapat digunakan kapan saja dan kontrol ada pada pengguna, sedangkan media televisi hanya dapat digunakan satu kali pada saat disiarkan, dan kontrol ada pada pengelola siaran (Aryaoka: 2008: 88).

Jika video itu digunakan dalam “proses pembelajaran” dalam pengertian untuk mendukung kegiatan instruksional maka karakteristik video pembelajaran adalah sebagai berikut. (Aryaoka: 2008: 88).

* 1. Dengan Video mampu memperbesar obyek yang kecil. (b) Dengan teknik editing, gambar yang dihasilkan bisa dikloning. (c) Video mampu memanipulasi tampilan gambar. Contoh objek pada masa lampau dapat dimanipulasi dengan kejadian masa sekarang. (d) Video mampu dibuatkan *still image*, dengan melakukan penyimpanan dengan durasi beberapa saat. (e) Video pembelajaran terbukti dapat menarik perhatian siswa. Hasil riset membuktikan bahwa video pembelajaran mampu mempertahankan perhatian siswa selama 1-2 jam ketimbang mendegar ceramah yang berlangsung antara 25-30 menit. (f) Dengan video mampu ditampilkan objek peristiwa yang segera (immediacy) atau kekinian.

Berdasarkan karakteristik di atas dapat disimpulkan video mampu menampilkan dan memanipulasi tampilan gambar dengan durasi yang dapat ditentukan, tidak hanya memberikan pemahaman melalui pendengaran tapi juga mampu memvisualisasikan objek dengan animasi yang menarik.

1. **Tujuan Media Video dalam Pembelajaran**

Ronal Anderson, (Siwi, 2012) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup “tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor”. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut:

* 1. Tujuan Kognitif
		+ 1. Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
			2. Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
			3. Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.
	2. Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan tekhnik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

* 1. Tujuan Psikomotorik
		+ 1. Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.
			2. Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi. Melihat beberapa tujuan yang dipaparkan di atas, sangatlah jelas peran video dalam pembelajaran. Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model-model pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik.
			3. Pada ranah kognitif, siswa dapat mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak disini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu dengan melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif.

Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja, video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik/gerak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut. Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk diinformasikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung. Selain itu, video menambah dimensi baru dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi didalam video, peserta didik bisa memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara yang menyertainya.

1. **Manfaat Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran**

Manfaat media video menurut Prastowo (2012) yaitu memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, yang dimaksud dengan pengalaman tak terduga adalah dapat membuat hal yang astrak menjadi hal yang kongkrit dengan memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat menjadi bisa dilihat. Media video dapat menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu, memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu dan menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, keberadaan media video sangat bermanfaat bagi siswa. Dengan video siswa dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Siswa pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran.

Hamalik (Arsyad, 2013:20) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan keinginan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

1. **Kelebihan dan kekurangan Video Pembelajaran**

Kelebihan dan Kelemahan Menurut Ronald Anderson (Siwi, 2012) media video memiliki kelebihan, antara lain :

1. Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu.
2. Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
3. Dengan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas dengan jalan menempatkan monitor disetiap kelas.
4. Dengan video siswa dapat belajar secara mandiri.

sedangkan keterbatasan penggunaan media video, antara lain:

* 1. Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.
	2. Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.
	3. Ketika akan digunakan, peralatan video harus sudah tersedia di tempat penggunaan.
	4. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.

Sebuah media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan media video. Dalam penayangannya video tidak dapat berdiri sendiri, media video ini membutuhkan alat pendukung seperti LCD untuk memproyeksikan gambar maupun speaker aktif untuk menampilkan suara agar terdengar jelas. Sifat komunikasi dalam penggunaan media video hanya bersifat satu arah, siswa hanya memperhatikan media video, hal inilah yang perlu diperhatikan oleh guru. Karena video bersifat dapat diulang-ulang maupun diberhentikan, maka guru bisa mengajak berkomunikasi dengan siswa tentang isi/pesan dari video yang dilihat, maupun tanya jawab tentang video yang disimak. Jadi komunikasi tersebut tidak hanya satu arah.

1. **Penelitian Relevan Sebelumnya**

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah penelitian yang berjudul Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Siswa Kelas X pada Kompetensi Mengolah *Soup* Kontinental di SMKN 2 Godean yang ditulis oleh Fiskha Ayuningrum dan penelitian yang berjudul Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Serat Daun Suji dengan Zat Warna Alam untuk Siswa SMK 5 Yogyakarta oleh Septi Widiastuti. Kedua penelitian di atas membuktikan bahwa media video pembelajaran dapat membantu optimalisasi kegiatan belajar mengajar.

1. **Hakekat Seni Tari**

Seni pada mulanya adalah proses dari manusia, dan oleh karena itu merupakan sinonim dari ilmu. Sekarang ini, esensi seni bisa dilihat dalam ekspresi kreativitas manusia.

