

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di dalam pembelajaran sekolah masih banyak kendala yang harus diperbaiki seperti kurangnya media pembelajaran, kondisi fisik sekolah yang kurang memadai sampai proses pembelajaran yang cenderung monoton. Hal ini menyebabkan para siswa mengalami kesulitan dalam menerima ilmu yang didapat dari sekolah dan siswa juga kurang termotivasi dalam belajar. Jika hal ini terus berlangsung, maka siswa akan menjadi pasif, malas, dan tidak dapat mengembangkan kreativitas serta potensi yang ada.

Hal tersebut merupakan masalah yang sering kita jumpai pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas. Di dalam jenjang pendidikan yang sekarang ini, banyak mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Apabila dalam pelaksanaan pembelajarannya kurang didukung dengan sarana yang baik, maka proses dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa kurang maksimal.

Kebanyakan siswa sulit menerima materi yang bersifat hafalan. Sebagai contoh dalam Bidang Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), ada beberapa materi yang menuntut siswa untuk menghafal, seperti Seni Musik, Seni Rupa, Seni Tari, Seni Drama. Namun dari beberapa materi

SBK tersebut yang sering dijumpai di jenjang pendidikan Sekolah dasar sampai Sekolah Menengah Atas adalah Seni Musik. Materi pada seni music menuntut siswa dapat menghafal letak *not balok*, irama dan ketukan, tangga nada sebuah lagu, melodi sebuah lagu, tempo lagu dan sebagainya.

Penjelasan Mata Pelajaran atau bidang Seni Budaya dan keterampilan dikaitkan dengan konteks Undang-Undang Sidiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 37, dimana dalam Undang-Undang tersebut terdapat beberapa kurikulum yang harus ada di Sekolah Dasar dan Menengah. Salah satunya Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Dalam hal ini kita ketahui Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan sangatlah penting, sebab Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan merupakan Mata pelajaran yang memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan *intrapersonal*, *interpersonal*, *visual spasial*, *musical*, *linguistic*, *logic* matematik, *naturalis*, kecerdasan *adversitas*, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual ,moral dan kecerdasan emosional.

Berdasarkan hal inilah, pengembang mengambil Mata Pelajaran Seni budaya dan Keterampilan untuk diteliti. Didalam mata pelajaran ini terdapat beberapa materi yaitu, **seni rupa**, **seni musik**, **seni tari dan seni teater**. Adapun pengertian dari masing-masing materi, **Seni rupa**

merupakan ungkapan ide atau perasaan yang estetis dan bermakna dari pembuatnya yang diwujudkan melalui media rupa yang bisa ditangkap dan dirasakan dengan rabaan. Perwujudan ini merupakan hasil pengolahan konsep titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang yang ditata dengan prinsip-prinsip tertentu. **Seni musik** (*music art*) merupakan bidang seni yang berhubungan dengan alat-alat musik dan irama yang keluar dari alat musik tersebut. Bidang ini membahas cara menggunakan instrumen musik, masing-masing alat musik mempunyai nada tertentu di samping itu seni musik juga membahas cara membuat not dan bermacam aliran musik, misalnya musik vokal dan musik instrument. **Seni tari** adalah ungkapan perasaan jiwa manusia yang diungkapkan melalui gerak ritmis yang indah dan diiringi musik. Dan **Seni Teater** merupakan istilah lain dari **drama**, teater adalah proses pemilihan teks atau naskah, penafsiran, penggarapan, penyajian atau pementasan dan proses pemahaman atau penikmatan dari publik atau audience (bisa pembaca, pendengar, penonton, pengamat, kritikus atau peneliti). Dari semua pengertian secara singkat diatas, pengembang lebih tertarik terhadap materi seni musik.

Materi seni musik khususnya musik gitar yang terdapat dalam jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama. Materi ini sangat memerlukan pemvisualisasian karena di dalamnya banyak tangga nada, penempatan jari untuk chordnya, cara memetik senar gitar yang benar,

memadukan tangga nada dengan cara memetik senar gitar hingga menghasilkan sebuah lagu yang indah, dan sebagainya. Hal ini bertujuan untuk menanamkan cinta terhadap musik dan dapat melahirkan musisi yang kreatifitas di masa yang akan datang.

Namun berdasarkan fakta di lapangan sudah menjadi hal yang umum bahwa Materi seni musik cenderung disukai oleh siswa pada saat praktek, tidak dengan teori-teori mengenai seni musik. Hal ini antara lain dikarenakan siswa beranggapan bahwa guru terlalu teoritis dan monoton dalam menerangkan suatu materi. Materi seni musik erat sekali dengan hafalan, tulisan *not balok*, *chord*, dan sebagainya yang terkadang membuat siswa bosan dan jenuh.

Pada studi pendahuluan pengembang melakukan wawancara kepada siswa dan guru Seni budaya dan keterampilan. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh hasil bahwa pembelajaran seni budaya dan keterampilan dengan materi seni musik kurang membuat siswa antusias, terutama karena minimnya media dan metode yang digunakan. Kebanyakan guru mengajar hanya menggunakan metode konvensional seperti ceramah. Jika ada praktek seni musik gitar, guru yang mengajar pun tidak bisa memberi contoh cara memainkan alat musik yang benar dan pada akhirnya siswa hanya mendapatkan tugas disuruh bernyanyi lalu teman yang pintar bermain alat musik gitar sambil mengiringinya.

Di SMPN 8 Depok mempunyai 2 orang guru dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan. Guru-guru tersebut mempunyai basic materi yang berbeda, ada guru yang mempunyai dasar-dasar materi di bidang Seni Rupa dan guru yang satunya mempunyai dasar-dasar materi Seni Musik. SMPN 8 Depok mempunyai 30 ruang kelas yang terdiri dari kelas 1 ada 10 ruang kelas, kelas 2 ada 10 ruang kelas, dan kelas 3 ada 10 ruang kelas. Karena hanya mempunyai 2 guru dalam bidang Seni Budaya dan Keterampilan, 30 kelas di bagi menjadi 2, jadi memiliki waktu 15 kali pertemuan dalam seminggu untuk Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan. Dalam 15 kali pertemuan tersebut 1 kali pertemuan 3 jam, karena sudah memulai tahun ajaran kurikulum 2013.

Berdasarkan survei awal tersebut, beberapa murid mengatakan bahwa buku cetak yang digunakan dalam belajar Seni Budaya dan Keterampilan sangat monoton terlalu banyak teks sedangkan contoh berupa gambar, foto dan ilustrasi tidak mencukupi. Guru mata pelajaran tersebut pun mengakui bahwa minimnya media yang bisa di gunakan dalam belajar, serta keterbatasan guru dalam membuat media belajar, menjadi alasan pembelajaran yang monoton.

Terkait dengan masalah di atas, Teknologi Pendidikan mempunyai cara tersendiri untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan menciptakan interaksi antara unsur-unsur yang terdapat dalam proses

pembelajaran. Salah satu unsur yang terdapat dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang mendapat perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa juga sebaiknya diajak untuk memanfaatkan media dan teknologi agar proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik.

Menurut Hamalik (1986) ¹mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran pada saat itu. Disamping itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, serta membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Banyak bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti,

¹ Media Pembelajaran Manual dan digital,(Ghalia Indonesia, Februari 2011)., hal.21

audio pembelajaran dalam bentuk drama, foto slide, CD interaktif, dan video pembelajaran.

Dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan salah satu faktor yaitu, karakteristik pembelajar dimana dalam penelitian ini lebih difokuskan kepada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Secara umum siswa di tingkat menengah pertama ini mempunyai kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Walaupun siswa SMP sudah bisa menerima materi pelajaran yang abstrak seperti mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, namun contoh-contoh yang nyata masih diperlukan dalam mempermudah pemahaman siswa. Maka dalam hal ini diperlukan sebuah media yang di dalamnya terdapat aspek audio dan visual.

Salah satu media yang berbasis Audio dan Visual adalah media video. Media video dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagaimana terdapat dalam ²definisi Teknologi Pendidikan Tahun 2004 menurut AECT yang berbunyi: *Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological progresses and resources.* yang berarti teknologi pendidikan adalah studi dan praktek etis untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan

² www.teknologipendidikan.net/2014/11/13/teknologi-pendidikan--definisi-ict-2004/

menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya. Dalam definisi ini salah satu peranan teknologi pendidikan adalah memfasilitasi pembelajaran salah satunya adalah dengan menciptakan suatu media yang dapat membantu proses pembelajaran. Makna dari menciptakan di sini sering sekali disebut dengan kawasan pengembangan yang terurai dalam definisi teknologi pembelajaran tahun 1994. Dalam kawasan pengembangan salah satu aspeknya adalah teknologi Audio Visual. Salah satu media yang termasuk ke dalam teknologi audio visual adalah video pembelajaran.

Video pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, kelebihan dalam menggunakan video pembelajaran adalah gerakan dalam video bisa dilambatkan atau dipercepat, bisa memundurkan dan memajukan video dan bisa memperlihatkan prosedur. Dalam masalah ini pengembang menggunakan media video agar para murid atau guru lebih mudah dalam mengerti gerakan jari atau tangan dalam memainkan alat musik gitar, dengan cara seperti tadi jika tertinggal dalam melihat tayangan video tersebut si guru akan memundurkan bagian yang tertinggal atau belum dapat dimengerti siswa. Dengan begitu murid akan mengerti dan proses pembelajaran akan menjadi menyenangkan. Kekurangan yang dimiliki dari video pembelajaran adalah pemanfaatan dari media ini memakan biaya yang tidak murah dan

dalam penayangannya juga terkait peralatan lainnya seperti video player, layar bagi kelas besar beserta LCDnya, dll.

Video Pembelajaran Seni Musik ini ditujukan untuk siswa SMPN 8 Depok. Dengan materi yang akan memadukan beberapa aspek seperti: gambar visual, Narasi, *Caption*/tulisan serta *Background* musik (bila diperlukan), yang dapat menghasilkan tayangan menjadi menarik dan memudahkan siswa dalam menerima pengetahuan baru.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat di identifikasikan beberapa masalah yang melatarbelakangi penelitian ini adalah:

1. Sumber belajar apakah yang tepat untuk pembelajaran Seni Musik SMPN 8 depok?
2. Adakah media video pembelajaran SBK di SMPN 8 Depok ?
3. Bagaimana siswa-siswi SMPN 8 depok memanfaatkan video tersebut?
4. Apakah video pembelajaran SBK sudah memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa-siswi SMPN 8 depok ?

C. Perumusan Masalah

Rumusan Masalah penulisan ini adalah “Bagaimana Pengembangan video pembelajaran keterampilan teknik dasar bermain gitar untuk pemula pada SMPN 8 Depok”.

D. Ruang Lingkup

Setelah mengidentifikasi masalah, maka ruang lingkup pada penelitian ini di batasi pada:

1. Jenis Masalah

Berdasarkan jenis masalah yang ingin dikaji dan di kembangkan adalah. **“Pengembangan Video Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Untuk Siswa SMPN 8 Depok”**.

2. Sasaran Pengembang

Sasaran pengembang video pembelajaran Seni budaya dan Keterampilan adalah siswa-siswi SMPN 8 Depok.

E. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini dibatasi pada **“Pengembangan Video Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Untuk Siswa SMPN 8 Depok”**.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat berguna untuk keperluan pembelajaran sejarah di sekolah menengah pertama, khususnya oleh beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Timbulnya motivasi dan minat belajar musik karena dengan pemvisualisasian materi dan contoh nyata siswa akan berkeinginan untuk mendapatkan, menggali informasi tersebut lebih dalam dan

dapat mempermudah memahaminya. Selain itu video pembelajaran dapat dijadikan media belajar mandiri dimana saja dan kapan saja.

2. Bagi Guru

Membantu guru dalam menyajikan materi di kelas. Sehingga fungsi guru merupakan seorang fasilitator yang memfasilitasi siswa untuk belajar dapat terlaksana dengan baik.

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sumber belajar di sekolah, di jadikan arsip media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran sewaktu-waktu di sekolah.

4. Bagi Penulis

Dapat berguna sebagai kajian teoritis dan acuan untuk pengembangan selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Video Pembelajaran

1. Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan bagian dari pendukung kehidupan manusia. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang di perlukan.³ Menurut **Robert. M. Gagne** dalam bukunya ***The Conditioning of Learning*** mengemukakan bahwa : *Learning is a change in human disposition or capacity, which persists over a period time, and which is not simply ascribable to process of growth.*⁴ Belajar adalah perubahan kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Gagne berpendapat, bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dari luar diri dan faktor dalam diri dan keduanya saling berinteraksi. Selain Gagne, Robert Heinich berpendapat bahwa belajar merupakan proses membangun pengetahuan baru, kemampuan, serta perilaku seseorang ketika berinteraksi dengan informasi maupun lingkungannya.⁵

³ Benny A.Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009) h.6

⁴ R.M, Gagne, dkk, *Principles of Instructional Design*. (Newyork:2005) p.1

⁵ Sharon E. Smaldino, et all., *Instructional Media and Technology For Learning* 8th edition (Ohio:perason Eduction, 2005), p.6

Dari pernyataan-pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pada dasarnya belajar merupakan sebuah perubahan ke arah yang lebih positif tentunya setelah seseorang melewati sebuah proses dan memperoleh pengalaman dalam kehidupannya. Seperti halnya seseorang yang belajar musik yang mempelajari instrument gitar, bila orang tersebut belajar terus-menerus mengenai gitar maka akan terjadi perubahan yang tadinya tidak dapat bermain gitar menjadi mahir bermain gitar.

Beberapa ahli berpendapat bahwa belajar dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis. *Bloom* mengelompokkan tujuan belajar berdasarkan kawasan belajar yang dikenal dengan taksonomi belajar (*taksonomi Bloom*)⁶. *Taksonomi Bloom* tersebut terbagi ke dalam 3 domain belajar, antara lain:

a. Ranah Kognitif

Dalam ranah kognitif ini yang domain dalam proses berpikir atau perilaku yang termasuk kedalam hasil kerja otak. Contoh dari ranah kognitif, misalnya : Menyebutkan anatomi gitar, membedakan fungsi dari setiap anatomi gitar, menjabarkan hal yang umum dari pembelajaran dasar dalam gitar.

⁶ Eveline siregar, dkk; *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: UNJ,2007), h.6

b. Ranah Psikomotorik

Ranah Psikomotorik sangat berkaitan dengan keterampilan ataupun *skill* setelah seseorang mendapatkan pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar yang didapatkan dari ranah psikomotorik ini adalah keterampilan atau *skill* tertentu. Ranah psikomotorik menurut Anita J. Harrow meliputi :⁷

- 1) Gerakan *refleks*, merupakan tindakan yang ditunjukkan tanpa belajar dalam menanggapi stimulus. Contohnya, adalah meregangkan tangan pada saat lelah bermain gitar dan menyesuaikan postur tubuh dengan keadaan pada saat bermain gitar.
- 2) Gerakan dasar, merupakan pola gerakan yang terbentuk berdasarkan campuran gerakan refleks dan gerakan yang lebih kompleks. Hasil belajarnya sesuai dengan contoh berikut : memegang neck/leher gitar dengan tangan kiri, memetik senar gitar dengan tangan kanan.
- 3) Gerakan tanggap (*perceptual*), merupakan penafsiran terhadap segala rangsangan yang membuat seseorang mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungan. Hasil belajarnya merupakan kewaspadaan berdasarkan perhitungan dan kecermatan. Contoh : waspada (awas), kecermatan melihat,

⁷ Ardat Rasyid, *Masalah Dalam Desain Pembelajaran*, p.1, 2011 (<http://arasfis.blogspot.com/>)

mendengar dan bergerak, atau ketajaman dalam melihat perbedaan, misalnya pada gerakan terkoordinasi, contohnya bagaimana mengkoordinasikan antara jari-jari tangan kiri dengan tangan kanan.

