

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO GERAK TARI SPARKLING SURABAYA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA BAGI SISWA SMP

Rahajeng Lukitarini, Iskandar Wiryokusumo, Suhari

Teknologi Pendidikan, Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Edcomtech

**Jurnal Kajian Teknologi
Pendidikan**

Volume 5, No 1, April 2020
67-75

Submitted 13-09-2019

Accepted 31-10-2019

Corresponding Author

Rahajeng Lukitarini Rita

Margorejo 1-D/101

Rahajengsucipto66@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran seni tari pada umumnya menggunakan metode menirukan gerakan yang diberikan oleh guru. Keterbatasan kemampuan guru untuk memberikan praktek tari di kelas membuat siswa dituntut untuk melakukan kegiatan praktek tari secara mandiri. Tujuan pengembangan media video Gerak Tari Sparkling Surabaya ini untuk membantu mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari gerak tari Sparkling Surabaya. Pengembangan media video ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran gerak tari Sparkling Surabaya sebagai alat bantu pembelajaran seni tari dalam pelajaran Seni Budaya. Subjek uji coba dalam pengembangan media video ini adalah siswa SMP. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen berbentuk angket dan test. Hasil pengembangan media video ini berdasarkan review ahli materi adalah baik, review ahli desain adalah sangat baik, dan review ahli media adalah sangat baik, hasil uji coba perorangan baik, hasil uji coba kelompok kecil baik, dan uji coba kelompok besar adalah baik. Dengan adanya media pengembangan video ragam gerak tari Sparkling Surabaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui hasil pre tes dan pos tes pada siswa SMP.

Kata Kunci : Media video, Gerak Tari Sparkling Surabaya, Seni Budaya

Abstract

Dance learning in general, use the method of following the movements given by the teacher. The teacher's limited ability to provide dance practice in class make students required to practice by their self. The purpose of this research is developing a learning videos of Sparkling dance in Surabaya as a tool for dance learning in the art of culture. The test subjects in this development is junior high school students. Data collection techniques using questionnaire and test instruments. The results of the development of this media based on expert review of the material is good, the design expert review is very good, and the media expert review is very good, the results of individual test is good, the results of small group test is good, and large group test is good. With the media development of a Sparkling Surabaya dance videos can improve student learning outcomes through pre and post-test results on junior high school students.

Keywords: Media Video, Surabaya Sparkling Dance, Culture Art

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki keanekaragaman adat istiadat, tata karma, pergaulan, kesenian, bahasa, keindahan alam dan ketrampilan lokal yang merupakan ciri khas suatu suku bangsa. Seperti pernyataan (Zainuddin, 2015) melalui pendidikan, berbagai nilai dan keunggulan budaya di masa lampau diperkenalkan, dikaji, dan dikembangkan. Hal ini ditambahkan oleh (Supranoto, 2015) pendidikan budaya dan karakter bangsa pada intinya bertujuan mengembangkan karakter setiap individu agar mampu mewujudkan nilai-nilai luhur

Pancasila.

Kurikulum di Sekolah Menengah yang berlaku saat ini adalah kurikulum 2013 yang memberikan warna tersendiri yang mentransformasi pendidikan nasional. Perubahan yang ditawarkan pada kurikulum 2013 akan membuat generasi muda Indonesia kreatif, inovatif, dan berkarakter sehingga pada saatnya dapat dimanfaatkan untuk menyiapkan generasi Indonesia yang mampu menghadapi tantangan masa depan. Sebagaimana diungkapkan oleh (Rostika & Zulkarnain, 2016) tujuan kurikulum 2013 yang dirancang untuk mempersiapkan pribadi yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif menuju masa depan adalah pendidikan yang membebaskan, membuka pintu bagi anak didik agar bisa mewujudkan cita-cita sesuai minat dan bakat masing-masing. Sebagaimana pernyataan (Yulianingsih, 2016) yang menjelaskan bahwa pendidikan mempunyai peran penting dalam pembentukan generasi penerus bangsa sejak dini.

