



PENGEMBANGAN VIDEO MEDIA PEMBELAJARAN SENI RUPA TRADISIONAL DAYAK KALIMANTAN TENGAH BERBASIS *VIRTUAL REALITY* SMPN 2 PALANGKA RAYA

Iwan Pranoto^{1*}, Zuly Daima Ulfa^{2*}, Juli Natalia Silalahi^{3*}, Isna Herlina^{4*}, Sagarli^{5*}

Program Studi SENDRATASIK Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni^{1,4, dan 5}*

Program Studi PJKR Jurusan Ilmu Keolahragaan dan Pendidikan Dasar^{2}*

Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan

Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik^{3}*

Universitas Palangka Raya

Jl. Yos Sudarso, Palangka Raya, Kode Pos 73111

Kalimantan Tengah, Indonesia.

Email: pranotoiwan@fkip.upr.ac.id, zuly.daima@fkip.upr.ac.id,

julinataliasilalahi12@fisip.upr.ac.id, isnaherlina@gmail.com, sagarli@gmail.com

Abstrak

Perkembangannya revolusi industri 4.0 memberikan dampak dalam pada perkembangan dunia pendidikan yang merupakan suatu tempat untuk mengembangkan serta menciptakan inovasi dalam berwawasan serta berkarakter dengan pemanfaatan seni dan teknologi, yaitu pengembangan pada karya seni tradisi berbasis *virtual reality*. Hal ini dilakukan guna pengayaan informasi pembelajaran seni budaya, serta menumbuhkan penanaman budaya lokal sebagai identitas bangsa. Pembelajaran dengan menggunakan *virtual reality* sangat mendukung dalam pembelajaran seni yang telah di kembangkan dalam video. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan video media pembelajaran pada karya seni rupa tradisional suku Dayak di Kalimantan Tengah berbasis *virtual reality* di SMPN 2 Palangkaraya? Metode penelitian *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Tahapan penelitian yaitu potensi dan masalah, proses pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, produksi produk, analisis data. Dalam pengembangan video media pembelajaran seni rupa tradisional Dayak di Kalimantan Tengah berbasis *virtual reality*, bahwa produk media belajar dikembangkan berdasarkan kebutuhan kurikulum pendidikan yang di muat dalam perangkat mengajar apresiasi seni rupa daerah setempat, dengan muatan seni kerajinan, patung, arsitektur, keramik, senjata tradisional. Video yang dikembangkan akan di muat dalam durasi 10-15 menit berdasarkan jumlah pertemuan pembelajaran di SMPN 02 Palangka Raya, khususnya pada siswa kelas VII. Pengembangan video media pembelajaran seni rupa ini di kemas dalam memadukan kemampuan teknologi *virtual reality*, sehingga proses belajar lebih menarik, dengan capaian aspek pendidikan yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Kata Kunci: video, seni, virtual, reality, pendidikan.

Abstract

The development of the industrial revolution 4.0 has a profound impact on the development of the world education which is a place to develop and create innovations with insight and character by the use of art and technology, the development of virtual reality based traditional arts. This is done in order to enrich information on art and culture learning, as well as to foster the cultivation of local culture as a nation's identity. Learning by using virtual reality is very supportive in art learning that has been developed in the video. The formulation of the problem in this study is how to develop video learning media on traditional Dayak art works in Kalimantan Tengah based on virtual reality at SMPN 2 Palangkaraya?. Research and Development (R&D) research methods are research methods used to produce certain products and test the effectiveness of these products. The research stages are potential and problems, data collection process, product design, design validation, design revision, product testing, product revision, product production, data analysis. In the development of video learning media for traditional Dayak art in Kalimantan Tengah based on virtual reality, that learning media products are developed based on the needs of an educational curriculum that is contained in teaching tools for appreciation of local arts, with content in arts crafts, sculpture, architecture, ceramics, traditional weapons. . The developed video will be uploaded in 10-15 minutes based on the number of learning meetings at SMPN 02 Palangka Raya, especially for class VII students. The development of this visual art learning media video is packaged in combining the capabilities of virtual reality technology, so that





the learning process is more interesting, with the achievement of educational aspects, namely attitudes, knowledge and skills.

Keywords: video, art, virtual, reality, education.

PENDAHULUAN

Perkembangan industri 4.0 dalam duni pendidikan salah satunya yaitu pegembangan media pembelajaran video berbasis *virtual reality*. Video merupakan suatu hasil dari penyajian yang dibuat untuk memperjelas proses pembelajaran dengan kekuatan audio visual. Seperti yang disampaikan oleh Trinawindu (2016:39) bahwa video dapat memperlihatkan keadaan yang sebenarnya dan dapat dilihat dengan cara berulang-ulang. Hal ini sangat mendukung suatu penyajian materi pembelajaran agar memperoleh hasil belajar yang kreatif serta inovatif, dengan penyajian *virtual reality*.

Virtual reality merupakan alat yang dikembangkan untuk menjadi fasilitas dalam penyajian produk-produk aplikasi salah satunya video, sehingga produk dunia maya akan terlihat seperti dunia nyata melalui video. Seperti yang disampaikan oleh Domingo (2018:330) bahwa *virtual reality* memberikan penyajian objek audio visual menjadi nyata. Dari pemaparan yang disampaikan bahwa *virtual reality* merupakan alat yang dapat mendukung proses belajar. Proses belajar ini dapat diterapkan dilingkungan sekolah SMPN 02 Palangkaraya. Hal itu bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi pelajar sehingga memunculkan perhatian serta rasa kepemilikan terhadap karya seni rupa tradisi suku Dayak di Kalimantan Tengah, dengan memperhatikan aspek afektif, kognitif dan psikomotorik.

Virtual reality merupakan alat yang dikembangkan untuk menjadi fasilitas dalam penyajian produk-produk aplikasi salah satunya video, sehingga produk dunia maya akan terlihat seperti dunia nyata melalui video. Seperti yang disampaikan oleh Domingo (2018:330) bahwa *virtual reality* memberikan penyajian objek audio visual menjadi nyata. Dari pemaparan yang disampaikan bahwa *virtual reality* merupakan alat yang dapat mendukung proses belajar. Proses belajar ini dapat diterapkan dilingkungan sekolah SMPN 02 Palangkaraya. Hal itu bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi pelajar sehingga memunculkan perhatian serta rasa kepemilikan terhadap karya seni rupa tradisi suku Dayak di Kalimantan Tengah, dengan memperhatikan aspek afektif, kognitif dan psikomotorik.

KAJIAN TEORI

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Virtual Reality*.

Berkembangnya revolusi digital pada tahun 2000 an memberikan dampak bagi seluruh kehidupan manusia, sehingga disebut industri 4.0. Seperti halnya yang disampaikan oleh (Nusantara 2018:1) bahwa revolusi digital merupakan suatu system proliferasi komputer dan otomatisasi pencatatan di semua bidang. Industri 4.0. Dari pemaparan ini bahwa generasi digital ini akan memasuki semua system yang dibuat oleh manusia, salah satunya adalah pendidikan. Dalam lingkungan pendidikan mestinya memiliki pengembangan seiring berkembangnya teknologi, guna mencapai suatu tujuan keberhasilan dalam mendidik, salah satunya dengan adanya media pembelajaran yang dikemas semenarik mungkin dan mudah digunakan.