Jika ditinjau dari berbagai sudut pandang, seni memiliki banyak makna, salah satunya yaitu “Seni merupakan pengekspresian cita rasa yang diluapkan dalam satu karya yang dapat dikatakan unik”*.*

Se**ni** merupakan sinonim dari ilmu, karena seni pada mulanya adalah proses dari [manusia](http://duniabaca.com/proses-kejadian-manusia-menurut-al-qur%E2%80%99an.html). Dewasa ini, seni bisa dilihat dalam intisari ekspresi dari kreatifitas manusia. **Seni** sangat sulit untuk dijelaskan dan juga sulit dinilai, bahwa masing-masing individu memilih sendiri peraturan dan parameter yang menuntunnya atau kerjanya. Seni juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang diciptakan manusia yang mengandung unsur keindahan. Menurut Ki Hajar Dewantara, seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaan dan sifat indah, sehingga mendorong dan menggerakan jiwa perasaan manusia itu senidiri dan manusia lainnya. Sedangkan seni menurut Drs. Popo Iskandar seni merupakan hasil ungkapan emosi yang ingin disampaikan kepada orang lain dalam kesadaran hidup bermasyarakat atau berkelompok sehingga orang lain dapat merasakan dan memahaminya juga, dan menurut Leo Tolstoy seni adalah ekspresi perasaan pencipta yang dikomunikasikan kepada orang lain sehingga mereka dapat merasakan apa yang dirasakan oleh pencipta. Dari pengertian seni menurut beberapa para ahli dapat disimpulkan menurut penulis bahwa seni adalah hasil ungkapan atau ekspresi yang timbul dari perasaan yang mengandung unsur estetis dan dikomunikasikan kepada orang lain sehingga orang lain dapat merasakan dan menggerakan apa yang ada dalam pertunjukan atau karya seni itu sendiri .

1. **Bentuk-Bentuk Seni**

Satu set nilai-nilai yang menentukan apa yang pantas dikirimkan melalui media ekspresi, untuk menyampaikan baik kepercayaan, gagasan, sensasi, atau perasaan dengan cara yang paling efektif mungkin untuk medium.

Meski demikian, banyak seniman yang telah dipengaruhi oleh masa lalu orang lain, dan juga beberapa pedoman telah muncul untuk mengungkapkan ide-ide tertentu melalui simbolisme dan bentuk (seperti bunga bakung berarti kematian dan mawar merah berarti cinta).

**Bentuk seni yang digunakan dibagi 3, yaitu:**

1. **Seni yang dapat dinikmati melalui media pendengaran** *(Audio Art)* Seperti musik, seni suara, dan seni sastra seperti puisi dan sajak.
2. **Seni dinikmati oleh media penglihatan** *(Visual Art)*Seperti lukisan, poster, seni bangunan, seni bela diri, seni *graffity* dan sebagainya.
3. **Seni yang dinikmati melalui media penglihatan dan pendengaran** *(Audio Visual Art)* Seperti pertunjukan musik, wayang, film bioskop, pertunjukan drama dan sebagainya.
4. **Fungsi Seni**

Ada bermacam-macam fungsi seni menurut bidangnya, diantaranya :

1. Fungsi Pendidikan

Seni sebagai media pendidikan dapat dilihat dalam musik, misalkan Ansambel karena didalamnya terdapat kerjasama, atau Angklung dan gamelan pun ada nilai pendidikannya karena kesenian tersebut terdapat nilai sosial, kerjasama dan disiplin. karya seni yang sering digunakan untuk pelajaran dalam pendidikan seperti: gambar ilustrasi buku pelajaran, film ilmiah atau dokumenter, poster, lagu anak-anak, alat peraga IPA, dan sebagainya.

1. Fungsi Komunikasi

Seni dapat digunakan sebagai alat komunikasi yaitu memperkenalkan produk kepada masyarakat. Dapat dilihat dalam pagelaran wayang kulit, wayang orang dan seni teater ataupun poster, drama komedi dan reklame.

1. Fungsi Rekreasi atau Hiburan

Seni yang berfungsi sebagai sarana melepas kejenuhan atau mengurangi kesedihan untuk berekspresi ataupun hiburan.

1. Fungsi Artistik

Seni yang berfungsi sebagai media ekspresi seniman dalam menyajikan karyanya tidak untuk hal yang komersial, seperti : musik kontemporer, tari kontemporer, dan seni rupa kontemporer. (seni pertunjukan yang tidak bisa dinikmati pendengar atau pengunjung, hanya bisa dinikmati oleh para seniman dan komunitasnya).

1. Fungsi Guna

Seni yang dibuat dengan memperhitungkan kegunaannya seperti perlengkapan atau peralatan rumah tangga yang berasal dari gerabah ataupun rotan.

1. Fungsi Kesehatan (Terapi)

Seni sebagai fungsi untuk kesehatan, seperti pengobatan penderita gangguan fisik ataupun medis distimulasi melalui terapi musik (disesuaikan dengan latar belakang pasien). terbukti musik telah terbukti mampu digunakan untuk menyembuhkan penyandang autisme, gangguan psikologis trauma pada suatu kejadian dsb. pada tahun 1999 Siegel menyatakan bahwa musik klasik menghasilkan gelombang alfa yang menenangkan dapat merangsang sistem limbic jarikan neuron otak dan gamelan menurut Gregorian dapat mempertajam pikiran.

1. **Jenis-Jenis Seni**
2. Seni Rupa

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. Macam-macam seni rupa terbagi menjadi 2 bagian yaitu:

1. Seni Rupa Murni (*Fine Art*)

Seni rupa murnni adalah karya seni yang diciptakan tanpa mempertimbangkan kegunaannya atau seni bebas. Contoh: seni lukis, seni patung, seni grafik dll.