Pembelajaran seni tari ditingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan sub bidang studi Pendidikan Seni Budaya, yang pada kurikulum 2013 mencakup tiga kompetensi yaitu sikap, pengetahuan dan ketrampilan. Seperti diungkapkan oleh (Pertiwi, Arini, & Widiana, 2016) yang menyebutkan proses pembelajaran yang baik akan membentuk kemampuan berpikir kritis dan munculnya kreativitas, melibatkan tiga aspek, yaitu: aspek afektif, aspek kognitif, dan aspek psikomotor. Hal ini seiring dengan

pernyataan (Setiawan, 2019) yang mengungkapkan bahwa keterbatasan kemampuan guru untuk memberikan materi praktek tari di kelas membuat siswa dituntut untuk melakukan kegiatan praktik tari secara mandiri. Pembelajaran mandiri terjadi ketika peserta didik secara aktif mencari pengetahuan dan sadar akan proses pembelajaran.

Selain proses belajar yang menjemukan, peserta didik menganggap bahwa materi seni tari susah dipahami dan dipelajari (Noya, Supriyono, & Wahyuni, 2017). Karena tari dipahami sebagai sistem penandaan, artinya kehadiran tari tak lepas dari beberapa aspek yang dapat dilihat secara terperinci antara lain: gerakannya, iringan, tempat, pola lantai, waktu, tata pakaian, rias dan properti.

Kota Surabaya merupakan kota metropolis yang memiliki generasi muda yang cenderung susah mencintai dan menerima sesuatu yang bersifat tradisional dan lebih tertarik pada seni luar negara kita. Seni tari kreasi tradisional kurang mendapat perhatian siswa pada pembelajaran seni budaya. Pembelajaran yang digunakan oleh guru pengampu mata pelajaran seni tari tidak hanya semata-mata dari cara penyampaian materi saja, melainkan penggunaan media sebagai pendukung dalam pembelajaran sangat besar pengaruhnya terhadap respon siswa. Sebagaimana pernyataan (Rehusisma, Indriwati, & Suarsini, 2017) bahwa penggunaan video membuat pesan yang ditampilkan lebih dipahami secara utuh dan sederhana karena memberikan gambaran nyata yang terjadi di kehidupan ataupun lingkungan sehari-hari. Penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Siswa yang berperan aktif dalam memperoleh informasi baik dari perpustakaan, internet dan lain sebagainya, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, metode

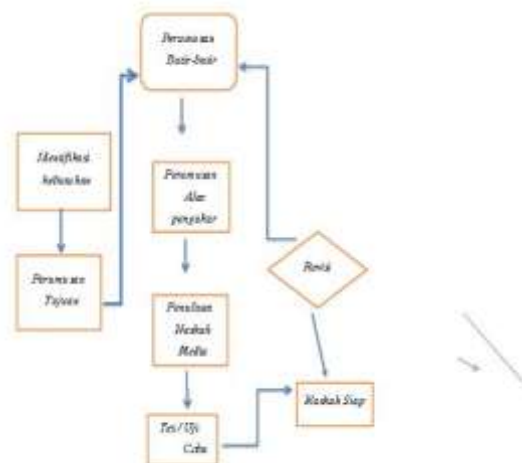
mengajar akan lebih bervariasi (Kurniawan & Rokhmani, 2019). Hal ini seperti diungkapkan oleh (Tembang, Sulton, & Suharjo, 2017) bahwa melalui media pembelajaran video dapat membuat siswa aktif dalam belajar, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Permasalahan ini tampaknya perlu dicari solusi sehingga pembelajaran seni tari menjadi menarik, siswa tidak bosan dan sesuai dengan tujuan dan indikator yang dicapai pada kurikulum, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berkaitan dengan mata pelajaran seni tari dan mengembangkan media tersebut, khususnya pengembangan audio visual berupa video gerak tari *Sparkling Surabaya*. Dengan harapan adanya media video tersebut dapat meningkatkan motivasi generasi saat ini khususnya siswa SMP Negeri 29 Surabaya dan SMP Negeri 45 Surabaya memiliki kebanggaan pada bangsanya melalui gerak tari kreasi tradisional Surabaya (tari *Sparkling Surabaya*). Tari *Sparkling Surabaya* merupakan tari kreasi baru yang bersumber dari gerak tradisi sebagai pijakan ungkap (Setiawan, 2016).

