PENGARUH PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO IDE KEJORA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS X DI SMA NEGERI 1 KARANGKOBAR

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

BARATA

NIM. 1102413116

JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

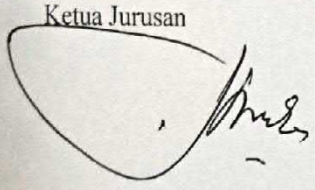
2019

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : **"Pengaruh Produk Media Pembelajaran Video Ide Kejora Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X di SMA N 1 Karangkobar."** telah disetujui untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada:

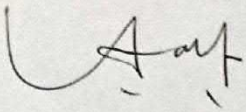
Telah disahkan pada :
Hari : Jumat
Tanggal : 14 Juni 2019

Mengetahui,
Ketua Jurusan



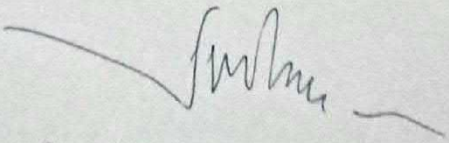
Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.
NIP. 195610261986011001

Dosen Pembimbing I



Dr. Yuli Utanto, M.Si.
NIP. 197907272006041002

Dosen Pembimbing II



Drs. Sukirman, M.Si
NIP. 19550101198601100l

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Senin

Tanggal : 1 Juli 2019

Panitia Ujian

Ketua

Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd
NIP. 195908211984031001

Sekretaris

Drs. Sukirman, M. Si
NIP. 195501011986011001

Penguji I

Heri Triluqman Budisantoso, S.Pd, M.Pd
NIP. 198201142005011001

Penguji II

Dr. Yuli Utanto, M.Si.
NIP. 197907272006041002

Penguji III

Drs. Sukirman, M. Si
NIP. 195501011986011001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 14 Juni 2019

BARATA

NIM. 1102413116

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain. (Q.S Al-Insyirah 6-7)
- Tidak ada yang tidak mungkin jika dilakukan dengan sungguh-sungguh, Allah akan memberikan yang terbaik dan apapun yang terjadi jangan pernah mnyerah, percayalah pasti. "Man Jadda Wajada"
- Allah selalu menjawab doamu dengan 3 cara. Pertama, langsung mengkabulkannya. Kedua, menundanya. Ketiga, menggantikanya dengan yang lebih baik.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Kedua orang tua ku yang sangat kucintai Bapak Gunawan dan Ibu Erna, serta Adik Dimas. Terima kasih yang selalu memberikan doa dan semangat sampai selesainya skripsi ini.
- Seluruh keluarga dan sanak saudaraku yang aku sayangi hingga saat ini dan mendukung perjalananku.
- Teman–teman jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan angkatan 2013.
- Almamaterku tercinta Unnes

KATA PENGANTAR

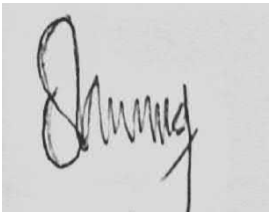
Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan berkat dan rahmatNya sehingga skripsi dengan judul Pengaruh Produk Media Pembelajaran Video Ide Kejora Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X di SMA N 1 Karangkobar dapat terselesaikan dengan baik. Sehubungan dengan terselesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M. Pd, Ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam administrasi.
4. Dr. Yuli Utanto, M.Si. Pembimbing pertama dan Drs. Sukirman, M.Si Pembimbing kedua yang dengan sabar, membimbing dan memberikan saran serta masukan kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi hingga selesai serta selalu memberikan kemudahan untuk peneliti agar bisa lulus pada waktu yang tepat.
5. Bapak dan Ibu Dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini;
6. Bapak Drs. Amin Shodiq Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Karangkobar yang telah memberikan izin dan bantuan dalam penelitian ini;

7. Ibu Niansari Susapto Putri, S.Pd Guru atau wali kelas X mata pelajaran Seni Budaya yang telah memberikan bantuan selama penelitian ini;
8. Kedua orang tua ku tercinta Bapak, Ibu dan Adik yang selalu mensupport tanpa henti sehingga skripsi ini bisa Barata selesaikan, juga untuk seluruh keluarga besar ku yang selalu menghiasi perjalanan dalam perantauan kuliah ku di semarang ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa Kurikulum dan Teknologi Pendidikan angkatan 2013 terima kasih atas bantuan dan dukungannya.
10. Serta semua pihak terkait yang telah membantu terselesainya skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan konstribusi untuk pembangunan pendidikan. Tak lupa pula, penulis juga menerima adanya kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Semarang, 1 Juli 2019



Penulis

ABSTRAK

Barata (2019). Pengaruh Produk Media Pembelajaran Video Ide Kejora Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X di SMA N 1 Karangkobar. Dosen Pembimbing I: Dr. Yuli Utanto, M.Si. Dosen Pembimbing II: Drs. Sukirman, M.Si.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Video Ide Kejora, Seni Budaya, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemajuan teknologi ternyata turut pula memainkan peran penting dalam memperbaharui konsepsi pembelajaran yang semula fokus pada pembelajaran sebagai semata-mata suatu penyajian berbagai pengetahuan menjadi pembelajaran sebagai suatu bimbingan agar mampu melakukan eksplorasi social budaya yang kaya akan pengetahuan. Setelah memperhatikan manfaat media pembelajaran dan macam-macam media pembelajaran, maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran audio-visual yang berupa video pembelajaran dalam penelitian ini. Di zaman sekarang ini mata pelajaran yang termasuk muatan lokal banyak di pandang sebelah mata oleh kebanyakan siswa, dikarenakan pada pelajaran ini berisi materi yang membosankan dan tidaklah penentu pada ujian nasional. SMA 1 Karangkobar merupakan sekolah yang memperhatikan dan peduli terhadap budaya yang ditanamkan leluhur. Selain itu sekolah ini merupakan sekolah yang berprestasi. Pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran seni budaya yaitu IDE KEJORA "Video clip pembelajaran kreativitas seni tari untuk penanaman etika". Dengan adanya video tersebut dapat menjadi media yang digunakan kembali untuk proses pembelajaran mata pelajaran seni budaya.Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dari produk media video ide kejora terhadap hasil belajar pada mata pelajaran seni budaya kelas X di SMA N 1 Karangkobar. Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Satu kelompok diberi perlakuan dengan produk media video ide kejora, kelompok satunya diberi perlakuan tanpa menggunakan produk media video ide kejora. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes dan dokumentasi. Analisis selama pengumpulan data yakni secara induktif dengan mengunakan analisis deskriptif, analisis uji syarat, uji hipotesis, uji peningkatan.Dari penelitian ini dan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari produk media video ide kejora pada mata pelajaran seni budaya di kelas X di SMA N 1 Karangkobar.Mulai dari kualitas produksi videonya, fasilitas-fasilitas yang memenuhi untuk adanya proses pembelajaran menggunakan media video dan meningkatkan hasil belajar siswa. Adanya pembelajaran menggunakan media video ide kejora ini, respon siswa sangat tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan serius.Saran dari peneliti, untuk bisa melakukan proses pembelajaran IDE KEJORA ini, diharapkan pihak sekolah meningkatkan SDM guru dan siswa dalam bidang pemanfaatan media video, memfasilitasi sarana dan prasarana seperti adanya kamera, ditambahnya komputer dan software editing video.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**

