

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO VIRTUAL REALITY BERBASIS CAMERA GO PRO 360° DALAM PEMBELAJARAN TARI LENGGANG PATAH SEMBILAN KELAS X DI SMA NEGERI 113 JAKARTA TIMUR

Belinda Putri Amalya Pranoto¹, Dinny Devi Triana², Ojang Cahyadi³

*Program Studi Pendidikan Tari/Universitas Negeri Jakarta
senitari@unj.ac.id*

E-mail: ¹amalyabelinda21@gmail.com, ²dinnydevi@gmail.com,
³ojangcahyadi08@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media video virtual reality berbasis kamera *Go Pro 360°* yang digunakan sebagai media pembelajaran tari pada siswa serta untuk membantu instruktur sebagai media pembelajaran baru berbasis kamera *Go Pro 360°* teknologi yang lebih efisien. Penelitian ini merupakan penelitian metode *Research & Development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, development, Implementation, Evaluation*). Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah video virtual reality berbasis kamera *Go Pro 360°* dengan menampilkan tarian Lenggang Patah Sembilan. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah berdasarkan ahli materi 100% “Layak”; ahli media 42% “Cukup Layak”, 42% “Layak”, dan 27% “Sangat Layak”; ahli pembelajaran 34% “Layak”, 66% “Sangat Layak”; dan hasil dari pengguna media (siswa) 50% “Layak”, 50% “Sangat Layak”. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu *video virtual reality* berbasis kamera *Go Pro 360°* layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam pelajaran Seni Tari, dan dapat memudahkan instruktur dalam memberikan proses pembelajaran.

Kata Kunci : GoPro 360°, ADDIE, Lenggang Patah Sembilan

Abstract

The purpose of this study was to determine how much influence the use of virtual reality video media based on the Go Pro 360° camera which is used as a dance learning medium for students and to assist the instructor as a new learning medium based on the Go Pro 360° camera, which is more efficient technology. This research is a Research & Development method with the ADDIE model (Analysis, Design, development, Implementation, Evaluation). The product resulting from this research is a virtual reality video based on the Go Pro 360° camera featuring the Lenggang Patah Sembilan dance. The results obtained from this study are based on material experts 100% "Fair"; media experts 42% "Fair enough", 42% "Decent", and 27% "Very Eligible; learning experts 34% "Fair", 66% "Very Eligible"; and the results of media users (students) 50% "Eligible", 50% "Very Eligible". The conclusion in this study is that virtual reality videos based on the Go Pro 360° camera are worthy of being used as learning media in dance lessons, and can facilitate instructors in providing the learning process.

Key Words : GoPro 360°, ADDIE, Lenggang Patah Sembilan

I. Pendahuluan

Salah satu bagian dari kehidupan manusia yang selalu menyatu dan diharapkan adalah pendidikan, artinya pendidikan bertujuan untuk memajukan kemampuan, potensi dan peradaban suatu bangsa. Sejalan dengan Pasal 3 Bab 2 UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan nasional berperan sebagai pengembangan kemampuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, mewujudkan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, dan bertujuan untuk mengembangkan peserta didik supaya menjadi insan yang beriman serta bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, serta sebagai rakyat negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan seni dan budaya adalah salah satu pendidikan yang bertujuan untuk memajukan kemampuan siswa yang berkualitas. Pendidikan dan budaya memiliki nilai yang saling berkaitan. Menurut (Heryudita, 2016) pendidikan seni melibatkan semua aspek aktivitas fisik dan rasa, yang terlibat dalam ekspresi, eksplorasi, apresiasi dan penciptaan gerak, penampilan dan suara. Di masa pandemi saat ini, kegiatan belajar mengajar menjadi ada keterbatasan yang harus diikuti sesuai peraturan yang ada. Sehingga dalam pembelajaran seni tari terjadinya penurunan dalam kemampuan keterampilan dan penalaran anak. Salah satu penyebabnya dikarenakan pengajar sulit untuk memberikan materi dan menilai siswa terutama pada materi keterampilan dalam menari.

