

# Analisis Korelasi Antara Kemampuan Mengoperasikan Video Tutorial Berbasis CAMTASIA STUDIO 7 Dengan Kemampuan Kritik Tari Siswa Kelas XI SMA NEGERI 4 BANDUNG

Muhammad Iklil1), Trianti Nugraheni2), Beben Barnas3),  
Departemen Pendidikan Seni Tari  
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain - Universitas Pendidikan Indonesia  
*johnandy000@gmail.com*

**Abstrak** — dalam menyampaikan kritik, serta korelasi antara keduanya. Sebuah fenomena dimana penggunaan multimedia cenderung minim efisiensi serta rendahnya kualitas komunikasi peserta didik saat ini, antara lain melakukan kritik terhadap karya seni tari. Keduanya disinyalir memiliki keterkaitan yang sangat erat dimana perangkat multimedia terus mengalami pemutakhiran seiring berjalannya waktu dengan basis utama telekomunikasi. Peserta didik di usia SMA dalam hal ini menjadi pengguna yang sangat aktif, tentu sangat memiliki peran dalam perkembangan teknologi dan komunikasi, salah satunya siswa-siswi di SMA Negeri 4 Bandung kelas XI MIPA 4 yang kemudian dijadikan sampel penelitian. Termilikinya wawasan mengenai efisiensi penggunaan teknologi dan tata cara menyampaikan kritik menjadi manfaat utama bagi peserta didik, dan bagi guru tentunya menjadikan penelitian ini sebagai bahan kajian dan inovasi terhadap pembelajaran. Dengan metode penelitian korelasi ini, peneliti menggunakan instrumen observasi, angket dan studi dokumentasi, yang ternyata ditemukan bahwa kepemilikan perangkat dan penggunaan teknologi yang sangat tinggi, tetapi cenderung rendah dalam hal pendalaman aplikasi dan perangkat teknologi itu sendiri, didapat dari hasil penyebaran angket oleh peneliti sebelum dilakukan perlakuan, pun rendahnya kualitas kritik tari yang dilakukan oleh siswa dalam bentuk tulisan tangan didapat dari pre-test. Oleh karena itu peneliti mengarahkan siswa untuk mengaplikasikan kritik yang telah ditulis ke dalam aplikasi video tutorial berbasis Camtasia Studio 7, dengan produk sebuah video kritik. Hasilnya tingkat efisiensi penggunaan multimedia pun membaik dengan nilai minimum berada 10 nilai di atas nilai KKM, penyampaian kritik tari siswa pun menjadi lebih optimal dengan peningkatan rata-rata nilai sebesar 6,34, serta nilai korelasi keduanya berada pada poin 0,78 menandakan bila kritik didesain sedemikian rupa dengan efektivitas penggunaan Camtasia Studio 7, maka kualitas kritik dan kemampuan mengoperasikan aplikasi pun menjadi berkembang.

**Kata Kunci** — Penelitian Korelasi, Kritik Tari, Camtasia Studio 7

## I. PENDAHULUAN

Manusia memiliki julukan sebagai makhluk sosial, oleh karena itu bermasyarakat dengan berlandaskan norma dan etika sangatlah penting. Hal ini sejalan dengan pernyataan Aristoteles dalam Setiawan pada dalam jurnal “Zoon Politicon, Pengertian Menurut Para Ahli” (diakses tanggal 17 April 2017, pkl. 07.02), ia menyatakan bahwa secara harfiah Zoon Politicon (makhluk sosial) berarti hewan yang bermasyarakat. Dalam pendapat ini Aristoteles menerangkan bahwa manusia dikodratkan untuk hidup bermasyarakat dan berinteraksi satu sama lain, sebuah hal yang membedakan manusia dengan hewan.

Kemudian dideskripsikan tentang bagaimana manusia berlaku, berbuat, berucap, bertindak, berpikir dan melakukan berbagai aktivitas sehari-hari, memiliki batasan dan aturan tertentu sesuai

dengan wilayah dimana dan dari mana manusia itu berasal. Seorang dokter harus mengenakan pakaian dan peralatan dokter yang higienis agar tidak membawa penyakit bagi pasien yang ditanganinya. Seorang guru harus menunjukkan penampilan, sikap, perilaku dan bertindak untuk menjadi teladan bagi muridnya. Begitu pun peserta didik harus menunjukkan kesungguhan dalam belajar, mematuhi aturan sekolah dan berperilaku selayaknya seorang peserta didik yang menuntut ilmu. Peserta didik yang baik tentu memiliki pola pikir yang terpelajar, dimana ia berpikir dahulu sebelum berucap, berpikir dahulu sebelum bertindak, dan segala sesuatunya ia dasarkan atas apa yang telah dipelajari dan diberikan oleh pendidik. Termasuk bagaimana ia berkontribusi bagi lingkungan sekitar dengan tata komunikasi yang baik. Bagaimana ia memberikan saran bagi temannya yang sedang minim motivasi dalam belajar, bagaimana ia mengajukan usul kepada guru

dalam pembelajarannya, bagaimana ia memberikan apresiasi dan kritik atas kinerja organisasi yang ia pimpin atau dalam kelasnya, dan bagaimana ia memberikan contoh yang nyata atau berupa solusi atas apa yang ia kritik. Pemikiran seperti inilah yang seyogyanya harus dimiliki oleh setiap peserta didik di lembaga pendidikan manapun, terutama di tingkat sekolah menengah atas, dimana masa pencarian jati diri dan eksistensi individual terhadap lingkungan sekitar dibentuk.

The Jakarta Consulting Group dalam artikelnya tentang "Memberi dan Menerima Kritik" (diakses tanggal 8 Maret 2017, 16.43) mengemukakan apabila kita melancarkan kritik terhadap orang lain, maka kita harus mengacu pada norma-norma yang berlaku umum. Dengan demikian, kritik dimaksudkan sebagai "peringatan" terhadap suatu hal yang melenceng dari norma yang ada dan mengganggu aktivitas bersama.

Kritik pada hakikatnya melakukan sebuah penilaian atas objek yang kita amati, baik kritik positif yang biasanya disertai dengan solusi maupun kritik negatif yang biasanya diikuti dengan komentar negatif pula. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kritik merupakan kecaman atau tanggapan, yang kadang-kadang disertai uraian dan pertimbangan baik buruk terhadap suatu hasil karya, pendapat, dan sebagainya. Artinya kritik memang diperuntukkan bagi mereka yang mengamati objek pengamatan secara objektif berdasar pengetahuannya, karena tentu yang dimaksud dengan "disertai uraian dan pertimbangan baik buruk" haruslah memiliki wawasan yang baik atas apa yang ia lontarkan. Seperti yang disampaikan oleh Hassoubah dalam jurnal "Pengertian Kritik" (diakses tanggal 8 Maret 2017, pkl 16.51), berpikir kritis adalah kemampuan memberi alasan secara terorganisasi dan mengevaluasi kualitas suatu alasan secara sistematis. Secara otomatis Hassoubah menyinggung soal wawasan yang harus dipenuhi oleh si pemberi kritik agar isi kritiknya memiliki kualitas yang baik. Memiliki wawasan yang luas dan mampu mengkomunikasikannya, tentu sangatlah baik, apalagi bagi seorang peserta didik yang memiliki sifat terpelajar.

Suatu analisis, evaluasi, ataupun kritik yang tidak memiliki landasan, maka akan menimbulkan konflik yang tidak diinginkan karena persepsi yang tidak tersampaikan dengan baik, termasuk tentang bagaimana peserta didik melakukan kritik pada sebuah karya seni tari. Biasanya kritik disampaikan dengan media berbasis teks. Berbeda dengan berbicara secara lisan, dengan teks kita tidak dapat mengerti bahasa tubuh, intonasi, dan penekanan kritik yang mereka baca dari kritikus. Kritik yang baik memuat unsur kritikan dengan landasan ilmu pengetahuan yang baik pula, bukan sekedar komentar yang berlalu begitu saja tanpa pertanggungjawaban. Kritik seyogyanya disampaikan atas dasar pengetahuan faktual untuk mendukung isi kritiknya, sedangkan komentar

tidak memiliki landasan teori dan faktual dengan hanya mengandalkan penalaran individu yang belum tentu sesuai dengan fakta.

