

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 1 TURI LAMONGAN

Achmad Taufik Rizani

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
rizania95@gmail.com

Asidigisianti Surya Patria

asidigisianti@gmail.com

Abstrak

Dengan diberlakukannya kurikulum 2013 maka pada tahun ajaran 2013/2014 kurikulum 2013 diimplementasikan secara terbatas pada sekolah yang dinilai cukup mampu memadai dari segi kemampuan guru serta kesiapan sekolah. Salah satu sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013 di Kabupaten Lamongan adalah SMPN 1 Turi Lamongan. Berdasarkan observasi untuk menunjang proses pembelajaran media yang digunakan masih kurang lengkap. Dengan terbatasnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang semula berupa buku ajar Seni Budaya menjadi media video pembelajaran. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan teknik pengumpulan data yaitu angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik perhitungan presentase pada setiap aspek yang divalidasi terhadap ahli media dan ahli materi. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa pada proses pengembangan produk melalui beberapa tahap yaitu, analisis kebutuhan dan identifikasi kebutuhan, mengembangkan produk melalui beberapa tahap yaitu tahap pra produksi, produksi dan tahap pasca produksi. Tahap pra produksi, meliputi analisis kebutuhan, identifikasi program, synopsis, treatment, skrip/naskah. Tahap produksi meliputi shooting skrip dari naskah yang telah dibuat, kemudian tahap pasca produksi yaitu editing dan mixing video sehingga dihasilkan finalisasi video pembelajaran. Tahap selanjutnya validasi dan revisi, uji coba kelompok kecil dan revisi. Produk yang merupakan hasil akhir dari video pembelajaran yang telah layak dan valid digunakan sebagai media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mata pelajaran seni budaya di SMPN 1 Turi Lamongan setelah melalui beberapa tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi dan uji coba terbatas kepada kelompok kecil.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Audio Visual, Batik

Abstract

Curriculum of 2013 has been established and enacted. It was applied in 2013-2014 school year by limited schools which are ready enough to conduct this curriculum. That readiness can be seen by their capability to conduct the curriculum. One of school that has applied curriculum of 2013 in lamongan district is SMPN 1 Turi Lamongan. Based on the observation the used media to support the learning activity is not really complete. Due to this condition in that school, the researcher will develop learning media by using art learning video which was just book at first. This research method in this study is developing and researching by data collection techniques which are questionnaires, interviews, and documentation. Meanwhile, data analysis technique for this study is percentage calculation technique in the every aspect which validated to material and media expert. The result of this study showed that there are several processes of product development, those are; necessary of analysis and identification, product development through several stages which are pre-production, production, and post production. The stages of pre-production are needs analysis, program identification, synopsis, treatment, and script. Next to production stages are shooting process from the script which has been made. It is continued to post production that involved editing and mixing video process so it result learning video finalization. Then the last stages are validation by doing trial to small groups then doing revision. The final product of decent and valid learning video was used as the media for learning can be used and applied as alternative learning media for culture and art subject in SMPN 1 Turi Lamongan after completing several validation steps by learning media and material expert and conducting the limited trials to small groups.

Keywords: Learning Media, Audio Visual, Batik

PENDAHULUAN

Dengan diberlakukannya Kurikulum 2013, maka pada tahun ajaran 2013/2014 tepatnya pada tahun 2013, kurikulum 2013 diimplementasikan secara terbatas pada beberapa sekolah yang dinilai cukup memadai dari segi kemampuan guru serta kesiapan sekolah, yakni pada kelas I dan IV untuk Sekolah Dasar, kelas VII untuk

SMP, dan kelas X untuk jenjang SMA/SMK. Jumlah sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 adalah sebanyak 6.326 sekolah tersebar di seluruh Indonesia (*wikipedia.org diakses 08 September 2015 suntingan ke-V*)

Salah satu diantara sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013 di Kabupaten Lamongan adalah SMPN 1

Turi Lamongan yang beralamatkan di Jalan Raya Turi 164 Lamongan. Dengan diberlakukannya kurikulum 2013 kelengkapan untuk capaian pembelajarannya, maka dibutuhkan media untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, peneliti melakukan wawancara dengan guru Seni Budaya SMP Negeri 1 Turi Lamongan pada tanggal 1 September 2015, berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran di sekolah tersebut media yang digunakan masih kurang lengkap, hal ini dikarenakan masih terbatasnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut. Dengan terbatasnya sarana dan prasarana yang ada mengakibatkan terbatasnya pula media yang digunakan pada proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran di SMP tersebut kurang variatif. Media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Seni Budaya masih menggunakan media pembelajaran berbasis *visual* berupa buku ajar Seni Budaya tanpa ada media lain sebagai penunjang keberlangsungan proses pembelajaran.

