

PENGEMASAN *TORTOR HATA SOPISIK* DALAM MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS *WEBSITE* UNTUK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Gustina Sijabat¹, Iskandar Muda²

Sekolah Menengah Pertama Swasta Bakti Mulia Onan Runggu Kab Samosir
Jalan. Pulau Samosir, Pakpahan Kode Pos 22493 Sumatera Utara
Program Studi Pendidikan Tari, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan
Jalan. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20221, Sumatera Utara-Indonesia
Email :¹gustinasijabat@gmail.com, ²cendana@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe how the Website-based Tortor Hata Sopisik packaging. The theoretical foundation in this study is used as a basis for data collection consisting of learning theory, packaging, Tortor Hata Sopisik, audio-visual media and Website, which are used as a reference in the packaging of this research. The method used in this research is qualitative descriptive method. The population is dance education study program students and informants who know the Toba Batak dance, especially Tortor Hata Sopisik, while the research sample is two students, one male and one female. Data collection techniques are carried out by means of observation, interviews, study of literature, documentation, and research instruments that use a questionnaire to test the feasibility of media experts and material experts and by means of observation, interviews, study of literature, documentation, and data analysis techniques. The results of this study are the Tortor Hata Sopisik. Packaging which is packaged into a form of Website-based audio visual media in accordance with the theory used. The packaging steps in this study use 3 stages, namely (1) Designing Phase (2) Production Phase (3) Testing Phase. At the design validation stage, this product involves 2 people validating material experts, and 2 people validating media experts. Scores obtained from validation and user trials get very good category with a detailed score of 4.6 from the material expert validation trial, a score of 4.37 from the media expert validation test. This learning video product is packaged into audio visual media then uploaded to the Website that is used by utilizing the internet network.

Kata kunci : Packaging, *Tortor Hata Sopisik Website*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengemasan *Tortor Hata Sopisik* berbasis *Website*. Landasan teoritis dalam penelitian ini dijadikan pedoman dalam pengumpulan data terdiri dari teori pembelajaran, pengemasan, *Tortor Hata Sopisik*, media audio visual dan *Website*, yang dijadikan acuan dalam pengemasan penelitian ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif kuantitatif. Populasinya adalah mahasiswa prodi pendidikan tari dan narasumber yang mengetahui tarian Batak Toba khususnya *Tortor Hata Sopisik*, sedangkan sampel penelitiannya adalah mahasiswa berjumlah dua orang, satu laki-laki dan satu perempuan. Data ini kemudian dianalisis dengan metode kualitatif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah Pengemasan *Tortor Hata Sopisik* yang dikemas kedalam bentuk media audio visual berbasis *Website* sesuai dengan teori yang digunakan. Langkah-langkah pengemasan dalam penelitian ini menggunakan 3 tahap yaitu, (1) Tahap Pembuatan Rancangan (2) Tahap Produksi (3) Tahap Uji Coba. Pada tahap validasi desain, produk ini melibatkan 2 orang validasi ahli materi, dan 2 orang validasi ahli media. Skor yang didapat dari validasi dan uji coba pengguna mendapat kategori sangat baik dengan rincian skor 4,6 dari uji coba validasi ahli materi skor 4,37 dari uji validasi ahli media. Skor tersebut membuktikan bahwa produk video pembelajaran ini layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran seni budaya kelas X Sekolah Menengah Atas, produk video pembelajaran ini dikemas

kedalam bentuk media audio visual kemudian diunggah ke *Website* yang digunakan dengan memanfaatkan jaringan internet.

Kata kunci : Pengemasan, Tortor Hata Sopsisik, Website

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses untuk mengubah tata laku dan sikap seorang maupun kelompok dengan upaya pelatihan dan pengajaran. Pendidikan bisa diartikan juga sebagai wadah atau tempat yang dibuat oleh lembaga-lembaga pemerintah bagi seseorang, baik itu orang tua, keluarga, dan teman agar dapat belajar. Hal ini pernah dikemukakan Muh. Sain Hanafy dalam *E-Journal pendidikan* (2014: 66) yaitu :

“pendidikan secara rasional di Indonesia sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan baik untuk diri peserta didik itu sendiri maupun untuk masyarakat bangsa dan negaranya”.

Pendidikan sangat penting untuk sebuah proses pembelajaran pada setiap individu agar mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai objek tertentu. Pengetahuan yang diperoleh berakibat pada setiap individu yaitu memiliki pola pikir, sikap, perilaku dan akhlak yang sesuai dengan pendidikan yang diperolehnya. Pendidikan dalam arti luas juga merupakan segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Dari pemahaman diatas pendidikan dapat diartikan proses yang dilakukan manusia untuk

mengembangkan dirinya sebaik mungkin dari dalam. Cara memperoleh pendidikan ada dua cara yaitu formal dan non formal.

Dalam pendidikan formal seperti sekolah, memiliki sistem pendidikan yang sudah diatur oleh kurikulum nasional. Jika kurikulum dijalankan dengan tepat dan sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik maka pelaksanaan pendidikan akan berjalan dengan baik. Hasil pengajaran dapat dicapai dengan baik jika proses belajar mengajar disekolah menggunakan strategi, metode serta media yang tepat dalam proses belajar mengajar.

Dalam proses belajar mengajar pada saat ini, media-media pembelajaran telah ada dengan berbagai jenisnya dan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar seperti media cetak yaitu buku, majalah, modul, media *audio visual* seperti video pembelajaran *tutorial*. Dengan menggunakan media proses belajar mengajar memudahkan siswa untuk mengerti isi materi dan siswa lebih tertarik. Seiring dengan perkembangan aplikasi teknologi informasi dalam dunia pendidikan, maka berbagai bahan belajar pun telah diproduksi dan dikonsumsi oleh pembelajaran melalui medium teknologi informasi dalam bentuk kemasan yang sangat bervariasi.

Media merupakan perantara atau pengantar dalam bahasa latin, pengertian ini terdapat dalam

E-Journal Pendidikan Pemikiran Islam Nunu Mahnun (2012: 27). Dalam proses belajar mengajar saat ini media pembelajaran juga sangat bermanfaat dalam pembelajaran seni budaya. Terkhusus dengan pembelajaran tari. Pada mata pelajaran seni tari untuk siswa sekolah menengah atas, terbagi atas tiga komponen yaitu apresiasi, ekspresi dan kreasi. Pada pembelajaran ekspresi tari siswa akan lebih dimudahkan jika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Pada siswa sekolah menengah atas terkhusus siswa kelas X, dalam pembelajaran mempunyai indikator mengekspresikan diri melalui karya seni tari tradisional dapat menggunakan media *audio visual* yang berisi materi *tortor Hata Sopsisik*.

Pada proses pembelajaran penggunaan media sebagai sumber belajar sangatlah penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu peristiwa penting yang sengaja direncanakan agar dapat memudahkan individu dalam menempuh suatu proses pembelajaran, pengertian ini terdapat dalam E-Journal Pembelajaran Jayanti (2013: 2). Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Tidak cukup dengan materi tari, dalam berekspresi seni tari siswa juga membutuhkan gambaran secara nyata tentang tari yang akan mereka pelajari dan ini dapat dipertunjukkan dengan menggunakan *audio visual* yang dapat menampilkan materi tari melalui video.

Pengemasan adalah suatu wadah yang menempati suatu barang agar aman, menarik, mempunyai daya pikat dari seseorang yang ingin membeli produk, pengertian ini terdapat dalam E-

Journal Sosial Humaniora, Syukrianti Muchtar (2015: 181). Pengemasan juga merupakan suatu system yang terkordinasi untuk menyiapkan barang menjadi siap untuk ditransportasikan. Pengemasan media pembelajaran dimana membuat suatu bahan dan dirancang secara khusus untuk digunakan dalam pembelajaran. Pengemasan produk merupakan hasil karya yang akan dikemas, salah satunya pembelajaran seni tari khususnya *tortor Hata Sopsisik* sebagai bahan ajar untuk siswa.

Media pembelajaran yang berbasis *audio visual* merupakan perantara atau penyampai pesan pembelajaran yang mengandung komponen atau unsur *visual* dan suara. Pengemasan media *audio visual* yang dimaksud yaitu menjadikan *audio visual* sebagai media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Dimana media *audio visual* akan dibuat berupa video pembelajaran. Dalam pengemasan *audio visual* akan menggunakan materi pembelajaran yang sama sehingga dapat digunakan pada saat proses belajar mengajar secara bersamaan.

Di dalam pengemasan ini akan menghasilkan produk dalam bentuk *audio visual* yaitu teknik gerak *tortor Hata Sopsisik*. Tujuan pengemasan *tortor Hata Sopsisik* ini supaya dapat mempermudah guru dalam mengefisienkan proses belajar mengajar dan mempermudah siswa menyerap isi materi yang disampaikan. Pada *tortor Hata Sopsisik* tergambar bagaimana adanya interaksi antara penari pria dan wanita dalam pengungkapan perasaan cinta yang disimbolkan dengan berbisik (*husip-husip*). Dulu pergaulan muda mudi menurut adat batak diatur secara adat, artinya ada etika, norma yang harus dipatuhi masyarakatnya. Untuk itu dalam *tortor Hata*

Sopisik tercermin bagaimana nilai, etika pergaulan yang diwujudkan kedalam seni tari tradisi.

Pada proses pembelajaran penggunaan media sebagai sumber belajar sangatlah penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu peristiwa penting yang sengaja direncanakan agar dapat memudahkan individu dalam menempuh suatu proses pembelajaran, pengertian ini terdapat dalam E-Journal Pembelajaran Jayanti (2013: 2). Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Tidak cukup dengan materi tari, dalam berekspresi seni tari siswa juga membutuhkan gambaran secara nyata tentang tari yang akan mereka pelajari dan ini dapat dipertunjukkan dengan menggunakan *audio visual* yang dapat menampilkan materi tari melalui video.

Dari observasi yang peneliti dapatkan disalah satu sekolah di Kabupaten Samosir, guru Seni Budaya mengajar dengan metode ceramah dan konvensional, sehingga yang terlihat lebih aktif adalah para guru. Siswa terlihat kesulitan dalam memahami pelajaran seni budaya, khususnya tari. Proses pembelajaran tari dengan metode ceramah dan konvensional bukanlah metode yang salah. Namun guru yang bersangkutan dapat membuat metode pembelajaran yang menarik perhatian siswa untuk mendengar, untuk lebih tahu, untuk mempermudah siswa mencerna apa yang dijelaskan oleh guru. Disinilah guru dapat memanfaatkan fasilitas yang sudah disediakan sekolah.

Dalam pembelajaran tari proses pembelajaran tari terjadi di dalam kelas, yang dilaksanakan oleh guru pada saat ini belum mampu membuat media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi yang ada, padahal disekolah sudah dilengkapi dengan fasilitas seperti ruang multimedia dan jaringan wifi. Namun fasilitas yang tersedia tersebut belum juga digunakan dengan maksimal, hanya beberapa mata pelajaran yang sudah memanfaatkannya. Siswa juga tidak dilarang membawa *handphone* ke sekolah sehingga kebanyakan siswa menggunakan *handphone* pada saat pembelajaran dengan hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran yang berlangsung. Dengan adanya media pembelajaran *audio visual* berbasis *website* ini, diharapkan agar membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, meningkatkan minat siswa, dan dapat mempergunakan *handphone* dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran berbasis *website* adalah kumpulan halaman-halaman dalam internet yang telah didesain secara terencana dan terpadu untuk digunakan kepentingan pembelajaran, dengan maksud agar interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik dapat berlangsung secara tepat. Pemilihan *website* sebagai media pembelajaran dikarenakan media tersebut memudahkan pengembangan kedepan, selain itu *website* dapat dijalankan dibanyak *platform*. Selain itu proses pembelajaran juga tidak harus disekolah dan tidak harus di dalam kelas, penggunaan *website* ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, siswa tidak harus memiliki fasilitas lain seperti komputer dan laptop, dikarenakan *website* juga

dapat dibuka dengan menggunakan *gadget* atau *Handphone* sehingga dapat mempermudah siswa dalam mempelajari isi materi yang ada didalam *website* tersebut.

Dengan media *audio visual* berbasis *website*, *tortor Hata Sopsisik* dapat menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Guru dapat mengajar dengan jelas, materi yang disampaikan guru juga dapat diterima siswa dengan baik. Sebaliknya siswa juga dapat merasakan suasana belajar yang menarik, dan siswa juga dengan mudah menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hal tersebut jelaslah bahwa pembelajaran menggunakan media *audio visual* dapat memberikan manfaat positif dalam proses belajar mengajar. Keuntungan bagi siswa adalah lebih banyak menggunakan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan sehingga siswa mudah menyerap materi pelajaran, dan keuntungan bagi guru adalah dapat mengefektifkan dan mengefisienkan proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik membuat sebuah produk materi pembelajaran tari khususnya *tortor Hata Sopsisik* sesuai dengan KD 3.1 yaitu memahami konsep, teknik, dan prosedur dalam meniru ragam gerak tari tradisi dan KD 4.1 yaitu memeragakan gerak tari tradisi berdasarkan konsep, teknik, dan prosedur sesuai dengan hitungan/ketukan dalam sebuah penelitian yang berjudul "Pengemasan *tortor Hata Sopsisik* melalui media *audio visual* berbasis *website* untuk Sekolah Menengah Atas"

Dari latar belakang diatas, yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peran media *audio visual* berbasis *website* dalam proses belajar mengajar akan mempermudah siswa dan guru di dalam proses belajar mengajar
2. Belajar tari tradisional/ daerah melalui *audio visual* berbasis *website* masih belum dilaksanakan dalam proses pembelajaran
3. Masih banyak guru yang gagap teknologi dalam proses pembelajaran

Pembatasan masalah adalah lanjutan dari identifikasi masalah dimana agar batasan masalah lebih terarah. Dari identifikasi masalah tersebut perlu dipilih salah satu mana yang paling layak dan paling sesuai diteliti. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Belajar tari tradisional/daerah melalui audio visual berbasis *website* masih belum dilaksanakan dalam proses pembelajaran

Begitu banyak masalah yang dibahas, agar penelitia ini lebih terarah maka perlu adanya perumusan masalah sehingga peneliti dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Setelah masalah diidentifikasi, dipilih, maka perlu dirumuskan. Penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengemasan *tortor Hata Sopsisik* dalam media audio visual berbasis *website* dalam belajar tari tradisional/daerah untuk Sekolah Menengah Atas?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya hasil yang diperoleh, sesuatu yang akan dicapai dalam suatu penelitian. Maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan sebuah produk materi dengan menggunakan materi pembelajaran KD. 3.1 yaitu memahami konsep, teknik, dan prosedur dalam menirukan ragam gerak tari tradisi dan KD 4.1 yaitu memeragakan gerak tari tradisi berdasarkan konsep, teknik, dan prosedur sesuai dengan hitungan/ketukan.

Manfaat dari penelitian yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masukan dan menambah wawasan kepada peneliti untuk menambah pengetahuan dalam mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh
2. Menambah pengetahuan peneliti tentang bagaimana pengemasan pembelajaran *tortor Hata Sopsisik* dalam media *audio visual* berbasis *website* untuk Sekolah Menengah Atas
3. Sebagai masukan dan sumber referensi bagi peneliti berikutnya yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini
4. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi kepada lembaga sekolah menengah atas mengenai pembelajaran *tortor Hata Sopsisik* dalam media *audio visual* berbasis *website*
5. Dengan memanfaatkan pengemasan materi pembelajaran yang bervariasi dapat memberikan suasana baru dalam kelas, yang biasanya siswa kurang aktif kini lebih aktif karena siswa diharuskan untuk bekerja sendiri membuka dan membahas isi website

Tjiptono (2010: 106) mengatakan “pengemasan (*packaging*) merupakan proses yang berkaitan dengan perancangan dan pembuatan wadah atau pembungkus suatu

produk. Sedangkan menurut cahyorini dan Rusfian (2011: 28) pengemasan adalah kegiatan yang terdiri dari desain grafis, informasi produk, serta struktur desain. Dalam pengemasan merupakan cara mempermudah siswa untuk memperoleh atau mendapatkan informasi tentang materi pembelajaran *tortor Hata Sopsisik* melalui media *audio visual* berbasis *website* untuk Sekolah Menengah Atas. Tentunya pengemasan tersebut akan sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar dikelas. Media *audio visual* mengaktifkan dua indera sekaligus, yakni indera penglihatan dan indera pendengaran sehingga dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat daya ingat peserta didik.

Sebelum mengemas suatu produk, terlebih dahulu penulis mengetahui langkah-langkah pengemasan yang akan dilalui, penulis menggunakan teori Menurut Tjiptono (2010: 106) langkah-langkah pengemasan terdiri dari:

- a. Tahap pembuatan rancangan
- b. Tahap produksi
- c. Tahap uji coba

Tortor adalah tarian seremonial yang disajikan dengan musik gondang. Secara fisik *tortor* merupakan tarian, namun makna yang lebih dari gerakan gerakannya menunjukkan *tortor* adalah sebuah media komunikasi, dimana melalui gerakan yang disajikan terjadi interaksi antara partisipan upacara. Menurut Hawkin dalam (Inggit Prastiawan & Agung Suharyanto) (2014: 5) “tari adalah ekspresi jiwa manusia yang diubah oleh imajinasi dan diberi bentuk melalui media gerak sehingga menjadi bentuk gerak yang simbolis dan sebagai ungkapan si pencipta”.

Tortor disini merupakan tari yang mengungkapkan rasa cinta kepada lawan jenis. *Tortor Hata Sopsisik* merupakan tari kreasi yang mentradisi. *Tortor Hata Sopsisik* memiliki makna *husip-husip* yang artinya berbisik untuk mengungkapkan perasaan cinta. Pada *tortor Hata Sopsisik* ini terdapat empat bagian penting yang menjadi urutan pengungkapan perasaan yang disimbolkan melalui gerak tari. Pertama diawali dengan perkenalan yaitu dengan menanyakan marga yang disimbolkan dengan gerak mengangguk-angguk kepala pada laki-laki dan menggeleng-gelengkan kepala pada perempuan pada bagian pertama. Ketika marga sudah diketahui maka berlanjut pada pengungkapan cinta dengan gerakan mengangguk-angguk kepala pada laki-laki dan gerakan menggeleng-gelengkan kepala pada perempuan pada bagian kedua. Bagian ketiga pemuda akan kembali berbisik untuk menanyakan jawaban dari ungkapan perasaan yang telah dibisikkan, kemudian pihak wanita menjawab dengan “iya” dengan gerakan mengangguk-anggukkan kepala dan ditandai dengan daun pohon beringin (*bane-bane*) yang disematkan laki-laki di kepala perempuan. Maka dari *tortor* ini siswa dapat mengetahui asal-usul, fungsi, makna gerak, ragam gerak, tatarias, dan iringan musik yang digunakan.

Website adalah sekumpulan halaman *web* yang saling berhubungan yang umumnya berada pada peladen yang berisikan sekumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi. Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah *server web* yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet, ataupun jaringan wilayah lokal

(LAN) melalui alamat internet yang dikenali sebagai URL.

Menurut Rusman (2012:335) menyatakan “*Web*” merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang dengan pesat. Dengan adanya media *web*, maka dapat berkembangnya sistem pembelajaran di sekolah agar menjadi lebih inovatif.

Untuk saat ini sudah menjadi suatu keharusan dalam dunia pendidikan terutama bagi para pendidik ataupun calon pendidik dalam merancang pembelajaran di sekolah agar mampu menyiapkan dan membuat bahan ajar sendiri yang inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi khususnya. Maka dengan itu, pengemasan *tortor Hata Sopsisik* dalam media audio visual akan di unggah ke *website* untuk menambah ketertarikan peserta didik untuk belajar.

Sistem media *audio visual* ini serba guna, mudah digunakan, dan cukup efektif untuk pembelajaran kelompok ataupun perorangan dan belajar mandiri. Dengan adanya media yang digunakan dalam pembelajaran dapat menambah ketertarikan siswa pada proses belajar-mengajar. Pengemasan pembelajaran *tortor Hata Sopsisik* melalui audio visual pada penelitian ini menggunakan jenis audio visual bergerak.

Dalam mengemas produk ini mengambil lokasi di laboratorium seni tari Universitas Negeri Medan untuk tempat pengambilan atau perekaman *tortor Hata Sopsisik* dan ruang komputer tempat pengeditan ataupun penyusunan video. Waktu penelitian untuk mendapatkan

keterangan dan data–data yang diperlukan berkaitan dengan materi yang akan diteliti dilakukan pada September hingga November 2019. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Prodi Pendidikan Tari dan narasumber (Perri Sagala) yang memahami tarian batak toba terkhusus *tortor Hata Sopsisik*

Untuk mempermudah pengambilan data dari pengolahannya maka ditarik sejumlah sampel dari populasi yang ada maka yang akan menjadi sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Tari berjumlah 2 orang (1 laki-laki dan 1 perempuan).

II. PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti terlihat bahwa kebutuhan siswa SMAN 2 Pangururan pada pelajaran tari yaitu kurangnya media pembelajaran untuk menyampaikan materi dan kurangnya kemampuan guru memahami IT. Dalam hal ini peneliti membuat media audio visual berbasis *Website* yang berisi materi *Tortor Hata Sopsisik* untuk memenuhi salah satu kebutuhan siswa dalam pembelajaran tari.

Pembelajaran tari disekolah menengah atas mengikuti silabus yang ada yaitu kurikulum 2013. Sesuai dengan silabus pada mata pelajaran Seni Budaya khususnya seni tari yaitu tari tradisional. Materi pembelajaran tari pada penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran tari di SMA kelas X. Pada hasil wawancara peneliti dengan guru seni budaya ibu Perri Cristina Sagala di SMA N2 Pangururan, materi tari yang diajarkan adalah *tortor Hata Sopsisik* yang masih berkembang pada masyarakat sekitar khususnya Samosir. Dimana *tortor* ini masih dilaksanakan pada *Gondang Naposo* yang

diselenggarakan setiap tahunnya dalam event-event kabupaten Samosir.

Dalam hal ini, peneliti akan mengemas *tortor Hata Sopsisik*, yaitu tari tradisional dari masyarakat Batak Toba. Materi yang dikemas adalah materi pembelajaran dalam bentuk *audio visual* berbasis *website*. Dalam media *audio visual* ini akan mengemas *tortor Hata Sopsisik* secara tersusun mulai dari tutorial gerakan hingga gerakan seutuhnya untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan. Kemudian akan diunggah ke jaringan *website* untuk menambah ketertarikan dalam belajar dalam perkembangan teknologi saat ini. Pengemasan tersebut sesuai dengan KD 3.1 bertujuan untuk memahami konsep, teknik, dan prosedur dalam meniru ragam gerak tari tradisi dan KD 4.1 yang bertujuan untuk memeragakan gerak tari tradisi berdasarkan konsep, teknik, dan prosedur sesuai dengan hitungan/ketukan.

Pada materi KD 3.1 akan disusun dengan memberikan beberapa materi apresiasi seperti, sejarah *tortor Hata Sopsisik*, fungsi, iringan musik, dan busana. Sedangkan materi pada KD 4.1 akan berisikan video teknik gerak tari, susunan ragam gerak tari, dan video *tortor Hata Sopsisik* secara utuh. Tarian ini akan diperagakan oleh dua orang (1 laki-laki dan 1 perempuan).

Pengemasan *tortor hata Sopsisik* dalam media audio visual berbasis *Website* harus menggunakan langkah-langkah agar tidak terjadi kebingungan pada saat proses pengerjaan. Dengan adanya tahapan pengemasan, maka proses yang dilakukan lebih terarah dalam menyusun.

Dalam tahap ini peneliti terlebih dahulu mempersiapkan segala kebutuhan dalam proses

pembuatan video yang sesuai dengan KD 3.1 yaitu memahami konsep, teknik, dan prosedur dalam menirukan ragam gerak tradisi dan KD 4.1 yaitu memeragakan gerak tari tradisi berdasarkan konsep, teknik, dan prosedur sesuai dengan hitungan/ketukan.

Konsep materi pembelajaran tari dalam penelitian ini berdasarkan penyesuaian analisis kebutuhan tentang pembelajaran seni budaya terkhusus seni tari bagi siswa kelas X SMAN 2 Pangururan. Objek yang akan dijadikan sebagai materi pembelajaran yaitu *Tortor Hata Sopsisik*. tarian ini merupakan materi pembelajaran di kelas X tetapi masih diajarkan dengan metode konvensional.

Dari hasil penjelasan diatas, maka penulis akan mengemas materi pembelajaran *Tortor Hata Sopsisik*. materi ini akan dikemas dalam bentuk audio visual berbasis *Website*. Dalam mengemas materi pembelajaran ini sesuai dengan pencapaian KD 3.1 tentang apresiasi dengan memahami konsep, teknik, dan prosedur dalam menirukan ragam gerak tradisi dan KD 4.1 tentang ekspresi yaitu dengan memeragakan gerak tari tradisi berdasarkan konsep, teknik, dan prosedur sesuai dengan hitungan/ketukan.

Dalam mempersiapkan pengemasan *Tortor Hata Sopsisik* perlu adanya perencanaan menyiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam mengemas. Dalam hal ini akan membantu dalam menjelaskan alat yang digunakan dan diperlukan. Beberapa hal mengenai, jadwal produksi, lokasi pengambilan video dan foto dan sebagainya,

1. Alat-alat yang digunakan :

- Kamera Canon 600D (Lensa kamera EF-S 18-55mm f/3.5-5.6)

- Tripot kamera
- Kain hitam
- Komputer pc

2. Lokasi Pengambilan Video dan Foto

Setelah tersedianya sarana dan prasarana, peneliti kemudian melakukan pengambilan video dan gambar oleh fotografer. Pengambilan video dan foto ini dilaksanakan di laboratorium pendidikan tari Universitas Negeri Medan pada tanggal 21 Oktober 2019. Kemudian video akan di edit dari tutorial hingga video seutuhnya untuk mempermudah penguploadan ke website, lalu foto-foto dimasukkan untuk *dancescript*

Penetapan materi pembelajaran dalam KD 3.1 untuk *Tortor Hata Sopsisik* disusun dengan memberikan beberapa materi apresiasi seperti,

1. Sejarah *Tortor Hata Sopsisik*
2. Fungsi *Tortor Hata Sopsisik*
3. Musik iringan *Tortor Hata Sopsisik*
4. Busana *Tortor Hata Sopsisik*

Untuk penetapan materi pembelajaran dalam KD 4.1 untuk *Tortor Hata Sopsisik* disusun dengan menampilkan tutorial *Tortor Hata Sopsisik* dan video utuh dari tarian tersebut. Dalam menyiapkan materi *Tortor Hata Sopsisik* sesuai dengan kebutuhan dalam kompetensi dasar KD 4.1 yaitu ekspresi dideskripsikan berdasarkan hasil dari proses pengumpulan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan yang sudah dilakukan peneliti.

Dalam tarian ini terdapat 7 motif gerakan yang menceritakan proses perkenalan muda-mudi. Berikut merupakan urutan motif gerak yang terdapat dalam *Tortor Hata Sopsisik*: 1). *Pamuhai* (sikap sempurna) artinya adanya tanda-tanda kehidupan, 2). *Somba* (sembah) artinya

menghormati sesama, 3). *Mambuka roha*, yang artinya menyatukan diri kepada semesta ataupun ke masyarakat, 4). *Manaili husiamun husiambirang huhut manerser* artinya melirik muda-mudi kekiri dan kekanan ataupun mencari kenalan, 5). *Patoru diri* artinya merendahkan diri supaya tidak menjadi sombong dan saling menghargai sesama, 6). *Marhusip* artinya berbisik menanyakan marga, mengungkapkan isi hati, dan menanyakan jawaban ungkapan perasaan, 7). *Embas* artinya kegembiraan bahwasanya berkenalan dengan paribannya.

Dalam tahap ini peneliti akan meminta bantuan videografer untuk pengambilan video yang akan menjadi materi pengemasan *Tortor Hata Sopsisik*. Dalam hal ini pengambilan video akan diambil secara berulang-ulang agar mendapatkan hasil yang maksimal. Video yang diambil berupa tutorial dan video utuh *Tortor Hata Sopsisik*. Pada tahap ini juga dilakukan pengambilan foto yaitu foto setiap gerakan yang akan digunakan untuk identifikasi gerak *Tortor Hata Sopsisik*.

Dalam tahap ini peneliti akan meminta bantuan videografer untuk pengambilan video yang akan menjadi materi pengemasan *Tortor Hata Sopsisik*. Dalam hal ini pengambilan video akan diambil secara berulang-ulang agar mendapatkan hasil yang maksimal. Video yang diambil berupa tutorial dan video utuh *Tortor Hata Sopsisik*. Pada tahap ini juga dilakukan pengambilan foto yaitu foto setiap gerakan yang akan digunakan untuk identifikasi gerak *Tortor Hata Sopsisik*. Konsep materi pembelajaran tari dalam penelitian ini berdasarkan penyesuaian analisis kebutuhan tentang pembelajaran seni

budaya terkhusus seni tari bagi siswa kelas X SMAN 2 Pangururan. Objek yang akan dijadikan sebagai materi pembelajaran yaitu *Tortor Hata Sopsisik*. tarian ini merupakan materi pembelajaran di kelas X tetapi masih diajarkan dengan metode konvensional.

Dari hasil penjelasan diatas, maka penulis akan mengemas materi pembelajaran *Tortor Hata Sopsisik*. materi ini akan dikemas dalam bentuk audio visual berbasis *Website*. Dalam mengemas materi pembelajaran ini sesuai dengan pencapaian KD 3.1 tentang apresiasi dengan memahami konsep, teknik, dan prosedur dalam menirukan ragam gerak tradisi dan KD 4.1 tentang ekpresi yaitu dengan memeragakan gerak tari tradisi berdasarkan konsep, teknik, dan prosedur sesuai dengan hitungan/ ketukan.

Didalam mengemas penelitian ini ada tahapan pembuatan *website* sebelum diupload yaitu :

- a. Jika belum memiliki *blog*, silahkan buat akun *blog* dengan membuka google lalu masukkan *blogger* lalu telusuri



- b. Setelah itu akan muncul seperti gambar dibawah, kemudian klik tulisan *create your blog*



c. Kemudian muncul tampilan dengan login email, setelah email dimasukkan klik berikutnya



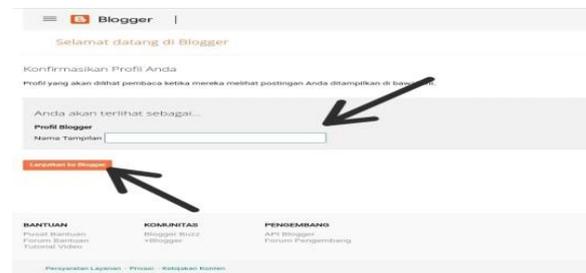
d. Lalu masukkan password email, klik berikutnya



e. Setelah itu akan muncul tulisan seperti dibawah, lalu klik tulisan buat blog



f. Kemudian akan muncul seperti tampilan dibawah, lalu isi nama tampilan yang akan dibuat. Misalnya *Tortor Hata Sopisik Tradisi*. Setelah itu klik lanjutkan ke blogger



g. Selanjutnya klik tulisan buat blog baru pada tampilan ini



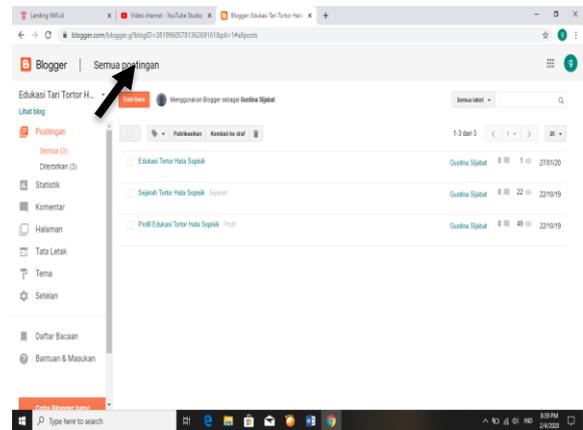
h. Akan muncul tampilan seperti berikut, lalu klik buat blog



Langkah 1

Klik entri baru yang terdapat dalam *Blogger*

- i. Setelah pembuatan judul, alamat web, dan tema, maka silahkan masuk atau buat postingan yang telah penulis buat berupa video *Tortor Hata Sopisik*

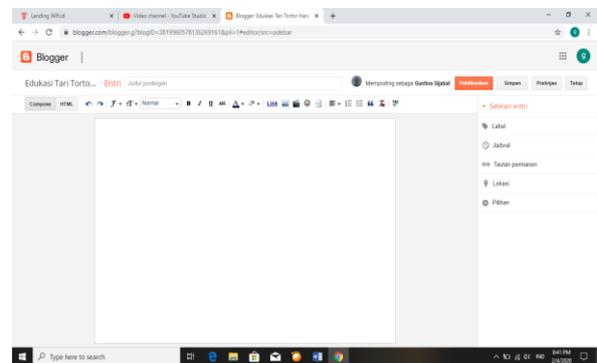


Langkah 2

Setelah memilih entri baru, maka tampilan untuk memasukkan video akan muncul

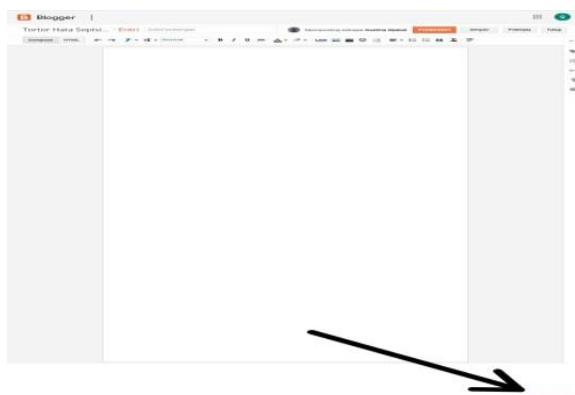


- j. Setelah klik buat postingan baru, penulis ingin memasukkan video tutorial *Tortor Hata Sopisik* yang berbentuk audio visual yang ingin diteliti publikasikan. Selanjutnya klik kirim masukkan

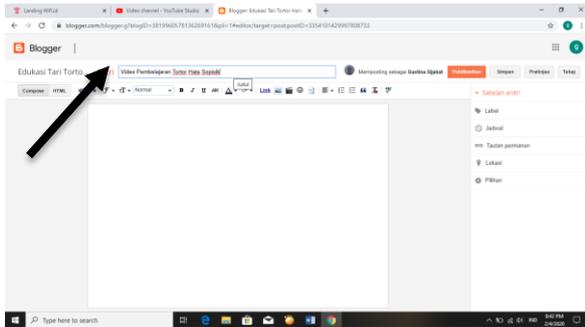


Langkah 3

Sebelum memasukkan video yang kita inginkan, terlebih dahulu masukkan judul video apa yang ingin kita publikasikan di akun web kita. Disini saya memilih judul “Video Pembelajaran *Tortor Hata Sopisik*” seperti gambar berikut

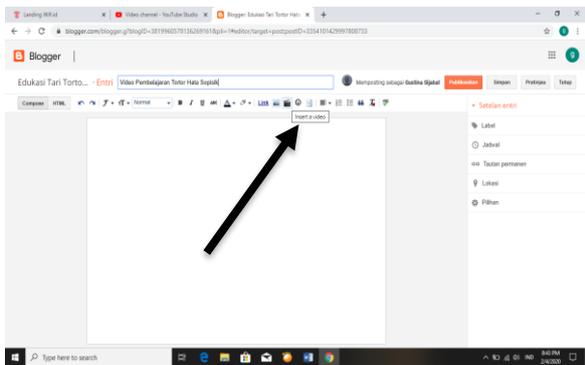


- k. Setelah video berhasil dimasukkan, maka *web* siap untuk digunakan



Langkah 4

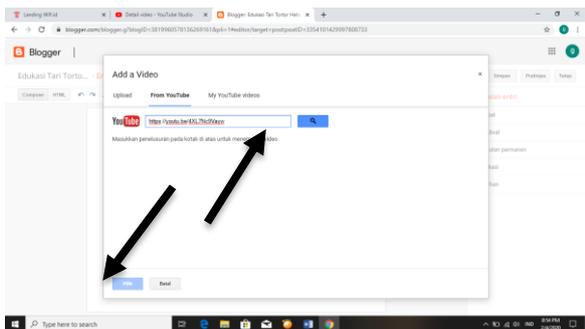
Setelah memasukkan judul yang kita inginkan, lalu pilih gambar *roll* kamera yang terdapat dalam akun web tersebut, seperti gambar berikut:



Langkah 5

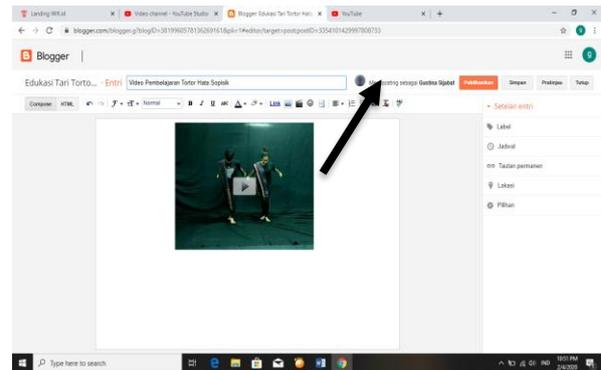
Setelah memilih gambar tersebut, maka tampilan selanjutnya adalah seperti ini. Selanjutnya pilih from youtube, lalu masukkan link video yang ingin anda masukkan. Disini saya memasukkan link

“ <http://youtu.be/4XL7Nc9ayw> “



Langkah 6

Setelah memasukkan linknya, langkah selanjutnya klik pencarian dan video yang ingin saya upload akan muncul seperti gambar di bawah ini. Setelah itu klik videonya. Selanjutnya tampilan akan seperti ini, lalu pilih publikasikan.



Dalam tahap ini uji coba dilakukan untuk mengetahui apakah produk ini layak dijadikan sebagai materi pembelajaran di sekolah. Tujuan uji coba dalam hal ini adalah melihat efektifitas program atau produk yang dibuat dilihat dari sudut menarik tidaknya program atau produk media audio visual tersebut. Pada tahap ini dilakukan pemeriksaan terhadap *Tortor Hata sopisik* yang telah selesai diedit. Ini merupakan langkah evaluasi kelayakan media audio visual sebagai bahan ajar guru di sekolah menengah atas.

Uji coba ini dilakukan dengan cara pemberian angket uji coba kepada ahli materi dan ahli media. Ahli materi *tortor hata sopisik* yakni ibu Perri Sagala selaku *validator* materi I dan bapak Togi M Sirait selaku *validator* materi II dan bapak Adek Cerah Kurnia Azis selaku *validator* I. Setelah angket uji ahli materi dan uji ahli media diberikan, kemudian melihat hasil yang diperoleh dari angket tersebut untuk diketahui kekurangan dan ketidaklayakan materi

dan media. Kekurangan tersebut akan dicatat untuk perbaikan agar media layak digunakan sebagai bahan ajar di sekolah.

III. Penutup

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang di peroleh dari BAB IV, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Di dalam pengemasan *Tortor Hata sopisik* melalui media audio visual berbasis *Website* materinya dalah sebagai berikut : 1) sejarah *Tortor Hata sopisik*, 2) fungsi *Tortor Hata sopisik*, 3). Iringan musik *Tortor Hata sopisik*, 4). Busana *Tortor Hata sopisik*, 5). Tutorial *Tortor Hata sopisik*, 5). Video lengkap *Tortor Hata sopisik*.

2. Langkah-langkah dalam pengemasan materi pembelajaran harus disesuaikan dengan KD 3.1 yaitu memahami konsep, teknik, dan prosedur dalam menirukan ragam gerak tari tradisi dan KD 4.1 yaitu memeragakan gerak tari tradisi berdasarkan konsep, teknik, dan prosedur sesuai dengan hitungan/ketukan.

3. Dari hasil penelitian *Tortor Hata sopisik* yang dikemas dalam audio visual berbasis *website* dapat dipelajari dari melalui internet menggunakan laptop ataupun gadget. Hasil penelitian ini dapat juga digunakan sebagai bahan ajar untuk siswa kelas X di tingkat Sekolah Menengah Atas

B. SARAN

Dari kesimpulan diatas penelitian pengemasan *Tortor Hata sopisik* dalam audio visual berbasis *website*, penulis akan menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas yang belum mengetahui atau memahami *Tortor Hata sopisik* agar dapat memanfaatkan tarian yang sudah dikemas untuk dijadikan sebagai bahan dalam mempelajari dan mengenal *Tortor Hata sopisik*
2. bagi guru di Sekolah Menengah Atas yang masih menggunakan metode konvensional dalam mengajar, dapat menjadikan sebagai media pembelajaran untuk mengajar siswa
3. bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan peneliti sejenis diharapkan ini menjadi bahan referensi atau perbandingan serta dapat dikembangkan lagi menjadi penerapan

DAFTAR PUSTAKA

- Alifiani Fodli, 2015. "Pembelajaran Tari Nusantara dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Pangkah Kabupaten Tegal". Skripsi Universitas Negeri Semarang
- Arikunto, S. (2009). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Bumi Aksara, Jakarta.
- Arief S Sudiman, 2006. Media Pendidikan, Pengertian dan Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad, M.A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cahyorini dan Rusfian, 2011. *Pengemasan Produk*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ceriaty, 2017. "Pengemasan Pembelajaran Tari Gubang Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 5 Tanjung Balai". Skripsi Universitas Negeri Medan
- Cut Dalilah Mutia, 2017. "Pengemasan Tari Manoe Pucuk Berbasis Audio Visual Bagi

- Siswa Sekolah Menengah Pertama. Skripsi Universitas Negeri Medan
- Dedi Kurniawan. 2018 “Pengemasan Materi Pembelajaran Tari (*Tatak*) Garogaro Berbasis Web di SMA 1 Lubuk Pakam”. Dalam Skripsi. Universitas Negeri Medan
- Gerlach dan Ely. 1971. *Teaching & Media: A Systematic Approach*.
- Hutasoit, 1976. Komunikasi Batak, Jakarta: Bumi Aksara
- Julianti, 2014. *The Art of Packaging*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Kotler and Keller, 2015. *Marketing Management* 13 New Jersey.
- Mashaliyah, 2017. Skripsi Universitas Negeri Medan “Pengemasan Pembelajaran Tari Salsa Melalui Modul dan Media Audio Visual Untuk Sekolah Menengah Atas.
- Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Pramana, KD. Diah & dkk. 2016. *Penerapan Pendekatan Saintifik Dalam Setting Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Penguasaan Kompetensi Pengantahuan PKN*. E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD 4.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tjiptono, 2010. *Strategi Pemasaran*, Yogyakarta: CV Andi Offset
- Nunu Mahnun. 2012. E-Journal Pemikiran Islam Vol.37 NO.1. Universitas Islam Negeri Syultan Syarif Kasim. Riau
- Yulianto. K, & Yuniarinto, A. (2012). Analisis Pengaruh Faktor Bauran Pemasaran Terhadap Pertimbangan Nasabah Dalam Memilih Bank Syariah di Kota Medan. WACANA, E-Journal Sosial dan Humaniora, 13 (4), 537-551