Mengkomunikasikan kritik adalah hal yang penting setelah kita melakukan atau menuliskan kritik kita terhadap sesuatu yang kita nilai. Kita seringkali menemukan kritik dalam bentuk tulisan secara formal dari para kritikus. Di lingkungan sekolah biasanya ditemukan kotak saran bagi siswa untuk memberikan saran dan masukan kepada pihak sekolah tentang kegiatan yang ada di sekolah. Dan hari ini kita berbicara tentang era modernisasi dimana kita hidup dengan segala kemudahan akses apapun yang kita inginkan, salah satunya adalah berkomunikasi. Majunya dunia komunikasi seperti yang kita kenal saat ini seperti facebook, twitter, instagram, line, blackberry messenger, path, dan lain-lain, sangat diminati oleh masyarakat, terutama para remaja yang notabenehnya masih dalam usia sekolah. Dalam sebuah survey dalam CNN Indonesia tentang "Pengguna Internet di Indonesia Didominasi Anak Muda" (diakses tanggal 8 Maret 2017, pkl 17.07), yang dilakukan oleh sebuah organisasi bernama APJII tanggal 1 s.d 16 Juni 2016 lalu tentang Survey Penggunaan Internet Berdasarkan Golongan Usia, menunjukkan bahwa generasi muda dengan rentang usia 20-24 tahun sebanyak 80% merupakan pengguna aktif internet. Dan yang lebih mengejutkan lagi dari 768 ribu responden kategori usia 10-14 tahun, mencapai angka 100% menggunakan internet secara aktif, dengan penggunaan relatif mengakses media sosial, baik menggunakan perangkat komputer maupun smartphone. Hal ini menyiratkan bahwa para pelajar saat ini sangat aktif berkomunikasi dalam dunia maya yang notabenehnya sering disalahgunakan ataupun didapatnya berita yang belum tentu kebenarannya.

Permasalahan saat ini seiring dengan perkembangan zaman, wilayah pendidikan yang sedianya bergaya konvensional kini menjadi lebih modern. Namun hal ini hanya terjadi pada sudut pandang kuantitasnya, bukan kualitasnya, artinya baik pendidik maupun peserta didik dituntut untuk memiliki perangkat teknologi yang ada tanpa memahami esensi dan tata cara penggunaannya hingga tertanamlah sebuah paradigma "tanya Google". Pada usia remaja seperti di lingkungan Sekolah Menengah Atas (SMA), hal ini sering terjadi karena keseimbangan psikologinya cenderung labil, akibatnya apapun yang diserap atau diketahui dari lingkungannya akan segera ia sebarkan kepada khalayak ramai (sosial media) tanpa memahami isi atau konteks bacaan yang telah dibaca, apakah sudah terbukti kebenarannya atau belum. Dalam hal ini bukan menjadi permasalahan jika membahas mengenai teknologi (gadget) apa yang digunakan dan ruang ekspresi mana yang disinggahi oleh peserta didik, tetapi dampak penyerapan informasi yang dikonsumsi oleh peserta didik, sebab tidak banyak di jejaring sosial hari ini yang kecenderungan

data dan informasinya valid, dan tidak sedikit yang mengarah pada unsur kebohongan publik (hoax). Ketika mereka berperan sebagai seorang penilai, panelis ataupun kritikus tentu ini akan sangat berdampak pada perkembangan pengetahuan peserta didik tentang bagaimana mereka mengapresiasi suatu karya yang bernilai seni, seperti karya seni tari berupa pertunjukkan maupun gelar karya di sekolah, tetapi pengetahuan mereka dilandaskan pada sebuah retorika “tanya Google” untuk mengekspresikan penilaian dan apresiasinya, yang pada akhirnya kemampuan analisis, evaluasi dan kritik mereka cenderung rendah.

Demikian halnya bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas, di sekolah maupun di luar sekolah. Melakukan kritik, pada hakikatnya peserta didik telah memahami prinsip-prinsip karya tersebut dan ia melakukan kritik atas apa yang ia ketahui secara faktual dan aktual. Misalnya penyampaian kritik dari peserta didik ketika konten materi pembelajaran yang belum dapat dipahami oleh mereka tetapi pendidik melanjutkan materi tanpa melakukan evaluasi, atau ketika pendidik menyajikan sebuah media apresiasi bagi peserta didik yang ditindaklanjuti dengan menulis hasil pengamatan dan kritik atas konten apresiasi tersebut. Memfasilitasi peserta didik untuk mengkritik pada dasarnya merupakan sebuah hal yang tepat, karena dengan mengkritik ia memahami dan mampu menganalisis tentang apa yang ia amati. Tetapi bukan kegiatannya yang kita soroti, hari ini para peserta didik telah mampu melakukan komunikasi partisipatif secara aktif, baik melalui komunikasi secara langsung maupun melalui media sosial. Sisi lain justru perlu kita perhatikan, apakah sudah tepat penyampaian kritik yang mereka sampaikan atau belum? Apakah sampai kepada apresiator atau tidak? Apakah esensi dari konten kritik yang disampaikan sudah jelas atau belum?

Masalahnya bukan pada sang kritikus, tetapi pada para peserta didik lain sebagai pembaca/pendengar atau komunikan dalam istilah komunikasi. Apakah para komunikan ini dapat menyerap informasi dari para kritikus dengan baik atau tidak? Itu yang seharusnya menjadi sorotan. Karena pada dasarnya komunikasi dalam bentuk apapun dapat dilakukan dengan menggunakan simbol, tanda atau kode tertentu yang dapat dipahami oleh komunikator (sender) dan komunikan (receiver). Seperti yang diutarakan oleh Ade Sanjaya dalam postingnya tentang “Pengertian Komunikasi Verbal” (diakses tanggal 31 Mei 2017, pkl. 14.52), menyatakan contoh sederhana dari komunikasi satu arah adalah seseorang yang menyampaikan pesan kepada orang lain yang dituju, bisa saja pesan itu tidak sesuai dengan yang dimaksud, karena daya pikir orang untuk menerima informasi berbeda-beda.

Dalam hal ini peserta didik turut merasakan dan menikmati pembaharuan di bidang komunikasi, mulai dari komunikasi jarak dekat, telekomunikasi, hingga yang kita kenal saat ini berupa media sosial,

semua itu merupakan sebuah media komunikasi mutakhir bernama teknologi. Tetapi teknologi dalam pembelajaran, khususnya seni tari, masih membutuhkan pemutakhiran, antara lain ruang video pembelajaran tari yang masih minim pembaharuan, referensi tari yang masih sedikit diakses, alat bantu pembelajaran tari yang masih konvensional, termasuk ruang kritik yang masih terbatas dengan hanya bisa dituangkan dalam bentuk teks, baik tulisan tangan maupun tulisan di media sosial.

Teknologi dalam pendidikan seyogyanya hadir bukan hanya untuk memudahkan pembelajaran ataupun penyelesaian tugas, namun hadirnya teknologi bahkan untuk menguatkan kemampuan dan pengetahuan yang diperoleh peserta didik, baik peserta didik sebagai pengguna maupun sebagai konsumen dari pendidik. Secara harfiah, teknologi dapat dikatakan sebagai sebuah alat, media atau apapun yang dapat memudahkan kinerja manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup. Seperti halnya dalam wilayah komunikasi yang berkembang pesat. Dari yang mulanya hanya menggunakan sehelai benang, kemudian menjadi alat komunikasi berupa telepon dan kini berubah total menjadi bentuk smartphone dan fasilitas jejaring sosial dalam internet yang semakin mengglobal, komunikasi bermigrasi menjadi sebuah bentuk yang tidak mengenal batas. Tetapi batasan inilah yang menjadikan teknologi berdampak negatif terhadap aspek komunikasi, khususnya dalam dunia pendidikan. Semakin banyak penggunaan teknologi komunikasi masa kini yang cenderung individualis dengan privasi tinggi, maka semakin banyak ditinggalkannya sistem komunikasi masa lalu yang lebih fungsional dan efektif. Hal yang paling riskan dengan semakin maraknya penggunaan media komunikasi mutakhir ini salah satunya dengan semakin munculnya kesalahpahaman yang terjadi hingga muncullah sebuah fenomena bernama hoax muncul akhir-akhir ini di kalangan masyarakat dunia. Hal ini terjadi karena fitur yang terdapat dalam perangkat komunikasi tersebut lebih mengedepankan pesan singkat dengan desain visual yang menarik serta kecepatan komunikasi yang lebih cepat, namun kurang tepat dalam hal akurasi pemahaman para komunikan. Seperti halnya mengkritik sesuatu hal, jika salah persepsi dari salah seorang pembaca di jejaring sosial kemudian orang tersebut mengunggah kritiknya terhadap apa yang ia kritik, maka akan muncul masalah yang lebih besar. Henry melalui jurnalnya tentang “Kritik dan Teknologi, Pisau Bermata Dua” (diakses tanggal 31 Mei 2017, pkl 14.57), menyatakan bahwa teknologi membuat banyak diantara kita menjadi tidak paham berkomunikasi dengan benar. Banyak dari kita yang mengira bisa bersembunyi dibalik ikon gambar atau data diri palsu yang dibuat dengan sengaja. Atau kita bisa mengelak mengakui kata-kata yang kita ketik dengan alasan bukan saya atau account saya dihack atau semacamnya.