Dalam dunia pendidikan guna mencapai target pembelajaran dibuatlah kurikulum pendidikan, agar pendidik memiliki acuan serta capaian dalam mendidik. Seperti yang disampaikan oleh Fujiawati (2016:17) bahwa kurikulum dan pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional, guna menjadikan pendidik yang professional. Dari pemaparan ini menjadi suatu acuan dalam melaksanakan pembelajaran yang berhasil, salah satunya dengan membuat inovasi. Seperti yang disampaikan oleh Trinawindu (2016:36) bahwa proses pembelajaran merupakan kegiatan transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik dengan mengembangkan berbagai media dan inovasi". Dari pendapat yang disampaikan bahwa kegiatan belajar mestinya memperhatikan perkembangan teknologi dengan berani berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran agar lebih menarik. Hal itu didasari dengan standar yang berkaitan dengan capaian pendidikan, meliputi kognitif, apektif dan psikomotorik.

Media pembelajaran merupakan suatu bentuk dari pengembangan kreatifitas yang dilakukan pengajar kepada peserta didiknya, dengan cara mencari informasi serta pengembangan materi di dalam lingkungan pendidikan. Hal itu seperti yang disampaikan oleh Suhaya (2016:3) bahwa setiap pendidik dapat mengembangkan diri dengan melihat potensi peserta didik, guna mencapai suatu pembelajaran, proses pengembangan ini merupakan





munculnya kreatifitas. Dari pendapat yang disampaikan bahwa peran pendidik perlunya meningkatkan pengembangan dengan kreatif. Proses kreatif yang dilakukan merupakan kemampuan yang dihasilkan berupa produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak ada yang membuatnya, dengan konsep pengembangan.

Terdapat berbagai macam jenis mata pelajaran yang dikembangkan dalam pendidikan formal, sehingga setiap pendidik mesti harus mengembangkan diri sesuai dengan bidangnya masing-masing, salah satunya adalah mata pelajaran seni budaya, didalam pembelajaran seni sudah semestinya dapat dikembangkan dengan adanya media yang dikemas secara *e-learning*. Seperti yang disampaikan oleh Sofa (2020:2) bahwa dengan adanya pembelajaran *e-learning* guru diberi kemudahan dalam menyiapkan konten pembelajaran yang meliputi aktifitas belajar yang kreatif dalam pembelajaran seni tari. Dari pendapat yang telah dikemukakan bahwa pembelajaran seni budaya memerlukan pengembangan melalui penyajian yang dimuat dalam sebuah media pembelajaran secara *e-learning*, salah satunya menggunakan video.

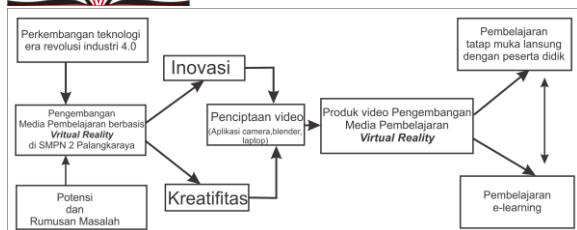
Hadirnya sebuah media pembelajaran berupa video di era revolusi 4.0 memberikan nuansa baru dalam pengembangan pembelajaran seni budaya, sehingga mempermudah akses belajar. Seperti yang disampaikan oleh Lase (2019:29) bahwa pendidikan 4.0 adalah respons terhadap kebutuhan revolusi industri 4.0 di mana manusia dan teknologi diselaraskan untuk menciptakan peluang-peluang baru dengan kreatif dan inovatif. Dari pemaparan ini menyatakan bahwa barang-barang elektronik merupakan alat yang dapat dikembangkan sebagai video sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dimuat dalam materi seni budaya khususnya seni rupa. Terdapat beberapa karya seni rupa di Indonesia yang menjadi suatu asset bangsa, salah satunya di Kalimantan. Seperti yang disampaikan oleh Pranoto (2020:106) bahwa terdapat piring keramik, guci, mangkuk berbahan keramik pada masyarakat Dayak di Kalimantan, dengan fungsi serta makna yang tersirat didalamnya. Dari pemaparan yang disampaikan bahwa karya seni rupa tradisi yang ada di Kalimantan dapat di muat dalam suatu pembelajaran apresiasi seni budaya, dengan penyajian video berbasis *virtual reality*.

Pengembangan video media pembelajaran yang dapat disajikan kepada peserta didik dalam aktifitas langsung maupun pembelajaran *e-learnig*, menggunakan berbagai macam jenis fasilitas elektronik serta

aplikasinya. Seperti yang disampaikan oleh Setiaji (2020:15) bahwa berbagai aplikasi untuk berkarya seni kreatif seperti *filpaclip*, *medibangpaint*, *procreate*, *sketchbook*, *artflow*, *infinite design* serta *adobe illustrator* yang dapat diakses menggunakan layar *smartphone*, guna mengembangkan diri melalui teknologi. Dari pemaparan diatas menyatakan bahwa dengan berkembangnya aplikasi era revolusi industri 4.0, video media pembelajaran dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran dan kemampuan dalam menggunakan alat pendukung salah satunya adalah *virtual reality*.

Di dalam pengembangan video media pembelajaran berbasis *virtual reality*, memberikan kemudahan dalam pengembangan wawasan serta kualitas pendidikan, salah satunya pada mata pelajaran seni budaya. Seperti yang disampaikan oleh Domingo (2018: 337) bahwa *virtual reality* memiliki kapasitas untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan membuka potensi pembelajaran lebih dari sebelumnya dan media ini sangat tepat di gunakan di Indonesia. Dari pemaparan yang disampaikan bahwa terdapatnya video media pembelajaran dengan menggunakan *virtual reality* merupakan bentuk dari pengembangan teknologi yang dapat di gunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berbagai macam aplikasi yang dapat di kembangkan dalam pengembangan video media belajar berbasis *virtual reality* dapat didukung oleh fasilitas lainnya seperti *smartphone*, sebagai pengganti dari layar. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Retnaningsih (2019:29) bahwa perlunya kemampuan guru pembelajaran interaktif, pembuatan video pembelajaran guna mencapai pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik serta tepat guna. Dari pemaparan yang disampaikan bahwa video media pembelajaran berbasis *virtual reality*, memberikan suatu tampilan baru bagi penikmat pembelajaran *e-learning*, diakrekan proses pembelajaran yang menyajikan dunia maya menjadi dunia nyata. Seperti yang disampaikan oleh Domingo (2018:330) bahwa hampir 90% orang mampu mengingat informasi berdasarkan apa yang dialami, misalnya dengan praktik langsung, aktifitas ini dapat dilakukan dengan teknologi *virtual reality*. Dari pemaparan yang disampaikan bahwa media pembelajaran dengan pengembangan aplikasi *virtual reality* sangat mendukung peserta didik dalam menumbuhkan pengalaman melalui perkembangan teknologi, sehingga dapat menggantikan pengalaman belajar secara langsung.



Gambar 1. Road Map Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality di SMPN 2 Palangkaraya

2. Media Pembelajaran pada Sekolah

Pendidikan secara formal merupakan suatu aktifitas yang telah lama dikembangkan guna membentuk sumber daya manusia, sehingga di bentuknya kurikulum pendidikan. Seperti yang disampaikan oleh Ardipal (2010:2) bahwa kurikulum pendidikan memiliki peran dalam penyampaian proses belajar yang ada di sekolah formal. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa kurikulum merupakan landasan dasar yang menjadi acuan guna mendukung proses belajar mengajar. Pendidikan secara formal dilakukan berdasarkan tingkatannya mulai dari sekolah dasar, menengah, atas dan perguruan tinggi, seperti yang disampaikan oleh Dewi (2016: 9) bahwa tingkatan pendidikan yang dilakukan secara formal meliputi Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas dan kemudian dilanjutkan dengan tingkat Perguruan Tinggi.

