

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO PADA MATERI KARYA SENI RUPA DUA DIMENSI UNTUK SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 PADANG

Fadhillah¹, Suib Awrus²

Universitas Negeri Padang

Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatra Barat, Indonesia

Email: fadhillahdila42@gmail.com

Submitted: 2021-02-16

Accepted: 2021-02-20

Published: 2021-03-03

DOI: 10.24036/sr.v9i3.112310

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video yang praktis dan valid pada materi karya seni rupa dua dimensi dan mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran berbasis video pada materi karya seni rupa dua dimensi. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan 4D mengacu pada teori Thiagaragan (dalam Kurniawan, 2017:14) yaitu define, design, develop, dan disseminate. Sedangkan kualitas kelayakan media pada penelitian sudah melalui uji validitas para ahli, angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video yang dikembangkan untuk siswa mata pelajaran karya seni rupa dua dimensi kelas X SMA telah memenuhi kriteria valid dari segi pendekatan isi/materi, media, dan kebahasaan, begitu juga dari respon guru dan siswa terhadap media video sudah valid dan praktis, sehingga siap untuk diuji coba skala besar dikelas X SMA.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video, dan Dua Dimensi

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu komponen utama sebagai faktor dalam mencapai cita-cita dan tujuan hidup bangsa. Selain itu pendidikan menjadi penentu kemampuan seseorang dalam menyelesaikan masalah dan menghadapi perubahan. Oleh karena itu peningkatan kualitas pendidikan menjadi sebuah keharusan dalam persaingan dunia.

Terciptanya tujuan pendidikan nasional jika pendidikan di Indonesia dikatakan apabila berkualitas. agar siswa mampu mendapatkan pengalaman belajar, guru dituntut memberikan inovasi baru. Agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik maka diciptakan inovasi yang baru. pengembangan media pembelajaran melalui video yang mudah dipahami dapat dikatakan kedalam salah satu bentuk inovasi pembelajaran.

Pesan dalam pembelajaran dinilai lebih praktis jika dilakukan pemanfaatan media berbasis video yang dapat menunjang pendidikan sekarang ini. Dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa terhadap karya seni rupa dua dimensi.

Media berbasis video pembelajaran dapat menyampaikan informasi melalui gambar, teks ataupun suara. Semakin canggihnya ilmu pengetahuan, video menjadi media pembelajaran yang sangat penting karena dapat mempermudah siswa memahami suatu topik.

Asyhar (dalam Ega, 2012:8) mengatakan “Keseluruhan sumber lingkungan media pembelajaran belajar sehingga terencana suasana yang kondusif dimana dapat menyampaikan pesan, serta belajar mengajar dilakukan secara efektif dan efisien oleh si penerima itu dapat dikatakan ”.

Bretz (dalam Sukiman, 2012:45) “media dikelompokkan menjadi delapan yaitu : a) media visual gerak audio , b) media visual diam, c) media semi audio gerak, d) media gerak visual, e) media diam, f) media gerak semi, g) media audio, dan h) media cetak”.

Sukiman (dalam Ega, 2012:187-188) mengatakan bahwa “dalam waktu yang bersamaan media dapat menampilkan gambar sekaligus dengan suara atau komponen dikatakan media video pembelajaran”. Tetapi video yang digunakan guru masih menggunakan video youtube yang belum sesuai dengan tujuan kurikulum untuk diberikan ke siswa.

Sebagai media pembelajaran, *youtube* memiliki beberapa kekurangan seperti harus adanya jaringan internet untuk mengakses video. Tanpa jaringan internet guru harus mengunduh video terlebih dahulu. Beberapa video pada youtube juga memiliki resolusi gambar yang kurang jelas jika diunduh dengan kapasitas yang rendah.

Kelemahan lainnya adalah materi yang ada pada *youtube* tidak sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan siswa berdasarkan tujuan kurikulum yang ditetapkan. Untuk dapat mengoptimalkan pemahaman siswa pada pembelajaran Karya Seni Rupa Dua Dimensi, guru seharusnya menerapkan video representatif yang sama tujuan kurikulum.