Dunia pendidikan dalam hal ini haruslah menjadi salah satu pihak yang turut mencegah terjadinya *misunderstanding* ini agar tidak semakin mengakar dalam lingkungan masyarakat. Pendidikan hakikatnya mewadahi para peserta didik agar memahami lingkungan sekitarnya dan dapat melakukan sesuatu bagi lingkungannya sesuai dengan konten-konten pembelajaran maupun bimbingan dan konseling dari para pendidik di lembaga pendidikan formal, informal dan non-formal. Pendidikan dalam hal ini berperan sangat penting untuk melakukan sebuah *treatment* terhadap peserta didik tentang tata cara berkomunikasi yang baik, memahami etika-etika sosial dan mampu menjaga nama baik dengan diindahkannya norma-norma sosial yang dibarengi dengan pengetahuan adaptif, sehingga tetap dalam koridor perkembangan zaman. Hal ini perlu menjadi sorotan penting bagi para pendidik karena hari ini pengguna teknologi, khususnya media sosial, didominasi oleh usia remaja yang notabenehnya sedang menginjak usia sekolah menengah.

Anak-anak usia sekolah saat ini, khususnya usia SMA, perlu mengalami sebuah proses pembelajaran yang relatif mengedepankan nilai-nilai afeksi, seperti apresiasi seni dan kritik karya seni. Dalam hal ini seni, khususnya seni tari, dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat mengembangkan hal-hal afektif anak, seperti saling menghargai, saling menghormati, tanggung jawab, dan disiplin, melalui kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan usia dan perangkat teknologi yang mereka gunakan. Seni tari yang notabenehnya berada dalam wilayah psikomotor berupa koreografi, pun dapat dioptimalisasikan melalui pendekatan afektif terhadap anak usia sekolah. Sikap, bentuk, tata cara, dan etika menari pun harus dapat dipelajari lebih dini, karena hal tersebut dapat menentukan seberapa baik peserta didik memahami apa yang sedang disajikannya. Dalam hal ini perlunya kegiatan yang memungkinkan bagi peserta didik untuk lebih memahami tentang gerak-gerak yang sebenarnya mereka lakukan serta melakukan sebuah analisis terhadap apa yang ia amati dan rasakan, yakni dengan melakukan kegiatan kritik karya tari.

Oleh karena itu, khususnya kritik tari, haruslah dapat dipahami oleh para komunikan. Sejalan dengan penggunaan teknologi, maka seharusnya kritik tari dapat disampaikan dengan lebih baik dan akurat. Perlunya sebuah perangkat untuk mengantarkan kritik tari ini ke tangan pembaca atau ke telinga pendengar hingga tidak menimbulkan persepsi yang kurang baik. Dalam hal ini aplikasi multimedia berbasis video tutorial karya tim Tech Smith bernama *Camtasia Studio 7*. Aplikasi ini memungkinkan para penggunanya untuk dapat mempresentasikan hal lebih akurat tentang apa yang ingin ia sampaikan secara langsung dalam video tersebut, yakni dalam bentuk video tutorial. Lalu adakah korelasi antara aplikasi *Camtasia Studio 7* ini dengan masalah berkepanjangan dalam wilayah

komunikasi ini? Maka perlunya sebuah kajian mengenai hubungan antara kritik tari dengan aplikasi ini. Dalam hal ini peneliti mencoba menemukan titik korelasi diantara keduanya dengan sebuah karya tulis ilmiah dengan judul “Analisis Korelasi antara Kemampuan Mengoperasikan Video Tutorial Berbasis *Camtasia Studio 7* dengan Kemampuan Kritik Tari Siswa Kelas XI di SMA Negeri 4 Bandung”. Peneliti berharap konten penelitian ini dapat terealisasi dan disetujui oleh seluruh pihak demi lancarnya penelitian yang akan dilaksanakan berikut solusi atas permasalahan yang terjadi.

## II. LANDASAN TEORITIK

### 1. PENELITIAN TERDAHULU

Rujukan Penelitian 1 :

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Multimedia Video Tutorial berbasis *Camtasia Studio* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa (Mulia Rahmayani, 2011, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta)

Rujukan Penelitian 2 :

Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK oleh Guru dengan Motivasi Belajar Siswa (Studi Deskriptif Korelasional di SMPN 1 Paseh, Kabupaten Sumedang) (Ana Dewi Susilawati, 2014, Universitas Pendidikan Indonesia)

### 2. DESKRIPSI TEORI

Perspektif Teknologi

Menurut Darmawan (2012), ada beberapa perspektif tentang teknologi, antara lain :

- a. Perspektif Teknologi sebagai Ide  
Individu yang memahami teknologi sebagai ide, ia tidak akan merasa bahwa dirinya “*gaptek*”, jika tidak bisa menggunakan sebuah alat yang diproduksi oleh perusahaan tertentu. Namun ia akan merasa besar hati bahwa teknologi itu bukan berarti harus diwujudkan dengan mahirnya menggunakan suatu alat tertentu, akan tetapi cukup dengan memahami bagaimana alat tersebut ada, dibuat, hingga bisa sampai kepada dirinya sebagai konsumen alat yang dimaksud.

- b. Perspektif Teknologi sebagai Rancang Bangun

Lain halnya dengan individu di atas, bahwa dalam memahami teknologi ini, maka dapat pula ditelaah dari sudut pandang rancang bangun. Bentuk, model, versi atau fitur lainnya dari sesuatu yang tentunya memberikan manfaat bagi kehidupan manusia oleh individu tertentu dapat dikatakan sebagai hasil pikir seseorang yang

tadinya belum ada menjadi ada. Maka individu yang memahami teknologi sebagai rancang bangun ini juga tidak akan merasa pesimistis bahwa apa yang telah diciptakan, baik oleh dirinya maupun orang lain sudah menunjukkan dan mewakili bahwa itulah yang diyakini sebagai teknologi.

c. Perspektif Berpikir Inovatif

Jika memahami teknologi hanya dari salah satu perspektif di atas tentunya seseorang tidak akan merasa yakin dan memahami yang dimaksud dengan teknologi itu sendiri. Ada satu perspektif lain yang ditawarkan penulis, yang diharapkan mampu memberikan pemahaman seseorang terhadap teknologi secara utuh, baik memahami teknologi sebagai ide maupun sebagai rancang bangun. Pemahaman ini akan muncul jika seseorang telah memahami keduanya dan mulai merasakan bahwa apa yang ada dari wujud teknologi kebendaan (hasil rancang bangun) ini dirasa masih kurang memberikan manfaat dan kemudahan yang mampu mengikuti perkembangan kebutuhan hidup manusia. Secara hasil, keduanya tidak bisa adaptif lagi dengan budaya dan kehidupan manusia dari waktu ke waktu. Seseorang yang memahami teknologi dari perspektif ketiga ini diharapkan akan menjadi seorang teknolog sejati. Teknologi yang menguasai perpektif ketiga dalam memahami teknologi inilah yang dirasa sangat dibutuhkan oleh bangsa Indonesia di kemudian hari.

d. Perspektif Kebahasaan

Dalam perspektif ini, misalnya bahwa teknologi bisa diidentikan dengan pertukangan yang memiliki lebih dari satu definisi. Salah satunya adalah pengembangan dan aplikasi dari alat, mesin, material dan proses yang menolong manusia menyelesaikan masalahnya. Sebagai aktivitas manusia, teknologi mulai sebelum sains dan teknik. Kata teknologi sering menggambarkan penemuan dan alat yang menggunakan prinsip dan proses penemuan saintifik yang baru ditemukan. Akan tetapi penemuan yang sangat lama seperti roda dapat disebut sebagai teknologi. Definisi lainnya digunakan dalam ekonomi adalah teknologi dilihat dari status pengetahuan kita yang sekarang dalam bagaimana menggabungkan sumber daya untuk memproduksi produk yang diinginkan dan pengetahuan kita tentang apa yang bisa diproduksi. Oleh karena itu, kita dapat melihat perubahan teknologi pada saat pengetahuan teknik kita meningkat.

Hakikat Komunikasi

Menurut Darmawan (2012), komunikasi adalah proses sistematis, bertukar informasi diantara pihak-pihak, biasanya lewat sistem simbol biasa. Komunikasi secara ilmiah dapat juga berarti proses penyampaian pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima dengan menggunakan simbol atau lambang tertentu, baik secara langsung maupun tidak langsung (menggunakan media) untuk mendapatkan umpan balik (feedback).

