

**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN TARI  
NUSANTARA II MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO  
PEMBELAJARAN TARI**

**Herlinah, Kusnadi, dan Ni Nyoman Seriati**

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

**Abstract**

This study aims to produce video media that can be used to support the learning of the *Tari Nusantara II (Tari Bali)*, one of the subjects for students of the Dance Education Study Program, Faculty of Languages and Arts, Yogyakarta State University. The competence intended to acquire through the media is the improvement of students' movement technique, rhythm, expression, and inspiration. Through the product development process involving two kinds of validation, i.e. the expert validation and field tryout, dance learning video media with a time duration of 57 minutes for the *Panyembrama* dance and 51 minutes for the *Margapati* dance are produced using Mpeg1 for the audio and Mpeg2 for the video. Students' perceptions of the capability of the media to improve dance learning motivation and understanding of movement technique, rhythm, expression, and inspiration are as follows. Students' perceptions of the function of the media in relation to the research objectives have a mean score of 4.05. From the technical aspect, the mean score of students' perceptions of the quality of the media employed is 4.3 while that of the picture quality is 3.5; that of the sound quality is 3.1; and that of the material meaningfulness is 4.1. The total mean score is 3.9. Based on this score, it can be concluded that students' perceptions of the capability of the dance learning video media to improve motivation and understanding of movement technique, rhythm, expression, and inspiration are very good. Meanwhile, the quality of the whole media is good.

Key word: video media, rhythm, expression, and inspiration

**PENDAHULUAN**

Mata kuliah tari nusantara merupakan mata kuliah yang penting dan mempunyai peran strategis pada program studi Pendidikan Seni Tari. Hal ini didasari pada kenyataan bahwa pada kurikulum sekolah saat ini, baik SMP

maupun SMA, apresiasi tari nusantara merupakan materi wajib yang harus diberikan pada kelas 2 (baca: kelas 8 SMP atau kelas 11 SMA) khususnya bagi sekolah-sekolah yang menyelenggarakan pembelajaran seni tari. Oleh karena itu, pada Kurikulum Pendidikan Seni Tari 2009 FBS UNY, mata kuliah tari nusantara diberikan porsi waktu yang lebih banyak dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya.

Ada beberapa mata kuliah tari nusantara pada Program Studi Pendidikan Seni Tari FBS UNY yaitu Tari Nusantara I berisi tari Sunda dan tari Betawi, Tari Nusantara II berisi Tari Bali, Tari Nusantara III berisi tari Banyumasan, Jawa Timuran, serta tari Kalimantan, dan Tari Nusantara IV berisi tari Sumatera dan Sulawesi. Dengan beberapa mata kuliah ini diharapkan para mahasiswa mempunyai kompetensi yang memadai dalam hal penguasaan tari etnik nusantara.

Dari beberapa mata kuliah Tari Nusantara tersebut, Tari Nusantara II yang isinya adalah tari Bali merupakan salah satu mata kuliah yang keberadaannya sangat dibutuhkan mahasiswa. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa tari Bali merupakan salah satu tarian nusantara yang sangat populer dan digemari banyak fihak baik di dalam negeri maupun mancanegara. Hanya saja, waktu yang tersedia untuk mempelajari tari Bali pada Program Studi Pendidikan Seni tari ini sangat pendek yaitu 2 SKS. Oleh karena itu waktu yang tersedia ini belum memadai untuk mewujudkan kompetensi mahasiswa yang baik dalam penguasaan tari Bali. Dengan demikian perlu pemikiran bagaimana agar pembelajaran tari Bali tersebut bisa berjalan lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran tari Bali yang dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan Seni Tari FBS UNY selama ini menggunakan metode konvensional, yaitu metode imitasi atau metode imam. Pada metode imitasi, dosen memberikan contoh gerak kemudian siswa menirukan gerakan dosen. Dengan demikian dosen mempunyai peran sentral dalam pembelajaran. Dengan metode ini ketergantungan mahasiswa terhadap dosen sangat besar. Dosen merupakan satu-satunya sumber belajar bagi mahasiswa. Agar pembelajaran dapat lebih efektif, metode ini seyogyanya dilengkapi dengan sumber belajar lain yang memungkinkan mahasiswa bisa belajar secara lebih mandiri dan lebih efisien. Salah satu sumber belajar yang dianggap cocok untuk keperluan tersebut adalah video pembelajaran.

## KAJIAN TEORI

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang prosesnya baik dan membuahkan hasil yang maksimal. Dalam dunia pendidikan di Indonesia, pembelajaran yang berkualitas dan diidam-idamkan oleh seluruh insan pendidikan adalah pendidikan yang aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan inovatif. (PAKEMI). Slogan model pembelajaran tersebut bisa dideskripsikan satu persatu sebagai berikut.