1. Seni Rupa Terapan (*Applied Art*)

Karya seni rupa terapan adalah karya seni yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia, atau tujuan fungsional yakni untuk memenuhi kebutuhan lahiriah maupun psikologis. Contoh: kursi, meja, busana dll.

1. Seni Musik

Seni musik adalah suatu kumpulan atau susunan bunyi atau nada, yang mempunyai ritme tertentu, serta mengandung isi atau nilai perasaan tertentu. Macam-macam seni musik antara lain musik klasik, musik jazz, musik pop, musik bosa, musik rock, musik tradisional, dll.

1. Seni Tari

Seni tari adalah salah satu bagian dari seni yang berupa gerakan berirama sebagai ungkapan jiwa manusia. Gerak dalam tari adalah gerak yang bertenaga, gerak tari yang mengawali mengendalikan, serta menghentikan gerak. Gerak merupakan unsur dominan atau pokok dalam tari. Macam-macam seni tari antara lain tari modern, tari tradisional, tari klasik, tari kreasi baru dll.

1. Seni Teater

Seni teater adalah suatu bentuk karya seni yang biasanya di dalamnya terdapat unsur-unsur seni lainnya. Seni teater juga kerap kali kita dengar dengan sebutan drama. Macam-macam seni teater antara lain teater lama, teater baru, teater komedi, dan teater sendratasik (seni drama dan musik).

1. Seni Sastra

Seni sastra adalah karya seni yang mengungkapkan pengalaman jiwa dan perasaan dalam bentuk bahasa, tulisan, dan kalimat yang mengandung nilai estetis untuk mendapatkan kepuasan rohaniah. Bentuk karya sastra dapat berupa prosa (struktur bahasanya bebas), puisi (struktur bahasanya terikat/berima), dan drama (struktur bahasanya disusun dalam bentuk lakon atau cerita). Macam-macam seni sastra antara lain puisi, cerpen, prosa, pantun dll.

1. **Pentingnya belajar seni**

Seni budaya merupakan suatu keahlian untuk mengekspresikan ide-ide atau gagasan estetika dalam bentuk karya yang dapat mengungkapkan perasaan manusia. Ide-ide atau gagasan estetika tersebut memiliki kebudayaan sesuai dengan perkembangan zamannya.

Melalui seni budaya, siswa diajak mengembangkan jiwa kreativitas, kepekaan indrawi serta mampu berkreasi seni dalam lingkungan dan kondisi yang terarah, sebagai bekal siswa pada saat berperan langsung sebagai pelaku kehidupan bermasyarakat.

Sebenarnya manfaat mempelajari seni budaya tidak hanya menjadikan hidup lebih indah, tetapi banyak manfaat lain yang bisa diperoleh. Dengan menguasai seni budaya yang terpenting setiap orang dapat mengembangkan sikap toleransi dalam kehidupan masyarakat yang majemuk serta mengembangkan kemampuan imajinatif intelektual, ekspresi, kepekaan rasa dan keterampilan guna menerapkan teknologi dalam berkreasi dan memamerkan hasil karya seninya. Tak dapat dipungkiri seni selalu ada di sekitar kita. Berikut ini sejumlah manfaat bila anak belajar seni:

1. Anak jadi lebih mudah menyerap masukan dan saran yang diberikan.
2. Kepekaan terhadap alam menjadi lebih baik karena terbiasa membuat sesuatu yang indah.
3. Memberikan kesenangan dan dapat membantu buah hati mempelajari berbagai keterampilan yang perlu dikuasai, atau sesuatu dengan bakat mereka.
4. Membantu anak mengekspresikan dan mengembangkan kreatifitasnya dengan bebas.
5. Anak mampu mengendalikan emosi, perasaan sedih atau senang. Emosi itu dapat dicurahkan melalui karya seni yang mereka hasilkan.
6. Imajinasi anak bisa berkembang lewat karya yang dihasilkan.
7. Membangun perasaan pada anak dan memberi banyak pengalaman seni kreatif.
8. Apresiasi mereka terhadap keindahan akan tumbuh dan berkembang dalam dirinya. Kalau kepekaan itu sudah tumbuh, anak bisa menghasilkan karya yang bagus.
9. Pendidikan seni bisa memberi pengaruh positif dalam hal persepsi emosi anak.
10. **Pengaruh seni terhadap budaya**

Seni merupakan karunia Tuhan kepada manusia untuk dapat berekspresi sebagai perwujudan dari peradaban manusia sebagai hasil pengerahan kemampuan akal, tubuh, perasaan, emosi, keinginan serta panca inderanya yang ditampilkan dalam sebuah hasil karya yang dapat dinikmati, baik oleh sang seniman (si pembuat karya) maupun oleh orang lain yang bertujuan untuk memperhalus dan mempercantik dan menciptakan keharmonisan jiwa, raga, pikiran, dan alam ini . Kita dapat simpulkan bahwa seni adalah segala sesuatu yang bertujuan untuk memperhalus dan mempercantik jiwa dan alam ini.