Pada dasarnya istilah komunikasi berasal dari bahasa Latin, yaitu “Communiacare” yang artinya memberitahukan, berpartisipasi, atau menjadi milik bersama. Apabila dirumuskan lebih luas, ternyata komunikasi mengandung makna menyebarkan informasi, berita, pesan, pengetahuan, nilai-nilai, dengan maksud untuk menggugah partisipasi agar hal-hal yang diberitahukan itu menjadi milik bersama antara penyampai pesan sebagai komunikator dan penerima pesan sebagai komunikan.

Komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses, yaitu proses pengoperan dan penerimaan lambang-lambang yang mengandung makna. Maksudnya bahwa makna lambang dalam pemahaman secara umum, baik oleh pihak pemakai lambang maupun oleh pihak penerima lambang diartikan sama. Dalam hubungan ini, Schramm menjabarkan pengertian umum komunikasi itu ke dalam tiga kategori pokok dengan beberapa istilah khususnya, yaitu :

- Encode atau penyandi, yaitu komunikator yang mempunyai informasi atau pesan tertentu yang disajikan dalam bentuk sandi atau kode, seperti bahasa lisan, tulisan, dan rumusan dalam lambang verbal (verbal symbol) atau lambang visual (visual symbol).
- Sign atau sinyal, yaitu pesan, berita atau pernyataan tertentu yang ditujukan kepada dan diterima oleh seseorang atau kelompok orang penerima. Pesan itu dapat dilukiskan dalam bentuk gerak-tangan, mimik, kata-kata lisan, atau tulisan rumusan, gambar, foto, grafik, peta, diagram, dan lain-lain.
- Decoders, yaitu komunikan yang menerima pesan. Makna decoder adalah pemecah sandi, sebab pesan yang disajikan oleh komunikator dalam bentuk sandi atau lambang itu harus dapat dipecahkan, dipahami, dihayati, disimak, dan dimengerti betul makna isinya.

Teknologi, Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan

Teknologi pendidikan dalam arti teknologi alat, lebih menekankan pada penggunaan alat-alat teknologis untuk menunjang efektivitas dan

efisiensi pendidikan. Contoh : film dan video, pengajaran dengan berprograma, mesin pengajaran, pengakaran modul dan pengajaran dengan bantuan komputer.

Teknologi pendidikan dalam arti teknologi sistem, lebih menekankan pada penyusunan program pembelajaran atau perencanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan sistem. Program pengajaran ini dapat dilakukan melalui program sistem, program sistem yang ditunjang dengan alat dan media, serta program sistem yang dipadukan dengan alat-alat dan media pengajaran.

Revolusi teknologi informasi telah mengubah cara kerja manusia mulai dari cara berkomunikasi, cara memproduksi, cara mengkoordinasi, cara berpikir hingga cara belajar dan mengajar.

Peranan teknologi informasi pada aktivitas manusia saat ini memang begitu besar. Teknologi informasi telah menjadi fasilitator utama bagi berbagai kegiatan tak terkecuali pada bidang pendidikan, diantaranya dalam bentuk teknologi komputasi multimedia yang merupakan suatu era baru dalam dunia informasi modern yang telah berkembang pesat beberapa tahun terakhir.

Teknologi informasi juga dapat melahirkan fitur-fitur baru dalam dunia pendidikan. Sistem pembelajaran berbasis multimedia dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik dapat mempelajari materi tertentu secara mandiri dengan menggunakan komputer yang dilengkapi program berbasis multimedia. Secara umum multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video.

Pemanfaatan teknologi informasi di sekolah akan menjadi suatu hal yang biasa di sekolah sebagai salah satu bentuk lembaga pendidikan secara formal. Namun sejauh mana sekolah dapat mendukung keberadaan teknologi informasi ini masih bergantung pada beberapa hal. Ada faktor dana dan biaya yang diperlukan oleh teknologi informasi itu. Ada faktor keluasaan pemakaiannya yakni seberapa jauh teknologi informasi itu diadakan di sekolah. Ada pula faktor keterlibatan peserta didik pada teknologi informasi itu. Sekolah perlu mengambil keputusan, bagian teknologi informasi mana saja yang perlu didukung oleh sekolah. Pertimbangan ini mencakup banyak hal yang terbuka untuk dipikirkan bersama.

#### Taksonomi Bloom

Retno Utari dalam jurnalnya yang berjudul "Taksonomi Bloom : Apa dan Bagaimana Menggunakannya?", memaparkan bahwa

taksonomi berasal dari dua kata dalam bahasa Yunani yaitu *tassein* yang berarti mengklasifikasi dan *nomos* yang berarti aturan. Jadi Taksonomi berarti hierarki klasifikasi atas prinsip dasar atau aturan.

Jadi, Taksonomi Bloom adalah struktur hierarki yang mengidentifikasi skills mulai dari tingkat yang rendah hingga yang tinggi. Tentunya untuk mencapai tujuan yang lebih tinggi, level yang rendah harus dipenuhi lebih dulu. Dalam kerangka konsep ini, tujuan pendidikan ini oleh Bloom dibagi menjadi tiga domain/ranah kemampuan intelektual (*intellectual behaviors*) yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah Kognitif berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, dan keterampilan berpikir. Ranah afektif mencakup perilaku terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, minat, motivasi, dan sikap. Adapun ranah Psikomotorik berisi perilaku yang menekankan fungsi manipulatif dan keterampilan motorik / kemampuan fisik, berenang, dan mengoperasikan mesin. Para trainer biasanya mengkaitkan ketiga ranah ini dengan Knowledge, Skill and Attitude (KSA). Kognitif menekankan pada Knowledge, Afektif pada Attitude, dan Psikomotorik pada Skill. Sebenarnya di Indonesia pun, kita memiliki tokoh pendidikan, Ki Hajar Dewantara yang terkenal dengan doktrinnya Cipta, Rasa dan Karsa atau Penalaran, Penghayatan, dan Pengamalan. Cipta dapat diidentikkan dengan ranah kognitif, rasa dengan ranah afektif dan karsa dengan ranah psikomotorik. Ranah kognitif mengurutkan keahlian berpikir sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses berpikir menggambarkan tahap berpikir yang harus dikuasai oleh siswa agar mampu mengaplikasikan teori ke dalam perbuatan. Ranah kognitif ini terdiri atas enam level, yaitu: (1) knowledge (pengetahuan), (2) comprehension (pemahaman atau persepsi), (3) application (penerapan), (4) analysis (penguraian atau penjabaran), (5) synthesis (pemaduan), dan (6) evaluation (penilaian).

#### Kecerdasan Visual – Spasial

Dr. Gardner mengutarakan tentang definisi operasional kecerdasan visual – spasial dalam buku yang disusun oleh Thomas Armstrong yang berjudul "Seven Kinds of Smart" (2002 : hlm. 231) kecerdasan visual – spasial adalah kemampuan untuk mempersepsi dunia visual – spasial secara tepat, serta kemampuan untuk melakukan transformasi persepsi awal seseorang. Beliau mengutarakan bahwa dengan mengolah kecerdasan ini, maka manusia, dalam hal ini peserta didik, mampu mengolah arah

pikirannya menjadi sebuah konsep-konsep yang dibangun dari sesuatu hal yang telah diamati untuk kemudian diberikan persepsi sesuai dengan pemikiran masing-masing. Lebih jauhnya Pratami mengutip sebuah pernyataan dari Musfiroh (2015; hlm. 63), bahwa kecerdasan visual – spasial atau kecerdasan gambar atau kecerdasan pandang-ruang didefinisikan sebagai kemampuan mempersepsi dunia visual-spasial secara akurat serta mentransformasikan persepsi visual-spasial tersebut dalam berbagai bentuk.

