

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
SENI TARI NANDAK BETAWI SI DOEL
DI KOMUNITAS TEATER ABANG NONE JAKARTA**



Oleh :

Mochammad Lordy Hurdano

1215125740

TEKNOLOGI PENDIDIKAN

SKRIPSI

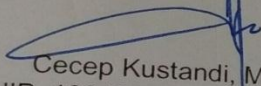
**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

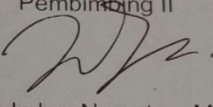
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2017**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA SIDANG SKRIPSI**

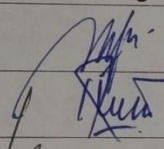
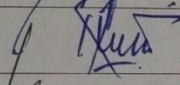
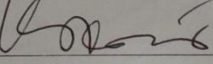
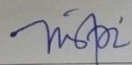
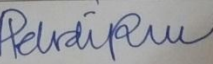
Judul : **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
SENI TARI NANDAK BETAWI SI DOEL DI
KOMUNITAS TEATER ABANG NONE
JAKARTA**

Nama Mahasiswa : Mochammad Lordy Hurdano
Nomor Registrasi : 1215125740
Jurusan/Program Studi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Tanggal Ujian : Januari 2017

Pembimbing I

Cecep Kustandi, M.Pd
NIP. 19810613 200812 1 003

Pembimbing II

Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd
NIP. 19840729 200201 1 001

Panitia Sidang Skripsi

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab)*		
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggung Jawab)**		
Dr. Robinson Situmorang, M.Pd (Ketua Penguji)***		13-02-2017
Dr. RA Murti Kusuma Wirasti, M.Si (Anggota)****		10/2/2017
Retno Widyaningrum, M.Si (Anggota)*****		13-02-2017

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I
- *** Koordinator Program Studi
- **** Penguji I
- ***** Penguji II

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI/KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Mochammad Lordy Hurdano
No. Registrasi : 1215125740
Jurusan/Program Studi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/
Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi/karya inovasi yang saya buat berjudul **Pengembangan Video Pembelajaran Seni Tari Nandak Betawi Si Doel Di Komunitas Teater Abang None Jakarta** adalah:

1. dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Juli 2016 – Januari 2017
2. bukan merupakan duplikasi skripsi/karya yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Januari 2017

Yang membuat pernyataan



Mochammad Lordy Hurdano

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas berkah dan rahmatnya saya dapat menyelesaikan penelitian ini. Sholawat serta salam curahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw yang serta membimbing kita dari hari ke hari. Atas selesainya penelitian ini, saya persembahkan kepada keluarga saya terutama orang tua saya dan Abang saya yaitu Mochammad Lanrega Hafiz yang telah membantu dan mendukung agar bisa menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

Dengan ridho Allah SWT saya menyelesaikan skripsi ini dengan kelancaran. Ucapan syukur tidak pernah terhenti kepada Allah SWT yang telah merahmati dengan menurunkan Rasulullah serta lingkungan keluarga dan teman-teman yang mendukung, membimbing dengan sabar hingga memberikan hasil yang terbaik.

KATA PENGANTAR

Segala puji, hormat, serta syukur saya haturkan kepada Allah SWT, karena atas segala nikmat-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Saya sungguh menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk mampu menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya dengan tulus mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Robinson Situmorang, M.Pd, selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Cecep Kustandi, M.Pd dan Bapak Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd, selaku dosen pembimbing saya dari awal sampai dengan akhir, semoga kebaikan dan kesabaran bapak menjadikan keberkahan. Terima kasih Pak Cecep dan Pak Imbar.
3. Ibu Dr. RA Murti Kusuma Wirasti, M.Si selaku dosen penguji ketika seminar proposal yang memberikan masukan sangat berarti dalam penelitian ini. Terima kasih Ibu Murti.
4. Seluruh dosen program studi Teknologi Pendidikan dari yang memberikan banyak pembelajaran dari pertama masuk sampai akhir.

5. Seluruh Staff dari program studi Teknologi Pendidikan yang memberikan bantuan dalam bentuk apapun sehingga berjalan lancar dalam aktivitas akademik.
6. Maudy Koesnaedi atau biasa yang dipanggil Mpok Mod oleh keluarga Abang None yang telah mengizinkan rumahnya dipakai sebagai tempat pengambilan gambar dan dukungan penuh kepada saya. Terima kasih Mpok atas segala bantuannya.
7. Seluruh Para Ahli Bang Atien sebagai ahli materi juga selaku koreografer dalam nandak tari Si Doel dan Mbak Fitri sebagai ahli media juga merupakan senior dalam TV edukasi TVRI, keduanya sangat membantu dalam memberikan masukan kepada penelitian ini. Terima kasih Bang Atien dan Mbak Fitri atas bantuannya.
8. Keluarga terbaik saya, Papa, Mama, dan Bang Rega atas segala do'a dan dukungannya dalam menyelesaikan skripsi saya ini. Tidak lupa dengan keluarga besar saya yang mendo'akan. Terima kasih banyak!
9. Lovita Kinta dan Putra Pamungkas selaku model dalam video ini, sangat kece dan sabar dalam proses pengambilan gambar. Serta levansyah selaku juru kamera yang tidak pernah bosan ketika dikabari untuk membantu dan Joko sebagai Editor yang handal dalam video ini. Makasih banyak yaaa!
10. Teman-teman Abang None yang menjadi peserta didik dalam penelitian ini, sangat berterima kasih kepada kalian yang memberikan

waktunya untuk penelitian ini. Terkhusus kepada keluarga Teater Abang None. Terima kasih!

11. Teman-teman *volunteer* Sudah Dong. Terima kasih atas segala do'a dan dukungannya, sangat membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.
12. Terakhir khusus kepada tim RELOAD, Rega, Duan, Yori yang selalu memberikan motivasi walaupun sangat keras menyemangatnya, sangat terima kasih atas dorongannya hingga bisa menyelesaikan penelitian ini.

Akhir kata, saya mohon maaf apabila ada kesalahan atau kekurangan dalam skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca dan bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 16 Januari 2017

Penulis

Pengembangan Video Pembelajaran Seni Tari Nandak Betawi Si Doel di Komunitas Teater Abang None Jakarta

Mochammad Lordy Hurdano

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk video pembelajaran seni tari nandak betawi di Teater Abang None Jakarta. Diharapkan melalui video ini anggota Teater Abang None dapat melakukan gerakan seni tari nandak betawi Si Doel dengan baik dan benar. Pengembangan ini dilakukan dengan mengacu pada model pengembangan Baker & Schutz. Model ini memiliki 7 tahapan dalam prosesnya untuk mencapai sebuah produk. Instrument pengembangan mengacu kepada survey web bali Universitas Negeri Jakarta, Sadiman dkk dan PUSTEKKOM. Hasil yang didapatkan setelah ujicoba dengan para ahli, didapatkan dari ahli materi dengan nilai 2,71 dan dari ahli media 2,55. Hasil dari tahap *one-to-one* dengan nilai 3,20 dan *small group* dengan nilai 3,27, keseluruhan nilai ini menggunakan skala 1-4. Pada tahap *field test* pada penilaian kognitif didapatkan nilai 85,8 dan pada psikomotor adalah 81,25, keseluruhan dari nilai *field test* dari skala 1-100. Implikasi dari video ini diharapkan dapat membantu Teater Abang None dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan dan memotivasi untuk belajar lebih mudah serta dapat menguasai gerakan dengan baik dan benar

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Seni Tari, Nandak Betawi

The Development of Nandak Betawi Si Doel Dance's Instructional Video at
Abang None Jakarta Theatre Community

Mochammad Lordy Hurdano

ABSTRACT

This research aims to develop Betawi dance Instructional video products at The Theatre Abang None Jakarta. Hopefully, through this video Abang None Theatre students can perform Si Doel, Betawi dance movement properly. The development on the video was based on the Baker & Schutz's theory. Baker & Schutz's model included seven stages in the process to achieve desired product. Development instrument in the research referred to web survey bali of Universitas Negeri Jakarta, Sadiman et. al, and PUSTEKKOM. The result was obtained after the test conducted by the experts, value of 2.71 from the subject expert and 2.55 from the media expert. In addition, the results from one-to-one phase was 3.20 and 3.27 from the small group, all using scale of 1-4. Furthermore, the value of 85.8 on cognitive appraisal and 81.25 in psychomotor were obtained from the stage of field tests with the overall value from the scale 1-100. Finally, this video was expected to help the students of Theater Abang None in their learning process, to make it easier and to motivate them to learn their best so they can master the dance movement properly.

Key Words: Development, Instructional Video, Dance, Nandak Betawi

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Fokus Pengembangan.....	9
E. Manfaat Pengembangan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Pengembangan Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Pendidikan	11
2. Pengertian Belajar	12
3. Pengertian Pembelajaran.....	13
4. Pengertian Pengembangan Pembelajaran.....	14
5. Model Sistem Pembelajaran	15
B. Hakikat Media Video Pembelajaran	27
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	27
2. Tujuan Media Pembelajaran	28
3. Manfaat Media Pembelajaran	29

4. Pengertian Media Video Pembelajaran	31
5. Pengembangan Video Pembelajaran	34
C. Seni Tari Nandak Betawi	37
1. Pengertian Seni Tari.....	37
2. Prinsip-prinsip Seni.....	39
D. Komunitas Teater Abang None	41
1. Karakter Anggota Teater Abang None	41
E. Penelitian Relevan	43
F. Kerangka Berfikir	44
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN	46
A. Strategi Pengembangan	46
1. Tujuan Pengembangan	46
2. Metode Pengembangan.....	46
3. Responden.....	47
4. Instrumen	48
B. Prosedur Pengembangan	49
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	70
A. Nama Produk.....	70
B. Karakteristik Produk	70
1. Kebutuhan sistem	71
2. Keunggulan Produk.....	71
C. Prosedur Pemanfaatan	72
D. Hasil Pengembangan.....	73
1. Hasil Tahap Rumusan	73
2. Hasil Tahap Spesifikasi Pembelajaran.....	75
3. Hasil Tahap Uji Coba Soal.....	76

4. Hasil Tahap Pengembangan Produk	77
5. Hasil Tahap Uji Coba Produk	86
a. Hasil Uji Coba Para Ahli (<i>Expert Review</i>).....	87
b. Hasil Uji Coba Perorangan (<i>One-to-One</i>)	90
c. Hasil Uji Coba Grup Kecil (<i>Small Group</i>).....	91
d. Hasil Uji Coba Lapangan (<i>Field Test</i>).....	92
6. Hasil Tahap Perbaikan Produk.....	81
7. Hasil Tahap Analisis Pemanfaatan	92
BAB V KESIMPULAN DAN IMPLIKASI	93
A. Kesimpulan.....	93
1. Hasil Tahap Perumusan	93
2. Hasil Tahap Spesifikasi Pembelajaran.....	94
3. Hasil Tahap Uji Coba Soal.....	94
4. Hasil Tahap Pengembangan Produk	95
5. Hasil Tahap Uji Coba Produk	95
6. Hasil Tahap Perbaikan Produk.....	96
7. Hasil Tahap Analisis Pemanfaatan.....	97
B. Implikasi.....	97
C. Saran	98
Daftar Pustaka	100
Lampiran.....	101

DAFTAR TABEL

3.1. Tabel Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi dan Media.....	54
3.2. Tabel Kisi-Kisi Instrumen Sasaran.....	58
3.3. Tabel Kisi-Kisi Instrumen <i>Post Test</i>	59
3.4. Tabel Kisi-Kisi Instrumen Tes Pengamatan Ketrampilan.....	60
3.5. Tabel Skala <i>Likert</i> dan Nilai	68
3.6. Tabel Kategori Kriteria Hasil	69
4.1. Tabel GBIMV	78
4.2. Tabel Rata-Rata Hasil Evaluasi Ahli Materi.....	81
4.3. Tabel Rata-Rata Hasil Evaluasi Ahli Media	83
4.4. Tabel Rata-Rata Hasil Sasaran <i>One-to-One</i>	84
4.5. Tabel Rata-Rata Hasil Sasaran <i>Small Group</i>	85
4.6. Tabel Rata-Rata Hasil <i>Post-Test</i>	87
4.7. Tabel Rata-Rata Hasil Tes Ketrampilan	90

DAFTAR GAMBAR

2.1. Model Glasser.....	17
2.2. Model Gerlach & Ely	19
2.3. Model Baker & Schutz	23
3.1. Model Baker & Schutz.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Keterangan Penelitian	
Sllabus Seni Tari Teater Abang None Jakarta	
GBIM	
Naskah Video.....	
Story Board	
Kisi-Kisi Instrument	
Rekapitulasi Data Evaluasi Formatif Ahli Materi.....	
Rekapitulasi Data Evaluasi Formatif Ahli Media	
Rekapitulasi Data Evaluasi Formatif <i>One-to-One</i>	
Rekapitulasi Data Evaluasi Formatif <i>Small Group</i>	
Rekapitulasi Data Evaluasi Hasil <i>Field Test</i>	
Rekapitulasi Data Evaluasi Hasil Tes Ketrampilan.....	
Instrument Evaluasi Ahli Materi.....	
Instrument Evaluasi Ahli Media	
Instrument Evaluasi Sasaran	
Post Test Kognitif.....	
Tes Ketrampilan.....	
Lampiran Foto.....	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan adalah senjata utama untuk tercapainya kesejahteraan sebuah bangsa. Pendidikan merupakan satu hal yang sangat penting dialami oleh setiap manusia. Menurut UU No.20 tahun 2003 yaitu mengenai sistem Pendidikan Nasional, 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Oleh karena itu, sulit manusia untuk dapat bersaing di era modern ini apabila tidak memiliki kesadaran untuk melaksanakan pendidikan dalam kehidupan.

Dewasa ini, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi telah sangat berkembang, memudahkan masyarakat untuk melangsungkan kehidupan, tidak hanya dalam aktivitas sehari-hari saja namun dilakukan dalam dunia pendidikan. Seiring dengan paradigma

¹[Http://Qoqoazroqu.Blogspot.Co.Id/2013/01/Undang-Undang-Republik-Indonesia-Nomor.Html](http://Qoqoazroqu.Blogspot.Co.Id/2013/01/Undang-Undang-Republik-Indonesia-Nomor.Html) Diunduh pada 12 Juli 2016 Pukul 19.00

pendidikan modern dimana guru menjadi fasilitator dalam pembelajaran, maka peserta didik dituntut untuk melakukan belajar secara mandiri. Sering kali terdengar kata-kata “Belajar dimana saja dan kapan saja” hal ini berpengaruh pada setiap peserta didik untuk dapat tanpa mengenal batas ruang dan waktu.

Perkembangan teknologi pada saat ini mengakibatkan munculnya pembelajaran yang modern yaitu *e-learning*, *online learning*, dan *blended learning*. Munculnya perkembangan ini bukan berarti bahwa pembelajaran konvensional sudah tidak efektif atau bahkan ditiadakan, sebab dalam kegiatan pembelajaran tentunya penting untuk proses pembelajaran dengan tatap muka. Saat ini pembelajaran yang sering digunakan seiring dengan perkembangan teknologi yaitu dengan media video sebagai proses pembelajaran. Menurut Heinich, Molenda, dan Russel (1993) berpendapat bahwa “Teknologi atau media pembelajaran sebagai penerapan ilmiah tentang proses belajar pada manusia dalam tugas praktis belajar mengajar”.² Menurut Miarso (2004), “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

² [Http://Www.Definisi-Pengertian.Com/2015/10/Definisi-Pengertian-Media-Pembelajaran-Ahli.Html](http://www.definisi-pengertian.com/2015/10/definisi-pengertian-media-pembelajaran-ahli.html) Diunduh Pada 12 Juli 2016 Pukul 20.00

kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”.³

Jika diperhatikan kembali bahwa perkembangan teknologi menghasilkan media pembelajaran dari media sederhana hingga kompleks yang “memaksa” peserta didik untuk lebih efektif dan efisien untuk melakukan proses pembelajaran. Media video adalah salah satu media yang efektif dan efisien untuk belajar pembelajaran. Video merupakan media audio visual yang menggunakan lebih dari satu indra yaitu indra penglihatan dan indra pendengaran dengan memberikan sebuah gambar/visual yang bergerak disertai dengan suara/audio mengiringi isi dari objek yang bergerak atau gambar dalam video.

Pada buku Media Pembelajaran yang ditulis oleh Kustandi dan Sutjipto (2011) mengatakan bahwa “Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan. Misalnya, langkah-langkah dan cara yang benar dalam berenang”.⁴ Kalimat tersebut merupakan keuntungan yang diperoleh dalam menggunakan media video sebagai media belajar. Sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh manusia saat ini bahwa belajar yang efektif dan efisien media video bisa dilakukan dalam bentuk

³ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Pustekom, 2004), Hal 458

⁴ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran; Manual Dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), Hal 73

hardware & software. Video dalam bentuk *hardware* yaitu video yang produknya dikemas dalam CD, VCD dan DVD sedangkan *software* yaitu video yang produknya dikemas dalam bentuk file dengan berbagai format seperti 3GP, MPG, AVI, WMV dan lain sebagainya.

Media Video sebagai media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat luas dalam penggunaannya, tidak hanya dalam konteks pembelajaran di dalam kelas namun juga dapat digunakan disebuah komunitas/organisasi untuk mencapai tujuan dari yang diinginkan pada organisasi tersebut.

Zaman modern ini telah terjadi banyak perubahan dalam kehidupan manusia yang dipengaruhi oleh globalisasi. Tidak dapat dipungkiri bahwa dampak negatif globalisasi akan terus “menghantui” kebudayaan yang ada di Indonesia khususnya Ibu Kota DKI Jakarta. Salah satunya ialah rasa cinta anak muda pada Indonesia dengan keindahan dan kekayaan alam yang dimiliki telah luntur ditutupi dengan rasa keingintahuan yang berlebihan mengenai budaya barat. Sejauh ini dapat dilihat bahwa anak muda di Indonesia sudah tidak mengetahui budaya yang ada di kota kelahirannya, hasil karya budaya yang beranekaragam sudah tidak dilestarikan kembali. Nilai-nilai agama, adat istiadat, kebiasaan yang terkenal akan saling tolong menolong, ramah-

tamahnya adat timur bisa terkikis sedikit demi sedikit dengan munculnya dampak negatif dari budaya barat.