PENGESAHAN KELULUSAN ..... **iii**

PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iv**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **v**

KATA PENGANTAR ..... **vi**

ABSTRAK ..... **viii**

DAFTAR ISI ..... **ix**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**

BAB 1 ..... **1**

PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 6

1.3 Batasan Masalah 6

1.4 Rumusan Masalah 6

1.5 Tujuan Penelitian 7

1.6 Manfaat Penelitian 7

1.7 Penegasan Istilah 8

1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran 8

1.7.2 Ide Kejora 9

BAB II **10**

KERANGKA TEORITIK **10**

2.1 Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan 10

2.1.1 Pengertian pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan 10
2.1.2 Tujuan Seni Budaya dan Keterampilan 11
2.1.3 Ruang Lingkup Seni Budaya dan Keterampilan 11
2.2 Kreativitas Karya Tari 12
2.3 Video Pembelajaran Ide kejora 16
2.3.1 Pengertian Video Pembelajaran Ide Kejora 16
2.3.2 Tujuan Pembelajaran Ide Kejora 18
2.3.3 Keuntungan Video Pembelajaran Ide Kejora 18
2.4 Media Pembelajaran 19
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran 19
2.4.2 Jenis Media Pembelajaran 21
2.4.3 Manfaat Media Pembelajaran 23
2.5 Media Video Pembelajaran 25
2.5.1 Kelebihan Media Video Pembelajaran 26
2.6 Hasil Belajar Siswa 28
2.6.1 Pengertian Hasil Belajar 28
2.6.2 Indikator Hasil Belajar 30
2.6.3 Kriteria Ketuntasan Minimum Seni Budaya dan Keterampilan 31
2.7 Kerangka Berpikir 33
2.8 Hipotesis 35
BAB III 36
METODE PENELITIAN 36
3.1 Jenis Penelitian 36
3.2 Desain Penelitian 36
3.3 Tahap Penelitian 38
3.3.1 Tahap Persiapan 38

3.3.2 Tahap Pelaksanaan....38
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian.... 39
3.5 Populasi, Sampel, Teknik Sampling dan Matching.... 40
3.5.1 Populasi Penelitian....40
3.5.2 Sampel Penelitian....40
3.5.3 Teknik Sampling....41
3.5.4 Matching....41
3.6 Variabel Penelitian.... 42
3.7 Teknik Pengumpulan Data.... 42
3.8 Instrumen Penelitian.... 43
3.8.1 Tes....43
3.8.2 Uji Validitas....44
3.8.3 Analisis Daya Pembeda....46
3.8.4 Analisis Taraf Kesukaran....48
3.8.5 Reliabilitas....49
3.9 Metode Analisis Data.... 50
3.9.1 Analisis Deskriptif....50
3.9.2 Analisis Uji Syarat....51
3.9.3 Uji Hipotesis (Uji t)....53
3.9.4 Uji Peningkatan (Uji N-Gain)....54
BAB IV.... 55
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.... 55
4.1 Pendahuluan.... 55
4.2 Hasil Penelitian.... 55
4.2.1 Analisis Pengaruh Produk Media Pembelajaran Video Ide Kejora Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni Budaya....56
4.2.2 Uji Normalitas....57

4.2.3 Uji Homogenitas 58
4.2.4 Uji Hipotesis 59
4.2.5 Uji Perbandingan Dua Rata-Rata (Uji *t*) 59
4.2.6 Uji Peningkatan (Uji *N-Gain*) 60
4.3 Pembahasan 61
BAB 5 65
PENUTUP 65
5.1 Simpulan 65
5.2 Saran 65
DAFTAR PUSTAKA 67

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 Desain Penelitian Pre test Post test Control Group Desain 38
Tabel 3.2 Data Hasil Uji Validitas 47
Tabel 3.3 Klasifikasi Daya Pembeda 48
Tabel 3.4 Data Hasil Analisis Daya Pembeda Soal 49
Tabel 3.5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal 50
Tabel 3.6 Data Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal 51
Tabel 3.7 Kreteria Reliabilitas 52
Tabel 3.8 Data Hasil Analisis Reliabilitas Soal 53
Tabel 4.1 Analisis Deskriptif 59
Tabel 4.2 Uji Normalitas 60
Tabel 4.3 Uji Homogenitas 62
Tabel 4.4 Uji Independent Sample T-Test 63
Tabel 4.5 Hasil Uji N-Gain 64

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1.1 Daftar Peringkat Sekolah di Kabupaten Banjarnegara..... 4

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir..... 36

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Soal Uji Coba..... 71

Lampiran 2. Kisi-kisi Soal Uji Coba..... 73

Lampiran 3. Tabel Analisis Soal Uji Coba 77

Lampiran 4. Hasil Uji Validitas 78

Lampiran 5. Hasil Uji Reliabilitas 79

Lampiran 6. Hasil Taraf Kesukaran..... 80

Lampiran 7. Analisis Daya Pembeda..... 81

Lampiran 8. Silabus Mata Pelajaran Kreativitas Seni Tari..... 82

Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran..... 86

Lampiran 10. Daftar Nama Siswa Kelas X IPA III 117

Lampiran 11. Daftar Nama Siswa Kelas X IPA IV 118

Lampiran 12. Kisi-kisi Soal Pretest 119

Lampiran 13. Soal Pretest..... 122

Lampiran 14. Kisi-kisi Soal Posttest..... 124

Lampiran 15. Soal Posttest..... 127

Lampiran 16. Uji Normalitas Pretest dan Posttest 129

Lampiran 17. Uji Homogenitas Pretest dan Posttest..... 130

Lampiran 18. Uji Indpendent Sample T-test Pretest dan Posttest..... 131

Lampiran 19. Hasil Nilai Test Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol..... 132

Lampiran 20. Profil Struktur SMA N 1 Karangkobar..... 133

Lampiran 21. Surat Permohonan Izin Penelitian 134

Lampiran 22 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian 135

Lampiran 23. Dokumentasi Foto Observasi Sekolah SMA N 1 Karangkobar 136

Lampiran 24. Dokumentasi Proses Pembuatan Produk Media Video Ide Kejora ... 137
Lampiran 25 Dokumentasi Foto Uji Coba Soal Kreativitas Seni Tari 138
Lampiran 26. Dokumentasi Foto Pretest dan Postest Kelas X IPA III 139
Lampiran 27 Dokumentasi Foto Pretest dan Postest Kelas X IPA IV 141

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hampir semua orang dikenai pendidikan dan melaksanakan pendidikan sebab pendidikan tidak pernah terpisah dengan kehidupan manusia. Anak-anak menerima pendidikan dari orang tuanya dan mana kala anak-anak ini sudah dewasa dan berkeluarga mereka juga akan mendidik anak-anaknya. Pendidikan akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan zaman dan menyesuaikan diri menuju pendidikan yang mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki daya saing. Pendidikan yang bermutu dan relevan dengan kebutuhan pembangunan bangsa akan menjadilokomotif dalam pembangunan segala bidang karena mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga dapat memajukan bangsa dan meningkatkan daya saing bangsa. Mewujudkan pendidikan yang bermutu dan kompetitif memang tidak semudah membalikkan telapak tangan.