Komponen inti kecerdasan visual-spasial adalah kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, keseimbangan, bayangan, harmoni, pola dan hubungan antar unsur tersebut. Komponen lainnya adalah kemampuan membayangkan, mempresentasikan ide secara visual dan spasial dan mengorientasi diri secara tepat. Komponen inti dari kecerdasan visual-spasial bertumpu pada ketajaman melihat dan ketelitian pengamatan. Pratami juga menyampaikan bahwa terdapat beberapa indikator kecerdasan visual-spasial (2015 : hlm. 63-65), antara lain :

- a. Individu yang cerdas secara visual-spasial lebih mudah membaca peta, gambar, grafik, dan diagram. Mereka mudah menangkap informasi melalui bahan-bahan, peta pikiran, dan gambar-gambar yang menyatakan hubungan suatu konsep dengan konsep yang lain.
- b. Individu yang cerdas secara visual-spasial menonjol dalam seni lukis dan seni kriya. Mereka cepat menangkap karakteristik objek dan memiliki kemampuan alami untuk menuangkannya dalam bentuk gambar, bentuk tiga dimensi dan seni kerajinan.
- c. Individu yang cerdas secara visual-spasial mampu memberikan gambaran visual yang jelas ketika memikirkan sesuatu. Mereka sangat imajinatif, mampu membayangkan sesuatu dengan detail bentuk, warna dan komposisinya.
- d. Individu yang cerdas secara visual-spasial mampu menggambar sosok orang atau benda menyerupai aslinya. Mereka sangat peka terhadap bentuk, unsur bentuk, ukuran, komposisi, warna dan detail lainnya. Mereka mampu merekam dengan akurat apa yang dilihat dan dibayangkan.
- e. Individu yang cerdas secara visual-spasial menikmati permainan yang menumbuhkan ketajaman visual-spasial senang melihat film, slide, gambar atau foto. Mereka tertarik dengan objek pandang dan ruang dalam berbagai bentuk dan cepat menyerap informasi maupun ciri yang melekat pada objek tersebut/

- f. Individu yang cerdas secara visual-spasial menikmati permainan yang membutuhkan ketajaman visual, seperti jigsaw, maze. Mereka menyukai penelusuran yang melibatkan kemampuan melihat, mendeteksi bentuk dan alur, serta konstruksi sesuatu.
- g. Individu yang cerdas secara visual-spasial sering melamun, membayangkan sesuatu, dan mengembangkan imajinasi mereka. Memori mereka terhadap peristiwa, citraan gerak, detil objek relatif akurat. Mereka memiliki kemampuan untuk menghadirkan kembali berbagai memori visual-spasial tersebut dalam lamunan dan fantasi, serta mengolahnya dalam bentuk imajinasi. Mereka mampu merasakan dan menghasilkan sebuah bayangan mental, berpikir dalam gambar, dan memvisualisasikan detail.
- h. Individu yang cerdas secara visual-spasial senang membuat konstruksi tiga dimensi dari unsur. Mereka memiliki kemampuan mengurai benda, dan meletakkan kembali unsur-unsur tersebut pada tempatnya. Mereka juga memiliki kepekaan terhadap komponen instruksi dan mampu menganalisis setiap bagian dari konstruksi tersebut.
- i. Individu yang cerdas secara visual-spasial senang mencorat-coret di kertas atau di buku. Mereka memanfaatkan komponen garis, bentuk-bentuk geometri atau bentuk yang lain untuk mengekspresikan emosi, mengisi kejenuhan dan mencari ilham.
- j. Individu yang cerdas secara visual-spasial lebih memahami informasi visual dari pada dengan kata-kata. Mereka belajar dengan melihat dan mengamati benda, bentuk, warna dan detail
- k. Individu yang cerdas secara visual-spasial mampu merasakan dan menangkap pola-pola yang lembut dan rumit

#### Pembelajaran Seni Tari

Menurut Hamalik (2012) pembelajaran merupakan kombinasi yang tertata meliputi segala unsur manusiawi, perlengkapan, fasilitas, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Beliau mengemukakan tiga rumusan yang dianggap penting tentang pembelajaran yaitu:

- a) Pembelajaran merupakan upaya dalam mengorganisasikan lingkungan pendidikan untuk menciptakan situasi dan kondisi belajar bagi siswa.
- b) Pembelajaran merupakan upaya penting dalam mempersiapkan siswa untuk menjadi warga masyarakat yang baik dan diharapkan.

c) Pembelajaran merupakan proses dalam membantu siswa untuk menghadapi kehidupan atau terjun di lingkungan masyarakat.

Dari pernyataan tersebut di atas dapat dipahami bahwa esensi pembelajaran adalah untuk memfasilitasi siswa agar dapat mencapai pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang diharapkan untuk dapat diimplementasikan di lingkungan masyarakat. Begitupun dengan pembelajaran seni tari, dimana para peserta didik dibekali dan difasilitasi oleh pendidik untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang diperoleh selama dan setelah pembelajaran seni tari itu dilaksanakan. Esensinya adalah tentang bagaimana pembelajaran seni tari dapat menjadikan peserta didik yang baik bagi lingkungannya, baik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor.

#### Perkembangan Peserta Didik

Peserta didik pada hakikatnya hadir di lingkungan pendidikan untuk melatih, menggali, menemukan dan mengelaborasi segala jenis pengetahuan untuk kemudian diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat membentuk diri sebagai makhluk sosial yang berkembang. Berkembang dalam arti tiap peserta didik yang juga sebagai masyarakat di lingkungannya, perlu menambahkan sesuatu pada dirinya agar ia dapat menjadi seseorang yang berguna untuk masyarakatnya, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun perilaku sesuai dengan tahap perkembangannya. Lebih mendalam Makmun (2007, hlm. 78-79) memaparkan bahwa perkembangan di sini dimaksudkan sebagai perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya (maturity) yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik mengenai fisik (jasmaniah) maupun psikisnya (rohaniah).

Dalam wilayah pendidikan, perubahan perlu dialami oleh peserta didik sebagai bentuk realisasi hasil belajar mengajar di lingkungan pendidikan. Makmun (2007, hlm. 79) memaparkan bahwa belajar atau pendidikan dan latihan, menunjukkan kepada perubahan dalam pola-pola sambutan atau perilaku dan aspek-aspek kepribadian tertentu sebagai hasil usaha individu atau organisme yang bersangkutan dalam batas-batas waktu setelah tiba masa pekanya. Dengan demikian, dapat dibedakan bahwa perubahan-perubahan perilaku dan pribadi sebagai hasil belajar itu berlangsung secara intensional atau dengan sengaja diusahakan oleh individu yang bersangkutan, sedangkan perubahan dalam arti

pertumbuhan dan kematangan berlangsung secara alamiah menurut jalannya pertambahan waktu atau usia yang ditempuh oleh yang bersangkutan.

#### 1) Perkembangan Perilaku dan Pribadi Peserta Didik Jenjang SMA

Setiap tahap perkembangan atau perubahan di jenjang tertentu memiliki karakteristik perilaku yang berbeda dan unik, mulai dari perkembangan fisik hingga perkembangan psikis. Tahapan usia untuk peserta didik, dalam hal ini usia Sekolah Menengah Atas (SMA) seringkali dikategorikan pada jenjang pertengahan bahkan tingkatan akhir pada beberapa sumber dan para pendapat ahli. Ini membuktikan bahwa pada usia ini, peserta didik dapat dikategorikan sebagai individu yang diakui dalam lingkungannya. Pengakuan ini tidak lain karena usia, fisik, dan psikisnya yang sudah bukan merupakan kalangan anak-anak.

Lebih lanjut Hurlock dalam Makmun (2007, hlm. 83) membagi fase-fase perkembangan individu secara lengkap sebagai berikut.

Tabel Fase Perkembangan Individu menurut Hurlock

<b>Nama Tahapan</b>	<b>Waktu</b>
<i>Prenatal</i>	<i>Conception – 280 days</i>
<i>Infancy</i>	<i>0 – 10 to 14 day</i>
<i>Babyhood</i>	<i>2 weeks – 2 years</i>
<i>Childhood</i>	<i>2 years – adolescence</i>
<i>Adolescence</i>	<i>13 (girls) – 21 years 14 (boys) – 21 years</i>
<i>Adulthood</i>	<i>21- 25 years</i>
<i>Middle Age</i>	<i>25 – 30 years</i>
<i>Old Age</i>	<i>30 - death</i>

Seperti yang kita ketahui, di Indonesia masa usia SMA berada pada jenjang usia 15-18 tahun, artinya dalam tahapan perkembangan “adolescence” menurut Hurlock. Istilah adolescence sering dikaitkan dengan tahapan usia remaja pra dewasa, artinya tahapan ini dapat dikatakan sebagai individu yang telah memiliki sikap dan perilaku jenjang usia dewasa namun secara fisik masih terlihat seperti remaja. Biasanya, pada usia pra dewasa peserta didik di usia SMA mengalami sebuah fenomena yang sering kita namai proses mencari jati diri atau identitas diri. Lebih lanjut tentang Erikson dalam Makmun (2007, hlm. 84) telah mengamati beberapa segi perkembangan kepribadian dan mengembangkan model pentahapan perkembangan tanpa menunjukkan batas umur yang jelas atau tegas, namun menunjukkan komponen yang menonjol pada setiap fase perkembangan.