- 4) Kegiatan fisik, merupakan kegiatan yang memerlukan kekuatan otot, kekuatan mental, ketahanan kecerdasan, kegesitan, dan kekuatan suara. Hasil belajarnya sesuai dengan contoh berikut : semua kegiatan fisik yang memerlukan usaha dalam jangka panjang dan berat. Pergerakan otot, gerakan sendi yang cepat, serta gerakan yang cepat dan tepat pada saat bermain gitar.
- 5) Komunikasi tidak berwacana, merupakan komunikasi melalui gerakan tubuh. Gerakan tubuh ini merentang dari ekspresi mimik muka sampai dengan gerakan koreografi yang rumit.

c. Ranah Afektif

Ranah Afektif merupakan perilaku yang dimunculkan seseorang sebagai pertanda kecenderungannya untuk membuat pilihan atau keputusan untuk bereaksi di dalam lingkungan tertentu.⁸ maksud dari penjelasan tersebut adalah dalam ranah afektif yang dominan adalah bagaimana perilaku seseorang dalam menanggapi pengalaman belajar yang diperolehnya pada lingkungan belajar tertentu.

⁸ Siregar,dkk, Op.Cit, h.9

Ketiga ranah atau tujuan pembelajaran di atas saling berkaitan dan terdapat dalam kegiatan pembelajaran dengan presentase berbeda pada setiap kewasannya. Contohnya saja pada pelajaran Budi Pekerti yang dilandasai dengan tujuan afektif, tentu perlu ditunjang pula dengan kognitifnya, ataupun dalam mata kuliah Landasan Teknologi Pendidikan yang memiliki dominan dalam tujuan kognitif juga didampingi dengan ranah lainnya. Sama juga seperti dalam pembelajaran gitar yang memiliki dominan pada tujuan psikomotorik, dan sebelum mencapai tujuan psikomotoriknya perlu ditunjang dengan kognitifnya seperti menyebutkan anatomi gitar, membedakan fungsi dari setiap anatomi gitar, menjabarkan hal yang umum dari pembelajaran dasar dalam gitar, mengingat teknik pemanasan atau *warming up*.

Pembelajaran merupakan bagian dalam dunia pendidikan. Sebelum mengetahui definisi pembelajaran, ada baiknya memahami definisi dari pendidikan. Definisi pendidikan terdapat dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS, yakni:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.”⁹

⁹ Akhmad Sudrajat, definisi pendidikan menurut UU no.20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS, h.1, 2011 (<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/>)

Berdasarkan undang-undang yang tertera di atas terdapat kata belajar dan proses pembelajaran. Menurut definisi di atas jelas bahwa proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter dari peserta didiknya, mulai dari pengendalian diri, skill, akhlak yang mencakup kognitif, afektif, serta psikomotoriknya.

Gagne mendefinisikan pembelajaran sebagai serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Selain itu menurut **Walter Dick** dan **Lou carey** mendefinisikan pembelajaran sebagai serangkaian peristiwa atau kegiatan yang disampaikan secara terstruktur dan terencana dengan menggunakan sebuah atau beberapa jenis media.¹⁰ Dalam pendapat lain, **Knirk** dan **Gustafson** berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi.¹¹

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

¹⁰ Benny, op.Cit., h.11

¹¹ Damajanti Kusuma Dewi, *Definisi Pembelajaran*,
http://instructionaltheorycourse.blogspot.com/2009/02/1-introduction_18.html, 2011

Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta berlaku di manapun dan kapanpun. Sekarang ini proses pembelajaran semakin efektif dan efisien dengan berbagai upaya. Contohnya seperti dalam pembelajaran seni musik (khusus nya gitar), seiring perkembangan jaman banyak cara yang dilakukan agar setiap orang dapat mempelajari gitar dengan mudah.

2. Definisi Pengembangan

Definisi Teknologi pendidikan tahun 1994 mengatakan:

“Teknologi Pendidikan adalah teori dan praktek dalam mendesain, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, dan menilai proses-proses maupun sumber-sumber belajar.”

Dalam definisi ini terdapat lima bidang garapan Teknologi Pendidikan yakni: Desain, Pengembangan, Pengelolaan dan Penilaian yang lebih dikenal dengan Evaluasi.¹²

Berdasarkan teori dan prakteknya, kawasan desain mencakup: Desain system pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, dan karakteristik pemelajar. Kawasan pemanfaatan juga mencakup: pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan instutional, kebijakan dan regulasi. Untuk kawasan pengelolaan, berdasarkan teori

¹² Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: kencana, 2007) h.64

dan prakteknya mencakup: pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan system penyampaian, serta pengelolaan informasi. Kawasan penilaian atau evaluasi mencakup: analisis masalah, pengukuran beracuan patokan, penilaian sumatif, serta penilaian formatif. Dan untuk kawasan pengembangan cakupannya meliputi: teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu.¹³

Kawasan Pengembangan mendominasi kepada kegiatan memproduksi media pembelajaran. Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Pengembangan dalam pembelajaran perlu berlandaskan teori dan praktek yang mempunyai hubungan dengan belajar desain. Karena pengembangan erat kaitannya dengan teknologi, tidak selalu berupa *hardware* tetapi juga dapat berupa sebuah *software*, program paket ataupun dalam bentuk visual maupun audio.

Kawasan pengembangan muncul karena adanya pesan yang didorong isi, strategi pembelajaran yang didorong teori, serta penjelmaan dari teknologi perangkat keras, lunak dan bahan pembelajaran. Pengembangan dan teknologi ibarat sebuah kapal dan perangnya, teknologi merupakan alat penggerak dari kawasan pengembangan.

¹³ Barbara B. Seels dan Rita C.Richey, *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasan* (Jakarta: Unit Penerbitan Universitas Negeri Jakarta) h.10

Kawasan pengembangan meliputi teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu. Teknologi cetak misalnya bagaimana cara memproduksi atau menyampaikan bahan dalam bentuk cetakan seperti buku. Teknologi cetak memiliki komponen yang terdiri atas bahan teks verbal dan visual yang bergantung pada teori persepsi visual, teori membaca, pengolahan informasi oleh manusia dan teori belajar.

Teknologi berikutnya yang ada pada kawasan pengembangan adalah teknologi berbasis computer yang mencakup *computer-based instruction (CBI)*, *computer assisted instruction (CAI)*, atau *Computer managed instruction (CMI)*. Teknologi lainnya yang dikaji dalam kawasan pengembangan adalah teknologi terpadu. Teknologi ini memproduksi dan menyampaikan sebuah pesan pembelajaran dengan memadukan berbagai media yang dikendalikan oleh komputer.

Dalam kawasan pengembangan juga terdapat teknologi audio visual yang memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan maupun elektronik untuk menyampaikan pesan dalam bentuk audio dan visual. Teknologi audio visual ini salah satunya dapat berupa video khususnya video pembelajaran, yang erat kaitannya dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran.

Pengembangan media pembelajaran dalam Teknologi Pendidikan merupakan suatu upaya dalam memfasilitasi pembelajaran, seperti yang tertera dalam definisi Teknologi Pendidikan tahun 2004, yakni:

“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.”¹⁴

Berdasarkan definisi atas mengemukakan bahwa Teknologi Pendidikan merupakan studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan/memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Berkaitan dengan definisi tersebut, pengembangan media pembelajaran termasuk ke dalam upaya untuk memfasilitasi pembelajaran.

Dalam mengembangkan sebuah produk media pembelajaran baik itu berupa pengembangan video pembelajaran tentunya memerlukan sebuah model pengembangan pembelajaran.

3. Model Pengembangan Produk Pembelajaran

Model-model pengembangan yang akan dibahas adalah model pengembangan ADDIE, Model Baker and Schutz, serta Model Briggs. Model-model di atas mempunyai banyak perbedaan dan persamaan, perbedaan model-model tersebut terletak pada istilah yang di pakai,

¹⁴ Januszewski, Op.cit, P.1

urutan, dan kelengkapan langkahnya. Sedangkan persamaannya ialah bahwa setiap model mengandung kegiatan yang dapat digolongkan kedalam tiga kategori pokok, yaitu:

- a. Kegiatan yang membantu menentukan masalah pendidikan dan mengorganisasi alat untuk memecahkan masalah tersebut.
- b. Kegiatan yang membantu menganalisis dan mengembangkan pemecahan masalah.
- c. Kegiatan yang melayani keperluan evaluasi pemecahan masalah tersebut.¹⁵

Kegiatan-kegiatan di atas satu sama lainnya jika dilakukan secara berurutan akan menghasilkan umpan balik, yang dimana umpan balik ini akan berguna untuk melakukan perbaikan-perbaikan pada suatu system instruksional.

Seorang pengembang instruksional dapat memilih salah satu model yang dianggap sesuai olehnya, karena antara model satu dengan yang lainnya tidak ada yang lebih unggul, melainkan setiap model satu dengan yang lainnya itu baik dan sesuai dengan kondisi tertentu. Seorang pengembang instruksional dapat juga mengkombinasikan beberapa model menjadi satu model baru, jika dianggap bisa membantu sebuah pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Berikut adalah beberapa model pengembangan instruksional, antara lain:

¹⁵ Mudhoffir, *Teknologi Instruksional* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1990), h.29

a. Model Pengembangan Instruksional Briggs

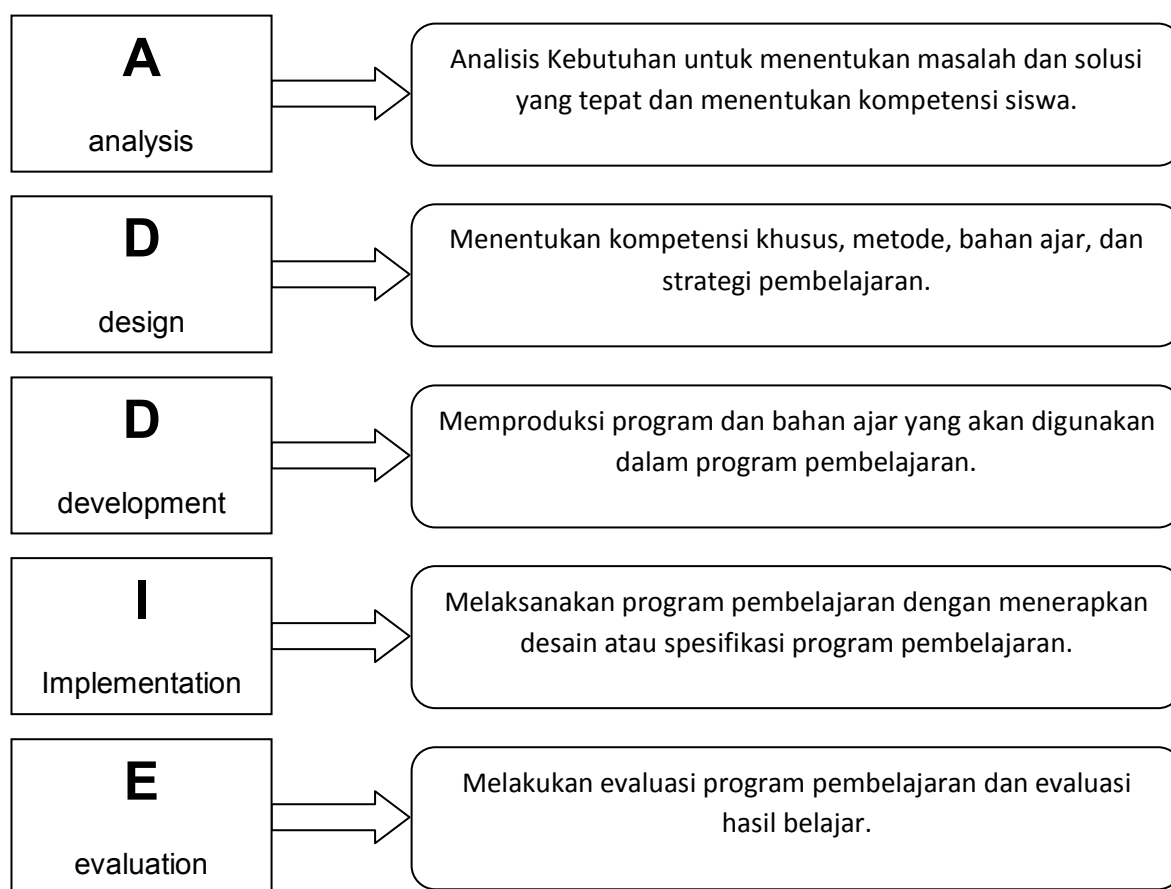
Model yang di kembangkan oleh Briggs ini berorientasi pada rancangan system dengan sasaran dosen atau guru yang akan bekerja sebagai perancang kegiatan instruksional maupun tim pengembangan instruksional yang anggotanya adalah dosen, administrator, ahli bidang studi, ahli evaluasi, ahli media, dan perancang.

Menurut Briggs masih banyak pengetahuan tentang belajar mengajar dapat di terapkan untuk semua jajaran dalam bidang pendidikan dan latihan.¹⁶ Jadi disini bisa dilihat model ini tidak hanya terbatas pada lingkungan program akademis saja, model pengembangan ini juga di rancang untuk bisa digunakan sebagai metodologi pemecahan masalah instruksional.

b. Model ADDIE

Model ADDIE yang sering dikaji oleh Teknologi Pendidikan memiliki beberapa tahapan yang biasanya sering digunakan untuk model pengembangan produk. Tahapan desain system pembelajaran dalam model ADDIE terdiri atas: *Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation.*

¹⁶ Ibid., h.30



Gambar 2.1 Model ADDIE Teknologi Pendidikan

Tahap pertama adalah analisis, analisis mencakup dua hal, yakni: analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Tahap kedua adalah desain, dalam tahapan ini perlu mendesain program pembelajaran yang dapat menyelesaikan masalah kesenjangan performa yang terjadi dalam diri siswa. Untuk tahapan yang ketiga adalah pengembangan. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi *learning Materials* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah di tentukan. Tahapan selanjutnya adalah

implementasi, dalam langkah ini terjadinya penyampaian materi pembelajaran dari guru atau instruktur kepada pemelajar. Tujuan dari implementasi adalah:

- 1) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Menjamin terjadinya pemecahan masalah
- 3) Memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran siswa perlu memiliki kompetensi.

Langkah yang terakhir dalam ADDIE adalah evaluasi. Program pembelajaran pada akhirnya berakhir pada tahap evaluasi untuk meningkatkan kompetensi, mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan program pembelajaran. Pada dasarnya model pembelajaran ADDIE ini sama halnya dengan yang lain, menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien, serta menarik. Model ADDIE ini juga dapat digunakan sebagai acuan dalam menyusun peta kompetensi.

c. Model Baker and Schutz

Ketika seseorang yang baru, ingin membuat suatu produk pembelajaran, tentu memerlukan gambaran yang memperlihatkan hubungan beberapa tahapan dalam mengembangkan produk, hal ini berguna dalam melakukan proses pengembangan. Dalam model pengembangan produk Baker and Schutz terdapat tujuh tahapan.

Berikut adalah penjelasan yang lebih rinci mengenai tahapan dari model pengembangan produk Baker and Schutz.¹⁷

1) Formulasi Produk

Tahap pertama dalam sebuah pengembangan dinamakan formulasi produk. Formulasi produk dijadikan sebagai langkah dalam mengambil beberapa keputusan sebelum produk dibuat. Yang diformulasikan dalam tahapan formulasi produk antara lain: produk instruksional yang seperti apa yang akan dibuat, sistematikanya seperti apa, dan apakah suatu produk benar-benar layak berkembang. Faktor-faktor lain yang berpengaruh dalam memformulasikan sebuah produk adalah: utilitas sosial atau kegunaannya, biaya persiapan, dan ketersediaan produk yang mampu bersaing dengan produk lainnya. Selain itu, populasi target peserta didik juga dipilih dalam tahapan ini. Yang mendasari pengambilan keputusan dalam tahapan ini antara lain: kedalaman isi pesan yang akan disampaikan serta fungsi dan peranannya dalam pembelajaran. Didalam mengambil keputusan tentunya terdapat kesulitan, kesulitan keputusan ini tergantung pada besarnya produk yang akan dikembangkan, kepentingan produk yang akan dibuat dapat dilakukan melalui wawancara maupun kuesioner, kelayakan suatu produk yang dibuat, serta memastikan bahwa produk

¹⁷ Robert.L.Baker and Richard.E.Schutz, *Instructional Product Development* (Newyork: Van Nostrand Reinhold Company, 1979), p.132-158

tersebut belum pernah dibuat dengan mencari tahu apakah penelitian mengenai pengembangan video pembelajaran seni musik gitar ini pernah di buat atau tidak.