Soetedja dkk. (2017:6) Karya Seni Dua Dimensi dimana mempunyai dua sisi yaitu lebar serta panjang, tidak memiliki ketebalan.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2018) dan Pramudito (2013), dalam penelitian tersebut pengembangan media berbasis video pembelajaran diyakini menghasilkan pemahaman siswa terhadap materi Karya Seni Rupa Dimensi. Berdasarkan pendapat peneliti yang telah melakukan penelitian, video pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman materi oleh siswa SMA sehingga hasil belajar siswa meningkat, namun terdapat permasalahan yaitu media yang digunakan belum dilakukan pengembangan dengan baik.

Dengan adanya pengembangan media berbasis video, secara mandiri siswa dapat serta mempermudah memahami karya seni untuk meningkatkan hasil belajar.

Metode

Jenis penelitian yang terdapat merupakan penelitian dan pengembangan. Model yang diterapkan yaitu pengembangan 4-D, dikembangkan oleh S. Thiagarajan (dalam Kurniawan dkk, 2017:14) dalam melakukan pengembangan media berbasis video. Produk yang dikembangkan adalah video pembelajaran pada materi Karya Seni Rupa Dua Dimensi untuk kelas X SMA Negeri 1 Padang.

Hasil

Pengembangan media berbasis video dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu mulai dari tahap pendefinisian hingga ke tahapan penyebarluasan. Pada tahapan 4D ini dilaksanakan sampai ke tahapan Pengembangan, dikarenakan mengingat pengembangan ini dapat digunakan oleh semua kalangan.

1. Tahap *define* (Pendefinisian)

Analisis Kebutuhan

Dilakukan sebagai tahap awal untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video dengan mengkaji kurikulum dan silabus

Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dengan cara mengkaji kurikulum yang ada disekolah dengan cara melihat KD. Analisis ini dimulai dengan cara melihat KD dan IPK yang berguna untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video.

Analisis Materi

Analisis Materi dilakukan untuk mendapatkan tingkat kevalidan akan materi Karya Seni Rupa Dua Dimensi yang sesuai dengan KD dan IPK.

2. Tahap *Design* (Perancangan Video)

Proses perancangan video melalui beberapa tahapan produksi sebelum disebarluaskan, yaitu dimulai dari:

Tahapan Pra Produksi

Tahapan penyusunan materi dilakukan dengan cara meringkas isian materi pembelajaran yang terdapat dalam KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK).

Pembuatan Story Board

Tahapan pembuatan story board dilakukan dengan membuat alur cerita pada video pembelajaran.

Tahap Produksi Video

Tahapan produksi video dimulai dari melakukan syuting pengambilan gambar (*shooting*) dan suara (*recording*).

Pasca Produksi

Pasca produksi memiliki dua tahapan produksi yaitu editing, mastering/finansial.

1) Editing

Kegiatan editing untuk melakukan editan kekurangan pada video pada saat pengambilan gambar dan suara, dan pada tahap ini juga dilakukan pemotongan adegan yang tidak terlalu dibutuhkan dalam pembuatan video.

2) Mastering/finansial

Tahap ini adalah tahapan terakhir dalam pembuatan video, dimana setelah proses pengerjaan video dilakukan bisa di simpan (save) di komputer berupa file yang bisa diedit jika video dilakukan perbaikan/revisi.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Setelah selesai proses pembuatan video, langkah selanjutnya hasil pengembangan dilakukan validasi kepada tiga aspek, yakni: aspek materi, aspek media, aspek dan kebahasaan.

Aspek Materi

Isi materi pembelajaran disusun sesuai dengan KD dan IPK sehingga tersusun rancangan materi yang akan dimasukkan kedalam video pembelajaran.

Aspek Media

Pembelajaran media berbasis video Premier terdiri dari gambar, suara, dan teks yang disatukan dalam bentuk format video.

Aspek Kebahasaan

Video yang dirancang sama halnya dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang benar agar dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran yang terdapat dalam video.

Validitas yang diukur adalah validitas isi dan konstruk. Validitas isi bertujuan untuk mengukut tujuang tertentu agar sesuai dengan materi yang telah disusun. Sedangkan validitas konstruk adalah kesesuaian dengan silabus mata pelajaran. Jadi kriteria kevalidan video yang dikembangkan pada penelitian ini dalam segi isi serta konstruk, meliputi aspek pendekatan isi, media dan kebahasaan.