METODE

Model pengembangan yang akan digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran adalah model pengembangan Dick & Carey (Benjamin, 1985; Dick, Carey, & Carey, 2005; Yosef, 2016). Menurut (Handayani, Setyosari, & ..., 2017) model desain pengembangan Dick, Carey & Carey adalah salah satu dari model prosedural. Hal ini didukung oleh Yosef (2016) model prosedural Dick, Carey, dan Carey ini merupakan model pengembangan yang menyarankan agar penerapan prinsip desain pengembangan disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus ditempuh secara berurutan

Berikut model pengembangan Dick dan Carey



Gambar 1. Model pengembangan Dick & Carey

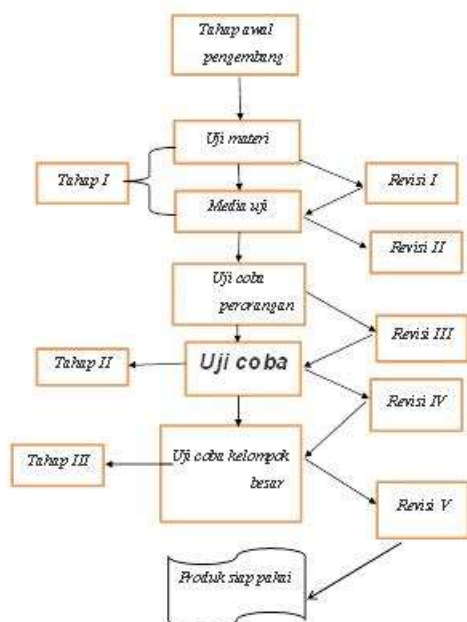
Model Dick & Carey digolongkan sebagai model yang berorientasi pada dua hal yaitu: a) Pengetahuan, apabila model tersebut dipakai sebagai model informasi tentang konsep-konsep, prinsip-prinsip perencanaan instruksional dan langkah-langkahnya; b) Hasil, dengan menerapkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip perancangan yang menghasilkan suatu bahan instruksional yang dapat dipakai belajar secara mandiri tanpa bantuan guru. Disinipun evaluasi dilaksanakan berulang kali sampai dapat diperoleh hasil yang memuaskan.

Langkah-langkah pengembangan menurut Dick dan Carey dengan menerapkan pendekatan sistem untuk perancang sistem instruksional. Dick and Carey menekankan bahwa model desain instruksionalnya mengacu pada model pendekatan sistem (Benjamin, 1985) yaitu: a) Penentuan tujuan instruksional (tujuan terminal) yang menyatakan apa yang dapat dilakukan oleh siswa setelah mengikuti program instruksional tersebut. Penentuan tujuan ini dapat bersumber dari penilaian kebutuhan tujuan-tujuan yang ada, atau pengalaman praktis dengan siswa yang mengalami kesulitan belajar, analisis suatu tugas dan sebagainya; b) Setelah penentuan tujuan terminal ialah menentukan belajar macam apa yang akan dipelajari siswa berdasarkan klasifikasi Gagne (lima macam belajar). Untuk itu tujuan instruksional dipecah-pecah menjadi ketrampilan-ketrampilan yang perlu dipelajari siswa dalam mencapai tujuan

instruksional; c) Identifikasi kemampuan awal siswa dan karakteristik siswa; d) Merumuskan tujuan instruksional khusus, tujuan-tujuan khusus ini harus relevan dengan ketrampilan-ketrampilan yang telah diidentifikasi dalam analisis tugas; e) Pengembangan butir-butir test berdasarkan acuan patokan, yang selanjutnya akan dipakai untuk mengukur sejauh mana siswa telah mencapai tujuan instruksional. Dick dan Carey menyatakan terdapat empat macam tes yaitu:

- 1) Tes untuk mengukur kemampuan awal;
- 2) Tes awal untuk mengukur sejauh mana siswa telah menguasai materi;
- 3) Tes selama proses pembelajaran untuk melihat apakah siswa bisa menangkap pembelajaran;
- 4) Tes akhir untuk mengukur semua tujuan instruksional

Uji coba merupakan sebuah tolok ukur yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media. Tujuan uji coba adalah untuk melihat apakah perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat diterima atau tidak. Selanjutnya hasil dari uji coba tersebut digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi. Pengertian revisi yaitu peninjauan (pemeriksaan) kembali untuk perbaikan (KBBI).