Pembelajaran aktif adalah pembelajaran dimana siswa secara terus menerus terlibat baik secara mental maupun fisik terhadap kegiatan pembelajaran. Siswa bersemangat, hidup, giat, berkesinambungan, kuat dan efektif (Lewis dan Hollingswort, 2008: viii). Untuk menciptakan pembelajaran aktif diperlukan upaya melibatkan siswa atau mahasiswa secara fisik, mental, dan emosional dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang kreatif adalah pembelajaran yang memberikan ruang dan menumbuhkan kreativitas bagi guru/dosen atau siswa/mahasiswa. Bagi guru kreativitas dalam pembelajaran bisa diwujudkan dalam bentuk berbagai variasi model yang diimplementasikan dalam pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup. Sedangkan bagi siswa, pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang bisa mengembangkan potensi kreatifnya. Ada beberapa model yang bisa dipilih dan diimplementasikan untuk mengembangkan kreativitas siswa/mahasiswa, yaitu: model Guilford, model Tayler, model Treffinger, Model Renzulli, model Williams, model Clark, taksonomi Bloom, dan Taksonomi Krathwohl (Munandar, 1999:160).

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang bisa mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran merupakan fokus yang dijadikan sasaran segala kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru. Pembelajaran yang efektif ini akan lebih maksimal hasilnya apabila di dalam prosesnya dilakukan dengan cara-cara yang efisien. Artinya, guru/dosen bisa memanfaatkan segala potensi yang ada pada diri dan lingkungannya untuk memaksimalkan terjadinya proses belajar.

Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang suasananya menyenangkan siswa/mahasiswa sehingga proses belajar berlangsung secara alamiah didasari atas kerelaan atau kesediaan belajar yang sifatnya tulus tanpa paksaan. Pembelajaran model ini bisa menimbulkan gairah belajar siswa meningkat.

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang diupayakan selalu dalam situasi dan suasana yang baru. Guru/dosen berupaya menciptakan suasana/model pembelajaran yang baru dan menantang bagi siswa/mahasiswa untuk memasukinya. Pembelajaran inovatif memandang guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, tetapi memanfaatkan berbagai sumber belajar yang lain secara kreatif.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran yang berkualitas dari segi proses adalah pembelajaran yang PAKEMI. Artinya, pembelajaran tersebut memanfaatkan segala sumber belajar yang dikelola secara kreatif oleh guru menjadi pembelajaran yang penuh variasi dan menyenangkan dan mampu mengembangkan aktivitas dan kreativitas mahasiswa. Pembelajaran model ini memang cocok diterapkan pada berbagai jenis materi perkuliahan termasuk tari

Bali. Namun demikian, dalam penerapannya diperlukan kreativitas dosen untuk menyesuaikan dengan karakteristik materi dan tujuan perkuliahannya.

Di samping itu, dari segi outcome, pembelajaran tari adalah jenis pembelajaran yang bersifat khas. Mengacu pada teori belajar Gagne (via woolfolk and Nicolich, 1984: 232) berdasarkan outcomenya jenis belajar dibedakan menjadi beberapa kategori, yaitu: (1) belajar kecakapan intelektual, (2) belajar informasi verbal, (3) belajar sikap, (4) belajar keterampilan motorik, dan (5) belajar strategi kognitif. Berdasarkan kategorisasi ini, pembelajaran tari Bali termasuk kategori pembelajaran keterampilan motorik. Pada pembelajaran jenis ini ada dua komponen penting yang harus diperhatikan yaitu, yang pertama adalah pengetahuan mengenai teknik, atau prosedur bagaimana melakukan suatu keterampilan, dan kedua adalah seringnya latihan-latihan. Dengan demikian pembelajaran yang baik pada pembelajaran tari Bali adalah pembelajaran yang memberikan ruang yang sebesar-besarnya bagi latihan-latihan gerak yang dilandasi pengetahuan dan pemahaman teknik gerak yang benar. Berkaitan dengan hal tersebut, dapat disarikan bahwa pembelajaran tari Nusantara II (Bali) yang berkualitas dapat terwujud apabila dosen mampu memadukan antara karakteristik pembelajaran keterampilan motorik yang memerlukan banyak drill dan pembelajaran inovatif yang memerlukan berbagai sumber belajar dan variasi proses.

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat macam, yaitu: (a) media hasil teknologi cetak, (b) media hasil teknologi audio visual, (c) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (d) media gabungan teknologi cetak dan komputer (Arsyad, 2009: 29). Masing-masing kategori tersebut mempunyai karakteristik yang khas.

