



PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BUDAYA REOG PONOROGO SEBAGAI SUPLEMEN KEGIATAN EKSTRAKURIKULER SISWA SEKOLAH DASAR

Andi Pratama, Saida Ulfa, Henry Praherdhiono

Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang
Jl. Semarang 5 Malang 65145 – 0341 - 574700

Article History

Received: 11-06-2019

Accepted: 06-08-2019

Published: . 1-06-2020

Keywords

Pengembangan Video,
Reog Ponorogo,
Extrakurikuler

Abstrak

Tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan media video pembelajaran yang valid dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model penelirian dan pengembangan. Berdasarkan uji coba validasi yang dilakukan terhadap ahli media, ahli materi, dan siswa dapat disimpulkan bahwa media *video* yang telah dikembangkan termasuk kategori valid. Selain itu berdasarkan tes belajar terhadap siswa dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan termasuk kategori efektif. Sehingga media video pembelajaran yang telah dikembangkan ini dikategorikan valid dan efektif untuk dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Abstract

The purpose of this development research is to develop a valid and effective learning video media for use in learning activities. This study used research and development model. Based on the validation tests conducted on media experts, material experts, and students, it can be concluded that the video media that has been developed includes a valid category. In addition, based on learning tests on students, it can be concluded that the media developed includes effective categories. So that the learning video media that has been developed is categorized as valid and effective to be used in learning activities.

Corresponding author :
Adress: Jl. Sunan Kalijogo No. 18 Malang.
Instansi: Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Malang.
E-mail: andiopro@gmail.com

© 2020 Universitas Negeri Malang
p-ISSN 2406-8780
e-ISSN 2654-7953



PENDAHULUAN

Reog Ponorogo adalah seni pementasan asli Ponorogo yang menggabungkan musik, tari, bela diri dan olah vokal. Seni pertunjukan tradisional ini tidak hanya sekedar diciptakan dan dinikmati saja melainkan perlu dilindungi dan dilestarikan. Perlindungan atas seni pertunjukan tradisional adalah usaha yang dilakukan untuk melindungi keberlangsungan seni tersebut agar tidak mengalami kepunahan. Seni pertunjukan tradisional merupakan salah satu bentuk cara komunikasi yang penting dan berfungsi sebagai jembatan dialog antara hamba dan sang pencipta, antara masyarakat dan pemuka adat, dan antara sesama Manusia (Krismawati, Wardo, & Suryani, 2018; Rokhim, 2013). Kesenian Reog Ponorogo merupakan salah satu keelokan budaya yang sangat kuat didalamnya terdapat hal yang beraroma klenik dan ilmu kebatinan rohani yang besar, serta di dalamnya mengandung ajaran moral dan sekaligus kritik terhadap kekuasaan yang tidak bisa diterima oleh masyarakat luas (Purnani & Andianto, n.d.; Wardani et al., 2019; Wulansari & Utami, 2020).

Usaha yang dilakukan pada kegiatan pelestarian seni pertunjukan Reog Ponorogo yang dilakukan oleh berbagai pihak. Berdasarkan permasalahan ini diperlukan penyelesaian masalah yang tepat. Berbagai cara dilakukan agar kelestarian Reog tetap terjaga. Seperti yang dilakukan di rumah maupun di lingkungan akademik. ((Achmadi, 2012; Gunawan & Sulistyoningrum, 2016). Sekolah merupakan salah satu ajang atau media yang baik dalam menerapkan strategi-strategi untuk menumbuhkan kecintaan kesenian Reog. Melalui Pendidikan di Sekolah membantu menumbuhkan kedewasaan dan mengembangkan berbagai macam potensi yang ada di dalam diri manusia seperti daya akademis, talenta kemampuan fisik, relasional atau daya seni.

Terdapat sebuah kontroversi bagaimana upaya pemerintah dalam melestarikan budaya Reog dan bagaimana Budaya Reog itu diajarkan

di sekolah. Berdasarkan permasalahan ini, diperlukan penyelesaian masalah yang tepat agar budaya Reog terus dilestarikan dan tidak ada perebutan budaya. Berbagai cara dilakukan agar kelestarian Reog tetap terjaga. Seperti yang dilakukan di rumah maupun di sekolah. Sekolah membentuk salah satu ajang atau media yang baik dalam menerapkan strategi-strategi untuk menumbuhkan kecintaan Kesenian Reog itu dalam kegiatan ekstrakurikuler (Kurniawati, 2017).