Indonesia adalah negara yang terdiri dari banyak kepulauan yang pada setiap daerahnya memiliki kebudayaan dan kesenian yang beragam. Jakarta sebagai ibu kota Negara Indonesia memiliki budaya yang tidak asing lagi di telinga masyarakat Indonesia yaitu Budaya Betawi. Beberapa kesenian kebudayaan yang ada di Budaya Betawi saat ini masih terlihat didalam beberapa kegiatan yang diselenggarakan oleh Pemerintah Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta seperti adanya ondel-ondel, palang pintu, tarian betawi, makanan betawi, dan lain sebagainya. Mengingat bahwa Jakarta sebagai kota metropolitan yang memengaruhi tingkat rasa cinta generasi muda Jakarta kepada Budaya Betawi, Maka Pemerintah Provinsi DKI Jakarta mengadakan pemilihan Abang None setiap tahunnya untuk melestarikan

Abang None adalah duta pariwisata yang ditugaskan untuk mampu dalam mempromosikan wisata yang ada di DKI Jakarta kedalam negeri maupun keluar negeri, selain itu juga merupakan pendamping gubernur dalam acara resmi yang bersifat protokoler dan yang terpenting adalah sebagai wakil generasi muda Kota Jakarta dalam menjaga,

mengembangkan, mempopulerkan, serta melestarikan budaya asli Kota Jakarta yaitu budaya Betawi.⁵

Ajang pemilihan Abang None Jakarta mencari sosok pria dan wanita sebagai sosok identitas dari Jakarta berdasarkan 3B yaitu *brain*, *beauty*, dan *behavior*. Pemilihan yang telah berlangsung sejak tahun 1968 dengan melakukan seleksi di setiap wilayah yaitu Jakarta Selatan, Jakarta Utara, Jakarta Timur, Jakarta Barat, Jakarta Pusat, dan Jakarta Kepulauan Seribu. Selanjutnya 3 besar pemenang dari Abang dan None setiap wilayah yaitu Abang None, Wakil I Abang None, dan Wakil II Abang None akan dikompetisikan dalam tingkat provinsi untuk dinobatkan sebagai Abang None Tingkat Propinsi DKI Jakarta. Mengingat bahwa Abang None ditugaskan untuk melestarikan budaya Betawi maka terdapat komunitas pada Ikatan Abang None Jakarta (IANTA) yang dinamakan Teater Abang None (Teater AbNon).

Teater Abang None (Abnon) adalah teater yang diprakarsai oleh Maudy Koesnaedi (None Jakarta 1993). Teater Abnon bersifat non-profit dan bergerak di bidang seni dan budaya. Teater ini bertujuan untuk melestarikan budaya betawi dan sekaligus mempromosikan budaya betawi pada tingkat nasional maupun internasional. Anggota teater ini adalah Abang dan None lintas wilayah maupun lintas generasi di DKI Jakarta.

⁵ [Http://Abnonjakarta.Org/Abnon-Jakarta/](http://Abnonjakarta.Org/Abnon-Jakarta/) Diunduh Pada 14 Juni 2016 Pukul 15.00

Setiap pekannya, Teater abang none rutin menjalani latihan yang dilaksanakan di Gedung C Dinas Pariwisata dan Budaya DKI Jakarta. Para abang none menjalani latihan yang diantaranya adalah seni peran, vokal, musik, tari tradisional, dan seni beladiri. Tentunya pada teater abang none sudah tersusun sebuah kurikulum sebagai acuan dalam pembelajaran setiap minggunya.

Menurut UU 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta dapat digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Walaupun kurikulum sudah dirancang sedemikian rupa, terdapat kekurangan yang menghambat kurikulum berjalan dengan seharusnya, kekurangan tersebut terletak pada Sumber Daya Manusia (SDM) yaitu pelatih materi. Hal ini ditunjukkan ketidakhadiran pelatih karena satu dan lain hal, sedangkan materi latihan sudah disusun dengan baik.

Tari tradisional Betawi yang biasa disebut dengan Nandak Betawi ini merupakan salah satu kegiatan latihan yang sering dilakukan setiap minggu pada Teater AbNon. Pada dasarnya untuk menguasai gerakan Nandak Betawi perlu dilakukan dengan banyak latihan dasar,

tarian ini terdiri dari gerakan yang *detail*. Acara-acara besar seperti MUNASLUB PT PLN dan semacamnya seringkali mengundang Teater AbNon untuk menampilkan Nandak Betawi.

Latihan Teater Abang None agar mendapatkan hasil yang baik pada setiap pertunjukkan perlu diadakannya belajar mandiri, yaitu dengan belajar melalui video pembelajaran pada setiap peserta teater Abang None. Hal ini penting dilakukan SDM teater Abang None sebagai upaya meningkatkan kualitas seni tari nandak betawi.

B. Identifikasi Masalah

Pengembang telah membuat beberapa identifikasi masalah berdasarkan analisis masalah, yaitu :

1. Apakah hambatan proses belajar pada latihan Teater Abang None?
2. Bagaimana proses belajar pada latihan Teater Abang None?
3. Apakah media yang digunakan untuk mengembangkan latihan pada Teater Abang None?
4. Apakah dalam mengembangkan latihan Teater Abang None media video dapat meningkatkan kualitas tari nandak betawi pada SDM Teater Abang None?
5. Bagaimana pengembangan video pembelajaran seni tari nandak betawi Si Doel di komunitas Teater Abang None Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Dari beberapa masalah yang sudah diidentifikasi sebelumnya, maka penelitian ini dibatasi pada *point* kelima yaitu “Bagaimana pengembangan video pembelajaran seni tari nandak betawi Si Doel di komunitas Teater Abang None Jakarta?”. Lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Jenis Masalah: Bagaimana pengembangan media video sehingga dapat berperan untuk meningkatkan Teater Abang None Jakarta pada seni tari nandak betawi Si Doel?
2. Sasaran: Sumber Daya Manusia Teater Abang None Jakarta
3. Tempat: Teater Abang None Jakarta

D. Fokus Pengembangan

Fokus pengembangan penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk video pembelajaran pada komunitas Teater Abang None terkait seni tari nandak betawi dalam Teori.

E. Manfaat Pengembangan

Tujuan dari pengembangan media video ini adalah diharapkan setelah penelitian ini media video dapat membantu untuk meningkatkan kualitas SDM Teater Abang None Jakarta, khususnya pada bidang seni

tari nandak betawi yang sering kali ditampilkan dibanyak acara dengan memanfaatkan media video sebagai pembelajaran dengan menggunakan elektronik (*e-learning*) pada setiap waktu yang dipergunakan. Selain itu juga memberikan maanfaat baik secara praktis maupun akademis yaitu sebagai berikut:

1. Kegunaan Praktis

Memudahkan untuk Teater Abang None pada setiap generasi untuk belajar seni tari nandak betawi Si Doel dalam menguasai gerakan secara sempurna, maka dapat dipergunakan agar efektif dan efisien.

2. Kegunaan Akademis

Secara akademis penelitian ini memberikan manfaat diantaranya:

- a) Terkait dengan pembelajaran, dapat memberikan suatu hal yang baru dalam penerapan pembelajaran di Teater Abang None Jakarta
- b) Anggota Teater Abang None dapat mengetahui filosofi seni tari nandak betawi Si Doel

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pengembangan Pembelajaran

1. Pengertian Pendidikan

Pendidikan bagi sebagian besar orang adalah berusaha untuk membimbing seseorang agar menjadi orang dewasa, menurut Jean Piaget (1896) dalam Sagala pendidikan sebagai penghubung dua sisi, disatu sisi individu yang sedang tumbuh dan disisi lain nilai sosial, intelektual, dan moral yang menjadi tanggung jawab pendidik untuk mendorong individu tersebut, sedangkan menurut John Dewey dalam Sagala pendidikan merupakan proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental, baik menyangkut daya pikir atau daya inteletektual, maupun daya emosional atau perasaan yang diarahkan kepada tabiat manusia dan kepada sesamanya. Sedikit berbeda dengan arti pendidikan dalam *Dictionary of Pshychology* (1972) dalam Sagala mengemukakan pendidikan berarti tahapan kegiatan bersifat kelembagaan (seperti sekolah dan madrasah) yang dipergunakan untuk menyempurnakan perkembangan individu dalam menguasai pengetahuan, kebiasaan, sikap, dan sebagainya.⁶

⁶ Syaiful Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2011), Hal 2 Dan 3

Jadi dari beberapa pengertian pendidikan menurut para ahli di atas dapat dimaknai bahwa pendidikan adalah sebuah upaya untuk mengubah sikap perilaku dari seorang individu dengan berbagai cara di berbagai tempat untuk dapat meningkatkan kualitas dalam diri seseorang untuk mendewasakan manusia.

2. Pengertian Belajar

Keahlian dan kemampuan yang dimiliki seseorang tentunya sesuai dengan seberapa jauh tingkat pendidikan yang dimiliki orang tersebut. Pencapaian untuk menggapai sebuah keberhasilan dari pendidikan yang dilaksanakan perlu terjadi proses belajar dan pembelajaran yang dialami oleh pemelajar (orang yang belajar). Menurut Gagne (1984) dalam Sagala belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Sedangkan Henry E. Garret dalam Sagala berpendapat bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu. Kemudian Lester D. Crow dalam Sagala mengemukakan belajar ialah upaya untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap-sikap.⁷

⁷ *Ibid*, Hal 13

Dari yang dikemukakan oleh beberapa para ahli mengenai belajar dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses yang dialami seseorang dalam menerima rangsangan dari berbagai sumber sehingga terjadi proses perubahan pada afektif, kognitif, maupun psikomotor yang menjadi lebih baik dari sebelumnya. Perubahan yang terjadi ketika seseorang telah mengalami belajar adalah meningkatnya pola pikir dalam pemahaman, pengetahuan, dan ketrampilan sehingga dapat memberikan keputusan untuk menentukan yang baik pada dirinya sendiri ataupun pada suatu hal yang sedang berlangsung.

3. Pengertian Pembelajaran

Belajar dan mengajar pada pendidikan merupakan hal yang berkesinambungan. Proses belajar di era modern bukanlah hal yang asing jika banyak orang belajar selain dengan cara konvensional didalam kelas (*classroom teaching*). Hal ini berpengaruh kepada pembelajar yang tidak lagi sekedar mengajar namun menjadi fasilitator sehingga terjadi dua arah dalam pembelajaran. Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999) dalam Sagala adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif,

yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Sedangkan UUSPN No. 20 tahun 2003 dalam Sagala menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁸

Berdasarkan yang dikemukakan oleh para ahli dalam arti pembelajaran bahwa pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh antara pemelajar dan pembelajar dengan terlibatnya sumber belajar dalam suatu rancangan program studi. Pembelajaran diperlukan evaluasi sebagai tolak ukur dalam proses belajar pada pemelajar apakah kegiatan proses belajar mengajar berlangsung dengan baik atau sebaliknya.

4. Pengertian Pengembangan Pembelajaran

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan (1989). Namun lebih dijelaskan kembali oleh Kamus Umum Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta, bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya).⁹ Menurut Abdul Majid pengembangan pembelajaran adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis

³ *Ibid*, Hal 62

⁹ Sukiman, *Pengembangan media pembelajaran*. (Yogyakarta: Pedagogja, 2012)

dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa.¹⁰

Berdasarkan yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran ialah upaya yang dilakukan agar pembelajaran menjadi lebih konkrit dan berkembang luas sehingga terjadi proses kegiatan belajar mengajar yang baik. Pengembangan diliputi oleh kegiatan-kegiatan yang terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Maka akan terjadi pengembangan pembelajaran yang dianggap memadai.

5. Model Sistem Pembelajaran

Menurut Sudjana (2001) dalam Trianto untuk melaksanakan pengembangan perangkat pengajaran diperlukan model-model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan.¹¹ Sehubungan dengan itu ada beberapa model pengembangan pembelajaran yang pada dasarnya dilakukan terhadap komponen-komponen pembelajaran yaitu Model ASSURE, Glasser, Gerlach & Ely, dan Baker & Schutz.

¹⁰ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran; Mengembangkan kompetensi guru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005) Hal 24

¹¹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*(Jakarta: Kencana,2009)

a) Model ASSURE

Model Assure ini sudah dicetuskan oleh Heinich, dkk. Sejak tahun 1980-an dan terus dikembangkan oleh Smaldino, dkk. Model ASSURE adalah model berorientasi pada Kegiatan Belajar Mengajar. ASSURE merupakan singkatan dari kepanjangan :

A: Analyze learner (menganalisis peserta didik)
S: State objectives (merumuskan tujuan pembelajaran)
S: Select methods, media, material (memilih metode, media, dan bahan ajar)
U: Utilize media and materials (memanfaatkan media dan bahan ajar)
R: Require learning participation (mengembangkan peran serta peserta didik)
E: Evaluate and revise (menilai dan memperbaiki)¹²

Kelebihan dari model ASSURE adalah model ini merupakan kategori yang sederhana serta mudah dilaksanakan maka pembelajar dapat mengembangkan model ini sendiri. Selain itu memiliki komponen KBM yang lengkap serta peserta didik dapat dilibatkan dalam persiapan untuk KBM.¹³

Namun terdapat kekurangan pada model ini yaitu terdapat penambahan tugas dari pembelajar, memerlukan persiapan pengarahan khusus ke peserta didik untuk melangsungkan KBM, serta

¹² Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Disain Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2007). Hal: 47-48

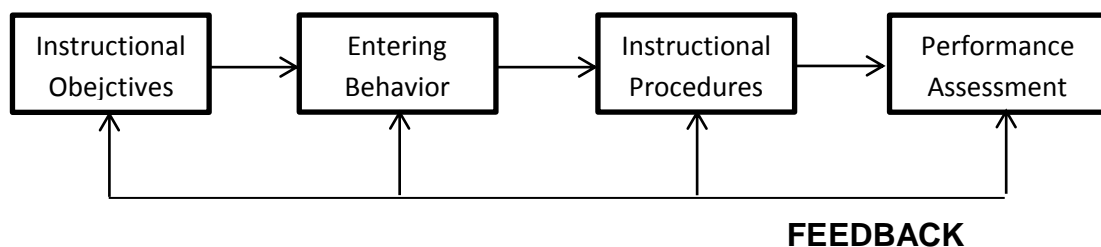
¹³ *Ibid*

tidak mengukur dampak terhadap proses belajar karena tidak didukung oleh komponen suprasistem.¹⁴

Berdasarkan keterangan di atas teori ASSURE merupakan salah satu teori yang menciptakan kegiatan belajar mengajar dalam orientasi kelas menjadi efektif dan efisien, hal ini ditunjukkan yang singkat dalam proses untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b) Model Glasser

Model Glasser merupakan model yang paling sederhana. Terdapat empat komponen desain atau model pembelajaran dalam model ini, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.1.

Model Glasser

1) *Instructional Objectives* (Sistem Objektif)

Pada hal ini siswa ditekankan pada proses belajar praktik, pembelajar akan melakukan proses belajar dengan langsung melihat atau pada objek materi belajar serta tujuan pembelajaran.

¹⁴ *Ibid*

2) *Entering Behavior* (Sistem Input)

Pelajaran yang diberikan pada siswa dapat diperlihatkan dalam bentuk tingkah laku, misalnya pada siswa terjun langsung ke lapangan.

3) *Instructional Procedures* (Sistem operator)

Pada tahap ini pembelajar melakukan pembuatan prosedur materi pelajaran yang akan diajarkan sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk diberikan kepada siswa agar kegiatan belajar mengajar berlangsung sesuai dengan prosedur.

4) *Performance Assessment* (Output Monitor)

Pembelajaran diharapkan dapat mengubah penampilan atau perilaku siswa untuk menjadi lebih baik dalam jangka panjang.¹⁵

Dari yang dijelaskan dalam model Glasser ini nampak Glasser terdapat 4 tahapan untuk sampai tujuan pembelajaran. Karena itu model ini merupakan model yang singkat sehingga terlihat tidak rinci dalam setiap tahapan hanya ditarik garis besar.

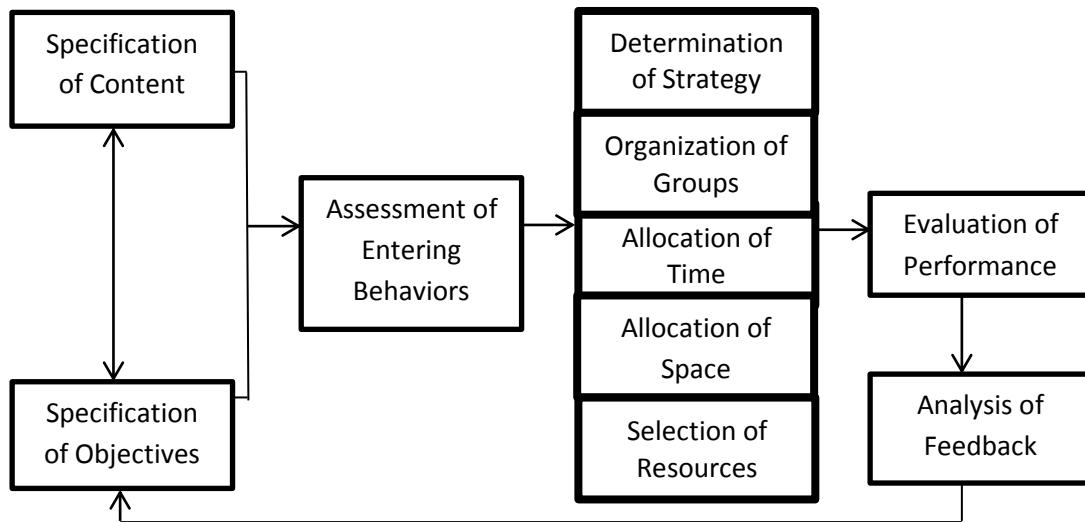
c) Model Gerlach & Ely

Model Gerlach & Ely (1971) merupakan model pembelajaran yang didesain sesuai dengan berbagai tingkat pendidikan. Pada pengembangannya terdapat strategi-strategi yang cocok digunakan

¹⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012) Hal 154-155

untuk peserta didik dalam menerima materi yang diberikan. Selain itu model ini juga menetapkan pemakaian produk teknologi pendidikan sebagai media dalam menyampaikan materi.¹⁶

Terdapat beberapa komponen-komponen pada model pembelajaran Gerlach & Ely, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.2.

Model Gerlach & Ely

1) *Specification of Objectives* (Merumuskan Tujuan Pembelajaran)

Tujuan pembelajaran merupakan hal yang pada proses pembelajaran. Hal ini merupakan target yang ingin dicapai oleh peserta didik. Maka tujuan

¹⁶ *Ibid. Hal 155*

harus bersifat jelas (tidak abstrak dan terlalu luas) sehingga mudah diukur dan dinilai.

2) *Specification of Content* (Menentukan Isi Materi)

Isi materi tentunya harus sesuai dengan tujuan yang dicapai. Maka perlu materi yang spesifik atau mempunyai batasan sehingga materi lebih jelas tidak tercampur dengan materi lain.

3) *Assessment of Entering Behaviors* (Penilaian Kemampuan Awal Siswa)

Tahap ini merupakan tes awal peserta didik untuk mengukur kemampuan siswa sejauh mana siswa dalam memahami materi. Hasil yang terlihat merupakan tolak ukur pembelajar dalam mengemas materi sehingga tidak menjadi mudah atau sulit untuk peserta didik mempelajarinya.

4) *Determination of Strategy* (Menentukan Strategi)

Strategi merupakan pendekatan pembelajar kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Menurut Gerlach & Ely terdapat dua macam pendekatan, yaitu:

a) *Expository* (ekspose), pendekatan ini lazim digunakan di tempat belajar tradisional. Kondisinya ialah guru berperan besar dalam proses belajar mengajar.

b) *Inquiry*, pendekatan ini sudah biasa digunakan era modern ini yaitu mengutamakan siswa berperan besar dalam proses belajar mengajar.