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampakan materi visual statik terutama melalui proses pencetakan mekanik atau fotografis. Media yang termasuk kategori ini adalah: teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi.

Teknologi audio dan audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin atau alat mekanik atau elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan audio visual. Contoh media yang termasuk kategori ini adalah, radio pendidikan, audio pembelajaran, slide ditambah suara dan video pembelajaran yang memerlukan respon pendengaran dan penglihatan.

Teknologi berbasis komputer adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber berbasis mikro prosesor. Contohnya adalah interaktif, teleconference, dan media internet. Sedangkan teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Berdasarkan karakteristik materi, proses pembelajaran, dan tujuan akhir yang digariskan dalam pembelajaran Tari Nusantara II, media yang diperlukan dalam pembelajaran adalah media yang mampu membantu proses hafalan gerak dan mempercepat pemahaman mengenai pengetahuan sekitar tari yang di ajarkan. Berdasarkan kebutuhan ini, ada dua macam yang bisa dijadikan pilihan yaitu video interaktif dan video pembelajaran non interaktif. Untuk video interaktif efektif dipergunakan apabila tersedia komputer atau laptop serta dimanfaatkan untuk mempercepat pemahaman atau apresiasi seni. Sedangkan video pembelajaran non interaktif, karena tidak memerlukan respon dari pengguna dapat dipergunakan dimana saja asal ada alat pemutar audio visual baik itu DVD, VCD, laptop, atau komputer PC. Hal ini lebih fleksibel bila tujuan akhirnya adalah untuk mempercepat hafalan tari.

Mata kuliah Tari Nusantara II pada kurikulum 2002 (kurikulum lama) diberikan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni tari semester VI. Mahasiswa ini secara umum sudah memiliki dasar-dasar tari yang memadai karena sebelumnya telah mempelajari tari klasik Jawa baik gaya Surakarta maupun gaya Yogyakarta. Di samping itu, pada semester V mereka juga sudah memperoleh materi Tari Nusantara I yang berisi tari Sunda dan Betawi. Dengan demikian, secara teknis pembelajaran tari Nusantara pada mahasiswa semester VI ini tinggal memfokuskan diri pada hafalan dan teknik khusus yang bersifat etnik. Dengan demikian kebutuhan media yang diperlukan untuk pembelajaran adalah media yang mampu mempercepat hafalan tari dan pemahaman teknik kaitannya dengan gaya tari.

#### **METODE PENELITIAN**

Pendekatan penelitian yang dipergunakan dalam studi ini adalah pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk inovatif yang pengembangannya sudah melalui prosedur ilmiah dan tervalidasi. Dengan pendekatan penelitian ini diharapkan bisa dihasilkan produk inovatif dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan lapangan. Dalam hal ini, kebutuhan media pembelajaran yang dimaksud adalah video pembelajaran tari Nusantara II (tari Bali) untuk mata mahasiswa program Studi Pendidikan Seni tari FBS Universitas Negeri Yogyakarta.

Subjek penelitian ditentukan berdasarkan analisis kebutuhan dan tahapan penelitian. Secara umum, ada tiga kategori subjek penelitian yang ditentukan dan dipergunakan dalam penelitian ini, yaitu 2 orang subjek ahli, yang berfungsi sebagai subjek validasi dan uji coba produk. Kedua, 4 orang mahasiswa semester 4 tahun 2010 sebagai subjek uji coba dan, ketiga 40 orang mahasiswa yang mengambil mata kuliah Tari Nusantara II tahun 2010 untuk validasi produk akhir.

Penelitian pengembangan ini melalui beberapa tahapan yang secara umum dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. **Analisis kebutuhan dan penelusuran konsep**  
Metode yang dipergunakan adalah pengamatan selama proses pembelajaran dan ujian praktik tari serta wawancara dengan dosen pengampu.
2. **Perancangan (disain program)**  
Perancangan program ini meliputi kegiatan pembuatan disain atau skenario program, penentuan peraga (penari dan presenter), penentuan kameramen, tempat, dan segala peralatan yang dibutuhkan.
3. **Pengembangan produk awal**  
Pengembangan produk awal ini berupa pengambilan adegan seluruh adegan audio visual baik presenter, display kostum, display rias, property, tarian secara utuh, dan tarian ragam per ragam.
4. **Uji validasi Ahli**  
Uji validasi ahli adalah suatu kegiatan untuk menyaring masukan mengenai kekurangan-kekurangan program baik dari segi teknis atau kualitas media, maupun kebenaran materi program.
5. **Uji Coba Kelompok Kecil**  
Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk menjaring masukan-masukan mengenai kesesuaian produk dengan kebutuhan mahasiswa.
6. **Revisi I**  
Setelah masukan-masukan dari subjek ahli dan dari mahasiswa diperoleh, langkah selanjutnya adalah revisi produk tahap I.
7. **Uji coba Kelompok Besar**  
Uji coba kelompok besar merupakan langkah pengambilan data akhir menggunakan subjek yang sesungguhnya.
8. **Evaluasi Akhir**  
Evaluasi akhir dimaksudkan untuk menentukan kualitas produk media pembelajaran berdasarkan respon mahasiswa mengenai efektivitas media.