<b>Developmental Stages</b>	<b>Basic Components</b>
-----------------------------	-------------------------



<i>Infancy</i>	<i>Trust vs Mistrust</i>
<i>Early Childhood</i>	<i>Autonomy vs Shame, Doubt</i>
<i>Preschool Age</i>	<i>Initiative vs Guilt</i>
<i>School Age</i>	<i>Industry vs Inferiority</i>
<i>Adolescence</i>	<i>Identity vs Identity Confusion</i>
<i>Young Adulthood</i>	<i>Intimacy vs Isolation</i>
<i>Adulthood</i>	<i>Generativity vs Stagnation</i>
<i>Senescence</i>	<i>Ego Integrity vs Despair</i>

Jelas dikatakan oleh Erikson bahwa usia remaja akan mengalami sebuah fenomena pencarian jati diri. Hal ini menekankan pada sikap-sikap dan perilaku individu dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan pengetahuan dan keterampilan yang telah didapatnya di bangku sekolah. Tentu pada tahapan ini peserta didik usia SMA akan segera menemukan "siapa dirinya". Dalam rangka menemukan jati dirinya tersebut, perlu diwaspadai arah pencarian jati dirinya tersebut. Bila mengikuti hasil dari proses pendidikan di sekolah dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, tentu dapat diprediksi hasilnya positif. Misalnya siswa SMA jurusan IPA diarahkan pada aspek kognitif dalam pembelajaran adaptif, seperti kimia, biologi, fisika, dan lain-lain, kemudian bercita-cita dan menempuh prosesnya untuk menjadi seorang dokter, maka ketercapaian itu mengarah pada hal yang positif. Namun yang dikhawatirkan adalah arah yang negatif. Misalnya siswa SMA jurusan IPA yang sama, kemudian bercita-cita menjadi seorang perancang bom yang turut dalam kelompok teroris tertentu. Oleh karena itu sangat penting untuk mengetahui dan menanamkan nilai-nilai afeksi peserta didik tentang sikap dan perilaku peserta didik.

Kekhawatiran inilah yang sebenarnya hadir dalam lingkungan belajar peserta didik tingkat SMA. Sikap-sikap yang akan dilakukan oleh peserta didik akan cenderung mengarah ke mana bila dihadapkan dengan persoalan hidup dalam rangka pencarian jati diri tersebut. Contoh kasus dalam pembelajaran seni tari, ketika peserta didik mengapresiasi sebuah pementasan karya tari di sekolah, kemudian ia menyampaikan kritik, saran, masukan dan pujiannya terhadap pementasan yang telah ia apresiasi. Yang menjadi masalah adalah bagaimana kritik, saran, masukan dan pujian itu dilakukan. Perlu adanya sebuah arahan dalam pembelajaran tentang hal tersebut, antara lain etika berkomunikasi, tata bahasa, sopan santun dan hal-hal afeksi lainnya.

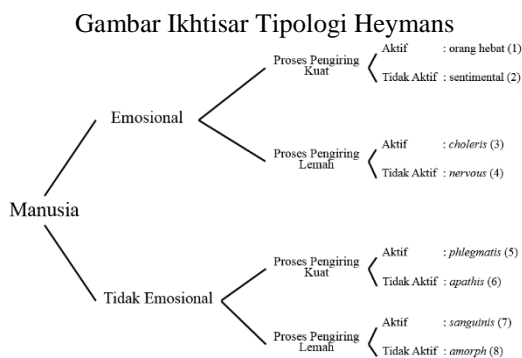
Lebih dalam Suryabrata (2010, hlm. 96-98) mengemukakan tentang Tipologi Heymans, yang merupakan salah satu dari beberapa jenis tipologi tentang sifat khas kepribadian manusia. Dalam bukunya yang berjudul "Psikologi Pendidikan",

Heymans dalam Suryabrata berpendapat bahwa manusia itu sangat berlainan kepribadiannya, dapat dikatakan sebanyak orangnya, namun secara garis besarnya dapat digolongkan ke dalam tipe-tipe tertentu. Adapun yang dipakainya sebagai dasar penggolongan ialah tiga macam kualitas kejiwaan, yaitu :

1. Emosionalitas (emosionaliteit), yaitu mudah atau tidaknya perasaan orang terpengaruh oleh sesuatu kesan. Atas dasar ini manusia dapat digolongkan menjadi dua macam, yaitu :
  - a.1) Golongan yang emosional (emosionalitasnya tinggi), yang sifat-sifatnya antara lain impulsif, mudah marah, suka tertawa, perhatian tidak mendalam, tak suka tenggang-menenggang, tidak praktis, tetap di dalam pendapat, ingin berkuasa, dapat dipercaya dalam keuangan.
  - a.2) Golongan yang tidak emosional, yaitu golongan yang emosionalitasnya tumpul atau rendah, yang sifatnya antara lain berhati dingin, zakelijk, berhati-hati dalam menentukan pendapat, praktis, suka tenggang-menenggang, jujur dalam batas-batas hukum, pandai menahan nafsu birahi, memberi kebebasan kepada orang lain.
2. Proses Pengiring, yaitu banyak sedikitnya pengaruh kesan-kesan terhadap kesadaran, setelah kesan-kesain itu sendiri tidak lagi ada dalam kesadaran. Juga di sini ada dua golongan :
  - b.1) Golongan yang proses pengiringnya kuat, yang sifat-sifatnya antara lain tenang, tak lekas putus asa, bijaksana, (verstanding), suka menolong, ingatan baik, dalam berpikir bebas, teliti, konsekuen, dalam politik moderat atau konservatif.
  - b.2) Golongan yang proses pengiringnya lemah, yang sifat-sifatnya antara lain tidak tenang, lekas putus asa, ingatan kurang baik, tidak hemat, tidak teliti, tidak konsekuen, suka membeo, dalam politik radikal, egoistis.
3. Aktivitas (activiteit), yaitu banyak sedikitnya orang menyatakan diri, menjelmakan perasaannya dan pikiran-pikirannya dalam tindakan yang spontan. Aktivitas ini dibagi menjadi dua golongan, yaitu :
  - c.1) Golongan yang aktif, yaitu golongan yang karena alasan lemah saja telah berbuat. Sifat golongan ini antara lain suka bergerak, sibuk, riang, gembira, dekat kuat menentang penghalang, mudah mengerti, praktis, laba akan uang, pandangan luas, setelah bertengkar lekas mau berdamai, suka tenggang mengenggang.

c.2) Golongan yang tidak aktif, yaitu golongan yang walaupun ada alasan-alasan yang kuat belum juga mau bertindak. Sifat-sifat golongan ini antara lain lekas mengalah, lekas putus asa, segala soal dipandang berat, perhatian tak mendalam, tidak praktis, suka membeo, nafsu birahi kerap kali menggelora, boros, segan membuka hati.

Dengan dasar tiga macam kategori itu, yang masing-masing terdiri atas dua golongan sampailah Heymans kepada penggolongan manusia menjadi 23=8 tipe. Secara singkat delapan tipe itu dapat dilihat pada skema berikut ini.



Skema tersebut di atas menunjukkan bahwa ada sedikitnya 8 (delapan) perilaku yang akan muncul jika seseorang hadir dalam lingkungannya berdasarkan tingkat emosionalitas, proses pengiring, dan keaktifan peserta didik terhadap sebuah hal. Skema ini pun semakin menguatkan akan pentingnya pendidikan di sekolah untuk memberikan ruang dan arah bagi para peserta didik tingkat SMA dalam perkembangannya sebagai masyarakat golongan remaja dan pra dewasa agar terarah pada hal yang positif.

#### Konten Pembelajaran Seni Tari di Jenjang SMA

Berdasarkan silabus kurikulum 2013 mata pelajaran seni tari jenjang SMA, berikut materi pembelajaran yang diberikan dari kelas X, XI hingga XII.