Gambar2. Desain Uji Coba media video pembelajaran

f) Pengembangan strategi instruksional akan memberikan kegiatan-kegiatan dan pengalaman belajar pada siswa. Uji coba ini akan dilakukan oleh tiga jenis populasi target yang disebut dengan istilah *Trianggulasi* terdiri atas:

- a) Siswa uji coba perorangan diwakili oleh 3 orang dari SMP Negeri 29 Surabaya dan 3 orang dari SMP Negeri 45 Surabaya. Uji coba kelompok kecil diwakili oleh masing-masing sekolah terdiri atas 5 orang siswa, dan uji coba kelompok besar akan dilakukan oleh sekelompok siswa yang terdiri dari 35 siswa dari SMP Negeri 29 Surabaya dan 35 siswa dari SMP Negeri 45 Surabaya;

b) Guru.Guru SMP Negeri 29 Surabaya dan guru SMP Negeri 45 Surabaya. Guru dari SMP Negeri 29 Surabaya sejumlah 2 orang dan guru dari SMP Negeri 45 Surabaya 2 orang c) Tim Ahli antara lain:

- 1).Ahli isi. Pada ahli isi ini peneliti menggunakan instrumen melalui wawancara, dan pengisian angket;
- 2) Ahli Media. Pengambilan data melalui wawancara dan angket;
- 3) Ahli Desain. Pengambilan data lewat angket dan wawancara.

Uji Ahli Isi

Ahli isi dalam penelitian ini adalah guru sejawat dari SMP Negeri 29 Surabaya yang juga sebagai koreografernya tari Sparkling Surabaya. Selesai diproduksi, langkah selanjutnya menguji materi video oleh ahli isi untuk mengevaluasi kesesuaian konten materi yang terdapat dalam produk media video pembelajaran. Apabila ada kesalahan atau ketidak sesuaian dalam isi, konten, atau alur materi tersebut maka produk media video pembelajaran perlu direvisi.

Uji Ahli Desain.

Selain uji ahli isi, video pembelajaran ini juga diujikan oleh ahli desain untuk dapat memperoleh kesesuaian materi yang disampaikan melalui video dengan mendapatkan desain yang menarik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Ahli desain yang menjadi subyek penelitian ini adalah Dosen Teknologi Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana

Surabaya. Apabila menurut ahli desain belum ada kesesuaian maka akan perlu direvisi.

Uji ahli Media.

Ahli media yang menjadi subyek penelitian dalam penelitian ini adalah dari dosen Teknologi Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Setelah produk media video pembelajaran gerak tari Sparkling Surabaya selesai diuji dan direvisi oleh ahli isi dan ahli desain, maka langkah selanjutnya menguji media video pada ahli media untuk mengevaluasi kemenarikan audio visual pada produk video pembelajaran tersebut.

Apabila menurut para ahli media ada kesalahan atau ketidaksesuaian dalam proses pengembangan dan ketidaktertarikan media video pembelajaran maka perlu direvisi sebelum diuji cobakan kepada siswa perorangan

Uji coba siswa satu-satu/ perorangan.

Pada uji siswa satu-satu/ perorangan, produk media pembelajaran diuji cobakan kepada tiga siswa yang mewakili populasi target terhadap media yang dibuat dalam hal ini subyek peneliti siswa kelas IX.

Uji coba siswa kelompok Kecil.

Pada tahap ini produk media video pembelajaran diuji cobakan kepada 10 siswa yang dapat diwakili populasi target, yang terdiri dari siswa yang pandai, cukup pandai, kurang pandai, dari siswa.

Uji coba siswa kelompok Besar.