Melalui pendidikan di sekolah membantu memajukan, mendewasakan dan mengembangkan berbagai macam kekuatan yang dalam diri manusia seperti kemampuan akademis, talenta daya fisik, relasional, atau daya seni.

Folklor merupakan suatu tradisi yang diwariskan secara turun temurun. Salah satu bentuk folklor yang ditemukan yakni tarian Reog Ponorogo. Di dalam tarian Reog Ponorogo terdapat berbagai macam mitos mengenai tarian Reog Ponorogo yang masih dipegang teguh oleh masyarakat (Purnani & Andianto, n.d.).

Dalam membatasi ketelitian media yang akan dipersiapkan dan digunakan melampaui proses pengumpulan hasil adalah berkaitan dengan kemampuan yang dimiliki oleh media termasuk keunggulan dari karakteristik media yang berangkaian dihubungkan demi beragam komponen pembelajaran (Abidin, 2017; Ulyana, Abidin, & Husna, 2019)

Strategi yang dilakukan oleh sekolah untuk menumbuhkan kecintaan peserta didik terhadap Reog Ponorogo di antaranya yaitu : (1) melalui strategi muatan lokal, siswa menjadi antusias terhadap kesenian reog sehingga memiliki kepedulian, rasa bangga terhadap kesenian reog. (2) melalui ekstrakurikuler reog, para pembimbing juga telah melaksanakan kegiatan dengan baik, para guru memberikan praktik reog dengan baik, memberikan motivasi kepada siswa sehingga siswa memiliki kesadaran untuk melestarikan reog. Serta di temukan beberapa kendala dalam proses menumbuhkan kecintaan reog yaitu kurangnya kelengkapan peralatan dan modul pembelajaran (Nurdiansyah, 2016).

Era digital saat ini teknologi berkembang sangat pesat. Hal ini memberikan pengaruh dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Pendidikan dengan memanfaatkan teknologi akan mempermudah proses pembelajaran. Guru dalam hal ini bukanlah satu-satunya sumber belajar, guru juga sebagai fasilitator dimana guru mengarahkan siswa ketika pembelajaran berlangsung. Jean Piaget menyebutkan, usia anak pada Sekolah Dasar (7 - 11 tahun) tergolong tahap perkembangan kognitif operasional konkret, dimana mereka mulai menyelesaikan masalah secara nyata (Ibda, 2015; Piaget, 1964, 2003; Yahya, 2018). Pada tahap ini (1) anak mampu berpikir logis, (2) memahami konsep percakapan, (3) mengklarifikasi suatu objek, (4) mampu mengatasi masalah yang bersifat konkret dan memberi jalan keluar.

Banyak hal tidak kongrit atau imajinatif yang sulit dipikirkan pebelajar dapat di presentasikan melalui simulasi multimedia pembelajaran interaktif. Hal ini tentu saja akan lebih menyederhanakan jalan pikiran pebelajar dalam memahaminya (Baharuddin, 2017; Darojat, 2017; Surjono, 2017).

Penggunaan media dalam pembelajaran seharusnya sesuai dengan materi pelajaran, karena tidak semua media dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan baik kepada siswa. Tujuan pembelajaran bisa tidak tercapai karena menggunakan media pembelajaran yang tidak sesuai. Selain menyesuaikan dengan materi ajar, penggunaan media juga perlu memperhatikan tujuan pembelajaran, jumlah peserta didik dan sarana prasarana yang digunakan di sekolah tersebut (Busyaeri, Udin, & Zaenudin, 2016)

Media menurut (Shuldman & Tajik, 2010; Sihkabuden, 2005) merupakan alat atau perangkat yang berfungsi bagai perantara atau penghubung dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan Penerimaan Pesan) celah pemberi amanat dan penyambut pesan.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang berfungsi menyampaikan pesan dari awal dengan terarah sehingga menciptakan situasi belajar yang kondusif dimana pemerolehnya dapat melaksanakan aturan berlatih dengan praktis dan ampuh (Munadi, 2008). Adapun

pendapat lain, menurut (Sihkabuden, 2005; Zakia, Sunardi, & Yamtinah, 2016) media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa alat, bisa bahan, bisa keadaan) yang dipergunakan bagaikan jembatan komunikasi dalam pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat dirumuskan bahwa pengertian media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk perantara pesan dan memajukan terjadinya mekanisme belajar pada diri peserta didik.