Seni selalu berkembang seiring bergulirnya waktu dan hanya dibatasi oleh kemampuan dan kesempatan sang seniman pada zamannya/waktu tertentu. Walau begitu, seni tetaplah merupakan benda mati yang bentuknya bergantung kepada keinginan pencipta/pembuatnya. Seni bersifat universal, sehingga dapat menembus batas/lintas gender, ras, agama, suku, golongan, strata sosial dan zaman dan lain-lain. Jika kita pernah mendengar istilah kesenian jawa barat, hal itu dikarenakan seni tersebut dibuat oleh manusia yang tinggal atau berasal dari jawa barat.

Budaya berasal dari bahasa sansakerta yaitu *buddayah* yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia.

Menurut penulis dapat disimpulkan bahwa seni dapat mempengaruhi budaya, karena Seni bersifat universal, sehingga dapat menembus batas/lintas gender, ras, agama, suku, golongan, strata sosial dan zaman. Seni terlahir dari diri manusia yang dapat menghasilkan suatu karya dalam bentuk kreativitas yang kemudian akan menjadi ciri khas dari suatu daerah tertentu, sehingga dapat melahirkan ciri khas yang membudaya pada  generasi selanjutnya dari kebudayaan daerah itu sendiri.

Pembelajaran seni tari ini dapat menarik atau membosankan bagi siswa tergantung bagaimana seorang guru mengemasnya atau mendesainnya. Disesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan dari tuntutan kurikulum, guru bidang kesenian harus pandai mengemas dan merancang pelajarannya agar siswa tertarik dan berminat pada pelajaran kesenian dan salah satunya dengan memanfaatkan video pembelajaran sebagai media pembelajaran seni tari. Media video ini diharapkan akan dapat meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap materi ajar sekaligus bermanfaat bagi pengajar seni tari sebagai media pendukung pembelajaran di sekolah. Terkhusus dalam aspek “menyimak dan mempraktekkan” pada materi “seni tari” yang merupakan materi yang penting dalam kesenian karena peserta didik harus bisa menyimak dan mempraktekkan dasar gerakan tari sesuai dengan penginderaan.

Media *Video Pembelajaran* ini dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, baik itu berupa pidato, percakapan, dialog dan lain-lain untuk meningkatkan ketajaman pendengaran dan pemahaman dalam kesenian. Tujuan yang tentunya ingin dicapai dengan menggunakan video sebagai media pembelajaran, adalah membuat kita menyimak dan memahami tujuan dari materi yang diajarkan.

Pembelajaran kesenian dengan menggunakan video Pembelajaran dapat dilakukan dengan langkah- langkah pembelajaran yang berpedoman pada langkah umum pembelajaran pada pembelajaran langsung, dimana pada pembelajaran kesenian dengan menggunakan video pembelajarantergolong dalam model pembelajaran langsung yang bersifat *teacher center*. Hal ini sesuai pendapat yang dikemukakan oleh Kardi (Trianto, 2007) bahwa pembelajaran langsung dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktek, dan kerja kelompok. Pembelajaran langsung digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa. Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan.

Pembelajaran langsung merupakan suatu model pembelajaran yang sebenarnya bersifat *teacher center*. Dalam menerapkan model pembelajaran langsung, guru harus mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan dilatihkan pada siswa secara langkah demi langkah (Depdiknas, 2005: 23).

1. **Pengembangan Video Pembelajaran Kesenian (Seni Tari)**
	1. **Langkah Penulisan Naskah Video**

langkah-langkah penulisan naskah menurut (Azis, 2011) dapat digambarkan sebagai berikut:

* 1. Ide

Ide yang baik biasanya timbul dari adanya masalah. Masalah dapat dirumuskan sebagai kesenjangan antara kenyataan yang ada dengan apa yang seharusnya ada. Jadi misalnya, saudara sebagai guru mata pelajaran Kesenian, ternyata siswa sulit sekali memahami pelajaran tentang Seni Tari, padahal pelajaran tersebut harusnya sudah dikuasai. Ini merupakan suatu masalah, hal ini terjadi mungkin karna sulit mencerna pelajaran tersebut karena ketiadaan bahan ajar yang mendukung.

* 1. Mengidentifikasi kebutuhan

Mengidentifikasi kebutuhan berarti melakukan penelusuran terhadap kebutuhan penonton atau target dari program yang akan dikembangkan. Untuk itu ada beberapa pendekatan yang dapat ditempuh, antara lain: penelitian terhadap penonton, bila program yang akan dikembangkan bersifat umum. dan mengidentifikasi kebutuhan kurikulum, bila program yang akan dikembangkan bersifat pembelajaran.

Mengidentifikasi kurikulum adalah cara yang khusus digunakan untuk mengetahui kebutuhan program video dalam suatu kurikulum. Dari kegiatan identifikasi ini akan diketahui materi mana yang membutuhkan program video dan materi mana yang membutuhkan program lain untuk mencapai kompetensinya. dengan demikian tidak lagi terjadi kesalahan dalam pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran tertentu.

3) Merumuskan tujuan

Merumuskan tujuan, dimaksudkan adalah agar target yang akan dicapai siswa setelah menyaksikan program dapat terukur dan perubahan tingkah laku yang diharapkan nantinya harus dapat diamati.