Menurut pengalaman peneliti pada saat kegiatan belajar mengajar, kurang optimalnya pembelajaran terjadi, karena keterbatasan media pembelajaran dalam proses belajar siswa. Biasanya pengajar memberikan materi tari menggunakan media video biasa dengan sebuah link dari Youtube, google drive, dan lainnya. Selain itu, setiap kegiatan mengajar berlangsung menggunakan media Zoom yang juga siswa mengalami kesulitan saat mengikuti intruksi dari pengajar, karena sinyal yang kurang baik serta segi pandang dan arah kamera video yang terlihat hanya dari sisi depan saja. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh

(Prawanti, 2020). Permasalahan lainnya muncul, karena siswa dan orang tua yang kurang memahami terkait teknologi informasi, proses pembelajaran terkesan monoton, dan pengajar tidak bisa memberikan penilaian pembelajaran secara tatap muka dengan siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, pengajar harus membuat strategi yang membangunkan penalaran siswa agar lebih memahami materi terutama pada keterampilan menari dalam kegiatan belajar mengajar dengan keterbatasan saat ini.

Saat ini, teknologi telah berkembang begitu pesat dan lebih canggih sehingga memungkinkan untuk menghasilkan video yang diputar 360°. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan virtual reality berbasis kamera *Go Pro 360°*. Video 360° untuk menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif. Menurut (Accosiation, 2017) *virtual reality* (VR) adalah simulasi gambar atau seluruh lingkungan yang dihasilkan komputer yang dapat menggunakan elektronik khusus untuk memungkinkan pengguna muncul di lingkungan alternatif, seperti dunia nyata dalam tiga dimensi (3D) dengan objek dan informasi virtual serta data tambahan seperti grafik atau suara menggunakan HMD (*Head Mounted Display*). Media video VR 360° jika dikombinasikan pada kegiatan belajar mengajar di pembelajaran seni tari akan membuat suatu karya tari menjadi lebih menarik, sehingga materi yang diberikan kepada siswa lebih mudah untuk dipelajari dan dipahami. Materi pada pembelajaran seni tari di sekolah yang akan diteliti, terdapat materi praktik Tari Lenggang Patah Sembilan yang pada penelitian ini akan diberikan perlakuan menggunakan video VR 360°.

Dalam penelitian ini, peneliti akan merancang sebuah media pembelajaran menggunakan teknologi video Virtual Reality berbasis kamera *Go Pro 360°* agar mempermudah pembelajaran seni tari bagi pengajar maupun siswa, bahkan di masa pandemi yang tidak tahu sampai kapan akan berakhir.

I. Metode Penelitian

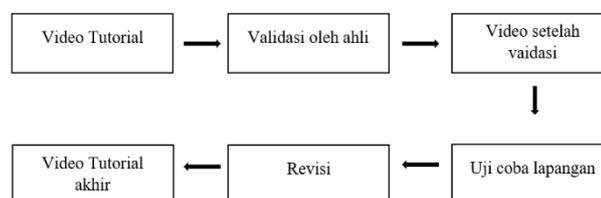
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) yang diterapkan berfokus pada penyediaan produk

yang bermanfaat untuk kebutuhan pembelajaran latihan tari. Metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) pada tahap proses memerlukan Teknik pengumpulan data yang ekstensif dan analisis kualitatif.

Adapaun model pengembangan yang diadopsi adalah model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari 5 (lima) tahap yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian pengembangan model ADDIE tidak dilakukan sampai tahap pengembangan, karena tujuan penelitian ini hanya untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yang efektif untuk dilaksanakan berdasarkan evaluasi validator.

Kegiatan penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu kurang lebih 2 (dua) bulan pada bulan April hingga Juni 2022. Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di Anjungan Riau, Taman Mini Indonesia Indah. Waktu proses produksi video dilakukan mulai pukul 09.00 WIB sampai selesai.

