

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang (Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Kegiatan ini berlangsung tidak hanya di Lembaga Pendidikan saja tapi juga di lingkungan eksternal. Ada dua jenis pendidikan yang dikenal dengan pendidikan informal dan non-formal. Oleh karena itu pemerintah sekarang sedang mencanangkan pendidikan nasional di Indonesia. Fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seseorang serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka untuk mencerdaskan kehidupan para penerus bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Sujudi, 2003). Untuk melakukan semua itu, kita juga harus memperhatikan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan merupakan salah satu faktor yang mendukung kemajuan luar biasa dalam sumber daya manusia suatu negara yang diberikan prioritas utama dalam mencapai sumber daya manusia Indonesia yang luar biasa. Pemerintah telah melaksanakan sejumlah reformasi untuk memperbaiki situasi pendidikan yang menurun. Kualitas Pendidikan di Indonesia menurut data *United Nations Educational, Scientific and*

Cultural Organization (UNESCO) dalam *Global Education Monitoring* (GEM). Indonesia meraih satu peringkat lebih tinggi dari tahun 2020. Pada tahun 2021 ini, Indonesia ada di peringkat 55 dari 73 negara (*Permasalahan Pendidikan Di Indonesia - Kompasiana.Com*, n.d.).

Sementara berdasarkan hasil survei kemampuan pelajar yang dirilis oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) menjelaskan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-72 dari 77 negara dengan Indonesia menjadi kualitas pendidikan terendah (*Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan / Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, n.d.). Jadi banyak hal yang perlu diubah, apalagi sekarang kita berada di era globalisasi di mana pendidik dan siswa harus menguasai teknologi. Bidang pendidikan saat ini juga mengalami kemajuan yang sangat pesat dibandingkan beberapa dekade yang lalu. Pendidikan kini telah mengarah pada pendidikan yang didukung oleh teknologi informasi. Hal ini dikarenakan sifat teknologi ini yang sangat membantu proses pembelajaran, bahkan dalam beberapa tahun ke depan setiap sekolah akan mempunyai Teknologi Informasi sebagai alat bantu pembelajaran.

Pada tahun 2020-2022 pendidikan di Indonesia menerapkan pembelajaran jarak jauh dikarenakan pandemi. Maka dari itu segala sesuatu kegiatan Pendidikan di Indonesia banyak menggunakan teknologi digital. Teknologi dalam bentuk digital ini sangat amat membantu proses pembelajaran. Alasan ini dikemukakan, karena sekarang ini teknologi informasi sudah menjadi suatu kebutuhan di dunia Pendidikan. Paradigma pendidikan yang dahulu bersifat konvensional, sekarang mulai bergeser menjadi pendidikan yang berbasis Teknologi Informasi. Perubahan-

perubahan tersebut antara lain pada metode mengajar, referensi pembelajaran, media pembelajaran dan lain sebagainya(Suprpto, 2012).

Dalam pendidikan ada sarana belajar. Dari sudut pandang pendidikan, media merupakan alat yang sangat strategis yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik(Arsyad, 2008). Pengertian media pembelajaran secara umum dapat dipahami sebagai alat bantu atau sebagai media perantara proses belajar mengajar. Media pembelajaran ini menjadi segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan dalam proses pembelajaran(Sunzuphy Jakarta & Raja Grafindo Persada, n.d.).

Media pembelajaran berfungsi diantaranya adalah untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan oleh pendidik. Pada kenyataannya, media pembelajaran masih sering terabaikan dari segi pemanfaatan maupun dari segi pembuatannya dengan berbagai alasan. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran. Media pembelajaran meliputi media lisan, media cetak, media lingkungan, media komputer, media audio, media visual, dan salah satu klasifikasinya adalah audiovisual(Sunzuphy Jakarta & Raja Grafindo Persada, n.d.). Media audio visual adalah media yang mampu merangsang indra penglihatan dan indra pendengaran secara bersama-sama, karena media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar(Fuady & Mutalib, 2018).

Ciri-ciri media audio visual adalah unsur audio dan visual. Jenis media ini berpotensi lebih baik karena mencakup kedua jenis media tersebut, yaitu media visual dan audio (Fuady & Mutalib, 2018). Untuk membuat materi pembelajaran audiovisual yang tepat, kita juga perlu memahami cara mengambil gambar (visual), kemudian menjahit gambar sesuai dengan ide dan kebutuhan dan menambahkan suara (audio) dan membuat gambar bergerak yang memiliki efek yang baik. Audio yang sekarang kita sebut video. Teknik tersebut dikenal dengan teknik sinematografi. Sinematografi secara etimologis berasal dari bahasa Latin yaitu; *Kinema* (gerak), *Photos* (cahaya), *Graphos* (lukisan/ tulisan) (Suprpto, 2012). Jadi sinematografi dapat diartikan sebagai aktivitas melukis gerak dengan bantuan cahaya. Menurut Kamus Ilmiah Serapan Bahasa Indonesia Sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Karena objeknya sama maka peralatannya pun mirip (Miyarso, 2013).

Penyampaian ide pada fotografi memanfaatkan gambar tunggal, sedangkan pada sinematografi memanfaatkan rangkaian gambar. Jadi sinematografi adalah gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar atau dalam sinematografi disebut montase (*montage*). Sinematografi sangat dekat dengan film dalam pengertian sebagai media penyimpanan maupun sebagai genre seni. Film sebagai media penyimpanan adalah pias (lembaran kecil) *selluloid* yakni sejenis bahan plastik tipis yang dilapisi zat peka cahaya. Benda inilah yang selalu digunakan sebagai media penyimpanan di awal pertumbuhan sinematografi. *Cinema*

sebagai genre seni adalah produk sinematografi (*SINEMATOGRAFI PELAJAR - Google Books*, n.d.).

Teknik sinematografi sangat tepat jika di implementasikan dengan media pembelajaran yang berjenis audio visual. Karena media pembelajaran audio visual juga terkait pada gambar dan suara. Jadi keduanya saling terkait. Dalam video pengembangan ini akan mengambil media pembelajaran jenis audio visual. Audio-visual akan dibahas dalam bentuk program video dengan konten tutorial tari yang biasanya akan ditampilkan kepada peserta didik karena berisi materi pembelajaran. Terkadang pendidik lebih mendalami dari aspek teori bagaimana tata cara atau konsep pembuatan audio visual yang akan digunakan itu sendiri. Namun tidak dengan praktek pembuatannya. Masih banyak hasil video tutorial yang diberikan kepada peserta didik kurang berhasil dan terkadang masih kurang terlihat jelas dibagian detail gerakan. Penjelasan dari kurang berhasil disini itu dimana sebuah kualitas video yang kurang dan penjelasan peragam gerak yang terlalu cepat. Terkadang menjadikan itu sebagai kesulitan peserta didik dalam menangkap detail gerak dan pastinya dalam meningkatkan keterampilan peserta didik setelah melihat video tutorial tersebut. Gerakan pada video itu harus memiliki akurasi tinggi karena hanya melihat dari layar maya.

Audio visual dikemas secara mendetail dengan menggunakan teknik sinematografi sangat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi semangat belajar peserta didik, karena video pembelajaran tari ini dapat membantu peserta didik belajar di dalam jam pelajaran maupun diluar jam pelajaran. Sedikit dari kualitas penggunaan media audio visual tari selama ini

masih terlihat kurang dari segi materi yang dipaparkan dan terkadang terlalu cepat. Namun, juga banyak media audio visual tari yang sudah menarik. Manfaat yang didapatkan peserta didik jika media audio visual tari sesuai, itu akan membantu meningkatkan motivasi peserta didik, bisa diputar kembali diluar jam pelajaran dan mengembangkan peserta didik dari segi mengimitasi gerak. Oleh karena itu penelitian ini di fokuskan kepada pengembangan video pembelajaran tari Sirih Kuning dengan menggunakan teknik sinematografi, yang dikembangkan dengan prosedur model ADDIE dengan metode penelitian *Riset and Development (R&D)*. Produk ini akan diimplementasikan di SMA di mata pelajaran seni budaya kelas 10 . Materi tari Sirih Kuning ini terdapat pada kompetensi dasar mata pelajaran seni budaya sub seni tari.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimanakah proses pengembangan video pembelajaran tari Sirih Kuning seperti apakah yang sesuai diterapkan pada siswa SMA dalam belajar praktik tari?
2. Bagaimanakah hasil uji kelayakan pengembangan video pembelajaran tari seperti apakah yang sesuai diterapkan pada siswa SMA dalam belajar praktik tari?

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritik

- a. Hasil penelitian ini memberikan informasi kaitan antara pengetahuan pengembangan media audio visual, dengan teknik sinematografi didalam pembuatan media pembelajaran video tutorial praktik tari.
- b. Hasil penelitian memberikan masukan untuk pengembangan ilmu sinematografi yang dapat dimanfaatkan ke dalam pembelajaran tari.

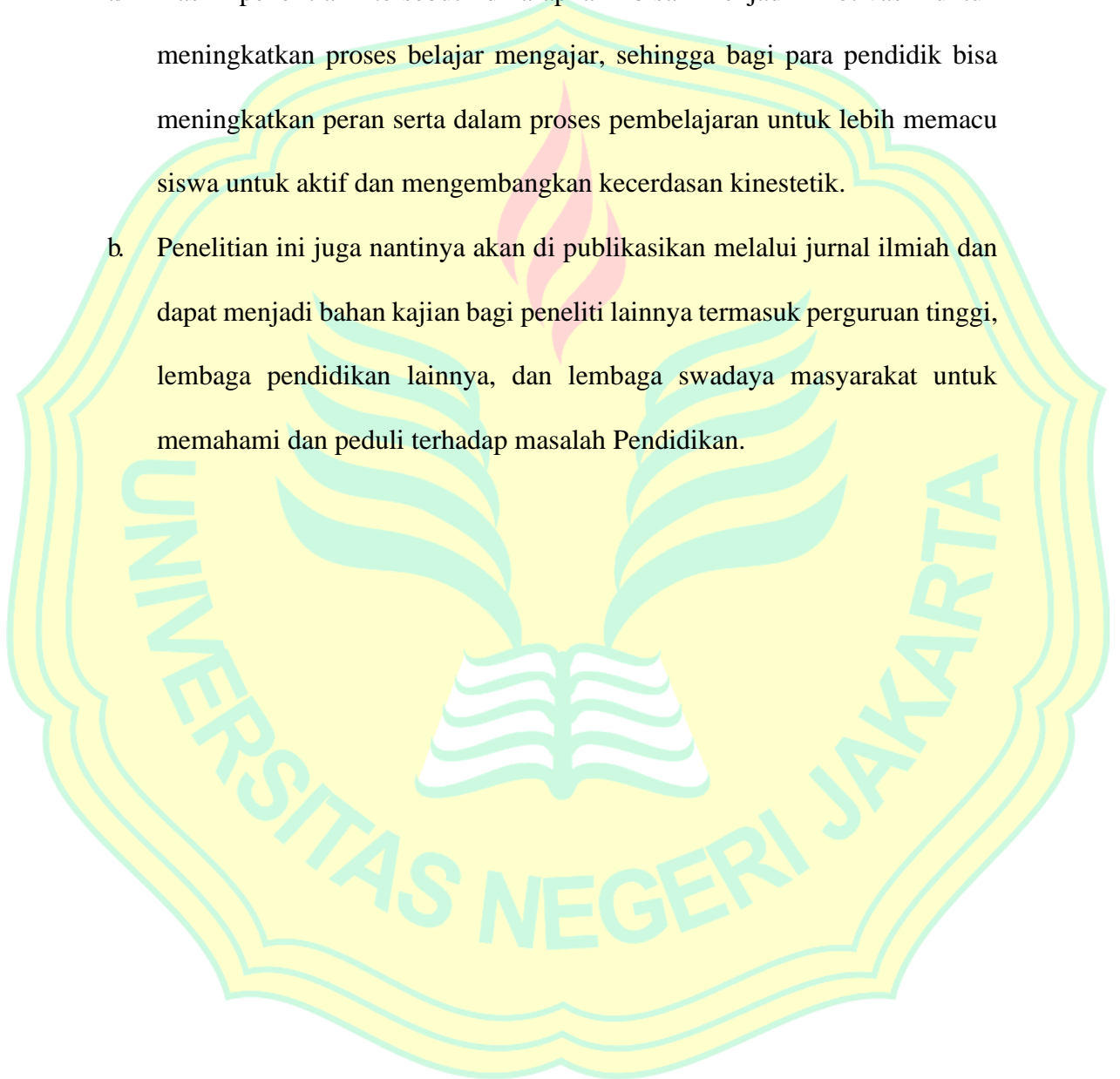
2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, proses dan hasil penelitian ini memberikan pengalaman pengetahuan maupun praktik tentang penggunaan teknik sinematografi dalam pembuatan media pembelajaran audio visual khusus tutorial praktik tari.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini berguna untuk media pembelajaran pembelajaran tari asinkronus .
- c. Bagi siswa, bermanfaat untuk membantu belajar praktik tari melalui media video pembelajaran tari .