Media *video* memiliki kelebihan, yaitu : (1) menyampaikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh peserta didik, (2) mudah untuk menerangkan sesuatu proses, (3) dapat menangani keterbatasan bagian dan masa, (4) dapat diulang maupun dihentikan sesuai keinginan, (5) memberikan impresi yang mampu merangsang sikap peserta didik (Koranyi, 1984; Nawawi, Degeng, & Cholid, 2019; Riyana, 2007; Shuldman & Tajik, 2010).

Jean Piaget menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran akan menjadi penting untuk anak pada pendidikan Sekolah Dasar (Khiyarusoleh, 2016; Mu'min, 2013). Hal ini sejalan dengan fungsi media yang juga memberikan pengalaman kongkret pada siswa (Arsyad, 2002). Media pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dan melengkapi keberhasilan proses pendidikan di sekolah. Selain itu, animasi juga efektif dalam hal pengembangan *video* animasi karena terbukti bahwa penggunaan film animasi berpengaruh dalam suatu pembelajaran (Astuti & Mustadi, 2014).

Berdasarkan observasi oleh peneliti di SDN 2 Bedikulon, menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran Budaya Reog Ponorogo masih sangat minim. Penggunaan media pembelajaran di sana masih berupa modul dan ceramah, modul yang digunakan hanya menampilkan konsep-konsep dengan gambar yang sangat minim, serta tidak ada suara dan animasi pada buku tersebut. Sehingga peserta didik kurang aktif dan bosan dalam pembelajaran Budaya Reog Ponorogo, sedangkan di SDN 2 Bedikulon sudah memiliki fasilitas LCD Proyektor tetapi belum dipergunakan sebagaimana fungsinya..

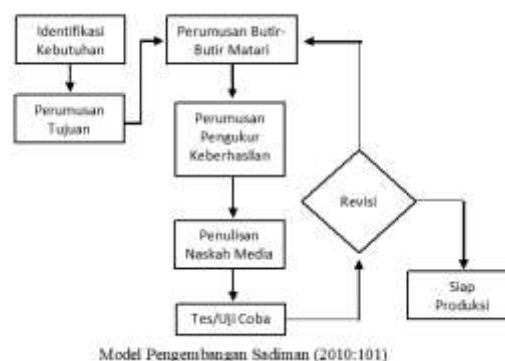
Dari rumusan permasalahan tersebut maka muncul gagasan dari peneliti untuk mengembangkan media *video* pembelajaran Budaya Reog Ponorogo. Pada video pembelajaran ini diharapkan mampu mengatasi keterbatasan aspek – aspek berupa gambar, animasi, dan suara yang belum ada pada media yang di pakai sebelumnya, serta bisa menampilkan peralatan Reog ke dalam kelas yang begitu besar dan banyak.

Dengan adanya media *video* dalam pembelajaran, guru terbantu ketika menyampaikan materi dan suasana belajar tidak monoton, serta akan membantu siswa dalam memahami materi dengan gampang. Penjelasan ini didukung dengan anggapan para ahli. Menurut (Riyana, 2007) media *video* pembelajaran adalah media yang mempertunjukkan audio dan visual yang bermuatan materi pembelajaran seperti konsep, prinsip kebijakan, teori aplikasi kemahiran untuk menunjang pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Pernyataan ini juga didukung dengan prinsip (R. E. Mayer & Moreno, 1998; R. Mayer & Mayer, 2005; Moreno & Mayer, 1999) yang menyatakan bahwa “orang akan belajar lebih baik dengan menggunakan audio, gambar, animasi, *video* dan teks dari pada dengan teks saja, audio saja, *video* saja, gambar saja, dan animasi saja”. Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan untuk menghasilkan sebuah pergerakan yang telah ditentukan (Luhulima, Degeng, & Ulfa, 2018).

Menurut (Prasetyo, Setyosari, & Sihkabuden, 2018) teori *situated learning* mendeskripsikan bagaimana manusia berpikir dan bertindak dengan lebih baik dalam suatu konteks, yaitu dengan memberikan kesempatan alokasi pembelajar untuk mengintegrasikan informasi mereka dari berbagai sumber.