Memacu siswa agar aktif bertanya dan berintraksi terhadap orang lain (belajar mandiri).

5) *Organizaion of Groups* (Pengelompokan Belajar)

Setelah melalui tahap menentukan strategy, pembelajar menentukan cara belajar peserta didik untuk belajar secara berkelompok pada materi yang akan disampaikan. hal ini akan memperluas pandangan peserta didik dalam mengembangkan materi yang disampaikan.

6) *Allocation of Time* (Pembagian Waktu)

Menentukan waktu yang tepat juga merupakan yang penting. Pada tahap ini pembelajar menentukan kapan dan apa yang dilakukan untuk waktu pemberian materi yang sesuai dengan kondisi sebelumnya.

7) *Allocation of Space* (Menentukan Ruangan)

Ruang belajar ditentukan jika tujuan belajar dapat dipakai secara lebih efektif dengan belajar secara mandiri dan bebas. Terdapat tiga kategori tempat agar proses belajar mengajar dapat terkondisikan yaitu, ruang-ruangan kelompok besar, ruang-ruangan kelompok kecil, dan ruangan untuk belajar mandiri.

8) *Allocation of Resources* (Memilih media)

Gerlach & Ely membagi media sebagai sumber belajar ini ke dalam lima kategori, yaitu:

- a) Manusia dan benda nyata
- b) Media visual proyeksi

- c) Media Audio
- d) Media Cetak
- e) Media *Display*

9) *Evaluation of Performance* (Evaluasi Hasil Belajar)

Pada model ini mengutarakan bahwa evaluasi tidak hanya dilakukan pada peserta didik saja, namun proses belajar mengajar merupakan hal yang penting untuk dievaluasi. Karena itu terdapat berbagai proses yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

10) *Analysis of Feedback* (Menganalisis Umpan Balik)

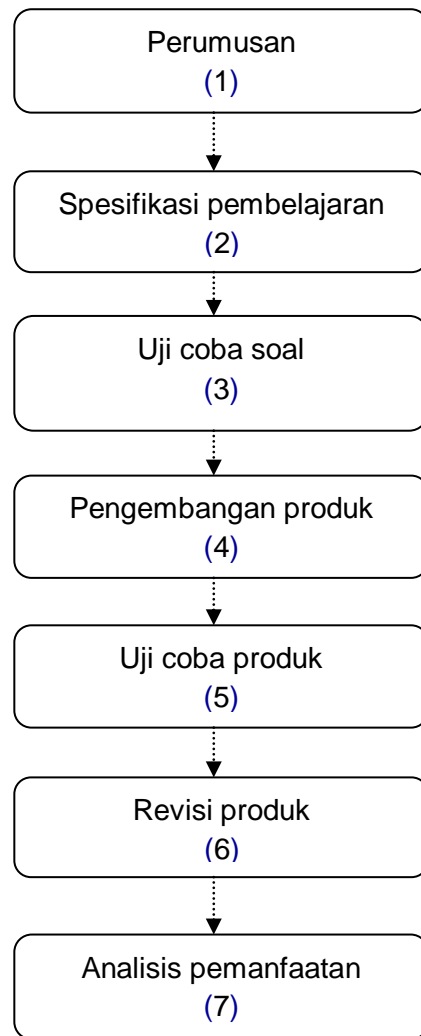
Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam model Gerlach & Ely. Umpan balik akan dilihat dari evaluasi yang telah dilakukan, ketika sudah terlihat hasilnya maka dapat diputuskan apakah kegiatan instruksional ini sudah sesuai dengan tujuan atau masih perlu disempurnakan.¹⁷

Pada penjabaran di atas mengenai model Gerlach & Ely, model ini mempunyai 10 tahapan yang artinya model ini cukup melihat dari banyak sisi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perkembangan model ini juga melihat hasil *feedback* yang terdapat pada akhir model ini dijalankan sebagai penilaian apakah metode pembelajaran ini berjalan dengan ada perubahan di peserta didik atau tidak.

¹⁷ *Ibid. Hal 155-162*

d. Model Baker & Schutz

Model ini membagi tujuh tahapan dalam pengembangan sebuah produk yang mengandung beberapa kegiatan khusus. Diantaranya adalah (1) Perumusan, (2) Spesifikasi pembelajaran, (3) Uji coba soal, (4) Pengembangan produk, (5) Uji coba produk, (6) Perbaikan produk, dan (7) Analisis pemanfaatan.¹⁸



¹⁸ Mukhtar dan Martinus Yamin, *Metode Pembelajaran Yang Behasil* (Jakarta: Nimas Muhina, 2008)

Gambar 2.3.

Model Baker & Schutz

Berikut ini adalah penjelasan dari 7 langkah model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Baker & Schutz.

1) Perumusan

Perumusan adalah hal pertama yang dilakukan dalam model ini, hal ini dilakukan untuk melihat apakah produk tertentu pantas untuk di produksi. Berikut ini adalah beberapa dasar yang dapat menentukan apakah pantas atau tidak.

a) Melihat tingkat verbalitas pesan

b) Melihat dari kesulitan materi yang sulit untuk digunakan dalam verbal, namun juga harus memilih media yang tepat untuk penyampaian pesan

c) Jika materi yang diajarkan banyak peminatnya, namun pembelajar yang masih terbatas untuk mengisi materi

d) Jika materi tersebut berperan penting bagi pemelajar yang selesai belajar, akan bekerja, maupun yang akan meneruskan ke jenjang pendidikan lebih tinggi.

e) Jika materi tersebut layak untuk diproduksi dari berbagai aspek yaitu biaya, waktu, tenaga, dan ketersediaan bahan.

2) Tahap Spesifikasi Pembelajaran

Pada tahapan ini ialah melakukan penentuan tujuan instruksional dalam rincian spesifik dan operasional. Maka akan memberikan kemudahan dalam proses pengembangan produk dan pengukuran hasil belajar.

3) Tahap Uji Coba Soal

Dalam langkah ketiga, kegiatan yang dilakukan diawali dengan penyusunan instrumen uji coba soal. Soal tersebut sebaiknya dapat mengungkapkan kebenaran tingkat respon minimum yang telah ditetapkan pada langkah sebelumnya (spesifikasi langkah instruksional). Hal ini dapat dilihat dari hasil uji coba yang dilakukan.

4) Tahap Pengembangan Produk

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mengembangkan sebuah produk instruksional. Pertama adalah mempersiapkan materi yang akan memberikan sebuah pengalaman baru bagi pemelajar yang mengikuti proses belajar. Kedua, agar materi yang dikemas terasa padat, lengkap, singkat, dan jelas, maka berikan rangkaian materi yang utuh. Ketiga, pengembangan produk yang tidak kaku, maka pemelajar akan merasa tidak bosan namun menyenangkan. Keempat, jika suatu produk melibatkan pembelajar, maka harus dipastikan bahwa pembelajar memberikan pesan yang mendukung proses belajar mengajar dari segi bersikap maupun berperilaku. Kelima, Jika produk yang akan dikembangkan akan digunakan dalam kelas, perlu

diperhatikan bahwa produk akan mendukung proses belajar mengajar di kelas dan guru mendukung serta memanfaatkan produk tersebut. Keenam, melakukan penyajian yang baik dalam pembelajaran. Ketujuh, usahakan produk yang dikembangkan dibuat menarik bagi pemelajar yang memanfaatkan untuk mendorong semangat belajar.

5) Uji Coba Produk

Tahapan ini menurut Schutz (1971), usahakan agar jumlah responden tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit. Selain itu data yang diperoleh dari uji coba, perlu disajikan dalam rumusan yang sederhana, singkat, dan mudah dimengerti.

6) Tahap Revisi Produk

Terjadi perbaikan produk dari hasil yang diperoleh dalam ujicoba yang telah dilakukan. Hal ini diperlukan untuk mengembangkan produk menjadi lebih sempurna.

7) Tahap Analisis Untuk Pemanfaatan

Tahap akhir model ini ialah analisis pemanfaatan program, kesimpulan dari pengembangan produk secara sistematis dan menyeluruh. Maka akan mengetahui kelemahan dan keunggulan dari produk yang dikembangkan ketika uji coba produk dilakukan.

Dengan penjelasan yang tertera di atas bahwa model Baker & Schutz dengan memiliki 7 tahapan untuk pengembangan. Pada setiap

tahapan menekankan kepada rancangan produk pembelajaran untuk menghasilkan kesempurnaan produk pembelajaran. Hal ini terlihat dari tahapan yang secara detail dimulai dari validasi instrumen hingga perbaikan produk.

B. Hakikat Media Video Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kemajuan peranan teknologi kini sangat terlihat jelas di kehidupan terlebih lagi sudah masuk ke dunia pendidikan yang kini sangat membantu pemelajar untuk mendapatkan informasi secara efektif dan efisien yaitu melalui media. (Bouvee,1997) pada buku Sanaky, media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.¹⁹ Pengertian media pembelajaran menurut Latuheru (1998) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima.²⁰ Pendapat lain menurut Sadiman (2008) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini melibatkan proses

¹⁹ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen*. (Yogyakarta: Kaukaba, 2011), Hal 3

²⁰ J.D . Latuheru, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan), hal 14

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat tersalin.²¹

Dari beberapa pengertian di atas yang dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat perantara yang digunakan oleh pemelajar dan pembelajar untuk menerima serta menyampaikan pesan dalam berbagai bentuk untuk meningkatkan keefektifan dan efisiensi dari proses kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini juga dapat mempengaruhi tingkat semangat belajar bagi peserta didik sehingga mempengaruhi kinerja dari muridnya yang bermanfaat untuk diri sendiri maupun lingkungan. Media sederhana seperti *flip chart*, diorama, papan bulletin/magnet dapat menarik siswa untuk semangat belajar terlebih lagi jika menggunakan teknologi yang kompleks dan canggih seperti audio, video, dan multimedia.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Azhar Arsyad (2011)²² mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu sebagai berikut:

²¹ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hal 7

²² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2009)

- a. Media hasil teknologi cetak
- b. Media hasil teknologi audio-visual
- c. Media hasil teknologi berdasarkan komputer
- d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut Ibrahim yang dikutip oleh Daryanto (2010)²³ media dikelompokkan kedalam lima kelompok berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat serta kelengkapan, yaitu:

- a. Media audio
- b. Media proyeksi
- c. Media televisi
- d. Media video
- e. Media Komputer

Berdasarkan dua para ahli diatas yang mengemukakan mengenai jenis-jenis media pembelajaran, bahwa media pembelajaran sangat beragam dimulai dari yang sederhana hingga kompleks. Pemilihan media sebagai pembelajaran lebih tepat dilakukan berdasarkan kesesuaian dengan materi yang dan kondisi yang ada.

3. Tujuan Media Pembelajaran

²³ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010)

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut :

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- d. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan perantara yang memberikan kemudahan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran baik pada pemelajar maupun pada pembelajar sehingga menjadi lebih efisien. Suatu hal yang disayangkan ketika banyak macam media pembelajaran pada era modern ini tidak digunakan sebaik mungkin pada pembelajaran yang membutuhkan.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.

- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d. Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.²⁴

Selain itu manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar, sebagai berikut:

- a. Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, yaitu:
 - 1) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan.
 - 2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
 - 3) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik.
 - 4) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran.
 - 5) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
 - 6) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
 - 7) Meningkatkan kualitas pengajaran.
- b. Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, yaitu :
 - 1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
 - 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar.

²⁴Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*.(Bandung: CV Sinar Baru, 1991), Hlm 2.

- 3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar.
- 4) Memberikan inti informasi, pokok-pokok, secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar.
- 5) Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis.
- 6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.
- 7) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.²⁵

Berdasarkan beberapa manfaat media pembelajaran yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran perlu dimanfaatkan sebaik mungkin untuk membantu proses pembelajaran agar berjalan optimal. Hal ini dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi setiap individu yang di dalamnya. Perlu pengembangan pada media pembelajaran pada saat ini yang berpeluang untuk memberikan informasi yang tepat agar pesan dapat sampai dengan tepat.

²⁵ Hujair AH Sanaky, *Op.Cit.*, Hal 5

5. Pengertian Media Video Pembelajaran

Menurut Canning-Wilson (1998) dalam Subarno, video merupakan sarana yang paling tepat dan sangat akurat dalam menyampaikan pesan dalam bentuk *audio-visual*.²⁶

Menurut Kemp dalam Sukiman (2012) video adalah menyajikan informasi, menggambarkan suatu proses, dan tepat mengajarkan ketrampilan, meningkatkan, dan mengembangkan waktu serta dapat mempengaruhi sikap. Hal ini dipengaruhi oleh ketertarikan minat, dimana tayangan yang ditampilkan oleh video dapat menarik gairah rangsang (stimulus) seseorang untuk menyimak lebih dalam.²⁷

Sedangkan media pembelajaran menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran.²⁸

Pengertian dari beberapa para ahli di atas menggambarkan media video pembelajaran suatu hal yang menarik untuk dijadikan sebuah

²⁶ Anton Subarno, *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran*. Akademika Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Tinggi, 3 (1)

²⁷ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pegagogia, 2012)

²⁸ Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video* (Jakarta: P3AI UPI, 2007)

media pembelajaran yaitu dengan menyediakan proses pembelajaran berupa audio visual yang menarik dan memberikan kertertarikan pemelajar untuk mengetahui lebih dalam pada proses belajar.

a. Kelebihan Media Video Pembelajaran

Rusman (2012) mengungkapkan beberapa kelebihan yang dimiliki media video yaitu: video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa, video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, serta memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.²⁹ Ditambahkan kelebihan dari menggunakan media video pembelajaran menurut Cecep Kustandi (2013) yaitu :

- 1) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika siswa berdiskusi, membaca, dan praktik.
- 2) Video dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti kerja jantung ketika berdenyu.
- 3) Mendorong dan memotivasi siswa serta menanamkan sikap dan segi afektif lainnya.
- 4) Video mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengandung pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- 5) Video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil dan kelompok yang heterogen atau perorangan.³⁰

Kelebihan-kelebihan video yang dikemukakan oleh beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan, video dapat memperlihatkan sebuah

²⁹ Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Jakarta:Rajawali pers, 2012) hal 220

³⁰ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran; Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hal 64

gambar *detail* yang terbatas pada kehidupan nyata. Hal itu mendukung penelitian ini untuk menjadikan video sebagai proses pembelajaran pada Seni Tari Nandak Betawi yang memerlukan gerakan detail sebagai kesempurnaan pada gerakan. Serta mendorong minat pada komunitas Teater Abang None untuk mempelajari tarian dengan baik.

6. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Karakteristik Media Video Pembelajaran Menurut Cheppy Riyana (2007) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya, maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya, yaitu sebagai berikut:

a) Clarity of Message (kejelasan pesan)

Media video dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dapat diterima pada memori jangka panjang

b) Stand Alone (berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan secara bersama dengan bahan ajar lain.

c) User Friendly (mudah digunakan pengguna)

Media video digunakan dengan bahasa yang mudah dimengerti dan menggunakan bahasa yang umum serta membantu dan bersahabat kepada pemakainya.

d) Representasi Isi

Materi harus benar representatif, seperti materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat menggunakan media video

e) Visualisasi Media

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, video materi, sound

f) Menggunakan Kualitas Resolusi Tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi, tetapi mendukung untuk setiap sistem komputer

g) Dapat Digunakan Secara Individu

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam dalam sekolah, tetapi juga dirumah.³¹

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai karakteristik media video pembelajaran, media video mempunyai peran dalam meningkatkan

³¹ Riyana Cheppy, *Pedoman Pengembangan Media Video* (Jakarta: P3AI UPI, 2007)

motivasi belajar dalam proses pembelajaran. Hal ini harus didukung dengan pembuatan yang baik meliputi beberapa komponen yang telah disebutkan agar video pembelajaran memberikan nilai tambah pada proses pembelajaran.

7. Pengembangan Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut.

a) Tips Materi

Media video ini sesuai dengan pembelajaran yang sifatnya menggambarkan atau melihat proses tertentu, seperti video pembelajaran membuat kue, bagaimana cara bermain basket yang benar, dan lain-lain.

b) Durasi Waktu

Durasi waktu yang lebih singkat adalah ciri dari media video pembelajaran. Berbeda dengan film yang memiliki waktu lebih dari 60 menit, video pembelajaran disajikan dalam waktu yang lebih singkat.

c) Format Sajian Video

Video mempunyai kejelasan pada materi yang disampaikan, tujuan pembelajaranpun terlihat jelas, berbeda dengan halnya film yang bersifat imaginasi dan kurang ilmiah. Format video pembelajaran yg

sesuai adalah naratif (narrator), wawancara, presenter, format gabungan.³²

d) Ketentuan Teknis

Menurut Cheppy Riyana (2007) media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, editing, dan suara. Maka perlunya komunikatif yang sifatnya teknis pada video pembelajaran. Seperti penulisan *caption* yang jelas dengan memperhatikan *font* tulisan baik warna, bentuk, ukuran tulisan serta pengambilan gambar *zoom-in zoom-out* perlu dilakukan.³³

e) Penggunaan Musik dan *Sound Effect*

Menurut Cheppy Riyana (2007) pada musik dan sound effect adalah

- 1) Musik untuk pengisi suara sebaiknya dengan intensitas volume yang *soft* agar tidak mengganggu sajian visual dan narrator.
- 2) Musik yang digunakan sebagai *background* sebaiknya musik instrument.
- 3) Hindari musik dengan lagu yang populer atau sudah akrab ditelinga siswa.
- 4) Menggunakan *sound effect* untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik.³⁴

Maka menurut penjabaran di atas teori dari Cheppy Riyana mengenai pembuatan dan video pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa banyak

³² *Ibid*

³³ *Ibid*

³⁴ *Ibid*

aspek yang mempengaruhi untuk menjadikan media video pembelajaran terlihat baik.

Secara umum peneliti membagi 3 bagian pada pembuatan video pembelajaran yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

(a) Pra Produksi

Pra Produksi adalah tahapan perencanaan. Secara umum merupakan tahapan persiapan sebelum memulai proses produksi. Hal-hal yang diperlukan adalah pengumpulan data dan materi, konsep produksi, planning.³⁵

(b) Produksi

Produksi melihat dari beberapa aspek seperti yang disebutkan sebelumnya oleh Cheppy Riyana diperlukan berbagai aspek yaitu seperti *lighting*, teknik pengambilan gambar dan sebagainya.

(c) Pasca Produksi

Pasca produksi adalah pemotongan tahap terakhir pada produksi video. Langkah awalnya ialah pemotongan masing-masing video, dihilangkan proses shooting yang gagal dari masing-masing kamera, kemudian masuk ke tahap editing dengan menggunakan software.³⁶ Kemudian perlunya penambahan seperti musik, penambahan efek gambar, serta keterangan untuk melengkapi video pembelajaran.