Triluqman (2013:31) mengemukakan bahwa kemajuan teknologi ternyata turut pula memainkan peran penting dalam memperbaharui konsepsi pembelajaran yang semula fokus pada pembelajaran sebagai semata-mata suatu penyajian berbagai pengetahuan menjadi pembelajaran sebagai suatu bimbingan agar mampu melakukan eksplorasi sosial budaya yang kaya akan pengetahuan. Proses pembelajaran masa kini dikelola dengan menggunakan pola tradisional, melainkan harus dikelola dengan suatu cara yang bisa membantu peserta didik

menggali, menemukan, mempelajari, mengetahui dan menghayati nilai-nilai yang berguna dalam pendidikan, baik dari diri sendiri, masyarakat maupun Negara.

Peserta didik tidak hanya harus mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru, tetapi juga harus mampu membuat suatu permasalahan yang menantang dirinya untuk menyelesaikan permasalahan yang di alami tersebut. Sekolah merupakan salah satu lembaga di bidang pendidikan yang menyelanggarakan. Tetapi juga harus mampu membuat suatu permasalahan yang menantang dirinya untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami tersebut. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menyelenggarakan kegiatan pembelajaran. Salah satu beban belajar yang terdapat didalam kurikulum Sekolah menengah atas yaitu muatan lokal. Soetopo (2016:2) menjelaskan muatan lokal adalah program pendidikan yang yang isi dan media penyampaiannya dikaitkan dengan lingkungan alam, lingkungan sosial, lingkungan budaya, dan kebutuhan daerah yang dibutuhkan oleh murid. Seiring berjalannya jaman budaya dan seni merupakan pustaka negara yang wajib di lestarikan. Sekolah dalam mendidik generasi muda memiliki peran yang penting, upaya sekolah dalam mendidik generasi muda tersebut tentu dikembalikan pada muatan lokal dalam kurikulum sekolah.

Selain hal tersebut banyak aspek yang harus diperhatikan dalam muatan lokal sekolah, khususnya dalam konteks pembelajaran. Beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah metode pembelajaran, proses belajar, fasilitas pembelajaran, interaksi antar siswa dan guru ataupun sebaliknya. Guru merupakan faktor penting dalam pendidikan atau proses belajar

mengajar, guru dalam mengkomunikasikan pengetahuan pada peserta didiknya harusnya memiliki pengetahuan yang mendalam tentang bahan yang diajarkannya.

Guru dapat berperan sebagai komunikator, model dan tokoh identifikasi. Dalam penelitian Wicaksono (2014:20) menjelaskan seorang guru sebagai motor penggerak berjalannya proses pembelajaran yang memiliki tugas penting dalam pembelajaran, tugas utama seorang guru adalah mengajar, mendidik serta melatih peserta didik dalam mencapai kecerdasan kognitif, afektif serta psikomotorik yang optimal sesuai dengan kompetensi. Seorang guru seharusnya dapat memilih metode mengajar yang semestinya dapat mendukung peran guru yang telah disebutkan. Guru memiliki peranan yang besar dalam mengembangkan tugas yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Guru juga memiliki banyak tugas, baik yang terikat oleh dinas maupun diluar dinas dalam bentuk pengabdian tugas guru dalam bidang kemanusiaan disekolah harus dapat menjadikan dirinya sebagai orang tua kedua.

Setelah memperhatikan manfaat media pembelajaran dan macam-macam media pembelajaran, maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran audio-visual yang berupa video pembelajaran dalam penelitian ini. Media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan

dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya (Arsyad, 2011:49). Di zaman sekarang ini mata pelajaran yang termasuk muatan lokal banyak di pandang sebelah mata oleh kebanyakan siswa, dikarenakan pada pelajaran ini berisi materi yang membosankan dan tidaklah penentu pada ujian nasional.

SMA 1 Karangkobar merupakan sekolah yang memperhatikan dan peduli terhadap budaya yang ditanamkan leluhur. Namun, dari hasil akademik siswa terutama pada mata pelajaran seni budaya masih kalah dengan SMA lain di Kabupaten Banjarnegara. Berdasarkan sumber data dari websitea.m2Indonesia mengemukakan bahwa, SMA Negeri 1 Karangkobar menempati peringkat 4 dari 8 SMA Negeri di Kabupaten Banjarnegara. Untuk peringkatnya sebagai berikut:

Gambar 1.1 Daftar Peringkat Sekolah di Kabupaten Banjarnegara

No.	Nama Sekolah
1.	SMA N 1 Banjarnegara
2.	SMA N 1 Batur
3.	SMA N 1 Bawang
4.	SMA N 1 Karangkobar
5.	SMA N 1 Purwanegara
6.	SMA N 1 Purwareja
7.	SMA N 1 Sigaluh
8.	SMA N 1 Wanadadi

Sumber: m2indonesi.com

Peran sekolah tidak berhenti di situ, mereka terus mengupayakan untuk menjadikan guru berprestasi. Salah satu dari prestasi yang diraih adalah juara 1 pada lomba Guru Unggul Inovatif yang diselenggarakan LP3 Universitas Negeri Semarang. Juara tersebut dicapai dari adanya Metode pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran seni budaya yaitu metode IDE KEJORA "Video clip pembelajaran kreatifitas seni tari untuk penanaman etika". Hal tersebut mencerminkan bahwa SMA 1 Karangkobar mempunyai pencapaian dalam memperjuangkan seni budaya yang ada. Metode IDE KEJORA yaitu metode yang menerapkan 5 M; mengamati, menanya, menggumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan. Sehingga dalam setiap proses pembelajaran menghasilkan produk berupa video. Dengan adanya video tersebut dapat menjadi media yang digunakan kembali untuk proses pembelajaran mata pelajaran seni budaya.

Dalam materi kreativitas seni tari, pengertiannya ialah hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungannya. Tari merupakan bidang yang dapat dijadikan objek kreativitas, dalam hal disini siswa di tuntut dapat menciptakan gerak tarian yang baru, sehingga tarian baru ini nantinya dapat di pelajari lagi. Siswa disuruh juga melakukan dokumentasi, media yang dirasa paling tepat untuk merekam sebuah gerak atau tarian ialah berupa media berbentuk video. Kelebihan media berbentuk video merupakan media yang di bentuk dari proses pembelajaran, dengan menggunakan tahapan-tahapan dalam mempraktikkan keterampilan seni, sehingga peneliti merasa media ini perlu untuk dilakukan di kelas yang belum diterapkan dengan metode ide kejora untuk di pratikkan dalam pembelajaran. Karena video ini merupakan produk yang berisi proses.

Dari masalah tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **”Pengaruh Produk Media Pembelajaran Video Ide Kejora Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X di SMA N 1 Karangkobar.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi, permasalahan sebagai berikut: Apakah pembelajaran Ide Kejora untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya, Artinya adakah perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen siswa kelas X di SMA N 1 Karangkobar yang pembelajarannya menggunakan produk media Ide Kejora, dengan kelompok kontrol siswa kelas X di SMA N 1 Karangkobar yang pembelajarannya tidak menggunakan produk media Ide Kejora.

