

Pengembangan Media *Rotation Art Video* Berbasis Video 360 Derajat Pada Pembelajaran Seni Tari Ahlan Wasahlan di SMA Negeri 4 Kota Serang

**Dinda Alfiah Anwar Ramadhani¹, Alis Triena Permanasari²,
Dwi Junianti Lestari³**

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

e-mail: alfiahdindaelf@gmail.com¹, triena@untirta.ac.id², dwi@untirta.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan media dan mengetahui kelayakannya. Penelitian ini *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian ini berupa aplikasi *Rotation Art Video*, yang berbasis video 360 derajat dengan materi tari kreasi daerah. Aplikasi ini telah diuji oleh ahli media dan ahli materi, serta respon pengguna 30 siswa SMA Negeri 4 Kota Serang. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media mencapai persentase 79,61% termasuk "Sangat Layak". Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi mencapai persentase 92,19% termasuk "Sangat Layak". Dengan ini, media *Rotation Art video* berbasis video 360 derajat dapat digunakan sebagai media pembelajaran seni tari pada materi tari kreasi daerah setempat kelas X di SMA Negeri 4 Kota Serang.

Kata kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran Video 360 Derajat.*

Abstract

This research was conducted to develop and test the feasibility of media. The purpose of this research is to produce media and determine its feasibility. This research is *Research and Development* (R&D) with the ADDIE model. The results of this study are in the form of a *Rotation Art video* application, which is based on 360 degrees video with regional creation dance material. This application has been tested by media experts and material experts, as well as user responses from 30 SMA Negeri 4 Kota Serang students. The validation results obtained from media experts reached a percentage of 79.61% including "Very Feasible". The validation results obtained from material experts reached a percentage of 92.19% including "Very Feasible". With this, 360-degree video-based *Rotation Art media* can be used as a dance learning media on class X local creation dance material at SMA Negeri 4 Kota Serang.

Keywords : *Development, Learning Media, 360 Degree Video.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran seni budaya merupakan kegiatan belajar antara guru dengan siswa yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreatif, memperkaya rasa keindahan, dan tempat untuk mengeluarkan ekspresi dalam bentuk tulisan, lisan, dan gerak. Pembelajaran seni di SMA Negeri 4 Kota Serang khususnya pembelajaran seni tari mempelajari materi seni tari daerah setempat. Pada materi ini siswa/l belajar mengenal tari-tari daerah seperti tari Bentang Banten, Ahlan Wasahlan, dan lainnya Tujuan pembelajaran seni tari sesuai dengan capaian pembelajaran siswa dapat memahami materi karya tari daerah dengan benar dan mampu menirukan gerak tari daerah setempat secara baik dan benar.

Agar tujuan pembelajaran seni tari dapat tercapai, guru membutuhkan alat bantu dalam menyampaikan materi berupa media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat peraga dalam kegiatan belajar mengajar bagi guru dengan siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang akan digunakan harus menyesuaikan dengan bahan ajar dan kebutuhan siswa serta dibuat semenarik mungkin.

Media pembelajaran terdapat beberapa jenis yaitu media visual yaitu media yang hanya bisa dilihat tanpa didengar, misalnya *Power Point* (PPT), buku, modul dan lain sebagainya. Media audio yaitu media yang hanya bisa didengar tanpa dilihat, misalnya siaran radio, mp3 dan suara. Media audio visual yaitu media yang menggabungkan antara audio dan visual, media yang dapat dilihat sekaligus didengar, misalnya *google meet* dan video. Guru biasanya menggunakan jenis media tersebut untuk menunjang kegiatan pembelajarannya.

Hasil pengamatan dan wawancara media pembelajaran yang digunakan pada SMA Negeri 4 Kota Serang, menggunakan media audio visual seperti *Power Point* (PPT) dan video yang ditampilkan di layar proyektor. Selama pembelajaran kegiatan berlangsung dengan baik, siswa memperhatikan penjelasan guru dengan tertib, namun terkesan pasif karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Ketika mendapat tugas praktek pun banyak siswa yang keliru dalam mempraktekkan gerakan pada tarian yang diberikan oleh guru.

Dari hasil temuan peneliti, siswa mengalami kesulitan dalam menentukan gerakan dengan arah hadap kanan, kiri, depan, dan belakang, serta siswa juga kesulitan dalam melihat gerakan keseluruhan secara detail. Dengan ini peneliti membuat sebuah media alternatif yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar yaitu dengan membuat sebuah aplikasi berbasis video 360 derajat, yang dapat memperlihatkan keseluruhan gerak seluruh tubuh baik dari depan, samping kanan, samping kiri, dan belakang. Video 360 merupakan video yang dibuat oleh sistem kamera yang secara bersamaan merekam arah secara keseluruhan dengan rotasi 360 derajat, *user* dapat menggeser dan memutar sudut pandang 360 video untuk menonton dari sudut yang berbeda oleh Xenna, dkk (2017 : 2).