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam uji validasi dan evaluasi akhir adalah dengan angket. Instrumen utama yang dipergunakan untuk penggalan data berupa pertanyaan-pertanyaan terstruktur dan essay bebas.

Teknik analisis data penelitian ini ada dua macam. Yang pertama adalah teknik kualitatif dipergunakan untuk mensintesa berbagai masukan yang diperoleh dari subjek penelitian. Yang kedua adalah menggunakan statistik deskriptif untuk mengevaluasi data akhir menggunakan program SPSS.

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah media video pembelajaran tari Bali yang meliputi dua repertoar tari, yaitu: (a) tari Panyembrama, dan (b) tari Margapati yang dikemas secara lengkap dengan menampilkan karakteristik

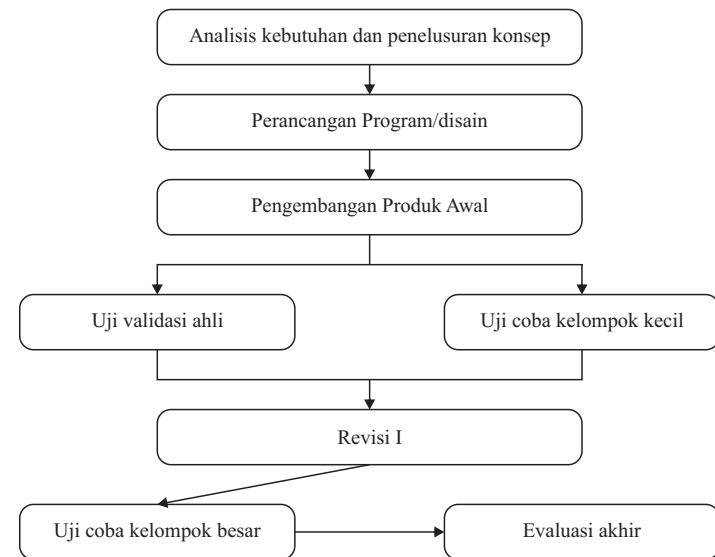
tarnya, tata busana, rias, property, display gerak secara utuh, dan display gerak bagian-perbagian. Sedangkan kriteria keberhasilan produk ini adalah apabila respon subjek penelitian mencapai skor rata-rata (mean) = 3 dari gradasi rata-rata skor antara minimal 1 dan tertinggi 5, atau dengan criteria sebagai berikut: Skor 1 – 0,9 buruk, Skor 2 – 2,9 cukup, Skor 3 – 3,9 baik, dan Skor 4 – 5 sangat baik.

Atau dengan kata lain, respon mahasiswa menyatakan bahwa media yang dipergunakan ini baik untuk keperluan meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap teknik gerak, wirama, dan penjiwaan terhadap materi tari yang dipelajari.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Model dan Prosedur Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran tari Bali ini menggunakan model prosedural dengan 8 tahap pokok, yaitu: (1) analisis kebutuhan dan penelusuran konsep, (2) perancangan (disain), (3) Pengembangan produk awal, (4) uji validasi ahli, (5) uji coba terbatas, (6) revisi I, (7) uji coba lapangan, dan (8) evaluasi akhir. Secara umum, langkah-langkah pengembangan media pembelajaran tari ini dapat diilustrasikan sebagai berikut:



**Gambar 1.** Model dan prosedur pengembangan produk media pembelajaran

**Proses Pengembangan Produk Media Video Pembelajaran**

Mengacu pada model dan prosedur pengembangan produk yang telah ditentukan, proses pengembangan produk media pembelajaran video ini dapat dideskripsikan sebagai berikut:

**1. Analisis Kebutuhan**

Dengan menggunakan metode pengamatan selama proses pembelajaran tari Bali pada mahasiswa semester VI (kurikulum 2002), ujian tengah semester genap 2010 serta wawancara dengan dosen pengampu, dapat diidentifikasi beberapa kelemahan proses dan hasil pembelajaran tari Bali sebagai berikut:

- a. Dari segi proses, pembelajaran sangat tergantung pada guru, sehingga proses latihan mandiri di luar kelas kurang bisa maksimal.
- b. Dari segi hasil pembelajaran, mahasiswa masih lemah dalam memahami teknik gerak tari Bali, wirama, dan penjiwaan yang dikarenakan latar belakang etnik yang berbeda.