Berdasarkan tingkatan pendidikan formal, tingkatan dan proses belajar yang berbeda-beda salah satunya adalah dalam pengajaran dan penerapan media pembelajaran. Seperti yang disampaikan oleh Ratnaningsih (2020:64) bahwa Proses komunikasi dapat berjalan dengan baik dibutuhkan media yang mengantarkan atau membawa informasi ke penerima informasi dalam melaksanakan pembelajaran. Dari pendapat yang disampaikan bahwa media memiliki peran dalam menjalin penyampaian materi pada peserta didik. Dalam pengembangan media pembelajaran yang dilakukan pada lingkungan sekolah memiliki karakter yang berbeda-beda, seperti yang disampaikan oleh Hariyanto (2014:137) bahwa penggunaan media pembelajaran yang dilakukan untuk peserta didik tingkat Sekolah Dasar memerlukan pembuatan gambar karakter anak atau kartun, sedangkan untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama hingga Sekolah Menengah Atas mesti memperhatikan karakter gambar realis atau semi kartun, sedangkan untuk tingkat Pendidikan Tinggi menekankan pada gambar realis dan memiliki teks.

Berbagai macam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses penyampaian materi, baik secara digital dan peraga. Seperti yang disampaikan

oleh Nurseto (2011: 23) bahwa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mencapai proses pembelajaran meliputi grafis, bahan cetak, gambar, proyeksi, audio, audio visual, visual. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar memiliki bentuk dan bagian berdasarkan fungsinya. Berdasarkan perkembangannya Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar, seperti yang disampaikan oleh Hariyanto (2014: 136) bahwa media memiliki peran sebagai perantara antara peserta didik dengan pendidik.

Dalam pembuatan media pembelajaran yang dilakukan mesti memperhatikan aspek audio visual, seperti yang disampaikan oleh Ratnaningsih (2020:66) bahwa dalam pengembangan media pembelajaran mesti menekankan kejelasan pada audio, gambar dan tipografi dengan memperhatikan komposisi pada setiap bagian media yang dibuat. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa pembuatan media pembelajaran memiliki kekuatan pada audio, gambar, dan tipografi, sehingga proses belajar yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik, baik itu isi materi serta dapat meningkatkan pengalaman dalam belajar.

Pembuatan audio pada media pembelajaran mesti memperhatikan proses rekam dan editor pada saat membuat media pembelajaran. Seperti yang disampaikan oleh Suryani (2021: 905) bahwa proses pembuatan audio pada media belajar digunakan dengan cara merekam, dan memperhatikan suara yang ada disekitar proses rekam agar memiliki kualitas audio yang baik. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan bahwa dalam melakukan proses rekam audio sebaiknya dilakukan di tempat yang sepi dan jauh dari keramaian. Hal itu memiliki tujuan agar audio yang di rekam memiliki suara jernih dan dapat di dengarkan dengan jelas pada saat penggunaannya.

Dalam pembuatan media pembelajaran khususnya gambar sebagai sumber informasi secara visual, mesti memperhatikan konsep estetika, sehingga dapat di pahami dan memiliki ketercapaian dalam menyampaikan isi dari pembelajaran. Seperti yang disampaikan oleh Darihastining (2021:1595) bahwa penggunaan gambar pada media belajar mesti memperhatikan komposisi, warna, karakter dan kesesuaian tema”. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa bagian unsur visual merupakan peranan penting guna mencapai media pembelajaran visual yang baik. Hal ini mendasari proses pembuatan media belajar yang efektif secara kreatif dan inovatif.





Audio visual yang dikembangkan sebagai dasar dalam membuat media pembelajaran. Hal itu tidak lepas pada kreatifitas yang dimiliki oleh pendidik dalam menyampaikan materi ajar. Seperti yang disampaikan oleh Harianto (2014: 138) bahwa proses pengajaran yang dilakukan mesti kreatif dalam pembuatan media pembelajaran, dengan menekankan kekuatan audio visual. Dari pendapat yang telah dikemukakan bahwa media pembelajaran dengan konsep audio visual dapat di jumpai pada media belajar video, dan audio. Ketepatan yang diutamakan pada media ini meliputi indra penglihatan dan pendegaran, sehingga dengan adanya media belajar ini dapat membantu proses pemahaman materi.

Media video merupakan suatu sumber informasi belajar yang dapat dipahami dengan pemanfaatan teknologi. Hal ini tidak lepas dari sarana dan prasarana belajar yang mendukung, seperti HP, TV, Laptop, Komputer sebagai alat pendukung dalam pengoperasiannya. Seperti yang disampaikan oleh Harianto (2014:133) bahwa media video yang digunakan dalam proses belajar dapat di oprasionalkan menggunakan barang-barang elektronik. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa di era digital ini barang-barang elektronik sudah di miliki oleh sebagian besar lengkungan pendidikan formal khususnya pendidikan yang ada di kota besar.

Pembuatan media pembelajaran yang dilakukan guna mencapai suatu proses belajar dapat dilakukan secara digital. Hal ini tidak lepas dari perkembangan teknologi dan sumber daya manusia yang telah mengenal teknologi pendukung. Seperti yang disampaikan oleh Asikin (2019: 73) bahwa perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan membuat guru dapat membuat media belajar seperti video, poster. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa dalam proses pembuatan media pembelajaran khususnya video sangat efektif dan memungkinkan di ciptakan oleh pendidik. Hal itu selain adanya barang-barang elektronik dan pendidik di era digital ini memiliki kreatifitas yang tinggi dalam mengembangkan media ajar.

METODE PENELITIAN

1. Metode Penelitian *Research and Development*

Metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Seperti yang disampaikan oleh Sugiyono (2011 :297) bahwa produk yang dihasilkan peneliti bersifat analisis kebutuhan guna menguji keefektifan produk supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk. Dalam penelitian ini

menghasilkan produk video media pembelajaran berbasis *virtual reality*.

2. Langkah- Langkah Penelitian

Langkah – langkah dalam penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2011 :298) prosedur pengembangan produk adalah, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal. Dari pendapat yang dikemukakan peneliti megadaptasi delapan cara dari 10. Berikut ini tahapan penelitian pengembangan produk berupa video media pembelajaran berbasis *virtual reality*, yang akan disajikan dalam bentuk gambar berikut ini;

1). Potensi dan Masalah

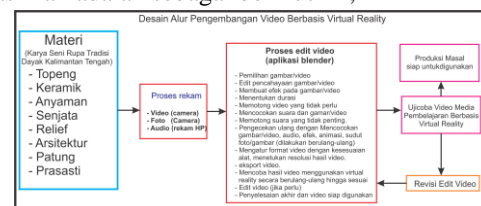
Penelitian ini berangkat dari adanya potensi dan masalah dalam pengembangan media pembelajaran. Penelitian serupa pernah dilakukan di Universitas Pendidikan Indonesia dengan membuat video galeri seni untuk pameran karya seni rupa, yang dapat tayangkan melalui *smartphone*. Penelitian ini kemudian dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dikemas dalam video berbasis *virtual reality*, dengan isi materi seni rupa tradisi suku Dayak di Kalimantan Tengah.

2). Proses Pengumpulan Data

Proses pengumpulan informasi dilakukan secara faktual dan dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah pengembangan video media pembelajaran berbasis *virtual reality*. Tahap awal pencarian informasi didapat dari teori-teori yang berhubungan dengan pengembangan video, media pembelajaran dan *virtual reality*. Pustaka yang digunakan yaitu berupa buku-buku teks yang berupa tulisan ilmiah, handbook , *e-book* , buku referensi.