2) Spesifikasi pembelajaran

Tahap kedua dalam siklus pengembangan produk adalah tahap spesifikasi pembelajaran. Yang dilakukan pada tahap spesifikasi pembelajaran adalah menentukan tujuan pembelajaran yang diuraikan secara spesifik dan operasional. Spesifikasi pembelajaran ini sangat berguna untuk mempermudah proses pengembangan produk dan penilaian hasil belajar. Setelah menentukan tujuan pembelajaran barulah menetapkan respon minimum siswa yang memadai untuk hasil belajar yang baik. Selanjutnya yang perlu dilakukan adalah menetapkan strategi dan metode, misalnya menentukan prasyarat dalam menggunakan produk yang dikembangkan.

3) Item Tryout

Tahap ketiga dari siklus pengembangan produk adalah *Item Tryout*. Pada tahapan ini, yang perlu dilakukan adalah menyusun instrument uji coba materi. Soal-soal yang dipilih dari suatu materi sebaiknya mengungkapkan keterandalan tingkat respon minimum yang telah ditetapkan sehingga kekurangan yang ada dalam pembelajaran dapat terlihat. Sebagai contoh adalah para pemula belajar gitar di berikan pre-test, isi dari pre-test tersebut mencakup

tingkat respon minimum yang telah ditetapkan untuk tingkat pemula, dari pre-test tersebut maka akan terlihat kekurangan dalam pembelajaran gitar untuk tingkat pemula. Setelahnya, pengembang produk sering berkewajiban untuk memodifikasi beberapa spesifikasi pembelajaran. Soal pre-test dan post test mengacu pada materi teknik dasar bermain gitar berdasarkan jenjang belajar ranah kognitif

4) Pengembangan produk

Tahap keempat adalah pengembangan produk. Dalam mengembangkan produk media pembelajaran ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan. Pertama, mempersiapkan materi yang dapat menarik minat siswa melalui unsur-unsur sajian audiovisual yang memiliki daya tarik tinggi dan menimbulkan pengalaman baru terhadap siswa. Kedua, menampilkan tujuan-tujuan pembelajaran dalam satu rangkaian pembelajaran yang utuh, menampilkan isi materi yang padat, lengkap, singkat, dan jelas. Ketiga, mengembangkan produk yang fleksibel untuk memunculkan proses yang menyenangkan dan memungkinkan menampung berbagai saran yang positif dengan memerlukan waktu yang singkat. Keempat, pengembangan produk diusahakan dapat mengadopsi teknik-teknik pembelajaran, maksudnya adalah agar produk dapat dimanfaatkan secara klasikal, kelompok, juga individual atau belajar mandiri. Kelima, mengembangkan produk yang dapat menimbulkan daya tarik yang

tinggi untuk siswa, karena hal ini dapat meningkatkan kondisi belajar siswa. Pengembangan produk dalam penelitian skripsi ini mengacu pada pedoman produksi video dari pustekkom kemdiknas. Untuk pemilihan format program sesuai dengan tujuan dan jenis materi atau pesan yang akan di sampaikan, seperti berikut:¹⁸

Tabel 2.1
Pemilihan format program video

No	FORMAT	TUJUAN	JENIS MATERI
1	Drama	Kognitif, afektif	Konsep, prinsip, factual, sikap, dan nilai-nilai moral
2	Talk Show	Kognitif	Infomasi, konsep, opini, dan motivasi
3	Berita	Kognitif	Informasi, factual
4	Demonstrasi	Psikomotor, afektif	Keterampilan, prosedur, sikap, dan aturan

Dalam penelitian ini format program video yang akan di kembangkan, Pengembang memilih format program demonstrasi karena teknik dasar bermain gitar termasuk jenis materi dalam bentuk keterampilan, prosedur, sikap, dan aturan.

5) Uji Coba Produk

¹⁸ Robinson Situmorang, *Media Televisi Pengetahuan Dasar Media Televisi dan Teknik Penulisan Naskah* (Jakarta: Pustekkom Kemdiknas, 2006) h.109

Tahap kelima dari siklus pengembangan produk dikenal sebagai uji coba produk. Dalam tahap ini, produk yang telah dikembangkan diuji cobakan dengan jumlah responden yang terbatas. Uji coba produk dilakukan secara tepat dan dapat mewakili serta data yang diperoleh disajikan dalam rumusan sederhana, singkat, padat, jelas, dan mudah dimengerti. Dengan begitu memudahkan pemanfaatan informasi untuk dilakukan revisi secepat mungkin. Produk diujicobakan dengan cara memberikan kuesioner kepada ahli materi, ahli media, dan responden. Kuesioner yang diberikan mengacu pada kisi-kisi instrumen uji coba video pembelajaran yang dikeluarkan oleh pustekkom kemdiknas. Aspek yang dinilai dalam uji coba video pembelajaran meliputi aspek isi/materi, aspek pembelajaran, aspek media, serta aspek teknis.¹⁹

6) Revisi Produk

Revisi produk adalah langkah berikutnya dalam siklus pengembangan menurut Baker and Schutz setelah langkah uji coba produk. Prinsip dari sebuah pengembangan produk adalah bahwa, sekali dipersiapkan, produk dapat ditingkatkan secara empiris. Tahap ini, kadang-kadang disebut sebagai “mekanisme mengoreksi diri”, terjadi ketika hasil uji coba lapangan digunakan untuk meningkatkan produk pembelajaran. Hal ini lebih dari mungkin bahwa tahap-tahap

¹⁹ Pustekkom, *Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Video Pembelajaran Pustekkom Kemdiknas*, h.1

tertentu dalam pengembangan produk akan didaur ulang sehingga produk ini lagi di uji dilapangan dan atas dasar uji coba kedua dan bahkan ketiga tersebut, dikenakan untuk revisi lebih lanjut. Perbaikan terhadap produk yang dikembangkan dilakukan atas dasar data yang diperoleh dari uji coba produk dan pengalaman, yang dapat meliputi isi serta fisik dari produk yang di kembangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas produk.

7) Analisis Operasi

Tahap akhir dalam siklus pengembangan produk dikenal sebagai analisis operasi. Yang perlu dilakukan dalam tahap ini adalah menyimpulkan system pengembangan produk secara sistematis dan menyeluruh. Tahap ini berfungsi untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk yang telah dikembangkan. Selanjutnya setelah menjelaskan tentang prosedur pemanfaatan sebagai dasar dalam perbaikan serta saran-saran yang diusulkan oleh responden.

Dari ketiga model pembelajaran diatas pengembang lebih memilih memakai model pengembangan Baker and Schutz. Model Pengembangan Baker and Schutz ini memiliki langkah-langkah yang cukup praktis dan cocok untuk mengembangkan sebuah media video. Model pengembangan Baker and Schutz terdiri atas tujuh tahap, antara lain: Formulasi Produk, spesifikasi pembelajaran, *item tryout*, pengembangan produk, uji coba produk, revisi produk, analisis produk.

B. Video Pembelajaran

1. Media Pembelajaran

Menurut **Robinson Situmorang dan Atwi Suparman** dalam bukunya pengajaran dengan media menyatakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.²⁰

Dalam kegiatan komunikasi media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²¹ Media digunakan sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang sering terjadi dalam sebuah proses komunikasi. Dengan hadirnya media pada saat ini sekiranya dapat memfasilitasi kekurangan yang ada didalam sebuah proses komunikasi dan dapat mengatasi masalah yang ada di berbagai aspek bidang kehidupan manapun dan khususnya dalam sebuah pembelajaran.

Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*), yaitu asosiasi pendidikan dalam bidang komunikasi dan teknologi, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan atau informasi.²² Dalam

²⁰ Robinson Situmorang dan Atwi Suparman, *Pengajaran dengan Media* (Jakarta: STIA-LAN press, 1998), p.1

²¹ Smaldino, et all, op.cit., p.9

²² Arief Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan* (Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada, 1996), h.6

penyempurnaannya, menurut AECT 2008 media dipergunakan untuk mengubah pembelajaran menjadi lebih efektif.²³ Gagne (1970), mendefinisikan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Menurut Briggs (1970), media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Raharjo, media yang dipergunakan untuk membantu proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Media adalah wadah yang berisi pesan yang berasal dari sumber untuk diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan. Terdapat dua pokok media pembelajaran yakni sebagai fungsi AVA (*Audio Visual Teaching Aids*) dan fungsi komunikasi.²⁴

Media merupakan sosok yang penting dalam sebuah proses komunikasi. Dari definisi-definisi di atas dapat dikatakan bahwa media dipergunakan untuk membantu tercapainya sebuah tujuan komunikasi, media juga dapat menghindari kesalahan-kesalahan selama proses komunikasi berlangsung. Selain itu media juga berfungsi sebagai pengantar yang memberikan dukungan dalam pembelajaran sesuai fungsi media sebagai pengantar sebuah pesan dari *sender* ke *receiver*.

²³ Januszewski dan Molenda, *Educational Technology a Definition With Commentary*, (New York: Lawrence Erlbaum Associates, 2008), p.40

²⁴ Dewi Salma Prawiradilaga dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, (Jakarta:Kencana,2007), p.6

Media sebagai alat perantara sengaja dipilih oleh *sender* untuk menyampaikan pesannya kepada *receiver*.²⁵ Pemilihan media sangatlah penting, karena dapat mempengaruhi proses komunikasi. Dalam pemilihan media haruslah memperhatikan ciri-ciri atau karakteristik dari sasaran atau penerima pesan (umur, latar belakang social budaya, pendidikan, keadaan jasmani, dan lain sebagainya) dan kondisi yaitu factor-faktor yang dapat merangsang atau mempengaruhi timbulnya suatu kegiatan. Dalam bidang pendidikan, media yang di pilih ditujukan agar pesan-pesan atau materi dalam sebuah proses pembelajaran sampai kepada *receiver* dalam hal ini siswa dan dapat mencapai tujuannya serta dapat membantu penyelesaian kompetensi yang ada dalam sebuah pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, Media dikenal dengan nama media pembelajaran. Beberapa ahli yang meneliti mengenai media, ada yang memfokuskannya pada media pembelajaran. Dari penelitian tersebut muncullah berbagai definisi mengenai media pembelajaran. Dalam bukunya Heinich menjelaskan bahwa media mengantarkan informasi antara sumber dan penerima, sering disebut "*between*".²⁶ Yang dimaksud "*between*" dapat berupa video, televise, diagram, bahan cetak, program-program komputer. Perbedaan antara media pembelajaran dengan media

²⁵ Dani Vardiyansyah, *Pengantar Ilmu Komunikasi Pendekatan Taksonomi Konseptual*, (Bogor:Ghalia Indonesia,2004), p.103

²⁶ Smaldino, op.cit., p.9

lainnya terletak pada bagaimana membangun sebuah pesan dengan tujuan pembelajaran. Tujuan yang dimaksud adalah memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran.

Beberapa prinsip perlu diperhatikan agar media dapat digunakan secara maksimal, efektif dan efisien. Rahardjo menyebutkan beberapa prinsip dalam pemilihan media yang tepat, yaitu:²⁷

- a. Adanya kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media, untuk siapa, dipakai dimana, keperluan apa dan lain sebagainya.
- b. Familiaritas media, pengguna media harus mengenal sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih.
- c. Media pembanding, hal ini diperlukan untuk memberikan alternative pertimbangan dalam rangka mengambil keputusan yang tepat tentang media yang akan digunakan,
- d. Adanya norma atau patokan yang akan dipakai dan dikenakan pada proses pemilihan.

Dalam pendapat lain, McConnel (1974) mengatakan “*If The Medium Fits, Use It*”, bila media itu sesuai, gunakanlah. Selain karakteristik dan kebutuhan siswa, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, yaitu:

- a. Harus ada kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media, apakah media ini untuk hiburan, informasi umum, atau pembelajaran.

²⁷ Sadiman, op.cit., h.85

- b. Familiaritas media, kita harus mengetahui sifat dan ciri-ciri media yang kita gunakan.
- c. Adanya sejumlah media yang dapat diperbandingkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan dari adanya alternatif lain untuk mencapai tujuan.²⁸

Inti dari pendapat di atas adalah dasar pertimbangan untuk memilih suatu media pada dasarnya sangatlah sederhana yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak.

Media Pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.²⁹ Berdasarkan definisi di atas, media pembelajaran sangat membantu proses komunikasi antara guru dengan siswanya. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran interaksi dalam pembelajaran dapat lebih mudah mencapai tujuan.

Agar tujuan pembelajaran tercapai tentunya perlu dilakukan pemilihan media pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Robinson dan Atwi Suparman, ada tiga hal yang penting dalam pemilihan media yaitu:

²⁸ Yusufhadi Miarso, dkk, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: CV. Rajawali, 1984)

²⁹ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi* (Jakarta: Bina Aksara, 1992), h.5

ketepatan media dengan tujuan, kesesuaian dengan sasaran, dan kemudahan memperoleh media.³⁰

Dengan memperhatikan tiga hal penting di atas diharapkan penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan secara maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu, sebelum memilih media tersebut, perlu adanya pemahaman terhadap klasifikasi medianya. Edgar Dale mengklasifikasikan media berdasarkan kerucut pengalaman belajar (Cone Experience).



Gambar 2.2 Kerucut Edgar Dale³¹

Gambar kerucut pengalaman Edgar Dale di atas mempunyai makna :

- a. *Direct, Purposeful Experience*. Pengalaman Langsung yaitu pembelajaran yang diperoleh dengan bendanya, siswa belajar sendiri

³⁰ Robinson dan Atwi, op.cit., h.21

³¹ Smaldino, op.cit, p.12

secara aktif dan memecahkan masalah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

- b. *Contrived Experience*. Observasi yaitu pengalaman belajar yang diperoleh melalui benda-benda tiruan dari benda yang sebenarnya dan memiliki kesan dan menambah pengetahuan.
- c. *Dramatized Experience*. Dramatisir Pengalaman belajar yang diperoleh dalam bentuk bermain drama.
- d. *Demonstration*. Demonstrasi yaitu pengalaman belajar yang diperoleh oleh siswa dengan cara melakukan kegiatan suatu proses. Siswa seakan-akan mengalami langsung kejadian yang sebenarnya.
- e. *Field Trips*. Wisata adalah cara belajar dengan membawa langsung siswa ke objek yang berada diluar kelas atau sekolah sehingga memperluas pengalaman siswa.
- f. *Television*. Televisi adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pendidikan untuk anak-anak dan masyarakat.
- g. *Motion Picture*. Film adalah rangkaian gambar-gambar yang di proyeksikan ke layar. Rangkaian cerita yang beralur akan mudah dipahami sebagai media dalam belajar.
- h. *Recording-Radio Still Picture*. Radio penyampaian pesan melalui media radio atau suara akan menambah wawasan sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar sehingga pembelajaran akan sangat efektif.

- i. *Visual* yaitu sebuah gambar yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- j. *Visual Symbols*. Symbol Visual yaitu gambar yang secara keseluruhan dari materi yang akan dijelaskan.
- k. *Verbal Symbols*. Verbal biasanya berupa lambing kata yang dapat dijumpai dalam buku, bahan bacaan, majalah, Koran dan lain-lain.³²

Berdasarkan gambar kerucut pengalaman Edgar Dale di atas terdapat tiga kelompok pengalaman belajar yakni : pengalaman langsung (enactive), Iconic (Seperti penggunaan gambar, video, dan film) dan Symbolic (Seperti penggunaan kata-kata atau persamaan-persamaan matematis).

Kerucut pengalaman Edgar Dale dijadikan pedoman untuk menentukan alat bantu yang di butuhkan dan paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu. Makin ke atas pengalaman belajar yang di terima siswa semakin abstrak, dan untuk arah sebaliknya pengalaman belajar yang di terima semakin konkret dan pengetahuan yang di peroleh siswa pun semakin besar.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya. Dari yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada yang diproduksi pabrik. Ada

³² Ibid, P.12

yang sudah tersedia di lingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang. Namun, dapat kita golongkan secara garis besar ada dua, yaitu cetak dan noncetak.

a. Cetak

Maksud dari media cetak adalah, segala bentuk media yang dicetak baik secara massal atau tidak, biasanya berupa kertas dan berisi pengetahuan dan maksud yang ingin diutarakan oleh penulis. Contohnya: Buku pelajaran, ensiklopedi, modul, pamflet, dll

b. Noncetak

Merupakan media yang umumnya sebuah benda buatan manusia (kecuali objek percobaan, model, dan spesimen) yang tidak dicetak di atas kertas namun dapat dilihat. Ada beberapa penggolongan media noncetak:

- 1) Audio: Kaset audio, rekaman, dll
- 2) Visual: Overhead Projector, Slide, Slide presentasi, Gambar/foto, Video, rekaman dari TV, Video CD/DVD, dll.
- 3) Objek fisik: Model, spesimen, objek percobaan.
- 4) Buatan tangan narasumber.