Pada uji coba kelompok besar ini merupakan tahap akhir uji coba yang dilakukan oleh pengembang. Pada tahap ini produk media video pembelajaran diuji cobakan kepada 35 siswa SMP Negeri 29 Surabaya dan 35 siswa SMP Negeri 45 Surabaya kelas IX yang kemudian hasil dari *pre test* dan *post test* dihitung menggunakan t-test untuk mengetahui sebelum dan sesudah menggunakan media. Setelah melewati beberapa tahapan tersebut, tentunya produk yang dihasilkan mendekati kesempurnaan. Ada dua jenis data yang digunakan, yaitu: a) Data kualitatif yaitu data yang berupa masukan, saran, pendapat diperoleh dari ahli materi dan ahli media; b) Data kuantitatif yaitu data yang diperoleh dari angket yang telah disebarkan pada saat uji coba.

instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah:

Angket.

Dalam pengembangan video ini, peneliti menggunakan angket tertutup, dimana menyebarkan angket pada subyek uji coba dengan berpedoman pada angket yang telah dibuat. Angket ini akan disebarkan kepada subyek uji coba yaitu ahli isi, ahli media, ahli desain, dan siswa. Data-data yang telah diperoleh dari ahli isi, ahli media, ahli desain dan siswa dideskripsikan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NSI = \frac{BSI \times NSI}{JB}$$

NI = Nilai Indikator

BSI = Jumlah bobot sub indikator

NSI = Nilai sub indikator

JB = Jumlah bobot

Untuk memberikan makna terhadap angka prosentase digunakan kriteria penilaian

Table 1. Kriteria penilaian

Prosentase	Kriteria
4,1 -5,0	Baik sekali
3,1 - 4,0	Baik
2,1 -3,0	Kurang
1,1 - 2,0	Gagal
0,0 - 1,0	Sangat gagal

Jika penghitungan menunjukkan nilai prosentase setiap aspek berada di daerah 4,1–5,0; 3,1-4,0; dan 2,1 – 3,0 maka aspek tersebut dinyatakan baik, sehingga tidak perlu direvisi namun apabila nilai perhitungan menunjukkan prosentase setiap aspek berada di daerah 1,1– 2,0 dan 0,0-1,0 maka aspek tersebut dinyatakan tidak baik dan harus direvisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa video pembelajaran dengan konsep drama *feature*. Video pembelajaran dikembangkan

menggunakan format DVD dan dikemas dalam kemasan DVD.

Media Video.

Media video ini setelah seluruh proses produksi selesai dengan pembuatan identifikasi kebutuhan, sinopsis, treatment, storyboard, dan naskah skenario draft final maka produksi film dapat dijalankan. Dalam Tayangan video ragam gerak tari Sparkling Surabaya, tutorial menyampaikan tentang sinopsis tari Sparkling Surabaya, pola dasar, pola lantai, tata rias, tata busana, gerak tari dengan tujuan untuk menumbuhkan daya tarik siswa dan memudahkan siswa dalam belajar.

Pada pengembangan media video ragam gerak tari Sparkling Surabaya ini menggunakan prosedur dan langkah berdasarkan pengembangan dari Dick & Carey antara lain: identifikasi kebutuhan, perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, penulisan naskah media, tes/ uji coba, revisi, dan naskah siap diproduksi.

Kondisi nyata: Saat ini siswa-siswa mengalami kesulitan belajar ragam gerak tari Sparkling Surabaya karena penyampaian dari gurunya secara klasikal dan kurang maksimal.

Dengan karakteristik siswa yang aktif, kreatif, labil, dan memiliki semangat tinggi namun masih kurangnya media audio visual yang tepat sasaran untuk memahami gerak tari Sparkling Surabaya yang memang ragam gerakannya bervariasi dan gerakannya cepat, video tari Sparkling Surabaya memang sudah ada, namun siswa merasa kesulitan untuk menirukannya karena gerakan yang sangat dinamis. Kondisi ideal: Sesuai dengan masalah belajar mengajar gerak tari Sparkling Surabaya untuk siswa SMP diperlukan media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk memudahkan siswa dalam belajar ragam gerak tari Sparkling Surabaya.