3). Desain Produk

Desain produk atau model pengembangan yang dihasilkan adalah sebagai berikut ini;



Gambar 2. Desain pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Visual Reality



4). Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan pengecekan rancangan produk lebih efektif atau tidak, dengan melibatkan pakar dalam bidang penelitian yaitu dosen di bidang desain komunikasi visual dan seni rupa, serta pakar dibidang pendidikan dan media pembelajaran. Berikut ini tahapan yang perlu diperhatikan dalam melakukan validasi produk:

Tabel:1. Indikator validasi pada produk desain (Zunaidah, 2016:21)

Komponen validasi	Indikator
Cakupan materi	a. Pendahuluan b. Kesesuaian tema pembelajaran c. Model video pembelajaran berbasis <i>Virtual Reality</i> d. Isi dari video media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> .
Indikator dan tujuan	a. Kesesuaian Kurikulum 2013 b. Kesesuaian silabus/RPP c. Kesesuaian Durasi Video. d. Kesesuaian penggunaan <i>Virtual Reality</i> . e. Kesesuaian Perangkat Mengajar dan bahan ajar.
Proses/kegiatan pembelajaran	a. Kesesuaian isi gambar dan video. b. Kesesuaian audio visual. c. Penyampaian pembelajaran menjadi jelas. d. Pengaruh terhadap sikap e. Pengaruh terhadap pengetahuan f. Pengaruh pada keterampilan g. Strategi pembelajaran yang digunakan sesuai. h. Proses evaluasi pembelajaran dapat dilaksanakan.
Penyajian pembelajaran	a. Kesesuaian materi seni rupa tradisional suku Dayak Kalimantan Tengah. b. Kesesuaian video media pembelajaran seni rupa tradisional suku Dayak, berbasis <i>virtual reality</i> . c. Kesesuaian evaluasi pembelajaran seni rupa tradisional suku Dayak di Kalimantan Tengah.
Penyajian	a. Umpan balik untuk peneliti b. Konsistensi pengembangan video media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> . c. Karya yang dihasilkan merupakan karya orisinal (bukan plagiat)
Kebahasaan	a. Kemampuan menginspirasi Peneliti. b. Dapat membuat peneliti untuk berpikir kreatif. c. Kebakuan penggunaan istilah pada video media pembelajaran seni rupa tradisional Dayak, berbasis <i>virtual reality</i> . d. Penjelasan dengan pemaknaan dalam setiap penyajian pada video media pembelajaran karya seni rupa tradisional Dayak, berbasis <i>virtual reality</i> .

	e. Keterhubungan isi materi dengan video media pembelajaran seni rupa tradisional suku Dayak, berbasis <i>virtual reality</i> . f. Kebakuan penggunaan bahasa pada video media pembelajaran seni rupa tradisional Dayak, berbasis <i>virtual reality</i> .
Penerapan dan pengembangan	a. Pengembangan video media pembelajaran pada karya seni rupa tradisional suku Dayak di Kalimantan Tengah berbasis <i>virtual reality</i> di SMPN 2 Palangkaraya. b. Pengembangan video media pembelajaran pada karya seni rupa tradisional suku Dayak di Kalimantan Tengah berbasis <i>virtual reality</i> di SMPN 2 Palangkaraya

Dalam proses pengolahan data pada bagian validasi yang dilakukan oleh para ahli di bidang desain dan pengembangan media pembelajaran seni, maka diperlukannya statistik, seperti yang disampaikan oleh Zunaidah (2016:21) yaitu diperlukan pengolahan data dari hasil validasi ahli materi yang kemudian dapat di analisis statistik deskriptif kualitatif dalam bentuk analisis presentase dengan kriteria penilaian 81-100 dinyatakan sangat baik, 61-80 dinyatakan baik, 41-60 dinyatakan cukup, 21-40 dinyatakan kurang, dan 0-20 dinyatakan sangat kurang. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan bahwa diperlukan perhitungan untuk menerangkan sistematis validasi produk. Lembar validasi pada produk dapat dibuat dalam bentuk deskripsi kualitatif dengan kategori sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang adapun rumus yang digunakan yaitu:

$$P = \frac{\sum(\text{seluruh skor jwb angket})}{n \times \text{tertinggi} \times \text{jml responden}} \times 100\%$$

Keterangan:
P = menyatakan persentase penilaian
n = menyatakan jumlah seluruh item angket

Gambar 3. Rumus menghitung persentase validasi produk (Zunaidah, 2016:22).

5). Revisi Desain

Setelah menghasilkan berbagai masukan dan kelemahan dari rancangan. Dari hasil inilah kemudian akan dilakukan beberapa perubahan yang menjadikan hasil pengembangan menjadi berkualitas. Jika tidak terdapat revisi maka peneliti melanjutkan ke langkah penelitian yang selanjutnya.

6). Uji Coba Produk

Tahap selanjutnya akan dilakukan uji coba produk. Uji coba produk ini bisa dilakukan beberapa kali sesuai dengan kebutuhan analisis.





7). Revisi Produk

Tahapan selanjutnya adalah revisi produk berdasarkan masukan dan saran. Jika tidak terdapat revisi maka peneliti melanjutkan ke langkah penelitian yang selanjutnya.

8). Produksi Produk

Produk sudah dianggahapan selesai dengan hasil yang produk sudah siap di produksi dan digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

1). Proses Pengambilan Gambar dan Video

Pengembangan media pembelajaran video media pembelajaran seni budaya, khususnya pada materi seni rupa tradisional masyarakat Dayak yang ada di Kalimantan Tengah, berbasis virtual reality, yaitu meliputi proses pengambilan gambar atau video, yang berkaitan dengan koleksi karya seni rupa tradisional suku Dayak, meliputi Arsitektur, ragam hias, kerajinan, keramik, senjata, patung. Objek karya seni rupa tradisional yang di rekam secara visual dan audio visual merupakan benda sakral dan benda terapan.



Gambar 4. Proses Merekam Karya Seni Rupa (Pranoto, 2020)

Proses pengambilan gambar dan video meliputi beberapa daerah yaitu Kabupaten. Katingan, Kabupaten. Gunung Mas, Kabupaten Barito Selatan dan Kota Palangka Raya, dengan tahapan dan waktu yang berbeda-beda. Dalam proses pengambilan gambar dan video guna keperluan pembuatan media video pembelajaran seni rupa, menggunakan kamera Hp android dan kamera DSLR, dengan memperhatikan komposisi serta konsep visual secara estetik, agar mencapai tujuan hasil yang dianggap lebih baik dan sesuai. Hal itu memiliki tujuan agar gambar dan video lebih jelas dan tidak banyak yang akan direduksi, sehingga lebih mudah dalam proses editing video media pembelajaran.

Tabel 2. Video dan Gambar Yang Akan di Gunakan Untuk Pembelajaran Apresiasi Karya Seni Rupa di SMPN 02 Palangka Raya

Gambar	Keterangan
	Gambar hasil rekam kelompok kerajinan yang di miliki oleh masyarakat Dayak di daerah Kab. Katingan, barang kerajinan ini merupakan kelompok anyaman dari bahan rotan, yang difungsikan untuk kebutuhan sehari-hari saat pergi ke hutan atau ladang, membawa bekal atau menyimpan hasil alam Kalimantan. Kelompok gambar ini mewakili bagian dari jenis karya seni rupa anyaman.
	Gambar rumah betang yang terdapat di daerah Katingan, sebagai bagian dari jenis karya seni rupa, khususnya seni rupa arsitektur, kelompok gambar ini mewakili jenis arsitektur.
	Karya seni rupa patung yang di miliki oleh masyarakat Dayak di Kab. Gunung Mas, Kalimantan Tengah, karya ini dianggap memiliki unsur sakral. Hasil foto ini merupakan perwakilan dari jenis patung karya seni rupa suku Dayak.
	Topeng bukung merupakan karya seni rupa yang dimiliki oleh masyarakat di daerah Katingan Kalimantan Tengah, karya seni rupa ini dianggap sakral dan di gunakan dalam aktifitas upacara adat suku Dayak yang ada di Kalimantan Tengah
	Mandau khas Dayak sebagai salah satu senjata tradisional, merupakan karya seni rupa terapan yang di koleksi oleh masyarakat di Kabupaten Barito Selatan, karya seni rupa ini memiliki makna dan dianggap sakral, sehingga penggunaannya hanya dilakukan oleh masyarakat Dayak.
	Motif Dayak Kalimantan Tengah, dengan sebutan motif banama tingang merupakan suatu ragam hias yang dimiliki oleh masyarakat Dayak. Karya seni rupa ini ditemukan pada anyaman dan sebagai hiasan dinding masyarakat Dayak di Kabupaten Barito Selatan
	Balanga merupakan salah satu karya seni keramik yang di koleksi oleh masyarakat Dayak di Kalimantan Tengah untuk keperluan penyimpanan makanan, dan aktifitas tradisional suku Dayak, meliputi hukum adat, serta ritual.