1.3 Batasan Masalah

Dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas perlu adanya batasan masalah agar ruang lingkup kajian lebih terarah. Batasan masalah pada penelitian ini adalah: Proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan ide kejora merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya kelas X di SMA N 1 Karangkobar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana

pengaruh produk media video ide kejora terhadap hasil belajar pada mata pelajaran seni budaya kelas X di SMA N 1 Karangkobar?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dibahas diatas, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dari produk media video ide kejora terhadap hasil belajar pada mata pelajaran seni budaya kelas X di SMA N 1 Karangkobar.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa:

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan nilai positif untuk memperkaya ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan suatu pembelajaran yang baik sesuai materi pelajaran dan menarik bagi siswa disini untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri.

2) Manfaat Praktis

a Bagi peneliti, penelitian ini untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan ilmu dan pengetahuan yang diperoleh selama duduk dibangku kuliah terhadap masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.

b Bagi sekolah dari hasil penelitian ini yaitu diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dari pihak sekolah sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan mutu semua mata pelajaran pada umumnya.

c Adapun manfaat bagi guru dari hasil penelitian ini yaitu memberikan masukan kepada para guru untuk menerapkan pembelajaran ide kejora dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

d Bagi siswa dari hasil penelitian ini yaitu memberikan semangat kepada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas, serta minat belajar dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.7 Penegasan Istilah

1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran

Arsyad (2011:5) mengungkapkan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Yudhaningsih (2013:3) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Rusman (2012:162) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran. Pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media itu sendiri adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara untuk membantu seseorang dalam menyampaikan isi pesan. Media biasanya juga digunakan dalam proses pembelajaran termasuk dalam pembelajaran seni budaya.

1.7.2 Ide Kejora

Ide kejora adalah sebuah produk media pembelajaran berbentuk video yang dibuat oleh siswa dengan tujuan untuk menambah pemahaman siswa terhadap mata pelajaran seni budaya.

Video IDE KEJORA memiliki alur sebagai berikut; (1) pertama guru menjelaskan materi pelajaran melalui persentasi PPT. (2) disetiap akhir pembelajaran dengan IDE KEJORA menghasilkan produk berupa video, langkah kedua adalah mengamati hasil produk video kelompok lain pertemuan sebelumnya. (3) siswa di pandu guru untuk mengerjakan gerakan literasi.

Gerakan literasi pertama yaitu membaca materi pelajaran, kedua siswa menanya hal yang belum dipahami, ketiga siswa dibentuk berkelompok dan diberikan penugasan , keempat siswa berdiskusi dengan kelompok lain, langkah kelima siswa mempresentasikan hasil diskusi kepada kelompok lain, langkah keenam menaral yaitu siswa menentukan properti dan berbagai persiapan yang diperlukan, ketujuh proses pembuatan produk media berdasarkan jatah kelompok yang di pelajari minggu ini. Langkah terakhir siswa merefleksi pembelajaran yang didapat termasuk point karakter, disiplin dan etika selama model IDE KEJORA berlangsung.

BAB II

KERANGKA TEORITIK

2.1 Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan

2.1.1 Pengertian pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan

Pembelajaran dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran SBK (Seni Budaya dan Keterampilan) adalah suatu mata pelajaran yang ada di tingakat SD/MI. Mata pelajaran ini adalah salah satu pembelajaran yang bisa menyelamatkan seni dan budaya warisan Indonesia dari perkembangan zaman modern.

Pendidikan seni budaya dan keterampilan sebagaimana yang dinamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang standart Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran seni budaya dan keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

2.1.2 Tujuan Seni Budaya dan Keterampilan

Mata pelajaran seni budaya dan keterampilan bertujuan agara peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan
2. Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan.
3. Menampilkan melalui seni budaya dan keterampilan.
4. Menampilkan peran serta dalam budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

2.1.3 Ruang Lingkup Seni Budaya dan Keterampilan

Berdasarkan KTSP, ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

1. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisa, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.
2. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik.
3. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
4. Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran.
5. Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (life skills) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vakasional dan keterampilan akademik.

2.2 Kreativitas Karya Tari

1. Pengertian Kreativitas Karya Tari

   Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungannya. Tari merupakan bidang yang dapat dijadikan objek kreativitas.

2. Proses kreativitas seni tari dapat dilakukan tahapan:
   a. Eksplorasi gerak, yaitu proses berfikir, imajinasi merasakan dan merespon suatu objek yang akan kita jadikan bahan karya seni.
   b. Improvisasi yaitu spontanitas karena memiliki kebebasan dalam gerak. Dilakukan dari gerak sederhana lalu dikembangkan.
   c. Komposisi atau penciptaan karya seni, yaitu menata, mengatur dan menata bagian-bagian sehingga menjadi kesatuan utuh.

3. Pengertian Level

Pada awal pengamatan lingkungan sekolah, peserta didik melihat bentuk tumbuhan pohon pisang yang berderet rapi dengan tinggi yang berbeda.

a. Level Tinggi

Level tinggi pada gerak tari sering dilakukan pada tradisi tari balet. Penari balet sering melakukan gerakan pada level tinggi dengan melayang. Untuk dapat melakukan gerak melayang diperlukan teknik gerak dengan baik dan benar. Level tinggi juga dapat dijumpai pada tari tradisi di Indoensia. Tarian dengan tema perang di setiap suku memiliki kemiripan level tinggi. Level tinggi berfungsi juga untuk menunjukkan antara dua peranyang berbeda.

b. Level Sedang

Gerak pada level sedang hampir dimiliki oleh semua tari tradisional di Indonesia. Level sedang ditunjukkan pada posisi penari berdiri secara lurus di atas pentas. Gerak yang dilakukan memiliki kesan maskulinitas karena gerak seperti ini sering dilakukan oleh penari pria. Properti dengan menggunakan tongkat sering dijumpai pada gerak tari Jawa, Sunda, Kalimantan, dan Papua, serta daerah lain. Tongkat dapat berupa tombak atau sejenisnya. Tongkat atau tombak yang digunakan biasanya menunjukkan bahwa tari tersebut bertema peperanga. Semua penari melakukan gerak rampak dengan badan agak condong. Pose gerak seperti ini memberi kesan kokoh dan kuat. Gerak ini juga memberi kesan maskulinitas yaitu gerakan yang biasa ditarikan untuk peran laki-laki.

c. Level Rendah

Peserta didik tentu pernah melihat seorang anak berguling. Berguling dari satu tempat ke tempat lain. Terus bergerak seolah tanpa lelah. Gerak berguling yang dilakukan dalam tari disebut dengan level rendah. Ketinggian minimal dicapai penari adalah pada saat rebah di lantai. Jadi level gerak yang dilakukan dapat dibagi menjadi tiga yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Level pada gerak berfungsi untuk membuat desain bawah dan atas sehingga gerak tari yang dilakukan tampak dinamis. Level gerak juga berhubungan dengan ruang, waktu, dan tenaga. Level dapat membentuk ruang. Untuk membentuk ruang membutuhkan waktu. Untuk membentuk ruang dan waktu tentu membutuhkan tenaga untuk dapat melakukan gerak sesuai dengan intensitasnya.