Selain itu, Rudy Bretz (dalam Miftahul Jannah, 2011) menggolongkan media berdasarkan tiga unsur pokok (suara, visual dan gerak):

- 1) Media audio

- 2) Media cetak
- 3) Media visual diam
- 4) Media visual gerak
- 5) Media audio semi gerak
- 6) Media visual semi gerak
- 7) Media audio visual diam
- 8) Media audio visual gerak

Hardjito mengatakan beberapa jenis media pembelajaran:

- 1) Cetak
- 2) Transparansi (Slide Presentasi)
- 3) Audio
- 4) Slide Suara
- 5) Video
- 6) Multimedia Interaktif
- 7) E-learning

Schramm menggolongkan media berdasarkan kompleksnya suara, yaitu: media kompleks (film, TV, Video/VCD,) dan media sederhana (slide, audio, transparansi, teks). Selain itu menggolongkan media berdasarkan jangkauannya, yaitu media masal (liputannya luas dan serentak / radio, televisi), media

kelompok (liputannya seluas ruangan / kaset audio, video, OHP, slide, dll), media individual (untuk perorangan / buku teks, telepon, CAI). Tak ketinggalan, Henrich, dkk menggolongkan:

- 1) Media yang tidak diproyeksikan
- 2) Media yang diproyeksikan
- 3) Media audio
- 4) Media video
- 5) Media berbasis computer
- 6) Multi media kit.

Anderson (1976) menggolongkan menjadi 10 media:

- 1) Audio : Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
- 2) Cetak : Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
- 3) Audio-cetak : Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
- 4) Proyeksi visual diam : Overhead transparansi (OHT), film bingkai(slide)
- 5) Proyeksi audio visual diam : Film bingkai slide bersuara
- 6) Visual gerak : Film bisu
- 7) Audio visual gerak : Film gerak bersuara, Video/VCD, Televisi
- 8) Obyek fisik : Benda nyata, model, spesimen
- 9) Manusia dan lingkungan : Guru, pustakawan, laboran
- 10) Komputer : CAI 5

Berdasarkan kesimpulan dari para ahli tadi, dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan maksud / pengetahuan narasumber agar para audiens / pendengar akan tertarik untuk mendengar dan merangsang pikiran serta kemauannya untuk belajar atau memperhatikan. Media dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk menghindari terjadinya salah tangkap dalam penyampaian maksud dari narasumber/tenaga pendidik. Sebab, pembelajaran masih identik dengan abstraksi yang sering menimbulkan kesalahpahaman. Untuk itu, dibutuhkan media pembelajaran.

3. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Dengan format audio visual, media video diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta menghindari rasa jenuh pada siswa seperti yang terjadi pada proses belajar tatap muka.

Untuk menghasilkan media video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunaannya, pengembangan media video memperhatikan karakteristik sebagai berikut:³³

³³ Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video*, (Bandung : Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia, 2007) hal.7

- 1) Video mampu memperbesar objek yang kecil, terlalu kecil bahkan tidak dapat dilihat secara kasat mata / mata telanjang.
- 2) Dengan teknik editing objek yang dihasilkan dengan pengambilan gambar oleh kamera dapat diperbanyak (*cloning*).
- 3) Video juga mampu memanipulasi tampilan gambar, sesekali objek perlu diberikan manipulasi tertentu sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan sebagai contoh objek-objek yang terjadi pada masa lampau dapat dimanipulasi digabungkan dengan masa sekarang.
- 4) Video mampu membuat objek *still picture* artinya gambar/obyek yang ditampilkan dapat disimpan dalam durasi tertentu dalam keadaan diam.
- 5) Daya tariknya yang luar biasa video mampu mempertahankan perhatian siswa/audien yang melihat video tersebut. Hasil penelitian menunjukkan siswa bisa bertahan lebih lama hingga 1-2 jam untuk menyimak video dengan baik dibandingkan dengan mendengarkan saja yang hanya mampu bertahan 25-30 menit saja.

- 6) Video mampu menampilkan obyek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan aktual (*immediacy*) atau terkini.

Untuk memenuhi karakteristik tersebut, maka video pembelajaran harus:³⁴

- a) Terdapat tujuan yang dirumuskan dengan jelas, baik tujuan akhir maupun tujuan antara;
- b) Terdapat materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit/kegiatan spesifik sehingga memudahkan siswa belajar secara tuntas;
- c) Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran;
- d) Menggunakan penuturan informasi (*Voice over*) dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah untuk dipahami. Bahasa berupaya mengajak penonton untuk terlibat dalam materi yang disajikan;
- e) Kontekstual yaitu materi-materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan siswa;
- f) Terdapat rangkuman materi pembelajaran;
- g) Terdapat instrumen penilaian/*assessment*, yang memungkinkan siswa melakukan "*self assessment*";

³⁴ *Ibid.*, hal 8

- h) Terdapat instrumen yang dapat digunakan menetapkan tingkat penguasaan materi untuk menetapkan kegiatan belajar selanjutnya;
- i) Tersedia informasi tentang rujukan/pengayaan/refrensi yang mendukung materi pembelajaran yang dimaksud.

Selain mempunyai karakteristik, video juga mempunyai kelebihan yang bisa membantu proses pembelajaran tetapi tetap saja program video pun memiliki ketidaksempurnaan, video ini juga mempunyai kekurangan-kekurangan. Kelebihan dan kekurangan video antara lain:³⁵

a. Kelebihan:

- 1) Video mempunyai beberapa karakteristik audio-visual, dengan adanya kombinasi antara gambar, suara animasi, teks dan komposisi warna.
- 2) Video ini dalam penggunaannya tidak terlalu memerlukan ruangan yang gelap.
- 3) Saat penggunaannya video ini bisa diperlambat atau dipercepat sesuai kebutuhan siswa.
- 4) Video bisa diulang sesuai keinginan dan kebutuhan siswa.
- 5) Video pun bisa di putar dikomputer.

b. Kekurangan:

- 1) Video masih dianggap mahal

³⁵ Ronald H. Anderson, *Op cit.*, hal 105-107

- 2) Video masih bersifat satu arah
- 3) Saat penggunaannya, video memerlukan listrik
- 4) Walaupun bisa diperlambat, dipercepat dan diulang, tetapi tetap saja diperlukan kecermatan dalam memahami isi dari program video.

Menurut Jaka Warshina dalam modul pembuatan media video, menjelaskan beberapa kelebihan dan kekurangan video, diantaranya adalah :³⁶

a. Kelebihan :

- 1) Dapat menstimulir efek gerak.
- 2) Dapat diberi suara maupun warna.
- 3) Tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya.
- 4) Tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya.
- 5) Dapat diputar ulang, diberhentikan sebentar, dan sebagainya (video) > control pada pengguna.

b. Kekurangan :

- 1) Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya
- 2) Memerlukan tenaga listrik
- 3) Memerlukan keterampilan khusus dan kerja tim dalam pembuatannya.

³⁶ Jaka Warshina, *Modul Pelatihan Pengembangan Dan Pemanfaatan Konten Jardiknas, Pembuatan Media Video*, (Kementerian Pendidikan Nasional Pusat Teknologi Komunikasi Pendidikan, 2010) hal 8

- 4) Sulit dibuat interaktif (khusus siaran langsung siaran televisi interaktif melalui telepon/sms).

Dengan semua kelebihan dan kekurangan video ini sangat penting kehadirannya dalam dunia pendidikan, ditambah lagi ada slogan yang sangat meyakinkan bahwa video itu membawa dunia ke dalam kelas. "*Bring the world to the classrooms*".

4. Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama

Berdasarkan hakikat yang telah dibahas mengenai pengertian remaja sebelumnya, dapat kita rangkumkan secara umum ke dalam suatu profile karakteristik perilaku dan pribadi yang merupakan transisi mulai dari awal sampai akhir masa remaja, sebagai berikut:³⁷

a. Remaja awal

- 1) Fisik dan perilaku psikomotoriknya berkembang sangat pesat, kurang terkoordinasi dan aktif dalam berbagai kegiatan disekolah.
- 2) Proses berfikirnya sudah mampu mengoperasikan kaidah-kaidah logika formal (asosiasi, diferensiasi, komparasi, kausalitas) dalam *term* yang bersifat abstrak (meskipun relative terbatas).

³⁷ Sunarto dan Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). Hal 132-135

- 3) Adanya ambivalensi antara keinginan bebas dari dominasi pengaruh orang tua dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orang tuanya.
- 4) Merupakan masa kritis dalam rangka menghadapi krisis identitasnya yang sangat dipengaruhi oleh kondisi psikososialnya, yang akan membentuk kepribadiannya.
- 5) Reaksi-reaksi dan ekspresi emosinya masih labil dan belum terkendali.
- 6) Mengenai eksistensi (keberadaan) dan sifat kemurahan dan keadilan tuhan mulai dipertanyakan secara kritis dan skeptis.
- 7) Mengidentifikasi dirinya dengan tokoh-tokoh moralitas yang dipandang tepat dengan tipe idolanya.
- 8) Dengan sikapnya dan cara berfikirnya mulai menguji maidah-kaidah atau system nilai etis dengan kenyataannya dalam berperilaku sehari-hari oleh para pendukungnya (orang dewasa).
- 9) Kecakapan dasar khusus (bakat-bakat) atau aptitudes mulai menunjukkan kecenderungan-kecenderungan secara jelas.

b. Remaja Akhir

- 1) Fisik dan perilaku psikomotorik perkembangannya kembali menurun, sangat lambat dan lebih selektif pada keterampilan kegiatan.
- 2) Sudah mampu mengoperasikan kaidah-kaidah logika formal disertai kemampuannya membuat generalisasi yang lebih bersifat konklusif dan komprehensif.
- 3) Sudah dapat memisahkan antara system nilai-nilai atau kaidah-kaidah normative yang universal dari para pendukungnya yang mungkin dapat berbuat keliru.
- 4) Kalau kondisi psikososialnya menunjang secara positif maka mulai tampak dan ditemukan identitas kepribadiannya yang relative definitive yang akan mewarnai hidupnya sampai dewasa.
- 5) Reaksi-reaksi dan ekspresi emosionalnya tampak mulai terkendali dan dapat menguasai dirinya.
- 6) Eksistensi dan sifat kemurahan serta keadilan tuhan mulai dipahami dan dihayati menurut system kepercayaan atau agama yang dianutnya.
- 7) Mulai dapat memelihara jarak dan batas-batas kebebasannya mana yang harus dirundingkan dengan orang tuanya.

- 8) Sudah berangsur dapat menentukan dan menilai tindakannya sendiri atas norma atau system nilai yang dipilih dan dianutnya sesuai dengan hati nuraninya.
- 9) Kecendrungan bakat tertentu mencapai titik puncak dan kemantapannya.

5. Hubungan Seni dan Video

Pada masa awal dibuatnya komputer diharapkan dapat membantu manusia untuk melakukan pekerjaannya. Seiring perkembangannya, komputer saat ini sudah dapat melakukan banyak hal dalam membantu pekerjaan manusia di banyak bidang termasuk bidang seni. Pada kesempatan kali ini kita akan membahas tentang hubungan komputer dibidang seni.

Seni sendiri terbagi atas beberapa jenis seni antara lain:

- a. Seni Gambar : Yang terdiri dari lukis, fotografi, grafik, desain arsitektur dan lain-lain.
- b. Seni musik.
- c. Seni film.
- d. Seni pertunjukan dan lain-lain.

Berikut ini akan kita coba sedikit jelaskan penggunaan atau pemanfaatan komputer di bidang seni.

1. Film (video)

Dengan adanya komputer saat ini dalam proses pembuatan video atau film sudah semakin canggih serta tidak kaku seperti dahulu, karena dengan adanya teknologi komputer dalam pembuatan video dapat ditambaha atau edit dengan plugin-plugin yang ada untuk menghasilkan efek atau pencitraan yang lebih maksimal. Berikut ini software yang biasa dipergunakan untuk mengedit video.

- a) *Adobe Premiere Pro 1.5*, *Software* ini merupakan *software* utama, dimana semua potongan-potongan video disatukan disini.
- b) *Ulead Video Studio 9*, untuk membuat animasi, biasanya yang saya pergunakan adalah efek animasi album. Kemudian hasilnya diekspor ke format avi dan disatukan di *Premiere*. Saat ini sudah ada *Ulead Video Studio* yang versi 10.
- c) *Pinnacle Hollywood FX 4.6*, *Plugin* efek-efek *Pinnacle* untuk *Adobe Premiere*. Agak monoton dan jadal memang efek-efek nya, tapi kalau digabung dengan efek-efek lain bisa didapat hasil yang lumayan.
- d) *Burger Plug In*, *Plug in* efek-efek transisi yng cukup menarik untuk *Adobe Premiere*. Biasanya yang saya pergunakan adalah efek seperti blitz kamera untuk seolah-olah mengambil foto.
- e) *TMPGEnc*, *Software* untuk membuat mpg dengan hasil yg lebih bagus dari pada langsung dari *Adobe Premiere*.

- f) *Frame Server*, sebuah software untuk bisa merender langsung dari Adobe Premiere ke *TMPEG Enc* tanpa harus *merender* dahulu menjadi avi.
- g) *Xara 3D dan Bluff Titrer*, untuk membuat animasi title.

Berikut adalah contoh tampilan dari software untuk editing video:



Ulead Video Studio



Adobe Premiere Pro

a. Musik

Dahulu untuk memainkan musik atau merekam musik harus menggunakan alat dengan pita sebagai media pemutaran dan perekaman, dalam proses pembuatannya sangatlah boros dan menghasilkan suara yg *live*, dan tidak adanya *noise reduction* untuk menghilangkan suara bising. Saat ini dengan adanya kemajuan komputer kita dapat memutar lagu atau musik dengan mudah dan kualitas suara yang bagus berkat adanya proses rekaman dengan menggunakan system komputer atau digital. Dengan menggunakan perangkat komputer dan berbagai software penunjang kita dapat melakukan perekaman, pengeditan lagu, *mixing* serta pemutaran lagu dengan sangat mudah dan canggih dengan menggunakan berbagai plugin seperti *noise reduction*, *stereo reverbs* dan lain-lain yang pada jaman dahulu tidak bisa dilakukan dengan alat, harus disetting manual. Ada dua kategori software yang digunakan untuk menunjang musik yaitu:

- 1) Software music player.
- 2) Software music *recording*(maker).

Berikut ini adalah beberapa software music player yaitu:

- 1) Winamp
- 2) GOM player
- 3) Windows media player

4) JetAudio, dll.

Berikut ini adalah beberapa software music maker:

- 1) Steinberg Nuendo
- 2) Protools.
- 3) Sonar.
- 4) Adobe Audition.
- 5) Cubase SX.

Jadi dengan menggunakan teknologi komputer kita dapat melakukan perekaman dan pengeditan dengan mudah dengan bantuan *plugin-plugin* serta *VSTi* yang ada. Agar menghasilkan kualitas suara yang maksimal. Selain membantu perkembangan seni, teknologi komputer juga memiliki segi *negative* untuk seni yaitu:

- 1) Maraknya pembajakan.
- 2) Maraknya pencurian hak cipta.
- 3) Mengurangi kreatifitas alami.
- 4) Maraknya peredaran film yang menyimpang, dan lain-lain.