##### Kelas X

- 1) Menirukan ragam gerak dasar tari berdasarkan konsep, teknik, dan prosedur
- 2) Menirukan ragam gerak tari dasar berdasarkan penerapan simbol, jenis, dan nilai estetika
- 3) Menirukan ragam gerak dasar tari
- 4) Menggerakkan gerak dasar tari sesuai iringan
- 5) Membuat Kritik Tari

##### Kelas XI

- 6) Eksplorasi gerak tari berdasarkan konsep, teknik, dan prosedur dalam proses berkarya tari
- 7) Eksplorasi gerak tari berdasarkan simbol, fungsi, teknik, simbol, jenis, dan nilai estesisnya melalui modifikasi
- 8) Mengevaluasi karya tari berdasarkan simbol, fungsi, teknik, simbol, jenis, dan nilai estesisnya melalui modifikasi
- 9) Membuat Kritik Tari

Kelas XII

- 10) Improvisasi kreasi berdasarkan jenis dan fungsi sesuai dengan hitungan gerak tari
- 11) Improvisasi kreasi berdasarkan jenis dan fungsi sesuai dengan hitungan gerak tari
- 12) Menampilkan tari kreasi berdasarkan jenis dan fungsi sesuai dengan pendukung pertunjukkan
- 13) Mempertunjukkan tari kreasi

Berdasarkan konten-konten pembelajaran di atas, dapat kita lihat salah satunya adalah membuat kritik tari, di mana materi ini merupakan materi pelengkap dan penutup dari beberapa materi yang telah dipelajari sebelumnya, baik di jenjang kelas X maupun kelas XI. Oleh karena itu sangat penting untuk menerapkan pembelajaran kritik tari kepada peserta didik jenjang SMA agar materi yang diterima sebelumnya dapat disempurnakan secara kognisi pada materi kritik.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode dalam sebuah penelitian memiliki peranan yang sangat penting untuk mengumpulkan, mengolah dan menganalisis sebuah data penelitian sehingga menjadi sebuah informasi yang valid dan reliabel untuk dipublikasikan dan didokumentasikan sebagai sebuah karya tulis ilmiah. Dalam hal ini peneliti menggunakan penelitian korelasional yang ditujukan untuk mengetahui hubungan suatu variabel-variabel lain. Penelitian Korelasional memiliki beberapa macam, yakni Penelitian Hubungan, Penelitian Prediktif, Korelasi Multivariat. Untuk kebutuhan penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian korelasi hubungan, yang mana peneliti menggali data dan informasi dalam penelitian untuk menemukan hubungan antara satu dengan beberapa variabel lain. Hubungan tersebut dinyatakan dengan besarnya koefisien korelasi antara dua variabel atau lebih, tidak berarti adanya pengaruh atau hubungan sebab-akibat dari suatu variabel terhadap variabel lainnya. Korelasi penuh (1,00) berarti nilai yang tinggi dalam suatu variabel berhubungan dengan nilai yang tinggi pada variabel lainnya. Korelasi nol (0,00) berarti nilai

yang tinggi dalam suatu variabel berhubungan dengan nilai yang rendah pada variabel lainnya. Uji nilai korelasi dari hasil pengumpulan data rumus korelasi Product Moment Pearson dalam Siregar (2013), yakni :

$$r_{xy} = \frac{n\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{n\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\} \{n\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

Dimana :

$r_{xy}$	= Nilai korelasi
$n$	= Banyaknya Pasangan data x dan y
$\Sigma x$	= Total Jumlah dari Variabel X
$\Sigma y$	= Total Jumlah dari Variabel Y
$\Sigma x^2$	= Kuadrat dari Total Jumlah Variabel x
$\Sigma y^2$	= Kuadrat dari Total Jumlah Variabel y
$\Sigma xy$	= Hasil Kali dari Total Jumlah X dan Y

Dengan ketentuan hasil (justifikasi) :

0,00 – 0,199	: Korelasi sangat lemah
0,20 – 0,399	: Korelasi lemah
0,40 – 0,599	: Korelasi sedang
0,60 – 0,799	: Korelasi kuat
0,80 – 1,0	: Korelasi sangat kuat

Setelah dilakukan pengujian tingkat korelasi data, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji t. Hipotesis statistik uji dengan menggunakan uji-t dengan taraf signifikan = 0,05, yang digunakan untuk menguji kebenaran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

$r$	= nilai korelasi
$n$	= jumlah sampel

Dengan Kriteria pengujian :

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima  $H_A$  ditolak

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak  $H_A$  diterima

#### IV. ANALISIS PENELITIAN

Penggunaan Aplikasi Video Tutorial Berbasis Camtasia Studio 7 di Kalangan Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Bandung

Untuk melakukan analisis terhadap variabel kemampuan mengoperasikan video tutorial berbasis Camtasia Studio 7, peneliti menggunakan 2 (dua) instrumen penelitian, antara lain angket untuk mengetahui sejauh mana wawasan peserta didik dalam dunia teknologi, informasi dan komunikasi secara umum, serta kegiatan observasi untuk mengamati kemampuan mengoperasikan video tutorial berbasis Camtasia Studio 7 secara langsung. Pada pertemuan kedua penelitian, peneliti membelajarkan materi mengenai Camtasia Studio 7.

Hakikatnya pembelajaran ini untuk menganalisa kemampuan sampel dalam mengoperasikan aplikasi multimedia, salah satunya Camtasia Studio 7. Dalam kenyataannya di lapangan, ternyata secara keseluruhan sampel pernah dan sedang menggunakan aplikasi multimedia, seperti Camtasia Studio 7 dan aplikasi yang sepadan. Hal ini merujuk pada hasil penyebaran angket berjudul “Angket Wawasan Multimedia” oleh peneliti kepada sampel. Berikut simpulan dari hasil penyebaran angket tersebut kepada sampel penelitian yang dilakukan pada pertemuan pertama, tanggal 4 Mei 2017.

a) Mayoritas sampel merupakan pengguna teknologi aktif

Hal ini ditunjukkan lebih dari 50% sampel sering menemukan media sebanyak 3 dari 4 media yang ditanyakan. Prosentase ini menunjukkan bahwa teknologi, informasi dan multimedia sudah menjadi hal yang lumrah bagi peserta didik setingkat SMA.

b) Mayoritas sampel merupakan pengguna multimedia aktif

Dari 7 media komunikasi, sebanyak 92,9% responden memiliki dan menggunakan *smartphone* yang notabenehnya sudah lebih maju dalam hal penggunaan aplikasi multimedia.

c) Mayoritas sampel secara mendasar mengetahui secara teoretis tentang aplikasi multimedia yang pernah dijumpai

Setidaknya sebanyak 85,2% responden sering mengoperasikan pemutar musik dalam kesehariannya, dan tidak kurang dari 81,5% merupakan pengguna aktif jejaring sosial yang notabenehnya dilengkapi dengan fitur-fitur dasar multimedia.

d) Pasifnya penggunaan aplikasi multimedia yang sepadan dengan aplikasi Camtasia Studio 7

Jumlah yang kurang signifikan justru ada pada jenis aplikasi yang digunakan, yakni paling banyak hanya 11 dari 28 responden yang pernah menggunakan aplikasi Audacity, dan Camtasia Studio 7 digunakan hanya oleh 4 orang saja. Di sisi lain persepsi penggunaan multimedia dari para responden pun cenderung pasif, dengan pendapat bahwa multimedia yang baik itu adalah praktis direspon sebanyak 53,6%, hanya terpaut 3,5% dari persepsi multimedia yang baik itu dapat memperjelas informasi. Hal ini membuktikan bahwa minimnya keinginan peserta didik untuk memperdalam lebih jauh tentang aplikasi yang digunakan.

Kemudian dari hasil penilaian kemampuan mengoperasikan Camtasia Studio 7, peneliti mendapatkan analisis sebagai berikut :

- a) Responden pada dasarnya telah memahami langkah-langkah utama dan mendasar pengoperasian video tutorial berbasis Camtasia Studio 7 dengan baik, dibuktikan sebanyak 20 dari 28 (72%) responden mendapatkan nilai antara 79,5 – 84,0.
- b) Minoritas responden (4%) telah mampu menggunakan aplikasi Camtasia Studio 7 dengan sangat baik, antara lain penggunaan fitur pendukung, kualitas penyuntingan serta produksi video yang sangat baik.
- c) Rentang nilai terendah (80) dengan nilai tertinggi (85,7) dengan simpangan baku 2,00 membuktikan bahwa kemampuan responden sangat merata

#### 1. Pemetaan Proses Penyampaian Kritik Tari Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Bandung

Penilaian proses penyampaian kritik tari diukur atas 2 (dua) unsur, yakni penilaian kritik tari secara tertulis dan penilaian kritik tari dengan menggunakan aplikasi video tutorial berbasis Camtasia Studio 7. Penilaian pertama diukur atas tugas pendahuluan materi kritik tari dengan konten penugasan berupa apresiasi terhadap kesenian yang ada di sekitar lingkungan siswa dan memberikan kritik atas kesenian tersebut. Penugasan dibuat sesuai dengan materi yang disampaikan, antara lain mengenai struktur penulisan, kedalaman konteks kritik dan penataan bahasa yang baik.

Namun sebelum responden diberikan tugas, peneliti mengumpulkan data sejauh mana pengetahuan kritik serta respon terhadap lingkungan, antara lain seni budaya Nusantara, dalam bentuk angket “Wawasan Mengkritik Karya Seni” yang berjumlah 10 butir dengan bentuk pilihan ganda, pada tanggal 4 Mei 2017. Dari hasil angket tersebut, peneliti menganalisis beberapa hal berikut.