1. Pola Lantai Gerak

Peserta didik telah mengamati pola lantai tari dari berbagai sumber belajar, peserta didik juga telah mendiskusikan hasil pengamatan tersebut. Tentu di antara peserta didik memiliki persepsi sama yaitu bentuk pola lantai ada yang membentuk garis lurus dan ada yang membentuk garis lengkung. Setiap tari memiliki pola lantai yang hampir mirip atau bahkan sama yaitu menggunakan pola garis lurus atau lengkung.

a. Pola Lantai Garis Lurus

Pola lantai garis lurus sering dijumpai pada pertunjukan tari tradisi di Indonesia. Tari Saman dari Aceh menggunakan pola lantai garis lurus secara horisontal yang menunjukkan hubungan antarmanusia. Jika garis lurus ini dalam bentuk vertikal atau ke atas menunjukkan pada hubungan dengan Tuhan sebagai pencipta.

Pada tari Saman iringan menggunakan pujian terhadap Sang Pencipta bernapaskan keagamaan. Pola lantai garis lurus juga dijumpai pada tarian Bedaya di keraton Jawa. Garis-garis lurus yang dibuat oleh penari menyimbolkan tidak hanya hubungan antarmanusia tetapi juga dengan Sang Pencipta. Pola lantai garis lurus juga dijumpai pada tari Baris Gede di Bali. Garis-garis lurus dapat juga dimaknai memiliki sikap jujur. Pola lantai garis lurus dapat dilakukan dengan berbagai level rendah seperti, berbaring atau duduk. Pada level sedang pola lantai garis lurus dapat dilakukan dengan berlutut atau jongkok. Pola lantai level tinggi dapat dilakukan dengan berdiri, jinjit, atau bahkan melompat dan melayang. Pola lantai garis lurus dapat dilakukan pada jenis penyajian tari berpasangan atau kelompok.

b. Pola Lantai Garis Lengkung

Pola lantai tari selain garis lurus dapat juga berbentuk garis lengkung. Tari Kecak merupakan salah satu contoh pola lantai garis lengkung yang membentuk lingkaran. Pola lantai garis lengkung dapat juga dijumpai pada tari Randai dari Minangkabau. Pada penari berjalan mengelilingi pentas membentuk lingkaran. Pola lantai garis lengkung dapat juga dijumpai pada tari Badong dari Toraja, Sulawesi Selatan. Di daerah Flores dapat juga dijumpai tari dengan mengunakan garis lengkung yaitu tari Gawi. Tari Rejang Dewa dari Bali juga banyak menggunakan pola lantai garis lengkung. Tari perang dari daerah Papua juga banyak menggunakan pola lantai lengkung. Pola lantai dengan menggunakan garis lurus dan garis lengkung biasanya tarian yang berhubungan dengan hal magis atau keagamaan hal ini dapat dilihat pada contoh tari Saman, Bedaya, Rejang Dewa. Pola lantai pada tari kerakyatan biasanya menggunakan campuran kedua pola lantai tersebut. Tari Tayub dari Jawa, tari Gandrung dari Sasak, Joged Bumbung dari Bali, Gareng Lamen dari Flores, dan hampir semua tarian perang dari Papua menggunakan pola lantai garis lurus dan garis lengkung. Tarian Joged Melayu atau Zapin yang melibatkan penonton dapat menari bersama banyak menggunakan pola lantai garis lurus dan garis lengkung. Tarian rakyat di Rusia juga memiliki kemiripan di Indonesia. Mereka menari berpasangan pada saat tertentu seperti pada pesta rakyat. Musik akordion sering menjadi iringan tari. Alat musik ini juga ada pada seni budaya Melayu. Para penari membentuk pola lantai garis lurus dan juga garis lengkung secara acak.

2.3 Video Pembelajaran Ide kejora

2.3.1 Pengertian Video Pembelajaran Ide Kejora

Riyana (2007) mengungkapkan bahwa media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar kerena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalaui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono, 2003:65). Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada disk plastic bukan pada pita magnetic (Arsyad, 2009:36).

SMA N 1 Karangkobar untuk berinovasi sehingga menciptakan metode yang dikira mampu dalam menanggapi permasalahan tersebut. Ibu guru seni budaya ini menerapkan metode pembelajaran IDE KEJORA (Video clip kreativitas pembelajaran konservasi seni tari untuk penanaman etika). Konservasi yang dimaksud dalam pembelajaran seni budaya di SMAN 1 Karangkobar adalah untuk pemanfaatan barang bekas properti seni tari. Upaya pelestarian lingkungan dengan memanfaatkan sampah, pelaksanaan syuting di ruang terbuka yang

membuat peserta didik semakin cinta terhadap kebersihan lingkungan. Adapun penanaman etika dalam pembelajaran seni budaya di SMAN 1 Karangkobar:

1. Sopan santun, dalam proses izin lokasi syuting harus izin masyarakat sekitar, menjaga nama baik sekolah dengan bersikap sopan santun walaupun di luar sekolah.
2. Menghargai hasil karya orang lain.
3. Menghargai pendapat orang lain.
4. Bekerjasama dengan santun saat melaksanakan tugas.

IDE KEJORA tersebut lebih untuk kreativitas untuk penanaman etika yang bertujuan untuk selain peserta didik pintar dalam pengetahuan, praktik skill mumpuni juga etikanya bagus. Pembelajaran IDE KEJORA memiliki alur sebagai berikut; (1) pertama guru menjelaskan materi pelajaran melalui persentasi PPT. (2) disetiap akhir pembelajaran dengan IDE KEJORA menghasilkan produk berupa video, langkah kedua adalah mengamati hasil produk video kelompok lain pertemuan sebelumnya. (3) siswa di pandu guru untuk mengerjakan gerakan literasi.

Gerakan literasi pertama yaitu membaca materi pelajaran, kedua siswa menanya hal yang belum dipahami, ketiga siswa dibentuk berkelompok dan diberikan penugasan , keempat siswa berdiskusi dengan kelompok lain, langkah kelima siswa mempresentasikan hasil diskusi kepada kelompok lain, langkah keenam menaral yaitu siswa menentukan properti dan berbagai persiapan yang diperlukan, ketujuh proses pembuatan produk media berdasarkan jatah kelompok yang di pelajari minggu ini. Langkah terakhir siswa merefleksi pembelajaran yang

didapat termasuk point karakter, disiplin dan etika selama model IDE KEJORA berlangsung.

2.3.2 Tujuan Pembelajaran Ide Kejora

Riyana (2007:6) mengungkapkan bahwa media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk :

1. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur.
3. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Sedangkan tujuan khusus dari adanya video pembelajaran ide kejora sendiri untuk:

1. Pembelajaran akan berhasil baik dari segi pengetahuan, keterampilan dan sikap.
2. Menanam dan membangun etika pada SMA.
3. Mengarahkan pada pembelajaran trial dan error.