Jadi dengan adanya teknologi komputer kita dapat meningkatkan kualitas kita dalam berseni di segala bidang seni, tapi

tetap saja yang terpenting dalam seni adalah seni itu sendiri dan *tastinya*.³⁸

Dari materi di atas dapat disimpulkan bahwa sebuah program video pembelajaran dianggap baik bila memiliki indikator sebagai berikut:

Tabel 2.2 Kisi-Kisi Instrumen³⁹

No.	Aspek	Indikator
1	Materi / Konten	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran
		Materi yang disampaikan terbaru/terkini
		Materi yang disampaikan akurat
		Isi materi bebas dari kesalahan penulisan
		Isi materi bebas dari hal yang menyangkut SARA
		Materi yang disampaikan sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku
		Isi materi tidak memiliki pemaknaan ganda
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa
		Contoh-contoh mendukung kejelasan materi
		Soal test tidak mempunyai makna ganda
2.	Desain Instruksional / Pembelajaran	Penggunaan program sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan belajar siswa
		Materi yang disajikan menarik
		Meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif
		Materi yang disajikan memacu kreatifitas siswa

³⁸ <http://aditea-home.blogspot.com/2011/02/komputer-dan-seni-manfaat-komputer.html>

³⁹ Robinson situmorang, *Media Televisi Pengetahuan Dasar Media Telivisi dan Teknik Naskah.* (Pustekkom Kemdiknas: Jakarta, 2006)

		Program memberikan materi untuk membantu siswa dalam menyelesaikan tugas belajar
		Bentuk penilaian yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran
3.	Media (Tampilan, Grafis, Audio, dan Video)	Tulisan terbaca ketika diproyeksikan
		Penggunaan gaya font tegas dan mudah dibaca
		Kekontrasan warna tulisan dengan layar belakang (<i>background</i>) memberikan kemudahan membaca bagi pengguna
		Program memiliki tampilan sistematis
		Suara membantu penyampaian materi
		Grafis membantu penyampaian materi
		Video membantu penyampaian materi
		Suara beroperasi sesuai dengan kegunaan
		Grafis yang ditampilkan sesuai dengan kegunaan
		Video yang ditayangkan sesuai dengan kegunaan
		Suara terdengar jelas
		Grafis yang ditampilkan terlihat jelas
		Video yang ditampilkan terlihat jelas

b. Mata Pelajaran SBK di SMP

1) Mata Pelajaran Pendidikan Seni Budaya Keterampilan dan Karakteristik

Mata pelajaran Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki fungsi mengembangkan kepekaan rasa, kreativitas, dan cita rasa estetis siswa dalam berkesenian, mengembangkan etika,

kesadaran sosial, dan kesadaran kultural siswa dalam kehidupan bermasyarakat, serta rasa cinta terhadap kebudayaan Indonesia.

Mata pelajaran Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan meliputi bidang seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater. Setiap bidang seni ini memiliki substansi, ciri-ciri pembelajaran, dan materinya sendiri. Masing-masing bidang seni memberikan sumbangannya sendiri bagi pembelajaran siswa. Dalam pelaksanaannya, perlu diupayakan pembelajaran seni secara terpadu dan kolaboratif antar bidang seni.

Pembelajaran setiap bidang seni harus mewujudkan suatu keutuhan sebagai bidang pelajaran tersendiri. Berdasarkan substansinya, materi pokok seni meliputi apresiasi seni, sejarah seni, estetika, kritik seni, berkarya seni, dan penyajian seni. Dalam pelaksanaannya materi-materi tersebut tidak diberikan secara terpisah, melainkan disampaikan secara *integratif* dalam pembelajaran apresiatif maupun produktif. Sesuai dengan hakikatnya, pelaksanaan pembelajaran seni ditekankan pada pembelajaran produktif, yaitu berkarya seni dan penyajian seni.

Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan terkait dengan pembelajaran bidang studi lainnya dalam kurikulum. Sebagai contoh, olah raga senam berkaitan dengan tari, teater berkaitan erat dengan sastra, dan desain berkaitan dengan

teknologi. Keterkaitan pembelajaran antar bidang pelajaran ini memungkinkan pembelajaran secara *kolaboratif*.

Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan perlu dikaitkan dengan kehidupan masyarakat Indonesia yang majemuk, dengan latar belakang budaya yang beraneka ragam. Oleh karena itu, pembelajaran seni budaya dan keterampilan perlu memperkenalkan keanekaragaman budaya Indonesia. Berkaitan dengan itu, maka perlu digunakan strategi pembelajaran Pendidikan Seni yang dapat mendukung pelestarian budaya tradisi di seluruh wilayah Indonesia.

Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan juga perlu mengembangkan kesadaran ekonomi siswa, yaitu dengan memperkenalkan siswa terhadap berbagai profesi seni. Oleh karena itu, perlu dilakukan dengan melakukan kunjungan ke galeri, museum, pasar seni, industri kerajinan, pusat seni pertunjukan, serta pusat-pusat seni rupa tradisional dan modern.

Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan dalam bentuk berkreasi atau berkarya seni harus mempertimbangkan moral dan etika. Di samping aspek artistik, estetik, dan kreatif, siswa juga perlu diperkenalkan tentang aspek hukum, seperti hak cipta, kepemilikan karya seni, pemalsuan karya seni, dan penjiplakan karya seni.

Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan mencakup seni di berbagai kebudayaan, baik kebudayaan Indonesia maupun kebudayaan manca negara. Pembelajaran Pendidikan Seni di Indonesia harus memfokuskan pada kesenian Indonesia. Pembelajaran sejarah kesenian di manca negara difokuskan pada berbagai kebudayaan yang memberikan pengaruh yang besar terhadap kesenian di Indonesia. Dengan mempelajari sejarah kesenian di Indonesia khususnya, siswa dapat memahami dan menghargai peranan kesenian dalam kehidupan masyarakat Indonesia yang *pluralistik*.⁴⁰

C. Karakteristik Siswa SMPN 8 Depok

Siswa SMP umurnya berusia 12 atau 13 tahun sampai dengan 19 tahun.⁴¹ Oleh karena itu siswa SMP termasuk dalam kategori remaja. Masa remaja merupakan masa perkembangan baik secara fisik, psikologis maupun kognitif.

Terikat pada masa perkembangan Piaget membagi skema yang digunakan untuk memahami dunianya melalui empat periode, yaitu : periode sensorimotor yakni usia 0-2 tahun, periode praoperasional yakni usia 2-7 tahun, periode operasional kongkrit yakni usia 7-11 tahun, dan periode operasional formal usia 11 sampai dewasa.

⁴⁰ Eko Purnomo, Buyung Rohmanto, Deden Haerudin. *Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. (Jakarta: Juli,2014)

⁴¹ Zulkifli L. *Op.cit*, p.63

Siswa SMP masuk dalam periode operasional formal, yang mana siswa memiliki kemampuan untuk berfikir secara abstrak, menalar secara logis dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Pada periode ini siswa mulai menyadari adanya konsep-konsep abstrak yang jauh dari pengalaman mereka sendiri selama ini.⁴²

Dalam penggunaan video pembelajaran dibutuhkan kemampuan berfikir secara abstrak seperti menangkap simbol-simbol dalam suatu informasi, menalar secara logis, berpikir sistematis, dan dapat menarik kesimpulan dari informasi yang ditangkap hal ini sesuai dengan karakteristik siswa SMPN 8 Depok yang ada dalam tahap operasional formal. Selain itu salah satu hobi dan minat remaja adalah sesuatu mengandung unsur audio visual seperti mendengarkan musik (*Mp3/Mp4*), bermain alat musik (gitar), sampai menonton pertunjukan konser musik. Dengan demikian penggunaan video dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SMPN 8 Depok sangat relevan dan dapat memberikan motivasi serta minat belajar kepada siswa.

⁴² Mapiere, *Psikologi Remaja* (Surabaya: Usaha Nasional, 1982), p.55

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan

Tujuan pengembangan materi seni musik di pelajaran seni budaya dan keterampilan ini membutuhkan video pembelajaran untuk para siswa/siswi agar lebih mudah mencerna materi tersebut. Materi seni musik khususnya musik gitar yang terdapat dalam jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama. Materi ini sangat memerlukan pemvisualisasian karena didalamnya banyak tangga nada, penempatan jari untuk *chord* nya, cara memetik senar gitar yang benar, memadukan tangga nada dengan cara memetik senar gitar hingga menghasilkan sebuah lagu yang indah, dan sebagainya. Hal ini bertujuan untuk menanamkan cinta terhadap musik dan dapat melahirkan musisi yang kreatifitas di masa yang akan datang.

2. Metode

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan didasarkan pada sebuah model pengembangan. Model pengembangan adalah model pengembangan ***Baker and Schutz*** yang berorientasi pada pengembangan produk dan merupakan model naratif. Model ini terdiri atas tujuh tahapan, antara lain :

- a. Memformulasikan media video pembelajaran teknik dasar bermain gitar.
- b. Menyusun spesifikasi pembelajaran
- c. Membuat *Item Tryout*
- d. Mengembangkan media video pembelajaran teknik dasar bermain gitar
- e. Menguji coba media video pembelajaran kepada ahli materi, ahli media, dan sasaran(siswa)
- f. Merevisi media video pembelajaran teknik dasar bermain gitar
- g. Menganalisa media video pembelajaran teknik dasar bermain gitar secara menyeluruh.⁴³

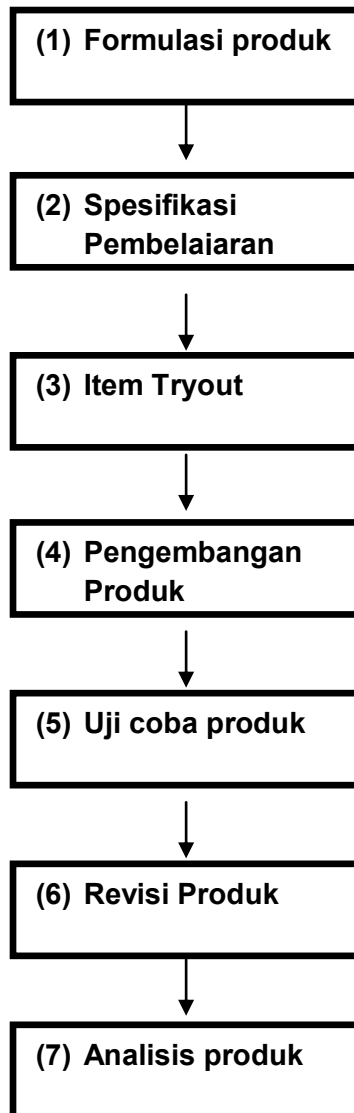
3. Instrumen

Instrumen yang akan digunakan dalam pengembangan ini berupa kuesioner untuk siswa, ahli materi, ahli pembelajaran, serta ahli medianya. Untuk kuesioner disusun dengan mengacu kepada kelengkapan pembelajaran, kelengkapan estetis, kelengkapan program kurikulum yang ada pada video pembelajaran ini.

⁴³ Robert.L.Baker and Richard.E.Schutz, *instructional Product Development* (Newyork: Van Nostrand Reinhold Company, 1979), p.132-158

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dilakukan menggunakan model *Baker and Schutz*, dimana tahapannya sebagai berikut:



Bagan 3.1

Model Pengembangan Baker and Schutz

Pengembangan video pembelajaran ini akan melalui 7 tahap yang disesuaikan dengan model pengembangan produk *Baker and Schutz*. 7 tahap pengembangan tersebut antara lain:

1. Formulasi Produk

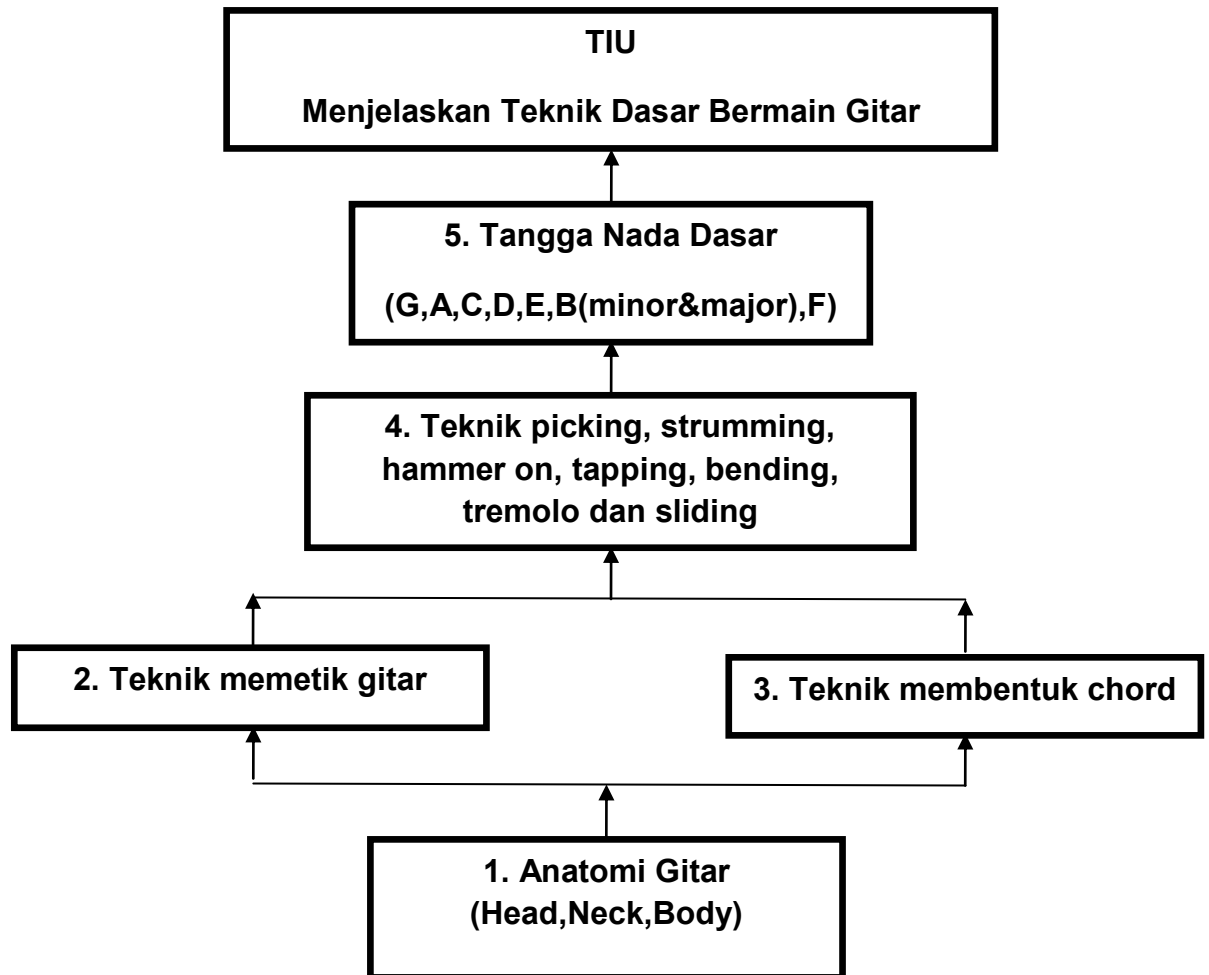
Dalam tahap pertama, pengembang mengidentifikasi perlu atau tidaknya mengembangkan video pembelajaran keterampilan teknik dasar bermain gitar. Hal pertama yang dilakukan adalah membuat analisis pembelajaran dengan cara mengamati problem pembelajaran apa saja yang terdapat dalam pembelajaran gitar. Berdasarkan pengamatan idealnya dalam materi teknik dasar bermain gitar, pemula harus menguasai materi mengenai anatomi gitar, teknik tangan kanan dan kiri, serta tangga nada yang benar. Namun pada kenyataannya banyak pemula kurang pemahamannya mengenai materi-materi tersebut.

Selanjutnya pengembang melakukan observasi dengan membuat kuesioner kepada 10 orang peserta didik untuk mengetahui apakah video pembelajaran mengenai materi teknik dasar bermain gitar perlu dikembangkan atau tidak dan untuk mengetahui bahwa video pembelajaran tentang teknik dasar bermain gitar ini perlu dikembangkan. Hasil yang didapat dari kuesioner adalah banyak pemula kesulitan dalam memahami materi dari teknik dasar bermain gitar dan banyak yang tertarik dengan media video. Ahli materi/guru di sekolah Bu Sri Rahayu

guru Seni budaya dan Keterampilan sependapat dengan pengembang untuk membuat video pembelajaran mengenai keterampilan teknik dasar bermain gitar. Video pembelajaran teknik dasar bermain gitar dapat digunakan sebagai penyaji informasi untuk memudahkan para pemula memahami materi. Faktor lain yang perlu dilakukan dalam formulasi produk adalah memformulasikan biaya persiapannya. Untuk biaya persiapan pengembangan produk terlampir.