³⁵ Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 3 No 3 - 2011 -

ijns.org

³⁶ *Ibid*

C. Seni Tari Nandak Betawi

1. Pengertian Seni Tari

Seni di Indonesia salah satunya yaitu seni tari merupakan seni yang berkembang di Indonesia. Indonesia mempunyai banyak suku yang setiap pada sukunya mempunyai ciri khas tarian masing-masing. Menurut M. Quraish Shihab seni adalah keindahan yang merupakan ekspresi ruh dan budaya manusia yang mengandung dan mengungkapkan keindahan.³⁷ Sedangkan menurut Sujoyono dalam Cahyono (1999) mengatakan bahwa seni adalah *jiwa ketok*, dorongan atau getaran pada manusia seringkali dipengaruhi oleh faktor lingkungannya, apakah karena ketakju ban alam, hubungan dengan supranatural, atau ikatan sistem sosialnya.³⁸

Kesimpulan yang dapat diambil menurut para ahli mengenai seni bahwa seni terjadi pada didalam jiwa yang mengeluarkan sebuah tindakan/eskpresi yang menciptakan sebuah gerakan yang berarti. Seni

³⁷ M. Quraish Shihab, *Wawasan Alqur'an* (Bandung: Mizan, 1996), Hal 385

³⁸ Agus Cahyono, *Seni Pertunjukan Arak Arakan dalam Upacara Tradisional Dugderan di (Kota Semarang: Harmonia Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni, 7(3), 2006), Hal 72-84.*

setiap diri orang lain berbeda-beda hal ini menyebabkan kayanya seni di dunia.

Tari adalah gerak yang dibentuk secara ekspresif yang diciptakan oleh manusia untuk dapat dinikmati dengan rasa.³⁹ Gerak adalah berpindahnya posisi atau tempat dari satu posisi ke posisi lain. Gerak selalu ada dalam tarian, tetapi bukan berarti semua gerak termasuk tari, sedangkan tari adalah bentuk gerak ritmis yang indah.⁴⁰ Menurut Dzajuli (1994) dalam Cahyono Tari adalah paduan gerak-gerak ritmis dan indah dari seluruh atau sebagian badan baik spontan maupun gerakan terlatih yang telah disusun dengan seksama disertai ekspresi atau ide tertentu yang selaras dengan musik, sehingga memberi kesenangan pada pelaku atau penghayatnya. Keindahan dalam tari hadir demi suatu kepuasan, kebahagiaan, dan harapan batin manusia, baik pencipta, peraga, maupun penikmatnya.⁴¹ Sedangkan menurut Haukins (1990) dalam Setiawai tari adalah ekspresi jiwa manusia yang diubah oleh imajinasi dan diberi bentuk melalui media gerak sehingga menjadi bentuk gerak yang simbolisasinya sebagai ungkapan si pencipta.⁴² Pencapaian keindahan melalui kaidah yang sejalan teori tari itu memerlukan penguasaan teknik tari yang baik dan tepat. Dengan kata lain, teknik

³⁹ Widia Pekerti, *Pendidikan Seni Musik – Tari/Drama*. Hal 4.5

⁴⁰ Sri Martono, *Kerajinan Tangan Dan Kesenian* (Jakarta: Yudhistira, 2005). Hal 76

⁴¹ Agus Cahyono, Op. Cit., Hal 72-84

⁴² Rahmida Setiawai, *Seni Tari Smk*. Departemen Pendidikan Nasional, 2008, Hal 38

adalah landasan fisik material bagi tercapainya nilai keindahan dalam suatu tari.⁴³

Dapat disimpulkan bahwa tari merupakan sebuah bentuk gerakan yang menyampaikan pesan dengan ekspresi tertentu kepada orang lain dalam gerakan-gerakan yang indah. Indonesia yang kaya akan budaya dan suku merupakan suatu kelebihan yang dimiliki oleh Indonesia. Sudah sepantasnya untuk setiap individu di Indonesia untuk mencintai budaya Indonesia.

2. Prinsip-prinsip seni

Baik seni pertunjukan yang meliputi: Seni Musik, Seni Tari, Seni Teater dan Pedalangan, maupun seni pemeran yaitu seni Rupa mempunyai prinsip-prinsip seni secara umum. Prinsip seni yang dimaksud yaitu:

a) Komunikatif

Jika setiap perilaku serta perasaan penonton telah memiliki persepsi yang sama dengan apa yang disajikan, maka dapat dikatakan bahwa seni pertunjukan itu *komunikatif*.

b) Kesatuan

⁴³ Edi Sedyawat, *Budaya Indonesia Kajian Arkeologi, Seni Dan Sejarah* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006) Hal 300

Dalam seni terdapat kesatuan antara seni-seni yang disajikan, kesatuan antara ruang dimensi, garis, warna dan komposisi, serta perasaan yang disajikan dari seni tersebut.

c) Keserasian

Keserasian ini adalah keindahan dalam bentuk visual. Pada prinsip ini keluarlah estetika. Keindahan ini merupakan salah satu daya rangsang daya tarik bagi para penonton.

d) Keselarasan

Unsur seni yang lebih menitikberatkan dari sudut pandang keindahan melalui auditif adalah keselarasan. Suatu karya seni harus mengandung unsur keindahan dalam bentuk auditif agar tidak menyiksa pendengaran penonton.

e) Keseimbangan

Seni juga memerlukan keindahan rasa atau jiwa, apabila tidak memiliki keindahan rasa atau jiwa maka seni itu akan terasa mati.

f) Ukuran

Karya seni dirancang berdasarkan ukuran atau umur para konsumen. Dengan sendirinya makna dan bentuk karya seni itu harus memiliki tujuan, sasaran, dan ukuran.⁴⁴

Berdasarkan dari beberapa prinsip seni yang di atas dapat disimpulkan bahwa banyak hal yang diperhatikan dalam pelaksanaan seni, khususnya seni tari yang akan dibuat dalam bentuk video agar pesan yang disampaikan sampai kepada penonton dengan baik.

D. Komunitas Teater Abang None

1. Karakter Anggota Teater Abang None

Teater AbNon (Abang None) adalah organisasi non-profit berbasis komunitas yang bergerak di bidang seni dan budaya, khususnya seni pertunjukan budaya Betawi, yang anggotanya berasal dari alumni maupun mereka yang menjabat sebagai Abang None Jakarta.

Teater ini berdiri atas Prakarsa Maudy Koesnaedi (None Jakarta 1993) sebagai bentuk sumbangsih dan usaha dalam melestarikan budaya Betawi, serta sarana untuk memotivasi dan memberikan kesempatan kepada para Abang None Jakarta turut serta dalam usaha tersebut. Tujuannya ialah memberikan pembelajaran kepada seluruh Abang None agar dapat mengembangkan bakatnya di bidang seni. Pada awalnya, teater ini hanya beranggotakan Abang None Jakarta Utara, dan

⁴⁴ Dinas Kebudayaan Daerah Khusus Ibukota Jakarta. 1995/1996. *Metodologi Seni Tari*.

berhasil membuat sebuah pementasan yang diadakan pada tahun 2009 berjudul "Cinta Dasima" melihat animo masyarakat yang tinggi, serta potensi dan minat yang juga dimiliki oleh Abang None wilayah lain, maka pada akhirnya teater ini terbuka untuk semua wilayah di Jakarta.

Teater AbNon kemudian kembali menuai sukses dengan memproduksi "Doel: Antara Roti Buaya dan Burung Merpati, Kembang Parung Nunggu Dipetik" pada tahun 2010, "Sangkala 9/10" pada tahun 2011, "Soekma Djaja" pada tahun 2013, dan "Topeng Betawi Jaya Bersama" pada tahun 2013.

Tidak hanya pertunjukan skala besar, Teater AbNon juga kerap tampil untuk mengisi acara-acara tertentu. Setiap pekannya, para anggota melakukan latihan secara reguler di Gedung C Dinas Pariwisata Jakarta. Mereka berlatih seni peran, vokal, musik, tari tradisional, hingga seni beladiri. Dalam menjalankan aktivitasnya, Teater AbNon memiliki struktur organisasi yang siap mewadahi berbagai bakat dan talenta Abang None Jakarta⁴⁵. Pada tanggal 24 & 25 Oktober 2015 Teater abnon sukses menyelenggarakan produksi besar yang berjudul "Jawara: Langgam Hati Dari Marunda". Pertunjukan teater ini dikemas dengan modern namun tetap kental akan budaya betawi dengan menyampaikan pesan-pesan kehidupan yang tersirat didalamnya. Hal ini membuka penglihatan masyarakat luas khususnya anak muda yang "terbawa"

⁴⁵ [Http://Teaterabnon.Com/About/](http://Teaterabnon.Com/About/) [Diunduh Pada 19 Agustus 2016 Pukul 23.55](#)

dengan era modern bahwa untuk berkarya berkaitan dengan budaya merupakan suatu yang menyenangkan dan membanggakan.

E. Penelitian Relevan

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Latihan Angkat Beban Untuk Pemula (Di Pusat Kebugaran Aricola Jakarta Timur” yang dilakukan oleh Tegar Jiwo Nuswantoro pada tahun 2013 bertujuan untuk memberikan gambaran yang menyeluruh dan mendetail mengenai bagaimana proses mengembangkan sebuah video pembelajaran latihan angkat beban yang dikhususkan kepada anggota pemula di pusat kebugaran Aricola. Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah metode ADDIE yang didalamnya terdapat 5 tahapan. Penelitian ini menggunakan evaluasi formatif sebagai evaluasi media. Setelah terjadinya proses evaluasi, kesimpulan hasil yang didapat ialah penelitian ini dikembangkan dengan kategori sangat baik.

Peneliti yang lakukan yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Seni Tari Nandak Betawi Di Teater Abang None Jakarta”

relevan dengan penelitian tersebut terkait dengan pengembangan video pembelajaran yang dilakukan oleh bidang studi Teknologi Pendidikan. Penelitian tersebut digunakan oleh peneliti sebagai referensi dalam mengembangkan penelitian ini.

F. Kerangka Berpikir

Perkembangan zaman yang pesat diiringi oleh teknologi yang semakin maju “mendorong” setiap manusia untuk dapat berkompetisi satu sama lainnya. Pendidikan merupakan salah satu upaya utama yang dilakukan agar dapat *survive* dalam kehidupan. Ketika era semakin modern, maka pendidikan juga mengikuti sehingga terjadi perubahan paradigma dalam pembelajaran. Sumber belajar kini sudah beragam didukung oleh banyak pilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

Teater Abang None Jakarta merupakan organisasi non-profit yang didirikan oleh Maudy Koesnaedi (None Jakarta tahun 1993) sebagai upaya untuk melestarikan budaya betawi yang mengikuti perkembangan zaman di setiap seni yang selenggarakan. Teater Abang None mempelajari seni peran, olah vokal, seni tari nandak betawi, dan silat. Namun terdapat masalah diwaktu latihan setiap minggunya yaitu kurangnya sumber daya pembelajar,

sedangkan rencana pembelajaran sudah disusun dengan baik dan banyak acara yang membutuhkan penampilan dari Teater Abang None. Hal ini menjadi kendala di rancangan rencana yang dibuat karena menjadi tidak berjalan dengan semestinya.

Media Video merupakan salah satu media yang sesuai digunakan pada Teater AbNon sebagai media pembelajaran untuk menguasai materi-materi yang diberikan. Video pembelajaran akan menggunakan model pengembangan Baker & Schutz sebagai acuan proses pembuatan video. Melalui media video ini diharapkan Teater Abang None terlaksana dengan baik waktu latihan latihannya dan rencana yang dibuat berjalan sesuai dengan semestinya.

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi pengembangan

1. Tujuan pengembangan

Pengembangan ini akan menghasilkan video pembelajaran seni tari nandak betawi di Komunitas Teater Abang None Jakarta yang dikembangkan berdasarkan pada model pengembangan. Tujuannya adalah sebagai media pembelajaran untuk membantu Teater AbNon melakukan latihan secara efektif dan efisien. Video ini memberikan filosofi gerakan serta *detail* dari setiap gerakan Abang dan None, serta memberikan evaluasi apa yang telah dipelajari.

2. Metode pengembangan

Penelitian pengembangan ini akan menggunakan Model pengembangan yaitu Baker & Schutz. Pada tahapan proses Baker & Schutz terdapat 7 tahapan yaitu, perumusan, spesifikasi pembelajaran, uji coba soal, pengembangan produk, uji coba produk, perbaikan produk, dan analisis pemanfaatan (Mukhtar dan Yamin, 2008).⁴⁶ Dalam pengembangan ini akan menggunakan langkah-langkah tersebut sebagai tahapan pengembangan dalam video pembelajaran.

⁴⁶ Mukhtar dan Martinus Yamin, *Metode Pembelajaran yang Berhasil* (Jakarta: Nimas Muhina, 2008), hal 68

3. Responden

Pada pengembangan ini peneliti melibatkan beberapa responden untuk mengukur media video agar menjadi lebih baik dalam pengembangannya sehingga implementasinya tercapai dengan tidak ada hambatan. Berikut ini ialah beberapa responden yang dilibatkan dalam penelitian ini:

a) Ahli Media

Ahli media merupakan orang yang menguasai teori dan konsep media. Fungsi ahli media adalah untuk memberikan penilaian dan masukan dari media yang dihasilkan. Ahli media yang terlibat adalah Fitria Herbiyanti S.Sos selaku pekerja dan ahli media senior di TVRI pada TV edukasi.

b) Ahli Materi

Ahli materi akan memberikan penilaian mengenai konten yang akan dibuat. Ahli materi yang terlibat dalam pengembangan ini adalah Atien Kisam selaku koreografer dari seni tari nendak betawi Si Doel dan juga merupakan aktif di lembaga kebudayaan betawi.

c) Sasaran Pengguna

Sasaran pengguna pada pengembangan ini ialah peserta didik dalam Teater Abang None yang mempunyai tingkat pemahaman materi yang berbeda-beda.

4. Instrumen

Instrumen yang digunakan penelitian ini adalah kuesioner dan lembar pengamatan. Kuesioner ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan sasaran pengguna media. Fungsi kuesioner adalah untuk menilai dan mengevaluasi kualitas produk. Lembar pengamatan digunakan untuk mengetahui kemampuan sasaran pengguna pada *Field Test*. Kuesioner dan tes pengamatan berdasarkan dari silabus Teater Abang None. Pengembang menggunakan instrumen evaluasi video pembelajaran yang diperoleh dari *website* survey.web-bali.net yang merupakan survey dari Universitas Negeri Jakarta program studi Teknologi Pendidikan untuk ditujukan ke para ahli. Instrumen sasaran dikembangkan berdasarkan acuan Sadiman dkk dalam buku Media Pendidikan serta Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi (PUSTEKOM), dimana terdapat kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kepada tiga aspek yaitu aspek isi/materi, aspek pembelajaran, dan aspek media.

Instrumen yang digunakan untuk para ahli menggunakan skala

Likert yang terdiri dari empat kriteria penelitian yaitu sebagai berikut:

1= Kurang baik

2= Cukup Baik

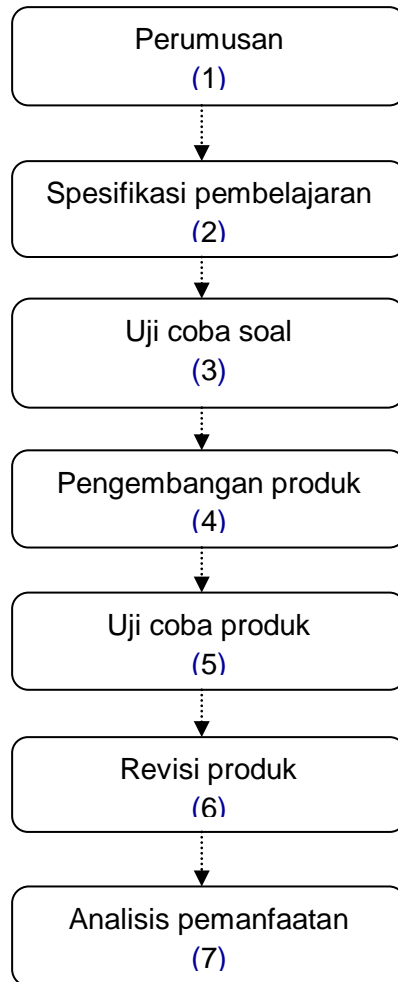
3= Baik

4= Sangat Baik

B. Prosedur Pengembangan

Pada pengembangan video pembelajaran ini peneliti akan menggunakan model Baker & Schutz yang terdiri dari 7 tahapan sebagai proses untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu, perumusan, spesifikasi pembelajaran, uji coba soal, pengembangan produk, uji coba produk, perbaikan produk, dan analisis pemanfaatan (Mukhtar dan Yamin, 2008).⁴⁷ Berikut adalah model Baker & Schutz dalam pengembangan media video pembelajaran seni tari nandak pada Teater Abang None.

⁴⁷ Mukhtar dan Martinus Yamin, *Op. Cit.*



Gambar 3.1.
Model Baker dan Schutz

1. Perumusan

Peneliti mengidentifikasi dengan mewawancarai ahli materi Teater Abang None mengenai kondisi pembelajaran latihan saat ini yang diterapkan di Teater Abang None, serta datang langsung untuk mengamati sejauh mana anggota teater melakukan proses latihan

yang diberikan. Berdasarkan hasil wawancara, kegiatan latihan yang dilakukan mengalami kendala dalam seni tari. Oleh karena itu, adanya kebutuhan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran anggota Teater Abang None.

Sehubungan dengan seni tari dalam pembelajaran, seni tari merupakan pembelajaran yang meliputi banyak gerak dibandingkan verbal. Dilihat dari pesan seni tari yang sifatnya gerak/visual, maka media yang lebih tepat menggunakan media visual. Hal ini melibatkan banyak anggota Teater Abang None di kelas yang cukup besar, sedangkan pesan dari seni tari yang diberikan banyak gerakan yang *detail* sebagai kelengkapan dalam gerakan, maka audiovisual/video cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Produksi dalam pembuatan video pembelajaran memerlukan biaya dan waktu yang lebih untuk mendapatkan kualitas yang baik. Kerjasama dalam tim produksi juga perlu dilakukan sebagai penunjang keberhasilan dalam pembuatan video. Produk ini dapat mendukung proses pembelajaran Teater Abang None mengatasi terbatasnya pengisi materi secara konvensional dalam memahami seni tari nandak betawi Si Doel.

2. Spesifikasi Pembelajaran

Pada spesifikasi pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran merupakan tahap pertama untuk mempermudah proses pengembangan dan menilai hasil belajar dari media yang dikembangkan. Tujuan pembelajaran dalam pengembangan media video seni tari nandak ini adalah setiap anggota Teater Abang None mampu melakukan gerak seni tari nandak betawi secara detail dengan baik dan benar, serta mengetahui filosofi dari tarian tersebut. Dalam pengembangan media video seni tari nandak betawi ini, peneliti akan mengambil salah satu seni tari nandak betawi pada Teater Abang None yaitu tarian seni tari nandak betawi Si Doel. Tarian ini diambil dari produksi besar Teater Abang None pada tahun 2010 yang berjudul "Doel: Antara Roti Buaya dan Burung Merpati, Kembang Parung Nunggu Dipetik". Terdapat beberapa materi wajib yang di dapatkan langsung dari Bang Atien Kisam sebagai ahli materi dalam pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- a) Filosofi tari nandak si Doel
- b) *Video full* tari nandak si Doel
- c) *Video Clip* tari nandak si Doel
- d) Gerakan basic tarian betawi pada tari si Doel beserta penjelasannya

e) Adanya prinsip keserasian pada seni tari si Doel

Materi wajib dari ahli materi digunakan sebagai strategi untuk menyempurnakan pembelajaran yang digunakan dalam Teater Abang None.