2.3.3 Keuntungan Video Pembelajaran Ide Kejora

Daryanto (2010:90) mengungkapkan bahwa keuntungan dalam video pembelajaran secara umum, antara lain: ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai kehadapan siswa secara langsung, dan video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Sedangkan keuntungan dari adanya video pembejaran ide kejora siswa dapat mempelajari seni tari dengan contoh yang fleksibel dalam waktu ataupun tempat. Black (2014:4) mengemukakan *Critically studying video and film promotes comprehension of this visual media, fosters youths' responses to dominant discourses as artistic resistance, develops literacy skills, informs students' theoretical understanding of the image making process, and educates children about the multitude of ways to react and respond to these multimodal works*. Dijelaskan bahwa pembuatan video untuk pembelajaran seni dan literasi mudah di tangkap melalui gambaran suatu proses di dalam video. Henry (2012:274) mengemukakan: *In this study we demonstrated that in a business course setting, students enjoyed student created, video projects and saw the projects as both entertaining and educational. The bimodal advertising class responses might be explained by a lack of technical "know-how"*. Pada dasarnya pendapat dari penelitian diatas menyerupai konsep ide kejora yaitu pembuatan video dari proses awal praktik sehingga hasilnya dapat digunakan untuk pembelajaran selanjutnya.

2.4 Media Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Arsyad (2011:5) mengungkapkan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Yudhaningsih (2013:3) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat

merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Rusman (2012:162) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran. Dari beberapa pengertian media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media itu sendiri adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara untuk membantu seseorang dalam menyampaikan isi pesan. Media biasanya juga digunakan dalam proses pembelajaran termasuk dalam pembelajaran seni budaya, untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Rohani (1997: 4) mengemukakan bahwa media instruksional edukatif atau media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara efektif dan efisien, serta tujuan instruksional dapat dicapai dengan mudah. Wuryandani dan Fathurrohman (2012:76) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mempermudah sampainya materi pelajaran kepada siswa.

Dari berbagai pendapat tentang media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dan dapat membantu mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran dalam penelitian ini digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan

materi seni budaya kepada siswa, agar materi seni budaya tersebut lebih mudah disampaikan dan mudah dipahami siswa.

2.4.2 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Ibrahim (dalam Daryanto, 2010: 18) mengungkapkan bahwa media pembelajaran di kelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media proyeksi, televisi, video, dan komputer. Sedangkan Sanjaya (2006: 172-173) mengemukakan bahwa media pembelajaran ke dalam beberapa klasifikasi. Dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dibagi ke dalam :

1. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti : radio dan rekaman suara.
2. Media visual : media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Misalnya foto, lukisan, gambar, dan media grafis.
3. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Misalnya: rekaman video, film, slide suara. Kemampuan media ini dianggap lebih menarik sebab mengandung unsur suara dan unsur gambar.

Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media pembelajaran dibagi menjadi media dengan daya liput luas serentak dan media dengan daya liput terbatas. Media yang memiliki daya liput yang luas, dan serentak yaitu seperti radio, televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-

kejadian yang akktual scara serentak tanpa harus menggunakan ruang khusus. Sedangkan media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video. Dari cara teknik pemakaiannya, dibagi menjadi media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi. Jenis media ini memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector, slide projector, OHP. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.

Rohani (1997: 18) mengemukakan bahwa membagi media pembelajaran ke dalam beberapa klasifikasi. Menurut jenisnya yaitu: Berdasarkan indra yang digunakan media dikelompokkan menjadi media audio, media visual dan mdia audio visual. Berdasarkan jenis pesan media dikelompokkan menjadi media cetak, media non cetak, media grafis dan media non-grafis. Berdasarkan sasarannya media dikelompokkan menjadi media jangkauan terbatas (tape) dan media jangkauan yang luas (radio, pers). Berdasarkan penggunaan tenaga listrik / elektronika media dikelompokkan menjadi media elektronika dan non elektronika. Sedangkan media asli atau tiruan yaitu meliputi makhluk hidup dan benda tak hidup. Dari beberapa uraian pengelompokkan media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran itu secara umum dibagi atas media cetak, media audio, media visual, dan media audio-visual. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah kategori audiovisual yaitu berupa video pembelajaran.

2.4.3 Manfaat Media Pembelajaran

Wuryandani dan Fathurrohman (2012: 77-76) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran juga dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Dengan adanya manfaat media pembelajaran yang telah disebutkan diatas, maka media pembelajaran dalam penelitian ini memang cocok digunakan dalam pembelajaran karena selain merangsang siswa untuk lebih tertarik belajar, media pembelajaran juga dapat mempertinggi proses dan hasil belajar siswa terutama materi seni budaya. Sudjana dan Rivai (2007:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
3. Metode pengejaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui kata-kata guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memamerkan dan lain-lain.

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan

lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media dalam pembelajaran yang lebih rinci menurut identifikasi (Arsyad, 2009:21), yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan;
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik;
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif;
4. Efisiensi waktu dan tenaga;
5. Meningkatkan kualitas hasil dan belajar siswa;
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja;
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar;
8. Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengjaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minta siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Arsyad (2009:15) mengungkapkan perkiraan bahwa perolehan hasil belajar seorang peserta didik melalui indra pandang berkisar 75%, melalui indra dengar 13% dan melalui indra lainnya sekitar 12%. Sedangkan menurut Sudjana (2002:2) mengungkapkan bahwa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Berdasarkan pada uraian diatas yang berisikan definisi-definisi menurut para ahli tentang manfaar media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar agar lebih efektif dan efisien. Disamping itu juga bahwa media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian anak terhadap materi dan proses belajar yang berlangsung tidak membosankan dengan menggunakan media pembelajaran sehingga siswa dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2.5 Media Video Pembelajaran

Kustandi (2013: 64) mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. Sedangkan Sadiman (2003: 74) mengungkapkan video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.

Daryanto (2010:88) mengungkapkan media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensal. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Media video paling baik dalam menyajikan materi yang memerlukan visualisasi

yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu.

Bila dibandingkan dengan media gambar, media video ini dinilai lebih efektif digunakan dalam materi proses pencernaan dan pernafasan. Bila menggunakan gambar, siswa hanya akan melihat gambar yang diam saja. Karena menurut Kustandi (2011: 41) mengungkapkan media gambar adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan saja. Dengan media gambar ini siswa hanya akan melihat gambar diam saja, tidak bisa melihat bagaimana berlangsungnya proses pencernaan dan pernafasan dengan jelas.

Namun, apabila menggunakan media video pembelajaran siswa akan lebih memahami proses pencernaan dan pernafasan manusia dan hewan, karena media video pembelajaran dapat menyajikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan gerakan motorik tertentu, dan video pembelajaran mampu menampilkan objek yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh indera manusia, pada penelitian ini adalah proses pencernaan dan pernafasan.