Berdasarkan pengembangan *video* pembelajaran yang ditentukan oleh peneliti, adapun tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan media *video* pembelajaran yang valid dan efektif untuk diaplikasikan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran.

METODE



Gambar 1. Model Pengembangan Sadiman (Sadiman, 2010)

Penelitian pengembangan ini memakai acuan pengembangan Sadiman (2010). Model ini di terapkan karena sesuai pada penelitian pengembangan media *video* pembelajaran yang peneliti buat. Tahapan dalam pengembangan *video* pembelajaran yang sesuai dengan model Sadiman (2010) yaitu : (1) identifikasi kebutuhan, (2) perumusan tujuan pembelajaran, (3) pengembangan materi, (4) pengembangan alat evaluasi, (5) naskah, (6) produksi media, (7) penyusunan petunjuk pemanfaatan, (8) validasi atau tes, (9) revisi.

Bagian identifikasi kebutuhan melukiskan fase awal penelitian. Menurut (Sadiman, 2010) kebutuhan yaitu kesenjangan yang dimiliki siswa terkait kemampuannya, ketrampilan dan sikap siswa. Pada tahap identifikasi kebutuhan ini dilakukan observasi secara langsung ke lapangan. Berdasarkan observasi secara langsung di SDN 2 Bedikulon, dapat diketahui masalah diantaranya: (1) kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pembimbing hanya menggunakan modul dan ceramah, (2) sekolah sudah memiliki perlengkapan media, tetapi masih kurang maksimal dalam pemanfaatannya, (3) peserta didik sering merasa jenuh dalam metode pendidikan, sehingga menjadikan peserta didik jenuh dalam metode pendidikan. Dengan demikian diperlukan sebuah pengembangan inovasi baru berupa video pembelajaran dengan begitu diharapkan mampu memberikan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Tahap perumusan tujuan pembelajaran merupakan tahap kedua setelah mengidentifikasi kebutuhan. Dalam kegiatan pembelajaran, tujuan instruksional juga merupakan penentu

arah atas proses pembelajaran yang akan berlangsung.

Menurut (Sadiman, 2010) tujuan ini mengarahkan kemana peserta didik akan pergi, bagaimana ia harus pergi, kemana, dan bagaimana ia tahu kalau ia sudah sampai tujuan. Ada dua jenis intensi instruksional dalam pembelajaran yaitu: intensi instruksional umum (kompetensi dasar) dan intensi instruksional khusus (indikator). Intensi instruksional umum ialah intensi akhir dari sesuatu kegiatan instruksional. Sedangkan intensi instruksional khusus adalah penjelasan dari intensi instruksional umum. Satu intensi umum biasanya mempunyai beberapa intensi instruksional khusus. Kita harus dapat mencapai seluruh intensi instruksional khusus sebelum berhasil mencapai instruksional umum.

Tahap pengembangan materi merupakan tahap pengembangan materi menjadi sebuah naskah *video*. Dalam pengembangan materi dijadikan naskah *video*. Materi *video* pembelajaran yang dikembangkan tentang Budaya Reog Ponorogo. Tahap pengembangan materi menjadi sebuah naskah *video* adalah sebagai berikut: (1) menyusun identifikasi program, yakni menetapkan mata pelajaran, sasaran, pokok bahasan, judul, format, dan durasi. (2) menyusun sinopsis, yakni menulis secara ringkas gambaran pokok materi yang akan diproduksi, (3) menyusun *treatment* yaitu menulis uraian ringkas secara deskriptif yang menggambarkan alur pelayanan program, (4) menyusun *storyboard*, yaitu menulis daftar deretan peristiwa yang divisualisasikan melalui gambar, (5) menyusun naskah, yakni menulis petunjuk operasional dalam pelaksanaan produksi dengan menggunakan istilah atau Bahasa produksi.

Tahap pengembangan alat evaluasi, untuk mengukur kemampuan pemahaman peserta didik terhadap materi, maka diperlukan alat evaluasi hasil belajar. Bentuk alat evaluasi ini berupa soal pre-test beserta post-test. Menurut (Sadiman, 2010) setiap aktivitas instruksional, perlu adanya pengkajian terhadap tujuan instruksional apakah dapat dicapai atau tidak pada akhir aktivitas instruksional. Alat pengukur keefektifan umumnya dapat berbentuk tes, penugasan. Sedangkan untuk mengukur kualitas dan validitas media *video* pembelajaran, menggunakan Teknik pengumpulan data berupa angket, angket ini diberikan kepada ahli media, ahli materi bersama responden atau siswa.