2. Spesifikasi Pembelajaran

Tahap kedua dalam siklus pengembangan produk menurut **Baker and Schutz** adalah tahap spesifikasi pembelajaran. Yang dilakukan pada tahap spesifikasi pembelajaran adalah menentukan tujuan pembelajaran yang di uraikan secara spesifik dan operasional. Spesifikasi pembelajaran ini sangat berguna untuk mempermudah proses pengembangan dan penilaian hasil belajar produk video pembelajaran keterampilan teknik dasar bermain gitar. Pengembang menyusun silabus teknik dasar bermain Gitar sebagai berikut :



Gambar 3.2 Struktur/peta Kompetensi Kombinasi Analisis Pembelajaran

Tabel 3.1**Hasil perumusan spesifikasi pembelajaran****SILABUS**

Materi : Teknik Dasar Bermain Gitar

Standard Kompetensi : Menerapkan Pembelajaran Dasar Gitar

Alokasi waktu : 1 x pertemuan = 90 menit

No	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian (Evaluasi)	Alokasi
1.	Menerapkan teknik dasar bermain gitar	Perkenalan anatomi gitar	Menjelaskan bagian-bagian gitar	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat mengenal bagian-bagian gitar • Siswa dapat mengingat bagian-bagian gitar • Siswa dapat menyebutkan fungsi-fungsi bagian gitar 	Lisan	1x10 menit

		posisi tangan kanan	a. Mendemonstrasikan posisi tangan kanan	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menjelaskan posisi tangan kanan (cara memetik senar gitar) • Siswa dapat mendemonstrasikan posisi tangan kanan (cara memetik senar gitar) 	Praktek	1 x 15 menit
		Posisi tangan kiri	a. Mendemonstrasikan posisi tangan kiri (cara menekan senar gitar)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menjelaskan posisi tangan kiri • Siswa dapat mendemonstrasikan posisi tangan kiri 	praktek	1 x 15 menit

	Warming up (pemanasan)	a. Melakukan warming up dengan berbagai teknik.	<ul style="list-style-type: none"> • teknik picking • strumming • hammer on • tapping • bending • tremolo • dan Sliding. 	Praktek	1 x 20 menit
	Tangga nada dasar	a. Mendemonstrasikan tangga nada A,B(minor&major),C,D, E,F, dan G.	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat mengingat tangga nada dasar. • Siswa dapat mendemonstrasikan tangga nada dasar. 	Praktek	1x30 menit

Setelah menentukan tujuan pembelajaran barulah menetapkan respon minimum siswa yang memadai untuk hasil belajar yang baik. Pengembangan membatasi respon minimum hanya untuk pemula saja sekitar 10 orang. Selanjutnya yang perlu dilakukan adalah menetapkan strategi dan metode, misalnya menentukan pra syarat dalam menggunakan produk yang di kembangkan. Untuk menentukan strategi dan metodenya, pengembang akan berkonsultasi dengan ahli materi.

3. Item Tryout

Tahap ketiga dari siklus pengembangan produk adalah item tryout. Pada tahapan ini, pengembang menyusun instrumen uji coba materi bekerjasama dengan ahli materi/Guru, keterlibatan ahli materi/Guru dalam menyusun item tryout ini sebagai penilai apakah sesuai atau tidak pertanyaan yang terdapat dalam *Item tryout* ini. Cara penyusunan *item tryout* ini mengacu pada spesifikasi pembelajaran dengan melihat kemampuan kognitif apa saja yang perlu di ujicobakan. Hasil *item tryout* berupa kisi-kisi butir soal. Butir soal akan dipakai pada saat uji coba produk. Berikut adalah kisi-kisi butir soal hasil dari *item tryout* :

Tabel 3.2
Kisi-kisi Butir Soal uji

Tujuan Pembelajaran	Indikator	Butir Soal
Menjelaskan bagian-bagian gitar	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat mengenal bagian-bagian gitar • Siswa dapat menjelaskan fungsi-fungsi bagian gitar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dibawah ini bagian dari Gitar, kecuali ... <ol style="list-style-type: none"> a. Senar b. Strumming c. Fret d. penahan senar (nuts) 2. Fungsi dari Tuning pegs / pemutar senar adalah ... <ol style="list-style-type: none"> a. Sebagai sumber suara

		<ul style="list-style-type: none"> b. penyangga senar c. mengencangkan / mengendurkan senar d. Mengatur penempatan senar
Mendemonstrasikan posisi tangan kanan	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menjelaskan posisi tangan kanan 	<ul style="list-style-type: none"> 3. Berada dibagian mana posisi tangan kanan saat memainkan gitar ... <ul style="list-style-type: none"> a. bridge b. senar c. fingerboard d. body gitar 4. Posisi jari tangan kanan bertugas untuk ... <ul style="list-style-type: none"> a. menahan senar gitar b. memetik senar gitar c. menggesek senar gitar d. memegang senar gitar
Mendemonstrasikan posisi tangan kiri	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menjelaskan posisi tangan kiri 	<ul style="list-style-type: none"> 5. Berada dimana posisi tangan kiri saat memainkan

		<p>gitar ...</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Tuning key/pegs b. Body gitar c. Neck gitar d. Bridge <p>6. Jari-jari tangan kiri bertugas untuk...</p> <ol style="list-style-type: none"> a. menekan senar b. memegang senar c. menahan senar d. menggesek senar
<p>Melakukan warming up berbagai teknik</p>	<ul style="list-style-type: none"> • picking, strumming, hammer on, tapping, bending, tremolo, dan Sliding 	<p>7. Teknik memetik 2 atau 6 senar secara bersamaan dinamakan...</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Strumming b. Hammer on c. Picking d. Tremolo <p>8. Teknik membunyikan 2 nada dalam jarak waktu yang pendek dinamakan...</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Strumming b. Hammer on c. Bending d. Picking

<p>Mendemonstrasikan tangga nada dasar A,B(minor&major),C,D,E,F, dan G</p>	<ul style="list-style-type: none"> • siswa dapat mengingat tangga nada dasar. 	<p>9. Dibawah ini yang termasuk tangga nada dasar adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> M A H L <p>10. Dibawah ini yang <i>bukan</i> termasuk tangga nada dasar adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> E A R F
--	--	---

4. Pengembangan Produk

Tahap keempat dalam suatu produk adalah pengembangan produk. Sebelum membuat video pembelajaran ini, pengembang mempersiapkan materi keterampilan teknik dasar bermain gitar melalui unsure-unsur sajian *audiovisual* yang memiliki daya tarik tinggi dan menimbulkan pengalaman baru terhadap siswa, kemudian membuat silabus pembelajaran untuk materi keterampilan teknik dasar bermain gitar untuk menampilkan isi materi yang padat, lengkap, singkat, dan jelas. Setelah melakukan hal tersebut barulah mengembangkan produk

media video pembelajaran yang fleksibel untuk memunculkan proses yang menyenangkan dan memungkinkan dalam menampung berbagai saran positif dengan memerlukan waktu yang singkat. Kemudian langkah selanjutnya adalah pengembangan produk media video pembelajaran diusahakan dapat mengadopsi teknik-teknik pembelajaran yang tercantum dalam silabus, maksudnya agar produk dapat dimanfaatkan secara klasikal, kelompok, juga individual atau belajar mandiri. Kelima, mengembangkan produk media video pembelajaran yang dapat menimbulkan daya tarik yang tinggi untuk siswa, karena hal ini dapat meningkatkan kondisi belajar siswa.

a. Persiapan (Pra Produksi)

Sebelum memproduksi video pembelajaran teknik dasar bermain gitar ini, pengembang melakukan langkah-langkah berikut, antara lain:

1) Menentukan *Crew*

Dalam pengembangan video pembelajaran teknik dasar bermain gitar melibatkan beberapa *crew*. *Crew* dalam video pembelajaran ini antara lain:

Sutradara	: Gusti Ngurah Ariska Putra
Produser	: Gusti Ngurah Ariska Putra
Kameramen I	: Zabrik RYDM
Kameramen II	: Awenk Ar Maliando
Lighting	: Gunawan
Pencatat Adegan	: Danang
Clipper	: Ray
Penata Musik	: Faiz
Editor	: Pinandito

2) Script Confrence

Dilakukan sutradara kepada ahli materi, pengkaji media, serta para *crew*. Hal yang dilakukan oleh pengembang dalam *Script Confrence* adalah membahas materi yang akan ditampilkan dalam video pembelajaran sehingga penerjemahan naskah yang akan divisualisasikan melalui gambar yang ada dalam video tidak salah tafsir.

3) Anggaran Produksi

Anggaran produksi terdapat dalam *breakdown budget*. *Breakdown budget* disusun berdasarkan kebutuhan pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang terdapat dalam lampiran.

4) Menentukan Talent/guitarist (*casting*)

Talent/Guitarist, pengembang memilih ahli gitar/pakarnya dalam seni musik gitar. Akhirnya pengembang memilih Azka Ammar Firdaus lulusan sekolah musik Yamaha. Beliau ahli dalam memainkan gitar dan pernah tampil bersama band nya di *café-café* Jakarta.

5) Hunting lokasi

Sebelum melakukan produksi pengembang mencari lokasi yang tepat untuk produksi. Setelah melakukan pencarian, lokasi syuting dilakukan di studio musik di cibubur.

6) Mengurus perizinan tempat

Pengembang menyewa sebuah studio musik untuk melakukan syuting.

7) Membuat jadwal shooting

Pengembang membuat jadwal shooting sesuai dengan pertimbangan berikut :

- a) Memastikan kesiapan *crew*, talent baik dari segi waktu, fisik, dan fasilitas pendukungnya
- b) Melakukan konfirmasi untuk perizinan lokasi syuting.
- c) Melakukan konfirmasi kondisi dan kelengkapan peralatan.
- d) Memastikan kesiapan anggaran produksi dan mempersiapkan biaya tak terduga apabila terjadi hal-hal di luar rencana produksi.
- e) Mempersiapkan peralatan shooting

b. Produksi

Setelah tahap pra produksi telah dilalui, barulah memasuki tahap produksi. Dalam tahap produksi, pengembang sangat memperhatikan langkah-langkah berikut, antara lain: ⁴⁴

1) Disesuaikan dengan breakdown shooting

Pada tahap ini, sutradara menjelaskan urutan shot yang akan diambil (take). Shot yang diambil mulai dari presenter/guitarist yang berlokasi di studio musik.

2) Mengkoordinasikan kepada seluruh crew

Sutradara mengkoordinasikan kepada crew untuk melakukan latihan sebelum syuting dan menyesuaikan pergerakan kamera.

3) Sutradara memberikan pengarahan kepada pemain

Sutradara mengarahkan gaya pemain dalam berakting selama shooting dan apabila pemain kurang memuaskan dalam berakting.

4) Sutradara mengambil keputusan

Sutradara mempunyai hak mengambil untuk keputusan secara cepat dan tepat dalam wilayah kreatif apabila ada permasalahan dilapangan misalkan tempat penyewaan nya tidak bisa di gunakan pada siang hari

⁴⁴ Moh.Adning,dkk, *Buku Pedoman Produksi Video/Televisi Siaran Edukasi* (Jakarta: Pustekkom Kemdiknas, 2010) h.27

dan akhirnya sutradara memutuskan untuk syuting di malam hari atau hari berikutnya.

5) *Check gate (preview/playback)*

Dalam *check gate* ini sutradara dan cameramen memastikan bahwa hasil rekaman baik.

6) *Delivery material exposed/melihat rush-copy*

Hasil shooting hari pertama/ *play back on location* bersama para *crew*, sebelum/sesudah selesai shooting (*wrap*).

c. Penyelesaian

Setelah melakukan produksi, video pembelajaran memasuki tahap penyelesaian. Pengembang menyelesaikan proses produksi pengembangan video pembelajaran melalui beberapa langkah berikut, antara lain :

1) Capture

Capture yaitu proses merekam *movie* dari *analog device* ke dalam format file komputer. Dalam proses mengcapture membutuhkan beberapa peralatan yakni: kabel *Fire-wire*, dan capture tape atau bias juga dipakai *camcorder*.

2) Mereview Gambar

Review gambar yaitu proses memutar kembali gambar-gambar yang telah di capture guna memilih gambar terbaik. Gambar yang di review

disesuaikan dengan status yang terdapat pada hasil pencatatan adegan yang berstatus OK.

3) Convert file video

Convert file video adalah merubah format sebuah video dengan format video yang lain yakni ke dalam bentuk MPEG (*Moving Picture Expert Group*).

4) Membuat animasi

Untuk menambah sebuah ilustrasi pada salah satu bagian materi, yaitu mengenai materi tangga nada dasar.

5) Editing

Editing adalah proses menggabungkan gambar-gambar video yang telah di capture dan diconvert secara teratur dan terkonsep dengan acuan naskah yang telah di buat. Software yang digunakan dalam proses editing adalah adobe premiere CC 2015.

6) *Mixing*

Mixing yaitu proses penggabungan antara gambar video dan audio yang sudah ada dengan music sebagai *backsound*.

7) *Preview* hasil editing

Preview hasil editing dilakukan untuk menambahkan hal-hal yang kurang setelah proses editing, seperti penambahan caption, insert gambar, maupun penambahan *backsound*.

8) Render

Render merupakan tahapan akhir dalam proses editing. Apabila gambar video dan audio sudah fix maka tahapan ini dilakukan untuk memproses hasil editing ke dalam format file video tertentu.

9) Burning CD/DVD

Setelah mendapatkan file akhir video pembelajaran, maka video pembelajaran perlu di kemas ke dalam media CD/DVD melalui proses burning. Software yang biasa digunakan dalam proses burning video pembelajaran teknik dasar bermain gitar adalah Nero8.

10) Pembuatan cover dan label DVD

Agar menambah estetika dalam penyajian video pembelajaran teknik dasar bermain gitar, pengembang membuat cover dan label DVD dengan mempergunakan software Adobe Photoshop.

d. Uji coba produk

Tahap kelima dari siklus pengembangan produk di kenal sebagai uji coba produk. Dalam tahap ini, produk yang telah di kembangkan di uji cobakan dengan jumlah responden yang terbatas. Uji coba produk di lakukan secara tepat dan dapat mewakili serta data yang di peroleh disajikan dalam rumusan sederhana, singkat, padat, jelas, dan mudah di mengerti. Dengan begitu memudahkan pemanfaatan informasi untuk di lakukan revisi secepat mungkin. Ujicoba yang dilakukan berupa *expert*

review yang melibatkan ahli media dan ahli materi, *one to one*, *small group*, dan *field test*. Untuk *expert review* melibatkan ahli media, ahli pembelajaran dan ahli materi, untuk *one to one* hanya melibatkan 2-3 orang, untuk *small group* hanya melibatkan 8-10 orang, dan untuk *field test* melibatkan 10-20 orang.