3. Uji Coba Soal

Pada tahapan ini pengembang menggunakan kuesioner evaluasi video pembelajaran yang diperoleh dari *website* survey.web-bali.net. Kuesioner ini disediakan secara aktif oleh prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta agar dapat digunakan untuk..... yang merupakan survey dari Universitas Negeri Jakarta di program studi Teknologi Pendidikan untuk ditujukan ke para ahli. Kisi-kisi untuk sasaran melalui sumber dari Sadiman dkk serta PUSTEKKOM yang sudah divalidasi terlebih dahulu dengan salah satu dosen di jurusan Teknologi Pendidikan UNJ, sedangkan kisi-kisi untuk *field test* yaitu post-test dan tes pengamatan (praktek) berdasarkan silabus dari Teater Abang None yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.1.
Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif
Ahli Materi dan Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi
(1)	(2)	(3)	(4)
1. Aspek Media			
		1. Kemenarikan tampilan Opening	Tampilan opening yang disajikan dalam program video pembelajaran menarik
		2. Sistematika isi mudah dipahami	Sistematika isi program video pembelajaran mudah dipahami oleh user/sasaran
		3. Ketajaman visual atau gambar dalam	Visual atau gambar dalam program memiliki ketajaman
		4. Kejelasan tampilan tulisan (caption)	Tampilan tulisan (caption) dalam program jelas dan terbaca
		5. Kekontrasan warna huruf dengan latar belakang	Antara warna huruf dengan latar belakang kontras/komplemen
		6. Ketepatan penggunaan Ilustrasi	Penggunaan ilustrasi (tampilan animasi) dalam program video pembelajaran tepat
		7. Daya tarik penyajian	Penyajian program video pembelajaran memiliki daya tarik
		8. Ketepatan narasi	Narasi yang digunakan dalam program tepat
		9. Ketepatan sound effect	Ketepatan sound effect yang digunakan dalam program video pembelajaran

2. Aspek Pembelajaran			
		10. Isi program dilandasi oleh teori belajar tertentu	Isi program dilandasi oleh teori belajar tertentu (misalnya konstruktivistik, kognitivistik, humanistik, behavioristic)
		11. Kesesuaian strategi penyampaian dengan karakteristik sasaran	Kesesuaian strategi penyampaian dengan karakteristik <i>user/sasaran</i>
		12. Ketepatan strategi penyampaian	Ketepatan strategi penyampaian sehingga memudahkan pemahaman konsep, penguasaan ketrampilan, dan pembentukan sikap
		13. Kesesuaian isi program video	Kesesuaian isi program video dengan karakteristik pemelajar sasaran (<i>user</i>)
		14. Ketepatan urutan materi Pembelajaran	Urutan penyajian materi pembelajaran memiliki ketepatan
		15. Alur cerita mendorong pembelajar berpikir kritis	Alur cerita dalam video pembelajaran mendorong pembelajar/ <i>user</i> berpikir kritis
		16. Keterkaitan program dengan penerapan kehidupan nyata	Keterkaitan program dengan penerapan dalam kehidupan nyata (kontekstualitas)

3. Aspek Isi			
		17. Kebenaran informasi yang disampaikan	Informasi yang disajikan tidak menimbulkan penafsiran yang salah dan penjelasan langsung pada inti materi
		18. Terbebas dari kesalahan Konsep	Informasi yang disajikan tidak menimbulkan penafsiran yang salah dan penjelasan langsung pada inti materi
		19. kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku (<i>up to date</i>)	Kesesuaian informasi dengan kurikulum yang berlaku (<i>up to date</i>) dan sesuai dengan kompetensi inti/standar kompetensi/ dan kompetensi dasar
		20. Kesesuaian tujuan pembelajaran	Terdapat kesesuaian antara isi program video pembelajaran dengan tujuan pembelajaran
		21. Kejelasan tujuan Pembelajaran	Tujuan pembelajaran dalam program video pembelajaran disampaikan dengan jelas dan terukur
		22. Kedalaman materi pembelajaran dalam program	Materi pembelajaran dalam program memiliki kecukupan kedalaman. Tidak terlalu dalam maupun tidak terlalu dangkal

		23. Kejelasan contoh yang ditampilkan dalam program	Terdapat contoh dan non contoh yang ditampilkan dalam program video pembelajaran
		24. Kecukupan referensi yang digunakan	Referensi yang digunakan mencukupi kebutuhan <i>user</i> dalam mempelajari isi program video pembelajaran

Tabel 3.2.
Kisi-kisi Instrumen Evaluasi Formatif
Sasaran

Variabel	Indikator	Bentuk Penilaian	No. Soal
Aspek isi materi	Kejelasan uraian	Skala 1-4	1
	Kejelasan contoh		2
	Kemudahan memahami		3
Aspek media	Ketajaman gambar		4
	Kesesuaian gambar dengan materi		5
	Keterbacaan, tulisan (<i>caption</i>), ukuran huruf, warna huruf		6, 7
	Daya tarik		8
	Memotivasi pemelajar		9
	Kualitas peraga		10
	Musik		11, 12

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrument Post-Test

No.	Indikator	Deskripsi	No. Soal
1	Siswa memperkirakan filosofi seni tari nandak betawi Si Doel	Filosofi gerakan abang	3, 8
		Filosofi kehidupan masyarakat betawi	4
		Filosofi gerakan none	5
		Filosofi asal usul seni tari nandak betawi Si Doel	7
2	Siswa merinci gerakan dasar seni tari nandak betawi Si Doel	Gerakan dasar none	1
3	Siswa menguraikan hitungan dari gerakan seni tari nandak Si Doel	Jumlah gerakan silat abang	9, 10
4	Siswa menjabarkan gerakan dari awal hingga akhir gerakan seni tari nandak betawi Si Doel	Jumlah gerakan abang	6
		Jumlah gerakan none	2

Tabel 3.4.

Kisi-Kisi Instrument Tes Pengamatan Ketrampilan

No.	Indikator	No. Soal
1	Siswa dapat melakukan gerakan dasar seni tari nandak Si Doel	1
2	Siswa dapat melakukan hitungan dari gerakan seni tari nandak betawi Si Doel	2
3	Siswa dapat melakukan gerakan detail dengan baik dan benar	3
4	Siswa dapat melakukan gerakan dari awal hingga akhir gerakan seni tari nandak betawi Si Doel	4

4. Pengembangan Produk

Pengembangan media video ini merupakan pembelajaran yang bersifat *independent study* (belajar mandiri), Strategi yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan media video seni tari nandak betawi kali ini membuat *video clip* disertai suara, dan penjelasan gerakan tari, artinya terdapat potongan-potongan video yang dapat berdiri sendiri/tidak tergantung dengan *clip* lainnya namun merupakan bagian dari satu kesatuan tari. Setelah itu akan disembarkannya video tersebut melalui youtube dan masuk dalam *website* teater abang none yaitu

www.teaterabnon.com sebagai video pembelajaran seni tari nandak Teater Abang None.

Proses pembuatan naskah video pembelajaran ini melalui 3 tahapan yaitu

a) Pra Produksi

Pada tahap awal dalam pembuatan video pembelajaran ini adalah tahapan yang penting direncanakan dengan matang. Video yang akan dihasilkan akan terlihat baik apabila tahapan awal ini direncanakan dengan maksimal. Maka itu pada tahapan ini peneliti akan merancang pra-produksi video dengan alur yang dimulai melalui *garis besar isi media, jabaran materi, synopsis, treatment, dan storyboard*.

Mengawali dengan tahapan menentukan *garis besar isi media* peneliti akan menentukan Tujuan Instruksional Khusus (TIK) dan Tujuan Instruksional Umum (TIU) tentang bahasan materi seni tari nandak yang akan peneliti kembangkan sehingga akan memudahkan peneliti dalam mengembangkan video ini. Tidak hanya dalam garis besar isi media, namun peneliti akan melanjutkannya ke *jabaran materi* sebagai penguat penjelasan dalam isi materi video ini.

Setelah jabaran materi selesai, peneliti akan melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu *synopsis* yang menggambarkan proses pembuatan video seperti apa dilakukannya. Lanjut ke tahap selanjutnya

setelah membuat *synopsis* pengembang akan membuat *treatment* dengan menguraikan gambaran lebih jelas mengenai kesesuaian alur pada penyajian video pembelajaran ini. Setelah sesuai dengan alur yang dibuat, tahapan terakhir pengembang akan menuangkannya dalam bentuk *storyboard* sebagai acuan kesesuaian naskah dengan video.

Sisi lain pengembang akan melanjutkan pada pembagian *jobdesk crew* yang akan membantu peneliti dalam mengembangkan media video pembelajara ini. Beberapa *crew* yang membantu yaitu pada *cameramen, lighting, dan editing*. Peneliti akan menggunakan model sebagai peraga dari gerakan tari sebanyak 1 Abang dan 1 None yang merupakan penari terbaik dari Teater Abang None. Peneliti juga akan menentukan lokasi *shooting* untuk mendapatkan hasil gambar yang baik yaitu pada studio jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan rumah pribadi Maudy Koesnaedi atau biasa dipanggil Mpok Mod yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan pengambilan gambar.

b) Produksi

Tahapan ini merupakan tahap pemindahan naskah ke dalam bentuk gambar atau suara yang ada di dalam video. Mengingat hal itu peneliti akan berhati-hati dalam mengambil gambar sehingga sesuai

dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan dan menghasilkan suatu produk yang baik.

Peneliti akan mengawali dengan memastikan kondisi rumah Mpok Maudy Koesnaedi sebagai lokasi pengambilan gambar untuk mengatur *angel camera* serta *background* yang merupakan hal pokok untuk penyajian gambar yang baik. Kualitas gambar sangat mempengaruhi minat peserta didik untuk melihat video pembelajaran. Ketika peserta didik sudah tertarik dengan video pembelajaran yang dibuat, maka penguasaan materi akan mudah dilakukan oleh peserta didik.

Setelah itu peneliti akan melangsungkan pengambilan gambar dengan waktu yang ditentukan bersama tim produksi yaitu peneliti sebagai sutradara, Putra Pamungkas dan Nabila Katyana sebagai model peraga, serta Aldi Kurniawan sebagai *cameramen*, *lighting*, dan Luthfi Zamzam Muhammad sebagai *editing*. Setelah pengambilan gambar selesai maka dari tim editing akan melanjutkannya memilih gambar yang sesuai dengan naskah yang telah dibuat.

c) Pasca Produksi

Memasuki tahap yang terakhir dalam pembuatan video yaitu pasca produksi. Peneliti akan menyerahkan kepada tim editing untuk memberikan hasil gambar yang terbaik dalam video ini. Hasil gambar yang telah diambil oleh peneliti dan tim produksi akan dikaji, diolah,

serta *review* sehingga sesuai dengan apa yang telah ditulis peradegan pada naskah.

Setelah itu tim editing akan menggunakan aplikasi yang telah ditentukan sebagai pengolah video sehingga video tidak terlihat kaku dan *update* dengan penambahan efek gambar, keterangan, dan suara yang menarik untuk setiap orang yang melihatnya.

Proses editing yang sudah selesai di edit akan di *make sure* bahwa video pembelajaran sudah sesuai dengan apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh ahli media, ahli materi, dan sasaran pengguna. Ketika sudah memenuhi semua maka video pembelajaran akan melalui proses selanjutnya hingga tahap *analysis*.

5. Uji Coba Produk

Evaluasi akan melihat keberhasilan video pembelajaran melalui teknik-teknik tertentu yang dikembangkan peneliti. Teknik evaluasi yang akan peneliti laksanakan adalah evaluasi formatif. Menurut Nwlink (2013) dalam Muhammad, evaluasi formatif adalah suatu metode untuk menilai kelayakan dari suatu program pada saat kegiatan program sedang dibentuk (dalam proses pengembangan).⁴⁸ Jadi evaluasi formatif bisa dikatakan evaluasi yang dengan cara mengumpulkan data

⁴⁸ Muhammad, Yaumi. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. Hal 270

tentang tingkat efektif dan efisiensi dari bahan pembelajaran guna untuk mendapatkan tujuan dari pembelajaran dari proses belajar. Ada beberapa tahapan yang harus dilalui pada evaluasi ini, yaitu sebagai berikut.

a) Evaluasi para ahli (*expert review*)

Dilakukan ditujukan oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi disini adalah Atien Kisam yang merupakan seorang dari Lembaga Kebudayaan Betawi juga koreografer dari seni tari nandak betawi Si Doel. Ahli media penelitian ini yaitu Fitria Herbiyanti S.Sos selaku pekerja dan ahli media senior di TVRI pada program TV edukasi, juga merupakan wartawan ring 1 Istana Presiden Republik Indonesia. Tujuannya adalah memperoleh masukan yang membangun produk yang peneliti kembangkan dari berbagai aspek mulai dari aspek pada audiovisual hingga konten materi.

b) Evaluasi perorangan (*individual test*)

Evaluasi ini dilakukan setelah sudah dapat masukan dari para ahli lalu dilakukan ke 2 Abang dan 2 None untuk melakukan ujicoba media video pembelajaran ini sebagai evaluasi perorangan yang sebelum ketingkat yang melibatkan banyak orang.

c) Evaluasi grup kecil (*small group test*)

Evaluasi tahap grup kecil ini bertujuan untuk menyempurnakan kembali video yang telah di uji coba pada tahap individual sehingga melihat kekurangan dari media yang di uji cobakan. Evaluasi ini dilakukan oleh 4 abang dan 4 none yang mempunyai tingkat pemahaman tarian yang berbeda, mulai dari yang tingkat pemahamannya rendah sampai pemahaman tinggi. Jika masih terjadi kekurangan akan direvisi kembali guna mencapai hasil yang baik.

d) Evaluasi lapangan (*field test*)

Evaluasi ini merupakan evaluasi yang terakhir dilakukan oleh peneliti yaitu kepada peserta didik yang merupakan sasaran video pembelajaran ini. Evaluasi dilakukan ketika pemelejar sudah diberikan waktu untuk belajar secara mandiri (*independent learning*). Awalnya diputarkan video produk yang dikembangkan kepada 6 abang dan 6 none lalu diberikan post-test agar mengetahui apakah terjadi perubahan kepada peserta didik. Penilaian peneliti lakukan dengan menjumlahkan *score* keseluruhan dari total abang dan none yang melakukan post-test lalu dibagi dengan banyaknya peserta. Selain itu terdapat tes pengamatan untuk mengukur apakah terjadi perubahan psikomotorik dari peserta didik. Abang dan none yang mengikuti tes pengamatan merupakan 6 abang dan 6 none yang mengikuti post-test. Tes pengamatan dilakukan dengan 1 orang abang (anggota teater abang

none yang tidak mengikuti penelitian) sebagai penilai 6 orang abang yang dilakukan secara bergantian dengan 2 orang terlebih dahulu, begitu juga sama halnya dengan none. Penilaian tes pengamatan dilakukan dengan melihat ketrampilan dari gerakan 6 abang dan 6 none lalu disesuaikan dengan instrumen yang peneliti berikan. Rata-rata nilai tes diperoleh dari *score* perindividu dijumlahkan lalu dibagi dengan banyak peserta yang mengikuti tes.

6. Perbaikan Produk

Pada tahap ini pengembang akan memperbaiki produk dengan berdasarkan hasil penilaian dari para ahli (*expert review*) serta tahap *one-to-one* dan *small group*. Perbaikan produk ini bertujuan agar produk yang dihasilkan lebih sempurna dengan memperbaiki kekurangan dari produk.

7. Analisis Pemanfaatan

Pada tahapan ini peneliti akan menyimpulkan pengembangan produk secara sistematis dan menyeluruh. Tahap ini akan mengetahui kelemahan dan kelebihan produk pengembangan video pembelajaran yang dikembangkan ketika tahap uji coba produk dilakukan hingga dilakukannya perbaikan untuk menyempurnakan produk

C. Teknik Evaluasi

Teknik evaluasi yang digunakan pengembang dalam penelitian ini adalah teknik evaluasi formatif untuk menentukan apa yang harus ditingkatkan pada produk agar lebih sempurna. Hasil rata-rata dilakukan dengan cara data yang telah terkumpul dari responden dijumlahkan kemudian dibagi dengan jumlah responden.

Terdapat empat tahap pada kegiatan evaluasi formatif ini, yaitu evaluasi para ahli (*expert review*), evaluasi perorangan (*one-to-one evaluation*), evaluasi grup kecil (*small group evaluation*), dan uji coba lapangan (*field test*). Berikut ini akan dijelaskan lebih rinci mengenai tahapan kegiatan evaluasi formatif, yaitu sebagai berikut:

1. Evaluasi Para Ahli (*expert review*)

Evaluasi ini dilakukan oleh seorang ahli materi dan ahli media pembelajaran. Evaluasi ini akan dilakukan secara terpisah, melalui ahli materi hasil dari evaluasi akan diperoleh masukan berupa kejelasan dan ketepatan mengenai isi materi dari video. Ahli media pembelajaran bertujuan untuk mengevaluasi dan memberikan masukan berupa tampilan, jenis dan ukuran huruf, gambar, suara dan lainnya yang sesuai untuk pembelajaran.

2. Evaluasi Perorangan (*one-to-one evaluation*)

Evaluasi ini melibatkan 2 Abang dan 2 None dari anggota Teater Abang None yang masing-masing memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Evaluasi ini dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan pada program.

3. Evaluasi Grup Kecil (*small group evaluation*)

Evaluasi grup kecil dilakukan setelah memperbaiki dari hasil *one-to-one evaluation*. Evaluasi ini melibatkan 4 Abang dan 4 None dari anggota Teater Abang None yang mempunyai tingkat kemampuan yang tinggi berbeda. evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah masih ada kekurangan dalam video pembelajaran setelah melalui tahap *one-to-one*. Jika ada kekurangan maka akan diperbaiki untuk memperoleh hasil yang maksimal.

4. Uji Coba Lapangan (*field test*)

Evaluasi ini dilakukan di Teater Abang None Jakarta dengan memberikan *post test* dan tes ketrampilan kepada 6 Abang dan 6 None.

Evaluasi ini dilakukan bukan lagi untuk mengetahui kekurangan pada video pembelajaran, melainkan untuk mengukur pemahaman hasil belajar anggota setelah menggunakan media.

D. Teknik Analisis Data

Untuk menilai kualitas media yang dikembangkan, maka data yang didapat dari evaluasi para ahli, evaluasi *one-to-one*, dan evaluasi *small group* melalui kuesioner yang berbentuk skala *Likert*, diubah menjadi angka-angka dimana perhitungan akhirnya dibandingkan dengan rentang nilai yang menunjukkan kualitas media yang dikembangkan. Hasil dari ujicoba yang telah dilakukan kemudian diolah dengan statistika sederhana yaitu menggunakan modifikasi skala *Likert*, yaitu skala nilai 1-4.