Tahap menyusun naskah, kepenulisan naskah pada media *video* pembelajaran berfungsi sebagai acuan ketika memproduksi program. Penulisan naskah *video* dimulai dari mengidentifikasi gagasan. Dalam pengembangan instruksional topik maupun gagasan dirumuskan dalam intensi khusus pembelajaran, gagasan tersebut kemudian ditulis menjadi naskah dan diproduksi sebagai sebuah *video* pembelajaran.

Tahap produksi merupakan tahap membuat *video* pembelajaran, tahap ini merupakan tahap implementasi naskah yang telah disusun kedalam media yang dikembangkan. Media *video* pembelajaran tentang pengembangan *video* animasi tentang Budaya Reog Ponorogo sebagai suplemen dalam kegiatan ekstrakurikuler siswa kelas 4 di SDN 2 Bedikulon di produksi menggunakan adobe illustrator kemudian produk dikemas dalam bentuk keping DVD dengan desain yang menarik.

Tahap menyusun petunjuk pemanfaatan yaitu menyusun petunjuk pemanfaatan sebagai panduan pemakaian dalam mengajarkan isi pembelajaran kepada siswa. Untuk memudahkan dalam menggunakan *video* maka disusun petunjuk pemanfaatannya, ada beberapa hal dalam menyusun petunjuk pemanfaatan diantaranya: (1) identifikasi program, (2) tujuan pembelajaran, (3) karakteristik sasaran, (4) kerangka materi, (5) prosedur penggunaan media *video* pembelajaran, (5) prosedur pemanfaatan.

Tahap validasi merupakan kegiatan untuk mengukur kelayakan media *video* dalam pembelajaran, instrumen untuk validasi berupa angket, kegiatan penilaian pengembangan *video* pembelajaran bertujuan mengumpulkan data sebagai dasar penentuan kelayakan produk media *video* pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan validasi dilaksanakan dengan ahli media, ahli materi, bersama peserta didik. Aspek yang divalidasi meliputi kualitas Teknis dan pemanfaatan media, prosedur pelaksanaan validasi yaitu dengan memberikan angket instrument validasi untuk diisi dengan ahli media, ahli materi, bersama audiens atau peserta didik. Pengisian angket validasi ahli media dilakukan pada 17 Mei 2019, pengisian angket validasi ahli materi dilakukan pada 20 Mei 2019, bersama pengisian angket validasi oleh audiens atau peserta didik dilakukan pada 20 Mei 2019.

Tahap revisi merupakan tahap akhir dari proses pengembangan, kegiatan revisi bertujuan memperbaiki media *video* pembelajaran masih terdapat kekurangan dalam *video* pembelajaran dan belum memenuhi tujuan dalam penelitian, revisi sangat penting dilakukan untuk menghasilkan suatu media *video* pembelajaran yang sesuai dan bermanfaat dalam pembelajaran. Prosedur dalam kegiatan revisi yaitu: (1) melakukan validasi media ke ahli media, (2) jika ada revisi dari ahli media maka diperbaiki, apabila tidak ada revisi maka bisa dilanjutkan untuk validasi materi ke ahli materi, (3) melakukan validasi ke ahli materi, (4) jika ada revisi dari ahli materi maka diperbaiki, jika tidak ada revisi maka bisa dilanjutkan untuk validasi kepada siswa, (5) melakukan validasi media *video* pembelajaran kepada siswa, (6) produk akhir.

HASIL

Validasi media pembelajaran ini dilakukan pada ahli media, ahli materi, serta audiens atau peserta didik. Pada validasi siswa dilakukan uji coba kelompok besar, validasi ini dilakukan untuk mengukur tingkat validitas media *video* pembelajaran yang sudah dikembangkan. Dalam penelitian ini juga dilakukan tes hasil belajar untuk mengukur efektivitas media *video* pembelajaran.