Dalam penelitian ini dilakukan uji coba produk video yang dirancang untuk mengetahui kualitas dan kelayakan video tutorial. Dalam pelaksanaan uji coba produk tutorial ada dua hal, yaitu desain uji coba serta subjek uji coba dan validator. Subjek pada penelitian ini ditujukan untuk menilai/merespon hasil produk pengembangan dari media pembelajaran video *Virtual Reality* berbasis kamera *Go Pro 360°* yang dipilih 3 siswa aktif SMAN 113 Jakarta sebagai kelompok kecil dalam kegiatan uji coba terbatas, lalu pada desain uji coba terdapat berbagai tahapan tutorial video uji coba produk, sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Uji Coba Produk Video

Selanjutnya, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan adanya wawancara, observasi, dan kuisisioner (angket) terstruktur dengan menggunakan skala likert. Teknik analisis data pada penelitian ini digunakan statistik deskriptif yang dirancang untuk memberikan gambaran tentang topik

penelitian. Analisis data dilakukan melalui tahapan penentuan potensi dan masalah, validasi, dan uji coba produk.

II. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Fokus penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran video tutorial untuk mata pelajaran seni budaya dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dengan materi praktik tari yang didasarkan melalui analisa awal hingga akhir.

1. Deskripsi Pembuatan Video

Perencanaan desain pengembangan pembelajaran dimulai dengan penentuan dari masalah kemampuan siswa, kompetensi dasar, pencapaian belajar, dan strategi pembelajaran yang dilakukan. Desain di dalam video menyampaikan materi tari Lenggang Patah Sembilan, antara lain: (1) pengenalan pada tari Lenggang Patah Sembilan; (2) kostum tari; (3) tutorial tari; dan (4) tarian utuh; Materi tersebut adalah berbentuk video. Kemudian video diedit menggunakan *Adobe Premiere Pro* untuk memunculkan animasi tulisan, suara dan musik. Video tersebut diinjeksi menggunakan *spasial media metadata injector* agar ekstensi 360° dapat terbaca oleh *platform Youtube*, setelah video sudah diinjeksi kemudian video diupload menggunakan *youtube studio* dan mengikuti instruksi dari *platform* ini.

Selanjutnya, pengumpulan objek rancangan yang sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Beberapa cara mengumpulkan objek dalam penelitian ini yaitu mencari referensi tarian yang digunakan dan memastikan tarian tersebut, mencari pemeran sebagai penari yang dimasukkan ke dalam video, mencari kostum yang sesuai dengan tarian yang telah dipilih, menentukan jenis kamera yang digunakan dalam merekam video. Kemudian, penyusunan instrumen uji kelayakan dalam bentuk angket.

2. Deskripsi Pengembangan Video

a. Pembuatan Media Pembelajaran

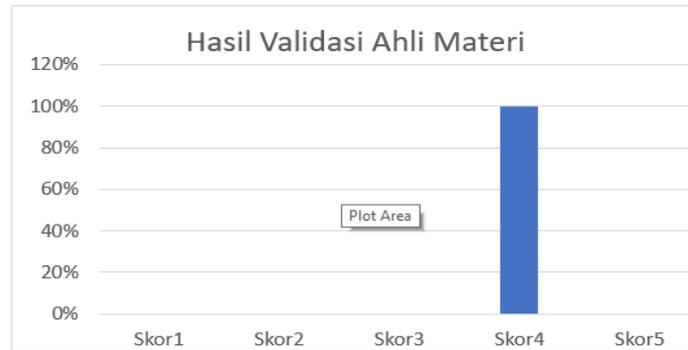
Pembuatan media pembelajaran ini dilakukan secara langsung dengan memperagakan adegan dalam gerakan tari, yaitu tari Lenggang Patah Sembilan. Dalam pembuatan media pembelajaran ini disiapkan kamera *GoPro Max 360°* sebagai alat utama perekam video. Proses perekaman video dilakukan di Taman Mini Indonesia Indah, yaitu pada Anjungan Sumatera Utara. Penari dalam pembuatan video ini sebanyak 2 (dua) orang yaitu satu laki-laki dan satu perempuan, namun diberikan pengganti penari dengan jumlah yang sama, sehingga total penari adalah 4 (empat) orang yang dalam video menggunakan kostum lengkap penari tarian Lenggang Patah Sembilan. Selain penari, dalam pembuatan video ini ada seorang dokumenter sebagai perekam video secara langsung.