. Teknik analisis data yang digunakan untuk evaluasi para ahli adalah menghitung nilai kuesioner berdasarkan skala penilaian yang telah ditentukan. Skor rata-rata nilai dari keseluruhan aspek materi dan pembelajaran akan dikategorikan ke dalam kriteria hasil. Komentar mengenai produk akan dideskripsikan agar produk lebih sempurna.

Teknik analisis yang dilakukan pada tahap *one-to-one* dan *small group* hampir sama dengan tahap para ahli, yaitu skor rata-rata nilai Abang dan None meliputi keseluruhan aspek materi dan pembelajaran akan dikategorikan ke dalam kriteria hasil. Maka dari kriteria hasil terlihat kualitas

video apakah sudah sangat baik, baik, cukup baik atau kurang baik. Lalu saran untuk menyempurnakan produk dideskripsikan.

Pengembang menggunakan dekskriptif kualitatif untuk menganalisis data umpan balik yang terkumpul dengan mendeskripsikan data yang diperoleh namun tidak bermaksud untuk menggeneralisasikan.

Pada setiap aspek penilaian (isi/materi, media pembelajaran) oleh setiap data dari para ahli dan sasaran akan dijumlahkan dan dimasukkan kedalam kriteria hasil. Berdasarkan skala *Likert* yang peneliti kembangkan seperti pada tabel 3.5 merupakan upaya peneliti untuk tidak mendapatkan hasil yang bias.

Tabel 3.5.

Skala *Likert* dan Nilai

Skala	Nilai
Kurang Baik	1
Cukup Baik	2
Baik	3
Sangat baik	4

Maka kriteria hasil menggunakan rumus dari Levin (2011) untuk menentukan batas kategori, adapun rumusnya sebagai berikut:

$$K = \frac{(a-b)}{c}$$

K = Kriteria hasil

a = Nilai Tertinggi

b = Nilai Terendah

c = Jumlah Kelas

Dari rumus tersebut diperoleh perhitungan kriteria hasil dalam penelitian ini

adalah $K = \frac{(4-1)}{4} = \frac{3}{4}$ Maka diperoleh hasil perhitungan kriteria hasil

sebagai berikut:

Tabel 3.6.

Kategori Kriteria Hasil Kuesioner

Nilai	Keterangan
1-1,75	Kurang baik
1,76-2,50	Cukup baik
2,51-3,25	Baik
3,26-4,00	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan selang setiap kelas yang ada, sebesar 0,75 disetiap kelas. Kelas kurang baik ditentukan dengan nilai 1-7,5, kelas cukup baik ditentukan dengan nilai 1-76-2,50, lalu di kelas baik dengan nilai 2,51-3,25, dan kelas sangat baik dengan nilai 3,26-4,00. Kategori ini digunakan untuk menentukan nilai yang didapat dari tahap evaluasi para ahli, evaluasi *one-to-one*, dan evaluasi *small group*

Tahap *field test* dilakukan dengan memberikan penayangan video pembelajaran seni tari nandak betawi Si Doel kepada 12 Abang None, setelah itu diberikan *post test* untuk mengukur pemahaman hasil belajar setelah menggunakan video pembelajaran. Data yang sudah didapat dari responden dihitung dengan menjumlahkan skor lalu dibagi dengan jumlah responden untuk mendapatkan hasil rata-rata.

Selain itu dilakukan tes ketrampilan dengan menggunakan lembar pengamatan, kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui ketrampilan psikomotorik responden. Tes ini dilakukan setelah menonton video pembelajaran yang ditayangkan. Penilaian berdasarkan kemampuan dalam beberapa aspek yaitu gerakan dasar, hitungan gerakan, gerakan detail, dan gerakan keseluruhan. Hasil dari seluruh responden dibagi dengan jumlah responden untuk mendapatkan nilai rata-rata.

Kriteria hasil dalam *field test* juga menggunakan rumus dari Levin (2011) untuk menentukan batas kategori, dimana nilai tertinggi adalah 100

dan nilai terendah 0, maka sebagai berikut $K = \frac{(100-0)}{4} = \frac{100}{4} = 25$ dari itu

diperoleh hasil perhitungan kriteria hasil sebagai berikut:

Tabel 3.7.

Kategori Kriteria Hasil *Field Test*

Nilai	Keterangan
0-25	Kurang baik
26-50	Cukup baik
51-75	Baik
76-100	Sangat baik

Kategori diatas menunjukan pada tahap *field test* mempunyai 4 kategori yang pertama kelas kurang baik ditentukan dari 0-25, kelas cukup baik ditentukan dari 26-50, sedangkan dinyatakan baik jika 51-75 dan sangat baik apabila 76-100.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Nama Produk

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Seni Tari Nandak Betawi di Teater Abang None Jakarta”. Materi yang terkandung dalamnya adalah tutorial pembelajaran seni tari nandak betawi Si Doel. Produk ini dikemas dalam bentuk DVD (*Digital Video Disc*), juga diupload di website Teater Abang None serta Youtube dengan format mp4 agar mempermudah setiap anggota Teater Abang None dalam mempergunakanya sebagai bahan belajar.

B. Karakteristik Produk

Produk ini merupakan video pembelajaran dalam bentuk tutorial yang dikembangkan berdasarkan model pembelajaran Baker & Schutz. Video akan dikemas dalam bentuk DVD, serta akan di upload di website Teater Abang None dan youtube. Video ini dibagi 3 bagian yaitu, bagian full tari Si Doel, bagian detail Abang, dan bagian detail None, ketiga video ini dapat berdiri sendiri sehingga memudahkan bagi pemelajar yang mempelajarinya. Tentunya dalam pengembangan video ini memerlukan sistem yang mendukung agar dapat memutar video ini.

1. Kebutuhan Sistem

Produk ini digunakan dengan berbagai cara, bisa digunakan dengan komputer/laptop dan DVD player. Terdapat beberapa minimum spesifikasi komputer yang dapat memenuhi pemutaran video ini, yaitu:

- a. Processor: Intel core 2 duo atau amd
- b. Sistem Operasi: Windows xp
- c. Memory/RAM: 2 GB
- d. Jenis Monitor: SVGA dengan resolusi 1024x768
- e. Hardware: Speaker, headset, mouse, dan keyboard
- f. Software: Windows media player, media playes classic, gom player

2. Keunggulan Produk

Video pembelajaran seni tari ini mempunyai beberapa keunggulan, yaitu:

- a. Materi tarian bervariasi

Materi yang terdapat dalam video pembelajaran ini ialah filosofi dari beberapa gerakan dan penjelasan secara singkat pada gerakan detail tarian. Filosofi yang disajikan merupakan tambahan wawasan kepada sasaran dalam mengetahui lebih luas dari tari Si Doel.

b. Video ditampilkan dengan menarik

Merupakan hal yang harus dilakukan dalam menarik perhatian pemelajar untuk belajar. Video pembelajaran ini dibuat dengan kualitas gambar yang baik untuk kenyamanan pemelajar dalam melihat. Sisi lain, *caption* dari segi bahasa juga digunakan dengan semudah mungkin agar dapat memahami dengan mudah.

c. Video dapat digunakan dengan mudah

Penggunaan video ini dapat digunakan dengan menggunakan DVD player, Komputer atau notebook. Hal ini disesuaikan dengan berkembangnya zaman agar dapat belajar dimana saja dan kapan saja.

C. Prosedur Pemanfaatan

Mengawali kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video dikegiatan rutin latihan Teater Abang None dapat dilakukan dengan menggunakan laptop sebagai alat pemutar video. Laptop dapat didukung dengan speaker tambahan sebagai pendukung suara dan proyektor sebagai media agar gambar dapat terlihat dengan lebih besar.

Kegiatan pembelajaran video ini akan menjadi lebih baik jika terdapat seseorang yang dianggap memahami materi, lalu dapat memberikan penjelasan jika terdapat pertanyaan dari salah seorang anggota teater.

Hal ini akan memudahkan pemelajar dalam melakukan proses pembelajaran.

Video pembelajaran ini dapat dilakukan secara mandiri, yaitu mempelajari dimana saja dan kapan saja jadi tidak hanya pada waktu latihan rutin teater Abang None saja. Memberikan keleluasaan kepada pemelajar untuk memahami materi ini dengan tidak ada batasan ruang dan waktu.

D. Hasil Pengembangan

1. Hasil Tahap Perumusan

Pada tahapan ini, merupakan tahapan pertama yang dilakukan pengembang untuk menentukan produk seperti apa yang sesuai dengan kebutuhan di Teater Abang None. Awalnya, pengembang melakukan wawancara kepada para ahli materi yaitu Bang Atien Kisam untuk mengetahui yang diperlukan dari Teater terkait dengan pembuatan video pembelajaran. Ada beberapa hal yang perlu diketahui yaitu, tari Si Doel merupakan tari yang sering dilakukan Teater Abnon dalam acara-acara kecil/besar maupun komersil/tidak komersil. Maka diperlukan sebuah kegiatan pembelajaran yang bisa dilakukan secara mandiri untuk tarian ini, mengingat bahwa pertemuan latihan dalam teater hanya 4x dalam sebulan.

Sasarannya adalah tentu anggota Teater Abang None yang sudah tentu berumur minimal 18 tahun dan sudah menyelesaikan kegiatan karantina dan malam final baik dari tingkat wilayah, maupun tingkat DKI. Oleh karena itu *basic* nandak sebenarnya sudah ditemukan di karantina wilayah, sehingga sudah ada pemahaman untuk mengikuti gerakan-gerakan dari tarian di Teater Abang None.

Lingkungan dan waktu dari tempat latihan Teater Abang None ialah pada hari Rabu, pukul 20.00-22.00 WIB di Suku Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Gedung C, Kuningan Jakarta Selatan. Hal ini memberikan sedikit kendala bagi Abang None yang sudah bekerja ataupun mempunyai kesibukan lainnya. Maka alasan yang dibuat pengembang dalam membuat produk video pembelajaran ini ialah mengatasi bagi Abang None yang ingin mempelajari tari Si Doel khususnya untuk dapat tetap belajar secara mandiri agar memahami tarian secara detail, filosofi tarian, dan siap untuk tampil pada sebuah acara.

2. Hasil Tahap Spesifikasi Pembelajaran

Video pembelajaran ini mempunyai beberapa aspek materi yang menunjang pembelajaran siswa dalam memahami materi yang diberikan dan tentunya sesuai dengan masukan yang diberikan para ahli dalam pengembangan ini. Pengembangan ini sesuai dengan masukan dari Ahli Materi yaitu dalam video terdapat materi wajib mengenai filosofi tari Si Doel, *video full* tari Si Doel, *video clip* tari Si Doel, gerakan basic tari Si Doel beserta penjelasannya, dan keserasian pakaian antara abang dan none serta pada tarian Si Doel. Tujuan umum dari video pembelajaran ini adalah siswa dapat menarikan tarian Si Doel dengan baik dan benar. Tujuan khususnya ialah siswa memahami filosofi dari tari nandak Si Doel, memahami gerakan dasar Si Doel, memahami hitungan dari gerakan Si Doel, memahami tarian Si Doel dari gerakan awal, hingga gerakan akhir.

Filosofi dari tarian ini terdapat pada awal video pembelajaran dimulai serta dibebberapa gerakan full pada tarian ini, namun hanya garis besarnya saja agar tetap menjaga prinsip modalitas dari video tersebut. *Video full* pada produk ini diawali dengan *bumper* hingga penutup melalui presenter, gerakan *full*, dan gerakan detail dari tarian. *Video clip* dari produk ini ialah terjadi pemenggalan antara tarian full, detail abang, dan detail none. Sehingga memudahkan peserta didik

untuk langsung kepada tujuan yang ingin dipelajari. Video ini juga menjaga keserasian antara Abang dan None dalam menarikan tarian Si Doel dengan menggunakan pakaian Betawi yaitu pakaian encim untuk none dan pakaian sadariah untuk Abang agar terlihat serasi dan sesuai apabila terjadi penugasan dengan menarikan tarian Si Doel.

3. Hasil Tahap Uji Coba Soal

Pada tahap ini pengembang melakukan uji coba materi yang disusun berdasarkan instrumen dari survey.web-bali.net yang merupakan instrumen dari Universitas Negeri Jakarta untuk ditujukan ke ahli materi dan ahli media. Instrumen untuk para ahli terdiri dari pembentukan pilihan ganda sebanyak 23 pertanyaan untuk menilai hasil dari video yang diberikan serta kolom tambahan untuk menampung saran dan kritik dari video yang telah dibuat. Terjadi beberapa masukan dari para ahli setelah melihat video yang dibuat untuk memperbaiki kekurangan agar terlihat baik untuk sasaran.

Sedangkan untuk kuesioner sasaran, peneliti menggunakan sumber dari Sadiman dkk serta PUSTEKKOM yang sudah divalidasi oleh salah satu dosen jurusan Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta. Instrumen untuk sasaran membentuk 12 pernyataan terkait dengan video yang disajikan. Apakah video sudah terlihat baik

atau masih harus diperbaiki untuk dijenjang yang lebih besar target pesertanya atau tahap *field test*.

Sebagai tolak ukur efektif atau tidaknya video pembelajaran yang dikembangkan, peneliti mengembangkan *post test* dan tes pengamatan yang dikembangkan berdasarkan silabus dari Teater Abang Nong Jakarta. Instrumen *post test* membentuk 10 pertanyaan pilihan ganda dan tes pengamatan membentuk 4 pernyataan mengenai bisa atau tidak dalam mempelajari seni tari nendak betawi Si Doel.

4. Hasil Tahap Pengembangan Produk

Pada pengembangan produk video pembelajaran ini terjadi beberapa tahapan yang dilakukan peneliti dalam proses pembuatannya. Adapun yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut

a. Tahap Pra Produksi

Merupakan tahap awal dari pembuatan sebuah produk, peneliti melakukan perencanaan dari kegiatan produksi yang akan dilakukan. Peneliti membuat GBIMV (Garis Besar Isi Media Video), JM (Jabaran Materi), *Synopsis*, Naskah, *Treatment*, serta *storyboard* dari video yang akan dibuat.

Tabel 4.1.

**GARIS BESAR ISI MEDIA VIDEO
(GBIMV)**

1.	Materi	:	Seni Tari Nandak Betawi Si Doel
2.	Standar Kompetensi	:	Mempraktekkan dan mengetahui filosofi seni tari nandak betawi Si Doel
3.	Kompetensi Dasar	:	Mampu mempraktekkan seni tari nandak betawi Si Doel dengan baik dan benar
4.	Indikator	:	<ul style="list-style-type: none"> ○ Memahami filosofi tari Si Doel ○ Memahami gerakan dasar tari Si Doel ○ Memahami hitungan dari gerakan tari Si Doel ○ Memahami gerakan tari Si Doel dari awal sampai akhir
5.	Pokok-Pokok Materi	:	<ul style="list-style-type: none"> ○ Memahami filosofi tari Si Doel secara garis besar pada gerakan ○ Melakukan gerakan dasar tari Si Doel dengan detail ○ Melakukan gerakan tari Si Doel dengan hitungan ○ Melakukan gerakan tari Si Doel dengan menggunakan musik dan memperhatikan detail dari setiap gerakan
6.	Sasaran	:	Anggota Teater Abang None
7.	Durasi	:	± 20 menit
8.	Penulis Naskah	:	Mochammad Lordy Hurdano
9.	Pengkaji Isi	:	Bang Atien Kisam
10.	Pengkaji Media	:	Fitria Herbiyanti

11.	Teknik Penyajian	:	Tutorial
12.	Sumber Bahan	:	Silabus Teater Abang None

Peneliti membuat naskah guna mempermudah dalam pembuatan video lalu diikuti oleh *storyboard* agar terlihat skema yang akan dibuat.

Selanjutnya peneliti mempersiapkan model dan tim untuk pengambilan gambar agar tidak terjadi hambatan dalam pelaksanaannya. Peneliti mendapatkan dukungan dari Mpok Maudy Koesnaedi yang mengizinkan rumahnya untuk pengambilan gambar. Akhirnya peneliti memutuskan untuk menerima tawaran tersebut dan menggunakan sebagai tempat dari produk ini yang berlokasi di Menteng, Jakarta Pusat. Hal terpenting ialah mempersiapkan peralatan yang mendukung pengambilan gambar seperti tripod dan kamera dan kesiapan model.

b. Tahap Produksi

Terkait kegiatan produksi peneliti membutuhkan waktu yang tidak sedikit untuk mendapatkan gambar yang baik. Pengambilan gambar ini menggunakan *multicam* sebagai variasi dari pengambilan gambar, diperlukan penglihatan secara *detail* dari atas

hingga bawah untuk terlihat jelas gerakan yang diberikan. Maka tim produksi menyesuaikan dengan naskah video serta *storyboard* yang dibuat sebelum tahap produksi. Kandungan materi pada video ini terdapat bumper, *opening* presenter, video full tari, video *detail* abang, video detail none, evaluasi presenter, dan *closing* presenter. Ketika pengambilan gambar semua telah selesai, maka akan masuk tahap *editing* yang dilakukan oleh *editor* sebagai penyempurna dari produk video pembelajaran.

c. Tahap Pasca Produksi

Merupakan tahapan yang tidak kalah penting diakhir dari proses produksi ini yaitu editing. Video yang diambil akan diolah agar terlihat menarik ketika digunakan sebagai bahan belajar untuk sasaran. Video ini diedit menggunakan software *Sony Vegas Pro* dan *After effect*. Berbagai bagian disesuaikan untuk terdapat penambahan seperti penambahan suara di presenter untuk memperjelas suara yang dikeluarkan oleh presenter, caption yang digunakan untuk memperkuat maksud dari gerakan, background *caption* sebagai memperjelas serta memperindah *caption* yang dituliskan, dan sebagainya.

5. Hasil Tahap Uji Coba Produk

Produk yang sudah diproses akan dilanjutkan dengan uji coba ke para ahli untuk mendapatkan penilaian pemberi masukan agar video siap disebarakan ke sasaran.

a. Hasil Uji Coba Para Ahli (*expert review*)

1) Ahli Materi

Hasil uji coba terkait video pembelajaran seni tari nandak betawi Si Doel di Teater Abang None pada ahli materi yaitu didapatkan rekapitulasi hasil sebagai berikut:

Tabel 4.2.

Rata-Rata Hasil Evaluasi Ahli Materi

No.	Aspek	Rata-rata
1	Media	2,67
2	Materi	2,75
Nilai Rata-rata		2,71

Berdasarkan penilaian hasil Ahli Materi di atas, Video pembelajaran ini mendapatkan nilai rata-rata 2,71. Diperoleh

angka tersebut dengan menjumlahkan rata-rata angka yang ada di setiap aspek lalu dibagi dengan jumlah banyak aspek. Aspek media rata-ratanya adalah 2,67 dan materi rata-ratanya adalah 2,75, jumlah keduanya dibagi 2 yang mendapatkan nilai 2,71, Artinya kualitas video ini dapat dikatakan **baik**. Ahli materi juga menambahkan beberapa masukan dan komentar yaitu.