Ujicoba produksi mengacu pada kisi-kisi instrumen uji coba video pembelajaran yang di keluarkan oleh Pustekkom Kemdiknas. Kisi-kisi instrumen uji coba video pembelajaran dikenal dengan nama kisi-kisi instrumen evaluasi formatif yang di tujukan untuk ahli materi dan ahli media serta siswa.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Evaluasi Formatif
(Ahli Materi)

Aspek	Indikator	Responden	Bentuk Penilaian	No. Soal
				Ahli Materi
Isi/Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	Ahli Materi	Skala nilai (1-4)	1
	Kesesuaian dengan indicator			2
	Kesesuaian topik dengan materi			3
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa			4

	Isi materi bebas dari hal yang menyangkut SARA			5
Pembelajaran	Penggunaan media video sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan belajar siswa			6
	Materi yang disajikan menarik			7
	Materi yang disajikan memacu kreatifitas siswa			8
	Media Video memberikan materi untuk membantu siswa menyelesaikan tugas yang di berikan guru			9
	Bentuk penilaian yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			10
Media	Suara membantu dalam penyampaian materi			11
	Penggunaan video membantu penyampaian materi			12
	Kualitas gambar video			13
	Keterbacaan tulisan (caption)			14

	Video yang di tampilkan sesuai dengan kegunaan			15
	Lama nya durasi Video penyampaian materi			16

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Evaluasi Formatif
(Ahli media)

Aspek	Indikator	Responden	Bentuk Penilaian	No. Soal
				Ahli Materi
Media	Suara membantu dalam penyampaian materi	Ahli Media	Skala nilai (1-4)	1
	Penggunaan video membantu penyampaian materi			2
	Kualitas gambar video			3
	Keterbacaan tulisan (caption)			4
	Video yang di tampilkan sesuai dengan kegunaan			5
	Lama nya durasi Video penyampaian materi			6

Isi / materi	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			7
	Kesesuaian dengan indicator			8
	Kesesuaian topik dengan materi			9
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa			10
	Isi materi bebas dari hal yang menyangkut SARA			11
Pembelajaran	Penggunaan media video sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan belajar siswa			12
	Materi yang disajikan menarik			13
	Materi yang disajikan memacu kreatifitas siswa			14
	Media Video memberikan materi untuk membantu siswa menyelesaikan tugas yang di berikan guru			15

	Bentuk penilaian yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			16
--	---	--	--	----

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen Evaluasi Formatif
(Ahli Pembelajaran)

Aspek	Indikator	Responden	Bentuk Penilaian	No. Soal
				Ahli Materi
Pembelajaran	Penggunaan media video sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan belajar siswa	Ahli Pembelajaran	Skala nilai (1-4)	1
	Materi yang disajikan menarik			2
	Materi yang disajikan memacu kreatifitas siswa			3
	Media Video memberikan materi untuk membantu siswa menyelesaikan tugas yang di berikan guru			4
	Bentuk penilaian yang diberikan sesuai dengan			5

	tujuan pembelajaran			
Isi/Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			6
	Kesesuaian dengan indicator			7
	Kesesuaian topik dengan materi			8
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa			9
	Isi materi bebas dari hal yang menyangkut SARA			10
Media	Suara membantu dalam penyampaian materi			11
	Penggunaan video membantu penyampaian materi			12
	Kualitas gambar video			13
	Keterbacaan tulisan (caption)			14

	Video yang di tampilkan sesuai dengan kegunaan			15
	Lama nya durasi Video penyampaian materi			16

Tabel 3.6
Kisi-kisi Instrumen Evaluasi Formatif
(Siswa)

Aspek	Indikator	Responden	Bentuk penilaian	No.SoaI
Isi / materi	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	Siswa	Skala Guttman YA dan TIDAK	1
	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			2
Pembelajaran	Materi yang disajikan menarik (ketertarikan)			3
	Penggunaan media video sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan belajar siswa			4
Media	Tampilan video, Caption Video, suara video, durasi video, kualitas gambar dan Talent/guitarist			5,6,7,8, 9,10

5. Revisi Produk

Revisi produk adalah langkah berikutnya dalam siklus pengembangan menurut **Baker and Schutz** setelah langkah uji coba produk. Prinsip dari sebuah pengembangan produk adalah bahwa, sekali di persiapkan, produk dapat ditingkatkan secara empiris. Tahap ini kadang-kadang disebut sebagai “mekanisme mengoreksi diri,” terjadi ketika hasil uji coba lapangan digunakan untuk meningkatkan produk pembelajaran. Hal ini lebih dari mungkin bahwa tahap-tahap tertentu dalam pengembangan produk akan didaur ulang sehingga produk ini lagi diuji di lapangan, dan atas dasar uji coba kedua dan bahkan ketiga tersebut, dikenakan untuk revisi lebih lanjut.

Perbaikan terhadap produk yang dikembangkan dilakukan atas dasar data yang diperoleh dari uji coba produk dan pengalaman, yang dapat meliputi isi serta fisik dari produk yang dikembangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas produk. Hal ini juga memungkinkan perbaikan produk yang didasarkan pada pengalaman dan saran dari ahli, walaupun tidak terdapat pada item-item instrumen yang telah dibuat. Selain itu juga menerima usulan perbaikan secara objektif untuk meningkatkan mutu produk.

6. Analisis Operasi

Tahap akhir dalam siklus pengembangan produk dikenal sebagai analisis operasi. Yang perlu dilakukan dalam tahap ini adalah menyimpulkan sistem pengembangan produk secara sistematis dan menyeluruh. Tahap ini berfungsi untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk yang telah dikembangkan. Selanjutnya setelah menjelaskan tentang prosedur pemanfaatan sebagai dasar dalam perbaikan serta saran-saran yang diusulkan oleh responden.

C. Teknik Evaluasi

Teknik evaluasi data yang dilakukan dalam pengembangan ini berupa evaluasi formatif yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk revisi. Evaluasi formatif yang dilakukan mengacu pada model pengembangan produk Baker and Schutz. Evaluasi formatif berupa *expert review* yang ditunjukkan untuk ahli media dan ahli materi, sementara evaluasi formatif yang dilakukan untuk responden berupa *one to one*, *small group* dan *field test*. Tahapan evaluasi pengembangan produk pembelajaran menurut Atwi Suparman antara lain:⁴⁵

⁴⁵ Atwi Suparman, *Desain Instruktional* (Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud, 1997), h.220.

1. Expert Review

Expert review merupakan proses dimana seorang atau beberapa ahli melakukan review terhadap bentuk media pembelajaran yang masih dalam rancangan, seperti yang masih berupa naskah atau *storyboard*. Dengan adanya *expert review* ini diharapkan dapat memberi masukan yang dapat meningkatkan kualitas desain pembelajaran yang ingin dihasilkan. Selain itu, dalam tahap ini informasi didapatkan dengan kuesioner, wawancara ataupun dengan diskusi terbuka tentang kualitas desain pembelajaran.

2. One-to-one

One-to-one adalah evaluasi yang melibatkan seorang siswa untuk mereview hasil desain pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan didampingi oleh seorang evaluator. Evaluator duduk bersama siswa ketika siswa menggunakan / mereview media pembelajaran, mengamati bagaimana siswa tersebut menggunakan media pembelajaran, mencatat komentar siswa, bertanya kepada siswa selama dan setelah penggunaan desain pembelajaran oleh siswa. Siswa juga diminta untuk menyelesaikan post test untuk mengukur efektifitas hasil belajar dengan menggunakan hasil pengembangan desain pembelajaran tersebut.

3. Small Group

Small Group adalah evaluasi yang dilakukan terhadap sekelompok siswa yang mengevaluasi pengembangan desain pembelajaran yang belum selesai. *Small group* merupakan salah satu bentuk evaluasi formatif yang paling populer dan biasanya dilakukan setelah *review* ahli dan evaluasi satu-satu. Evaluasi ini bertujuan untuk menghasilkan saran revisi lebih lanjut.

4. Field Test

Field Test atau uji lapangan adalah evaluasi yang dilakukan terhadap suatu media pembelajaran yang sudah selesai dikembangkan tapi masih membutuhkan atau memungkinkan untuk di revisi akhir. Uji lapangan yang merupakan tahap akhir dalam evaluasi formatif ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi kekurangan desain pembelajaran yang akan digunakan pada kondisi sebenarnya.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan adalah statistik deskriptif kualitatif. Statistik deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data dengan cara menjelaskan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

1. Teknik Analisis Data evaluasi para ahli

Data yang di peroleh dari hasil evaluasi dianalisa dengan cara menghitung nilai kuesioner berdasarkan skala penilaian yang telah ditentukan. Skor rata-rata nilai dari keseluruhan aspek (kelengkapan instruksional, kelengkapan estestis, kelengkapan program, dan kelengkapan kurikulum) akan dikategorikan kedalam kriteria hasil. Sedangkan komentar yang diberikan ahli tentang produk dideskripsikan untuk mengetahui langkah apa yang harus dilakukan dalam memperbaiki kekurangan yang terdapat dalam program. Hasil uji coba yang telah dilakukan kemudian diolah dengan statistika sederhana yaitu menggunakan modifikasi skala likert yaitu skala nilai 1-4. Skala likert biasanya di gunakan untuk mengukur pendapat, sikap, persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu fenomena.⁴⁶ Penilaian menafsirkan data kualitatif dipergunakan acuan sebagai berikut :

Sangat Baik (SB)	: 4
Baik (B)	: 3
Tidak Baik (TB)	: 2
Sangat Tidak Baik (STB)	: 1 ⁴⁷

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2008) h.134

⁴⁷ Nazir.M, *Metode Penelitian* (Bogor : Ghalia Indonesia, 2005)

2. Teknik Analisis data Evaluasi satu-satu (one to one)

Pada evaluasi satu-satu, teknik evaluasi yang dilakukan hampir sama dengan evaluasi ahli, yaitu dengan menghitung nilai kuesioner yang telah diberikan kepada peserta didik SMPN 8 Depok berdasarkan skala penilaian yang telah ditentukan. Skor rata-rata nilai dari keseluruhan aspek (kelengkapan instruksional, kelengkapan estetis, kelengkapan program, dan kelengkapan kurikulum).

3. Teknik analisis data kelompok kecil (*Small Group*)

Teknik yang di gunakan untuk menganalisis data kelompok kecil pada dasarnya sama dengan menganalisis data evaluasi para ahli maupun satu-satu. Data yang diperoleh dari siswa dihitung dengan menggunakan statistic sederhana yang akan menghasilkan skor rata-rata yang disesuaikan dengan kriteria hasil. Dari criteria hasil dapat diketahui kualitas program apakah program bernilai sangat baik sekali, baik, cukup baik, atau kurang baik.

4. Teknik analisis data uji lapangan (*Field Test*)

Pada tahapan ini, data tetap dihitung dengan analisis sederhana yang sama dengan perhitungan evaluasi ahli, *one-to-one* dan *small group*. Setelah selesai proses pembelajaran, seluruh peserta didik diberikan post test guna mengukur perubahan hasil belajar yang terjadi sebelum dan setelah penggunaan media.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Nama Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah “ **Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Gitar** “ dengan judul “ **Pengembangan Video Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Untuk Siswa SMPN 8 Depok**”. Video pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah program media video pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan dalam bermain gitar bagi tingkat dasar atau pemula. Pengembangan video pembelajaran teknik dasar bermain gitar merupakan hasil dari penerapan model pengembangan produk **Baker and Schutz** yang terdiri atas 7 tahapan.

Materi yang disajikan dalam video pembelajaran ini adalah mengenai teknik-teknik dasar dalam bermain gitar seperti mengenal anatomi gitar, Teknik memetik senar gitar, teknik membentuk chord, Teknik *picking*, *strumming*, *hammer on*, *tapping*, *bending*, *tremolo* dan *sliding* serta tangga nada dasar.

B. Karakteristik Produk

Hasil akhir pengembangan media ini berupa DVD (Digital Video Disc). Video pembelajaran teknik dasar bermain gitar ini disajikan sebagai media untuk menunjang siswa belajar secara mandiri dalam belajar gitar.

Karakteristik produk video pembelajaran teknik dasar bermain gitar ini antara lain sebagai berikut:

1. Video pembelajaran teknik dasar bermain gitar dikemas dalam format audio visual berbentuk DVD (Digital Video Disc) *WMV*.
2. Pengembangan media video pembelajaran teknik dasar bermain gitar dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah yang ada pada model pengembangan pembelajaran.
3. Video pembelajaran teknik dasar bermain gitar mempergunakan beberapa software tambahan.
4. Video berdurasi 14 menit yang mencakup opening video, isi video (materi), dan Closing video.
5. Sasaran program video pembelajaran teknik dasar bermain gitar adalah para pemula khususnya para remaja.
6. Video pembelajaran ini sudah melewati empat tahapan evaluasi formatif yaitu : *Expert review, evaluasi one to one, evaluasi small group, dan evaluasi field test.*

7. Video pembelajaran teknik dasar bermain gitar ini dapat digunakan di DVD player, computer, maupun laptop dengan spesifikasi perangkat komputer minimal sebagai berikut :
- Jenis Processor : Intel Pentium III
 - Sistem operasi : Windows 98 E
 - Memori/RAM : 1GB / lebih
 - Jenis monitor : SVGA Resolusi 800x600 pixel dengan 16-bit warna
 - Tersedia perangkat keras lain yang di butuhkan seperti mouse, keyboard, speaker atau headshet.
 - Memiliki software seperti windows media player, media player classic, dll.

C. Kelebihan Media

Media video pembelajaran teknik dasar bermain gitar memiliki beberapa kelebihan atau keunggulan, antara lain:

1. Materi yang terdapat dalam video pembelajaran ini cukup mewakili materi yang terdapat dalam tingkat dasar atau teknik dasar dalam bermain gitar.
2. Video pembelajaran ini mudah dipahami karena mempergunakan bahasa yang mudah diterima oleh sasaran.
3. Materi dikemas dengan bahasa yang baik dan mudah dimengerti oleh siswa

4. Video pembelajaran teknik dasar bermain gitar menghadirkan narasumber atau talent yang bergerak dalam kegiatan belajar mengajar gitar.
5. Kualitas gambar cukup bagus dengan *output* DVD.
6. Pemilihan opening yang sesuai dengan visual yang ditampilkan dapat menarik perhatian siswa.
7. Dalam video pembelajaran ini banyak terdapat *caption* untuk memperjelas materi.
8. Terdapat instruksi agar *audience* dapat langsung mempraktekan dan mengulang teknik dasar bermain gitar.
9. Video pembelajaran ini dapat digunakan untuk siswa belajar mandiri maupun pedoman guru.

D. Prosedur Pemanfaatan

Pemanfaatan media video pembelajaran ini dikemas dalam keeping DVD dengan prosedur pemanfaatan sebagai berikut:

1. Agar memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya. Video pembelajaran teknik dasar bermain gitar ini dapat diputar melalui dua media yaitu media computer dan media DVD player yang terhubung dengan televisi.
2. Pada penggunaan media DVD player yang terhubung dengan televisi, cukup memasukan keeping DVD video pembelajaran teknik dasar

bermain gitar ke dalam DVD player lalu tunggu sesaat kemudian tekan tombol play pada DVD player untuk memulai tayangan.

3. Pada penggunaan media televise melalui DVD player pengguna juga dapat memanfaatkan tombol-tombol pengatur seperti: mempercepat (*fast forward*), memutar balik tayangan yang telah lewat (*backward*), memberhentikan gambar (*pause*), melewati beberapa adegan tayangan (*skip*), dan memberhentikan tayangan (*stop*).
4. Video ini dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri karena bisa diputar di media yang cukup mudah didapat yaitu komputer dan DVD player.
5. Didalam video ini juga terdapat bagian pembuka berisikan pengantar isi video dan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh *talent*.
6. Selain itu pemula dapat mengevaluasi dirinya sendiri secara mandiri dengan mengulang teknik dasar bermain gitar melalui tombol *pause* and *play*.

E. Hasil Ujicoba Produk

1. Hasil Ujicoba Ahli (Expert Review)

a) Ahli Media

Ujicoba ahli kepada ahli media atas program video pembelajaran teknik dasar bermain gitar ini menghasilkan data rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 4.1 Rata-rata Hasil *Expert Review*
(Evaluasi Ahli Media)

Aspek	Rata-Rata
Media	3,2
Materi/konten	3,0
Desain Pembelajaran	3,6
Rata-rata Keseluruhan	3,26

Berdasarkan hasil rekapitulasi dari ahli media didapatkan jumlah rata-rata secara keseluruhan yang didapat dari ujicoba ahli media adalah 3,26. Hal ini menandakan bahwa produk video pembelajaran teknik dasar bermain gitar ini baik. Adapun masukan yang didapat dari ahli media adalah sebagai berikut:

Secara keseluruhan sudah memadai dan layak digunakan.

b) Ahli Materi

Ujicoba ahli kepada ahli materi atas program video pembelajaran teknik dasar bermain gitar ini menghasilkan data rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 4.2 Rata-Rata Hasil *Expert Review*
(Evaluasi Ahli Materi)

Aspek	Rata-Rata
Materi/Konten	3,2
Desain Pembelajaran	3,4
Media	4
Rata-Rata Keseluruhan	3,53

Berdasarkan hasil rekapitulasi dari ahli materi didapatkan jumlah rata-rata 3,53. Hal ini menandakan bahwa produk video pembelajaran teknik dasar bermain gitar ini baik. Adapun masukan yang didapat dari ahli materi adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk butir soal no. 3,5,9,10 bisa lebih di perbaiki kata-katanya, karena dalam soal tersebut ada pemaknaan ganda/pemaknaan yang sulit dipahami oleh siswa.

c). Ahli Desain Pembelajaran

Ujicoba ahli kepada ahli pembelajaran atas program video pembelajaran teknik dasar bermain gitar ini menghasilkan data rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 4.3 Rata-Rata Hasil *Expert Review*
(Ahli Desain Pembelajaran)

Aspek	Rata-Rata
Desain Pembelajaran	3,6
Materi/konten	3,8
Media	3,75
Rata-Rata Keseluruhan	3,71

Berdasarkan hasil rekapitulasi dari ahli desain pembelajaran didapatkan jumlah rata-rata 3,71. Hal ini menandakan bahwa produk video pembelajaran teknik dasar bermain gitar ini sangat baik. Adapun masukan yang didapat dari ahli desain pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Tujuan harus tampil awal sebelum dijelaskan materi pembelajaran
- b) Untuk setiap tujuan perlu ada latihan/praktek mengikuti petunjuk pemain/instruktur dalam video.