Dari jenis gambar yang telah yang telah disampaikan, bahwa karya seni rupa masyarakat Dayak yang ada di Kalimantan Tengah memiliki bentuk dan fungsi yang berbeda-beda, sehingga karya seni rupa yang di dokumentasikan secara lebih banyak, guna untuk pengayaan dokumen visual, kemudian nantinya akan dilakukan proses reduksi.

2). Proses Reduksi Gambar dan Video

Dalam pembuatan video media pembelajaran berbasis *virtual reality* pada mata pelajaran seni rupa tradisional



suku Dayak, memerlukan data-data yang sesuai dengan konsep pembelajaran seni rupa berdasarkan kurikulum pendidikan yang ada di SMPN 02 Palangka Raya, sehingga perlunya reduksi terhadap foto dan video yang nantinya akan di gunakan dalam membuat video. Dalam proses reduksi video ini dilakukan secara cermat dan pengelompokan berdasarkan keperwakilan dari jenis kelompok karya seni rupa tradisional suku Dayak Kalimantan Tengah.

3). Proses Penyesuaian Tema Belajar

Setelah melaksanakan proses reduksi pada gambar dan video, maka tahapan selanjutnya adalah menyesuaikan isi materi berdasarkan indikator pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran seni budaya, khususnya materi seni rupa. Dalam tahapan ini video media pembelajaran dapat di kelompokkan dan menentukan durasi dari isi video. Hal ini dilakukan agar proses penyampaian materi yang dilakukan oleh guru sesuai dengan pembagian waktu pembelajaran di kelas. Berdasarkan pengelompokan yang dilakukan berikut ini terdapat karya seni rupa arsitektur berupa rumah betang, dan sanding, kelompok ragam hias berupa motif-motif yang ada pada anyaman, senjata, balanga dan sanding. Karya seni rupa kelompok patung meliputi sampundu, karya tradisional kelompok senjata Mandau, dan karya kelompok topeng yaitu bukung, kelompok anyaman, kelompok keramik yaitu belanga.

Dalam proses penyesuaian tema belajar ini kemudian di bagi dalam jumlah pertemuan kelas, sehingga setiap kelompok akan di sampaikan pada setiap pertemuan, hingga proses pembelajaran seni rupa dapat tercapai, dalam mengapresiasi seni rupa tradisional suku Dayak yang ada di Kalimantan Tengah. Setelah proses penyesuaian tema, maka tahapan selanjutnya adalah proses editing berdasarkan kelompok dokumen gambar, foto dan video.

4). Proses Edit

Tahapan yang dilakukan dalam melaksanakan proses editing video diperlukannya data-data berupa foto atau video. Setiap bagian dari foto dan video yang akan digunakan sudah melewati tahapan reduksi, dan merupakan foto dan video yang telah terpilih dan memenuhi kriteria kejelasan secara audio visual. Pembuatan video ini menggunakan HP android yaitu aplikasi VN. Berikut ini tahapan yang dilakukan proses editing video media pembelajaran berbasis *virtual reality* di SMPN 02 Palangka Raya, pada mata pelajaran seni rupa tradisional masyarakat Dayak yang ada di Kalimantan Tengah.

5). Proses Ujicoba Audio Visual

Kegiatan pembelajaran seni budaya, khususnya pada materi apresiasi karya seni rupa dapat dilakukan dengan pengembangan video media pembelajaran berbasis *virtual reality*. Dalam penerapan pembelajaran apresiasi pada karya seni rupa tradisional yang ada pada suku Dayak di Kalimantan Tengah ini meliputi beberapa bagian, yaitu seni anyaman, aksesoris, patung, arsitektur, ragam hias, dan senjata tradisional. Proses penerapan media pembelajaran ini dilakukan pada tingkatan pendidikan formal yang ada di Palangka Raya yaitu, SMPN 02 Palangka Raya.

Dalam tahapan uji coba yang dilakukan dapat menyesuaikan dengan isi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran di Sekolah yang dilakukan oleh guru mata pelajaran, meliputi indikator pembelajaran berdasarkan kurikulum pendidikan. Media pembelajaran ini akan dilakukan tahapan uji coba, agar dapat di gunakan kepada peserta didik, dengan meliputi *audio visual*, keseusian tema, ketercapaian pembelajaran. Berikut ini tahapan uji coba yang dilakukan oleh beberapa guru di lingkungan SMPN 02 Palangka Raya, Mahasiswa Seni, Dosen, Praktisi di bidang seni dan media.



Gambar 5. Aktifitas Pembelajaran Seni Rupa Berbasis *Virtual Reality* di SMPN 02 Palangka Raya.
(Pranoto, 2020)

Berdasarkan hasil uji coba produk video media pembelajaran seni rupa tradisional berbasis *virtual reality*, yang dilakukan di lingkungan SMPN 02 Palangka Raya, bahwa media yang di buat dapat di gunakan dan di produksi secara massal. Hal itu di buktikan dengan adanya pertimbangan-pertimbangan khusus, baik dari isi materi, kurikulum pendidikan, sumber belajar dan adanya respon secara positif terhadap produk video media pembelajaran berbasis teknologi *virtual reality*.





2. Pembahasan

1). Pengembangan Video Media Pembelajaran pada Karya Seni Rupa Tradisional Suku Dayak di Kalimantan Tengah Berbasis *Virtual Reality* di SMPN 2 Palangkaraya

Pengembangan pendidikan seni budaya yang meliputi seni rupa, tari, musik, drama, dan desain, di muat dalam suatu aktifitas belajar. Hal ini dilakukan oleh guru seni budaya yang ada di SMPN 02 Palangka Raya, khususnya di bidang seni rupa. Berbagai macam pembelajaran seni rupa yang di muat guna mencapai tujuan kurikulum pendidikan, salah satunya adalah belajar tentang seni rupa tradisi yang dimiliki oleh masyarakat Dayak yang ada di Kalimantan Tengah. Karya seni rupa yang disajikan dalam pembelajaran meliputi dengan adanya acuan rencana pelaksanaan pembelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai budaya setempat. Adapun karya seni rupa tradisi suku Dayak Kalimantan Tengah yang di muat dalam materi pembelajaran seni budaya yaitu, patung, kerajinan anyaman, benda-benda keramik, arsitektur, topeng, dan ragam hias

Pembelajaran seni rupa yang dilakukan oleh guru perlunya inovasi pengembangan media belajar, salah satunya adalah membuat video media pembelajaran, berbasis *virtual reality*. Video merupakan suatu hasil rekam baik itu berupa gambar dan visual gerak yang memiliki kekuatan penyampaian pada audio visual, sedangkan *virtual reality* merupakan alat yang digunakan untuk mencapai suatu pembelajaran agar proses belajar lebih menarik. Sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri dalam mengapresiasi video media pembelajaran seni rupa berbasis *virtual reality*, berikut ini gambar tampilan video media pembelajaran yang di kembangkan, berbasis *virtual reality*.