Berdasarkan kelemahan proses dan hasil pembelajaran tersebut peneliti memandang bahwa media video pembelajaran tari yang disusun secara prosedural dan memenuhi kelayakan materi akan mampu memecahkan permasalahan yang ada di lapangan.

**2. Perancangan (disain program)**

Perancangan program ini meliputi kegiatan penentuan peraga (penari dan presenter), penentuan kameramen, tempat, dan segala peralatan yang dibutuhkan dan pembuatan disain atau skenario program.



**Gambar 2.** Peraga tari Panyembrama



**Gambar 3.** Peraga tari Margapati

Presenter yang dipilih untuk mengantarkan materi pembelajaran adalah mahasiswa aktif Program Studi Pendidikan Seni Tari. Sedangkan kameramen, peneliti menggunakan tenaga profesional.

**3. Pengembangan produk awal**

Pengembangan produk awal ini berupa pengambilan adegan seluruh adegan audio visual baik presenter, display kostum, display rias, property, tarian secara utuh, dan tarian ragam per ragam.

**4. Uji Validasi Ahli**

Uji validasi ahli adalah suatu kegiatan untuk menyaring masukan mengenai kekurangan-kekurangan program baik dari segi teknis atau kualitas media, maupun kebenaran materi program. Instrumen yang dipergunakan untuk menjangkau informasi adalah sebagai berikut:

**ISTRUMEN EVALUASI MEDIA**

Judul : Video Pembelajaran Tari Panyembrama

Waktu : 57 menit

Sasaran : Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Tari

NO	KRITERIA	KUALITAS				
		1	2	3	4	5
1	Peraga yang ditampilkan					
2	Kualitas gambar yang ditampilkan					
3	Kualitas suara yang ditampilkan					
4	Kebermaknaan materi media yang ditampilkan					
5	Meningkatkan motivasi untuk belajar					

6	Meningkatkan pemahaman terhadap teknik gerak					
7	Meningkatkan pemahaman terhadap irama					
8	Meningkatkan pemahaman terhadap ekspresi dan penjiwaan					

Keterangan: Isilah dengan tanda ceklist (√) pada sel yang sesuai  
 5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang, 1 = buruk

**ISTRUMEN EVALUASI MEDIA**

Judul : Video Pembelajaran Tari Margapati

Waktu : 51 menit

Sasaran : Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Tari

NO	KRITERIA	KUALITAS				
		1	2	3	4	5
1	Peraga yang ditampilkan					
2	Kualitas gambar yang ditampilkan					
3	Kualitas suara yang ditampilkan					
4	Kebermaknaan materi media yang ditampilkan					
5	Meningkatkan motivasi untuk belajar					
6	Meningkatkan pemahaman terhadap teknik gerak					
7	Meningkatkan pemahaman terhadap irama					
8	Meningkatkan pemahaman terhadap ekspresi dan penjiwaan					

Keterangan: Isilah dengan tanda ceklist (√) pada sel yang sesuai  
 5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang, 1 = buruk

Berdasarkan hasil validasi ahli diberikan beberapa masukan, yaitu sebagai berikut:

Masukan untuk tari Panyembrama:

- Perlu penekanan pada proses gerak. Hal ini dimaksudkan agar gerakan dapat diikuti teknik dan prosesnya.
- Perlu dibuatkan contoh-contoh ekspresi dalam tari Bali. Karena ekspresi belum muncul.
- Peraga tari panyembrama dipandang terlalu maskulin baik dalam hal *agemnya* maupun gerak-gerak tarinya.
- Penyajian rias dan property perlu dengan bantuan foto dan keterangan-keterangan dengan teks.

- Sebelum disajikan ragam gerak, perlu diuraikan keterangan dalam bentuk teks.
- Suara hitungan masih ada yang hilang (pen: menurut pengampu mata kuliah, tidak semua gerakan bisa dihitung).
- Latar belakang presenter sebaiknya diganti.
- Latar belakang penari sebaiknya polos bisa panggung.

Namun secara umum, di samping masukan-masukan yang telah disebutkan di atas secara umum dua orang ahli yang dipilih memberikan nilai baik.