Terkait dengan terbatasnya media yang digunakan untuk proses pembelajaran berupa media berbasis *visual* buku ajar Seni Budaya, menjadikan proses pembelajaran seperti ini cenderung akan mengakibatkan pembelajaran yang *verbalistis*, yaitu pesan yang disampaikan guru tidak sama dengan persepsi siswa, karena informasi tidak bersifat konkrit jika guru tidak mampu menjelaskan secara detail dan spesifik menjelaskan pesan pembelajaran, (Sadiman (1996:84). Hal demikian dapat diatasi dengan penggunaan alternatif media sebagai inovasi pada proses pembelajaran, guna mengatasi pemahaman siswa dengan apa yang disampaikan oleh guru. Seperti yang dijelaskan Kurniadi (2012:16) manfaat media antara lain dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu *verbalistis*, dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif siswa, serta dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah.

Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut. Berupa media berbasis *audiovisual video* pembelajaran untuk *menvisualisasikan* materi, dapat membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Serta, video merupakan bahan ajar *non* cetak yang kaya informasi dan tuntas, karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung, (Daryanto (2010:35). Berdasarkan pernyataan ahli tersebut maka penggunaan media berbasis *audiovisual* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa yang sebelumnya hanya menggunakan media berupa buku Seni Budaya.

Sehubungan dengan terbatasnya kemampuan guru untuk menampilkan media berbasis *audiovisual* di SMPN 1 Turi Lamongan, maka penggunaan media pembelajaran berbasis *audiovisual* di sekolah tersebut belum dapat terwujud. Guna meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Seni Budaya, dibutuhkan media yang menarik agar dapat merangsang perhatian serta minat belajar siswa, Arsyad (2006:24) Karena pada mata pelajaran Seni Budaya lebih menekankan aspek *visual* dalam proses pembelajaran, maka dibutuhkan media yang bervariasi, tidak semata-mata komunikasi *verbal* melalui

penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, terutama apabila guru mengajar pada setiap jam pelajaran, Arsyad (2006:24) terkait terbatasnya media pembelajaran di SMP Negeri 1 Turi, maka untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah tersebut dibutuhkan media yang berbasis *audiovisual* guna meningkatkan pemahaman siswa serta minat belajar siswa.

Untuk mendapatkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan sekolah, pengembangan media yang semula buku ajar Seni Budaya menjadi media *audiovisual* mempertimbangkan beberapa aspek yaitu analisis KI-KD, analisis sumber belajar serta menentukan bahan ajar, Abidin (2014 : 269) Analisis KI-KD pada materi yang disampaikan dalam mata pelajaran Seni Budaya kelas VII semester II KD 3.3 adalah memahami konsep dan prosedur penerapan ragam hias pada bahan tekstil dan KD 4.3 adalah menerapkan ragam hias pada bahan tekstil. Dalam indikator pencapaian kompetensi juga disebutkan bahwa siswa diharapkan mampu menerapkan ragam hias pada bahan tekstil dengan teknik membatik. Sedangkan analisis pada sumber belajar, berdasarkan hasil wawancara dengan guru Seni Budaya SMPN 1 Turi Lamongan, sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan buku ajar Seni Budaya. Sedangkan untuk menentukan media pembelajaran, media *audiovisual* menjadi pilihan pengembangan media yang semula berupa buku ajar Seni Budaya menjadi media *video* pembelajaran. Hal ini dikarenakan sifat media *audiovisual* adalah dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu, Arsyad (2011:49) . Pemilihan media *audiovisual video* pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan materi yang disampaikan pada KD 4.3 yaitu menerapkan ragam hias pada bahan tekstil. Menurut Daryanto (2010:35) pemanfaatan teknologi *video* adalah paling baik dalam *visualisasi* untuk mendemonstrasikan suatu proses. Berdasarkan pernyataan tersebut diharapkan pengembangan media *audiovisual* dapat terwujud guna meningkatkan pemahaman siswa serta minat belajar siswa terkait materi yang disampaikan oleh guru.