- Pembukaan gerakan pertama Abang adalah kembangan dari aliran gerak silat pengasinan jalan 6 (enam), perlu direvisi gerakannya.
- Gerakan silat sebab akibat pria dan wanita diperjelas pihak wanitanya lebih bertahan sedangkan prianya gerak menyerang.
- Gerakan Kewer Wanita, diupayakan tidak sampai Kebagian paha tetapi hanya sebatas pinggang

2) Ahli media

Hasil uji coba terkait video pembelajaran seni tari nandak betawi di Teater Abang None pada ahli media yaitu didapatkan rekapitulasi hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3.

Rata-Rata Hasil Evaluasi Ahli Media

No.	Aspek	Rata-rata
1	Media	2,84
2	Materi	2,25
Nilai Rata-rata		2,55

Berdasarkan penilaian hasil Ahli Media di atas, Video pembelajaran ini mendapatkan nilai rata-rata 2,55. Diperoleh angka tersebut dengan menjumlahkan rata-rata angka yang ada di setiap aspek lalu dibagi dengan jumlah banyak aspek. Aspek media rata-ratanya adalah 2,84 dan materi rata-ratanya adalah 2,25, jumlah keduanya dibagi 2 yang mendapatkan nilai 2,55, Artinya kualitas video ini dapat dikatakan **baik**. Ahli media juga menambahkan beberapa masukan dan komentar yaitu menambahkan beberapa masukan dan komentar seperti

- sebenarnya dapat dibuat lebih baik lagi pencahayaan tidak rata, kurangnya pemilihan font dan beberapa ada yang kurang jelas.“

Dari hasil kedua para ahli di atas masukan yang diberikan bertujuan untuk menampilkan yang lebih baik kepada sasaran. Hal ini akan direvisi untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu *one-to-one* dan *Small Group*.

b. Hasil Ujicoba Perorangan (*one-to-one*)

Hasil yang didapatkan pada tahap *one-to-one* di Teater Abang None dengan memberikan ke 2 Abang dan 2 None dengan tingkat pemahaman yang berbeda sebagai berikut:

Tabel 4.4.

Rata-Rata Hasil Sasaran *One-to-One*

No.	Siswa	Rata-rata
1	Deo Wijaya	3,33
2	Armedi Harahap	3
3	Shabina Gianti	3,66
4	Annisa Fitriani	2,83
Nilai Rata-rata		3,20

Berdasarkan nilai rata-rata keseluruhan yang didapatkan dari kedua pasang Abang dan None terkait video pembelajaran seni tari nandak betawi yaitu 3,20 artinya video ini **baik**. Hasil ini didapat dengan cara menjumlahkan rata-rata dari setiap siswa lalu dibagi dengan jumlah banyaknya siswa.

Terdapat saran yaitu mengenai pencahayaan pada gerakan detail none. Maka dari saran yang diberikan akan diperbaiki untuk mempersiapkan ke tahap selanjutnya yaitu *small group*.

c. Hasil Ujicoba Grup Kecil (*Small Group*)

Pada tahapan ini ialah pengembang melakukan uji coba kepada sarasaran yang lebih banyak yaitu 4 Abang dan 4 None di Teater Abang None. Hasil rekapitulasi yang terjadi setelah diadakannya uji coba yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.5.

Rata-Rata Hasil Sasaran *Small Group*

No.	Siswa	Rata-rata
1	Duan Akelyaman	3,75
2	Adiyat Yori Rambe	3,25

3	Praticko Genio	2,75
4	Filipus Fendi	2,83
5	Sabrina Bogi	3,83
6	Nabila Katyana	3,08
7	Maria Mershela	3,58
8	Marsella Vania	3,16
Nilai Rata-rata		3.27

Berdasarkan nilai rata-rata keseluruhan yang didapatkan dari keempat pasang Abang dan None terkait video pembelajaran seni tari nandak betawi yaitu 3,27 artinya video ini **sangat baik**. Hasil didapatkan dari jumlah rata-rata nilai siswa dibagi banyak siswa yang mengikuti tes. Mayoritas siswa dapat memahami dari video yang disajikan sehingga menimbulkan minat dari siswa untuk mempelajari tari melalui video.

d. Hasil Ujicoba Lapangan (*Field Test*)

1) Hasil Uji Coba Post-test

Tahap ini merupakan tahapan terakhir dari uji coba produk. Uji coba ini melibatkan 6 pasang Abang None untuk berperan mewakili Teater Abang None dalam video tutorial yang diberikan.

Tahapannya yaitu diberikan video pembelajaran ini sebagai bahan belajar siswa dalam menguasai materi. Siswa diberikan waktu untuk mempelajari sebelum siswa mengerjakan post-test yang diberikan oleh peneliti. Ketika selesai mempelajari, kemudian diberikan post-test mengenai video pembelajaran ini. Maka hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.6.

Hasil Field Test (Post-Test)

No.	Siswa	Nilai Tes
1	Iryanda Marduz	90
2	M Fauzan	90

3	Wibi	90
4	Dzaki Yudi Ananda	90
5	Buggy	80
6	Diven Kilanta	80
7	Nanda Feby RI	90
8	Devi Aristianti	90
9	Rifka Tirsannya	90
10	Melisa Handayani	80
11	Aysha Rachmi RM	90
12	Juliet	70
Nilai Rata-rata		85,8

Berdasarkan hasil nilai rata-rata yang didapat setelah 12 Abang None melakukan post-test video pembelajaran adalah sebesar 85,8 Hasil angka ini didapatkan dari penjumlahan rata-rata nilai siswa dibagi dengan banyak siswa yang mengikuti test. Maka hasil post-test di Teater Abang None dapat dikatakan **Baik**.

2) Hasil Uji Coba Tes Ketrampilan

Hasil uji coba yang berikutnya adalah uji coba ketrampilan dari 12 Abang None. Setelah melihat dari pengaruh kognitif Abang dan None, tahapan ini menilai seberapa jauh Abang dan None dapat melaksanakan tari Si Doel dengan benar. Hal ini juga akan melihat seberapa efektif video dalam mempengaruhi Abang dan None dalam pembelajaran tari Si Doel. Instrumen ini akan menggunakan lembar pengamatan yang akan diisi oleh anggota teater abang none yang tidak terlibat dalam uji coba video tutorial ini. Tes ini dibagi dua pengisi, pengisi pertama dilakukan oleh Bang Raihan yang menilai ke 6 abang yang mengikuti tes namun tidak secara langsung keseluruhan, pengisi lakukan dengan membagi tiga kloter agar pengisi dapat melihat gerakan dengan jelas. Setelah itu berganti dengan Non Maria yang menilai ke 6 none yang mengikuti tes. Cara yang dilakukan sama halnya dengan Bang Raihan, yaitu membagi 3 kloter agar bisa melihat gerakan dengan jelas. Maka hasil yang didapatkan yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.7.

Hasil Tes Ketrampilan

No.	Siswa	Total Butir Pernyataan	Total Pernyataan Ya	Nilai Tes
1	Iryanda Marduz	4	4	100
2	M Fauzan	4	3	75
3	Wibi	4	3	75
4	Dzaki Yudi Ananda	4	3	75
5	Buggy	4	3	75
6	Diven Kilanta	4	3	75
7	Nanda Feby RI	4	3	75
8	Devi Aristianti	4	4	100
9	Rifka Tirsannya	4	3	75
10	Melisa Handayani	4	3	75
11	Aysha Rachmi RM	4	3	75

12	Juliet	4	4	100
Nilai Rata-rata				81,25

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari rata-rata nilai tes pengamatan ketrampilan yang dilakukan 12 Abang None, diperoleh data sebesar 81,25. Hasil ini didapatkan dengan menjumlahkan hasil dari setiap siswa lalu dibagi sebanyak jumlah siswa yang mengikuti tes. Selain itu memperlihatkan bahwa video yang disajikan dapat membantu Abang None dalam mempelajari materi dengan data rata-rata yang dihasilkan dapat dikategorikan video ini **Baik**.

6. Hasil Tahap Perbaikan Produk

Produk video pembelajaran ini sudah melalui tahapan-tahapan dimulai dari pra-produksi, produksi, pasca produksi, hingga tahap uji coba ke para ahli maupun sasaran. Terdapat masukan untuk video pembelajaran ini agar dapat lebih terlihat menarik dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Maka disini pengembang merevisi untuk meyakinkan kembali bahwa video pembelajaran yang dibuat sudah dapat layak digunakan sebagai bahan belajar khususnya di Teater Abang None Jakarta.

7. Hasil Tahap Analisis Pemanfaatan

Kesimpulan dari pengembangan produk video pembelajaran ini ialah video ini efektif untuk membantu latihan Teater Abang None dalam mencapai tujuan khususnya di seni tari nandak betawi Si Doel. Namun terdapat beberapa keterbatasan dalam pengembangan ini yaitu pencahayaan yang kurang stabil ketika pengambilan gambar, lalu suara dari presenter yang menggema karena keterbatasan alat pengembang dalam pengambilan gambar. Kelebihan dari produk ini adalah mempunyai *background* yang menarik dan disertakannya pakaian full betawi dari model peraga Abang dan None.

BAB V

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

A. Kesimpulan

Produk pengembangan video pembelajaran ini sengaja dikembangkan untuk membantu Teater Abang None dalam mempelajari materi seni tari nandak betawi Si Doel khususnya. Materi yang terkandung didalamnya adalah tarian full, gerakan detail abang, dan gerakan detail none serta penjelasan, tidak lupa terdapat fiosafo tari gerakan Si Doel. Pengembang menggunakan model Baker & Schutz dalam mengembangkan video pembelajaran ini, dimana terdapat 7 tahapan dalam prosesnya yaitu:

1. Hasil Tahap Perumusan

Penelitian ini dilakukan dengan tahapan awal menganalisis apa yang dibutuhkan oleh Teater Abang None dengan pihak Teater Abang None. Dilihat dari banyaknya kegiatan Teater Abang None, peneliti mendapatkan suatu masalah pada seni tari nandak betawi Si Doel, kondisinya adalah tarian ini banyak dilakukan pada berbagai acara namun tidak banyak yang menguasai. Seni tari nandak betawi Si Doel tidak hanya dilakukan hanya untuk menari namun memahami secara kognitif yang didalamnya terdapat filosofi tarian, dan bentuk gerakan yang dilakukan. Hal ini dapat dilakukan dengan bantuan media agar

dapat berjalan dengan baik, media yang peneliti lakukan dengan mengembangkan video pembelajaran seni tari nandak betawi di Teater Abang None.

2. Hasil Tahap Spesifikasi Langkah

Materi yang terkandung didalamnya meliputi beberapa hal sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pihak Teater Abang None pada tari Si Doel, diantara lain adalah *video full*, *video clip*, gerakan *basic*, dan keserasian pakaian yang dikenakan oleh peraga dari Teater Abang None. Aspek yang terkandung merupakan keputusan dari ahli materi dalam memberi masukan untuk konten yang ada dalam video ini. Serta terdapat *caption* pada gerakan *basic* sebagai penjelas dalam gerakan yang diberikan.

3. Hasil Tahap Uji Coba soal

Penelitian ini menggunakan instrumen evaluasi media formatif berdasarkan instrumen dari survey.web-bali.net untuk ditujukan ke ahli materi dan media yang terdiri dari 23 soal. Penelitian ini juga ditujukan kepada sasaran yang menggunakan sumber dari Sadiman dkk serta penambahan dari PUSTEKKOM yang sudah divalidasi oleh salah satu dosen jurusan Teknologi Pendidikan agar instrumen sesuai pada sasaran. Pada evaluasi terakhir dibagian *post test* dan tes pengamatan

pada *field test*, peneliti kembangkan berdasarkan silabus dari Teater Abang None

4. Hasil Tahap Pengembangan Produk

Pengembangan produk dilakukan dengan berbagai tahapan diawali dengan pra produksi yang didalamnya terdapat GBIM, JM, *treatment*, *synopsis*, naskah video, dan *storyboard* untuk menggambarkan secara garis besar dan detail dari video yang akan diambil, setelah itu dilanjutkan dengan produksi terkait dengan persiapan peneliti beserta tim pada pengambilan gambar dan diakhiri oleh pasca produksi yang terkandung *editing* video sebagai menyempurnakan video yang sudah diambil dikemas dengan menarik untuk disebarluaskan. Pada tahapan-tahapan tersebut mempunyai peran yang berbeda-beda dalam pengembangan namun satu kesatuan.

5. Hasil Tahap Uji Coba Produk

Tahap uji coba video pembelajaran ini diawali dengan dilakukan kepada ahli media dan ahli materi sebagai penilaian dan masukan dari video, dilanjutkan kepada sasaran *one-to-one* yang dilakukan oleh 2 pasang Abang None atau 4 orang dengan kemampuan yang berbeda. Setelah itu masuk bagian *small group* yang dilakukan oleh 4 pasang Abang dan None atau 8 orang. Ketika sudah mendapatkan hasil,

terakhir adalah uji coba kepada 6 pasang Abang dan None atau 12 orang sebagai perwakilan dari Teater Abang None yang melakukan uji coba video pembelajaran apakah terjadi peningkatan ketika video sudah sebagai pendukung belajar. Hasil yang didapatkan dari ahli materi nilai rata-rata secara keseluruhan adalah **2,71** dan dari ahli media nilai rata-rata secara keseluruhan adalah **2,55**, artinya dari para ahli memberikan kriteria video ini **baik**. Pada tahap *one-to-one* nilai rata-rata secara keseluruhan adalah **3,20** dan pada *small group* nilai rata-rata secara keseluruhan adalah **3,27**, artinya dalam tahap *one-to-one* video ini **Baik** sedangkan pada *small group* video ini memiliki kriteria **sangat baik**. Tahap terakhir adalah *field test* terdapat 2 penilaian yaitu secara kognitif dan psikomotorik, hasil *post-test* kognitif dari 6 pasang Abang None adalah **85,8** dari 100 dan *post-test* psikomotorik dari pasang Abang None adalah **81,25** dari 100. Keduanya membuktikan bahwa video ini efektif dalam membantu anggota Teater Abang None dalam mempelajari seni tari nandak betawi Si Doel.

6. Hasil Tahap Perbaikan Produk

Dalam berbagai tahapan yang dilalui diawali dengan pra produksi, produksi hingga pasca produksi terdapat beberapa masukan

pada video ini. Maka peneliti melakukan revisi dengan masukan-masukan tersebut.

7. Hasil Tahap Analisis Pemanfaatan

Penelitian ini memberikan warna baru di Teater Abang None dalam proses pembelajaran. Video ini digunakan sebagai proses belajar untuk mendukung kegiatan-kegiatan yang akan datang. Sesuai dengan apa yang sudah dilakukan bahwa video ini **efektif** di Teater Abang None untuk mempelajari seni tari nandak betawi Si Doel. Hal ini diharapkan dapat membantu para senior ketika memberikan materi dan tentunya meningkatkan motivasi anggota Teater serta memberikan semangat baru kepada seni tari.

B. Implikasi

Implikasi dari video seni tari nandak betawi di Teater Abang None adalah video dikembangkan dengan sebaik mungkin sebagai upaya untuk membantu anggota teater termotivasi dalam belajar. Selain itu produk ini sudah diuji coba dalam berbagai tahapan yang artinya video ini sudah memenuhi syarat video pembelajaran. Tentunya video ini sebagai alternatif belajar dari Teater Abang None, diharapkan video ini memberikan manfaat yang banyak dalam Teater Abang None kedepannya.

Video ini juga mengembangkan website Teater Abang None sehingga lebih menarik dalam konteks pembelajaran. Peneliti juga berharap video pembelajaran di Teater Abang None tidak hanya sampai disini, namun masih banyak materi-materi yang dapat dijadikan video sebagai alternatif belajar pada proses pembelajaran di Teater Abang None.

C. Saran

Saran dari penelitian ini yang terkait dalam pengembangan video pembelajaran seni tari nandak betawi untuk pengembangan video yang serupa adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan pengembangan video terus berkembang dengan banyaknya materi yang memerlukan media ini sebagai bahan belajar. Buat semenarik mungkin agar terjadi motivasi kepada pemelajar yang melihat khususnya kepada para seniman yang ingin menyebarkan kebudayaan Indonesia kepada anak-anak muda maupun orang tua.
2. Perhatikan hal-hal yang dianggap kecil seperti baterai kamera dan sebagainya ketika produksi. Hal kecil namun sangat penting diperhatikan untuk kelancaran proses pengambilan gambar. Hal ini perlu dilakukan kesadaran yang tinggi.

Diharapkan juga ketika editing berikan semaksimal mungkin untuk *back up* gambar yang sudah diambil

3. Seluruh mahasiswa Teknologi Pendidikan UNJ berikan yang terbaik kepada jurusan dalam pengembangan produk yang dihasilkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, Agus. 2006. *Seni Pertunjukan Arak Arakan dalam Upacara Tradisional Dugderan di Kota Semarang*. Harmonia Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni.
- Cheppy, Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI
- Dinas Kebudayaan Daerah Khusus Ibukota Jakarta. 1995/1996. *Metodologi Seni Tari*.
- Kustandi, Cecep; Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran; Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Latuheru, J.D. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran; Mengembangkan Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Martono, Sri. 2005. *Kerajinan Tangan Dan Kesenian*. Jakarta: Yudhistira.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom.
- Muhammad, Yaumi. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Nana Sudjana; Ahmad Rivai, 1991, *Media Pembelajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*. Bandung: CV Sinar Baru.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2007. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A.S. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., Harjito. 2014, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba.

Sedyawat, Edi. 2006. *Budaya Indonesia Kajian Arkeologi, Seni Dan Sejarah*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Shihab, M. Quraish.1996. *Wawasan Alqur'an*. Bandung: Mizan .

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogja.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

Journal Speed – *Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* – Volume 3 No 3
- 2011 - ijns.org

Subarno, Anton. *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran*. Akademika
Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Tinggi, 3 (1)

Yamin, Martinus,, Mukhtar. 2008. *Metode Pembelajaran Yang Berhasil*.
Jakarta: CV. Sasama Mitra Sukses.

[Http://Qoqozroqu.Blogspot.Co.Id/2013/01/Undang-Undang-Republik-Indonesia-Nomor.Html](http://Qoqozroqu.Blogspot.Co.Id/2013/01/Undang-Undang-Republik-Indonesia-Nomor.Html) Diunduh pada 12 Juli 2016 Pukul 19.00

[Http://Www.Definisi-Pengertian.Com/2015/10/Definisi-Pengertian-Media-Pembelajaran-Ahli.Html](http://Www.Definisi-Pengertian.Com/2015/10/Definisi-Pengertian-Media-Pembelajaran-Ahli.Html) Diunduh Pada 12 Juli 2016 Pukul 20.00

[Http://Abnonjakarta.Org/Abnon-Jakarta/](http://Abnonjakarta.Org/Abnon-Jakarta/) Diunduh Pada 14 Juni 2016 Pukul 15.00

[Http://Teaterabnon.Com/About/](http://Teaterabnon.Com/About/) Diunduh Pada 14 Juli 2016 Pukul 17.00

Riwayat Hidup



Penulis bernama Mochammad Lordy Hurdano dan dilahirkan di Jakarta, 27 Agustus 1994. Penulis merupakan anak kedua dari bersaudara. Peneliti bertempat tinggal di Tebet, Jakarta Selatan. Pendidikan yang telah ditempuh oleh penulis yaitu SD Negeri 18 Pagi, SMP Negeri 73, dan SMA Negeri 26. Selama masa pendidikannya penulis aktif di berbagai aktivitas olahraga.