2.5.1 Kelebihan Media Video Pembelajaran

Manfaat dalam penggunaan media video pembelajaran, yaitu video dapat memanipulasiwaktu dan ruang sehingga siswa dapat diajak melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas. Video juga dapat menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh siswa. Kemampuan media video juga dapat diandalkan pada bidang studi yang mempelajari keterampilan motorik dan melatih kemampuan

kegiatan. Rusman (2012: 220) mengungkapkan beberapa kelebihan yang dimiliki media video, yaitu: video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa, video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, serta memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa. Kustandi (2013: 64) mengungkapkan beberapa keuntungan apabila menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu:

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

Daryanto (2010:90-91) mengungkapkan beberapa keuntungan bila menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, video bahan ajar non cetak yg kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Ada tiga alasan mengapa perlu menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu:

1. Pesan yang disampaikan lebih menarik perhatian, perhatian inilah yang penting dalam proses belajar, karena adanya perhatian akan timbul rangsangan/motivasi belajar.
2. Pesan yang disampaikan lebih efisien. Gambaran visual dapat mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan nyata, oleh karena itu dapat smempercepat pemahaman pesan secara lebih komprehensif.
3. Pesan visual lebih efektif dalam arti penyajian visual dapat membuat siswa lebih berkonsentrasi.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan bila digunakan untuk mata pelajaran seni budaya. Bila dibandingkan Video dapat digunakan untuk melihat objek yang tidak dapat dikunjungi siswa atau tidak dapat dilihat secara langsung oleh indra manusia seperti proses pencernaan dan pernafasan, video dapat merangsang motivasi belajar siswa, video pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil belajar siswa. dengan video siswa juga dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian.

2.6 Hasil Belajar Siswa

2.6.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sanjaya (2009:13) mengungkapkan hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang

direncanakan. Sedangkan menurut Purwanto (2010:46) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena siswa mencapai penugasan atas sejumlah bahan diberikan dalam proses belajar mengajar. Menurut Sukmadinata (2003:102) mengemukakan hasil belajar atau achievement merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Adi (2016:75) mengungkapkan hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.

Anni (2009:5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktifitas belajar, perubahan prilaku tersebut biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai, skor, maupun presentase dari hasil tes yang dilakukan oleh guru.

Suprijono (2011:5-6) mengungkapkan bahwa hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
2. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing. Keterampilan intelektual meliputi kemampuan mengkategorikan, analitis-sitesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.

3. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatismegerak jasmani.
5. Sikap, yaitu kemampuan menerima dan menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap meliputi kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai sebagai standar perilaku.

Berdasarkan pandangan-pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku berupa ; pengamatan, pengenalan, pengertian, perbuatan keterampilan, perasaan, minat, dan bakat. yang diperoleh pembelajar setelah mengalami proses belajar. Dalam dunia pendidikan hasil belajar digunakan sebagai pendorong bagi siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berperan sebagai umpan balik dalam meningkatkan mutu pendidikan.

2.6.2 Indikator Hasil Belajar

Menurut Syah (148:2011) mengemukakan bahwa “Pengungkapan hasil belajar meliputi segala ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa”. Namun demikian pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah, khususnya ranah afektif sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat *intangible* (tidak dapat diraba). Kunci pokok

untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah garis-garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur.

Setelah mengetahui indikator hasil belajar, guru perlu mengetahui bagaimana kiat menetapkan batas minimal keberhasilan belajar para siswanya. Hal ini karena mempertimbangkan batas terendah prestasi siswa yang dianggap berhasil dalam arti luas bukanlah perkara mudah. Keberhasilan dalam arti luas berarti keberhasilan yang meliputi rana cipta, rasa dan karsa siswa. Menetapkan batas minimum keberhasilan belajar selalu berkaitan dengan upaya pengungkapan hasil belajar. ada beberapa alternatif norma pengukuran tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti proses mengajar-belajar antara lain yaitu :

1. Norma skala angka dari 0 sampai 10
2. Norma skala angka dari 0 sampai 100

2.6.3 Kriteria Ketuntasan Minimum Seni Budaya dan Keterampilan

Soetopo (2016:155-156) mengungkapkan kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) suatu acuan penentu seorang siswa memenuhi kriteria persyaratan penguasaan materi pelajaran tertentu secara minimal. Departemen Pendidikan Nasional pada Petunjuk Teknis Penilaian Hasil Belajar Sekolah Menengah Kejuruan bahwa KKM merupakan kriteria ketuntasan belajar minimal dengan nilai antara 0-100% untuk setiap mata pelajaran dan ditentukan oleh satuan pendidikan. Dengan ditetapkannya ketuntasan minimal maka siswa tidak harus mencapai nilai 100% untuk disebut tuntas belajar, melainkan hanya dengan mencapai batas ketuntasan minimal (sebesar 75%) siswa sudah dapat dikatakan tuntas belajar.

Salah satu prinsip penilaian pada kurikulum berbasis kompetensi mata pelajaran SBK adalah menggunakan acuan kriteria, yaitu menggunakan kriteria tertentu dalam menentukan tuntas tidaknya atau lulus tidaknya peserta didik dalam mata pelajaran tersebut. Berikut fungsi KKM yaitu:

1. Sebagai acuan bagi pendidik dalam menilai kompetensi siswa sesuai kompetensi dasar mata pelajaran SBK.
2. Sebagai acuan bagi siswa dalam menyiapkan diri mengikuti penilaian mata pelajaran SBK.
3. Sebagai bagian dari komponen dalam melakukan evaluasi program pembelajaran ulang dilaksanakan di sekolah.
4. Merupakan kontrak pedagogik antara guru dengan dan siswa dan antara satuan pendidikan dengan masyarakat.
5. Merupakan target satuan pendidikan dalam pencapaian kompetensi mata pelajaran SBK

Tercapainya hasil belajar yang maksimal atau kurang maksimal berdasar kepada macam-macam faktor. Selain dari beberapa faktor yang dikemukakan Rusman diatas, terdapat faktor lain, diantaranya dalah motivasi dan minat. Berikut merupakan penjelasan dari ; motivasi, minat, dan Hubungannya terhadap proses dan hasil belajar.

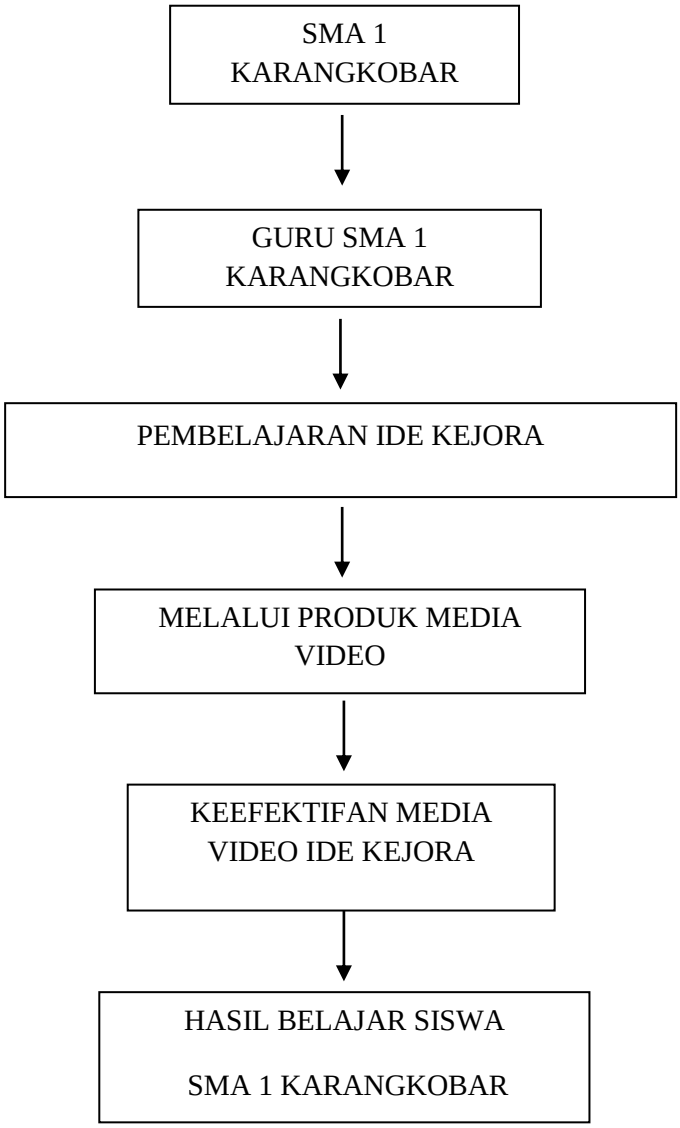
2.7 Kerangka Berpikir

Pembelajaran di mata pelajaran seni budaya sebelumnya kurang kondusif. Pembelajaran seni budaya sering disepelekan oleh siswa. Pada dasarnya seni budaya merupakan warisan nenek moyang yang dimuat dalam kurikulum agar dapat tercapai dalam aspek melestarikan budaya.