* + - 1. Memilih format penyajian

Format penyajian adalah bentuk penyajian pesan yang dipilih oleh penulis naskah berdasarkan kesesuaian materi dengan tujuan, karakteristik sasaran, dan biaya yang tersedia. Meski masih ada pertimbangan lain, namun yang utama adalah ketiga hal yang telah disebutkan diatas.

Tujuan program menjadi dasar pertama dalam memilih format penyajian. Target yang akan dicapai yang tercermin dalam kata kerja yang digunakan merupakan salah satu indikator untuk menentukan format penyajian yang akan digunakan. Misalnya format untuk tujuan “dapat menjelaskan” tentu akan berbeda bila tujuannya menuntut kemampuan “dapat menerapkan”. Untuk tujuan pertama (dapat menjelaskan), format sajian “*Talk Show*” atau diskusi mungkin sudah cukup untuk digunakan. Akan tetapi tujuan kedua (dapat menerapkan), format sajian berupa *Talk Show* tidak akan mencapai target tersebut. Format yang cocok misalnya “Demonstrasi” atau format cerita yang memaparkan proses untuk melakukan sesuatu.

Disamping itu sasaran (*audience*) juga menjadi pertimbangan dalam memilih format penyajian. Bagi sasaran yang mempunyai kemampuan relatif tinggi, format penyajian bukanlah hal yang utama bagi mereka. Mereka lebih tertarik kepada aktualitas materi daripada format penyajiannya. Dengan kata lain “isi lebih utama daripada kemasannya”, artinya format penyajian apapaun yang digunakan selalu cocok bagi mereka. Lain halnya bagi mereka yang memiliki kemampuan rata-rata kebawah, format penyajian yang relatif sesuai adalah format drama. Atau format penyajian yang bertutur dengan logika formal, atau menggunakan sebab akibat.

Biaya produksi juga akan menjadi pertimbangan dalam menentukan format penyajian. Meskipun kurang lazim, namun kerap kali naskah yang begitu bagus hanya berhenti sampai di naskah saja. Tidak pernah terwujud menjadi sebuah program video. Oleh karena itu, bagi para penulis naskah harus dapat memperkirakan, apakah naskah yang ditulisnya dapat diproduksi dengan standar biaya tertentu, atau tidak? Bila tidak, maka sudah sepatutnya perlu mempertimbangkan format penyajian yang lain.

* + - 1. Menulis *treatments* (garis besar cerita)

Sama halnya dengan memulai suatu pelajaran, banyak cara yang dapat digunakan guru untuk memulai pengajarannya, maka demikian juga halnya dengan cara bercerita. Suatu cerita biasa dimulai dari masalah dan berakhir dengan penyelesaian masalah. Bisa juga dimulai dari temuan dan diakhiri dengan mengurai temuan tersebut (induktif ke deduktif) atau sebaliknya. Setelah itu langkah selanjutnya adalah menuliskan garis besar cerita (*treatments*) yang akan dikembangkan naskahnya. Hal ini dilakukan agar penulis tidak kehilangan arah pada saat menulis naskah nanti.

* + - 1. Menentukan format naskah

Ada beberapa format penulisan yang dapat dipilih, namun dalam pelaksanaannya ada tiga yang sering digunakan yaitu: format instruksional, format multi kamera (studio), dan format cerita. Masing-masing format mempunyai tampilan yang berbeda satu sama lainnya. Berikut ini adalah uraian dari masing-masing format.

1. Format Naskah Instruksional

Dikatakan format instruksional karena kelaziman penggunaannya dalam penulisan naskah yang berkaitan dengan materi pembelajaran, sehingga format ini disebut format naskah instruksional. Secara teoretis tidak ada sebutan format naskah instruksional. Ini berarti format naskah instruksional bisa saja digunakan untuk jenis pesan lainnya. Ciri khas dari format ini adalah pencantuman ukuran gambar (*size*) dari setiap shot yang dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk menjamin ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan. Misalnya dikatakan FS (*Full Shot*) benda A dari depan. Mengapa? Karena yang ingin dijelaskan adalah tampak depan benda (A), bukan dari sisi lainnya. Bila diambil dari sisi lainnya, maka tujuan yang diharapkan tidak tercapai.

1. Format Multi Kamera (Studio)

Format naskah multi kamera (studio), secara fisik tampilannya tidak berbeda dengan naskah instruksional. Hanya saja data teknis mencantumkan nomor kamera dari setiap *shot*nya. Misalnya saja kamera 1 apa yang dilakukan, kamera 2 mengambil *Long Shot* dan Kamera 3 *Close Up*

1. Format Naskah Cerita

Format Naskah Cerita adalah format naskah yang digunakan untuk penulisan naskah secara umum. Format ini banyak dipakai karena kelenturannya dalam teknik penulisan. Tidak terlalu banyak menampilkan data teknis, karena data teknis nantinya akan dikembangkan oleh tim produksi. Kekuatan dari naskah cerita ini adalah pemaparan data visual yang rinci, sehingga mampu memberikan gambaran visual yang begitu akurat dengan kejadian yang diharapkan.