- d. Bagi masyarakat, hasil penelitian ini memberikan pemahaman bahwa media video pembelajaran tari dapat membantu belajar menari secara asinkronus

3. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian tersebut diharapkan bisa menjadi motivasi untuk meningkatkan proses belajar mengajar, sehingga bagi para pendidik bisa meningkatkan peran serta dalam proses pembelajaran untuk lebih memacu siswa untuk aktif dan mengembangkan kecerdasan kinestetik.
- b. Penelitian ini juga nantinya akan di publikasikan melalui jurnal ilmiah dan dapat menjadi bahan kajian bagi peneliti lainnya termasuk perguruan tinggi, lembaga pendidikan lainnya, dan lembaga swadaya masyarakat untuk memahami dan peduli terhadap masalah Pendidikan.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritis

1. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme merupakan salah satu dari teori belajar yang digunakan untuk landasan dalam mengembangkan pembelajaran. Pembelajaran yang komponennya terdiri atas rumusan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, penilaian, sumber belajar bahkan alokasi waktu semuanya di desain dan dilaksanakan berdasarkan teori belajar yang bermula dari penjelasan tentang belajar.

Konstruktivisme berasal dari kata konstruktiv dan isme. Konstruktiv berarti membangun, meningkatkan, membangun. Sedangkan dalam kamus bahasa Indonesia, Isme berarti paham atau aliran. Konstruktivisme menekankan filsafat ilmu pengetahuan adalah hasil dari konstruksi kami sendiri. Pandangan konstruktivis tentang pembelajaran menyatakan bahwa peserta didik diberikan kesempatan untuk menerapkan strategi mereka sendiri dalam belajar (Masgumelar & Mustafa, 2021).

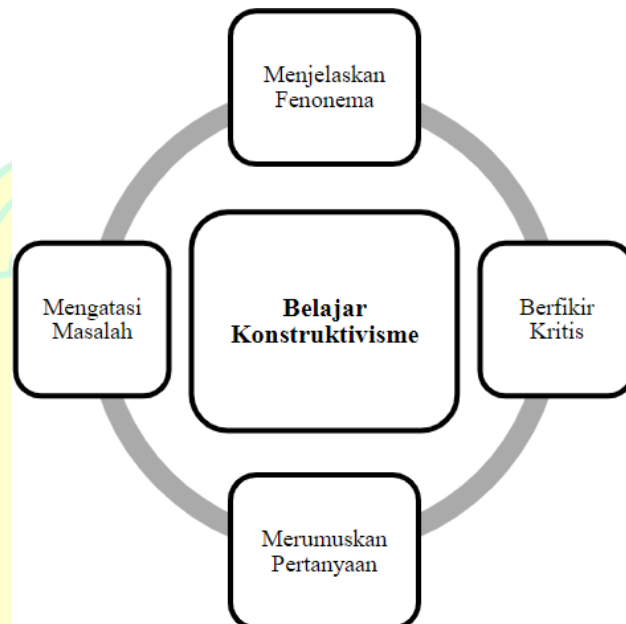
Konstruktivisme adalah salah satu dari aliran dari teori belajar kognitif dan mempelajari kognitif. Menggunakan konstruktivisme dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik. Konstruktivisme memiliki berkaitan erat dengan metode pembelajaran

penemuan (*Discovery Learning*) dan pembelajaran bermakna (*Meaningful Learning*). Kedua metode pembelajaran ini adalah dalam konteks teori pembelajaran kognitif. Konstruktivisme adalah pembelajaran yang diberikan sepenuhnya ke peserta didik untuk membangun pembelajaran namun tetap dalam rancangan dan pengawasan pendidik (Mustafa & Roesdiyanto, 2021).

Konstruktivisme merupakan model, pendekatan, alternatif yang dapat menjawab kekurangan pemahaman aktivis. Sederhananya, Konstruktivisme yang dimaksud oleh J.Piaget mengasumsikan bahwa pengetahuan struktur (formasi) menganalisis itu. Ketika seseorang mempelajari, berarti secara positif membentuk pemahaman / pengetahuan (tidak hanya diterima dari para pendidik). Metode trial dan error, dialog dan partisipasi peserta didik sangat penting dalam proses pembentukan pengetahuan di Pendidikan (Suparno, 2010).

Menurut teori belajar konstruktivisme, ilmu pengetahuan tidak bisa dipindahkan begitu saja dari pendidik kepada peserta didik. Artinya, peserta didik harus aktif secara mental dalam membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya. Tokoh pendidik memelopori bahwa pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran sebagai berikut; John Dewey; Jean Piaget; Mary Montessori; dan Lev Vygotsky. Tujuan dalam pendekatan konstruktivisme adalah supaya peserta didik menggunakan informasi, atau pengetahuan untuk memperoleh pencarian, pemahaman, dan keterampilan (Ary, 2009) mengklaim bahwa peserta didik belajar, membangun pengetahuan, dan aktif dalam sebuah kegiatan. (a) pertanyaan dirumuskan bersama (b) menjelaskan fenomena (c) kompleks fakta berpikir kritis tentang

isu-isu (d) dapat mengendalikan masalah yang dihadapi. Gambar 1 menunjukkan kegiatan belajar berdasarkan konstruktivisme :



Gambar 2.1 Bentuk belajar dengan pandangan konstruktivisme (sumber :Pribadi & Sjarif, 2010)

Setelah penjabaran tentang konstruktivisme. Maka dari itu konstruktivisme adalah pendekatan pembelajaran yang melengkapi teori pembelajaran kognitif dan perilaku dan pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dari peserta didik menjadi menerapkan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran yang menekankan pada partisipasi peserta didik. Konstruktivisme memiliki karakteristik, antara lain ; (1) belajar aktif , (2) siswa keterlibatan kegiatan belajar adalah nyata dan situasi, (3) kegiatan belajar atraktif dan menantang (4) peserta didik menghubungkan Informasi baru dan informasi sudah dimiliki sebelumnya dan proses disebut “*Bridging*”, (5) peserta didik harus mampu mencerminkan pengetahuan yang akan dipelajari, (6)

pendidik lebih berperan sebagai perantara dapat membantu peserta didik dalam membangun pengetahuan (7) pendidik harus mampu memberikan bantuan berupa *scaffolding* dibutuhkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Konstruktivisme menekankan pada interaksi, orang, dan situasi. Situasi dalam kemahiran, dan kecanggihan dari keterampilan, dan pengetahuan. Konstruktivisme memiliki asumsi, yaitu teori sama dengan. Konstruktivisme terdapat asumsi adalah yang pertama peserta didik yang aktif dan mengembangkan pengetahuan untuk sendiri (Dale H. Schunk, 2012). Jika siswa diberi dengan lebar untuk mengembangkan ilmu, yang diperoleh, akan melakukan dan latihan, akan melakukan percobaan, dan dibahas di antara peserta didik. Untuk sesuatu seperti ini adalah ilmu pengetahuan tumbuh dan berkembang (Dale H. Schunk, 2012).

Pendidik seharusnya tidak mengajar yang dalam artian ini berarti mengajar banyak siswa dengan cara tradisional. Pendidik harus mengatur situasi untuk memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam materi melalui pemrosesan materi dan interaksi sosial. Artinya pendidik perlu lebih aktif dan tertarik pada penjelasan. Selain itu, pendidik dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran jangan hanya menggunakan metode lama, seperti ceramah dan mencatat. Namun diusahakan peserta didik harus tetap aktif. Kegiatan belajar meliputi fenomena seperti, mengumpulkan data, merumuskan, menguji hipotesis, dan bekerja dengan orang lain. Aktivitas lainnya seperti kegiatan mengundang peserta didik ke lokasi di area luar ruang-ruang kelas. Pendidik dari berbeda disiplin ilmu hingga rencana kurikulum dibutuhkan bersama. Peserta

didik perlu membimbing untuk menyesuaikan diri dan berperan aktif dalam belajar dengan menetapkan tujuan, pengawasan dan mengevaluasi kemajuan mereka dan kriteria bertindak melampaui standart untuk mereka, berasimilasi dengan di luar ruang kelas dengan menemukan apa yang mereka minati.

Fungsi dari sebuah teori, pertama yaitu dimana penemuan dihasilkan secara sistematis, kedua di hasilkan dari hipotesis, dalam artian bahwa semua studi memerlukan hipotesis. Hipotesis penelitian. Ketiga, membuat hipotesis artinya, teori seharusnya dapat melahirkan hipotesis, tetapi dari membuktikan bahwa ini mecipttakan sebuah asumsi sebagai peneliti, dan teori memberikan atau membuktikan apakah benar dan terakhir penjelasan. Dari semua penjelasan diatas, maka disimpulkan teori konstruktivisme merupakan teori yang akrab dengan dunia pendidikan, sebelum mengenal teori konstruktivisme diawali lebih dulu dengan mengenal konstruktivisme. Filsafat dalam konteks pendidikan, konstruktivisme merupakan upaya untuk membangun struktur kehidupan yang dibudidayakan secara modern.

2 Kaitan Teori Belajar Konstruktivisme Dengan Media Pembelajaran

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi secara kompleks, mengecek informasi baru dan memperbaiki apabila tidak sesuai. Jean Piaget menyatakan bahwa pengetahuan yang diperoleh seorang anak merupakan hasil dari konstruktivisme pengetahuan awal yang telah dimiliki dengan pengetahuan yang baru diperolehnya. Hal ini berarti bahwa dalam pembelajaran konstruktivisme peserta didik yang berusaha untuk menemukan pengetahuannya

sendiri berdasarkan pemahamannya. Pembelajaran konstruktivistik pada dasarnya tidak hanya berupa apa yang dilihat atau dirasakannya tetapi juga berupa pengalaman mental yaitu berinteraksi melalui pikiran dengan suatu objek (Suparno, 1997:19; Tri Agustina, 2013:262).

Pembelajaran konstruktivistik merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran konstruktivisme tersebut memberi kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri dengan mengeluarkan ide-ide tertentu. Pengetahuan tersebut sesuai dengan apa yang sudah dimiliki sebelumnya berdasarkan pengalamannya sehingga dalam pembelajaran konstruktivisme peserta didik lebih paham dan mudah dalam mengingat pelajaran.

4. Kaitan Teori Belajar Konstruktivisme Dengan Pengembangan Media

Pendekatan bidang Pendidikan suatu proses bagaimana menganalisis, mendiskusikan dan mendalami pembelajaran. Teori pembelajaran membantu menjelaskan aspek pembelajaran mana yang paling berharga untuk dipelajari, variabel bebas dan terikat yang akan dipelajari, metode penelitian yang akan digunakan, dan perspektif peneliti tentang bahasa yang akan digunakan. Model konstruktivisme merupakan proses pembelajaran yang diawali konflik kognitif, yang pada akhirnya pengetahuan akan dibangun sendiri oleh siswa melalui pengalaman dan hasil interaksi dengan lingkungannya (Karli dan Margaretha (2002 : 16). Pengalaman belajar yang didapatkan siswa merupakan salah satu faktor pendukung terbentuknya model konstruktivisme. Dalam kegiatan belajar mengajar pasti akan ada media pembelajaran yang digunakan didalamnya. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan siswa menjadi sebuah

pengalaman belajar yang dirasakan siswa melalui media pembelajaran itu juga mendukungnya pendekatan model konstruktivisme di dalam kelas. Peran penting yang diciptakan dalam proses penggunaan media pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran harus dibuat dengan baik dengan menggunakan prosedur pengembangan media. Penggunaan proses pengembangan media pembelajaran, nantinya akan lebih berstruktur, terarah dan lainnya. Karena dengan menggunakan prosedur pengembangan media produk yang dihasilkan akan lebih efektif dan efisien dalam penggunaannya serta dapat membuat tujuan pembelajaran tercapai.

3. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan

Pengertian pengembangan secara umum, pengembangan merupakan salah satu usaha sebagai tindakan untuk meningkatkan kemampuan teknis, kemampuan teoritis, kemampuan konseptual, dan kemampuan moral sama seperti analisis kebutuhan melalui bidang pendidikan dan proses latihan (*Pengembangan - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas, n.d.*). Jika dijabarkan maka, pengembangan adalah tahap mendesain pembelajaran secara logis, dan dengan cara sistematis dalam upaya untuk menetapkan segala sesuatu yang akan diimplementasikan dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan memedulikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Dalam konteks ini pengembangan dipahami sebagai tahap mendesain media pembelajaran secara logis, dan dengan cara sistematis dalam upaya untuk menetapkan segala sesuatu yang akan diimplementasikan dalam proses kegiatan belajar mengajar yang memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Dalam menemukan hasil dalam penelitian ini, maka di gunakanlah metode penelitian pengembangan. Penjelasan untuk penelitian pengembangan merupakan metode atau tindakan dalam mengembangkan atau meningkatkan produk yang akan diciptakan atau menyempurnakan suatu produk yang telah dibuat (Sukirman, 2004), yang pastinya bisa dipertanggung jawabkan oleh orang yang mengembang. Target akhir dari sebuah penelitian pengembangan diperuntukan untuk menghasilkan produk baru dengan tahap pengembangan. Berlandaskan padangan tentang pengembangan yang sudah dideskripsikan maka yang dimaksud dengan pengembangan merupakan suatu tahap yang dijadikan sebagi potensi yang ada berubah menjadi sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya dan juga berguna. Sementara itu, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses dalm mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada dan yang dapat dipertanggung jawabkan.