Setelah mengidentifikasi, masih perlu menyimpulkan karakteristik siswa. Yang terjadi siswa sekolah menengah pertama dengan umur berkisar 12 sampai 15 tahun. Dimulai dengan penelitian wawancara dan pengamatan secara acak terhadap 20 siswa SMPN 29 Surabaya, siswa tersebut memiliki kemampuan dalam proses berfikir untuk

mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkrit, jiwa yang labil, dan berusaha untuk menunjukkan dirinya.

Merumuskan tujuan instruksional.

Berdasarkan kurikulum yang digunakan dan konsultasi dengan ahli materi, maka peneliti memilih pengembangan ragam gerak tari Sparkling Surabaya yang sarat akan unsur teoritis.

Perumusan butir-butir materi pembelajaran.

Langkah ketiga ini adalah merumuskan butir-butir materi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui materi atau pengalaman belajar apa, berpedoman pada buku panduan ragam gerak tari Sparkling Surabaya. Dalam pengembangan materinya melakukan konsultasi dengan ahli isi.

Penulisan naskah media.

Dalam penulisan naskah untuk pengembangan media video ragam gerak tari Sparkling Surabaya, peneliti berkonsultasi dengan ahli isi sekaligus koreografer tari Sparkling Surabaya untuk mendapat masukan antara kesesuaian materi dengan media yang akan dikembangkan. Langkah awal inilah yang merupakan tolok ukur kesuksesan dan keberhasilan dalam memproduksi video pembelajaran.

Di dalam naskah video akan dirumuskan video pembelajaran dengan format Instruksional - Partisipato yang merupakan penjelasan dari butir-butir materi pembelajaran menggunakan format skenario internasional yang menggunakan software Celtx dengan project templates film. Langkah-langkah yang harus dilakukan pada tahapan produksi pada media video untuk mempelajari ragam gerak tari Sparkling Surabaya antara lain adalah: ide/ gagasan, identifikasi program, membuat outline dan synopsis, treatment, naskah dan storyboard (adegan dari naskah yang telah divisualisasikan dalam bentuk sketsa gambar).

Uji Ahli dan penulisan naskah media video.

Dengan mengadakan uji ahli, dalam hal ini ahli materi dapat memberikan penilaian atau masukan secara menyeluruh sehingga dapat diketahui kelayakan naskah media video pembelajaran yang akan

diproduksi, apakah dapat diproduksi, butuh revisi, atau belum dapat diproduksi. Pengembang mendapat beberapa revisi sebelum akhirnya naskah siap diproduksi.

Naskah siap diproduksi

Setelah naskah media video pembelajaran telah disupervisi oleh ahli materi, maka naskah tersebut telah siap diproduksi. Langkah-langkah setelah naskah siap diproduksi ialah: penentuan kerabat kerja, penentuan jadwal produksi, hunting lokasi, rapat produksi akhir, latihan alat teknis dan pemain, shooting (pengambilan gambar), menata gambar dan suara (edit video) yang akan menggunakan prosedur berikutnya.

Hasil Uji Coba

Setelah pengembang telah menyelesaikan media video ragam gerak tari Sparkling Surabaya, media yang telah dikembangkan diuji cobakan pada ahli isi, ahli media, ahli desain dan juga siswa. Uji coba yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan, efisiensi dan kemenarikan video yang dikembangkan.



Gambar 3. Gerak Tari Sparkling Surabaya

●Alamat website video ragam tari sparkling Surabaya :

<https://drive.google.com/open?id=1z5UuTZBB6QUdcr-Ytov59MzhnU2CXaBn>

Data yang dianalisis diperoleh dari angket yang telah disebarkan kepada ahli materi, ahli media, ahli desain dan siswa