Setelah video direkam dengan menggunakan kamera *GoPro Max 360°*, kemudian hasil akhir video dilakukan pengeditan/penyuntingan sebagai penyempurnaan hasil rekaman, sehingga layak untuk dijadikan media pembelajaran. Hasil pengembangan video pembelajaran Tari Lenggang Patah Sembilan dengan bentuk *Virtual Reality 360* untuk siswa SMA disematkan dalam link sebagai berikut <https://youtu.be/-YveUMyZm10>.

b. Validasi dan Uji Coba Produk

Validasi dalam penelitian ini merupakan penilaian kualitas Video Tutorial oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran yang bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan dalam rangka penyempurnaan *Video Tutorial* sehingga layak sebagai media pembelajaran. Berikut merupakan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru pengguna terhadap video tutorial, serta tindak lanjut yang dilakukan oleh peneliti. Tinjauan Ahli Materi.

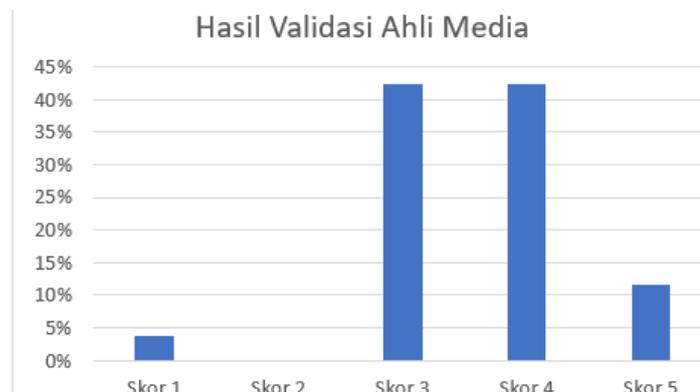
1) Deskripsi Data Validasi Ahli Materi



Gambar 2. Persentase Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan tabel dan diagram serta hitungan hasil penilaian ahli materi terhadap video tutorial menunjukkan bahwa, seluruh aspek memperoleh skor 4 dengan persentase 100%, maka dapat disimpulkan bahwa, menurut ahli materi video tutorial yang dibuat layak sebagai media pembelajaran.

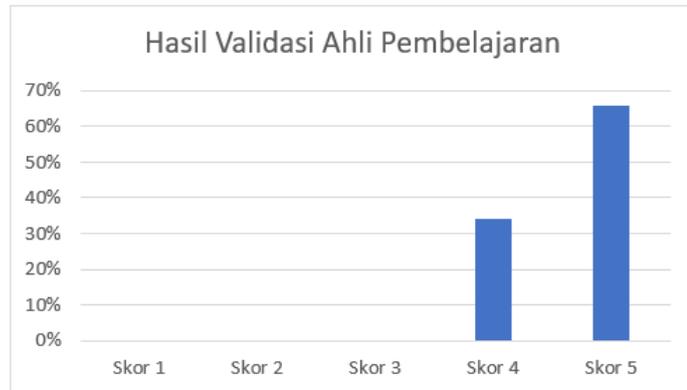
2) Deskripsi Data Validasi Ahli Media



Gambar 3. Persentase Penilaian Ahli Media

Berdasarkan tabel dan diagram serta perhitungan hasil penilaian ahli media terhadap video tutorial menunjukkan variasi persentase skor, yaitu skor 1 dengan persentase 4,1 %, skor 2 dengan persentase 0 %, skor 3 dengan persentase 45,8 %, skor 4 dengan persentase 45,8 %, dan skor 5 dengan persentase 12,5 %. Modus pada penilaian ini adalah persentase skor 3 dan 4 yaitu 45,8 % yang berarti media dinilai cukup layak dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

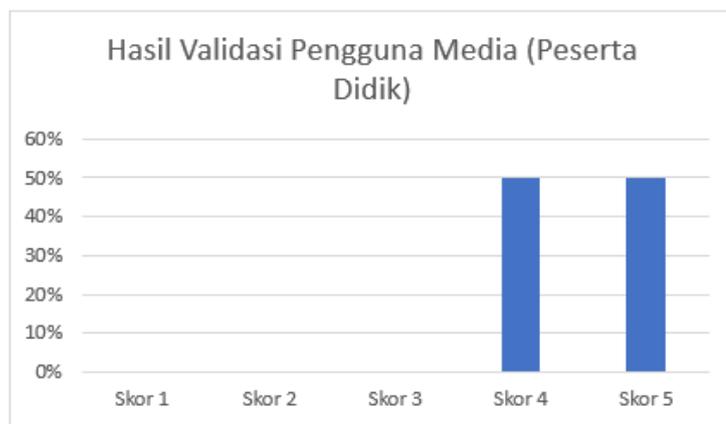
3) Deskripsi Data Validasi Ahli Pembelajaran (tinjauan guru pembelajaran)