Pada tari Margapati, beberapa masukan yang diberikan oleh para ahli adalah sebagai berikut:

- Ekspresi muka penari belum muncul
- Perlu penjelasan nama-nama kostum dan rias yang dipakai.
- Cara pemakaian kain kurang baik.
- Latar belakang presenter sebaiknya diambil dari alam/panggung.
- Komponen property sebaiknya diberi penjelasan
- Satu atau dua gerakan perlu di shot dari sisi kanan dan kiri.
- Background penari sebaiknya polos.

Berdasarkan fungsi media tari dalam memerankan fungsinya dalam pembelajaran, untuk tari Panyembrama termasuk kategori baik.

**Uji Coba Kelompok Kecil**

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk menjaring masukan-masukan mengenai kesesuaian produk dengan kebutuhan mahasiswa dan kemungkinan-kemungkinan masukan mengenai kekurangan-kekurangan produk yang harus dibenahi. Instrumen evaluasi yang dipergunakan untuk menjaring data sama dengan yang dipergunakan untuk menjaring data pada subjek ahli.

Berdasarkan uji coba kelompok kecil diperoleh beberapa masukan, yaitu:

Untuk tari Panyembrama:

- Penjelasan tentang kostum ditambahkan tentang nama-nama dan cara pemakaian.
- Posisi kaki kurang jelas dan mendapat perhatian
- Irama kurang jelas
- Perlu pengulangan-pengulangan pada ragam gerak

Namun demikian, berdasarkan skor media termasuk kategori baik. Untuk tari Margapati, masukan-masukan dari para mahasiswa adalah sebagai berikut:

- Penjelasan tentang nama-nama kostum dan cara pemakaiannya.
- Ruangan pentasnya kurang luas sehingga ada yang terpotong.
- Perlu pengulangan-pengulangan pada ragam gerak supaya mudah diikuti.

Berdasarkan skor media yang diperoleh termasuk kategori baik. Dengan menggabungkan skor dari ahli dan sekor dari mahasiswa pada rentangan skor 1

sampai dengan 5 rata-rata skor untuk media tari Panyembrama dan tari Margapati akan tampak data pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Skor kualitas Media Tari Panyembrama

Responden	Skor Aspek								Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	
Ahli	4	4	3.5	3.5	4.5	4.5	3.5	4	3.9
Mahasiswa	3.75	3.25	3.5	4.25	4.25	4.25	4	3.5	3.8
Rata-rata	3.9	3.6	3.5	3.9	4.4	4.4	3.8	3.8	3.9

Keterangan Aspek:

- 1 Peraga yang ditampilkan
- 2 Kualitas gambar yang ditampilkan
- 3 Kualitas suara yang ditampilkan
- 4 Kebermaknaan materi media yang ditampilkan
- 5 Meningkatkan motivasi untuk belajar
- 6 Meningkatkan pemahaman terhadap teknik gerak
- 7 Meningkatkan pemahaman terhadap irama
- 8 Meningkatkan pemahaman terhadap ekspresi dan penjiwaan

Tabel 2 Skor kualitas Media Tari Margapati

Responden	Skor Aspek								Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	
Ahli	4.5	4	4	3.5	4.5	4.5	3.5	4	<b>4.1</b>
Mahasiswa	4.5	4	3.8	4.5	4.25	4.25	4.25	4.25	<b>4.2</b>
Rata-rata	4.5	4.0	3.9	4.0	4.4	4.4	3.9	4.1	4.1

Keterangan Aspek:

- 1 Peraga yang ditampilkan
- 2 Kualitas gambar yang ditampilkan
- 3 Kualitas suara yang ditampilkan
- 4 Kebermaknaan materi media yang ditampilkan
- 5 Meningkatkan motivasi untuk belajar
- 6 Meningkatkan pemahaman terhadap teknik gerak

- 7 Meningkatkan pemahaman terhadap irama
- 8 Meningkatkan pemahaman terhadap ekspresi dan penjiwaan

### Revisi Pertama

Berdasarkan masukan-masukan yang diperoleh dari subjek ahli dan subjek mahasiswa sampel mahasiswa dapat diidentifikasi beberapa kekurangan yang mungkin dibenahi oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

- a. Pada bagian pengenalan kostum dibutuhkan display gambar (foto) yang disertai dengan nama-nama bagian kostum.
- b. Pada bagian pengenalan ragam gerak perlu ada jarak antara tulisan dan tayangan serta jarak antar tayangan sehingga bisa dipahami mahasiswa.
- c. Perlu dibuatkan slow motion untuk pengenalan ragam gerak.
- d. Perlu pengulangan ragam gerak.

### Uji coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar merupakan langkah pengambilan data akhir menggunakan subjek yang sesungguhnya. Teknik pelaksanaannya adalah dengan jalan menggunakan media dalam pembelajaran.