Gambar 6. Tampilan Video Pembelajaran Seni Rupa Berbasis *Virtual Reality* di SMPN 02 Palangka Raya. (Pranoto, 2020)

2). Kelayakan dan Ketercapaian Pengembangan Video Media Pembelajaran pada Karya Seni Rupa Tradisional Suku Dayak di Kalimantan Tengah Berbasis *Virtual Reality* di SMPN 2 Palangkaraya

Pengembangan video media pembelajaran pada karya seni rupa tradisional suku Dayak di Kalimantan Tengah berbasis *virtual reality* yang di kembangkan untuk pembelajaran seni budaya di lingkungan SMPN 02 Palangka Raya, dapat di gunakan secara efektif. Hal itu dikarenakan perlunya media pembelajaran guna mendukung indikator pembelajaran yang termuat dalam kurikulum pendidikan, sehingga produk yang di buat dapat bermanfaat dan tepat guna. Dalam pencapaian dan kelayakan produk video media pembelajaran berbasis *virtual reality*, dibuktikan dengan adanya validasi yang dilakukan oleh ahli di bidang media pembelajaran, terdiri dari dosen, dinas taman budaya Kalimantan Tengah, beriku ini rincian hasil validasi terhadap produk video media pembelajaran seni rupa tradisional suku Dayak di Kalimantan Tengah berbasis *virtual reality* di SMPN 02 Palangka Raya.

Tabel 3. Persentasi Hasil Validasi Cakupan Materi pada Produk Video Media Pembelajaran Seni Rupa Tradisional Suku Dayak di Kalimantan Tengah Berbasis *Virtual Reality* di SMPN 02 Palangka Raya (Zunaidah, 2016:23)

No	Aspek Validasi Cakupan Materi	Score total untuk 3 Responden	Skor max untuk 3 Responden	%	Kriteria penilaian produk
1	Pendahuluan	11	12	91,6	Sangat baik
2	Kesesuaian tema pembelajaran	11	12	91,6	Sangat Baik
3	Model video pembelajaran berbasis <i>Virtual Reality</i>	12	12	100	Sangat Baik
4	Kesesuaian Video Pembelajaran berbasis <i>Virtual reality</i> .	11	12	91,6	Sangat Baik
5	Isi dari video media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> .	11	12	91,6	Sangat Baik

Hasil perhitungan seruh cakupan materi dengan kelayakan penilaian validasi dapat diyatakan sangat baik dan layak digunakan, meliputi pendahuluan, kesesuaian tema pembelajaran, model video pembelajaran berbasis virtual reality, kesesuaian video media pembelajaran berbasis virtual reality, isi dari video media pembelajaran berbasis *virtual reality*. Hal penilaian yang menjadi acuan dapat dicocokkan dengan



indikator penilaian kelayakan produk yang meliputi cakupan materi pendahuluan dengan *score* total dari 3 responden yaitu 11 dan *score* maksimal 12, dengan persentasi 91,6 %, kriteria penilaian produk sangat baik.

Aspek validasi yang memuatkan tema pembelajaran dengan *score* total 11 dan *score* maksimal 12, dengan persentasi 91,6 % dan dinyatakan sangat baik, sedangkan aspek model video pembelajaran berbasis *virtual reality* *score* totalnya 12 dan *score* maksimal 12 dengan persentasi 100%, dinyatakan sangat baik. Kesesuaian video pembelajaran berbasis *virtual reality* dengan *score* total 11, *score* maksimal 12 dengan persentasi 91,6% dinyatakan sangat baik, sedangkan isi dari video media pembelajaran berbasis *virtual reality*, dengan *score* total 11, *score* maksimal 12, dengan persentasi 91,6%, dinyatakan Sangat Baik. Berdasarkan penilaian yang dilakukan validator dapat disimpulkan bahwa aspek validasi yang berkaitan dengan cakupan materi sangat baik dan layak untuk di gunakan dalam pengembangan video media pembelajaran seni rupa tradisional di Kalimantan Tengah berbasis *virtual reality* di lingkungan SMPN 02 Palangka Raya.

Tabel 4. Persentasi Hasil Validasi Indikator dan Tujuan pada Produk Video Media Pembelajaran Seni Rupa Tradisional Suku Dayak di Kalimantan Tengah Berbasis *Virtual Reality* di SMPN 02 Palangka Raya (Zunaidah, 2016:23)

No	Aspek Validasi Indikator dan Tujuan	Score total untuk 3 Responden	Skor max untuk 3 Responden	%	Kriteria penilaian produk
1	Kesesuaian Kurikulum 2013	11	12	91,6	Sangat Baik
2	Kesesuaian Silabus/RPP	12	12	100	Sangat Baik
3	Kesesuaian Durasi Video.	10	12	83,3	Sangat Baik
4	Kesesuaian penggunaan <i>Virtual Reality</i> .	12	12	100	Sangat Baik
5	Kesesuaian Perangkat Mengajar dan bahan ajar.	11	12	91,6	Sangat Baik

Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh validator, maka dapat disimpulkan bahwa indikator dan tujuan yang meliputi aspek kurikulum, silabus,RPP, durasi video, kesesuaian penggunaan *virtual reality* dan

kesesuaian dengan bahan ajar, maka dapat digunakan dengan predikat baik. Hal ini menjadi suatu dasar dalam pengembangan video media pembelajaran baik secara kreatif dan inovasi.

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh validator maka indikator kesesuaian kurikulum 2013, dengan 3 responden maka *score* total 11, *score* maksimal 12, persentasi 91,6 % dinyatakan sangat baik, sedangkan kesesuaian silabus dan RPP *score* total 12, *score* maksimal 12, persentasi 100% dapat dinyatakan sangat baik. Kesesuaian durasi video dengan *score* total 10, *score* maksimal 12, persentasi 83,3, dinyatakan sangat baik, dan kesesuaian penggunaan *virtual reality*, *score* totalnya 12, *score* maksimal 12, persentasi 100%, dengan capaian sangat baik. Kesesuaian perangkat mengajar dan bahan ajar, *score* total 11, *score* maksimal 12, persentasi 91,6% dapat dinyatakan sangat baik. Berdasarkan penilaian yang dilakukan maka dapat di lanjutkan karena sudah sesuai dengan capaian setiap aspek.

Tabel 5. Persentasi Hasil Validasi Proses Kegiatan Pembelajaran pada Produk Video Media Pembelajaran Seni Rupa Tradisional Suku Dayak di Kalimantan Tengah Berbasis *Virtual Reality* di SMPN 02 Palangka Raya (Zunaidah, 2016:23)

No	Aspek Validasi Proses kegiatan/kegiatan pembelajaran	Score total untuk 3 Responden	Skor max untuk 3 Responden	%	Kriteria penilaian produk
1	Kesesuaian isi gambar dan video	10	12	83,3	Sangat Baik
2	Kesesuaian audio visual.	12	12	100	Sangat Baik
3	Penyampaian pembelajaran menjadi jelas	11	12	91,6	Sangat Baik
4	Pengaruh terhadap sikap	10	12	83,3	Sangat Baik
5	Pengaruh terhadap pengetahuan	12	12	100	Sangat Baik
6	Pengaruh pada keterampilan	11	12	91,6	Sangat Baik
7	Strategi pembelajaran yang digunakan sesuai.	12	12	100	Sangat Baik
8	Proses evaluasi pembelajaran dapat dilaksanakan.	11	12	91,6	Sangat Baik



Berdasarkan hasil dari hasil tabel penilaian yang dilakukan oleh validator maka setiap aspek, khususnya dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi kesesuaian isi gambar dan video dengan 3 responden maka *score* total yang didapatkan 10, *score* maksimal 12, persentasi 83,3, dapat dinyatakan sangat baik, sedangkan kesesuaian audio visual, *score* total 12, *score* maksimal 12, persentasi 100%, kriteria penilaian sangat baik. Indikator pada bagian penyampaian pembelajaran menjadi jelas, dengan *score* 11, *score* maksimal 12, persentasi 91,6%, sangat baik, dan pengaruh terhadap sikap meliputi *score* total 10, *score* maksimal 12, persentasi 83,3, sangat baik.