Dari ketiga format yang telah dicontohkan diatas dan tentunya masih banyak lagi format lainnya, sebab pada dasarnya naskah adalah acuan bagi pelaksana produksi untuk mewujudkan menjadi sebuah tontonan yang menarik. Alur visualisasi (cerita), ketepatan visual dan pesan, kualitas gambar dalam hal ini fokus, warna, dan sudut pengambilan adalah faktor-faktor yang harus dipertimbangkan saat pemilihan format penulisan naskah program video.

* + - 1. Menulis naskah

Dalam menulis naskah dapat dikatakan sebagai proses penuangan ide-ide kreatif seorang penulis sesuai dengan garis besar cerita yang dikembangkan sebelumnya. Oleh karenanya bagi sebagian penulis, kegiatan menulis naskah hanyalah bagian kecil dari satu rangkaian panjang yang harus dilalui. Namun demikian, kegiatan ini perlu mendapat perhatian yang serius terutama dalam memberi sentuhan agar program yang dikembangkan mampu memancing imajinasi penonton.

Sebuah naskah baru bisa dikatakan final (siap diproduksi) manakala telah melalui pembahasan oleh berbagai ahli yang dianggap kompeten di bidangnya, khususnya naskah yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk menjamin ketercapaian program dengan tujuan yang telah ditetapkan. Untuk itu dibutuhkan paling tidak dua orang ahli yaitu; ahli materi dan ahli media untuk mengkaji ulang sebuah naskah untuk meyakinkan atas kebenaran materi dan ketepatan penyajian pesan (media) sebelum naskah tersebut siap untuk diproduksi.

* 1. **Pengambilan Gambar**

Berikut ini petunjuk pengambilan dasar gambar menurut (Permana : 2013):

* + - 1. *Long Shot* (LS)

*Long shot* adalah pengambilan yang memperlihatkan latar secara keseluruhan dalam segala dimensi dan perbandingan.

* + - 1. *Medium Shot* ( MS)

*Medium shot* adalah pengambilan yang memperlihatkan pokok sasarannya secara lebih dekat dengan mengesampingkan latar belakang maupun detail yang kurang perlu.

* + - 1. *Close-Up* (CU)

*Close-up* pengambilan yang memfokuskan pada subjeknya atau bagian tertentu. Lainnya dikesampingkan supaya perhatian tertuju ke situ.

Selain itu, Untuk produksi program video masih terdapat petunjuk yang berhubungan dengan penggunaan efek visual menurut (Anditiawan:2013) :

1. Pengambilan oleh kamera tertentu mulai masuk perlahan-lahan (*Fade in*)
2. Pengambilan oleh kamera tertentu mulai memutar secara perlahan (*fade out*)
3. Penampilan sesuatu (biasanya title atau caption) ke atas pengambilan yang ada ( *super* atau *superimpose*)
4. Pembauran secara perlahan menggantikan yang sebelumnya (*dissolve*)
5. Menggantikan pengambilan sebelumnya dengan efek penghapusan (*wipe*).
	1. ***Editing***

Kegiatan *editing* dalam produksi video adalah proses merangkai dan menyusun potongan-potongan adegan percakapan, menambahkan efek, transisi, serta musik ataupun narasi agar menjadi satu kesatuan sehingga sesuai dengan naskah.

Adapun program atau aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran yaitu, *photoshop, camtasia studio,* danjuga *filmora.*

*Photoshop* merupakan salah satu program untuk mengolah gambar atau foto dengan format bitmap. Fasilitas-fasilitas pada program *Photoshop* tidak hanya berupa tool untuk memperbaiki pencahayaan maupun pewarnaan saja, akan tetapi juga tersedia tool untuk menambah efek-efek tertentu, menggabungkan dua gambar atau lebih, membuat teks efek yang sangat menarik dan sebagainya. (Hartoko:2015)

*Camtasia* adalah *software* perekam layar komputer sebagaimana s*oftware* pembuat video tutorial lainnya yang mampu merekam aktifitas layar komputer. Tidak hanya itu *camtasia studio* juga bisa digunakan untuk mengedit video, menggabungkan gambar, teks, dan juga audio dalam satu frame. (wind:2014).

*Wondershare* *Filmora* adalah editor video sederhana yang menyatukan potongan-potongan video menjadi suatu cerita, menggabungkan efek transisi, teks dan juga audio. Desainnya sangat menarik, mempunyai banyak pilihan background, animasi, audio/suara dan *software* ini sangat cocok untuk pembuat video yang masih pemula. (Acerid:2015)

1. **Kerangka Pikir**

Pengembangan media pembelajaran video pembelajaranmemberikan gambaran dan pandangan kepada guru untuk selanjutnya menggunakan media yang inovatif dalam hal ini media video pembelajaran,yang dimana media ini tentunya tidak hanya dipergunakan semata untuk hiburan, tetapi juga dapat dipergunakan dalam dunia pendidikan.

Guru diharapkan mampu mengajarkan kepada peserta didik untuk menguasai dan memahami bahan yang akan diajarkan, menggunakan metode dan media yang bervariasi dalam belajar serta mendorong peserta didiknya untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik dengan menghubungkan pengalaman dengan bahan yang akan diajarkan.