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 18 Republik Indonesia Tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmiah dan teknologi ditujukan untuk menggunakan prinsip dan teori ilmiah yang telah terbukti kebenaran untuk meningkatkan fungsi, manfaat dan aplikasi ilmu untuk menciptakan

pengetahuan dan teknologi yang sudah ada, atau teknologi baru. Perkembangan umumnya berarti pola pertumbuhan, umumnya berubah. Perlahan (berkembang) dan secara bertahap berubah.

Pengembangan merupakan proses menerjemahkan atau menyusun spesifikasi desain dalam bentuk sifat fisik. Pengembangan secara khusus berarti proses produksi suatu materi pembelajaran (Sumarno, 2012) Sementara itu, (Tessmer dan Ritchie (Sumarno, 2012) pengembangan tidak hanya melakukan lebih dari sekedar mengalihkan perhatiannya saja tetapi juga menganalisis apa saja yang diperlukan, ada juga pertanyaan umum tentang analisis awal hingga akhir salah satunya analisis konteks. Pengembangan ditujukan untuk memproduksi produk yang berdasarkan hasil uji lapangan.

Pada dasarnya perkembangan merupakan kegiatan pendidikan formal dan kegiatan informal yang disengaja, direncanakan, diarahkan, dan dilakukan secara teratur dalam upaya pengenalan, budidaya, memimpin, mengembangkan dasar kepribadian yang seimbang, utuh, harmoni, pengetahuan, bakat, keterampilan sesuai keinginan, kemampuan untuk menambahkan sebagai keputusan kesepakatan seseorang, tercapainya martabat, kualitas, dan kemampuan manusia yang optimal dan kepribadian yang mandiri (Wiryokusumo, 2011).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli yang dikemukakan, pengembang mendefinisikan pengembangan sebagai proses terjemahan produk atau materi

yang sudah jadi, dengan meningkatkan kualitas di berbagai fase pengujian untuk meningkatkan kualitas.

Association for Educational Communication and Technology (AECT 2014), yaitu : “Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources (Al Januszewski, 2007)

Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan (AECT 2014), yaitu:
“Teknologi pendidikan adalah ilmu dan praktik etis untuk memfasilitasi pembelajaran dan peningkatan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi dan sumber daya.

b. Prosedur Pengembangan Media

Untuk mendapatkan sistem pembelajaran baru tersebut dibutuhkan penerapan metode penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran. Metode pengembangan dalam sistem pembelajaran tidak terlalu berbeda dengan metode pengembangan produk lainnya. Tata cara dalam tahap pengembangan lebih ringkas, itu disebabkan oleh produk yang akan diciptakan nantinya tidak terlalu beresiko dan mempengaruhi sistem terbatas pada peserta didik akan menjadi sasaran. Tahap penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran bisa dianalisis melalui serangkaian tugas pendidik dalam melaksanakan tugas pokoknya yaitu diawali dengan merancang, penerapan sampai mengevaluasi pembelajaran. Komponen output pengembangan media dititik beratkan pada strategi, model, dan metode pembelajaran. Komponen output berupa hasil akhir dan dampak bagi pembelajaran. Model penelitian

dan pengembangan sistem pembelajaran dapat menentukan salah satu dari komponen sistem tetapi dalam penerapannya harus dipertimbangkan juga dari segi komponen sistem yang lain.

Membuat media pembelajaran langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan persiapan dan perencanaan yang teliti. Dalam membuat perencanaan, kita perlu memperhatikan dan mempertimbangkan hal-hal berikut (Sadiman, 2005) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, merumuskan kompetensi dan indikator hasil belajar, merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya kompetensi, mengembangkan alat pengukur keberhasilan, menulis naskah media, mengadakan tes dan revisi.

Dalam membuat media pembelajaran adalah persiapan dan perencanaan yang matang. Saat merencanakan, dalam pembuatan media pembelajaran perlu memperhatikan dan mempertimbangkan hal-hal berikut. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, mengembangkan indikator kemampuan dan hasil belajar, mengembangkan secara rinci materi yang mendukung perolehan kemampuan, pengembangan peralatan untuk mengukur keberhasilan, menulis naskah dan melakukan uji coba dan revisi.

Penjelasan masing-masing aspek tersebut adalah sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Kebutuhan dalam proses pembelajaran merupakan kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap siswa saat ini. Media hanya

digunakan ketika media benar-benar dibutuhkan. Jadi, tentu saja, apakah harus membutuhkan media sebelum menjalankan media? Untuk menjawab pertanyaan ini, perlu menanyakan keterampilan, kemampuan, dan sikap apa yang diinginkan siswa.

Hal ini dapat diketahui dengan cara yang berbeda dalam kaitannya dengan keterampilan, kemampuan, atau sikap yang dibutuhkan. Salah satu dari melihat tuntutan yang dimiliki di masyarakat. Kemungkinan lain adalah untuk mengetahui apa yang dirumuskan dalam silabus/kurikulum.

Saat ingin membuat sebuah media, media harus memenuhi kebutuhan siswa. Setiap kelompok siswa memiliki kebutuhan yang sangat berbeda, jadi perlu spesifik tentang siapa sebenarnya yang membutuhkan media tersebut. Sebagai desainer media, kita harus bisa mengetahui pengetahuan dan keterampilan awal siswa kita. Apa arti dari pengetahuan/keterampilan yang dimiliki siswa sebelum terlibat dalam kegiatan kelas? Jika siswa sudah memiliki sebagian besar pengetahuan/keterampilan yang diajarkan oleh media. Media dianggap terlalu mudah bagi siswa. Di sisi lain, siswa menganggap media terlalu sulit jika mereka tidak memiliki pengetahuan/keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan media. Prasyaratnya adalah pengetahuan/keterampilan yang harus dimiliki siswa sebelum menggunakan media.

Selain itu dalam membuat media, perlu melihat pengetahuan dasar dan pengetahuan awal siswa yang menjadi target media. Investigasi ini

biasanya dilakukan dengan menggunakan tes. Pengembang media harus dapat menyimpulkan setidaknya pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh siswa, serta pengetahuan sebelumnya yang diperlukan oleh siswa.

2) **Perumusan Kompetensi dan Indikator Hasil Belajar**

Kompetensi sering diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang muncul dalam kebiasaan berpikir dan berperilaku. Siswa dikatakan berkompeten jika secara konsisten dapat memperagakan/menunjukkan kemampuan tertentu yang dapat diamati (Nasar, 2006: 1). Dalam kurikulum berbasis kompetensi, tingkat kompetensi dikembangkan dari kriteria kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator. Kriteria Kompetensi adalah kompetensi atau keterampilan yang dibakukan untuk jenjang, kelas, dan semester tertentu. Ini berarti bahwa semua sekolah pada tingkat yang sama perlu membekali siswanya dengan kemampuan ini. Kompetensi Inti adalah keterampilan inti yang menyusun atau termasuk dalam kompetensi dasar yang dibakukan. Kompetensi inti ini merupakan penjabaran lebih rinci dari kriteria kompetensi.

Indikator merupakan penanda pencapaian kemampuan dasar yang ditandai dengan perubahan perilaku yang terukur, meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Indikator dirumuskan menurut karakteristik siswa, mata pelajaran, potensi daerah, kerja operasional terukur dan/atau teramati ((Dirjend Manajemen Dikdasmen Depdiknas,

2008) Dapat dipahami bahwa hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan indikator

- a) Persyaratan kemampuan yang dapat dilihat melalui kata kerja yang digunakan dalam kemampuan dasar
- b) Karakteristik subjek, peserta didik dan sekolah dan
- c) Kompetensi dan kebutuhan peserta didik, masyarakat, dan lingkungan/daerah.

Selain itu, indikator harus dibuat dalam bentuk kalimat yang mengandung kata kerja operasional. Rumusan indeks paling tidak mencakup dua hal, yaitu tingkat kemampuan dan materi yang berperan sebagai sarana pencapaian kemampuan.

3) Pengembangan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa untuk memenuhi kriteria kompetensi yang ditetapkan (Depdiknas, 2008). Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dalam keseluruhan kurikulum, diantaranya perlu dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai tujuannya. Tujuan tersebut harus sesuai dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik. Dengan kata lain, materi yang diberikan untuk kegiatan pembelajaran harus benar-benar mendukung pencapaian standar kemampuan dan kemampuan dasar serta pencapaian indikator. Untuk bahan ajar, dipilih seoptimal mungkin untuk membantu siswa mencapai standart kompetensi dan kompetensi dasar. Saat memilih

bahan pembelajaran, perlu mempertimbangkan jenis, jangkauan, urutan, dan perlakuan (*treatment*) bahan pembelajaran.

Materi pembelajaran yang sesuai untuk bidang psikomotor ditentukan atas dasar perilaku yang menekankan pada aspek keterampilan motorik. Oleh karena itu, jenis materi yang cocok untuk area psikomotor terdiri dari gerakan awal, semi rutin, dan rutin. Materi yang akan dibelajarkan perlu diidentifikasi secara sempurna supaya pencapaian kompetensinya bisa diukur. Di samping itu, menggunakan mengidentifikasi jenis-jenis materi yang akan dibelajarkan, maka pengajar menerima ketepatan pada metode pembelajarannya. Sebab, setiap jenis materi pembelajaran memerlukan strategi, metode, media, & sistem penilaian yang berbeda-beda. Cara termudah untuk menentukan jenis bahan pembelajaran yang akan diajarkan adalah dengan mengajukan pertanyaan tentang keterampilan dasar yang perlu dikuasai peserta didik. Berdasarkan keterampilan dasar, akan mengetahui apakah materi yang dipelajari adalah tentang fakta, konsep, prinsip, prosedur, aspek sikap, atau keterampilan motorik.

4) **Perumusan alat pengukur keberhasilan**

Dalam semua kegiatan pembelajaran, pada akhir kegiatan pembelajaran perlu dilakukan pengukuran apakah kemampuan dan indikator dapat tercapai. Untuk melakukan ini, kita memerlukan alat yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa. Alat untuk mengukur keberhasilan siswa ini perlu dirancang dan dikembangkan dengan cermat sebelum program media *scripting* atau melakukan kegiatan

pendidikan atau pembelajaran. Alat ini berbentuk tes, tugas, atau daftar periksa perilaku.

Ukuran keberhasilan perlu dikembangkan sesuai dengan kemampuan dan indikator yang dicapai serta materi pembelajaran kunci yang disampaikan kepada siswa. Yang diukur atau dievaluasi adalah kemampuan, keterampilan, sikap, atau sikap peserta didik yang ditentukan dalam pernyataan kemampuan, dan indikator yang diharapkan peserta didik sebagai hasil kegiatan belajar.

5) Penulisan naskah

Pada tahap ini, perlu menguraikan poin-poin utama materi dan menyajikannya kepada peserta didik. Presentasi ini dapat disampaikan melalui yang sesuai atau media yang dipilih. Agar bahan ajar tersebut dapat disalurkan melalui media, maka harus dideskripsikan atau diilustrasikan dalam apa yang disebut naskah program media .

Naskah program media bervariasi. Ada tipografi yang berbeda untuk setiap tipe. Tetap pada dasarnya memiliki arti yang sama dalam teks. Pedoman membuat media, atau media (Sadiman, 2005). Artinya, naskah memandu melalui materi presentasi untuk rekaman suara dari media visual atau audio, dan pembuatan rekaman gambar dan rekaman suara untuk media audio visual. Naskah ini berisi teks yang direkam oleh kamera, urutan gambar, deskripsi grafik, dan suara dan bunyi yang akan direkam.

Salah satu model pengembangan yaitu Model ADDIE. Dengan model ini bahwa prosedur pengembangan media ADDIE jika diterapkan secara sistematis dapat digunakan untuk mengembangkan media

audiovisual dengan teknik sinematografi untuk pelajaran praktik tari di SMA.

4. Media Pembelajaran

Pengertian media/me·dia/ /média/ merupakan alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya). Secara harfiah, kata media berasal dari bahasa latin medium yang memiliki arti “perantara” atau “pengantar” (“Pengertian Media,” n.d.).

Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Guruan (*Association for Education and Communication technology/AECT*) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Asnawir, 2002).

Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan komponen sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan penggunaan media pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran.

Adanya media diharapkan proses pembelajaran akan lebih mudah bagi peserta didik, karena media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. dalam belajar, selain itu media juga dapat memberikan motivasi bagi peserta didik untuk belajar (Sanaky & Faizah, 2013).

Media is expected to play a critical role in enhancing academic performance. (Media diharapkan dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan prestasi akademik (Ambuko Benson, 2013). *Media used to supplement the teacher by enhancing his effectiveness in the classroom and media used to substitute the teacher through instructional media system* (Media yang digunakan untuk melengkapi guru dengan meningkatkan keefektifitasannya dalam kelas dan media yang digunakan untuk menggantikan guru melalui sistem media pembelajaran (Sunday Taiwo, 2009). *Media also integrates learners vicariously but meaningfully in the learning experience, explains and illustrates subject content and performance skills in addition to providing opportunities for self-analysis of individual performance and behavior* (Media juga mengintegrasikan pelajar dalam pengalaman belajar, menjelaskan dan menggambarkan isi pelajaran dan kecakapan kinerja di samping memberikan kesempatan untuk analisis diri dari kinerja individu dan perilaku (Florence Y. Odera, 2011).