Untuk menentukan keefektifan hasil belajar setelah menggunakan media dapat dilihat pada tabel berikut :

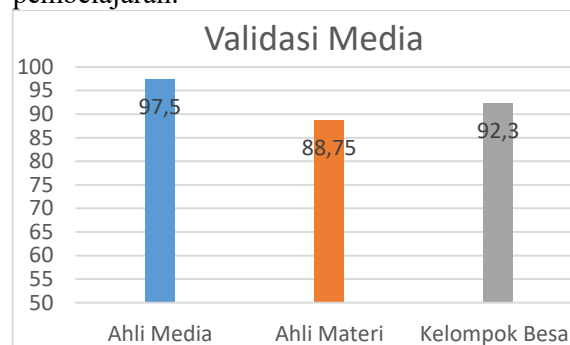
Tabel 1. Kriteria efektivitas hasil belajar

Kategori	Rentangan Persentase	Kualifikasi
A	80% – 100%	Efektif
B	66% – 79%	Cukup Efektif
C	56% – 65%	Kurang Efektif
D	<40%	Tidak Efektif

Data validasi ahli media dapat diperoleh dari satu ahli media pembelajaran. Data validasi ahli materi diperoleh dari satu guru pembina ekstrakurikuler. Sedangkan data yang akan di uji coba kelompok besar diperoleh dari 37 siswa atau peserta didik.

Hasil analisis data ahli media, terdapat 18 aspek yang termasuk ke dalam valid, dan terdapat 2 aspek item yang termasuk ke dalam kategori cukup valid. Secara keseluruhan diperoleh hasil persentase 97,5%, maka berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat

dijelaskan bahwa pengembangan *video* animasi tentang budaya reog ponorogo sebagai suplemen dalam kegiatan ekstrakurikuler siswa kelas 4 di SDN 2 Bedikulon sudah memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 2. Data hasil validasi media video

Hasil analisis data ahli materi, terdapat 11 komponen yang termasuk ke dalam valid, dan terdapat 9 komponen item yang termasuk ke dalam kategori cukup valid. Secara keseluruhan diperoleh hasil persentase 88,75%, maka berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa pengembangan *video* animasi tentang Budaya Reog Ponorogo sebagai suplemen dalam kegiatan ekstrakurikuler siswa kelas 4 di SDN 2 Bedikulon sudah memenuhi kriteria cukup valid.

Dari hasil uji coba kelompok besar, secara keseluruhan diperoleh hasil persentase 92,3%, maka berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa pengembangan *video* animasi tentang Budaya Reog Ponorogo sebagai suplemen dalam kegiatan ekstrakurikuler siswa kelas 4 di SDN 2 Bedikulon sudah memenuhi kriteria valid.

Data tes hasil belajar (*pre-test*) secara keseluruhan diperoleh hasil persentase sebesar 78%, maka berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa pengembangan *video* animasi tentang Budaya Reog Ponorogo sebagai suplemen dalam kegiatan ekstrakurikuler siswa kelas 4 di SDN 2 Bedikulon termasuk kategori cukup efektif.

Data tes hasil belajar (*post-test*) secara keseluruhan diperoleh hasil persentase sebesar 94%, maka berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa pengembangan *video* animasi tentang Budaya Reog Ponorogo sebagai suplemen dalam kegiatan ekstrakurikuler siswa kelas 4 di SDN 2 Bedikulon termasuk kategori efektif.

PEMBAHASAN

Media *video* pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi mengenai materi yang disampaikan. Berdasarkan dengan tujuan pengembangan penelitian ini, media *video* pembelajaran memenuhi kriteria valid. Artinya, media *video* pembelajaran layak digunakan pada proses pembelajaran ekstrakurikuler. Selain itu media *video* pembelajaran ini juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Media *video* pembelajaran ini difungsikan sebagai suplemen atau bisa disebut dengan istilah sebagai tambahan dalam kegiatan pembelajaran.

Video pembelajaran melambangkan bahan pembelajaran tampak dengar (audio - visual) yang dapat digunakan untuk memberikan pesan – pesan atau materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar dikarenakan mempunyai unsur dengar dan unsur visual yang dapat ditampilkan secara bersamaan.

Video pembelajaran ini akan membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi, serta guru juga bisa menciptakan suasana belajar yang tidak monoton. Prinsip ini didukung dengan pernyataan para ahli. (Riyana, 2007) berpendapat bahwa media *video* pembelajaran adalah media yang menyuguhkan audio dan visual yang berisi pesan – pesan pembelajaran yang baik yang berisi konsep, prinsip prosedur, dan teori aplikasi keahlian demi menunjang kesadaran peserta didik akan suatu materi pembelajaran.