Guru sebagai penggerak utama pembelajaran dan diharapkan mampu meminimalisir segala kemungkinan yang bisa terjadi dalam hubungannya dengan pelaksanaan pembelajran. Dengan demikian guru diharapkan dapat menggunakan media yang inovatif yang siap pakai baik oleh guru sendiri maupun oleh siswa.

Adapun skema kerangka pikir pengembangan media pembelajaran program *Video Pembelajaran* dapat digambarkan sebagai berikut :

**MATA PELAJARAN KESENIAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN**

**PRODUK MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN**

**Bagan. 2.1** *Skema kerangka pikir*

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Model Pengembangan**

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sujadi (2003:164) Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.

Menurut Sugiyono (2011:407) Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*). Penelitian hibah bersaing adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembanan.

1. **Langkah-Langkah Pengembangan Video**

Berdasarkan model pengembangan Sugiono (Emzir. 2013: 276), maka terdapat 10 (sepuluh) langkah-langkah pengembangan media ini dapat digambarkan sebagai berikut:

1. **Identifikasi Masalah**

Langkah pertama penelitian dan pengembangan adalah identifikasi masalah. Penelitian harus berangkat dari potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang memiliki nilai tambah sedangkan masalah perbedaan antara harapan dan kenyataan. Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dan yang terjadi. Model pembelajaran yang belum menghasilkan tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan adalah contoh masalah dalam pendidikan yang dapat diatasi melalui penelitian dan pengembangan. Kelangkaan materi ajar dalam proses pembelajaran Kesenian (Seni Tari) misalnya dapat diatasi dengan penelitian dan pengembangan.

1. **Pengumpulan Informasi**

Setelah potensi masalah diidentifikasi, selanjutnya dilakukan pengumpulan informasi. Pengumpulan informasi sangat penting untuk mengetahui kebutuhan dari masyarakat pemakai terhadap produk yang ingin dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan, dalam bidang pendidikan misalnya apa yang dibutuhkan siswa dalam belajar Kesenian yang dapat dijadikan dasar dalam pengembangan materi ajar Seni Tari untuk siswa SMP kelas VIII. Pada tahap ini yang penting dilakukan adalah analisis kebutuhan (*need analysis*) terhadap produk yang akan dikembangkan.

1. **Desain Produk**

Pembuatan rancangan produk awal yang akan dibuat lengkap dengan spesifikasinya. Terdapat 3 (tiga) langkah dalam pembuatan produk awal, dalam hal ini pembuatan naskah video. Penulisan naskah video, pembuatan story board, dan mendesain media.

1. **Validasi Media/Desain dan Materi**

Langkah berikutnya adalah melakukan validasi. Validasi merupakan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian berdasarkan pemikiran rasional, tanpa uji coba lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan meminta beberapa orang pakar dalam bidangnya untuk menilai desain dan materi produk yang kita buat. Para pakar tersebut diminta memberikan masukan yang dapat dijadikan dasar perbaikan desain dan materi produk tersebut. Validasi dapat pula dilakukan dengan mengadakan forum diskusi, dengan terlebih dahulu peneliti mempresentasikan desain dan materi produk yang dibuatnya.

1. **Revisi desain**

Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian pakar atau forum diskusi, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dibuatnya berdasarkan masukan-masukan dari pakar dan forum diskusi.

1. **Ujicoba produk**

Setelah melakukan revisi dari desain produk, maka langkah selanjutnya penelitian dan pengembangan adalah uji coba produk yang dikembangkan. Uji coba yang akan dilakukan merupakan uji coba perorangan berjumlah 7 orang siswa.

1. **Revisi produk**

Revisi produk perlu dilakukan karena beberapa alasan, yaitu: (a) ujicoba yang dilakukan masih bersifat terbatas, sehingga tidak mencerminkan situasi dan kondisi yang sesungguhnya, (b) dalam uji coba ditemukan kelemahan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan, (c) data untuk revisi produk dapat dijaring melalui pengguna produk atau yang menjadi sasaran penggunaan produk.

1. **Uji coba pemakaian**

Setelah revisi produk dilakukan, uji coba pemakaian produk dikembangkan. Uji coba pada kelompok yang lebih kecil untuk mengetahui efektifitas produk yang dikembangkan dan memperoleh masukan untuk melakukan revisi produk tahap akhir.

1. **Revisi produk**

Setelah melakukan uji coba pada kelompok kecil, dilakukan revisi produk tahap akhir berdasarkan masukan yang diperoleh.

1. **Hasil uji coba**

Tahap ini merupakan hasil dari penelitian dan pengembangan media *video pembelajaran*. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dapat digambarkan sebagai berikut.

**Desain Produk**

**Validasi Desain**

**Identifikasi masalah**

**Uji Coba Pemakaian**

**Revisi Produk**

**Pengumpulan Informasi**

**Ujicoba Produk**

**Revisi Desain**

**Revisi**

**Produk**

**Produk Massal**

**Bagan 3.1**

*Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Sugiyono 2011 : 408*

1. **Uji Coba Produk**

Uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan, yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba produk juga melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan.