Tahap validasi dilakukan untuk menilai produk video menurut para ahli bidangnya masing-maisng. Video divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, media, dan kebahasaan. Dari ketiga ahli tersebut diperoleh penilaian, tanggapan dan saran tentang video yang telah disusun. Bahasan terhadap hasil validasi video yang dirancang, dapat diuraikan sebagai berikut: 1. Rancangan video Aspek yang divalidasi dari rancangan video adalah: isi/materi, media, dan kebahasaan. Hasil validasi rancangan video dari ke tiga aspek tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

Aspek isi/materi; hasil validasi dari aspek materi mendapatkan persentase 100%. Artinya materi karya seni rupa dua dimensi yang telah dirancang, dikategorikan sangat valid. Dikarenakan hal materi yang dirancang sesuai dengan silabus (KD dan IPK). Aspek media; hasil validasi dari aspek media mendapatkan persentase 96,66%. Artinya media yang telah dirancang dikategorikan sangat valid. Karena penyusunan materi yang terdapat di dalam video disusun dengan tersktruktur. Aspek kebahasaan; hasil validasi dari aspek kebahasaan mendapatkan persentase 84%. Artinya bahasa yang digunakan dikategorikan valid. Hal ini dibuktikan dengan bahasa yang terdapat di video sama halnya dengan bahasa yang baik serta benar.

Dilakukan uji validitas dari para ahli, selanjutnya uji coba dilakukan dari pengguna sekolah yakni guru dan siswa. Tujuan dilakukan pengujian ini adalah untuk mengetahui ke validan dan ke praktisan video yang telah di rancangan dengan baik. uji coba yang dilakukan kepada guru mendapatkan presentase 96,9% dan siswa mendapatkan 91,81%, atau dikategorikan sangat praktis. Hal ini terlihat pada tanggapan guru dan siswa mengenai video yang dikembangkan telah dapat dikatakan valid dan praktis digunakan dalam media pembelajaran. Maupun dari segi isi video dan bahasa yang diterapkan benar dan baik. Akan tetapi, video belum bisa digunakan dalam proses pembelajaran seni budaya materi seni rupa, karena pengembangan yang dilakukan baru sampai pada tahap uji validitas dan praktikalitas. Video yang baik adalah dikembangkan melalui tahap pendefenisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Oleh sebab itu pengembangan video perlu dilanjutkan uji coba skala besar atau uji efektivitas untuk melihat apakah rancangan video ini sudah efektif dilaksanakan dalam proses pembelajaran Seni Budaya materi seni rupa di SMA. Jika sudah efektif dilanjutkan pada tahap penyebarluasan di berbagai SMA.

Simpulan

Penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Media pembelajaran berbasis video materi Karya Seni Rupa Dua Dimensi termasuk layak untuk digunakan. Hal ini sama dengan hasil analisis angket dari ahli media, materi, dan responden yang merespon media pembelajaran dikatakan dalam kategori layak. Ahli materi menyatakan sangat layak yaitu diperoleh persentase 100%; Ahli media menyatakan sangat layak 96%; dan aspek kebahasaan 86%; serta responden guru mengkategorikan media dalam kategori layak yaitu dengan aspek 96,92% dan siswa 91,81%, 2) Media pembelajaran hasil pengembangan tersaji secara menarik, dilengkapi dengan video, sehingga mampu membantu memahami materi Karya Seni Rupa Dua Dimensi dalam proses pembelajaran secara mandiri, 3) Dari penelitian yang telah dilaksanakan dapat dibuktikan bahwa penggunaan aplikasi premier pro dapat menghasilkan video yang valid dan praktis sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah.

Referensi

- Ega Harna, B., & Suib Awrus, M. P. (2020). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI SENI PATUNG SISWA KELAS XII DI SMK NEGERI 4 PADANG. *Serupa The Journal of Art Education*, 8(3).
- Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi Seri Pendidikan*, 3(1).
- Pramudito, Aria. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut DI SMK Muhammadiyah 1 Playen. Yogyakarta: Teknik Mesin Universitas Negeri Yogyakarta
- Rahayu, Suci WD. 2018. Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Materi Tekstil Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 16 Padang. Skripsi. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madan. Hlm. 53.
- Soetedja, Zackaria dkk. 2017. Seni Budaya untuk SMA/SMK/MAK Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.