Pengaruh terhadap pengetahuan, dengan *score* total 12, *score* maksimal 12, persentasi 100%, dinyatakan sangat baik, sedangkan pengaruh pada keterampilan, *score* total 11, *score* maksimal 12, persentasi 91,6%, sangat baik. Dalam penilaian strategi pembelajaran yang digunakan, *score* total 12, *score* maksimal 12, persentasi 100%, sangat baik, dan kegiatan proses evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan, dengan *score* total 11, *score* maksimal 12, persentasi 91,6%, dapat dinyatakan sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan maka tahapan proses kegiatan pembelajaran pengembangan video media pembelajaran berbasis *virtual reality*, pada mata pelajaran seni rupa tradisional Dayak Kalimantan Tengah, di lingkungan SMPN 02 Palangka Raya, dapat di kembangkan dan digunakan, karena dianggap sudah sangat baik dan layak.

Tabel 6. Persentasi Hasil Validasi Penyajian Pembelajaran pada Produk Video Media Pembelajaran Seni Rupa Tradisional Suku Dayak di Kalimantan Tengah Berbasis *Virtual Reality* di SMPN 02 Palangka Raya
(Zunaidah, 2016:23)

No	Aspek Validasi	Score total untuk 3 Responden	Skor max untuk 3 Responden	%	Kriteria penilaian produk
	Penyajian Pembelajaran				
1	Kesesuaian materi seni rupa tradisional suku Dayak Kalimantan Tengah.	12	12	100	Sangat Baik
2	Kesesuaian video media pembelajaran seni rupa tradisional suku Dayak, berbasis	11	12	91,6	Sangat Baik

	<i>virtual reality.</i>				
3	Kesesuaian evaluasi pembelajaran seni rupa tradisional suku Dayak di Kalimantan Tengah.	12	12	100	Sangat Baik

Berdasarkan dari isi dari tabel penilaian yang dilaksanakan oleh validator bidang media pembelajaran, maka aspek indikator penyajian pembelajaran dengan muatan kesesuaian materi seni rupa tradisional suku Dayak Kalimantan Tengah, dengan 3 responden maka total *score* 12, *score* maksimal 13, persentasi 100%, sangat baik, dan kesesuaian video media pembelajaran seni rupa tradisional suku Dayak Berbasis *virtual reality*, dengan *score* total 11, *score* maksimal 12, persentasi 91,6%, sangat baik. Kesesuaian evaluasi pembelajaran seni rupa tradisional suku Dayak di Kalimantan Tengah, *score* total 12, *score* maksimal 12, persentasi 100%, sangat baik. Berdasarkan penilaian pada aspek penyajian pembelajaran menggunakan pengembangan video media pembelajaran berbasis *virtual reality* pada karya seni rupa tradisional masyarakat Dayak Kalimantan Tengah di SMPN 02 Palangka Raya, dapat di kembangkan dan di terapkan.

Tabel 7. Capaian Aspek Validasi Penyajian pada Produk Video Media Pembelajaran Seni Rupa Tradisional Suku Dayak di Kalimantan Tengah Berbasis *Virtual Reality* di SMPN 02 Palangka Raya
(Zunaidah, 2016:23)

No	Aspek Validasi	Score total untuk 3 Responden	Skor max untuk 3 Responden	%	Kriteria penilaian produk
1	Umpan balik untuk peneliti	10	12	83,3	Sangat Baik
2	Konsistensi pengembangan video media pembelajaran berbasis <i>virtual reality.</i>	12	12	100	Sangat Baik
3	Karya yang dihasilkan merupakan karya orisinal	12	12	100	Sangat Baik



(bukan plagiat)				
-----------------	--	--	--	--

Berdasarkan capaian aspek validasi penyajian produk video media pembelajaran seni rupa tradisional Dayak Kalimantan Tengah berbasis *virtual reality* di lingkungan SMPN 02 Palangka Raya, meliputi umpan balik untuk peneliti, dengan 3 responden, mencapai *score* total 10, *score* maksimal 12, persentasi 83,3 %, dengan kriteria penilaian produk sangat baik, sedangkan konsistensi pengembangan video media pembelajaran berbasis *virtual reality*, *score* total 12, *score* maksimal 12, persentasi 100%. Aspek validasi karya yang dihasilkan merupakan karya orisinal, *score* total 12, *score* maksimal 12, 100%, kriteria penilaian produk sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian maka dapat dinyatakan bahwa produk ini dapat di produksi dan di terapkan.

Tabel 8. Penilaian Aspek Validasi Kebahasaan pada Produk Video Media Pembelajaran Seni Rupa Tradisional Suku Dayak di Kalimantan Tengah Berbasis *Virtual Reality* di SMPN 02 Palangka Raya (Zunaidah, 2016:23)

No	Aspek Validasi Kebahasaan	Score total untuk 3 Responden	Skor max untuk 3 Responden	%	Kriteria penilaian produk
1	Kemampuan menginspirasi Peneliti.	12	12	100	Sangat Baik
2	Membuat peneliti untuk berpikir kreatif.	12	12	100	Sangat Baik
3	Kebakuaan penggunaan istilah pada video media pembelajaran seni rupa tradisional Dayak, berbasis <i>virtual reality</i> .	11	12	91,6	Sangat Baik
4	Penjelasan dengan pemaknaan dalam setiap penyajian pada video media pembelajaran karya seni rupa tradisional Dayak, berbasis	12	12	100	Sangat Baik

	<i>virtual reality</i> .				
5	Keterhubungan isi materi dengan video media pembelajaran seni rupa tradisional suku Dayak, berbasis <i>virtual reality</i> .	11	12	91,6	Sangat Baik
6	Kebakuaan penggunaan bahasa pada video media pembelajaran seni rupa tradisional Dayak, berbasis <i>virtual reality</i> .	11	12	91,6	Sangat Baik

Penilaian aspek kebahasaan yang dilakukan oleh validator meliputi kemampuan menginspirasi peneliti, dengan melibatkan 3 responden, *score* total 12, *score* maksimal 12, persentasi 100%, sangat baik, sedangkan aspek membuat peneliti menjadi kreatif, *score* total 12, *score* maksimal 12, persentasi 100%, sangat baik. Kebakuaan penggunaan istilah pada video media pembelajaran seni rupa tradisional Dayak, berbasis *virtual reality*, mencapai *score* total 11, *score* maksimal 12, persentasi 91,6 %, sangat baik, sedangkan penjelasan dengan pemaknaan dalam setiap penyajian pada video media pembelajaran karya seni rupa tradisional Dayak, berbasis *virtual reality*, *score* total 12, *score* maksimal 12, persentasi 100%, sangat baik.