Dari penjelasan tersebut maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran yang awalnya berbasis *visual* berupa buku Seni Budaya menjadi media berbasis *audiovisual video* pembelajaran proses menerapkan ragam hias pada bahan tekstil dengan teknik membatik.

Tujuan Penelitian

1. Mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Turi Lamongan
2. Mengetahui dan mendeskripsikan hasil uji coba pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Turi Lamongan

KAJIAN PUSTAKA

Media pembelajaran merupakan bagian dari sarana pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam proses pemberian materi pembelajaran. Menurut Briggs

yang dikutip oleh Sadiman (2003:6), media adalah segala bentuk fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Dalam proses pembelajaran yang dianggap modern sesuai tuntutan standar proses pendidikan dan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi, maka sebaiknya guru memanfaatkan sumber-sumber lain selain buku. Hal ini penting, sebab penggunaan satu sumber tertentu saja akan membuat pengetahuan siswa terbatas dari satu sumber yang ditetapkan itu, Sanjaya (2008:175)

Dalam praktik pengembangannya, untuk mendapatkan bahan ajar berbasis kurikulum 2013 yang sesuai dengan pemahaman siswa, pengembangan bahan ajar yang dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa langkah teknis pengembangan bahan ajar yakni (1) analisis terhadap KI-KD (2) analisis sumber belajar (3) penentuan jenis bahan ajar (Abidin (2014:269)

Menurut Daryanto (2010:88) video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Di samping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, di samping suara yang menyertainya. Sehingga siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan di video, seperti tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan.

Menurut Achsan (2010) langkah-langkah pembuatan video meliputi :

1. Membuat Garis Besar Program Media (GBPM)

Melalui identifikasi program tersebut maka ditentukan : judul, sasaran, tujuan, dan pokok-pokok materi yang akan dituangkan.

Dalam pra produksi sebelum kegiatan penulisan naskah dilakukan terlebih dahulu dilakukan identifikasi program juga merupakan kelanjutan dari beberapa analisa yang dilakukan terhadap kegiatan produksi video yaitu identifikasi kebutuhan materi.

- a) Judul program berisi tentang judul/tema program yang dirumuskan dengan kalimat yang singkat, padat, menarik.
- b) Tujuan kompetensi dirumuskan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- c) Pokok bahasan : penulisan pokok bahasan dilakukan terutama program video yang dibuat berupa video pembelajaran yang secara langsung mengacu pada kurikulum yang sudah ada.
- d) Sub pokok bahasan : penulisan sub pokok bahasan ini juga dilakukan terutama program video yang dibuat berupa video pembelajaran secara langsung mengacu pada kurikulum yang sudah ada.
- e) Sasaran/target audience yang menjadi sasaran utama program ini. Dalam penulisannya mesti dituliskan secara jelas untuk siapa misalnya untuk siswa SMP.

2. Membuat Synopsis

Pembuatan synopsis mempunyai tujuan untuk mempermudah pembuat video menuangkan konsepnya, mempertimbangkan kesesuaian gagasan dengan tujuan yang ingin dicapai dan menentukan persetujuannya. Dalam istilah yang lebih sederhana synopsis dapat diartikan sebagai ringkasan cerita. Pada dasarnya konsep synopsis hampir sama dengan kalimat yang panjang tetapi cukup beberapa kalimat saja, namun tercakup di dalamnya : tema dan alur yang dikemas dengan kalimat sederhana dan mudah dipahami.

3. Membuat Treatment

Treatment berbeda dengan synopsis, treatment memberikan gambaran tentang bagaimana suatu episode cerita atau rangkaian peristiwa pembelajaran nantinya akan digarap. Kalau pada synopsis penulisannya dibuat sedemikian singkat, akan tetapi dalam treatment semua alur cerita yang akan ada dalam video tersebut diuraikan dari awal kemunculan gambar sampai program berakhir diuraikan. Secara sederhana, penulisan treatment sama dengan kronologis jalan cerita film tersebut atau biasa disebut dengan storyboard.

4. Membuat Skrip atau Naskah Program

Keterangan-keterangan yang didapat dari storyboard tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk skrip atau naskah program menurut tata urutan yang dianggap sudah benar. Dalam pembuatan program video, skrip atau pembuatan naskah program ini merupakan daftar rangkaian peristiwa yang akan dipaparkan demi penuturan menuju tujuan perilaku belajar yang ingin dicapai. Tujuan utama suatu skrip atau naskah program adalah sebagai peta pedoman bagi sutradara dalam mengendalikan penggarapan materi ke dalam suatu program.