* 1. **Desain Uji Coba**

Tahapan dalam uji coba produk:

1. Uji ahli atau Validasi, dilakukan kepada para ahli yaitu ahli desain, ahli media pembelajaran serta ahli isi atau materi pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk, memberikan masukan untuk perbaikan.
2. Analisis konseptual
3. Revisi I
4. Uji coba perorangan dan Uji Coba Kelompok Kecil, atau Uji terbatas dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk serta Tanggapan guru mata pelajaran.
5. Revisi II
6. Produk Akhir
	1. **Subyek Penelitian**

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa tahapan. Setiap tahapan memerlukan subjek yang sesuai. Subjek Validasi isi yaitu ahli isi bidang study sebanyak 1 orang dan ahli media dan desain sebanyak 1 orang. Subjek tanggapan guru bidang studi Seni Tari sebanyak 2 orang dan subjek uji keefektifan murid SMP PGRI 1 tamalate Makassar kelas VIII sebanyak 24 Orang.

* 1. **Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variable tersebut yang dapat diamati. Definisi operasional penting sebab akan memberikan pemahaman agar tidak terjadi perbedaan interpretasi terhadap variabel yang akan dikaji atau diteliti. Variabel-variabel dalam penelitian ini yang perlu di definisikan yaitu :

* + 1. Pengembangan media merupakan upaya pembuatan media pembelajran dengan mengembangkan bentuk penyajian media pembelajaran tersebut sehingga ada pembaharuan terhadap media yang sudah ada sebelumnya
		2. Media Video Pembelajaran merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.
		3. Materi (seni tari)merupakan salah satu pokok bahasan mata pelajaran kesenian berupa gerakan-gerakan yang indah sebagai wujud pelestarian kebudayaan dan nilai-nilai kebangsaan.
	1. **Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah video pembelajaran yang bertemakan Seni Tari. Video pembelajaran ini dikembangkan menggunakan model pengembangan Sugiyono yang meliputi identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk dan produksi media/produk.

Adapun program atau aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran yaitu *filmora.* Program atau aplikasi yang digunakan dalam proses editing. Kegiatan editing dalam produksi video merupakan proses merangkai dan menyusun adegan, menambah efek, transisi, serta musik ataupun narasi agar menjadi satu kesatuan sehingga sesuai dengan naskah*. Wondershare filmora* adalah sebuah *software* khusus yang dapat anda gunakan untuk mengedit atau membuat sebuah video keren dengan cara yang sederhana. Anda dapat dengan mudah mengedit video kesukaan anda dengan berbagai macam fitur *editing* video yang sudah disediakan oleh program yang satu ini. Selain mengedit video, dengan menggunakan *filmora* ini anda juga dapat memuat video dari kumpulan foto atau gambar yang anda punya. Puluhan efek transisi dapat anda pilih untuk melakukan perpindahan antar gambar pada video anda, kemudian berbagai efek seperti *blur, lightning, contrast, colour* dan efek lainnya dapat anda gunakan untuk mempercantik setiap gambar dalam video tersebut. Video pembelajaran dibuat berdasarkan naskah yang telah dibuat sebelumnya.

* 1. **Jenis Data**

Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu : (1) data evaluasi tahap pertama berupa data hasil uji ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan hasil uji ahli isi/materi media pembelajaran, (2) data evaluasi tahap kedua berupa data hasil uji coba perorangan, (3) data hasil uji coba kelompok kecil dan (4) Tanggapan Guru mata pelajaran.

Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil review ahli media dan desain pembelajaran melalui angket tanggapan dan wawancara (format A), hasil review uji coba perorangan melalui angket tanggapan (format B), hasil review uji coba kelompok kecil melalui angket tanggapan (format C), hasil review guru pembina/mata pelajaran Kesenian melalui angket tanggapan (format D). Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui identifikasi kebutuhan dan angket.

* 1. **Instrument Pengumpulan Data**

 Instrument pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah angket. Menurut Sugiyono (2009: 199) “Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket tertutup yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda pada kolom atau tempat yang sesuai (Arikunto, 2010:103).

Angket yang digunakan oleh penelitii adalah Angket Karakteristik siswa, angket ahli isi/materi media pembelajaran, angket ahli desain dan media pembelajaran, angket uji coba perorangan, angket uji coba kelompok kecil dan angket uji guru.

Angket digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli isi/materi pembelajaran, ahli media dan ahli desain pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

* 1. **Teknik Analisis Data**

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statik deskriptif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review isi mata pelajaran dan ahli media pembelajaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara kepada para ahli media dan desain serta ahli isi materi pembelajaran, ujicoba perorangan, ujicoba kelompok kecil dan tanggapan guru. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah :

 **(Jawaban × bobot tiap pilihan)**

**Presentase = × 100 %**

 **N × bobot tertinggi**

Keterangan : ∑ = jumlah

N= jumlah seluruh item angket

**Sumber :** Arikunto

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subyek digunakan rumus :

Persentase = F : N

Keterangan : F = jumlah persentase keseluruhan subyek

 N = banyak subyek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut.

 **Tabel 3.1 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tingkat Pencapaian** | **Kualifikasi** | **Keterangan** |
| 90% - 100% | Sangat Baik | Tidak Perlu Direvisi |
| 75% - 89% | Baik | Tidak Perlu Direvisi |
| 65% - 74% | Cukup | Direvisi |
| 55% - 64% | Kurang | Direvisi |
| 0% - 54% | Sangat Kurang | Direvisi |

**Sumber :** **Arikunto (2010)**