Pernyataan ini juga didukung dengan prinsip (R. E. Mayer & Moreno, 1998) yang menyatakan bahwa “orang akan belajar lebih baik dengan menggunakan audio, gambar, animasi, *video* dan teks dari pada dengan teks saja, audio saja, *video* saja, gambar saja, dan animasi saja”

Media *video* pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar di dalam ruangan atau kelas. Perbedaan media *video* pembelajaran ini dibandingkan dengan pengembangan media *video* pembelajaran sebelumnya adalah pada media *video* pembelajaran yang telah dikembangkan ini menggunakan prinsip

multimedia *video* pembelajaran yang dicetuskan (R. Mayer & Mayer, 2005)

Pembelajaran harus mampu membangkitkan motivasi dan semangat peserta didik dikelas. Penggunaan media yang masih konvensional seperti penggunaan modul atau ceramah saja dinilai akan membuat peserta didik merasa jenuh.

Dengan begitu dibutuhkan suatu pembaruan atau *alternative* dalam proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu pengajar dalam proses menyampaikan pembelajaran.

Dalam media *video* pembelajaran ini memuat unsur – unsur multimedia berupa teks, gambar, suara, dan animasi. Sehingga dengan adanya penerapan prinsip tersebut, media dapat digunakan untuk pembelajaran yang efektif.

Hasil validasi ini dan uji coba produk menunjukkan, data hasil validasi oleh ahli media diperoleh kriteria cukup valid, data hasil validasi oleh ahli materi diperoleh kriteria cukup valid, sedangkan dampak uji coba kelompok besar diperoleh kriteria valid.

Media *video* merupakan salah satu media visual yang banyak diminati oleh peserta didik (Kurniawan, Kuswandi, & Husna, 2018). Para guru perlu cermat memilih media yang relevan dengan kebutuhan materi dan ketertarikan siswa. Untuk mampu menciptakan pembelajaran yang menarik guru harus senantiasa meningkatkan kompetensi khususnya dalam pemanfaatan TIK untuk menunjang pembelajaran (Alfindasari & Surahman, 2014; Praherdhiono et al., 2019).

SIMPULAN

Media pengembangan *video* animasi tentang Budaya Reog Ponorogo sebagai suplemen dalam kegiatan extra kurikuler siswa kelas 4 di SDN 2 Bedikulon. Berdasarkan dengan tujuan pengembangan penelitian ini, media *video* pembelajaran memenuhi kriteria valid. Dari kesimpulan yang telah diuraikan tersebut media *video* pembelajaran ini layak digunakan pada proses pembelajaran. Selain itu media *video* pembelajaran juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu media *video* pembelajaran Budaya Reog Ponorogo ini difungsikan sebagai suplemen atau tambahan dalam kegiatan pembelajaran pada peserta didik.