Keterhubungan isi materi dengan video media pembelajaran seni rupa tradisional suku Dayak, berbasis *virtual reality*, mencapai *score* total 11, *score* maksimal 12, persentasi 91,6%, sangat baik, dan kebakuaan penggunaan bahasa pada video media pembelajaran seni rupa tradisional Dayak, berbasis *virtual reality*, *score* total 11, *score* maksimal 12, persentasi 91,6%, Sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian maka dalam tahapan ini, dapat dinyatakan bahwa produk ini dinyatakan sangat baik dan layak untuk di kembangkan serta di produksi.





Tabel 9. Penilaian Aspek Validasi Penerapan pada Produk Video Media Pembelajaran Seni Rupa Tradisional Suku Dayak di Kalimantan Tengah Berbasis *Virtual Reality* di SMPN 02 Palangka Raya
(Zunaidah, 2016:23)

No	Aspek Validasi	Score total untuk 3 Responden	Skor max untuk 3 Responden	%	Kriteria penilaian produk
1	Pengembangan video media pembelajaran pada karya seni rupa tradisional suku Dayak di Kalimantan Tengah berbasis <i>virtual reality</i> di SMPN 2 Palangka raya.	12	12	100	Sangat Baik
2	Pengembangan video media pembelajaran pada karya seni rupa tradisional suku Dayak di Kalimantan Tengah berbasis <i>virtual reality</i> di SMPN 2 Palangka raya	10	12	83,3	Sangat Baik

Penilaian yang dilaksanakan oleh validator berdasarkan penerapan pengembangan video media pembelajaran pada karya seni rupa tradisional suku Dayak di Kalimantan Tengah berbasis *virtual reality* di SMPN 2 Palangkaraya, dengan 3 responden, maka score total yang diperoleh 12, score maksimal 12, persentasi 100%, sangat baik, sedangkan pengembangan video media pembelajaran pada karya seni rupa tradisional suku Dayak di Kalimantan Tengah berbasis *virtual reality* di SMPN 2 Palangkaraya, score total 10, score maksimal 12, dengan persentasi 83,3%, sangat baik. Berdasarkan penilaian secara umum, maka hasil yang diperoleh sangat baik dan produk yang di buat dapat dikembangkan, produksi dan diterapkan.

Berdasarkan dari penilaian yang dilakukan oleh validator secara keseluruhan, bahwa pengembangan video media pembelajaran seni rupa tradisional Dayak di Kalimantan Tengah berbasis *virtual reality* di SMPN 02 Palangka Raya, dapat di kembangkan lebih lanjut dengan pengembangan secara kreatif dan inovatif yang berkaitan dengan kebudayaan lokal secara virtual, sehingga dapat menjadikan kekhasan dalam mempublikasi cagar budaya dalam duni pendidikan. Pengembangan berikutnya berdasarkan saran validator, dapat mengembangkan pembuatan video dengan jenis kamera 360. Hal ini dengan tujuan agar karya yang diperoleh dapat memberikan efek audio visual yang lebih menarik. Produk yang di kembangkan ini dapat segera di produksi, dan diterapkan dalam dunia pendidikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

1.Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan produk video media pembelajaran seni rupa tradisional Dayak Kalimantan Tengah berbasis *virtual reality* di lingkungan SMPN 02 Palangka Raya, dapat menjadi sumber belajar dan layak di kembangkan, baik berupa konten, isi materi, serta adanya dukungan berupa kurikulum pendidikan seni budaya yang sesuai. Dalam mengembangkan video media pembelajaran berbasis *virtual reality* pada mata pelajaran seni rupa, di SMPN 02 Palangka Raya, membahas tema tentang seni kerajinan, arsitektur, patung, ragam hias, senjata tradisional, yang berkaitan dengan kebudayaan Dayak di Kalimantan Tengah. Hal ini di kemas dalam bentuk video dengan 2 bagian video berdasarkan durasi dan pertemuan pembelajaran. Video yang dikembangkan di peroleh dari studi lapangan dengan merekam dan foto, yang kemudian di kembangkan dalam bentuk proses editing menggunakan aplikasi VN pada android, sehingga menjadi suatu video media pembelajaran, kemudian produk ini telah di validasi oleh ahli media dan telah di ujicoba oleh pihak sekolah yaitu, siswa, guru mata pelajaran seni budaya, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, kepala sekolah dan ahli media. Produk yang dikembangkan sangat efektif dalam penembangan media pembelajaran video berbasis *virtual reality*, dalam meningkatkan konsentrasi dan kejelasan objek pada video. Tujuan lainnya aktifitas pengembangan media pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan mengapresiasi seni dan budaya daerah Kalimantan Tengah, dengan memenuhi aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan.



2. Saran

Kepada tokoh adat Dayak untuk terus menjaga nilai-nilai kebudayaan lokal melalui karya seni rupa yang dikembangkan melalui video media pembelajaran berbasis virtual reality. Hal itu dibuktikan dengan di muatnya kurikulum pendidikan secara formal yang menekankan kepada budaya lokal, khususnya budaya Dayak yang ada di Kalimantan Tengah, agar identitas budaya daerah dapat di lestarikan secara turun temurun, melalui dunia pendidikan.

Kepada pihak sekolah yang menjadi sasaran dalam pengembangan teknologi video media pembelajaran seni rupa berbasis *virtual reality*, dapat mengembangkan lagi dari produk-produk media yang sudah ada, sebagai dasar acuan dalam membuat media pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan program pemerintah dalam mengembangkan percepatan pendidikan baik di bidang pengajaran dan media pembelajaran seni rupa. Kepada peserta didik dan guru mata pelajaran seni budaya dapat berkreasi lagi dalam pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan teknologi *virtual reality*.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardipal, A. (2012). Kurikulum Pendidikan Seni Budaya yang Ideal bagi Peserta Didik di Masa Depan. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*, 11(1), 1-12.
- Dewi, D. K. (2016). Pengaruh Tingkat Pendidikan dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan. *Journal Bisma*, 4(1), 1-15.
- Domingo, J. R., & Bradley, E. G. (2018). Education student perceptions of virtual reality as a learning tool. *Journal of Educational Technology Systems*, 46(3), 329-342.
- Fujiawati, F. S. (2016). Pemahaman konsep kurikulum dan pembelajaran dengan peta konsep bagi mahasiswa pendidikan seni. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 1(1), 16-29.
- Harianto, W. E. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Audio Visual Pada materi Batik Siswa Kelas VIII-B dan VIII-C SMP Negeri 1 Turi Lamongan. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 2(3), 34-44.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Sundermann*, 1(2), 28-43.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 20-31.
- Nusantara, T. (2018). Desain Pembelajaran 4.0. *Prosiding Lembaga Penelitian Pendidikan (LPP) Mandala NTB*. 1-16.
- Pranoto, Iwan. (2020). "Media Pembelajaran Seni Rupa". *Hasil Dokumentasi Pribadi*: 01 Juni 2020, SMPN 2 Palangka Raya.
- Ratnanigsih, K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Digital Eksotisme Lukisan Pada Capping. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 62-74.
- Retnanigsih, D. (2019). Tantangan Dan Strategi Guru Di Era Revolusi Industri 4.0 Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional*. 25-38.
- Setiaji, R. S. (2020). Smartphone Media Berkarya Seni Masa Kini. *Jurnal Imaji*, 18(1), 14-26.
- Sofa, T. M. (2020). Pembelajaran Seni Tari Dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Imaji*, 18(1), 1-16.
- Suhaya. (2016). Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreatifitas". *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 1(1), 1-14.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Suryani, L. (2021). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan pada Golden Age. *Jurnal Obsesi*, 5(1), 902-917.
- Trinawindu, I K. (2016). Multimedia Interaktif untuk Proses Pembelajaran. *Jurnal Parabangkara*, 19(23). 37-48.
- Zunaidah. F. N. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), 19-30.