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Gagne, 2016). Media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya (Gagne, 2016)

a. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang jumlahnya besar (Gagne, 2016), yaitu :

1. Memotivasi minat dan tindakan, dimana media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
2. Menyajikan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka menyajikan informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan, dan laporan atau pengetahuan latar belakang
3. Memberi instruksi, di mana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Berdasarkan bentuknya media komunikasi dapat dikelompokkan sebagai berikut (Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, 2020):

1. Media cetak,

Ialah segala barang cetak yang dipergunakan sebagai sarana penyampaian pesan seperti surat kabar, leaflet, brosur, bulletin, dan sebagainya.

2. Media visual, atau media pandang

Artinya untuk menerima pesan yang disampaikannya digunakan indera penglihatan. Misalnya film, televisi, lukisan, foto, pameran, dan lain-lain.

3. Media audio

Untuk menerima pesan yang disampaikan digunakan indera pendengaran, seperti radio, telepon, taperecorder, dan sebagainya.

4. Media audio-visual

Ialah media komunikasi yang dapat dilihat sekaligus didengar, jadi untuk dapat mengakses informasi yang disampaikan, digunakan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus.

c. Jenis Media Audio Visual

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2007:124) media audiovisual dibagi menjadi dua yaitu:

1. Audio-visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti bingkai suara (*sound slide*).
2. Audio-visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video.

Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Film dan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

d. Kelebihan Audio Visual

Media audio-visual memiliki beberapa kelebihan atau kegunaan (Atoel, 2011), antara lain:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model.
3. Media audio-visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.

e. Media Pembelajaran Yang Baik

Dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar saat pandemi ini, terdapat beberapa kendala atau masalah yang dialami ketika pembelajaran sedang berlangsung, yang menjadikan sebuah tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal. Supaya tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan sesuai, maka pendidik diharuskan dapat mengatasi kendala-kendala tersebut. Salah satu caranya dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Berikut ini prinsip-prinsip yang dapat digunakan oleh pendidik dalam memilih media pembelajaran yang baik :

1. Prinsip Efektivitas dan Efisiensi

Dalam konsep pembelajaran, efektivitas merupakan keberhasilan pembelajaran. Diukur dari tingkat pencapaian tujuan setelah selesai dilaksanakannya kegiatan pembelajaran. Jika semua tujuan pembelajaran tercapai, maka pembelajaran efektif, dan Efisiensi adalah tujuan tercapainya tujuan pembelajaran melalui penggunaan media, Waktu dan sumber daya lainnya diminimalkan. Jika sebuah media telah memenuhi aspek efektivitas dan efisiensi ini tentunya dapat meningkatkan minat

belajar siswa dan mendukung pencapaian sebuah prestasi dalam pembelajaran. Materi yang diberikan melalui media ini juga akan lebih mudah diserap peserta didik (Arsyad, 2008)

2. Prinsip Berfikir Siswa

Media hanya digunakan sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai fasilitas yang dapat memberikan siswa pengalaman visual untuk Merangsang pembelajaran, klarifikasi dan penyederhanaan konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, lebih spesifik dan lebih mudah dipahami.

Maka dari itu sebuah media pembelajaran yang dibuat harus dengan tingkat kerumitan sesuai dengan taraf berfikir peserta didik. Jika tidak disesuaikan Akibatnya, alih-alih membuat peserta didik lebih mudah memahami, tetapi menjadi semakin bingung dan tidak fokus pada tujuan dan materi pembelajaran sampai Tidak dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan.

3. Prinsip Interaktivitas Media Pembelajaran

Peserta didik dapat berinteraksi dengan media pembelajaran maka bisa dikatakan media pembelajaran itu interaktivitasnya tinggi. Semakin interaktif, maka semakin bagus media pembelajaran itu karena dapat mendorong siswa agar terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

4. Ketersediaan Media Pembelajaran

Media digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik harus memeriksa ketersediaan media jika interaktivitasnya tinggi. Jika

media tidak tersedia di sekolah, semua yang direncanakan nantinya akan sia-sia dan tujuannya tidak akan pernah tercapai atau apakah guru harus meminjam atau malah membuat media sendiri. Dengan menghitung jumlah media yang akan digunakan oleh siswa. Jika pembelajaran dilakukan secara berkelompok, keberadaan media harus cukup.

5. Kemampuan Guru Menggunakan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah komponen dari pembelajaran yang dapat membangkitkan belajar siswa. Media pembelajaran dapat diterapkan sebagai stimulus untuk memotivasi siswa supaya mengikuti proses pendidikan dan pembelajaran berjalan dengan baik. Media perlu menyesuaikan dengan kemampuan pendidik, baik itu dari segi pemenuhannya maupun proses pembelajarannya. Menggunakan atau memanipulasi media, lebih efektif lagi jika pendidik memilikinya sendiri.

Mempelajari media juga membantu menghindari kebingungan antara pesan yang disampaikan pendidik dan pesan yang diterima peserta didik.

6. Fleksibilitas (Kelenturan) Media Pembelajaran

Media pembelajaran pilihan guru untuk kegiatan pendidikan dan pembelajaran kelas membutuhkan fleksibilitas yang besar. Media pembelajaran dikatakan fleksibilitas ketika bisa digunakan dalam berbagai situasi. Situasi dapat berubah selama proses pembelajaran maka

tidak dapat digunakannya media pembelajaran (Gani Ali, St. Hasniyati.2013).

7. Keamanan Penggunaan Media Pembelajaran

Pendidik mungkin perlu berhati-hati dalam memilih media pembelajaran. Terdapat media yang digunakan, terlebih dahulu untuk pelajari apa yang dapat menyebabkannya jika tidak digunakan dengan hati-hati. Seorang peserta didik yang tidak sengaja atau terluka. Media pembelajaran yang dipilih haruslah media pembelajaran yang aman bagi mereka untukantisipasi kejadian yang tidak diinginkan. Contoh media pembelajaran bahan kimia yang mudah terbakar, mengiritasi, panas atau korosif.

5. Karakteristik Siswa SMA

a. Siswa SMA

Masa SMA yang memiliki rentan usia 15-18 tahun bisa dikatakan merupakan masa peralihan seseorang dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa atau yang lebih sering kita kenal dengan istilah masa remaja. Masa remaja merupakan suatu tahap transisi menuju ke status yang lebih tinggi yaitu status sebagai orang dewasa. Berdasarkan teori perkembangan, masa remaja adalah masa saat terjadinya perubahan-perubahan yang cepat, termasuk perubahan fundamental dalam aspek kognitif, emosi, sosial dan pencapaian (Fagan, 2006).

Remaja pertengahan masa SMA yang memiliki rentan usia 15-18 tahun bisa dikatakan merupakan masa peralihan seseorang dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa atau lebih sering kita kenal dengan istilah

masa remaja. Masa Remaja merupakan suatu tahap transisi menuju ke status yang lebih tinggi yaitu status sebagai orang dewasa. Berdasarkan teori perkembangan, masa remaja adalah masa saat terjadinya perubahan-perubahan yang cepat, termasuk perubahan fundamental dalam aspek kognitif, emosi, sosial dan pencapaian (Fagan, 2006). Dalam bukunya Psikologi Perkembangan, menjelaskan bahwa istilah remaja atau *adolescence* berasal dari kata lain *adolescere* yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa” (Fagan, 2006). Istilah *adolescence*, mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, intelektual, emosional, sosial, dan fisik. Pandangan ini diungkapkan oleh piaget bahwa secara psikologis, masa remaja merupakan usia di mana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, di mana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai banyak aspek afektif yang kurang lebih berhubungan dengan masa puber. Perubahan intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini. remaja pada usia 18 tahun (*adolescence*) merupakan masa yang secara hukum dipandang sudah matang, yang merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional yang terjadi berkisar dari perkembangan fungsi seksual, proses berpikir abstrak sampai pada kemandirian (Partini, 1996).

Masa remaja menunjukkan sifat-sifat masa transisi atau peralihan dengan jelas, karena remaja belum memperoleh status orang dewasa tetapi tidak lagi memilih status kanak-kanak (Deswita, 2006). Remaja berada dalam status interim sebagai akibat dari posisi yang sebagian diberikan oleh orang tua dan sebagian lagi diperoleh melalui usaha sendiri yang selanjutnya memberikan prestise tertentu padanya. Status interim berhubungan dengan masa peralihan yang timbul sesudah pemasakan seksual (pubertas). Masa peralihan tersebut diperlukan untuk mempelajari bahwa remaja mampu memikul tanggung jawabnya nanti dalam masa dewasa. Makin maju masyarakatnya makin sukar tugas remaja untuk mempelajari tanggung jawab ini. Suatu pendidikan yang emansipatoris akan berusaha untuk melepaskan remaja dari status interim-nya supaya ia dapat menjadi dewasa yang bertanggung jawab.

Fase-fase masa remaja menurut Monks dkk. (2004) dibatasi antara usia 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun termasuk masa remaja awal, 15-18 tahun termasuk masa remaja pertengahan, 18-21 tahun termasuk masa remaja akhir. Karakteristik yang menonjol pada anak usia sekolah menengah adalah sebagai berikut (Press, 2022-02-11.):

1. Adanya kurang seimbangan proporsi tinggi dan berat badan.
2. Mulai timbulnya ciri-ciri sekunder.
3. Timbulnya keinginan untuk mempelajari dan menggunakan bahasa asing.

4. Kecenderungan ambivalensi antara keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul dengan orang banyak serta antara keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orang tua.
5. Senang membandingkan kaidah-kaidah, nilai-nilai etika, atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa.
6. Mulai mempertanyakan secara skeptis mengenai eksistensi (keberadaan) dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan.
7. Reaksi dan ekspresi emosi masih labil.
8. Kepribadiannya sudah menunjukkan pola tetapi belum terpadu.
9. Kecenderungan minat dan pilihan karier sudah relatif lebih jelas.

b. Perkembangan Karakteristik Siswa SMA

Dalam penjelasan ilmu psikologi yang dimaksud dengan perkembangan adalah perkembangan manusia sebagai pribadi. Perkembangan pribadi manusia ini berlangsung sejak konsepsi sampai mati. Perkembangan yang dimaksud adalah proses tertentu yaitu proses yang terus menerus, dan proses yang menuju ke depan dan tidak begitu saja dapat diulang kembali. Istilah “perkembangan “ secara khusus diartikan sebagai perubahan-perubahan yang bersifat kualitatif dan kuantitatif yang menyangkut aspek-aspek mental psikologis manusia (dariyo, 2004).

Bagi sebagian besar individu yang baru beranjak dewasa bahkan yang sudah melewati usia dewasa remaja adalah waktu yang paling berkesan dalam hidup mereka. Kenangan terhadap saat remaja merupakan kenangan yang tidak mudah dilupakan, sebaik atau seburuk apapun saat itu. Sementara banyak orangtua yang memiliki anak berusia remaja merasakan bahwa usia

remaja adalah waktu yang sulit. Banyak konflik yang dihadapi oleh orangtua dan remaja itu sendiri. Banyak orangtua yang tetap menganggap anak remaja mereka masih perlu dilindungi dengan ketat sebab di mata orangtua, para anak remaja mereka masih belum siap menghadapi tantangan dunia orang dewasa. Sebaliknya, bagi para remaja, tuntutan internal membawa mereka pada keinginan untuk mencari jati diri yang mandiri dari pengaruh orangtua. Keduanya memiliki kesamaan yang jelas yakni remaja adalah waktu yang kritis sebelum menghadapi hidup sebagai orang dewasa.

Dalam kehidupan anak terdapat dua proses yang terjadi secara kontinue, yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Kedua proses ini berlangsung secara interdependent, saling bergantung satu sama lainnya dan tidak dapat dipisahkan (tidak bisa berdiri sendiri), akan tetapi dapat dibedakan (Kartono, K., 1979).

Pertumbuhan dimaksudkan untuk menunjukkan bertambah besarnya ukuran badan dan fungsi fisik yang murni. Perubahan ukuran akibat bertambah banyaknya atau bertambah besarnya sel (Edwina, 2004) Misalnya bertambahnya tinggi badan, bertambahnya berat badan, otot-otot tubuh bertambah pesat (kekar).

Perkembangan menunjukkan suatu proses tertentu yaitu proses yang menuju kedepan dan tidak dapat diulang kembali. Dalam perkembangan manusia terjadi perubahan-perubahan yang sedikit banyak bersifat tetap dan tidak dapat diulangi. Perkembangan menunjukkan pada perubahan-

perubahan dalam suatu arah yang bersifat tetap dan maju (Ahmadi, 1991), begitu pula dengan perkembangan karakteristik remaja terutama siswa SMA.

1. Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget, remaja berada pada tahap pemikiran operasional formal. Menurut Piaget, tahap operasional formal (*formal operational stage*) merupakan tahap keempat dan terakhir dari tahap perkembangan kognitif, yang muncul sekitar usia 15 sampai 18 tahun. Secara lebih nyata, pemikiran operasional formal bersifat lebih abstrak daripada pemikiran operasional konkret. Remaja tidak lagi terbatas pada pengalaman nyata dan konkret sebagai landasan berpikirnya. Mereka mampu membayangkan situasi rekaan dan kejadian yang semata-mata berupa kemungkinan hipotesis ataupun proporsi abstrak, dan mencoba mengolahnya dengan pemikiran logis (Santrock John W. *Adolescence*, 2003). Remaja yang normal seharusnya mampu membayangkan situasi rekaan dan kejadian yang semata-mata berupa kemungkinan hipotesis ataupun proporsi abstrak, dan mengolahnya dengan pemikiran logis pada tahap ini. Bagi remaja yang belum mampu, dapat menimbulkan kecemasan dalam dirinya.