Aplikasi video berbasis 360 derajat akan menyajikan sebuah tarian kreasi Banten yaitu tari Ahlan Wasahlan dengan menu gerakan pertama hingga gerakan terakhir untuk memudahkan siswa menemukan gerakan yang ingin ditirukan. Kelebihan dari aplikasi ini yaitu siswa dapat melihat tutorial gerak secara bertahap dan menyeluruh dalam berbagai

sudut pandang hingga 360 derajat dengan menggunakan *smartphone* yang dimiliki, siswa dapat mengakses aplikasi tersebut kapanpun dan dimanapun, siswa dapat mengikuti gerakan secara bertahap tanpa bantuan orang langsung. Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan berjudul “Pengembangan Media *Rotation Art* Video 360° Pada Pembelajaran Seni Tari Di SMAN 4 Kota Serang”.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Sukmadinata (2008) menjelaskan penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk *software* maupun *hardware*. Model pengembangan ADDIE lebih tepat digunakan untuk pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis web atau *software*, tahap pengembangan yang digunakan secara sistematis, serta mudah dipahami dalam melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran (William Lee, 2004). Model ADDIE dalam pengembangan media ini terdapat lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan di SMA Negeri 4 Kota Serang pada bulan Januari hingga Juni 2024 yang beralamat di Jl. Raya Banten No. Km 5, Ksemen, Kec. Kasemen, Kota Serang, Banten. Subjek pada penelitian ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, serta respon dari 30 siswa kelas X di SMA Negeri 4 Kota Serang sebagai subjek uji coba. Penilaian media pembelajaran dilakukan oleh dosen dan guru yang berkompeten pada bidang media dan materi tersebut. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah media *Rotation Art* Video 360°.

Metode dan alat pengumpulan data pada penelitian ini yakni menggunakan angket atau kuesioner. Kuesioner ini diperuntukkan ahli media, ahli materi, dan siswa, yang mana di pergunakan untuk mengukur kelayakan media *Rotation Art* Video 360° ini digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

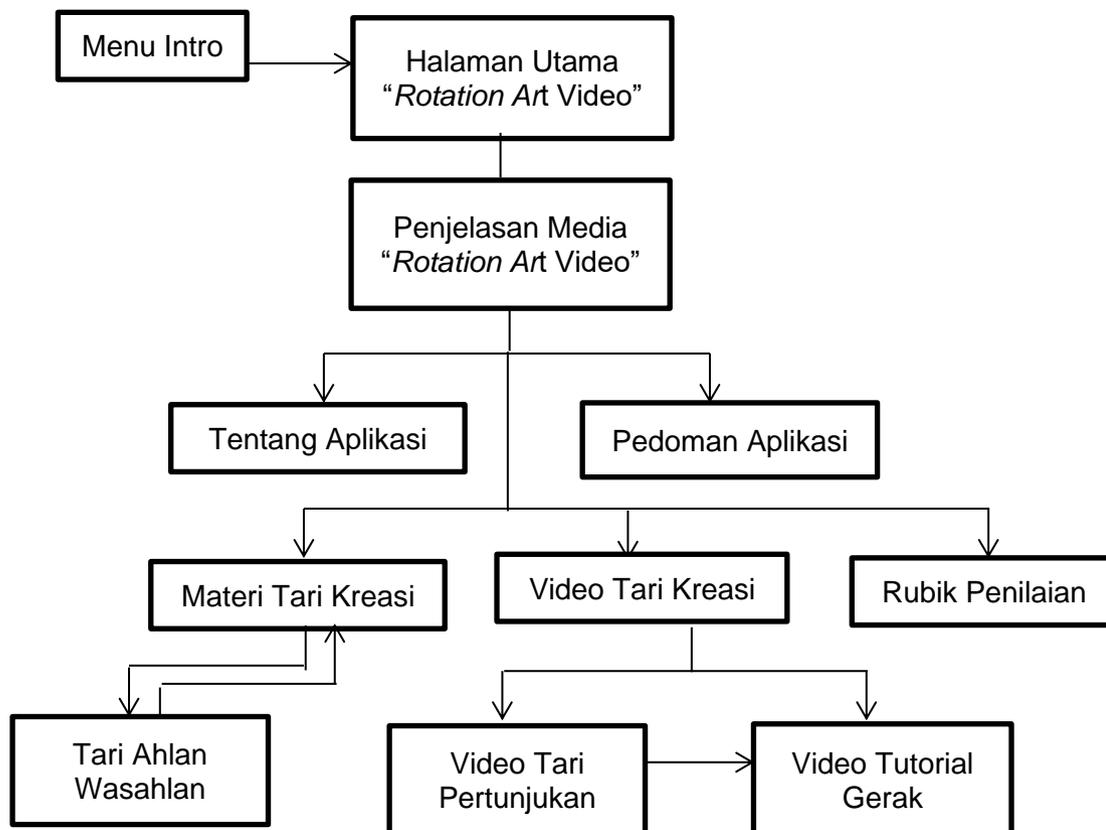
Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran untuk materi seni tari kreasi daerah setempat kelas X. *Software* untuk mengembangkan media ini menggunakan Android Studio. Tahapan dalam melakukan proses pengembangan yaitu :

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi pada Januari 2024 di SMA Negeri 4 Kota Serang. Observasi yang dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran meliputi metode pembelajaran, penyampaian materi, penguasaan kelas, pemanfaatan waktu, interaksi guru dan siswa, bentuk dan evaluasi. Perangkat pembelajaran meliputi silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan media pembelajaran. Sikap siswa dalam kegiatan belajar meliputi minat siswa dalam belajar.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti merancang desain dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran yang berisi teks, urutan gambar, dan grafis yang diperlukan dalam langkah pembuatan. Rancangan tersebut tertuang dalam bentuk *flowchart* sebagai alur media pembelajaran dan *storyboard* sebagai desain awal pembuatan media pembelajaran.



Bagan 1. Flowchart Media Rotation Art Video

Setelah pembuatan *Flowchart*, selanjutnya pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan deskripsi gambaran dalam pembuatan media pembelajaran yang guna memudahkan proses pembuatan media pembelajaran tersebut.

3. Pengembangan (*Development*)

Pembuatan media *Rotation Art Video* menggunakan *software* atau perangkat lunak Android Studio sebagai pembuatan aplikasi android. Android Studio adalah *Integrated Development Environment (IDE)* resmi untuk pengembangan aplikasi *Android* yang dibuat dan didistribusikan oleh Google. *Integrated Development Environment (IDE)* berisi alat yang memudahkan *developer software* mendesain, membangun, menjalankan, dan menguji *software* aplikasi untuk platform *Android*.

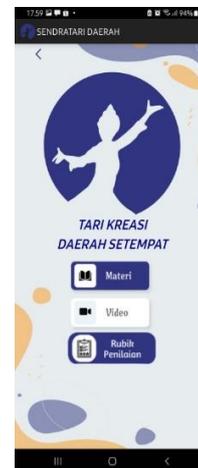
Pada aplikasi *Rotation Art Video* menggunakan HTML dan *Cascading Stlye Sheets* (CSS) untuk menentukan gaya *interface* dan menambahkan konten yang tersedia. Konten video 360 derajat menggunakan *Adobe Primier Pro* sebagai penyusunan konten yang telah dibuat. Berikut perancangan *user interface* yang telah dibuat:



Gambar 1. Halaman Utama



Gambar 2. Halaman Info Aplikasi



Gambar 3. Halaman Materi, Video, dan Rubik Penilaian



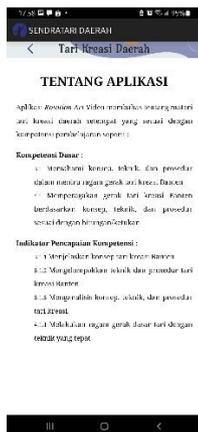
Gambar 4. Halaman Materi



Gambar 5. Halaman Video Tari Kreasi



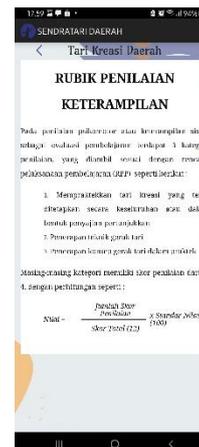
Gambar 6. Halaman Video Pertunjukkan dan Tutorial



Gambar 7. Halaman Tentang Aplikasi



Gambar 8. Halaman Pedoman Aplikasi



Gambar 9. Halaman Rubrik Penilaian Keterampilan

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini dilakukan setelah melakukan tahap pengembangan yang diimplementasikan melalui akses *android (smartphone)* dan internet. Tahap implementasi ini media yang dihasilkan ditinjau dan dinilai oleh tim ahli media dan ahli materi. Media ini juga diujicobakan kepada 30 responden yaitu Siswa Kelas X SMAN 4 Kota Serang. Tahapan ini dilakukan agar mengetahui fungsional dari media yang akan dipublikasikan dan digunakan sebagai media pembelajaran.

a. Validasi Ahli Materi

Uji validitas materi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang ada pada media *Rotation Art Video* dengan kesesuaian pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang ingin dicapai. Berikut data hasil penilaian oleh tim ahli materi :

Tabel 1. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

Indikator	Penilaian							
	Ahli 1				Ahli 2			
	Skor			Kategori	Skor			Kategori
Yang diperoleh	Jml Skor	%	Yang diperoleh		Jml Skor	%		
Kaidah	12	12	100	Sangat Layak	10	12	83,33	Sangat Layak
Tata Laksana	19	20	95	Sangat Layak	18	20	90	Sangat Layak
Penyajian Materi	36	36	100	Sangat Layak	32	36	88,89	Sangat Layak
Desain	27	28	96,43	Sangat	23	28	82,14	Sangat

				Layak				Layak
Skor Total	94	96	97,92	Sangat Layak	83	96	86,46	Sangat Layak

Pada hasil analisis di atas dapat dilihat jika ahli materi 1 mencapai persentase sebesar 97,92% dengan kategori “Sangat Layak” dan ahli materi 2 mencapai sebesar 86,46% dengan kategori “Sangat Layak”.

b. Validasi Ahli Media

Uji validasi ahli media *Rotation Art* Video bertujuan agar mengetahui kelayakan sebuah media yang telah dirancang oleh peneliti agar digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut hasil analisis data penilaian oleh ahli media :

Tabel 2. Hasil Analisis Validasi Ahli Media

Indikator	Penilaian							
	Ahli 1				Ahli 2			
	Skor			Kategori	Skor			Kategori
Yang diperoleh	Jml Skor	%	Yang diperoleh		Jml Skor	%		
Kaidah	11	16	68,75	Layak	14	16	87,5	Sangat Layak
Tata Laksana	22	32	68,75	Layak	31	32	96,88	Sangat Layak
Desain	17	28	60,71	Layak	26	28	92,86	Sangat Layak
Skor Total	50	76	65,79	Layak	71	76	93,42	Sangat Layak

Pada hasil analisis di atas diketahui jika ahli media 1 mencapai persentase sebesar 65,79% dengan kategori “Layak” beserta saran perbaikan yang diberikan, dan ahli materi 2 mencapai persentase 93,42% dengan kategori “Sangat Layak”.

c. Respon Pengguna

Uji coba ke pengguna ini dilakukan oleh 30 siswa kelas X dari SMA Negeri 4 Kota Serang. Pada tahap ini aplikasi disebar ke 30 responden siswa dan mereka mengakses di *smartphone* masing-masing. Uji coba ini bertujuan mengetahui respon siswa terhadap media yang telah dirancang peneliti agar layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berikut hasil 30 responden siswa :

Tabel 3. Hasil Analisis Respon Pengguna

Kaidah	Aspek yang dinilai			Skor yang diperoleh	Skor total	%	Kategori
	Tata Laksana	Desain	Penyajian Materi				
732	1321	724	987	3764	4320	87,13	Sangat Layak
840	1560	840	1080	Jumlah Skor yang diharapkan			

87,14	84,68	86	91,4	Persentase (%)
-------	-------	----	------	----------------

Pada tabel di atas dapat diketahui uji coba yang dilakukan sangat positif dari para siswa. Hasil analisis dari 30 siswa kelas X mencapai sebesar 87,13% dengan kategori "Sangat Layak".

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi media *Rotation Art Video* berbasis video 360 derajat, terdapat pada isi aplikasi tersebut. Bentuk evaluasi berupa penambahan halaman yang berisi tentang petunjuk aplikasi atau pedoman aplikasi, pembahasan aplikasi, dan rubrik penilaian sebagai bentuk evaluasi penilaian keterampilan siswa. Evaluasi lainnya terdapat pada tampilan *interface* pada halaman menu utama, menu materi, dan menu video.

Evaluasi yang dijelaskan diatas diperoleh dari saran tim ahli media yang memaparkan kekurangan identitas terhadap aplikasi yang dirancang, kekurangan penjelasan tentang aplikasi yang dirancang, dan evaluasi siswa ketika telah menggunakan aplikasi tersebut. Karena tujuan dari evaluasi untuk memperbaiki produk maka peneliti memperbaiki produk yang dirancang, sehingga media *Rotation Art Video* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi seni tari kreasi daerah setempat.

Media pembelajaran *Rotation Art Video* dengan materi tari kreasi daerah setempat yang di dalam aplikasinya berisi tentang materi seni tari kreasi, hingga video tutorial tari Ahlan Wasahlan. Hasil akhir dari produk media *Rotation Art Video* berupa aplikasi *mobile*, yang akan disebarakan melalui aplikasi *WhatsApp* atau *google drive*.

Materi yang ada di media *Rotation Art Video* berisi tentang materi seni tari, materi seni tari kreasi, materi konsep gerak tari, materi teknik dan prosedur gerak tari, materi tari Ahlan Wasahlan, video pertunjukkan tari Ahlan Wasahlan, dan video tutorial tari Ahlan Wasahlan. Materi yang disajikan berupa teks, gambar, video pertunjukkan, dan video tutorial. Pada media ini selain materi dan video terdapat penjelasan tentang aplikasi media *Rotation Art Video*, pedoman aplikasi, dan rubrik penilaian keterampilan.

Media *Rotation Art Video* hasil dari penelitian dan pengembangan ini merupakan media pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Seni Budaya khususnya pada materi seni tari di kelas X SMA Negeri 4 Kota Serang.

SIMPULAN

Berdasarkan perolehan penelitian dan pembahasan pada pengembangan media *Rotation Art Video* berbasis video 360 derajat menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang biasa disebut *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yaitu (1) Tahapan analisis (*analysis*), yaitu mengidentifikasi kesenjangan masalah yang terjadi sehingga dilakukan observasi dan wawancara serta menganalisis kebutuhan yang diperlukan seperti menganalisis kegiatan pembelajaran untuk mengetahui proses dan perangkat pembelajaran; (2) Tahapan desain (*design*), yaitu proses perancangan yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran seperti menentukan materi, perancangan *flowchart*, perancangan *storyboard*, serta bahan lain yang dibutuhkan; (3) Tahapan pengembangan (*development*), yaitu mewujudkan atau

memproduksi media yang telah dirancang menjadi media *Rotation Art* Video berbasis video 360 derajat dengan komponen-komponen yang telah dirancang pada tahapan sebelumnya; (4) Tahapan implementasi (*implementation*), yaitu mengujikan kelayakan media kepada tim ahli media dan tim ahli materi dengan cara memberikan angket serta peneliti juga ingin mengetahui respon pengguna pada 30 siswa kelas X di SMA Negeri 4 Kota Serang; (5) Tahapan evaluasi (*evaluation*), yaitu memperbaiki media *Rotation Art* Video berbasis video 360 derajat dengan komentar dan saran yang telah diberikan oleh para ahli media, ahli materi, dan respon dari pengguna.

Hasil kelayakan media *Rotation Art* Video berbasis video 360 derajat yang telah diujikan kepada tim ahli media mencapai persentase sebesar 79,61% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan. Hasil dari tim ahli materi mencapai persentase sebesar 92,19% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan. Peneliti juga mendapatkan hasil dari respon pengguna sebanyak 30 siswa di SMA Negeri 4 Kota Serang, mereka merespon media *Rotation Art* Video berbasis video 360 derajat ini dengan sangat positif sehingga angket yang diberikan mencapai persentase sebesar 87,13% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan.

Dengan penjelasan di atas dapat disimpulkan jika media *Rotation Art* Video berbasis video 360 derajat dapat dikatakan layak dan digunakan sebagai media pembelajaran seni budaya di kelas X SMA Negeri 4 Kota Serang.

DAFTAR PUSTAKA

- Lee William. W dan Diana L. Owens. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Fransisco. Pfeiffer
- Raming, Xenna., Virginia T., dan Xaverius N. (2017). *Virtual Reality Berbasis Video 360 Derajat pada Tari-Tarian Adat Suku Minahasa*. E-Journal Teknik Informatika. Vol 11, No. 1. ISSN 2301-8364.
- Sukmadinata. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wijaya, K. A., dan Moh Hasan, B. (2016). *Pembelajaran Seni Tari Dengan Menggunakan Media Audio-Visual Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya kelas XI Di SMA Negeri 1 Boja Kabupaten Kendal*. Jurnal Seni Tari, 5(1), 1–10.
- Arikunto. (1996). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Akdon dan Ridwan. (2010). *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*. Cetakan 2. Bandung: Alfabeta.
- Direktorat Pembinaan SMA. (2010). *Juknis Pengembangan Bahan Ajar SMA*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Wahono, Romi Satria. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>