Prestasi olahraga dimulai dari penulis mengenyam pendidikan di sekolah dasar. Penulis merupakan tim volley dan tim basket dari sekolahnya. Pada tingkat SMP penulis mendapatkan penghargaan untuk mengikuti O2SN untuk diseleksi menjadi tim basket DKI Jakarta. Perkembangan dunia olahraga mencapai puncak yang semakin tinggi ketika di tingkat SMA, penulis menjuarai beberapa lomba tingkat SMA di Jakarta dan terpilih untuk menjadi tim nasional Indonesia U-18 yang diberangkatkan ke Thailand.

Setelah lulus dari SMA, penulis tetap melakukan aktivitas olahraga seperti lomba lari di Jakarta maupun luar Jakarta dan pelatihan serta lomba Squash. Selain itu penulis merupakan Abang None Jakarta yang mendapatkan predikat Wakil I Abang Jakarta Utara tahun 2015 dan melanjutkan ke tingkat DKI. Penulis percaya bahwa selain aktivitas tersebut penulis perlu memiliki aktivitas yang bersifat edukasi untuk mengaplikasikan ilmu yang diambil saat berkuliah di Universitas Negeri Jakarta. Saat ini penulis aktif di Komunitas Sudah Dong yaitu komunitas anti-bullying pada anak. Disini penulis aktif untuk melakukan kampanye anti-bullying dan juga mengedukasi para murid di sekolah-sekolah.



SURAT KETERANGAN

Nomor: 021/TEATER/I/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andes Gumilang Hadisucipto
Jabatan : Ketua
Organisasi : Teater Abang None DKI Jakarta

Menyatakan bahwa,

Nama : Mochammad Lordy Hurdano
NIM : 1215125740
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Jakarta

Telah selesai melakukan penelitian untuk skripsinya yang berjudul "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SENI TARI NANDAK BETAWI DI KOMUNITAS TEATER ABANG NONE JAKARTA" di Teater Abang None DKI Jakarta pada tanggal September 2016 sampai dengan Januari 2017. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sesuai dengan kebutuhannya.

Jakarta, 16 Januari 2017

TEATER ABNON
Andes Gumilang Hadisucipto

Story Board Video Pembelajaran Tari Betawi Si Doel

Identitas Video Pembelajaran	
Indoor/Outdoor : Indoor	Special fx : After Effect & Sony Vegas
Setting : UNJ & Halaman Rumah	Talent :
Wardrobe : Encim & Sadariah	1. Putra Pamungkas
Property : Sarung & Selendang	2. Nabila Katyana
	3. Mochammad Lordy HURdano
Visual	Keterangan
	Contain Graphic Bumper Backsound: Kicir-kicir – Batavia folk Instrumental
	Contain Graphic Logo UNJ Logo Teknologi Pendidikan Backsound: Kicir-kicir – Batavia folk Instrumental

	<p>Contain Graphic</p> <p>Logo Teater Abang None</p> <p>Backsound:</p> <p>Kicir-kicir – Batavia folk Instrumental</p>
	<p>Contain Graphic</p> <p>Seni Tari Nandak Betawi “Si Doel”</p> <p>Backsound:</p> <p>Kicir-kicir – Batavia folk Instrumental</p>
	<p>Contain Graphic</p> <p>Teks garis besar cerita kisah Si Doel</p> <p>“Diadaptasi dari berita Benyamin Sueb tentang si Doel, Doel anak modern. Si Doel walaupun dia tinggal di Jakarta yang metropolitan tetapi dia tidak mau melepas ciri khas kebudayaannya sebagai anak Betawi. Dia belajar bagaimana tatakrama kepada orang tua, walaupun dia tinggal di tempat modern, uniknya dipertahakan sampai sekarang.... “</p> <p>Backsound:</p> <p>Kicir-kicir – Batavia folk Instrumental</p>
	<p>Medium Close up Shot</p> <p>Opening Presenter:</p> <p>Selamat datang di video pembelajaran tari Betawi Si Doel tujuan dari video pembelajaran ini adalah untuk</p>

	<p>meningkatkan kualitas SDM dari Teater Abang None yang ingin mempelajari tari Si Doel</p> <p>Insert Caption: Setelah menyaksikan tayangan video ini, anggota dari Teater Abang None dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui filosofi tari Si Doel 2. Mampu mengikuti gerakan tari Si Doel <p>Backsound: Kicir-kicir – Batavia folk Instrumental</p>
	<p>Medium Close Up Shot</p> <p>Opening Presenter: Sasarannya adalah anggota dari Teater Abang None itu sendiri</p> <p>Insert Caption: Sasaran Anggota dari Teater Abang None</p> <p>Backsound: Kicir-kicir – Batavia folk Instrumental</p>
	<p>Full Shot</p> <p>Full Tarian Si Doel diperagakan oleh 2 model</p> <p>Insert Caption: “Berawal dari keingintahuan anak muda betawi mendengar opini orang-orang tentang anak betawi” “Jejaka yang bisa menarik hati perempuan dengan sebuah gerakan tari betawi”</p>

	<p>“Abang mencoba mendekati none dengan cara mengitari none”</p> <p>“Mencoba menggoda none bahwa dari dulunya baik perempuan maupun laki-laki betawi tidak lepas dari filosofi masyarakat betawi yaitu ngasosi (ngaji, sholat, silat, silaturahmi)”</p> <p>“Sekarang giliran bagian perempuannya yang mencoba menarik perhatian dengan kecentilan dan keganjenan usia remaja”</p> <p>“Ceritanya sedang memperebutkan hati perempuan yang sedang mengambil perhatian dengan gerakan silat”</p> <p>Backsound:</p> <p>Tari Si Doel</p>
	<p>Medium Close Up Shot</p> <p>Presenter: Nah gimana teman-teman? Baru saja kita melihat gerakan full dari tari Betawi Si Doel, Nah setelah ini kita akan melihat gerakan secara detail dari setiap abang dan none untuk tarian si Doel ini, perhatikan baik-baik selamat menyaksikan..</p> <p>Backsound:</p> <p>Kicir-kicir – Batavia folk Instrumental</p>

	<p>Contain Graphic</p> <p>Gerakan detail dari tarian abang</p>
	<p>Cut-in Shot</p> <p>Insert Caption: Gerakan 1</p> <p>“Variasi tangan lurus kedepan” “Variasi tangan menyambut none”</p> <p>Backsound:</p> <p>Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>
	<p>Cut-in Shot</p> <p>Insert Caption: Gerakan 2</p> <p>“Hentakan tumit kaki keatas dan kebawah sebanyak 28x hitungan”</p> <p>Backsound:</p> <p>Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>
	<p>Long Shot</p> <p>Insert Caption: Gerakan 3</p> <p>“Variasi tangan lurus kedepan dan kaki melangkah maju” “Variasi tangan dibuka sejajar”</p>

	<p>Backsound:</p> <p>Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>
	<p>Cut-in Shot</p> <p>Insert Caption: Gerakan 4</p> <p>“Tangan dibuka lebar, gerakan memutar dan kaki diangkat”</p> <p>Backsound:</p> <p>Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>
	<p>Medium Close Up Shot</p> <p>Insert Caption: Gerakan 5</p> <p>“Serang none dengan kedua tangan dan melompat merangkul” “gerakan diakhiri dengan roll belakang”</p> <p>Backsound:</p> <p>Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>
	<p>Contain Graphic</p> <p>Teks Gerakan silat bertahan 1</p> <p>Backsound:</p> <p>Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>
	<p>Close Up Shot</p>

	<p>Insert Caption: Gerakan silat bertahan 1</p> <p>“Tepis 3 kali lalu serang, arahkan kebawah, putar dan tendang”</p> <p>Backsound: Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>
	<p>Contain Graphic</p> <p>Gerakan silat bertahan 2</p> <p>Backsound: Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>
	<p>Close Up Shot</p> <p>Insert Caption: Gerakan silat bertahan 2</p> <p>“Tepis 2 kali lalu serang, tendang dan siap roll kedepan”</p> <p>Backsound: Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>

	<p>Contain Graphic</p> <p>Teks Gerakan silat menyerang 1</p> <p>Backsound:</p> <p>Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>
	<p>Close Up Shot</p> <p>Insert Caption:</p> <p>“Pukul 4 kali, tepis arahkan kebawah, putar menghindar</p> <p>Backsound:</p> <p>Sirih Kuning – Batavia folk instrument</p>
	<p>Contain Graphic</p> <p>Gerakan silat menyerang 2</p> <p>Backsound:</p> <p>Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>
	<p>Medium Close Up Shot</p> <p>Insert Caption:</p> <p>Pukul 3 kali lalu tepis tendangan, tendang dari bawah dan gunting</p> <p>Backsound:</p> <p>Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>
	<p>Long Shot</p> <p>Insert Caption:</p>

	<p>Gerakan 6</p> <p>Backsound:</p> <p>Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>
	<p>Close Up & Long Shot</p> <p>Insert Caption: Gerakan 7</p> <p>“Tepis kanan pukul kiri pukul kanan 2 kali, diakhiri dengan pukul tangan” “Abang memutar setelah 10 kali gerakan dan diakhiri salam sembah”</p> <p>Backsound:</p> <p>Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>
	<p>Contain Graphic</p> <p>Gerakan detail dari tarian none</p>
	<p>Long Shot</p> <p>Insert Caption: Gerakan 1</p> <p>Backsound:</p> <p>Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>
	<p>Long & Close Up Shot</p>

	<p>Insert Caption: Gerakan 2</p> <p>“Pose gerakan betawi none dilakukan sebanyak 3 kali” “Telapak tangan dikepakkan kebawah, jari telunjuk mengarah kebawah”</p> <p>Backsound:</p> <p>Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>
	<p>Medium Close Up Shot</p> <p>Insert Caption: Gerakan 3</p> <p>“Gerakan tinggi dan rendah kaki menjinjit disaat tangan terbuka”</p> <p>Backsound:</p> <p>Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>
	<p>Medium Close Up Shot</p> <p>Insert Caption: Gerakan 4</p> <p>“Tangkis kanan atas dan bawah” “Menunduk sambil berputar lalu gerakan mendorong abang”</p> <p>Backsound:</p> <p>Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>
	<p>Close Up Shot</p> <p>Insert Caption:</p>

	<p>Gerakan 5</p> <p>“Telapak tangan kanan menghadap ketas telapak tangan kiri menghadap kebawah begitupun sebaliknya”</p> <p>Backsound:</p> <p>Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>
	<p>Close Up Shot</p> <p>Insert Caption: Gerakan 6</p> <p>“Telapak tangan dikepakan kebawah, jari telunjuk mengarah kebawah”</p> <p>Backsound:</p> <p>Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>
	<p>Medium Close Up Shot</p> <p>Insert Caption: Gerakan 7</p> <p>“Rentangkan satu tangan kesamping seirama dengan kaki yang melangkah ke arah yang sama”</p> <p>Backsound:</p> <p>Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>

	<p>Medium Close Up Shot</p> <p>Insert Caption: Gerakan 8</p> <p>“Tangan kanan diayunkan ke bawah, tangan kiri yang ditekuk ke arah depan ”</p> <p>Backsound:</p> <p>Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>
	<p>Medium Close Up Shot</p> <p>Insert Caption: Gerakan 9</p> <p>“Tangan kiri diletakkan dipinggang, tangan kanan dibentangkan dengan telapak tangan yang diputar ke dalam”</p> <p>Backsound:</p> <p>Sirih Kuning – Batavia folk instrumental</p>
	<p>Medium Close Up Shot</p> <p>Evaluasi Presenter</p> <p>“Nah gimana teman-teman, apakah sudah mengerti? Setelah melihat detail dari gerakan abang dan none, sekarang saatnya abang mempraktekan silat bertahan dan menyerang, lalu none praktekkan gerakan ke-4 dan ke-7, Selamat mencoba.”</p>
	<p>Medium Close Up Shot</p> <p>Closing Presenter</p> <p>“Demikian video pembelajaran dari tarian</p>

	<p>Betawi Si Doel ini, terima kasih atas partisipasi teman-teman yang menonton video ini dari awal hingga akhir. Semoga bermanfaat bagi teman-teman yang ingin belajar tarian Betawi Si Doel, sekian dari saya sampai bertemu di video pembelajaran selanjutnya.. Assalamu'alaikum!</p> <p>Backsound:</p> <p>Kicir-kicir – Batavia Folk instrumental</p>
	<p>Contain Graphic</p> <p>Logo UNJ</p> <p>Logo TP</p>
	<p>Contain Graphic</p> <p>Logo Teater Abnon</p>

Rekapitulasi Hasil Evaluasi Formatif Siswa (*One-to-One*)

No.	Nama Siswa	Nomor Instrumen												Rata-rata	Total Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	Deo Wijaya	2	3	2	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3.33	3.20
2	Armedi Harahap	2	3	4	2	4	3	2	3	2	4	3	4	3	
3	Shabina Gianti	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3.66	
4	Annisa Fitriani	2	4	3	2	4	3	3	3	2	3	2	3	2.83	

Keterangan Skala Nilai

- 1= Kurang Baik
- 2= Cukup Baik
- 3= Baik
- 4= Sangat Baik

Kriteria Hasil

- 3,26 - 4,00 = Sangat baik
- 2,51 - 3,25 = Baik
- 1,76 - 2,50 = Cukup baik
- 1,00 - 1,75 = Kurang baik

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{3,33+3+3,66+2,83}{4} = 3,20$$

Maka hasil rata-rata yang didapatkan dari uji coba *one-to-one* adalah tiga koma dua puluh (3,20) Jadi dapat dikatakan video pembelajaran nandak betawi ini **Baik**

Rekapitulasi
Hasil Evaluasi Formatif Siswa (*Small Group*)

No.	Nama Siswa	Nomor Instrumen												Rata-rata	Total Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	Duan Akelyaman	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3,75	3,27
2	Adiyat Yori Rambe	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3,25	
3	Praticco Genio	3	3	2	2	2	3	4	3	2	3	3	3	2,75	
4	Filipus Fendi	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2,83	
5	Sabrina Bogi	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3,83	
6	Nabila Katyana	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3,08	
7	Maria Mershela	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3,58	
8	Marsella Vania	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3,16	

Keterangan Skala Nilai

1= Kurang Baik

2= Cukup Baik

3= Baik

4= Sangat Baik

Kriteria Hasil

3,26 - 4,00 = Sangat baik

2,51 - 3,25 = Baik

1,76 - 2,50 = Cukup baik

1,00 - 1,75 = Kurang baik

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{3,75+3,25+2,75+3,16+3,83+3,08+2,83+3,58}{8} = 3,27$$

Maka hasil rata-rata yang didapatkan dari uji coba *small group* adalah tiga koma dua puluh tujuh (3,27) Jadi dapat dikatakan video pembelajaran nandak betawi ini **Sangat Baik**

Rekapitulasi

Penilaian Hasil Belajar Siswa (*Post-test*)

No	Nama Siswa	Nomor Soal										Nilai Tes
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Iryanda Marduz	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	90
2	M Fauzan	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	90
3	Wibi	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	90
4	Dzaki Yudi Ananda	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	90
5	Buggy	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	80
6	Diven Kilanta	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	80
7	Nanda Feby RI	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	90
8	Devi Aristianti	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	90
9	Rifka Tirsannya	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	90
10	Melisa Handayani	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	80
11	Aysha Rachmi RM	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	90
12	Juliet	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	70
Rata-rata per butir soal (%)												
Rata-rata nilai tes											85,8	

Rekapitulasi

Penilaian Hasil Tes Gerakan Belajar Siswa (*Post-test*)

No	Nama Siswa	Gerakan				Nilai Tes
		1	2	3	4	
1	Iryanda Marduz	1	1	1	1	100
2	M Fauzan	1	0	1	1	75
3	Wibi	1	1	0	1	75
4	Dzaki Yudi Ananda	1	1	0	1	75
5	Buggy	1	0	1	1	75
6	Diven Kilanta	1	1	0	1	75
7	Nanda Feby RI	0	1	1	1	75
8	Devi Aristianti	1	1	1	1	100
9	Rifka Tirsannya	1	0	1	1	75
10	Melisa Handayani	1	0	1	1	75
11	Aysha Rachmi RM	1	1	0	1	75
12	Juliet	1	1	1	1	100
	Rata-rata per butir soal (%)					
	Rata-rata nilai tes					81,25

Post-Test

Nama:

Petunjuk: Beri tanda silang (X) pada jawaban yang benar a, b, c atau d sesuai dengan jawaban anda!

1. Nama gerakan dasar pada gerakan ke-7 none ialah?

- a. Pepeh
- b. Goyang cendol
- c. Selancar
- d. Salam sembah

2. Berapa jumlah penggalan gerakan tari Si Doel pada none?

- a. 7 gerakan
- b. 8 gerakan
- c. 9 gerakan
- d. 10 gerakan

3. Filosofi dari gerakan silat abang adalah?

- a. Hanya biar bergaya
- b. Untuk melihat siapa yang lebih kuat
- c. Hanya sekedar iseng saja
- d. Untuk mencuri perhatian None

4. Apakah filosofi masyarakat betawi jaman dahulu?

- a. Ngaji, sholat, berkelahi
- b. Ngaji, sholat, silat, silahturahmi
- c. Ngaji, tidur, makan, silahturahmi

d. Sholat, makan, bekerja, tidur

5. Apakah arti gerakan none menari sendiri sementara?

a. Beganti agar menarik perhatian Abang

b. Agar dapat bergerak leluasa

c. Mencoba memperlihatkan ketrampilan

d. Memberikan yang terbaik untuk Abang

6. Berapa jumlah penggalan gerakan tari Si Doel pada abang?

a. 7 gerakan c. 9 gerakan

b. 8 gerakan d. 10 gerakan

7. Tari Si Doel merupakan tarian yang diadaptasi dari?

a. Kisah Benyamin Sueb

b. Kisah Jawara

c. Kisah Rumah Betawi

d. Kisah Pesilat

8. Filosofi dari gerakan abang yang pertama adalah?

a. Mencari tahu apa yang dibicarakan tentang masyarakat Betawi

b. Mendengar cerita buruk tentang masyarakat Betawi

c. Ingin menjadi pendengar yang baik

d. Bergaya sok jagoan

9. Terdapat berapa banyak gerakan untuk silat bertahan abang?

a. 1 gerakan c. 3 gerakan

b. 2 gerakan d. 4 gerakan

10. Terdapat berapa banyak gerakan untuk silat menyerang abang?

a. 1 gerakan c. 3 gerakan

b. 2 gerakan d. 4 gerakan

LAMPIRAN FOTO

- Tes Ketrampilan

Gambar 1. Gerakan ketiga abang dari seni tari nandak betawi Si Doel



Gambar 2. Gerakan pertama abang dari seni tari nandak betawi Si Doel



Gambar 3. Gerakan pertama none dari seni tari nandak betawi Si Doel



- Post-Test

Gambar 4. Anggota Teater Abang None mengisi post-test setelah mempelajari video pembelajaran seni tari nandak betawi Si Doel