Intelektual adalah orang yang menggunakan kecerdasannya untuk bekerja, belajar, membayangkan, mengagas, atau menyoal dan menjawab persoalan tentang berbagai gagasan. Pertumbuhan otak mencapai

kesempurnaan pada usia 12–20 tahun secara fungsional, perkembangan kognitif (kemampuan berfikir) remaja dapat digambarkan sebagai berikut:

- a) Secara intelektual remaja mulai dapat berfikir logis tentang gagasan abstrak.
- b) Berfungsinya kegiatan kognitif tingkat tinggi yaitu membuat rencana, strategi, membuat keputusan-keputusan, serta memecahkan masalah.
- c) Sudah mampu menggunakan abstraksi-abstraksi, membedakan yang konkrit dengan yang abstrak.
- d) Munculnya kemampuan nalar secara ilmiah, belajar menguji hipotesis.
- e) Memikirkan masa depan, perencanaan, dan mengeksplorasi alternatif untuk mencapainya psikologi remaja.
- f) Mulai menyadari proses berfikir efisien dan belajar berinstropeksi.
- g) Wawasan berfikirnya semakin meluas, bisa meliputi agama, keadilan, moralitas, dan identitas (jati diri).

Karakteristik perkembangan intelektual remaja digambarkan oleh Keating sebagai berikut (Yusuf, 2004):

- a) Kemampuan intelektual remaja telah sampai pada fase operasi formal sebagaimana konsep Piaget. Berbeda dengan cara berpikir anak-anak yang tekanannya kepada kesadaran sendiri di sini dan sekarang (*here and now*), cara berpikir remaja berkaitan erat dengan dunia kemungkinan (*world of possibilities*).

- b) Melalui kemampuannya untuk menguji hipotesis, muncul kemampuan nalar secara ilmiah.
- c) Mampu memikirkan masa depan dan membuat perencanaan dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan untuk mencapainya.
- d) Mampu menyadari aktivitas kognitifnya dan mekanisme yang membuat proses kognitif tersebut efisien atau tidak efisien.
- e) Cakrawala berpikirnya semakin luas.

Piaget menyebutkan bahwa sebagian besar remaja mampu memahami dan mengkaji konsep-konsep abstrak dalam batas-batas tertentu. Menurut Bruner, siswa usia remaja ini dapat menggunakan bentuk-bentuk simbol dengan cara yang canggih. Guru dapat membantu mereka dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses (*discover approach*) dengan memberi penekanan pada penguasaan konsep-konsep abstrak.

Siswa pada usia remaja ini masih dalam proses penyempurnaan penalaran, guru hendaknya tidak menganggap bahwa mereka berpikir dengan cara yang sama dengan guru. Untuk itu, guru perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengadakan diskusi secara baik serta memberikab tugas-tugas penulisan makalah. Dalam hal ini, guru hendaknya mengamati kecenderungan-kecenderungan remaja untuk melibatkan diri dalam hal-hal yang tidak tergal. Cara yang baik dalam mengatasi bentuk-bentuk pemikiran yang belum matang ialah membantu siswa menyadari bahwa mereka telah melupakan pertimbangan-

pertimbangan tertentu. Namun, bila permasalahan tersebut merupakan masalah kompleks dengan bobot emosi yang cukup dalam, hal itu bukan tugas yang mudah.

2. Perkembangan Aspek Psikomotorik

Kemampuan psikomotorik ini berkaitan dengan keterampilan motorik yang berhubungan dengan anggota tubuh atau tindakan yang memerlukan koordinasi antara syaraf dan otak. Untuk jenjang Pendidikan SMA, mata pelajaran yang banyak berhubungan dengan ranah psikomotor adalah pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, seni budaya, fisika, kimia, biologi, dan keterampilan. Dengan kata lain, kegiatan belajar yang banyak berhubungan dengan ranah psikomotor adalah praktik di aula/lapangan dan praktikum di laboratorium. Dalam kegiatan-kegiatan praktik itu juga ada ranah kognitif dan afektifnya, namun hanya sedikit bila dibandingkan dengan ranah psikomotor.

Perkembangan psikomotorik yang dilalui oleh peserta didik SMA memiliki kekhususan yang antara lain ditandai oleh perubahan-perubahan ukuran tubuh, ciri kelamin yang primer, dan ciri kelamin yang sekunder. Perubahan-perubahan tersebut dikelompokkan dalam dua kategori besar, yaitu percepatan pertumbuhan dan proses kematangan seksual yang bersifat kualitatif dan kuantitatif.

Perubahan-perubahan fisik tersebut merupakan gejala umum dalam pertumbuhan peserta didik SMA. Perubahan-perubahan fisik tersebut bukan hanya berhubungan dengan bertambahnya ukuran tubuh

dan berubahnya proporsi tubuh saja, akan tetapi juga meliputi ciri-ciri yang terdapat pada kelamin primer dan sekunder. Perubahan-perubahan tersebut pada umumnya mengikuti irama tertentu. Hal ini terjadi karena pengaruh faktor keluarga, gizi, emosi, jenis kelamin, dan kesehatan. Perubahan-perubahan yang dialami peserta didik SMA mempengaruhi perkembangan tingkah laku yang ditampakan pada perilaku yang canggung dalam proses penyesuaian diri mereka, isolasi diri dan kelompok dari pergaulan, perilaku emosional, imitasi berlebihan, dan lain-lain.

3. **Perkembangan Karakteristik Kepribadian**

Secara umum penampilan sering diidentikkan dengan manifestasi dari kepribadian seseorang, namun sebenarnya tidak. Karena apa yang tampil tidak selalu menggambarkan pribadi yang sebenarnya (bukan aku yang sebenarnya). Dalam hal ini amatlah penting bagi remaja untuk tidak menilai seseorang berdasarkan penampilan semata, sehingga orang yang memiliki penampilan tidak menarik cenderung dikucilkan. Disinilah pentingnya orangtua memberikan penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan.

4. **Indikator Bakat**

Dalam penjabaran indikator bakat dalam klasifikasi umur untuk siswa SMA sebagai, berikut :

- Mempunyai ingatan yang kuat
- Mempunyai logika dan keterampilan analitis yang kuat

- Mampu berpikir abstrak
- Mampu membaca tata letak (ruang)
- Mempunyai keterampilan mekanis
- Mempunyai bakat musik dan seni
- Luwes dalam atletik dan menari
- Pintar bersosialisasi
- Mampu memahami perasaan manusia
- Mampu memikat dan merayu.

5. Indikator Intelektual

Dalam penjabaran indicator intelektual dalam klasifikasi umur untuk siswa SMA sebagai, berikut :

- Mudah menangkap pelajaran
- Mudah mengingat kembali
- Memiliki perbendaharaan kata yang luas
- Penalaran tajam (berpikir logis, kritis, memahami hubungan sebab akibat)
- Daya konsentrasi baik (perhatian tidak mudah teralihkan)
- Menguasai banyak bahan tentang macammacam topik
- Senang dan sering membaca
- Mampu mengungkapkan pikiran, perasaan atau pendapat secara lisan/tertulis dengan lancar dan jelas
- Mampu mengamati secara cermat
- Senang mempelajari kamus, peta dan ensiklopedi

- Cepat memecahkan soal
- Cepat menemukan kekeliruan atau kesalahan
- Cepat menemukan asas dalam suatu uraian
- Mampu membaca pada usia lebih muda
- Daya abstraksi cukup tinggi
- Selalu sibuk menangani berbagai hal

Karakteristik siswa SMA tersebut dalam penelitian ini digunakan untuk digunakan untuk dasar pertimbangan untuk menentukan tari yang akan dimuat dalam media pembelajaran, konsep media pembelajaran, penyajian media pembelajaran, selama proses mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis sinematografi untuk praktik tari.

6. **Kaitan Karakteristik Siswa SMA Dengan Pengembangan Media Pembelajaran**

Karakteristik siswa merupakan faktor utama dalam kurikulum nasional (Kemampuan subkompetensi) penting untuk kemampuan pendidikan. Pemerolehan sifat-sifat peserta merupakan hal yang mutlak bagi seorang pendidik, bahkan penguasaan sifat-sifat tersebut merupakan salah satu indikator seorang pendidik profesional. Karakteristik siswa merupakan faktor utama dalam kurikulum nasional (kemampuan parsial) penting untuk kemampuan pendidikan. Pemerolehan sifat-sifat peserta merupakan hal yang mutlak bagi seorang pendidik, bahkan penguasaan sifat-sifat tersebut merupakan salah satu indikator seorang pendidik profesional. Perbedaan tingkat Pendidikan hanya membedakan pada kategori peserta didiknya saja. Bila diabaikan, proses pembelajaran tidak akan mencapai hasil maksimal. Pada

perkembangannya, pembentukan karakter anak didik sulit dicapai. Atas dasar tersebut, menurut Janawi, pendidik atau guru perlu menyelami dunia anak, potensi, minat, bakat, motivasi belajar dan permasalahan lain yang berhubungan dengan anak (Janawi, 2019). Karakteristik pada siswa SMA seperti yang sudah dijelaskan diatas memiliki banyak aspek di dalamnya. Dibawah ini akan menjelaskan tentang keterkaitan antara pengembangan media dengan karakteristik siswa, sebagai berikut :

a. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif dapat dipahami sebagai proses yang terjadi di dalam sistem saraf pusat ketika manusia berpikir. Jean Piaget pertama kali mengajukan teori perkembangan kognitif, yaitu konstruktivisme, tetapi ada dua teori perkembangan kognitif: konstruktivisme kognitif dan konstruktivisme sosial. Dalam tingkat satuan Pendidikan pada SMA, tingkat perkembangan kognitif sudah mulai berkembang dan dapat memahami pembelajaran diatas tingkat SMP. Tingkat kesulitan materi mata pelajaran yang di terima pun juga semakin meningkat, dikerna perkembangan cara berfikir pada umur siswa SMA tersebut. Pada mata pelajaran seni tari yang terdapat pada kompetensi dasar sudah mulai melakukan praktek yang tingkat kesulitan materinya meningkat. Pemilihan tarian yang digunakan dengan teknik tari yang sedikit sulit, durasi waktu tarian yang cukup lama dan lain sebagainya.

b. Perkembangan psikologis

Salah satu perkembangan remaja adalah perkembangan psikologis. Memang, seiring dengan perkembangan fisik dan bahasa, salah satu kunci pertumbuhan dan perkembangan remaja adalah perkembangan emosional dan sosial. Pada rentan umur siswa SMA, perkembangan psikologis sudah berada ditahap akhir masa remaja. Banyak hal-hal yang sudah mulai memiliki pendirian walaupun belum sepenuhnya. Pada generasi milenial ini segala sesuatu sudah dikemas cepat, minimalis, efektif dan efisien dalam bidang apapun yang menunjang kehidupannya. Oleh karena itu, generasi milenial ini suka sekali dengan hal-hal yang cepat dan tidak membosankan. Dalam pengembangan media pembelajaran digunakan pengembangan media dengan membuatnya dengan durasi lebih sedikit dan tentunya perkembangan terkini untuk mendapatkan daya Tarik siswa dalam menggunakannya.

c. Perkembangan Sosial

Siswa secara bertahap mempelajari keterampilan sosial Pengalaman dan berperan penting dalam proses sosialisasi Seseorang, karena kemampuan sosial merupakan indikator dan predictor. Atas dasar tersebut, menurut Janawi, pendidik atau guru perlu menyelami dunia anak, potensi, minat, bakat, motivasi belajar dan permasalahan lain yang berhubungan dengan anak (Janawi, 2019). Bentuk bersosialisasi menunjukkan bahwa pada umur siswa SMA sedang senang jika melakukan segala sesuatu kegiatan dengan berkelompok. Maka dalam penerapan pengembangan media yang sudah dibuat dilakukan group discussion dalam pembelajaran atau penggunaan media tersebut.

7. Tari Sirih Kuning

Tari Cokok pada zaman dahulu dikembangkan oleh tuan-tuan tanah Tionghoa kaya yang disebut cukong. Dalam hal ini cukong juga membina Gambang Kromong. Cukong menghidupi seniman Gambang Kromong dan para penari Cokok yang disebut Wayang Cokok, bahkan sebelum perang dunia ke-2 ada pula cukong yang memberi fasilitas perumahan (Muhadjir dalam Untung Yuwono, dkk, 2011:86). Tari Cokok saat ini tidak lagi ditampilkan selayaknya zaman dahulu. Hal ini mungkin dikarenakan adanya perubahan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat dari waktu ke waktu. Tak bisa dipungkiri bahwa seni saat ini cenderung pada sesuatu yang harus memenuhi kriteria selera masyarakat dan disesuaikan dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat itu sendiri. Adapun alasan pandangan negatif masyarakat pada tari Cokok yakni dianggap sebagai pertunjukan hiburan yang tak jauh dari aktivitas prostitusi.