Kegiatan produksi, kegiatan ini berisi pengambilan gambar (*shooting video*) rekaman sesuai dengan urutan naskah. Langkah selanjutnya adalah kegiatan pasca produksi, kegiatan pasca produksi berisi kegiatan *editing*, *mixing*, dan *finalisasi* hasil video yang telah diedit sesuai dengan tuntutan naskah. Kegiatan editing video merupakan proses pengeditan dari hasil shooting skrip yang digunakan serta membuang video yang tidak digunakan. Selain itu juga pada kegiatan editing dilakukan pengoreksian nilai gelap terang gambar video. Kegiatan *mixing* merupakan kegiatan menggabungkan antara gambar dari video yang telah dibuat dengan audio atau suara. Penggabungan dilakukan sesuai dengan skrip atau naskah yang telah dibuat sebelumnya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa petunjuk pengembangan video pembelajaran secara garis besar terdapat 3 kegiatan utama yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

METODE

Menurut *Borg and Gall* dalam Sugiyono (2006:12) yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah "*A process used develop and validate educational product*". Selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan, *Research and Development* juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan baru melalui "*Basic Research*",

atau untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui “*Applied Research*”, yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas pengembangan merupakan dasar mengembangkan produk yang dihasilkan. Model pengembangan dapat juga berupa prosedural, model konseptual dan model teoritik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis, yang menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisa komponen secara rinci dan menunjukkan hubungan antara komponen yang dikembangkan, (Sugiyono : (2006:15)

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk media video pembelajaran dengan materi menerapkan ragam hias pada bahan tekstil dengan teknik batik. Sebagai landasan, pengembangan media video pembelajaran ini menggunakan model pengembangan menurut Sadiman (2003:98) sebagai berikut :

1. Analisis kebutuhan meliputi observasi di SMPN 1 Turi Lamongan, data diperoleh dari hasil wawancara dengan guru seni budaya SMPN 1 Turi Lamongan
2. Konsep media pembelajaran berbasis *audiovisual* video.
3. Rumusan materi berdasarkan kurikulum 2013.
4. Perumusan alat pengukur keberhasilan meliputi pembuatan angket validasi terhadap ahli media dan ahli materi, serta angket uji coba kelompok kecil yang ditujukan untuk siswa pada saat uji coba kelompok kecil.
5. Pembuatan media video, mulai dari pra produksi, produksi sampai ke tahap pasca produksi.
6. Tes/uji coba meliputi, tahap validasi terhadap ahli media dan ahli materi dan uji coba terhadap kelompok kecil
7. Revisi, adalah masukan yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi terkait produk video pembelajaran.
8. Naskah siap produksi, produk akhir media pembelajaran setelah melalui tahap validasi ahli media dan ahli materi, dan revisi serta telah di uji coba kelompok kecil dan memperoleh hasil yang valid, maka hasil produk video siap untuk dijadikan media pembelajaran khususnya di SMP Negeri 1 Turi Lamongan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket (Arikunto (2006 : 128) angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi respon sesuai dengan permintaan pengguna. Penelitian ini menggunakan kombinasi antara angket terbuka dan angket tertutup yang pada bagian belakang angket disertai kolom untuk saran. Teknik ini digunakan untuk menggali data dan mengetahui hasil dari produk video pembelajaran

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah (Arikunto (2006:160). Instrumen

dikembangkan dengan menggunakan skala likert dengan 4 skala. Skor terendah diberi angka 1 dan skor tertinggi diberi skor 4 (Sugiyono, 2010:312). Selanjutnya Sugiyono (2010: 148) menjelaskan bahwa instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Pada tahap analisis data menggunakan teknik perhitungan presentase pada setiap aspek yang dinilai oleh para validator. Rumus yang digunakan untuk mengolah data hasil validasi oleh para validator adalah sebagai berikut (Akbar, 2013: 83)

$$V = \frac{TS_e}{TS_h} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Presentase validitas

Tse = Total skor empiris (jumlah skor penilaian oleh validator)