Hal ini yang melatarbelakangi guru seni budaya SMA N 1 Karangkobar untuk berinovasi sehingga menciptakan metode yang dikira mampu dalam menanggapi permasalahan tersebut. Guru seni budaya ini menerapkan metode pembelajaran IDE KEJORA (Video clip pembelajaran kreatifitas seni tari untuk penanaman etika). Implementasi model pembelajaran IDE KEJORA memiliki alur sebagai berikut; (1) pertama guru menjelaskan materi pelajaran melalui persentasi PPT; (2) disetiap akhir pembelajaran dengan IDE KEJORA menghasilkan produk berupa video, langkah kedua adalah mengamati hasil produk video kelompok lain pertemuan sebelumnya; (3) siswa di pandu guru untuk mengerjakan gerakan literasi.

Gerakan literasi pertama yaitu membaca materi pelajaran, kedua siswa menanya hal yang belum dipahami, ketiga siswa dibentuk berkelompok dan diberikan penugasan , keempat siswa berdiskusi dengan kelompok lain, langkah kelima siswa mempresentasikan hasil diskusi kepada kelompok lain, langkah keenam menaral yaitu siswa menentukan properti dan berbagai persiapan yang diperlukan, ketujuh proses pembuatan produk media berdasarkan jatah kelompok yang di pelajari minggu ini.

Langkah terakhir siswa merefleksi pembelajaran yang didapat termasuk point karakter, disiplin dan etika selama model IDE KEJORA berlangsung. Hasil produk media berupa video pembelajaran tersebut selalu digunakan untuk pembelajaran awal dimateri berikutnya. Melalui video ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan juga dapat efektif dalam menghasilkan pencapaian hasil belajar yang maksimal. Dari uraian di atas dapat dibuat bagan kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.8 Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha_1 : Ada pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan produk media video dari model pembelajaran Ide Kejora.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, disimpulkan bahwa:

Ada pengaruh dari produk media video ide kejora pada mata pelajaran seni budaya kelas X di SMA Negeri 1 Karangkobar. Mulai dari segi kualitas produksi videonya, fasilitas-fasilitas yang memenuhi untuk adanya proses pembelajaran menggunakan media video dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adanya pembelajaran menggunakan media video ide kejora ini, respon siswa sangat tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan serius.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan terkait penelitian ini adalah sebagi berikut:

1. Produk media pembelajaran IDE KEJORA dapat dijadikan untuk pembelajaran mata pelajaran lain, atau mungkin bahkan bisa di terapkan disekolahan lain.
2. Untuk bisa melakukan proses pembelajaran IDE KEJORA ini, diharapkan pihak sekolah meningkatkan SDM guru dan siswa dalam bidang pemanfaatan media video, memfasilitasi sarana dan prasarana seperti adanya kamera, ditambahnya komputer dan software editing video.

3. Penerapan pembelajaran IDE KEJORA hendaknya dilakukan dengan sungguh-sungguh dan di fasilitasi sesuai dengan prosedur untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Adi, Setyo N. 2016. *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Teori Konstruktivisme Berbasis Media Wondershare Quiztreator.* Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies. 4(2):73-78.

Alawiyah. 2006. *Perbandingan Hasil Belajar Siswa dan Siswi Kelas VIII Pada Pelajaran Agama Di MTS Jamiat Khair Jakarta Pusat*. Jakarta.

Azhar, Arsyad. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Catharina, Tri Anna,dkk. 2006. *Psikologi belajar*. Semarang : UNNES Press.

Creswell, John W. 2008. *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research.* New Jersey: Pearson Education Inc.

Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung : Yrama Widya.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujaun Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.

Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hamalik, Oemar. 2001. *Psikologi Belajar dan Mengajar*.Bandung: Sinar Baru Bandung.

Henry, Greene and Crespi Cheryl. 2012. *The Value of Student Created Videos in The College Classroom – An Exploratory Study in Marketing and Accouting.* International Journalof Arts & Sciences. 5(1): 273-283.

Joanna, Black. 2014. *Model New Media/Video Programs in Arts Education: Case Study Research*. International Journal of Education & the Arts. 15(6):87-88.

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Edisi ke-2) Bogor: Ghalia Indonesia.

Masri dan Sofian Effendi. 2006. *Metode Penelitian Survei*, Jakarta: LP3ES.

M2Indonesia. Pendidikan. https://m2indonesia.com/pendidikan/daftar-lengkap-sekolah-menengah-atas-sma-di-kab-banjarnegara-provinsi-jawa-tengah.htm (diakses pada 20 Juni 2019).

Pangestika, Tiya P, Heri Triluqman Budisantoso dan Yuli Utanto. 2017. *Implementasi E-Learning Berbasis Edmodo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X di SMKN 8 Semarang*. Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies. 3(1):67

Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*.Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video.* Jakarta: P3AI UPL

Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Rusilowati, A. 2014. *Pengembangan Intrumen Penelitian*. Semarang: Unnes Press.

Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, Arief.,dkk. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pembangunan dan Pemanfaatanya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Sardiman. 2007. *Interaksi & motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali press.

Soetopo, Sungkowo. 2016. *Seni Tari Sebagai Muatan Lokal*, Unnes Press. Semarang

Sudirman N.dkk. 2005. *Ilmu Pendidikan, Rosdakarya*, Bandung: Rosdakarya

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: Balai Pustaka.

Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Belajar dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2007. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan :* Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan :* Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan :* Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

Suharsimi, Arikunto.2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sukmadinata, Nana. 2003. *Landasan Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Sungkono, 2003. *Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran.* Makalah Yogyakarta: FIP UNY

Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Tri, Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.

Triluqman, Heri BS. 2013. *Pengembangan Sistem Belajar Mandiri Berbasis E-Learning*. Semarang: Infokam. 4(2):(2013)

Wicaksono, 2014. *Keefektifan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Untuk Siswa SMA Negeri 2 Semarang*. Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies. 1(1):(2014)

Wuryandani, Wuri. 2012. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Yudhaningsih, 2013. *Pengembangan Media Pendukung Bahan Ajar Guru Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Kelas V SD Negeri Pengkol Kabupaten Rembang Tahun Ajaran 2012/2013*. Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies. 2(1):(2013)