2. Hasil Ujicoba One to One

Pada ujicoba *one to one* ini, pengembang melibatkan 3 orang siswa pemula pembelajaran gitar. Ujicoba *one to one* ini bertujuan untuk melihat respon siswa dalam menggunakan video pembelajaran ini dan melihat komentar yang diberikan oleh siswa, selain itu pula untuk mengukur efektifitas hasil belajar siswa dalam menggunakan media video pembelajaran teknik dasar bermain gitar ini. Pada tahapan ini responden diberi kesempatan untuk menonton video pembelajaran terlebih dahulu kemudian diberikan instrumen evaluasi formatif. Instrumen ini kemudian di hitung dengan menggunakan skala guttman. Berikut merupakan *table* rekapitulasi *one to one evaluation* :

Tabel 4.4 Rekapitulasi *one to one evaluation*

Aspek	No. butir soal	Nama siswa		
		Roman nauli indriyani gultom	Delia Safitri	Harland Irvin
Konten / Materi	1	1	1	1
	2	1	1	1
Desain Pembelajaran (MEDIA)	3	1	1	1
	4	1	1	1
Tampilan	5	1	1	1
	6	1	1	0
Grafis	7	1	1	1
	8	1	1	1

Audio	9	1	1	1
Video	10	1	1	1
Total keseluruhan		100%	100%	90%

Dari tabel rekapitulasi *one to one* di atas diketahui bahwa dalam hal penyajian materi pelajaran/konten, semua anak mengerti (100%) materi pelajaran yang diberikan. Dalam hal desain pembelajaran, semua anak (100%) tertarik belajar dengan media video yang ditampilkan. Dalam hal Media tampilan (90%) ada siswa yang merasa Tampilan berupa warna tulisan didalam media video belum terlihat begitu jelas. Dalam hal grafis, audio dan video semua anak (100%) mengakui bahwa gambar pada video ini terlihat bagus serta suara yang terdapat dalam media audiovisual terdengar dengan jelas.

Berdasarkan kesimpulan keseluruhan evaluasi *one to one* diketahui bahwa hampir semua siswa mengerti dan tertarik dengan media video yang pengembang tampilkan. Maka tahap ujicoba dapat dilanjutkan ke tahap ujicoba **Small Group**.

3. Hasil Ujicoba Small Group

Tahap ujicoba berikutnya setelah *one to one*, pengembang melakukan uji coba produk secara *small group* atau dalam kelompok kecil. Ujicoba *small group* ini melibatkan 10 orang siswa dengan tingkat pemahaman yang berbeda-beda dan orang yang berbeda dari ujicoba produk *one to one*. Berikut merupakan tabel rekapitulasi *small group* :

Tabel 4.5 Rekapitulasi *Small Group*

Aspek	No. butir Soal	Nama siswa									
		Ilham	Doli	Risa	Arofi	Khofifah	Nurfadilah	Andhini	meidhyta	Dini	Farhan
Konten / materi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Desain pembelajaran	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
(Media) Tampilan	5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
	6	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
Grafis Audio Video	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	10	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1
Total keseluruhan		90%	90%	80%	90%	100%	100%	90%	100%	90%	90%

Dari tabel rekapitulasi *small group* di atas diketahui bahwa dalam hal penyajian konten, semua siswa (100%) mengerti materi pelajaran yang diberikan. dalam hal desain pembelajaran, semua anak (100%) tertarik belajar dengan media video yang di tampilkan. Dalam hal Media tampilan sebagian besar siswa (70%) mengaku bahwa video ini sudah cukup bagus dari segi penggunaan font dan warna pada tulisan. Dalam hal grafis semua siswa (100%) mengaku sudah cukup bagus, dalam hal

Audio semua siswa (100%) sudah cukup jelas memberikan penjelasannya, dalam hal video semua siswa (70%) mengaku sudah cukup bagus untuk menjadi bahan ajar dibandingkan buku pedoman.

Berdasarkan kesimpulan pada rekapitulasi *small group* diketahui bahwa hampir semua siswa tertarik dengan media video pembelajaran ini. Maka tahap ujicoba dapat dilanjutkan ke tahap ujicoba lapangan atau *field test*.

4. Hasil Ujicoba *Field Test*

Tahap ujicoba produk berikutnya setelah *small group* adalah ujicoba lapangan (*Field Test*). Ujicoba field test dilakukan pada 15 orang siswa. Siswa diberikan *post test*. Instrumen *post test* yang diberikan merupakan hasil penyusunan pada tahap item *try out* dalam model pengembangan produk baker and schutz. Instrumen *post test* dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang ada dalam video pembelajaran teknik dasar bermain gitar untuk pemula. Responden dalam hal ini para pemula diberi kesempatan untuk menonton video setelah itu barulah responden tersebut diberikan instrumen post test.

Tabel 4.6 Hasil Ujicoba *Field test*

Nama	Nilai
Nabilah Mardhiyah	100
Andika Rama p.	80
Aldo Suhendra	100
Sukristianto	80
Daniel Ehlemmer	90
Dendy Isdearko	100
Muhamad Farhan Imami	90
Muhammad Afif Pradipta	90
Agung Yudha Prakoso	100
Ghiyar Ragil alroth	100
Ade Nurfauzi	100
Seno Faiz ristananda	90
M. Fadilla	80
Adithya madian pratama	100
Aisyah mawarni	90
TOTAL	1390
Rata-rata	92,6

F. Keterbatasan Pengembang

Dalam mengembangkan video pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain adalah:

1. Pengembang kesulitan mencocokkan jadwal dengan talent maupun crew untuk melakukan produksi video pembelajaran ini.
2. Tidak diadakannya Pre test karena keterbatasan waktu saat dilapangan, dikarenakan siswa pada waktu itu baru saja menyelesaikan UAS dan membuat mereka tidak sabaran untuk segera pulang.
3. Banyak fakta dilapangan yang tidak sesuai rencana. Pada awalnya pengembang berencana yang mencari crew produksi adalah teman 1 jurusan yang punya kegiatan di sigma TV UNJ, namun karena waktu yang sulit dicocokkan akhirnya yang menjadi crew adalah mahasiswa mercubuana cibubur dan menyewa peralatan produksi di cibubur.

BAB V

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

A. Kesimpulan

Dari hasil observasi pengembang terhadap pelajar yang ingin belajar bermain gitar di SMP N 8 Depok, ternyata para pelajar tersebut sangat membutuhkan media pembelajaran berbentuk audio visual untuk membantu proses pembelajaran teknik dasar bermain gitar.

Isi yang terkandung dalam media video pembelajaran ini adalah mengenai materi teknik dasar bermain gitar yang ditujukan bagi pemula. Video pembelajaran ini dikemas kedalam format DVD (Dolby Video Digital) yang dikemas dalam bentuk CD sehingga dapat digunakan oleh masyarakat umum mempergunakan laptop, komputer, dan DVD player.

Video pembelajaran teknik dasar bermain gitar ini dapat dimanfaatkan secara mandiri maupun bersama-sama dimana saja dan kapan saja serta dapat diputar berulang kali. Model yang dipergunakan untuk mengembangkan system instruksional dalam video ini adalah model pengembangan produk baker and schutz yang terdiri atas 7 tahapan, yaitu:

- a. Hasil dari formulasi produk yaitu berupa peta kompetensi, kuesioner yang dijadikan sebagai acuan tahap selanjutnya.

- b. Hasil dari spesifikasi pembelajaran yaitu silabus mengenai materi teknik dasar bermain gitar.
- c. Hasil dari item tryout yaitu kisi-kisi dan butir soal yang digunakan pada tahap uji coba produk.
- d. Hasil dari pengembangan produk berupa video pembelajaran teknik dasar bermain gitar, yang disertai naskah, story board, dan breakdown budget yang terdapat pada lampiran.
- e. Hasil dari tahap ujicoba produk berupa tabulasi data yang terdapat dalam sub bab hasil ujicoba produk dan lampiran.
- f. Revisi dilakukan berulang-ulang dengan menambahkan caption, bagian opening, penambahan beberapa potong video dari youtube beserta link, penambahan praktek pada setiap penjelasan materi dan bagian penutup.
- g. Hasil analisis berupa kelebihan dan keterbatasan dalam mengembangkan video pembelajaran teknik dasar bermain gitar.

Model baker and Schutz digunakan karena merupakan model yang khusus digunakan untuk mengembangkan suatu produk. Dalam pengembangan video pembelajaran ini, pengembang juga mengkombinasikan model baker and schutz tersebut dengan model pengembangan media dan bahan ajar yang diadaptasi dari pedoman pengembangan program video-video nonlinear, pustekkom dan mengkombinasikannya dengan pedoman penulisan naskah untuk video

pembelajaran, Robinson situmorang. Sehingga model-model tersebut cukup sesuai untuk mengembangkan video pembelajaran secara keseluruhan.

Tahap evaluasi dalam pengembangan media video pembelajaran teknik dasar bermain gitar ini dilakukan dalam beberapa tahapan, yakni: evaluasi expert review (ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran), evaluasi one to one, evaluasi small group, evaluasi field test.

Pada tahapan evaluasi expert review ahli media video pembelajaran teknik dasar bermain gitar ini mendapatkan nilai rata-rata 3,26 sehingga secara umum video dinyatakan baik. Kemudian pada evaluasi ahli materi didapatkan nilai rata-rata 3,53 sehingga secara umum video pembelajaran teknik dasar bermain gitar adalah baik. Dan pada ahli pembelajaran didapatkan nilai rata-rata 3,71 sehingga secara umum video pembelajaran teknik dasar bermain gitar adalah sangat baik.

Pada tahapan evaluasi one to one, diketahui bahwa dalam hal penyajian materi pelajaran/konten, semua anak mengerti (100%) materi pelajaran yang diberikan. Dalam hal desain pembelajaran, semua anak (100%) tertarik belajar dengan media video yang ditampilkan. Dalam hal Media tampilan (90%) ada siswa yang merasa Tampilan berupa warna tulisan didalam media video belum terlihat begitu jelas. Dalam hal grafis, audio dan video semua anak (100%) mengakui bahwa gambar pada video ini terlihat bagus serta suara yang terdapat dalam media

audiovisual terdengar dengan jelas. Sehingga secara umum video pembelajaran teknik dasar bermain gitar ini adalah baik.

Pada tahapan small group, diketahui bahwa dalam hal penyajian konten, semua siswa (100%) mengerti materi pelajaran yang diberikan . dalam hal desain pembelajaran, semua anak (100%) tertarik belajar dengan media video yang di tampilkan. Dalam hal Media tampilan sebagian besar siswa (70%) mengaku bahwa video ini sudah cukup bagus dari segi penggunaan font dan warna pada tulisan. Dalam hal grafis semua siswa (100%) mengaku sudah cukup bagus , dalam hal Audio semua siswa (100%) sudah cukup jelas memberikan penjelasannya, dalam hal video semua siswa (70%) mengaku sudah cukup bagus untuk menjadi bahan ajar dibandingkan buku pedoman.

Pada tahapan evaluasi field test didapatkan hasil rata-rata 92,6. Dari hasil field test, dapat dinyatakan bahwa program video pembelajaran teknik dasar bermain gitar ini efektif dalam membantu siswa khususnya para pelajar pemula untuk mempelajari materi teknik dasar bermain gitar.

Berdasarkan hasil evaluasi di atas maka program video pembelajaran teknik dasar bermain gitar sudah memenuhi kebutuhan belajar SMP N 8 Depok.

B. Implikasi

Implikasi dari hasil pengembangan video pembelajaran teknik dasar bermain gitar antara lain :

1. Program video pembelajaran teknik dasar bermain gitar dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi para pembelajar gitar.
2. Memberikan kualitas belajar yang lebih baik dalam pembelajaran gitar secara mandiri bagi pemula.
3. Memberikan pengetahuan baru bagi pemula yang baru belajar gitar dalam mempelajari teknik dasar bermain gitar.
4. Pemanfaatan video pembelajaran teknik dasar bermain gitar dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
5. Pemanfaatan video pembelajaran teknik dasar bermain gitar dapat digunakan sebagai referensi dalam memberikan pengetahuan baru kepada siswa(pemula).
6. Dapat dijadikan sumber belajar yang dapat diarsipkan untuk suatu kegiatan seperti workshop dan hal lainnya.
7. Sebagai referensi belajar bagi para pemula dan para guru seni music gitar khusus nya.

C. Saran

Saran untuk pengembang yang akan mengembangkan media pembelajaran sejenis antara lain :

1. Pengembang diharapkan memahami materi yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran hal ini sangat berpengaruh terhadap kualitas dari media yang dikembangkan.
2. Pengembang diharapkan dapat bekerja sama dengan pihak lain dalam mengembangkan media pembelajaran agar dalam mengembangkan media pembelajaran dirasakan dapat lebih efektif dan efisien dari segi financial dan hal lainnya.
3. Pengembang diharapkan mempunyai kreativitas yang baik dalam proses perencanaan, produksi, maupun pasca produksi agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Pribadi, Benny.** 2009 *Model Desain Sistem Pembelajaran* . Dian Rakyat: Jakarta.
- Danim, Sudarwan.** 1992. *Media Komunikasi* . Bina Aksara: Jakarta.
- Dewi, Damajanti Kusuma.** *Definisi Pembelajaran,*
- E.Schutz, Richard and Baker L. Robert.** 1979. *Instructional Product Development* . Van Nostrand Reinhold Company: Newyork.
- Januszewski, Alan dan Molenda.** 2008. *Educational Technology a Definition With Commentary*. Lawrence Erlbaum Associates: New York.
- Miarso, Yusufhadi.** 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* . kencana: Jakarta.
- Miarso, Yusufhadi dkk,** 1984. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. CV. Rajawali: Jakarta.
- Mudhoffir.** 1990. *Teknologi Instruksional* . PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Media Pembelajaran Manual dan digital.** 2011, Februari, Ghalia Indonesia.
- Pustekkom.** *Kisi-kisi Instrumen UjiCoba Video Pembelajaran.*
- Sadiman, Arief.** 1996. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Seels, Barbara B. dan Richey Rita C.** *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasan*. Unit Penerbitan Universitas Negeri Jakarta: Jakarta.
- Siregar, Eveline.** dkk; *Teori Belajar dan Pembelajaran*. 2007. UNJ: Jakarta
- Suparman, Atwi dan Situmorang, Robinson.** 1998. *Pengajaran dengan Media*. STIA-LAN press: Jakarta.
- Situmorang, Robinson.** 2006. *Media Televisi Pengetahuan Dasar Media Televisi dan Teknik Penulisan Naskah*. Pustekkom Kemdiknas: Jakarta.

Sujipto, Bambang dan Kustandi, Cecep. 2011. *Media Pembelajaran*. Ghalia Indonesia : Bogor.

Smaldino, E. Sharon. et al. 2005. *Instructional Media and Technology For Learning* 8th edition. Pearson Education: Ohio.

Siregar, Eveline dan Prawiradilaga Salma, Dewi. 2007. *Mozaik Teknologi Pendidikan*, Kencana: Jakarta.

Vardiyansyah, Dani. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi Pendekatan Taksonomi Konseptual*, Ghalia Indonesia: Bogor.

Zainal, Arifin. 2009. *Prinsip-prinsip Pembelajaran dalam Kurikulum dan Pembelajaran. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia*. Bandung.

Sudrajat, Akhmad. definisi pendidikan menurut UU no.20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS, 2011 (<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/>)

Rasyid, Ardat. *Masalah Dalam Desain Pembelajaran*, 2011 (<http://arasfis.blogspot.com/>)

Harjanto. *Perencanaan Pembelajaran.* <http://www.m-edukasi.web.id/2012/05/Pemilihan-Media-Pembelajaran.html>

Eko Purnomo, Buyung Rohmanto, Deden Haerudin. *Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.* (Jakarta: Juli, 2014)

http://instructionaltheorycourse.blogspot.com/2009/02/1-introduction_18.html, 2011

<http://aditea-home.blogspot.com/2011/02/komputer-dan-seni-manfaat-komputer.html>

www.teknologipendidikan.net/2014/11/13/teknologi-pendidikan--definisi-ict-2004/