Tabel 2. Analisis data kuantitatif ahli materi

No	Komponen	Skor					Prosentase
		1	2	3	4	5	
.	Evaluasi						

	A.Message						
1	Relevancy	-	-	-	-	1	5
2	Kesesuaian materi dengan tujuan umum program	-	-	-	-	1	5
3	Kesesuaian tujuan khusus program	-	-	-	-	1	5
4	Penjelasan dramatik	-	-	-	-	1	5
5	cerita dalam film cukup menarik dan jelas	-	-	-	-	1	5
6	Kesesuaian tayangan dengan ragam gerak tari Sparkling Surabaya	-	-	-	-	1	5
7	Kesesuaian penjelasan narator tentang filosofi	-	-	-	-	1	5
Rata - rata							5
9	Kesesuaian durasi video	-	-	-	-	1	5
Rata - rata							5
10	Penggunaan ilustrasi musik	-	-	-	-	1	5
Rata - rata							5
11	Kesesuaian kesinambungan alur cerita	-	-	-	-	1	5
Rata - rata							5

Tabel 3. Analisis data kuantitatif ahli media

No	Komponen	Skor					Prosentase
		1	2	3	4	5	
	A. Daya Tarik						
1	Cover	-	-	-	1	-	4
2	kemasan video	-	-	-	-	1	5
3	Cover kepingan	-	-	-	1	-	4
4	Video	-	-	-	1	-	4
5	Pemain dalam program video	-	-	-	1	-	4
6		-	-	-	-	1	5
7		-	-	-	-	1	5
8		-	-	-	-	1	5

	Tulisan atau caption dalam program video	-	-	-	-	1	5
9	Sudut pengambilan gambar adalah baik	-	-	-	-	1	4
10	Komposisi gambar adalah baik	-	-	-	-	1	4
	Setting video mendukung materi adalah sangat baik	-	-	-	-	1	4
	Rata - rata						4,40
	B. Standart						
11	Teknis	-	-	-	-	1	4
12	Kualitas gambar pada program video	-	-	-	-	1	5
	Kualitas warna pada program video	-	-	-	-	1	5
	Rata - rata						4,50
13	C. Age Apropriat ness	-	-	-	-	1	5
	Alur cerita memotivasi siswa pada program video pembelajaran	-	-	-	-	1	5
	Rata - rata						5,00

Tabel 4. Analisis data kuantitatif ahli desain

N	Komponen	Skor					Prosentase
		1	2	3	4	5	
	A. Message						
1	Relevancy Kesesuaian materi dengan tujuan umum program	-	-	-	1	-	4
2	Kesesuaian tujuan khusus program	-	-	-	1	-	4
3	Kesesuaian penjelasan dramatik cerita dalam program	-	-	-	1	-	4
4	Daya Tarik pada ragam gerak tari Sparkling Surabaya	-	-	-	1	-	4
5	Kesesuaian narator pada desain materi program	-	-	-	1	-	4
6	Penggunaan musik dalam program video	-	-	-	1	-	4
7	Age Apropriat ness	-	-	-	-	1	5
	Alur cerita memotivasi siswa pada program video pembelajaran	-	-	-	-	1	5
	Rata - rata						5,00

	gerak tari Sparkling Surabaya	-	-	-	-	1	5
	Kesesuaian	-	-	-	-	1	5
	Rata - rata						4,57
	A. Comprehe ntion	-	-	-	-	1	4
8	Kesesuaian narator pada desain materi program	-	-	-	-	1	4
	Rata - rata						4
	B. Daya Tarik						
9	Penggunaan musik dalam program video	-	-	-	-	1	4
	Rata - rata						4
	C. Age Apropriat ness	-	-	-	-	1	5
10	Kesesuaian kesinambungan alur cerita	-	-	-	-	1	5
	Rata - rata						5

Media video merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Media video memiliki banyak kelebihan seperti daya tarik dimata siswa, kemampuan memadukan antara audio dan visual yang terpadu serta memudahkan siswa memahami pesan yang disampaikan.

Selain itu media video dapat disajikan dengan berbagai cara baik secara langsung dalam pembelajaran di kelas, maupun ketika disajikan dalam model pembelajaran daring melalui sistem pengelolaan pembelajaran maupun platform video online yang mudah diakses dan dimanfaatkan untuk pembelajaran.