Gambar 4. Persentase Penilaian Ahli Pembelajaran

Berdasarkan tabel dan diagram serta perhitungan hasil penilaian ahli pembelajaran terhadap video tutorial menunjukkan variasi persentase skor, yaitu skor 4 dengan persentase 34%, dan skor 5 dengan persentase 66%. Berdasarkan hal tersebut maka media pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan.

4) Deskripsi Data Validasi Pengguna Media Pembelajaran (Peserta Didik)



Gambar 5. Persentase Penilaian Pengguna Media

Berdasarkan tabel dan diagram serta perhitungan hasil penilaian pengguna media terhadap video tutorial menunjukkan variasi persentase skor, yaitu skor 4 dengan persentase 50%, dan skor 5 dengan persentase 50%. Berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan.

3. Tahap Implementasi

Implementasi yang dilakukan adalah media pembelajaran ini digunakan dalam kelas untuk mata pelajaran kesenian di kelas X SMA Negerai 113 Jakarta Timur. Pelaksanaan uji media ini dilakukan dengan mempersilakan siswa untuk menonton video dan memberikan arahan bagaimana video tersebut dapat ditonton hingga sudut 360° untuk dapat melihat sudut-sudut dan proses tarian secara detail.

4. Tahap Evaluasi

Setelah video tutorial dibuat sebagai produk awal selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru pengguna untuk mendapat penilaian guna menyempurnakan produk, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berikut pembahasan hasil penilaian video tutorial oleh para ahli.

a. Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi terhadap video tutorial melalui angket yang diberikan diperoleh hasil bahwa seluruh aspek mendapat skor penilaian 4 dengan persentase 100 %. Itu berarti menurut ahli materi video tutorial yang dibuat dari segi materi layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Kelayakan yang dimaksud dalam penilaian oleh ahli materi berdasarkan poin-poin dalam angket, yaitu aspek pendahuluan dinyatakan memiliki kejelasan yang layak untuk dijadikan media belajar dalam kejelasan tujuan, materi, dan pencapaian belajar. Aspek isi juga dinyatakan layak dalam semua poin yang dinilai dari mulai urutan proses, aktual materi, faktual materi, kemenarikan materi, cakupan materi, dan relevansi bahasa yang digunakan. Aspek mandiri dalam penilaian juga dinyatakan layak yang berarti pada media pembelajaran ini memuat kompetensi inti dan kompetensi dasar pembelajaran yang harus diterapkan.

b. Penilaian Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media terhadap video tutorial melalui angket yang diberikan diperoleh hasil penilaian skor yang variatif pada setiap aspek. Pada aspek rekayasa media terdapat skor 3 sebanyak 1 indikator, skor 4 sebanyak 4 indikator, dan skor 5 sebanyak 2 indikator. Modus pada aspek tersebut, yaitu skor 4 sebanyak 4 indikator yang berarti video tutorial layak digunakan. Pada komunikasi visual terdapat skor 3 sebanyak 5 indikator, skor 4 sebanyak 7

indikator, dan skor 5 sebanyak 3 indikator. Modus pada aspek tersebut, yaitu skor 4 sebanyak 7 indikator yang berarti video tutorial layak digunakan. Pada Teknik media video terdapat skor 1 sebanyak 1 indikator, dan skor 3 sebanyak 5 indikator. Modus pada aspek tersebut, yaitu skor 3 sebanyak 5 indikator yang berarti video tutorial cukup layak digunakan.

Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan video virtual reality berbasis kamera *GoPro Max 360°* yang telah dikembangkan dikategorikan sebagai “Layak” untuk digunakan menurut penilaian Ahli Media, Ahli Materi, dan Guru Pembelajaran. Penilaian yang diberikan oleh para ahli menunjukkan kategori “Layak” dan “Sangat Layak” secara keseluruhan berdasarkan aspek pendahuluan, aspek isi, aspek mandiri, aspek rekayasa media, aspek teknik media video, aspek materi, dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran harus memenuhi syarat penyajian, dimulai dari video yang disajikan, harus jelas dan mudah dipahami, gambar dan ilustrasi sesuai dengan konsep, tata letak pengambilan video, penyajian harus memiliki judul yang benar, serta penjelasan dan petunjuknya harus jelas. Berdasarkan persyaratan tersebut, maka media pembelajaran video virtual berbasis kamera *GoPro 360°* yang dikembangkan sudah memenuhi kelayakan berdasarkan penilaian yang mengacu pada aspek kelayakannya.

Menurut Cheppy Riyana (2007) pembuatan video pada pembelajaran harus memenuhi 5 teknis dalam pembuatannya, yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, pencahayaan, editing, dan suara. Berdasarkan keterangan tersebut, video pembelajaran sudah memenuhi keempat Teknik tersebut berdasarkan penilaian dari ahli media, yaitu dengan penilaian aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, dan aspek teknik media video dengan penilaian sangat kurang layak 4%, cukup 42%, layak 42%, dan sangat layak 12%. Penilaian yang sangat tidak layak ini didapatkan dalam penilaian di aspek teknik media video, yaitu indikator “*video movement*” yang menurut dosen ahli media untuk tampilan *video movement* masih kurang, karena kamera hanya berdiam di satu tempat dan tidak mengikuti gerakan dari penari atau pergeseran lensa kameranya kurang variasi. Penilaian ini menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan dalam pembuatan video belajar,

sehingga dalam penilaiannya video dinyatakan layak dalam segala aspek penilaian media, maka secara keseluruhan setelah melakukan revisi, video dinyatakan “Layak” digunakan menurut ahli media.

Sebagai media pembelajaran tentunya dalam pembuatannya memiliki tujuan untuk dapat mudah digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga video juga harus memuat tentang materi yang sesuai untuk dipelajari dalam tingkatan kelasnya. Dalam penilaian kelayakan ini juga memasukkan penilaian untuk memvalidasi penggunaan materi dalam video berdasarkan penilaian ahli materi. Berdasarkan penilaian ahli materi berdasarkan aspek pendahuluan, aspek isi, dan aspek mandiri dinyatakan “layak” sebesar 100% yang berarti media pembelajaran *video virtual reality* berbasis kamera *Go Pro 360°* dengan materi belajar Tari Lenggang Patah Sembilan sudah sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam kelas kesenian tari tersebut.

Selain evaluasi oleh ahli media dan ahli materi, evaluasi yang harus dilakukan adalah evaluasi pengguna media pembelajaran dari segi guru mata pelajaran. Guru mata pelajaran melakukan penilaian yang hampir sama dengan yang dilakukan oleh ahli materi, melihat kesesuaian isi video dengan tujuan pembelajaran, materi yang disampaikan, dan kompetensi yang diharapkan. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh guru pengampu sebagai ahli pembelajaran didapatkan penilaian untuk semua indikator dalam kategori layak sebesar 34% dan dikategorikan sangat layak sebesar 66%. Selain itu, guru materi memberikan masukan untuk revisi video awal berupa perlunya penambahan tentang adanya informasi latar belakang atau asal usul adanya Tari Lenggang Patah Sembilan yang digunakan, sehingga peserta didik dapat lebih memahami tujuan dari dipelajarinya tari tersebut. Setelah dilakukannya perbaikan, maka video media pembelajaran Tari Lenggang Patah Sembilan ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran kelas X di SMA Negeri 113 Jakarta Timur.