TSh = Total skor harapan (jumlah skor maksimal)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan meliputi analisis kebutuhan media dan teknis yang diperlukan pada perangkat pembuatan media. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran seni budaya SMPN 1 Turi Lamongan, guru mengutarakan bahwa selama ini media yang dipakai untuk mata pelajaran seni budaya hanya menggunakan buku ajar. Metode yang digunakan ceramah dan demonstrasi. Karena guru masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi maka guru harus menjelaskan langkah-langkah yang harus dikerjakan sehingga akan memakan banyak waktu, tenaga dan harus mengulangi penjelasan pada kelas-kelas yang berbeda. Berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kurikulum 2013 Kelas VII Semester II di SMPN 1 Turi Lamongan, menjelaskan KD 3.3 adalah memahami konsep dan prosedur penerapan ragam hias pada bahan tekstil dan KD 4.3 adalah menerapkan ragam hias pada bahan tekstil. Menurut tujuan pembelajaran siswa juga diharapkan dapat mengeksplorasi ragam hias pada bahan tekstil. Oleh karena itu apabila guru masih menggunakan media buku ajar dan metode ceramah akan kurang efektif serta akan memakan banyak waktu, tenaga untuk menjelaskan proses demi proses. Dibutuhkan media yang tepat dan dapat menggambarkan proses demi proses dari mulai persiapan hingga selesai tanpa harus menghabiskan waktu yang cukup lama, dan dapat digunakan berkali-kali serta dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar dan mempraktikkannya.

Oleh karena itu, media yang dianggap tepat untuk menggambarkan materi menerapkan ragam hias pada bahan tekstil secara rinci adalah media video. Dengan penggunaan media pembelajaran khususnya media video akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi, sehingga media video dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menggabungkan suara dengan gambar sehingga akan lebih menarik perhatian siswa. Video juga memiliki kelebihan dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.

Konsep Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti ingin mengembangkan produk media pembelajaran yang semula buku ajar menjadi video proses pembuatan batik. Pembuatan media pembelajaran video ini melalui beberapa tahap dan menggunakan berbagai teknik dalam pengolahannya. Pada media pembelajaran video proses pembuatan batik ini, peneliti menggunakan teknik colet dalam pewaranaan batik, dan menggunakan jenis pewarna remasol.

Peneliti menggabungkan antara video dengan animasi *stopmotion*. Hal ini dikarenakan audience adalah siswa smp yang masih berusia 13-15 tahun yang pada umumnya menyukai animasi. Dalam video pembelajaran ini ditampilkan sosok karakter perempuan dalam animasi yang menjelaskan tentang isi dari video pembelajaran, menjelaskan jenis-jenis motif serta alat dan bahan yang diperlukan. Untuk proses pembuatan batik tulis juga menggunakan model perempuan, mulai dari pembuatan desain, memindahkan desain ke kain, mencanting, pewarnaan, melapisi kain dengan waterglass, pembilasan, sampai proses nglorod, namun pada proses ini peneliti menggunakan teknik video. Penggunaan teknik video pada proses ini bertujuan agar siswa lebih paham proses asli pembuatan batik dan dapat menyimak dengan baik proses demi proses pembuatan batik dari awal hingga akhir.

Pemilihan karakter perempuan dalam video ini menurut peneliti karena perempuan terkesan rajin, rapi dalam berproses serta pada umumnya proses pembuatan batik dilakukan oleh perempuan.



Gambar. 1 Karakter perempuan (*stopmotion*)

Untuk pengolahan hasil video peneliti menggunakan *software* Sony Vegas Pro 11 dan Adobe Premier. Sedangkan untuk mengolah suara peneliti menggunakan *software* Sound Forge. Hasil jadi video dapat dimasukkan dalam CD (*Compact Disc*) atau file komputer.

Proses pembuatan video pembelajaran melalui beberapa tahapan sesuai dengan proses pengembangan yang digolongkan menjadi tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dalam pra produksi tahapan meliputi identifikasi program, synopsis, treatment, naskah/skrip. Kegiatan berikutnya adalah kegiatan produksi. Kegiatan ini berisi pengambilan gambar (*take video*) rekaman

suara, sesuai dengan tutunan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Lokasi pengambilan gambar (*take video*) pada saat proses pembuatan batik dilaksanakan di Studio Tekstil Universitas Negeri Surabaya. Pengambilan gambar/ *take video* dilaksanakan sesuai jadwal yang telah ditentukan dengan menggunakan kamera DSLR Canon 1100D, sedangkan untuk merekam suara menggunakan iPhone 4. Pada kegiatan pasca produksi meliputi kegiatan editing video, *mixing* (pengisian suara dan musik) serta rendering.

Video pembelajaran berdurasi 19 menit 58 detik terdiri dari 29 scene yang terdiri atas :

Scene	Visual	Durasi
1	Colorbar	00:00:05
2	Countdown timer	00:00:22
3	Logo UNESA	00:00:13
4	Judul media pembelajaran	00:00:22
5	Menggambar ragam hias flora	00:01:58
6	Menggambar ragam hias fauna	00:01:56
7	Menggambar ragam hias geo	00:01:49
8	Penjelasan media	00:00:15
9	Penjelasan jenis warna	00:00:17
10	Pertanyaan motif	00:00:07
11	Contoh motif batik	00:00:26
12	Pertanyaan alat dan bahan	00:00:13
13	Contoh alat dan bahan	00:00:28
14	Menyimak proses pembuatan	00:00:18
15	Desain motif (transisi)	00:00:04
16	Proses membuat desain motif	00:01:14
17	Memindahkan desain (transisi)	00:00:08
18	Proses memindahkan desain	00:00:23
19	Mencanting (transisi)	00:00:06
20	Proses mencanting	00:01:44
21	Pewarnaan (transisi)	00:00:03
22	Proses pewarnaan	00:01:52
23	Lapisan Waterglass (transisi)	00:00:07
24	Proses melapisi waterglass	00:00:58
25	Pembilasan (transisi)	00:00:06
26	Proses pembilasan	00:00:29
27	Nglorod (transisi)	00:00:02
28	Proses nglorod	00:01:05
29	Hasil jadi produk batik	00:00:41

Tabel 1. Scene Video pembelajaran

Validasi

Tingkat validitas diperoleh dari data yang telah didapatkan dari pengujian kepada ahli materi dan ahli media. Ahli yang dipilih sebanyak 2 sebagai ahli materi dan ahli media yang dianggap ahli dibidang ilmu media pembelajaran dan ahli dalam penguasaan materi batik.

Pada tahap validasi ahli materi batik, Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap video pembelajaran. Berdasarkan penilaian tahap pertama ahli materi batik, video pembelajaran proses pembuatan batik tulis ini menunjukkan kevalidan sebesar 66,67%. Revisi berupa penambahan nama pewarna, penambahan jenis pewarna,

penambahan contoh motif batik, serta menampilkan hasil jadi produk di akhir tayangan video. Setelah melakukan revisi atas saran dari ahli materi batik, maka produk kembali di validasi untuk tahap kedua sebelum melakukan uji coba kelompok kecil. Berdasarkan penilaian tahap kedua ahli materi batik, video pembelajaran proses pembuatan batik tulis ini menunjukkan kevalidan sebesar 88,89%. Peningkatan prosentase sebesar 22,22% pada aspek prosedur pembuatan, contoh batik yang disampaikan, contoh alat dan bahan, serta bahan-bahan yang digunakan untuk praktik aman.

Pada tahap validasi ahli materi media, Dr. Doddy Doerjanto, M.Sn memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap video pembelajaran. Berdasarkan penilaian tahap pertama ahli media, video pembelajaran proses pembuatan batik tulis ini menunjukkan kevalidan sebesar 86,11%. Revisi berupa penambahan scene *colorbar*, scene *countdown timer*, penambahan logo Universitas Negeri Surabaya, transisi di setiap scene, penambahan icon di pojok video, penambahan identitas penulis diakhir video, penambahan narasi, penggantian instrument musik. Setelah melakukan revisi atas saran dari ahli media, maka produk kembali di validasi untuk tahap kedua sebelum melakukan uji coba kelompok kecil. Berdasarkan penilaian tahap kedua ahli media, video pembelajaran proses pembuatan batik tulis ini menunjukkan kevalidan sebesar 91,66%. Peningkatan prosentase sebesar 5,55% pada aspek tampilan video pembelajaran secara keseluruhan.

Setelah melakukan validasi terhadap ahli materi batik dan ahli media diperoleh tingkat validitas yang menunjukkan bahwa video pembelajaran siap untuk di uji coba kelompok kecil.

Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil skor tertinggi terdapat pada aspek kejelasan materi yang disampaikan serta durasi video pembelajaran tidak terlalu lama sehingga siswa tidak merasa bosan. Sedangkan skor terendah dari hasil uji coba produk pada aspek media pembelajaran dapat meningkatkan kreatifitas siswa serta dengan media video siswa dapat bekerja secara mandiri.

Secara umum dari hasil uji coba kelompok kecil mulai dari penjelasan macam-macam motif, alat dan bahan yang digunakan sampai dengan proses pembuatan batik tulis dapat dimengerti oleh siswa serta siswa tidak merasa bosan dengan materi yang dikemas secara menarik. Seperti teori yang dikemukakan oleh Riyana (2007:6) tentang tujuan penggunaan video pembelajaran yaitu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbal, dan dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan dapat digunakan secara tepat dan bervariasi. Teori ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran seni budaya sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, menjadikan siswa lebih aktif dan membantu guru dalam menjelaskan materi pembuatan batik tulis.

PENUTUP

Pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya dilakukan dengan melalui beberapa tahap yaitu :

- 1) Analisis kebutuhan dan Identifikasi kebutuhan,
- 2) Mengembangkan produk melalui beberapa tahap yaitu tahap pra produksi, produksi dan tahap pasca produksi. Tahap pra produksi, meliputi analisis kebutuhan, identifikasi program, synopsis, treatment, skrip/naskah. Tahap produksi meliputi shooting skrip dari naskah yang telah dibuat, kemudian tahap pasca produksi yaitu editing dan mixing video sehingga dihasilkan finalisasi video pembelajaran,
- 3) Validasi dan revisi,
- 4) Uji coba dan revisi,
- 5) Produk yang merupakan hasil akhir dari video pembelajaran pembuatan batik tulis yang telah layak dan valid digunakan sebagai media pembelajaran.

Kelayakan video pembelajaran yang telah dilakukan oleh 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media, menunjukkan bahwa video pembelajaran proses pembuatan batik tulis ini valid dengan revisi pada tahap validasi 1 dan setelah melakukan revisi hasil kelayakan video pembelajaran dilihat dari aspek materi menunjukkan presentase sebesar 88,89%, hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kelayakan video berdasarkan aspek materi termasuk pada kategori sangat valid. Dan dari aspek media menunjukkan bahwa video pembelajaran proses pembuatan batik tulis ini valid dengan revisi pada tahap validasi 1 dan setelah melakukan revisi hasil kelayakan video pembelajaran dilihat dari aspek media menunjukkan presentase tingkat kelayakan video sebesar 91,66%, hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kelayakan video berdasarkan aspek materi termasuk pada kategori sangat valid. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh tingkat validitas sebesar 92,375%, hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini layak untuk dijadikan media pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya SMP.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah :

1. Bagi guru seni budaya SMP, pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran proses pembuatan batik tulis ini hendaknya ditayangkan sebelum siswa memulai praktik pembuatan batik tulis agar siswa bisa dengan mudah mengerjakan pembuatan batik tulis pada saatnya praktik dan dapat mempraktikkannya dengan baik.
2. Bagi peneliti lain, diharapkan pada penelitian selanjutnya, pengembangan video pembelajaran pada mata Seni Budaya SMP dilanjutkan sampai tahap efektivitas penggunaan video pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Pengembangan video pembelajaran proses pembuatan batik tulis pada mata pelajaran seni budaya dapat dikembangkan lagi sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, serta dapat menjadi langkah awal untuk mengembangkan media pembelajaran lebih lanjut pada kompetensi-kompetensi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung : Penerbit PT Refika Aditama.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung : Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran* . Jakarta : PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif* . Jakarta : AV. Publisier.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Penerbit PT. Prestasi Pustakarya.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif – Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta : Penerbit DIVA Press.
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Video* . Bandung : Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
2010. *Media Pembelajaran* . Jakarta : Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief. S. dkk. 2010. *Media Pendidikan :Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono. 2006. *Statistik Untuk Penelitian* . Bandung : CV. Alfabeta.
2015. *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. Bandung: Penerbit ALFABETA.
- Suharsimi, Arikunto, (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta : PT. Adi Mahasatya
- Internet :
- Achsan. 2010. *Standar Penyusunan Program* . (<http://Nustff/site.gunadram.ac.id/blog/achsan/2013/01/15/standarpenyusunanprogram/> diakses 13/02/16/18.WIB)