SIMPULAN

Media video ragam gerak tari Sparkling Surabaya dapat mendukung pemahaman serta mempelajari tari kreasi tradisional daerah setempat khususnya tari Sparkling Surabaya dan menjadi motivasi untuk lebih mencintai budaya tari. Pembelajaran seni tari sangat lekat dengan media video pembelajaran namun belum ada video pembelajaran ragam gerak tari Sparkling Surabaya yang membuat siswa dapat mengamati dengan

baik, serta dapat menirukan pada tiap-tiap bagian dari ragam gerak tari Sparkling Surabaya tersebut, serta siswa termotivasi untuk mempelajari baik secara individu maupun dilakukan secara kelompok dan lebih mencintai budaya bangsa sendiri

SARAN

Bagi uru media video ragam gerak tari Sparkling Surabaya bagi siswa SMP ini di desain untuk memberikan pemahaman pembelajaran pola dasar gerak, pola lantai, kostum dan tata rias serta filosofi kostum. Dengan adanya daya tarik siswa untuk mengamati video pembelajaran ini diharapkan guru lebih mudah menyampaikan materi ragam gerak tari Sparkling ini. Bagi siswa, media video pengembangan ragam gerak tari Sparkling Surabaya bagi siswa merupakan pengenalan pembelajaran pola gerak, pola lantai, tata rias dan kostum, filosofi. Selain itu diharapkan dapat memberikan pengalaman untuk berapresiasi secara langsung agar lebih mendukung pemahaman siswa pada seni tari kreasi tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Benjamin, S. (1985). *The systematic design of instruction*. Walter Dick and Lou Carey Glenview, IL: Scott, foresman 01985, second edition, 320 pp., \$16.95. *Performance + Instruction*, 24(8), 13. <https://doi.org/10.1002/pfi.4150240807>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction*.
- Handayani, A., Setyosari, P., & ... (2017). Pengembangan Bahan Ajar Biologi Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas Viii Smp Islam Yakin Tujur Kabupaten Pasuruan. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*.
- Kurniawan, M. F. T., & Rokhmani, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan (Studi Pada Kelas XI APK SMK Muhammadiyah 3 Singosari Materi Aspek Organisasi). *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 72–77.
- Noya, F. S., Supriyono, S., & Wahyuni, S. (2017). Strategi Pembelajaran Pendidikan Informal pada Transfer Pengetahuan Kecakapan Ketog Magic. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(9), 1244–1248.
- Pertiwi, N. L. S. A., Arini, N. W., & Widiana, I. W. (2016). analisis Tes Formatif Bahasa Indonesia Kelas IV Ditinjau Dari Taksonomi Bloom Revisi di Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2015/2016. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(2).
- Rehusisma, L. A., Indriwati, S. E., & Suarsini, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet dan Video sebagai Penguatan Karakter Hidup Bersih dan Sehat. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(9), 1238–1243.
- Rostika, D., & Zulkarnain, W. (2016). Analisis Implementasi Kurikulum 2013 Dengan Sistem Kredit Semester. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 25(2), 191–199.
- Setiawan, A. (2016). Tari Sparkling Surabaya: Kajian Struktur, Makna Simbol, dan Identitas. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 15(3).
- Setiawan, A. (2019). Mengembangkan Nilai Karakter dan Kemampuan 4C Anak Melalui Pendidikan Seni Tari di Masa Revolusi Industri 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 19(2).
- Supranoto, H. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter Bangsa dalam Pembelajaran SMA. *Jurnal Promosi*, 3(1), 36–49.
- Tembang, Y., Sulton, S., & Suharjo, S. (2017). Peningkatan motivasi dan hasil belajar melalui model pembelajaran think pair share berbantuan media gambar di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(6), 812–817.
- Yosef, M. (2016). Model Penelitian Pengembangan Dick & Carey. *Online* <https://Marioyosefkbosu.wordpress.com/2016/12/21/Pos-Blog-Pertama>.
- Yuliananingsih, Y. (2016). Pelaksanaan Pendidikan Karakter Di Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Ikip PGRI Pontianak. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 239–248.
- Zainuddin, H. M. (2015). Implementasi kurikulum 2013 dalam membentuk karakter anak bangsa. *UNIVERSUM: Jurnal Kelslaman Dan Kebudayaan*, 9(1).