Wayang Cokok diberikan rumah khusus koan wayang dan diberi pelatihan bernyanyi sera menari oleh Wayang Cokok senior. Berhiaskan baju kurung sutra merah berkancing intan dan perhiasan mahal, para Wayang Cokok memiliki derajat gengsi tinggi sehingga tak semua orang dapat mendekati.

Berbeda halnya dengan musik tari Cokok tempo dulu yang hanya diiringi musik Tionghoa sederhana seperti tehyan, kongahyan, dan sukong, musik Cokok saat diiringi dengan musik iringan Sirih Kuning. Menariknya,

dalam hal gerak tari Cokkek yang dikenal bersifat hiburan ternyata memiliki makna gerak mendalam. Adapun gerak atau pose seperti masyarakat Tionghoa yang melakukan sembahyang diartikan sebagai pose jaga hati agar tak berprasangka jelek.

Menelisik makna sejarah dan makna tari Sirih Kuning tak lepas dari tari Cokkek. Sejak dulu, tari Cokkek mampu menginspirasi para penata tari untuk menghasilkan beragam tari kreasi baru. Salah satunya tari Sirih Kuning. Dengan kata lain, masyarakat lebih mengenal tari Sirih Kuning sebagai bentuk dari tari Cokkek. Seiring perkembangannya, tari Cokkek dikemas menjadi lebih memiliki image positif di mata masyarakat. Dengan demikian dibuatlah tari Cokkek dengan musik iringan Sirih Kuning, yang kemudian lebih dikenal masyarakat dengan tari Sirih Kuning. Demikian, dalam tari Sirih Kuning, para penari lelaki dan perempuan saling berjaga jarak dan tak bersentuhan.

Kostum yang digunakan oleh penari Sirih Kuning pada umumnya adalah baju tradisional Tionghoa. Para penari perempuan mengenakan kebaya sebagai atasan dan baju longgar lengan panjang untuk para penari laki-laki. Pengaruh budaya Tionghoa juga tampak pada aksesoris yang dipakai, seperti tusuk konde ala Tionghoa, bunga, cadar hiasan kepala. Beberapa hiasan aksesoris juga memiliki simbol penanda status sosial dan kebahagiaan. Hal ini tampak dalam hiasan bunga yang digunakan para penari. Pada bagian bawah penari juga mengenakan kain batik bermotif tanduk sebagai ciri khas Betawi.

a. Mata Pelajaran Muatan Lokal

Mata pelajaran muatan lokal (mulok) adalah mata pelajaran tambahan yang wajib diikutsertakan dalam kurikulum

pembelajaran di seluruh sekolah yang ada di Indonesia. Biasanya, sih, mulok disesuaikan dengan sumber daya, budaya, atau potensi yang ada di daerah dimana sekolah kamu berada (fernanda, 2016). Kurikulum muatan lokal (mulok) menjadi kewenangan pemerintah daerah untuk menetapkannya. Pemerintah Daerah disebutkan bahwa penetapan kurikulum mulok pendidikan menengah dan mulok pendidikan khusus menjadi kewenangan pemerintah provinsi. Sementara pemerintah kabupaten/kota diberikan kewenangan menetapkan kurikulum mulok pendidikan dasar, pendidikan anak usia dini, dan pendidikan nonformal (UU Nomor 23 Tahun 2014, 2014)

Muatan lokal adalah bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik terbentuk pemahamannya terhadap keunggulan dan kearifan di daerah tempatnya tinggal (UU Nomor 23 Tahun 2014, 2014). Mulok diajarkan dengan tujuan membekali peserta didik dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan untuk mengenal dan mencintai lingkungan alam, sosial, budaya, dan spiritual di daerahnya, serta melestarikan dan mengembangkan keunggulan dan kearifan daerah yang berguna bagi diri dan lingkungannya dalam rangka menunjang pembangunan nasional. Kemendikbud mendorong pemerintah daerah untuk mendesain kurikulum mulok yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi daerahnya masing-masing. Karena kondisi di tiap wilayah di suatu daerah tertentu bisa berbeda-beda, maka sekolah dapat mengajukan usulan mulok kepada pemerintah

kabupaten/kota. Dari usulan tersebut, pemerintah kabupaten/kota selanjutnya melakukan analisis dan identifikasi terhadap usulan sekolah, melakukan perumusan kompetensi dasar, dan menentukan tingkat satuan pendidikan yang sesuai untuk setiap kompetensi dasar. Pemerintah kabupaten/kota kemudian menetapkan apakah mulok itu menjadi bagian dari muatan pembelajaran atau menjadi mata pelajaran yang berdiri sendiri. Jika telah ditetapkan, mulok tersebut selanjutnya diusulkan kepada pemerintah provinsi untuk kemudian ditetapkan sebagai mulok yang diberlakukan di wilayahnya (Majalah Jendela-BKLM Kemendikbud, 2021). Menurut Ananto staf bidang inovasi dan daya saing Kemendikbud, materi-materi mulok harus berdasarkan potensi di daerahnya yang dapat menjadi modal pembentukan keahlian dan keterampilan siswa di masa yang akan datang. “Setiap daerah memiliki keunikan dan keunggulan masing-masing. Kawasan perkotaan, pedesaan atau pinggiran, dan kawasan perairan berbeda-beda potensi dan keunikannya. Pinggiran misalnya potensi pertanian sehingga harus banyak diajarkan urusan pertanian. Kota lebih banyak bisnis,” lanjutnya (Majalah Jendela-BKLM Kemendikbud, 2021).

b. Muatan Lokal di Sekolah wilayah DKI Jakarta

Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta sedang merevisi kali kedua silabus muatan lokal (mulok) khususnya tentang kebudayaan Betawi untuk diimplementasikan di sekolah-sekolah. Dinas Pendidikan berkomitmen melestarikan dan memperkenalkan nilai-nilai masyarakat Betawi kepada masyarakat Jakarta (syakur, 2021). Bahwa kebudayaan Betawi merupakan bagian dari budaya nasional dan merupakan aset bangsa, maka

keberadaannya perlu dijaga, diberdayakan, dibina, dilestarikan, dan dikembangkan sehingga berperan dalam upaya menciptakan masyarakat yang memiliki jatidiri, berakhlak mulia, berperadaban dan mempertinggi pemahaman terhadap nilai-nilai luhur budaya bangsa berlandaskan kepada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Peraturan Daerah Provinsi DKI Jakarta Nomor 4 Tahun 2015, 2015). Muatan local sudah memiliki kurikulum muatan local di sekolah/madrasah. Bahwa dalam rangka menyesuaikan dengan perkembangan keadaan dan untuk menambah cakupan kesempatan kerja bagi guru mata pelajaran (Peraturan Gubernur Provinsi DKI Jakarta Nomor 89, 2018).

"Silabus mulok hasil revisi itu akan diterapkan di tahun ajaran baru. Revisi dilakukan antara lain berdiskusi dengan Lembaga Kebudayaan Betawi. Kami akan mulai dengan melekatkan itu (mulok) dengan mata pelajaran di SMP/SMA terintegrasi dalam mata pelajaran seni-budaya, olahraga, dan sebagainya," ujar Kepala Dinas Pendidikan Nahdiana. Materi mulok Betawi, lanjut dia, akan diimplementasikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang sarat makna dan memperkenalkan budaya Betawi dari segala aspeknya. Seperti sisi keseniannya, kuliner, permainan, dan sebagainya sehingga warga Jakarta yang multikultural memahami dengan benar kebudayaan Betawi, yang sesuai amanah Perda No 4/2015, wajib dilestarikan oleh pemerintah provinsi (Peraturan Gubernur Provinsi DKI Jakarta Nomor 89, 2018)

Silabus Muatan Seni Budaya SMA

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		3.1.2 Menelaah ragam gerak tari Cokok berdasarkan teknik, konsep dan prosedur dengan hitungan dan juga iringan dalam pertunjukan tari Cokok secara langsung, atau melalui media audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> Menelaah ragam gerak tari Cokok berdasarkan teknik, konsep dan prosedur dengan berbagai iringan dan juga hitungan hitungan dalam pertunjukan tari Cokok secara langsung, atau melalui media audio visual 	Penugasan		<ul style="list-style-type: none"> Hawkins, Alma,1990. Mencipta Lewat Tari, terj. Sumandiyono Hadi, ISI, Yogyakarta
4.5 Meragakan gerak tari tradisional berdasarkan konsep, teknik, dan prosedur sesuai dengan hitungan/ ketukan	Peragaan gerak tari Cokok sesuai hitungan/ ketukan	4.5.1 Menirukan ragam gerak tari Cokok 4.5.2 Menampilkan rangkaian ragam gerak tari Cokok berdasarkan teknik, konsep, dan prosedur 4.5.3 Mendemonstrasikan ragam gerak tari Cokok berdasarkan teknik, konsep dan prosedur sesuai dengan hitungan / ketukan	<ul style="list-style-type: none"> Mendemonstrasikan ragam gerak tari Cokok berdasarkan teknik, konsep dan prosedur sesuai hitungan/ketukan Melakukan latihan ragam gerak tari Cokok dengan cara meniru Mendemonstrasikan atau menampilkan ragam gerak tari Cokok bersama dengan teman satu kelompok 	3. Keterampilan Bentuk penilaian : Partik dan Produk	14 x 45'	<ul style="list-style-type: none"> Hawkins, Alma M., 2003. Bergerak Menurut Kata Hati, terjemahan I Wayan Dibia, Jakarta: MSPI Mengamati tari Cokok melalui https://youtu.be/X_GeBXD31Fk Dan https://youtu.be/WrtZHQAEIic VCD pertunjukan tari VCD kaset music iringan tari https://lembagakebudayaanbatawi.org/
3.2 Memahami bentuk, jenis dan nilai estetis tari tradisional daerah setempat	1. Bentuk, jenis dan nilai estetis tari Cokok 2. Bentuk, jenis dan nilai estetis iringan tari Cokok	3.2.1 Mencari informasi dan mengolah informasi mengenai bentuk, jenis dan nilai estetis tari Cokok sesuai iringan melalui media audiovisual 3.2.2 Mengidentifikasi mengenai bentuk, jenis dan nilai estetis tari Cokok sesuai iringan melalui media audiovisual 3.2.3 Memahami bentuk jenis dan nilai estetis yang terkandung dalam tari Cokok sesuai iringan	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati tayangan bentuk, jenis tari Cokok sesuai iringan melalui media audiovisual Mengidentifikasi dan mendiskusikan hasil tayangan dengan membuat pengolahan data mengenai bentuk, jenis dan nilai estetis yang terkandung dalam tari Cokok sesuai iringan Membuat deskripsi ragam gerak tari Cokok secara berkelompok sesuai iringan 		6 x 45'	

Gambar 2.2 Silabus muatan lokal DKI Jakarta
Sumber : @2021, Disdik DKI Jakarta.1

Silabus Muatan Seni Budaya SMA

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.6 Meragakan gerak tari tradisional daerah setempat sesuai dengan iringan	Peragaan gerak tari Cokok sesuai iringan	4.6.1 Menirukan bentuk gerak tari Cokok sesuai iringan melalui secara langsung dan media audio visual. 4.6.2 Menampilkan bentuk dan jenis gerak tari Cokok sesuai iringan. 4.6.3 Mendemonstrasikan mendemonstrasikan bentuk jenis tari Cokok sesuai dengan iringan	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan latihan ragam gerak tari Cokok sesuai iringan dengan cara meniru baik secara langsung dan melalui media audio visual Mendemonstrasikan atau menampilkan ragam gerak tari Cokok sesuai iringan secara berkelompok 		12 x 45'	

Jakarta, 7 Juli 2021

TIM MULOLOK SENI BUDAYA SMA
DKI JAKARTA

Gambar 2.3 Silabus muatan lokal DKI Jakarta
Sumber : @2021, Disdik DKI Jakarta.

Penjelasan mengenai tari Sirih Kuning tersebut, dalam penelitian ini digunakan untuk penyusunan materi yang terdiri atas pokok bahasan dan sub pokok bahasan dalam naskah media audiovisual yang divisualisasikan dalam video pembelajaran tari.

8. Sinematografi

Sinematografi (dari bahasa Yunani: 'kinema - *κίνημα*' "gerakan" dan *graphein* - *γράφειν* "merekam") adalah ilmu terapan yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan sekaligus menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang memiliki kemampuan menyampaikan ide dan cerita.

Seorang sinematografer adalah orang yang bertanggung jawab semua aspek Visual dalam pembuatan sebuah film. Mencakup interpretasi visual pada skenario, pemilihan jenis Kamera, jenis bahan baku yang akan dipakai, pemilihan lensa, pemilihan jenis filter yang akan dipakai di depan lensa atau di depan lampu, pemilihan lampu dan jenis lampu yang sesuai dengan konsep sutradara dan cerita dalam skenario. Seorang sinematografer juga memutuskan gerak kamera, membuat konsep visual, membuat *floorplan* untuk efisiensi pengambilan gambar.

Artinya seorang sinematografer adalah orang yang bertanggung jawab baik secara teknis maupun nonteknis di semua aspek visual dalam film.

Sinematografer harus mendukung visi dari sutradara dan skenario, karena bagaimana pun yang akan disampaikan ke pada penonton adalah semua informasi dalam bentuk visual yang sesuai dengan visi sutradara dan visi skenario walaupun di beberapa kasus, sutradara bisa mengubah jalan cerita dalam skenario demi keindahan bercerita yang sudah merupakan gaya sutradara tersebut. Sinematografer adalah juga kepala bagian departemen kamera, departemen pencahayaan dan *Grip* Departement untuk itulah Sinematogrefer sering juga disebut sebagai *Director of Photography* atau disingkat menjadi DoP.