Saran dalam pemanfaatan media *video* pembelajaran ini agar pembelajaran di kelas berjalan lancar dan dapat tercapai tujuan belajar, maka sebelum menggunakan media *video* pembelajaran, hendaknya guru membaca buku petunjuk pemanfaatan. Selama pembelajaran guru sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru dapat mengevaluasi pembelajaran dengan melakukan tanya jawab kepada siswa terkait materi.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Z. (2017). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9–20.
- Achmadi, A. (2012). Reog Ponorogo Dalam Tinjauan Aksiologi Relevansinya Dengan Pembangunan Karakter Bangsa. *Text*.
- Alfindasari, D., & Surahman, E. (2014). Sumber Daya Manusia dan Pendidikan di Era Global: Sebuah Tinjauan Terhadap Penelitian Teknologi Pendidikan di LPTK. *Proceeding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran. Yogyakarta: UNY*.
- Arsyad, A. (2002). Media pembelajaran, edisi 1. *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*, 36.
- Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 250–262.
- Baharuddin, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif dan Efisiensi Pembelajaran. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1).
- Darojat, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VIII SMP. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, Vol. 2, pp. 297–301.
<https://doi.org/10.17977/um031v2i22016p297>
- Gunawan, I., & Sulistyoningrum, R. T. (2016). Menggali Nilai-nilai Keunggulan Lokal Kesenian Reog Ponorogo Guna Mengembangkan Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 3(01).
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1).
- Khiyarusoleh, U. (2016). Konsep Dasar Perkembangan Kognitif pada Anak Menurut Jean Piaget. *DIALEKTIKA Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Koranyi, J. (1984). Video in Language Teaching. *Educational Media International*, 21(1), 11–14.
<https://doi.org/10.1080/09523988408548785>
- Krismawati, N. U., Wardo, W., & Suryani, N. (2018). Eksistensi Warok Dan Gemblak di tengah Masyarakat Muslim Ponorogo Tahun 1960-1980. *Religió: Jurnal Studi Agama-Agama*, 8(1), 116–138.
- Kurniawan, D. C., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2).
- Kurniawati, B. D. (2017). *Ekstrakulikuler Reog dalam Menumbuhkan Kecintaan Kesenian Reog pada Siswa di Ponorogo*.
- Luhulima, D. A., Degeng, N. S., & Ulfa, S. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi Untuk Anak Sekolah Minggu. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 110–120.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (1998). A cognitive theory of multimedia learning: Implications for design principles. *Journal of Educational Psychology*, 91(2), 358–368.
- Mayer, R., & Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge university press.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (1999). Cognitive principles of multimedia learning: The role of modality and contiguity. *Journal of Educational Psychology*, 91(2), 358.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Al-Ta'dib*, 6(1), 89–99.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung persada press.
- Nawawi, N., Degeng, N., & Cholid, A. (2019). Development of Video Media to Increase Dribbling Learning Result in A Sport Games. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 4, pp. 83–88.
<https://doi.org/10.17977/um039v4i22019p083>
- Nurdiansyah, W. E. (2016). Strategi Sekolah Dalam Menumbuhkan Kecintaan Kesenian Reog Pada Siswa Di SMA Negeri 1 Ponorogo. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 3(4).

- Piaget, J. (1964). Part I: Cognitive development in children: Piaget development and learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186.
- Piaget, J. (2003). Part I: Cognitive Development in Children--Piaget Development and Learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 40.
- Praherdhiono, H., Setyosari, P., Degeng, I. N. S., Slamet, T. I., Surahman, E., Adi, E. P., ... Abidin, Z. (2019). *Teori dan Implementasi Teknologi Pendidikan: Era Belajar Abad 21 dan Revolusi Industri 4.0*. Seribu Bintang.
- Prasetyo, T., Setyosari, P., & Sihkabuden, S. (2018). Pengembangan Media Augmented Reality Untuk Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Di Sekolah Menengah Kejuruan. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, Vol. 4, pp. 37–46. <https://doi.org/10.17977/um031v4i12017p037>
- Purnani, S. T., & Andianto, M. R. (n.d.). *Mitos Asal-Usul Tarian Reog Ponorogo dan Pemanfaatannya Sebagai*.
- Riyana, C. (2007). Pedoman pengembangan media video. *Jakarta: P3ai Upi*.
- Rokhim, N. (2013). Makna Simbolik Tari Reyog Gembluk Tulungagung. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 11(2).
- Sadiman, A. (2010). *Media pendidikan*. Rajawali Pers.
- Shuldman, M., & Tajik, M. (2010). The role of media/video production in non-media disciplines: the case of health promotion. *Learning, Media and Technology*, 35(3), 357–362. <https://doi.org/10.1080/17439884.2010.508991>
- Sihkabuden, S. P. (2005). *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Press.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ulyana, A., Abidin, Z., & Husna, A. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Kalor Untuk Siswa Kelas VII. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 81–86.
- Wardani, N. E., Kurwidaria, F., Wijayanti, K. D., Said, D. P., Saddhono, K., & Wulan, D. R. R. (2019). *Folklore Reog Ponorogo: Study on Value of Education for the Community*.
- Wulansari, B. Y., & Utami, P. S. (2020). Wayang Golek Reog Ponorogo: The Acculturation of Indonesian Culture As Patriotism Character Education Learning Medium to Early Age Children. *KnE Social Sciences*.
- Yahya, A. D. (2018). Konsep Perkembangan Kognitif Perspektif Al-Ghazali Dan Jean Piaget. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 97–104.
- Zakia, D. L., Sunardi, S., & Yamtinah, S. (2016). Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Pembelajaran IPA Siswa Tunarungu Kelas XI Di Kabupaten Sukoharjo. *Sainsmat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, 5(1).