Pembuatan media pembelajaran ini didasarkan pada pendekatan R&D model pengembangan ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses yang berlangsung adalah menganalisis objek pembelajaran untuk menentukan tujuan pembuatan media pembelajaran, kemudian

merancang untuk produksi media tersebut, termasuk pemilihan jenis tari yang dibawakan. Dalam hasil analisis, pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada kemampuan dasar 4.1 memperagakan gerakan tari tradisional berdasarkan konsep, teknik, tata cara dengan ketukan, dan kemampuan dasar 4.2 mendemonstrasikan gerakan tari tradisional menurut bentuk, jenisnya. dan nilai estetika menurut pengiringnya. Sehingga dalam tujuan pembelajarannya diharapkan peserta didik mampu untuk menerapkan Kompetensi Dasar, yaitu dengan memperagakan gerakan tari yang sudah dipelajari melalui video pembelajaran dalam hal ini adalah Tari Lenggang Patah Sembilan.

Video pembelajaran yang telah selesai direvisi kemudian diujicobakan pada 36 siswa yang mempelajarinya dan dinilai berdasarkan kualitas gambar, kejelasan petunjuk pembelajaran, kejelasan uraian materi, keteladanan, dan bahasa, apakah gambar sesuai untuk memperjelas isi, video kesesuaian untuk kejelasan isi, daya dukung musik, ketepatan pilihan jenis dan ukuran huruf, serta latar belakang dan warna tulisan. Berdasarkan penilaian siswa mendapatkan hasil “Layak ” sebesar 50% dan hasil “Sangat Layak” 50%. Sehingga, secara uji coba terhadap peserta didik dinyatakan layak untuk digunakan dalam peroses pembelajaran untuk seni tari, serta dalam proses nya memperhatikan kemudahan akses setiap siswa, karena hanya perlu menggunakan internet dan hampir semua siswa sudah memiliki akses internet untuk melakukan proses pembelajaran.

V. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan penilaian yang dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa, video media pembelajaran berbasis Kamera *GoPro 360°* dapat dikembangkan dengan metode *Research and Development* dan metode ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Selain itu, Video berbasis Kamera *GoPro 360o* dinyatakan layak untuk dijadikan media pembelajaran pada mata pelajaran kesenian untuk kelas X di SMA N 113 Jakarta Timur dengan nilai Ahli Materi 100% menyatakan layak, dan penilaian Ahli

Media 42% Cukup Layak, 42% Layak, dan 27% Sangat Layak dari berbagai aspek penilaian seperti Aspek rekayasa media, aspek visual, dan aspek Teknik media.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan, sebagai berikut.

1. Hasil yang digunakan perlu dikembangkan dengan meningkatkan visual dan gambar.
2. Produk penelitian tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran tari, dapat dikembangkan untuk media pembelajaran lainnya.

VI. Pengakuan

Ucapan terima kasih diberikan kepada:

1. Dr. Dinny Devi Triana, M.Pd sebagai Pembimbing 1
2. Ojang Cahyadi, S.Sn M.Pd sebagai Pembimbing 2
3. Prof. Dr. Elindra Yetti, M.Pd sebagai Ketua Penguji
4. Nursilah, M.Si sebagai Anggota Penguji

REFERENSI

- Accosiation, A. L. (2017). American Library Accosiation. *Library of The Future Center For The Future of Libraries, Trends*. <http://www.ala.org/tools/future/trends>
- Hadi Sofyan. (2017). Video Pembelajaran Merupakan salah satu Media Yang Memiliki Unsur Audio. *Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21, 1(15)*, 96–102. <https://core.ac.uk/download/pdf/267023793.pdf>
- Hasanah, T. A. N., Huda, C., & Kurniawati, M. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbanding Problem Based Learning (PBL) pada Materi Gelombang Bunyi untuk Siswa SMA Kelas XII. *Momentum Physic Education Jurnal, Vol. 1 No.*, 56–65.
- Heryudita, K. (2016). Peran Pembelajaran Seni Tari Dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa Di Sd Negeri Slerok 4 Kota Tegal. *Skripsi: Univrsitas Negeri Semarang, 10(17)*, 1–208.
- Kurnia, M. (2016). *Tari Tradisi Melayu, Eksistensi dan Revitalisasi Seni*. Puspantara.
- Prawanti, L. dan S. w. (2020). *Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid-19*. <https://www.researchgate.net/deref/https%3A%2F%2Fproceeding.unnes.ac.id%2F>
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. P3 A1 UPI.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta