

Pengembangan Video Media Pembelajaran Seni Berbasis Budaya Dayak Di Palangka Raya

Iwan Pranoto¹, Baso Indra Wijaya Aziz², Pitri³

^{1,3}Prodi Sendratasik, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangkaraya; ²Prodi Animasi, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makasar
E-mail: pranotoiwan@fkip.upr.ac.id

Abstract

The development of instructional video media has become a contextual, innovative, and culturally relevant necessity for learners' local contexts. Advances in technology and visual media provide opportunities for educators to develop art learning videos that function not only as tools for delivering content but also as media for cultural literacy. In this context, Dayak culture is viewed as a learning resource that possesses significant aesthetic, historical, and educational values to be integrated into school-based art education. The main focus of this study concerns the process of producing art instructional videos based on Dayak culture, the implementation of the media in learning activities, and the validation and feasibility of the resulting products. The research methodology employed is practice-led research, an approach that positions media development practice as the core of the research process. The research stages include needs analysis and learning context analysis, video concept and structure design, instructional media product development, implementation of the media in learning activities, and evaluation and validation of media feasibility. The developed instructional video products contain visual art materials, such as handicrafts, sculpture, traditional architecture, ceramics, and traditional Dayak weapons, which are visualized through images and video recordings. Product trials were conducted with seventh-grade students at SMPN 02 Palangka Raya to examine learner responses, learning achievement, and media usability. The findings indicate that the development of art instructional video media based on Dayak culture effectively functions as a medium for cultural literacy in art education. The implementation of video media provides contextual visual learning experiences and enhances students' interest and understanding of art and cultural materials. Product validation results show that the instructional videos are categorized as feasible in terms of content relevance, visual clarity, and ease of use. Overall, this study contributes to the development of cultural literacy, the strengthening of art education, and innovation in locally based instructional media relevant to regional educational contexts.

Keywords: art learning media, instructional video, practice-led research, cultural literacy.

PENDAHULUAN

Teknologi digital memberikan pengaruh signifikan terhadap kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Sebagaimana dikemukakan Surahman (2013) bahwa teknologi memiliki dampak langsung terhadap cara manusia memperoleh dan mengelola informasi. Kondisi ini mendorong institusi pendidikan, baik pada jenjang dasar hingga pendidikan tinggi, untuk beradaptasi dengan pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik (Mikaresti, 2022). Salah satu bentuk adaptasi tersebut adalah pengembangan media pembelajaran berbasis video yang mampu menyajikan materi seni secara visual, kontekstual, dan menarik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa. Dalam pembelajaran seni, media video memiliki peran strategis karena mampu menampilkan proses kreatif, teknik, dan ekspresi artistik yang sulit dipahami apabila hanya disampaikan secara verbal atau tekstual (Firmansyah, 2022). Oleh karena itu, penelitian tentang pengembangan video media pembelajaran seni menjadi penting untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran seni di era digital, sekaligus mendukung optimalisasi pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi berbasis audiovisual memungkinkan pengguna untuk menonton video, melihat gambar, dan membaca teks melalui pengalaman visual yang imersif. Seperti yang disampaikan oleh Schulz et al. (2023) menyatakan bahwa pengembangan video media pembelajaran didukung oleh berbagai perangkat yang mampu menampilkan gambar, video, dan tulisan dalam bentuk tiga dimensi sehingga objek tampak lebih nyata. Temuan terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan observasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi visual (Sintowoko 2021). Dalam konteks pembelajaran seni, teknologi ini dinilai efektif untuk menyajikan

proses, bentuk, dan nilai estetika karya seni secara lebih mendalam (Justin, 2022). Oleh karena itu, pengembangan video media pembelajaran seni berbasis budaya Dayak yang diintegrasikan dengan peralatan digital menjadi penting sebagai upaya menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual, visual, dan bermakna bagi peserta didik. Bagi peserta didik pembuatan bahan ajar merupakan aktivitas penting yang dilakukan oleh pendidik dalam mendukung proses belajar. Sebagaimana dikemukakan Hadi, (2022) bahwa setiap guru tidak terlepas dari pengembangan media pembelajaran sebagai bagian dari upaya mencapai tujuan belajar dengan mengedepankan kreativitas dan kemampuan dalam merancang media. Pernyataan tersebut menegaskan bahwa guru di lingkungan sekolah memiliki peran strategis dalam mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran, seperti foto, gambar, video, teks, dan alat peraga lain yang relevan dengan karakteristik materi. Berdasarkan latar belakang tersebut, pertanyaan penelitian yang diajukan adalah: (1) bagaimana proses pengembangan video media pembelajaran seni budaya berbasis budaya Dayak di Kota Palangka Raya? (2) bagaimana kelayakan video media pembelajaran seni budaya berbasis budaya Dayak ditinjau dari aspek materi dan media? dan (3) bagaimana respons peserta didik terhadap penggunaan video media pembelajaran seni budaya berbasis budaya Dayak dalam pembelajaran seni? Dari beberapa pertanyaan yang telah dikemukakan bahwa dengan perkembangan teknologi, pengembangan video media pembelajaran seni budaya berbasis budaya Dayak menjadi alternatif yang potensial untuk menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna bagi peserta didik di Kota Palangka Raya.

Pendidikan yang berkembang di Palangka Raya, tidak lepas dari pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak terlepas dari kurikulum yang berlaku di sekolah. Pendidik memiliki kewenangan untuk mengembangkan media pembelajaran berdasarkan isi materi bahan ajar yang termuat dalam kurikulum pendidikan. Berdasarkan pengamatan awal, pengembangan media pembelajaran Seni Budaya di fokuskan pada guru seni budaya di SMPN 02 Palangka Raya. Hal ini masih berfokus pada materi seni rupa, terutama pada aspek apresiasi seni, dan belum secara optimal memanfaatkan media video yang mengangkat kekayaan budaya lokal Dayak. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan pengembangan video media pembelajaran berbasis budaya Dayak yang kontekstual dan relevan dengan lingkungan peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini berangkat dari hipotesis bahwa pengembangan video media pembelajaran Seni Budaya berbasis budaya Dayak dapat meningkatkan kualitas pembelajaran apresiasi seni serta memperkuat pemahaman dan apresiasi peserta didik terhadap budaya Dayak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan ini yaitu *practice-led research*. Seperti yang disampaikan oleh Hannula, (2014) bahwa berangkat dari aktivitas praktik praktik seni, desain, pendidikan, atau media yang kemudian dianalisis, direfleksikan, dan dikontekstualisasikan secara ilmiah. Terdapat beberapa tahapan dalam penelitian yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Alexandro, 2025). Penelitian ini menghasilkan dan menguji kelayakan produk berupa video media pembelajaran seni budaya berbasis budaya Dayak, sebagai bentuk inovasi pengembangan. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi seni budaya yang berorientasi pada nilai dan visual budaya Dayak di Kota Palangka Raya. Tahap perancangan dan pengembangan dilakukan melalui penyusunan naskah video, pengambilan visual budaya Dayak, penyuntingan audio-visual, serta integrasi materi apresiasi seni ke dalam format video pembelajaran. Selanjutnya, analisis kelayakan video media pembelajaran dilakukan melalui validasi ahli materi dan ahli media, serta uji coba terbatas kepada peserta didik untuk menilai aspek isi, tampilan visual, kejelasan penyajian, dan kebermanfaatan media. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa video media pembelajaran seni budaya berbasis budaya Dayak dinilai layak digunakan dalam pembelajaran, mampu meningkatkan minat belajar, serta membantu peserta didik memahami dan mengapresiasi seni budaya lokal secara lebih kontekstual dan bermakna. Berikut ini adalah kerangka kerja dalam pengembangan video media pembelajaran seni berbasis budaya Dayak.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran, analisis kurikulum Seni Budaya, serta analisis karakteristik pelajar di Kota Palangka Raya. Analisis juga mencakup identifikasi materi

budaya Dayak yang relevan untuk dijadikan konten video pembelajaran, seperti seni rupa, simbol, nilai budaya, dan praktik budaya lokal. Selain itu, dilakukan analisis permasalahan pembelajaran yang dihadapi guru dan pelajar terkait keterbatasan media pembelajaran berbasis budaya lokal. Hasil tahap analisis menjadi dasar dalam menentukan tujuan pengembangan video media pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, pemetaan materi budaya Dayak, serta perancangan konsep video media pembelajaran. Kegiatan pada tahap ini mencakup penyusunan *storyboard*, penulisan naskah video, penentuan alur penyajian materi, serta desain tampilan visual dan audio yang sesuai dengan karakteristik pelajar. Pada tahap ini juga dirancang instrumen penilaian untuk mengukur kelayakan media dan respons pengguna.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan dengan memproduksi video media pembelajaran sesuai rancangan yang telah disusun, meliputi proses pengambilan gambar, perekaman audio, pengolahan visual, dan penyuntingan video. Video yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi seni budaya dan ahli media pembelajaran untuk menilai aspek isi, bahasa, tampilan visual, dan teknis media. Hasil validasi digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan produk video agar memenuhi standar kelayakan pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, video media pembelajaran budaya Dayak yang telah direvisi diuji coba dalam kegiatan pembelajaran kepada pelajar di Kota Palangka Raya. Uji coba dilakukan secara terbatas untuk melihat keterlaksanaan penggunaan media, keterpahaman materi oleh pelajar, serta efektivitas video dalam mendukung proses pembelajaran seni budaya. Data diperoleh melalui observasi, angket respons pelajar, dan wawancara dengan guru.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keseluruhan proses dan hasil pengembangan video media pembelajaran. Evaluasi mencakup analisis kelayakan produk, efektivitas media terhadap pembelajaran, serta kelemahan dan keunggulan video yang dikembangkan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan akhir produk dan penarikan kesimpulan mengenai kelayakan video media pembelajaran budaya Dayak untuk digunakan dalam pembelajaran di Kota Palangka Raya.

Teknik pengumpulan data

Aktivitas penelitian ini memerlukan informan pendukung dalam pelaksanaan praktik pengembangan video media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada Maret 2024- Desember 2024, yang berlokasi di Kota Palangka Raya dan sekolah yang menjadi sasaran implikasi yaitu SMPN 02 Palangka Raya. Data yang diperoleh berupa wawancara, lembar pengamatan dan observasi. Foto-foto, dokumen praktik dan perancangan. Terdapat beberapa narasumber yang dianggap terlibat dalam penelitian ini. Setiap narasumber di berikan kode agar mempermudah dalam mendisplay data. Berikut ini adalah tabel 1 yang memuat data narasumber dalam penelitian pengembangan video media pembelajaran berbasis budaya Dayak di Kalimantan Tengah.

Kode	Jenis informan
AK 1	Kepala Sekolah SMPN 02 Palangka Raya
AK 2	Bidang Koleksi Budaya Dayak, Museum Balanga Kota Palangka Raya
AK 3	Peneliti Pengembangan Video Media Pembelajaran
AK 4	Guru Mata Pelajaran Seni Budaya SMPN 02 Palangka Raya
AK 5	Ahli Kurikulum dan validator media pembelajaran

Sumber: Iwan Pranoto (2024)

HASIL

1. Analisis Objek Visula Budaya Dayak Pengembangan Video

Pengembangan video media pembelajaran seni rupa, pada kesempatan ini di dasari dengan perangkat mengajar yang di buat oleh guru mata pelajaran. Hal ini menjadi dasar bagi guru mata pelajaran dalam mengali informasi tentang karya seni rupa yang ada di daerah Kalimantan Tengah (Wawancara AK 1 2024). Berdasarkan pernyataan AK 2 bahwa mengambil beberapa foto dan video

koleksi karya seni rupa tradisional yang ada di Museum Balanga Palangka Raya dapat menjadi sumber pembelajaran (wawancara 2024). Pengamatan AK 3 (2024) bahwa karya seni rupa yang akan dikembangkan sebagai bahan ajar ini meliputi seni topeng dan beberapa seni terapan. Berikut ini tabel 2 proses analisis objek pengambilan foto dan video yang dikembangkan menjadi media pembelajaran seni rupa di di lingkungan museum Balanga.

No.	Gambar	Keterangan
1.		Mengumpulkan informasi terkait objek seni dan budaya Dayak, melalui penjelasan sekaligus perekaman audio dari ahli budaya terkait beberapa artefak kolek museum Balanga di kota Palangka Raya. Terdapat berbagai artefak yang berkaitan dengan fungsi, makna serta sejarah yang berkaitan dengan tradisi Dayak (Pengamatan AK 3,2024)
2.		Mengamati objek keramik sebagai bagian dari materi yang akan di pilih menjadi media pembelajaran. Aspek yang di amati meliputi bentuk, ornamen, warna yang terdapat pada keramik. Objek keramik dipilih karena kuatnya pengaruh sosial budaya Dayak dan barang-barang keramik sebagai identitas sosial dan pemaknaan yang dalam melalui hukum adat (Wawancara AK 2, 2024)
3.		Bentuk visual beberapa objek seni yang telah di rekam untuk dijadikan video media pembelajaran. Bagian tampilan visual budaya Dayak yang menjadi video media pembelajaran meliputi visual peralatan musik, artefak berupa patung, barang-barang kerajinan, aktifitas budaya Dayak (Wawancara AK 4, 2024). Objek yang dipilih kemudian di kembangkan sesuai dengan kepentingan pembelajaran seni budaya untuk di analisis secara lebih luas.

Museum Balanga mejadi sumber informasi dalam menyimpan barang-barang peninggalan benda sejarah serta budaya lokal di Kalimantan Tengah. Berdasarkan pernyataan AK 3, 2024 bahwa terdapat benda-benda seni khas suku Dayak yang dapat di kembangkan menjadi sumber belajar, dan di kemas menjadi video. Dalam pembuatan video media pembelajaran seni rupa memerlukan keterampilan dalam proses editing dang pengambilan gambar (wawancara AK 4, 2024). Berdasarkan pengamatan AK 3 bahwa rancangan pembuatan video pelajaran seni rupa dilakukan dengan durasi 15 menit. Hal itu dilakukan sesuai dengan pembagian materi pada kelas seni budaya, sehingga proses pembelajaran apresiasi karya seni rupa sesuai dengan waktu belajar di sekolah.

Pembelajaran seni budaya di sekolah dengan menggunakn media video, dapat menjadi alternatif pengembangan pengetahuan. Hal tersebut seperti yang disampaikan oleh AK 1, bahwa video media pembelajaran mampu memindahkan objek kedalam dunia digita (wawancara 2024). Seperti yang terdapat pada tabel 2 nomor 1, 2 dan 3 bahwa pemilihan gambar yang sesuai dan penggalian informasi dapat dikemas menjadi sebuah video media pembelajaran seni. Berdasarkan pernyataan AK 2, bahwa

perekaman video yang ada di Museum Balanga, dapat menyebar luaskan pengetahuan bagi masyarakat melalui sekolah dan media digital. Dari pernyataan yang dikemukakan bahwa video media pembelajaran dapat dibuat sesuai dengan kriteria pemilihan gambar, suara, yang akan melahirkan pengetahuan melalui duni visual dan audio.

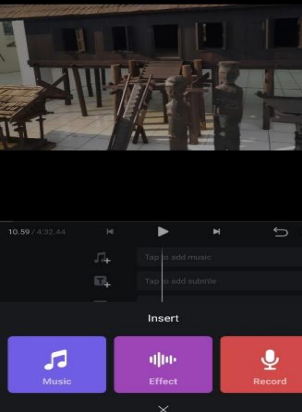
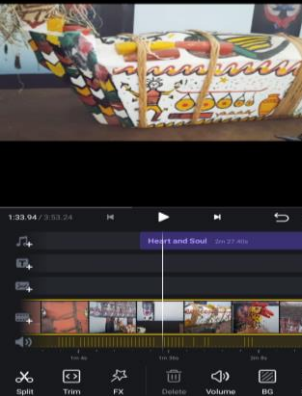
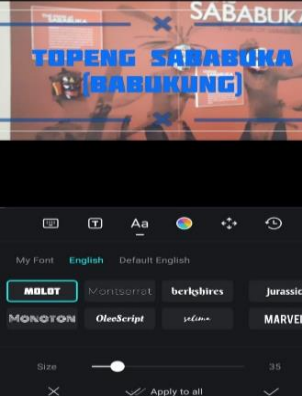
2. Pengembangan dan perancangan video media pembelajaran

Pengembangan dan perancangan video media pembelajaran seni rupa tidak lepas dari pengetahuan terkait budaya Dayak yang ada di Kalimantan Tengah. hal tersebut dilakukan dengan melewati tahapan dalam pengumpulan data serta informasi yang dilakukan dari berbagai sumber (pengamatan AK 3, 2024). Dalam pembuatan video media pembelajaran maka dilakukan proses mereduksi dan memilih beberapa gambar atau video yang sesuai dengan isi materi pada perangkat mengajar (pengamatan AK 3, 2024). Hal ini dilakukan agar indikator dan capain pembelajaran dapat sesuai dan mempermudah saat proses evaluasi pembelajaran (wawancara AK 4, 2024). Dalam proses reduksi ini diperlukan ketelitian dan kecermata dalam memilih gambar serta video, yaitu komposisi gambar, tingkat kefokusn pada gambar (pengamatan AK 3, 2024). Berikut ini adalah tabel 3 yang menyajikan tahapan proses reduksi rekaman video media pembelajaran.

No.	Tahapan	Kegiatan reduksi rekaman video
1.	Intervensi Rekaman.	Seluruh rekaman video hasil produksi awal dikumpulkan dan diidentifikasi berdasarkan tujuan pembelajaran, durasi, dan kesesuaian materi.
2.	Seleksi Konten Esensial.	Bagian video yang relevan dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan nilai budaya yang ingin disampaikan dipertahankan, sedangkan bagian yang repetitif, tidak fokus, atau kurang bermakna dieliminasi.
3.	Penyaringan kualitas teknis.	Rekaman diseleksi berdasarkan kualitas visual dan audio, seperti kejernihan gambar, stabilitas kamera, pencahayaan, dan kejelasan suara narasi.
4.	Kategori Materi.	Segmen video dikelompokkan sesuai struktur pembelajaran (pendahuluan, inti, dan penutup) untuk menjaga alur penyajian yang sistematis dan mudah dipahami.
5.	Penyesuaian Durasi Alur.	Durasi video disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan efektivitas pembelajaran, dengan memastikan alur narasi tetap koheren dan komunikatif.
6.	Validasi Awal Konten.	Hasil reduksi video dikaji secara internal oleh peneliti untuk memastikan kesesuaian antara tujuan pengembangan media, materi pembelajaran, dan konteks penelitian.

Sumber: Iwan Pranoto (2024)

Media pembelajaran yang akan diciptakan dalam bentuk video melewati pemilahan gambar dan vide. Dalam tahapan ini video media pembelajaran dapat di kelompokkan dan menentukan durasi dari isi video (pengamatan AK 3, 2024). Hal ini dilakukan agar proses penyampaian materi yang dilakukan oleh guru sesuai dengan pembagian waktu pembelajaran di kelas (wawancara AK 5, 2024). 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 sandung (catatan lapangan AK 3, 2024). Karya seni rupa kelompok patung meliputi sampundu, karya tradisional kelompok senjata Mandau, dan karya kelompok topeng yaitu bukung, kelompok anyaman, kelompok keramik yaitu belanga (pengamatan AK 3, 2024). Pernyataan yang terdapat pada tabel 3 nomor 1, 2,3,4,5, dan 6 bahwa tahapan dalam membuat video perlu memperhatikan setiap aspek saat memilih gambar, agar sesuai dengan tema video pembelajaran. Setelah proses penyesuaian tema, maka tahapan selanjutnya adalah proses editing berdasarkan kelompok dokumen gambar, foto dan video. Berikut ini tabel 4 tahapan pembuatan video media pembelajaran seni rupa berbasis budaya Dayak.

	Aksi 1: Tahap ini membuka aplikasi VN pada android dan memulai dengan lembar kerja baru (new project) namun sebelum memulai proses editing, tim editor dapat memilih story, template, dan overlay, pilihan pada menu ini disesuaikan dengan kebutuhan, jika merasa tidak begitu penting dapat langsung pada lembar kerja dan memilih gambar dan video, kemudian tekan tanda panah (ekstrak).
	Aksi 2: Tahapan selanjutnya adalah memutar video terlebih dahulu dengan menekan <i>play</i>, tujuannya untuk mengetahui suara yang masuk pada saat proses rekam video, jika suara yang masuk tidak mendukung pembuatan video, maka dapat mengecilkan suara hingga nol % pada volume atau dapat mengatur video pada <i>speed</i> video. Kemudian memasukan musik, efek dan audio sebagai pendukung dari isi video, dengan mengatur setiap tempo. Untuk proses pengisian suara dapat melakukan proses <i>record</i> secara langsung dan memasukan isi materi pembelajaran seni rupa, berdasarkan bagiannya, dan disesuaikan dengan durasi video.
	Aksi 3: Setelah melaksanakan proses editing pada efek video, stiker, audio, typografi, maka tahapan selanjutnya melakukan proses pengecekan kembali dari isi video, dengan tujuan agar video yang di buat tidak mengalami masalah suara, teks, durasi serta efek pada video. Dalam pembuatan media pembelajaran ini dilakukan proses penambahan editing durasi, zoom pada bagian video, tujuannya agar video yang dihasilkan akan lebih baik, dan sesuai dengan isi penyampaian pembelajaran.
	Aksi 4: Tahapan <i>tab to add subtitle</i>, yaitu proses penyematan teks judul pembelaaran pada isi video, dalam pembuatan teks yang dilakukan dapat memperhatikan kejelasan tipografi, ukuran dan warna, tujuan dari pembuatan teks agar mudah dibaca dan dipahami. Pada bagian subtitle yang dipilih yaitu <i>video title</i>, dengan memilih tipografi MOLOT ukuran <i>font</i> 35 pt, berwarna biru. Pemilihan font huruf yang digunakan dalam membuat media pembelajaran ini terletak pada awal, isi dan akhir berupa kesimpulan. Penentuan durasi pada tampilan typografi yang telah terpilih dapat memlakukan proses pembuatan efek pada <i>motion</i>, <i>keyfram</i>, dan <i>reander</i> video.

Sumber: dokumentasi Iwan Pranoto (2024)

Pembuatan video budaya Dayak sebagai media pembelajaran, perlu memperhatikan langkah kerja kesesuaian tema lalui proses editing. Berdasarkan tabel 4 aksi 1, 2, 3 dan 4 bahwa tahapan pembuatan 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 (pengamatan AK 3, 2024). Penguasaan aplikasi editing video menjadi bagian penting yang tidak terlepas dari hasil pencapaian media pembelajaran (wawancara AK 1, 2024). Dari beberapa pernyataan bahwa kemampuan menguasai aplikasi editing video, merupakan langkah penting dalam menghasilkan visual karya yang mengandung nilai estetis, sesuai dengan isi dari materi belajar.

3. Implementasi, respon dan kelayakan video media pembelajaran

Implementasi, respon dan kelayakan video media pembelajaran, merupakan rangkaian dari proses artistik dalam dunia pendidikan. Kegiatan pembelajaran seni budaya, khususnya pada materi apresiasi karya seni rupa dapat dilakukan dengan pengembangan video media pembelajaran yang bertema budaya Dayak di Kalimantan Tengah (wawancara AK 4, 2024). Berdasarkan pernyataan AK 1 bahwa beberapa video seni anyaman, aksesoris, patung, arsitektur, ragam hias, dan senjata tradisional bernuansa budaya Dayak, di kemas sesuai dengan jam pembelajaran (wawancara 2024). Berikut ini adalah tabel 5 tampilan visual dari rangkaian video media pembelajaran dalam pelaksanaan uji coba media.

Aksi ujicoba 1:

Menonton video dilakukan secara berulang agar setiap bagian yang belum sesuai dapat diperbaiki, sebelum di terapkan kepada peserta didik sebagai media pembelajaran.



Aksi ujicoba 2:

Menonton video media pembelajaran dengan melibatkan tim guru dan waka kurikulum, untuk merespon dan memberi masukan agar video sesuai dengan kebutuhan peserta didik.



Sumber: Dokumentasi Iwan Pranoto (2024)

Proses uji coba video media pembelajaran ini dilakukan agar mendapatkan informasi yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan penggunaan media pembelajaran. Seperti yang terdapat pada tabel 5 bahwa dengan melibatkan kepala sekolah dan wakil kepala sekolah di bidang kurikulum. Berdasarkan hasil uji coba produk video media pembelajaran seni rupa tradisional bertema budaya Dayak, dapat di gunakan dan di produksi secara masal (wawancara AK 1, 2024). Hal ini dikemukakan oleh AK 1 bahwa 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 (wawancara 2024). Dari beberapa pernyataan maka berikut ini adalah tabel 6 yang menegaskan aksi dari penerapan video media pembelajaran berbasis budaya Dayak, pada peserta didik dan guru yang seni budaya.



Berdasarkan pengamatan perwakilan siswa kelas VII bahwa pembelajaran apresiasi seni rupa, khususnya penggunaan video media pembelajaran menggunakan *virtual reality*, sangat menyenangkan, dapat membuat konsentrasi, suaranya jelas dan gambar yang di hasilkan dapat terlihat lebih dekat dengan pandangan, sehingga mudah di pahami.



Berdasarkan pengamatan tentang produk video menggunakan *virtual reality*, yang dilakukan oleh guru seni budaya SMPN 02 Palangka Raya, dan juga masih menjadi mahasiswa yang aktif dalam kegiatan seni budaya di Palangka Raya, bahwa produk media pembelajaran yang di buat dapat menjadi wadah pengenalan terhadap seni tradisional masyarakat Dayak, kepada peserta didik, melalui pembelajaran apresiasi seni rupa, aktifitas pembuatan video media pembelajaran yang dilakukan sudah sangat baik.

Sumber: Dokumentasi Iwan Pranoto (2024)

Pelaksanaan pembelajaran seni budaya dalam mengapresiasi karya seni rupa tradisional Dayak, menjadi bagian dari pengembangan bahan ajar melalui teknologi. Seperti yang dikemukakan oleh AK 4 bahwa dalam kesempatan ini guru mata pelajaran telah menyampaikan tujuan dari pembelajaran dan di pertegas melalui bahan ajar yang kemudian di tampilkan pada peserta didik (wawancara 2024). Seperti yang terdapat pada tabel 6, bahwa kativitas belajar yang melibatkan guru dan siswa dalam mengapresiasi seni dan budaya Dayak melalui video pembelajaran, menjadi bagian dari perkembangan teknologi dan dunia pendidikan. Video pembelajaran telah diterapkan pada peserta didik telah tervalidasi pihak sekolah dengan kriteria rata-rata sangat baik (catatan AK 3). Berikut ini tabel 7 yang menjelaskan tentang hasil validasi di lakukan oleh pihak sekolah terkait video media pembelajaran seni budaya berbasis kebudayaan Dayak di Kalimantan Tengah.

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

Sumber: Iwan Pranoto 2024

Ketercapaian video media pembelajaran seni budaya Dayak Kalimantan Tengah, dapat menjadi wadah dalam pengembangan pembelajaran. Seperti yang terdapat pada tabel 7 bahwa aspek validasi mencapai kriteria sangat baik. Berdasarkan pernyataan AK 4 bahwa guru mata pelajaran melakukan penilaian terhadap peserta didiknya, keterkaitan dari isi materi yang telah di kembangkan dalam sebuah video media pembelajaran. Berdasarkan pengamatan AK 3 (2024) bahwa pencapaian maksimal dari validator terkait video mencapai angka 12 dengan score total 11. Dari beberapa pernyataan yang dikemukakan bahwa video media pembelajaran yang telah di kembangkan menjadi sebuah wahana akademis dengan pencampaian sangat baik dan sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan.

DISKUSI

1. Pengembangan Video sebagai Literasi Budaya

Pengembangan video media sebagai literasi budaya melalui pembelajaran seni rupa berbasis budaya Dayak didasarkan pada perangkat pembelajaran yang disusun oleh guru mata pelajaran sebagai acuan pedagogis utama. Perangkat tersebut berfungsi sebagai kerangka konseptual bagi guru dalam menggali dan memetakan potensi objek visual seni rupa yang relevan dengan capaian pembelajaran. (Hadi, 2022; Ruron, 2022). Pendekatan ini sejalan dengan pandangan bahwa pengembangan media pembelajaran kontekstual harus berangkat dari kebutuhan kurikulum dan karakteristik peserta didik agar pembelajaran lebih bermakna (Nze et al. 2024). Melalui analisis awal ini, guru tidak hanya berperan sebagai pengguna media, tetapi juga sebagai kurator konten visual budaya lokal. Dengan demikian, proses pengembangan video diarahkan untuk merepresentasikan nilai estetika dan identitas budaya Dayak secara edukatif dan sistematis (Sudiyati 2024).

Pemilihan objek visual dalam video pembelajaran diperkuat melalui pengumpulan data berupa foto dan rekaman video koleksi seni rupa tradisional yang terdapat di Museum Balanga Palangka Raya. Berdasarkan pernyataan Norris, (2022) bahwa, museum menjadi sumber belajar autentik yang menyediakan artefak budaya Dayak dengan nilai historis dan visual yang tinggi. Pernyataan lain disampaikan oleh Adnyana et al. (2023) menunjukkan bahwa objek seni rupa yang dikembangkan sebagai bahan ajar meliputi seni topeng Dayak dan beberapa bentuk seni terapan, seperti ukiran dan kriya tradisional. Pemanfaatan objek visual autentik ini dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konteks budaya dan fungsi sosial karya seni rupa (Ngafifi 2014; Oksanen et al. 2023). Selain itu, integrasi koleksi museum ke dalam media video pembelajaran mendukung pembelajaran berbasis budaya lokal yang berorientasi pada pelestarian warisan budaya dan penguatan identitas daerah (Nianda et al. 2023).

2. Kreativitas Video Pembelajaran Seni

Kreativitas video pembelajaran seni melalui pengembangan dan perancangan video media pembelajaran seni rupa berbasis budaya Dayak berangkat dari pemahaman mendalam terhadap konteks budaya lokal Kalimantan Tengah. Proses ini kreativitas dilakukan melalui tahapan pengumpulan data dan informasi dari berbagai sumber, seperti pengamatan lapangan, wawancara, serta dokumentasi visual budaya setempat (Boysen et al. 2023; Intrarater et al. 2025). Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang menekankan relevansi konten dengan lingkungan sosial dan budaya peserta didik (Alexandro et al. 2025). Pemanfaatan data empiris tersebut memungkinkan pengembang media menyusun konten video yang tidak hanya informatif, tetapi juga memiliki nilai edukatif dan kultural. Dengan demikian, video pembelajaran yang dirancang mampu menjembatani materi seni rupa dengan pengalaman budaya nyata peserta didik (Fernando, 2023; Kasidi, 2023).

Tahap selanjutnya dalam pengembangan video media pembelajaran adalah proses reduksi dan seleksi gambar serta rekaman video yang sesuai dengan materi pada perangkat pembelajaran. Proses reduksi ini bertujuan untuk memastikan kesesuaian konten visual dengan indikator dan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga memudahkan proses evaluasi pembelajaran (Al Shloul et al. 2024). Berdasarkan pernyataan Salingaros (2024), ketelitian dan kecermatan menjadi aspek penting dalam memilih visual, terutama terkait komposisi gambar dan tingkat kefokuskan objek visual. Pemilihan visual yang tepat berkontribusi terhadap kejelasan pesan pembelajaran dan meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi yang disajikan (Basri, 2025). Oleh karena itu, tahapan reduksi rekaman video menjadi aspek terpenting dalam memunculkan kreativitas pembelajaran seni melalui media.

3. Ketercapaian video media pembelajaran berbasis budaya

Ketercapaian video media pembelajaran berbasis budaya terletak pada tahapan implementasi video media pembelajaran seni rupa berbasis budaya Dayak merupakan bagian integral dari proses artistik dan pedagogis dalam pembelajaran seni budaya. Pada tahap ini, video digunakan dalam kegiatan pembelajaran apresiasi karya seni rupa untuk membantu peserta didik memahami bentuk, fungsi, dan makna karya seni (Oksanen et al. 2023; Rohmah 2022). Pemanfaatan media video dinilai efektif karena mampu menghadirkan representasi visual yang kontekstual dan mendekati realitas budaya lokal peserta didik (Schulz et al. 2023). Selain itu, penggunaan video dalam pembelajaran seni budaya mendukung proses belajar multimodal yang mengintegrasikan unsur visual dan auditori secara

simultan (Kasidi et al. 2023). Dengan demikian, implementasi video media pembelajaran ini berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran apresiasi seni rupa.

Respons peserta didik dan guru terhadap video media pembelajaran menunjukkan tingkat penerimaan yang positif, khususnya pada aspek relevansi materi dan durasi penyajian. Berdasarkan pernyataan Dony (2024), konten video yang menampilkan seni anyaman, aksesoris, patung, arsitektur, ragam hias, serta senjata tradisional Dayak disusun secara ringkas dan disesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran. Penyesuaian durasi dan alur visual ini berpengaruh terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran serta menjaga fokus dan minat belajar peserta didik (Nur et al. 2023). Hasil uji coba media menunjukkan bahwa aspek kelayakan video, meliputi kejelasan visual, kesesuaian materi, dan kemudahan penggunaan, berada pada kategori layak digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal memiliki potensi tinggi dalam meningkatkan keterlibatan belajar dan pemahaman konseptual peserta didik.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan video media pembelajaran seni rupa berbasis budaya Dayak efektif berfungsi sebagai sarana literasi budaya dalam konteks pendidikan seni. Temuan utama mengungkapkan bahwa proses pengembangan video yang berlandaskan perangkat pembelajaran guru mampu memetakan dan merepresentasikan objek visual budaya Dayak secara sistematis dan kontekstual. Pemanfaatan sumber belajar autentik, seperti koleksi Museum Balanga Palangka Raya, memperkuat nilai historis, estetis, dan edukatif konten video. Selain itu, kreativitas dalam perancangan video, khususnya melalui tahapan seleksi dan reduksi visual, berkontribusi terhadap kejelasan materi dan ketercapaian capaian pembelajaran. Implementasi video dalam pembelajaran apresiasi seni rupa juga menunjukkan respons positif dari guru dan peserta didik serta memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran.

Kebermanfaatan penelitian ini terletak pada kontribusinya dalam pengembangan media pembelajaran seni berbasis budaya lokal yang relevan dengan karakteristik peserta didik. Video media pembelajaran yang dikembangkan mampu menjembatani materi seni rupa dengan pengalaman budaya nyata, sehingga meningkatkan keterlibatan belajar dan pemahaman konseptual peserta didik. Penelitian ini juga memberikan alternatif model pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan nilai budaya Dayak ke dalam pembelajaran formal. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi rujukan bagi guru seni budaya dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif dan kontekstual. Secara lebih luas, penelitian ini mendukung upaya pelestarian budaya lokal melalui pendidikan berbasis media visual.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Ruang lingkup penelitian terbatas pada jenis objek seni rupa tertentu, sehingga belum merepresentasikan keseluruhan kekayaan visual budaya Dayak. Uji coba media juga dilakukan dalam skala terbatas, sehingga belum mengukur dampak jangka panjang terhadap hasil belajar peserta didik secara kuantitatif. Selain itu, penelitian ini belum mengintegrasikan teknologi interaktif atau evaluasi berbasis digital dalam media video yang dikembangkan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas variasi objek budaya, melibatkan subjek penelitian yang lebih luas, serta mengembangkan video pembelajaran berbasis interaktif dan digital. Penguatan analisis efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar juga menjadi agenda penting untuk penelitian lanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adnyana, I. Wayan Kun, Mary Louise Totton, Anak Agung Gede Rai Remawa, I. Ketut Muka, I. Made Ruta, I. Nengah Wirakesuma, I. Wayan Kondra, I. Wayan Suardana, and I. Ketut Adi Sugita. 2023. "Tension-Pleasure and Education Values of the Meta-Figurative of Indonesian Contemporary Paintings." *Harmonia: Journal of Arts Research and Education* 23(1):79–90. doi: 10.15294/harmonia.v23i1.41296.
- Alexandro, Rinto, Liling Lenlioni, and Zola Ari Setyanto. 2025. "Inovasi Produk Berkelanjutan Berbasis Purun (Pendekatan Edukasi Green Entrepreneurship Pada Siswa SMKN 4 Kota Palangka Raya)." 2025(17):197–205.
- Basri, Muhammad, Fikri Abdillah, and Muhammad Rifai Irfan. 2025. "Analisis Kebutuhan

- Pengembangan Pembelajaran Ekonomi Berbasis Virtual Reality.” 2025(17):161–69.
- Boysen, Mikkel Snorre Wilms, Ole Lund, Rasmus Leth Jørnø, and Helle Marie Skovbjerg. 2023. “The Role of Expertise in Playful Learning Activities: A Design-Based Self-Study within Teacher Education Aimed at the Development of Tabletop Role-Playing Games.” *Teaching and Teacher Education* 128:104128. doi: 10.1016/j.tate.2023.104128.
- Dony Apriatama. 2024. “Integrating Dayak Ngaju Culture: Cross-Paradigm Practices in Community Healthcare Services.” *Journal of Public Health* 16:380–92.
- Fernando, Henky, Yuniar Galuh Larasati, and Novita Cahyani. 2023. “Being #wanitasalihah: Representations of Salihah Women on TikTok.” *IAS Journal of Localities* 1(1):1–15. doi: 10.62033/iasjol.v1i1.8.
- Firmansyah, Tommy, and Taufik Akbar. 2022. “Ikonologi Wayang Kreasi Sebagai Pengembangan Seni Rupa.” *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya* 5(1):19–27. doi: 10.30998/vh.v5i1.7862.
- Hadi, Safira Rizky Rachmania, and Irfansyah Irfansyah. 2022. “Potensi Narasi Visual Video Pertunjukan Wayang Dewa Ruci Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa.” *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya* 4(2):122–39. doi: 10.30998/vh.v4i2.4484.
- Intrarater, Dialysis, Eva Segura-ort, Anna Junqu, Noemi Valtue, Fabricio Sciammarella Barros, and Daniela Thom. 2025. “Handheld Dynamometry Testing During Reliability Study.” 35(3):433–42. doi: 10.1053/j.jrn.2025.01.002.
- Justin, Muhammad Redintan, Rohiman Rohiman, and Abdi Darmawan. 2022. “Desain Identitas Visual Pada Umkm Ruang Keramik Studio Kota Metro Lampung.” *Gorga : Jurnal Seni Rupa* 11(1):156. doi: 10.24114/gr.v11i1.34948.
- Kasidi, Kasidi, Supiah Supiah, and Mariaty Podungge. 2023. “Pewarisan Nilai Budaya Religius Dalam Membentuk Kesalihan Sosial Anak Dan Generasi Muda.” *Equilibrium: Jurnal Pendidikan* 11(1):91–99. doi: 10.26618/equilibrium.v11i1.9688.
- Mika Hannula, Juha Suoranta, Tere Vadén-. 2014. “Artistic Research Methodology Narrative, Power and the Public.”
- Mikaresti, Pamela, and Herlinda Mansyur. 2022. “Pewarisan Budaya Melalui Tari Kreasi Nusantara.” *Gorga : Jurnal Seni Rupa* 11(1):147. doi: 10.24114/gr.v11i1.33333.
- Ngafifi, Muhamad. 2014. “Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya.” *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi* 2(1):33–47. doi: 10.21831/jppfa.v2i1.2616.
- Nianda, Nianda, Theodorus Theodorus, Giri Krispambudi, and Yuliawati S. 2023. “Membangun Iman Kristen Di Kalangan Suku Dayak Kanayatn Melalui Pendekatan Kontekstual Upacara Adat Kamang Tariu.” *Makarios: Jurnal Teologi Kontekstual* 1(2):141–51. doi: 10.52157/mak.v1i2.211.
- Norris, Dana, Dennis Braekmans, and Andrew Shortland. 2022. “Technological Connections in the Development of 18th and 19th Century Chinese Painted Enamels.” *Journal of Archaeological Science: Reports* 42(February):103406. doi: 10.1016/j.jasrep.2022.103406.
- Nur, Farida, Wahyu Sabilillah, Mahasiswa Program, and Studi Pendidikan. 2023. “Metode Moving Class Oleh Yayasan Sanggar.”
- Nze, Chijioko, Clark R. Andersen, Amy A. Ayers, Jason Westin, Michael Wang, Swaminathan Iyer, Sairah Ahmed, Chelsea Pinnix, Francisco Vega, Lynne Nguyen, Lorna McNeill, Loretta J. Nastoupil, Kehe Zhang, Cici X. Bauer, and Christopher R. Flowers. 2024. “Impact of Patient Demographics and Neighborhood Socioeconomic Variables on Clinical Trial Participation Patterns for NHL.” *Blood Advances* 8(14):3825–37. doi: 10.1182/bloodadvances.2023011040.
- Oksanen, Atte, Anica Cvetkovic, Nalan Akin, Rita Latikka, Jenna Bergdahl, Yang Chen, and Nina Savela. 2023. “Artificial Intelligence in Fine Arts: A Systematic Review of Empirical Research.” *Computers in Human Behavior: Artificial Humans* 1(2):100004. doi: 10.1016/j.chbah.2023.100004.
- Prabowo, Mohammad Rikaz, and Supardi Supardi. 2022. “Pemanfaatan Museum Dan Situs Cagar Budaya Di Pontianak Sebagai Sumber Belajar Sejarah Indonesia.” *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah* 11(1):1–14. doi: 10.36706/jc.v11i1.14704.
- Rohmah, Ani Zulfatul, and Lutfiah Ayundasari. 2022. “Pengaruh Industri Genteng Tanah Liat

- Terhadap Perubahan Sosial Ekonomi Masyarakat Desa Kamulan Tahun 2001-2021.” *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)* 2(3):223–32. doi: 10.17977/um063v2i3p223-232.
- Ruron, Antonius Harun, Utomo Udi, Suharto. 2022. “Analisis Pembelajaran Musik Tabu Gong Rede Geda Dalam Konteks Pewarisan Budaya Di Desa Riangkotek, Nuta Tenggara Timur.” *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia* 7(10):18015–21. doi: 10.36418/syntax-literate.v7i10.12554.
- Salingaros, Nikos A. 2024. “Architectural Knowledge: Lacking a Knowledge System, the Profession Rejects Healing Environments That Promote Health and Well-Being.” *New Design Ideas* 8(2):261–99. doi: 10.62476/ndi82261.
- Schulz, Joseph B., Piotr Dubrowski, Erik Blomain, Lynn Million, Yushen Qian, Carol Marquez, and Amy S. Yu. 2023. “An Affordable Platform for Virtual Reality–Based Patient Education in Radiation Therapy.” *Practical Radiation Oncology* 13(6):e475–83. doi: 10.1016/j.prro.2023.06.008.
- Al Shloul, Tamara, Tehseen Mazhar, Qamar Abbas, Muhammad Iqbal, Yazeed Yasin Ghadi, Tariq Shahzad, Fatma Mallek, and Habib Hamam. 2024. “Role of Activity-Based Learning and ChatGPT on Students’ Performance in Education.” *Computers and Education: Artificial Intelligence* 6(August 2023):100219. doi: 10.1016/j.caeai.2024.100219.
- Sintowoko, Dyah Ayu Wiwid. 2021. “Hibridisasi Budaya: Studi Kasus Dua Drama Korea Tahun 2018-2020.” *ProTVF*. doi: 10.24198/ptvf.v5i2.31687.
- Sudiyati, Noor. 2024. “EDUCATION AND PEDAGOGY THE RETRACTION OF DRAGON ORNAMENTS ON.”
- Surahman, Sigit. 2013. “Dampak Globalisasi Media Terhadap Seni Dan Budaya Indonesia.” *Jurnal Komunikasi* 2(1):29–38.