Pada tari Panyembrama, dari 40 angket yang disebarkan yang mengisi 38 mahasiswa. Skor rata-rata setiap item adalah 3.9 dengan aspek yang masih agak kurang adalah aspek ketiga yaitu kualitas suara yang dianggap masih kurang baik. Namun demikian secara umum media ini dapat direkomendasikan untuk dipergunakan dalam pembelajaran.

Pada tari Margapati, dari 40 angket yang disebarkan diisi oleh 34 orang mahasiswa.. Skor rata-rata setiap item adalah 3.9. termasuk kategori baik.aspek yang dianggap lemah adalah yang ketiga yaitu kualitas suara. Skor setiap aspek pada dua media tari dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3 Skor Fungsi Media dalam Pembelajaran

Tari	Aspek								Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	
Panyembrama	4.1	3.4	2.9	4.3	4.5	4.2	3.8	4.1	3.9
Margapati	4.3	3.5	3.1	4.1	4.4	4.0	3.8	4.0	3.9
Rata-rata	4.2	3.4	3.0	4.2	4.4	4.1	3.8	4.1	3.9



**Keterangan Aspek:**

- 1 Peraga yang ditampilkan
- 2 Kualitas gambar yang ditampilkan
- 3 Kualitas suara yang ditampilkan
- 4 Kebermaknaan materi media yang ditampilkan
- 5 Meningkatkan motivasi untuk belajar
- 6 Meningkatkan pemahaman terhadap teknik gerak
- 7 Meningkatkan pemahaman terhadap irama
- 8 Meningkatkan pemahaman terhadap ekspresi dan penjiwaan

**Evaluasi Akhir**

Berdasarkan respon dari lapangan dapat dideskripsikan bahwa persepsi mahasiswa tentang kemampuan media dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman tentang teknik gerak, irama, dan ekspresi/ penjiwaan adalah sebagai berikut:

Pada tari Panyembrama skor persepsi mahasiswa tentang kemampuan media dalam meningkatkan motivasi belajar adalah: 4,5; pemahaman teknik gerak 4,2; pemahaman irama 3, 8; pemahaman ekspresi dan penjiwaan 4,1. Dengan demikian persepsi mahasiswa tentang fungsi media dalam meningkatkan tujuan penelitian rata-ratanya adalah 4,15. Dari segi teknis, persepsi mahasiswa tentang kualitas peraga yang dipergunakan adalah 4,1; kualitas gambar 3,4; kualitas suara 2,9; dan kebermaknaan materi 4,3. Rata-rata skor keseluruhan adalah 3,9. Berdasarkan tingginya skor ini dapat disimpulkan bahwa persepsi mahasiswa tentang kemampuan media video tari dalam meningkatkan motivasi, pemahaman teknik gerak, irama, ekspresi dan penjiwaan adalah sangat baik. Sedangkan kualitas keseluruhan media adalah baik.

Pada tari Margapati skor persepsi mahasiswa tentang kemampuan media dalam meningkatkan motivasi belajar adalah: 4,4; pemahaman teknik gerak 4,0; pemahaman irama 3,8; pemahaman ekspresi dan penjiwaan 4,0. Dengan demikian persepsi mahasiswa tentang fungsi media dalam meningkatkan tujuan penelitian rata-ratanya adalah 4,05. Dari segi teknis, persepsi mahasiswa tentang kualitas peraga yang dipergunakan adalah 4,3; kualitas gambar 3,5; kualitas suara 3,1; dan kebermaknaan materi 4,1. Rata-rata skor keseluruhan adalah 3,9. Berdasarkan tingginya skor ini dapat disimpulkan bahwa persepsi mahasiswa tentang kemampuan media video tari dalam meningkatkan motivasi, pemahaman teknik gerak, irama, ekspresi dan penjiwaan adalah sangat baik. Sedangkan kualitas keseluruhan media adalah baik.

**PENUTUP**

Setelah melalui proses pengembangan produk dengan dua kali pengujian yaitu uji ahli dan uji coba terbatas diperoleh media video pembelajaran tari dengan spesifikasi waktu 57 menit untuk Tari Panyembrama, dan 51 menit untuk Tari Margapati; program yang digunakan untuk audio Mpeg 1, dan video mpeg 2. Persepsi mahasiswa tentang kemampuan media unntuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman teknik gerak, irama, ekspresi dan penjiwaan tari adalah sebagai berikut:

Pada tari Panyembrama skor persepsi mahasiswa tentang kemampuan media dalam meningkatkan motivasi belajar adalah: 4,5; pemahaman teknik gerak 4,2; pemahaman irama 3, 8; pemahaman ekspresi dan penjiwaan 4,1. Dengan demikian persepsi mahasiswa tentang fungsi media dalam meningkatkan tujuan penelitian rata-ratanya adalah 4,15. Dari segi teknis, persepsi mahasiswa tentang kualitas peraga yang dipergunakan adalah 4,1; kualitas gambar 3,4; kualitas suara 2,9; dan kebermaknaan materi 4,3. Rata-rata skor keseluruhan adalah 3,9. Berdasarkan tingginya skor ini dapat disimpulkan bahwa persepsi mahasiswa tentang kemampuan media video tari dalam meningkatkan motivasi, pemahaman teknik gerak, irama, ekspresi dan penjiwaan adalah sangat baik. Sedangkan kualitas keseluruhan media adalah baik.

Pada tari Margapati skor persepsi mahasiswa tentang kemampuan media dalam meningkatkan motivasi belajar adalah: 4,4; pemahaman teknik gerak 4,0; pemahaman irama 3,8; pemahaman ekspresi dan penjiwaan 4,0. Dengan demikian persepsi mahasiswa tentang fungsi media dalam meningkatkan tujuan penelitian rata-ratanya adalah 4,05. Dari segi teknis, persepsi mahasiswa tentang kualitas peraga yang dipergunakan adalah 4,3; kualitas gambar 3,5; kualitas suara 3,1; dan kebermaknaan materi 4,1. Rata-rata skor keseluruhan adalah 3,9. Berdasarkan tingginya skor ini dapat disimpulkan bahwa persepsi mahasiswa tentang kemampuan media video tari dalam meningkatkan motivasi, pemahaman teknik gerak, irama, ekspresi dan penjiwaan adalah sangat baik.

Sedangkan kualitas keseluruhan media adalah baik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas dapat direkomendasikan bahwa media video pembelajaran tari Bali yang terdiri dari dua repertoar tari yaitu Tari Panyembrama dan Tari Margapati tersebut dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran tari Nusantara II pada Program Studi Pendidikan Seni Tari khususnya dalam rangka untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, pemahaman teknik gerak, pemahaman irama, dan pemahaman ekspresi/ penjiwaan tari.



#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Lewis Gina dan Hollingsworth Pat. 2008. *Pembelajaran Aktif (terjemahan)*. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang
- Madya, Suwarsih. 2006. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (Action Research)*. Bandung: Alfabeta
- Munandar, Utami. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*
- Muslich, Masnur. 2009. *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nyoman Seriati. 2010. "Silabus Mata Kuliah Tari Nusantara II". Yogyakarta: FBS UNY
- Sardiman A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Soenaro. 2010. "Penelitian Pengembangan (*Research & Development*) sebagai upaya peningkatan Kualitas Pembelajaran", makalah seminar. Yogyakarta: PHK-I UNY 2010
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Woolfolk, Anita E and Nicolich. 1984. *Education Psychology for Teacher*. Second Edition. New Jersey: Prentice Hall Inc

### PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN SENI KERAJINAN BATIK DAN *CHARACTER BUILDING* DENGAN MENGGUNAKAN METODE *LESSON STUDY*

Ismadi

FBS Universitas Negeri Yogyakarta

#### Abstract

This study aims at describing the learning process and its influence to the learning improvement and character building. The subject of this study is a group of 23 students of semester five in Craft Education Study Program of Department of Arts and Craft Education.

This research is designed as an action research which adopts the resarch methods applied by Kemmis and Metaggart and is conducted in two cycles. The data collecting technique was conducted through observation, interviews, and documentation. The data were analyzed based on Descriptive Qaualitative Research method.

The research results show that the learning process improves, which leads to the manifestation of character building in Batik Craft Art course. This is indicated bt the changes of the students' attitudes and behavior in class. The students pay attention to the course materials given by the lecturer, and they also actively join the discussions held in class. From the record of students' assessment of each competence, it shows the improvement of the students' grades in this course.

#### PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan akan berkembang secara konsisten dan akan mampu bersaing di era informasi apabila mampu meletakkan aspek kualitas secara sadar dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Kualitas pembelajaran ini perlu dikaji secara terus menerus, karena pada dasarnya terus berkembang secara interaktif sesuai dengan tuntutan kebutuhan masyarakat dan perkembangan teknologi. Indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat dari perilaku pembelajaran tenaga pengajar, perilaku dan dampak pembelajaran mahasiswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran dan sistem pembelajaran.

Upaya peningkatan kualitas pembelajaran seni kerajinan batik dan *Character Building* salah satunya dengan membangkitkan dan membangun sikap