Pada industri perfilman, seorang Sinematografer atau DoP akan dibantu oleh sebuah tim yang dibentuknya mulai dari

- a. *Ist Camera Assistant* yang bertugas mendampingi dan membantu semua kebutuhan shooting mulai dari pengecekan alat-alat hingga mempersiapkan sebuah shot.
- b. *Focus Puller* yang bertugas membantu sinematografer dalam memutar focus ring pada lensa sehingga subjek yang diikuti kamera bisa terus dalam area focus.
- c. *Camera boy* istilah ini sering digunakan pada industri film di Hollywood, adalah seorang asisten kamera yang

bertugas membawa kamera atau mempersiapkan kamera mulai dari tripods hingga memasang kamera pada *tripods* tersebut.

- d. *Grip* adalah yang bertugas untuk memastikan letak kamera seperti yang diinginkan DoP baik secara level atau tinggi rendahnya. *Grip* juga bertanggung jawab dalam perpindahan kamera artinya *Grip* departemen yang memasang *dolly track* dsb.
- e. *Gaffer* adalah istilah untuk seorang yang bertanggung jawab atau kepala departemen pencahayaan. Bersama DoP, *Gaffer* akan berdiskusi tentang warna, jenis cahaya dan gaya tata cahaya DoP tersebut.
- f. *Lightingman* adalah orang-orang dalam departemen pencahayaan yang bekerja menata lampu sesuai dengan perintah *Gaffer* dan kemauan DoP. Karena film adalah sebuah kerja tim (*Team Work*) maka sangatlah penting untuk seorang sinematografer atau DoP untuk mempunyai tim yang bisa bekerja sama secara tim dengannya. Artinya tidak bekerja secara individu.

Seorang sinematografer yang baik harus juga mengenal dengan baik atau memahami alat yang akan dipakai dalam pembuatan sebuah film. Kamera hanyalah “Alat bantu” atau *Tools* saja maka seperti Alat bantu yang lainnya juga kita sebagai Sinematografer yang memindahkan semua ilmu dan pengetahuan kita lewat kamera tersebut. Artinya kamera

harus menuruti kemauan kita yang sudah menjadi visi sutradara dan visi cerita atau *scenario*.

Untuk memahami kamera kita harus membaca buku petunjuk dari setiap kamera yang akan kita gunakan karena setiap industri kamera mempunyai teknologinya sendiri-sendiri. Pada prinsipnya semua kamera sama dan hanyalah alat Bantu kita mewujudkan gambar yang sesuai dengan yang di inginkan akan tetapi alangkah baiknya jika pengguna sudah memahami kamera tersebut secara teknis dalam petunjuk di bukunya (manual book).

Pada masa sekarang kamera secara garis besar terbagi dalam tiga jenis dilihat dari penggunaan bahan baku. Yaitu:

- a. *Motion Picture Camera* atau kamera dengan bahan baku seluloid baik 35 mm/16mm. Contoh kamera: *Arriflex 435 Xtreme – 35 mm camera*
- b. *Video camera* atau kamera dengan bahan baku video tape. Contoh kamera: Sony HDV Video Camcorder
- c. *Digital camera* atau kamera dengan bahan baku digital/tapeless.

Biasanya menggunakan CF card atau SD card bisa juga dengan cakram seperti DVD. Contoh kamera: Sony EX3 – *Digital Camcorder*.

9. **Unsur Utama Dalam SinemaTografi**

Unsur utama terdiri dari visual gerak, audio, dan jalan cerita.

- a. Visual gerak

Berupa lambang-lambang komunikasi visual yang disajikan dengan metode Fotografi yaitu "tanpa cahaya, maka tak ada gambar". Bentuk komunikasi tersebut dapat berupa tampilan visual secara verbal maupun non verbal yang mengandung nilai estetik, artistik, maupun dramatik.

b. Audio

Seiring dengan perkembangan zaman, sinematografi merupakan bentuk produk teknologi audiovisual pertama yang memadukan unsur audio dan visual. Saat ini unsur audio berperan besar untuk memperjelas maupun mempertegas pesan informasi maupun komunikasi yang terkandung pada unsur visual sinematografi.

c. Jalan Cerita

Tidak seperti gambar diam yang dapat ditafsirkan sendiri oleh yang melihatnya (satu gambar mewakili seribu kata), suatu karya sinematografi relatif memiliki makna yang universal dari berbagai penonton yang melihatnya. Hal ini ditunjukkan melalui rangkaian gambar bergerak yang mengandung urutan jalan cerita. Namun, jalan cerita juga terikat dan dibatasi oleh keterbatasan waktu atau durasi film (miyarso, 2013).

10. **Anatomi Kamera**

Pada prinsipnya kamera dibagi menjadi tiga bagian:

- a. *Lens*
- b. *Camera body*
- c. *Magazine/tape compartments*

Lensa Pada prinsipnya lensa adalah seperti mata kita atau mata kamera, untuk itu kebersihan dan kejernihannya harus di jaga, karena lewat lensalah gambar/cahaya akan ditransmisikan ke film atau pita atau digital. Dalam sinematografi kita mengenal ada tiga jenis lensa yaitu:

- a. *Lensa Wide*

Adalah lensa dengan sudut pengambilan yang luas

- b. *Lensa Normal*

Adalah lensa yang secara prespektif dianggap mewakili mata manusia dalam melihat dunia dan sekitarnya. Pada pembuatan film, lensa normal ini adalah lensa 50mm.

- c. *Lensa Tele*

Adalah lensa dengan sudut pengambilan sempit.

Ada lensa yang bisa mengambil sudut pengambilan dari luas ke sempit, lensa seperti ini adalah merupakan lensa dengan *variable focal length* atau pada umumnya disebut: *Zoom lens*. Kelemahan dari lensa-lensa variable focal length adalah karena banyaknya elemen lensa di dalamnya maka ada pencurian cahaya yang disebabkan oleh pembiasan cahaya pada setiap elemen lensa tersebut.

Pada setiap lensa yang professional maupun yang semi professional ada 3 buah ring yaitu yang pertama adalah *Focusing ring* yang berfungsi untuk mengatur focus dalam sebuah shot. Kemudian ada *Focal length ring* (pada

lensa *zoom* atau *variable focal length*) *focal length* adalah panjang pendeknya sebuah lensa atau secara teknis dikenal sebagai jarak dari titik api lensa ke bidang datar atau film plane. Yang terakhir adalah *F.stop* atau *Diafragma ring* yang berfungsi untuk mengatur *exposure* sebuah *shot*.

Setiap lensa mempunyai cacat atau kelemahan masing-masing karena sifat alamiahnya dan saat produksi, seperti distorsi, aberasi, dan lain-lain. Kelemahan atau cacat lensa ini tidak selalu dianggap buruk karena bisa kita gunakan untuk menguatkan efek dramatik yang ada di dalam scenario. Seperti juga setiap lensa mempunyai daerah ketajamannya masing-masing, daerah ketajaman ini disebut dengan *Depth of Field* disingkat dengan DoF. Jadi *depth of field* adalah daerah ketajaman di mana subjek/objek terlihat jelas atau tidak *blur* di kamera.

Depth of Field sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya:

a. Jarak dari kamera ke objek atau subjek

Jarak dari kamera ke objek atau subjek akan mempengaruhi panjang atau pendeknya daerah ketajaman karena semakin dekat objek atau subjek dengan kamera maka akan semakin pendek *Depth of field*-nya karena setiap lensa hanya memiliki satu fokus poin saja.

b. Besar kecilnya bukaan diafragma

Besar kecilnya diafragma juga mempengaruhi panjang pendeknya *depth of field* karena semakin kecil diameter bukaan diafragma akan semakin panjang *depth of field*-nya berarti semakin besar angka seperti 11 – 16 – 22 dsb akan semakin panjang *depth of fieldnya*, sedangkan semakin lebar bukaan

diameter diafragma akan semakin pendek *depth of field*nya, berarti semakin kecil angka seperti 4 – 2,8 – 1,4 dan sebagainya akan semakin pendek *depth of field*-nya. *Diafragma adalah diameter lingkaran aperture yang juga berfungsi untuk mengatur gelap atau terangnya sebuah gambar.*

c. Panjang pendeknya/*Focal length* sebuah lensa.

Semakin panjang sebuah lensa akan mempengaruhi *depth of field* menjadi semakin pendek, sedangkan semakin pendek sebuah lensa akan mempengaruhi *depth of field* menjadi panjang atau luas.

11. Exposure dan Scene Brightness

Exposure bisa didefinisikan sebagai waktu yang diperlukan dalam perekaman gambar. Fungsi dasar sebuah lensa adalah meneruskan cahaya sehingga bisa digunakan untuk mencetak gambar. Sama seperti fenomena lubang jarum atau *pinhole phenomenon* artinya jika kita melepas lensa dan menggantikannya dengan kertas hitam dengan lubang di tengahnya maka akan bisa juga untuk menangkap imajinasi hanya saja waktu eksposur yang diperlukan akan lebih lama.

Tata Cahaya atau disebut juga *lighting* merupakan salah satu aspek sinematografi dalam pembuatan sebuah film. Cahaya dalam *lighting* memiliki kualitas yang berbeda-beda, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. *Hard Light.*

Hard light Cahaya yang tajam dan keras yang memiliki kontras dan ketajaman yang tinggi. Selain itu, hard light mampu memperkuat tekstur pada sebuah permukaan bila diarahkan dengan tepat.

b. *Soft Light.*

Cahaya yang lembut dan menyebar kemudian menyinari seluruh bagian objek. Selain itu, soft light mampu menghasilkan kontras yang tidak tinggi dan merata yang akan terlihat lebih lembut dan tidak bertekstur.

1) *Transmitted Light.*

Cahaya *transmitted light* atau disebut juga *diffused light hamper* sama seperti *soft light* namun, cahaya yang dihasilkan mampu lebih merata atau melebihi *soft light*.

2) *Reflected Light.*

Cahaya yang dihasilkan oleh pantulan cahaya dari sumber cahaya yang lain. Selain itu, cahaya ini bisa datang dari berbagai macam cahaya yang dipantulkan berbagai permukaan seperti air, *reflector*, kaca, kain putih dan lain sebagainya

12. Camera Body

Pada bagian inilah gambar direkam atau di tangkap baik secara organik dengan *seluloid* 35mm seperti pada kamera Film maupun perubahan dari cahaya ke gelombang *electromagnetic* pada Video atau Digital. Pada kamera film bagian ini yang paling penting dijaga dari kontaminasi debu, cairan maupun radiasi karena akan mempengaruhi hasil *shooting*. Pada kamera video atau digital pada bagian ini akan banyak sekali tombol pengaturan imajinasi.

Gerakan pada kamera sering diterapkan untuk menambah dinamika pada pengambilan gambar. Berikut ini adalah beberapa jenis pergerakan kamera yang sering digunakan pada pengambilan sebuah film.

a. *Pan.*

Pan camera move yaitu kamera diarahkan ke samping sepanjang garis lurus tanpa memindahkan posisi kamera tersebut. Keadaan ini dapat didukung oleh *tripod* agar gambar yang dihasilkan lebih stabil. Panning biasanya digunakan pada saat pengambilan gambar objek bergerak seperti mobil yang sedang berjalan atau menyajikan pemandangan yang lebih luas seperti tebing atau hamparan sawah.

b. *Tilt*.

Tilt mengacu pada pergerakan naik atau turun tanpa mengubah posisi dari kamera, sama halnya seperti dengan pan, pengambilan gambar ini dapat didukung dengan penggunaan tripod untuk menghasilkan gambar yang lebih stabil. *Tilt camera move* biasa digunakan untuk menampilkan objek vertikal seperti bangunan-bangunan tinggi atau seseorang.

c. *Dolly*.

Dolly camera moving merupakan pergerakan kamera maju atau mundur pada saat pengambilan gambar. *Dolly camera moving* biasa digunakan pada saat pengambilan gambar benda bergerak menjauh atau mendekati kamera.

d. *Track*.

Track camera moving memiliki kesamaan dengan *dolly camera moving*, hanya saja kamera mengikuti objek bergerak ke samping, yaitu menempatkan kamera sejajar dengan objek.

e. *Pedestal*.

Pada *pedestal camera moving*, kamera akan diangkat atau diturunkan pada saat pengambilan gambar.

f. *Zoom*.

Berbeda dengan *dolly camera moving*, pengambilan gambar menggunakan dengan cara *zooming*, pengambilan gambar dengan teknik zoom tidak membutuhkan pergerakan pada kamera, hanya saja dengan memperbesar atau memperkecil lensa pada kamera. Terdapat dua jenis zoom yaitu *zoom in* dan *zoom out*. *Zoom in* mengubah panjang fokus mendekati objek, sedangkan *zoom out* fokus kamera menjauhi objek sehingga membuatnya lebih kecil.

g. *Dolly counter zoom*.

Dolly counter zoom merupakan jenis teknik pengambilan gambar yang langka dan memiliki efek gaya yang lebih bagus. Untuk mendapatkannya kamera harus lebih dekat atau lebih jauh dari subjek saat *zooming* dilakukan, akibatnya ukuran objek tetap sama.

13. Sudut Pandang Kamera (*Camera Angle*)

Camera Angle atau dapat diartikan sebagai sudut pandang kamera merupakan sudut pandang yang mewakili mata penonton. Pengambilan *angle* kamera semestinya harus diperhitungkan dengan baik, karena hasil gambar yang baik mampu menambah visualisasi dramatik dari sebuah alur cerita. *Angle* kamera menentukan dimana menempatkan mata penonton, apakah penonton ditempatkan secara langsung terhadap permasalahan dalam film atau sebaliknya, hanya sebagai pemantau atau pemerhati objektif. Menurut Sidiq (2001), secara garis besar *angle* kamera dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

a. *Angle* kamera objektif.

Peristiwa dalam adegan bukan merupakan sudut pandang siapapun yang berada dalam cerita film. Artinya, kamera objektif adalah penempatan *angle* kamera dari sudut pandang penonton yang tersembunyi. Sehingga penonton tidak diikutsertakan secara aktif dalam adegan. Dalam hal ini seorang aktor tidak boleh memandang ke arah kamera saat melakukan adegan karena kamera seolah-olah berada di tempat tersembunyi.

b. *Angle* kamera subjektif.

Kamera subjektif adalah penempatan kamera yang bersifat mengajak penonton ikut berperan dalam peristiwa atau adegan. Atau dengan cara memandang dari sudut pandang pemain. Perekaman dengan tipe ini memposisikan penonton sebagai salah satu atau beberapa aktor dalam cerita film. Penonton seolah diajak berinteraksi langsung atau berpartisipasi dalam adegan seolah sedang berada dalam adegan tersebut. Kamera subjektif harus digunakan dengan bijak.

c. *Angle* kamera *point of view*.

Angle kamera *Point of View* atau disingkat POV merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu. POV shot adalah sedekat shot objektif dalam kemampuan mengapproach sebuah shot subjektif dan tetap objektif. Kamera ditempatkan pada sisi pemain subjektif yang titik pandangnya digunakan hingga penonton mendapat kesan berdiri beradu pipi dengan pemain yang berada di luar layar. Tipe ini digunakan untuk melibatkan penonton agar lebih akrab dengan adegan dalam film.

14. Jenis Rekaman

Shot sering didefinisikan sebagai sebuah aktivitas perekaman dimulai dari menekan tombol rekam pada kamera hingga diakhiri dengan *stop*. Sedangkan *Scene* adalah sering diartikan sebagai tempat atau setting di mana sebuah cerita akan dimainkan, hal ini tentu saja terpengaruh dari dunia teater atau panggung. Sebuah *Scene* bisa terdiri dari beberapa shot atau bisa saja satu shot panjang yang disebut sebagai *Sequence shot*. *Sequence* adalah rangkaian dari beberapa *scene* dan *shot* dalam satu kesatuan yang utuh.

Tipe-tipe dari *shot* dibagi dalam beberapa bagian, hal ini akan sangat membantu pada komunikasi visual, ketika kita bercerita kepada penonton atau menyampaikan informasi kepada penonton maka kita memerlukan beberapa penekanan atas informasi penting tersebut, maka dari itu kita memerlukan detail penyampaian informasi tersebut untuk itulah kita memerlukan beberapa tipe shot, misalnya kita membuat *close up* dari sebuah benda agar penonton bisa lebih melihat detail atau menerima dengan jelas atas informasi yang kita berikan.

Type of shot:

a) *Extreme Long Shot* (ELS).

ELS merupakan kekuatan yang ingin menetapkan suatu (peristiwa, pemandangan) yang sangat jauh. Panjang dan luas berdimensi lebar. Biasanya shot ini lebih mengutamakan orientasi terhadap lingkungan sehingga objek yang terlihat kecil tidak terlalu menjadi masalah.

b) *Very Long Shot* (VLS).

Gambar-gambar *opening scene* dimana pemirsa divisualkan adegan kolosal, kota metropolitan, dan sebagainya. Porsi gerakan pemain sama pentingnya dengan orientasi lingkungan. *Shot* ini biasanya digunakan untuk mengenalkan semua elemen, meliputi aktor, tempat, situasi, dll.

c) *Long Shot (LS)*.

Size/frame compositions yang ditembak keseluruhan gambaran dari pokok materi dilihat dari kepala ke kaki atau gambar manusia seutuhnya. Shot ini biasanya digunakan ketika objek melakukan gerakan, namun detail gerakan belum dapat dilihat dengan jelas.

d) *Medium Long Shot (MLS)*.

Ini yang ditembak memotong pokok materi dari lutut sampai puncak kepala pokok materi. Shot ini digunakan ketika gerakan badan bagian atas lebih ditekankan daripada gerakan kaki. Dengan menghilangkan lutu ke bawah, fokus pandangan penonton akan mengarah pada gerakan tangan.

e) *Medium Shot (MS)*.

Gambar diambil dari pinggul pokok materi sampai pada kepala pokok materi. Merekam dengan jelas gerak-gerik (*gesture*) pemain. Penonton dapat melihat dengan jelas ekspresi dan emosi pemain.

f) *Medium Close Up (MCU)*.

Dari dada pokok materi sampai puncak kepala. MCU memfokuskan pandangan pada wajah objek, memperdalam gambar dengan menunjukkan

profil dari objek yang direkam sehingga *background* menjadi tidak penting lagi.

g) *Close Up* (CU).

Meliputi wajah yang keseluruhan dari pokok materi. *Close up* merupakan sarana penuturan cerita yang kuat karena memberikan kemungkinan penyajian yang rinci dan detail dari suatu kejadian. Ukuran yang tepat untuk menggambarkan emosi, atau reaksi seseorang, seperti rasa kesal, senang, sedih, dll.

h) *Big Close Up* (BCU)

Lebih tajam dari CU, mampu mengungkapkan kedalaman pandangan mata, kebencian raut muka, dan emosional wajah. BCU memperlihatkan objek dengan sangat dekat, sehingga baik digunakan pada situasi yang emosional dan memperlihatkan ekspresi objek secara detail.

i) *Extreme Close Up* (ECU).

Kekuatan ECU pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada satu objek. Digunakan untuk memperhebat emosi sehingga menciptakan situasi yang dramatis.

15. Hubungan Antara Sinematografi Dengan Media Pembelajaran Audio Visual

Sinematografi secara etimologis berasal dari bahasa latin yaitu; kinema (gerak), *photos* (cahaya), *graphos* (lukisan/ tulisan). Jadi sinematografi dapat diartikan sebagai aktivitas melukis gerak dengan bantuan cahaya. Menurut kamus ilmiah serapan bahasa indonesia sinematografi diartikan sebagai ilmu

dan teknik pembuatan film atau ilmu, teknik, dan seni pengambilan gambar film dengan sinematograf (Aka, 2005).

Media pembelajaran audio visual adalah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar (Hayati, Najmi, Ahmad, M Yusuf, Harianto, 2017).

Secara praktis, hampir semua pengembangan media audiovisual baik dalam bentuk media massa elektronik hingga multimedia pembelajaran individu bertumpu pada kompetensi maupun skill sinematografis sebagai dasar pijakannya di samping kemampuan komputer dasar dan desain grafis saat ini. Kemampuan sinematografis tidak hanya diperlukan oleh orang yang akan mengembangkan produk media dalam bentuk film atau video saja tapi juga dibutuhkan oleh orang yang akan mengembangkan produk multimedia berbasis komputer secara lebih optimal. Hal ini telah terjadi pada produk-produk multimedia yang ada saat ini baik dalam bentuk film animasi, video game entertainment, maupun video untuk pembelajaran.

Penggunaan Teknik sinematografi dalam pengembangan video pembelajaran tari dapat menjadikan kemasan secara visualisasi akan terlihat lebih menarik. Teknik sinematografi dipenelitian ini digunakan sebagai Teknik yang digunakan agar video lebih menarik secara visualisasi, pelaksanaan teknik ketika pengambilan gambar dan suara serta proses editing gambar saat membuat audio visual, dan untuk ukuran kualitas

gambar dan suara. dan juga untuk memberikan hasil video yang mudah digunakan dalam proses pembelajaran nantinya. Video merupakan jenis media pembelajaran audio visual. Dalam media pembelajaran tari, media yang tepat digunakan yaitu media audio visual.\

B. Penelitian Relevan

Terdapat penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Penelitian yang relevan yang berjudul pengembangan aplikasi tutorial tari berbasis android yang dibuat oleh Made Mariasa Wasistha Dhanaressakti Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Yang membahas tentang Berdasarkan hasil pembahasan yang telah disebutkan maka diperoleh simpulan bahwa. Pertama, pada tahap analisis adanya sikap antusias yang tinggi dari peserta, selanjutnya disusunlah desain pengembangan. Produk pengembangan aplikasi tutorial tari Baris Tunggal berbasis android telah disusun secara sistematis dan terstruktur dengan menggunakan mockingbot untuk menjalankan media ke dalam smartphone bersistem operasi android. Proses dan perancangan aplikasi telah berhasil dilakukan dengan menggunakan acuan model ADDIE oleh *Branch*. Tidak ada kendala yang berarti ditemukan dalam proses pengembangan. Kedua, Aplikasi telah berhasil diimplementasikan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Dari hasil validasi para ahli materi, media, serta respon siswa mendapat persentase tinggi. Nilai

kualitas produk pengembangan skala kecil sebesar 88,09%, dan dalam skala besar 85,5%. Itu berarti produk pengembangan yang dibuat sangat layak digunakan. Persamaan dengan penelitian saya yaitu tentang tata cara bagaimana pembuatan suatu media pembelajaran dalam bentuk video tutorial tari. Perbedaan dalam penelitian tersebut menggunakan aplikasi yang berada di android sementara penelitian saya menggunakan media audio visual.

2. Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash* CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen” disusun oleh Nurul Anggraeni. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif melalui 4 tahap yaitu 1. Analisis; 2. Perencanaan; 3. Pengembangan; 4. Implementasi. Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen bagi siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Batik Perbaik Purworejo. Pengembangan media pembelajaran dalam pembuatannya menggunakan *Software Adobe Flash* CS5. Proses pembuatan dilaksanakan secara bertahap dan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dilakukan serangkaian validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Semua rangkaian tersebut dimaksudkan untuk memperoleh data yang selanjutnya dilaksanakan revisi atau perbaikan agar tercapai media pembelajaran yang layak dan bermanfaat bagi penggunaannya. Persamaan yang terdapat pada hasil penelitian ini sama-sama menggunakan

metode penelitian pengembangan media pembelajaran. Perbedaan terdapat pada media yang diambil. Pada penelitian ini mengambil media berbasis multimedia interaktif.

3. Shandra Ardiansyah pada tahun 2013 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web-Blog* Pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak Untuk Siswa SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran” menjelaskan bahwa berdasarkan hasil penelitian menunjukkan (1) multimedia pembelajaran interaktif berbasis web-blog pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak ini dikembangkan melalui beberapa tahap, yaitu analisis, desain pengembangan, dan implementasi; (2) hasil penelitian ahli materi mendapatkan skor rata-rata 4,54 dengan kategori “sangat baik”; hasil penilaian ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,20 dengan kategori “sangat baik”, dan hasil uji coba pengguna mendapatkan skor rata-rata 4,21 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, multimedia pembelajaran interaktif berbasis web-blog pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak yang dikembangkan dianggap layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan sebuah media pembelajaran dan menggunakan model ADDIE. Perbedaan terdapat pada menggunakan media berbasis Web-Blog.
4. Sigit Setiawan Widyatmoko pada tahun 2012 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS3* untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA N 2 Wonogiri”. Hasil penelitian

ini menunjukkan bahwa ahli materi terdiri dari 20 aspek penilaian termasuk kedalam kategori baik sebesar 76,0%, untuk penilaian oleh ahli media dilihat dari aspek tampilan media dan pemrograman diperoleh rata-rata penilaian sebesar 87,4% dalam kategori sangat baik. Penilaian kualitas oleh guru ekonomi termasuk dalam kategori sangat baik sebesar 80%. Mayoritas hasil tanggapan siswa yang termasuk dalam kategori sangat setuju dengan penggunaan media pembelajaran bentuk *Adobe Flash* untuk materi pasar barang dalam proses pembelajaran sebesar 81,43%. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaan penelitian ini pada penggunaan media yang diambil menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS3*.

5. Rolina Amriyani Ferita pada tahun 2011 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pokok Bahasan Peluang Untuk Siswa Kelas XI”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa evaluasi media oleh ahli media serta ahli materi dan pembelajaran bernilai 3,18 dengan kategori baik, evaluasi media oleh pendidik mata pelajaran matematika SMA bernilai 3,26 dengan kategori baik, evaluasi media oleh peserta didik pada kelas uji coba bernilai 3,089 dan pada kelas penelitian bernilai 3,12. Respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran pada kelas uji coba yaitu 3,00 dan respon di kelas penelitian yaitu 3,04. Persamaan penelitian adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran. Perbedaan penelitian ini terdapat pada media yang diambil yaitu berbasis multimedia interaktif.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil kajian pustaka, maka kerangka berpikir penelitian ini, sebagai berikut :

Tabel 2.1 Kerangka berfikir