- a) Pemahaman konsep kritik baik  
Terkonfirmasi responden memiliki konsepsi kritik yang beragam. Keberagaman inilah yang nantinya akan menginisiasi konteks dan konten dari kritik yang akan disampaikan, baik berupa saran, masukan ataupun komentar. Selain itu, dideskripsikan mayoritas responden sepakat bahwa kritik langsung, baik lisan maupun tulisan, lebih efektif dilakukan. Artinya konsep efektivitas penyampaian kritik pada dasarnya sudah dipahami dengan baik.
- b) Afeksi diri siswa cenderung variatif  
Dalam hal ini responden memiliki perilaku dan prinsip yang berbeda ketika dihadapkan pada sebuah contoh kasus, ditunjukkan bahwa mayoritas responden secara responsif berperilaku sama pada hal

yang umum dan contoh kasusnya sering ditemui di lingkungan sekitar. Namun berbeda halnya dengan contoh kasus yang notabene bersinggungan dengan hal yang lebih spesifik dan belum dipahami lebih mendalam oleh responden, terdapat sikap yang bervariasi diantara responden, yang artinya pada suatu kasus tertentu yang lebih sensitif dan spesifik, responden memiliki pandangan yang berbeda.

- c) Sikap apresiatif dan prestise siswa cenderung positif  
Terkonfirmasi tingkat apresiasi dan prestise responden terhadap kesenian dan kebudayaan Indonesia cukup baik. Mayoritas responden mengungkapkan bahwa kesenian Indonesia itu indah dan patut untuk diapresiasi walaupun ketika kesenian Indonesia dibawakan oleh orang luar negeri. Artinya sikap ini akan membawa isi kritik responden untuk mengutarakan hal yang positif dan tidak menyinggung perasaan objek kritik.
- d) Rendahnya partisipasi siswa dalam seni tari Ditinjau dari contoh kasus yang diberikan tentang kasus pencaplokan budaya pada tempo lalu dan kasus perubahan fungsi kesenian, tidak ada satu pertanyaan pun yang dijawab oleh responden mencapai angka 50%. Hal ini menunjukkan perbedaan pendapat diantara responden memandang kedua kasus yang diberikan. Rendahnya partisipasi responden untuk menjadi menjadi kritikus seni hanya akan dilakukan oleh 42,9% responden.

Setelah penyebaran angket dilakukan, peneliti segera memberikan tugas kepada responden untuk membuat kritik atas karya seni tari yang diapresiasi oleh responden dalam bentuk tulisan di atas kertas. Berikut data hasil penilaian atas tugas pendahuluan materi kritik tari berupa tulisan di atas kertas sebelum menggunakan aplikasi Camtasia Studio 7, berikut hasilnya.

- a) Secara umum responden telah memahami esensi melakukan kritik, hal ini terbukti sebanyak 23 dari 28 (79%) responden mendapatkan nilai antara 72,5 – 81,5.
- b) Minoritas responden (18%) telah dapat menuangkan kritik sesuai dengan struktur, penugasan konteks dan tata bahasa yang baik
- c) Rentang nilai terendah (71,8) dengan nilai tertinggi (82,1) dengan simpangan baku 3,37 membuktikan bahwa kemampuan responden cukup merata, namun pemahaman secara klasikal masih belum bisa diterima sebagai kritik tari yang informasinya jelas dan efektif.

Dilihat dari hasil kritik tari secara tekstual, peneliti menyimpulkan bahwa responden membutuhkan sebuah media yang dapat memperjelas, memperkuat dan mendesain kritik agar dapat diterima oleh para apresiator. Pada penilaian kedua, tepatnya pada pertemuan akhir (18 Mei 2017) peneliti mengambil data dari responden berupa kritik yang disampaikan dalam bentuk video dengan menggunakan aplikasi Camtasia Studio 7. Berikut sajian data atas penilaian tersebut.

- a) Secara umum responden telah mengalami peningkatan di wilayah *pemahaman esensi dalam melakukan kritik*, dibuktikan dengan prosentase sebesar 27 dari 28 (89%) responden mendapatkan nilai antara 81,0 – 85,5, dengan peningkatan rata-rata nilai sebesar 6,34, dari angka 76,94 pada tes pertama menjadi 83,29 pada tes kedua
- b) Minoritas responden (4%) telah dapat menuangkan kritik tari sesuai dengan *struktur, penuangan konteks, tata bahasa* yang baik dan mengaplikasikannya ke dalam bentuk video tutorial berbasis Camtasia Studio 7.
- c) Rentang nilai terendah (80) dengan nilai tertinggi (85,7) dengan simpangan baku 1,74 membuktikan bahwa kemampuan responden lebih merata dibandingkan dengan pengujian sebelumnya, serta pemahaman kritik tari secara klasikal telah mengalami peningkatan yang signifikan.

Dilihat dari hasil kritik tari melalui video tutorial berbasis Camtasia Studio 7, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil penyampaian kritik tari dapat terkomunikasikan dengan jelas dan tuntas, serta aplikasi yang digunakan pun dapat terolah dan teroperasikan dengan lebih mendalam oleh sampel

#### Pembahasan

##### 1. Analisis Penggunaan Aplikasi Video Tutorial Berbasis Camtasia Studio 7 di Kalangan Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Bandung

Berdasarkan hasil penyebaran angket “Wawasan Multimedia dan TIK” peneliti menyimpulkan bahwa lingkungan perteknologian dan multimedia telah merambah ke dalam lingkungan peserta didik dalam jarak yang sangat dekat. Hampir bisa dikatakan bahwa teknologi masa kini merupakan sebagian nyawa dari manusia itu sendiri. Namun yang sangat disayangkan adalah peserta didik cenderung memiliki alat teknologi itu secara kuantitas, bukan kualitas. Hal ini ditunjukkan dengan terdapat 92,9% responden memiliki perangkat *smartphone*, 85,2% responden menggunakan

aplikasi pemutar musik, tetapi hanya ada 4 dari 28 responden yang menggunakan aplikasi Camtasia Studio 7 yang notabenehnya merupakan aplikasi untuk merancang, memodifikasi dan membuat kreasi baru dari objek multimedia. Artinya esensi penggunaan multimedia cenderung kurang dipahami dan hanya mengedepankan nilai-nilai kuantitas, seperti memiliki alat, menggunakan berbagai jenis aplikasi dalam perangkatnya, dan lain-lain. Bila merujuk pada pernyataan Darmawan (2012) tentang macam-macam perspektif teknologi, hanya perspektif kebahasaan yang dianut oleh peserta didik usia SMA, yakni memaknai teknologi dari sudut pandang alat, mesin, dan sebagainya. Perlunya memaknai teknologi, dalam hal ini aplikasi multimedia video tutorial berbasis Camtasia Studio 7, agar peserta didik dapat memaknai lebih dalam tentang keberadaan teknologi multimedia bagi kehidupan sehari-hari, khususnya dalam mengkritik sebuah karya seni.

Berbeda halnya ketika aplikasi multimedia, salah satunya Camtasia Studio 7, digunakan untuk kebutuhan informasi agar lebih jelas dan mudah dipahami, salah satunya menyampaikan kritik tari, responden cukup baik dan beradaptasi dengan cepat untuk aplikasi multimedia tersebut. Dapat dikatakan bahwa daya elaborasi peserta didik menurut Erikson dalam Makmun (2007) mengistilahkan “*Adolesence*” untuk usia SMA dimana pada usia ini pencarian jati diri sangatlah kental, oleh karena itu daya elaborasi pun akan semakin pesat. Hal ini sejalan dengan elaborasi sebuah aplikasi multimedia berbasis Camtasia Studio 7 yang diberikan kepada responden dengan hasil yang positif. Hal-hal mendasar pada aplikasi tersebut setidaknya telah dipahami secara mendasar oleh 72% responden, telah mampu dieksplorasi dengan optimal oleh 4% responden, dan nilai terendah pada angka 80 (10 angka di atas KKM) menunjukkan kemampuan mengoperasikan aplikasi video tutorial berbasis Camtasia Studio 7 dalam kategori yang baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi, antara lain mengoperasikan aplikasi video tutorial berbasis Camtasia Studio 7, di kalangan siswa SMA Negeri 4 Bandung dapat dikatakan baik.

##### 2. Analisis Proses Penyampaian Kritik Tari Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Bandung

Berdasarkan hasil penyebaran angket “Wawasan Mengkritik Karya Seni”, peneliti menyimpulkan bahwa secara mendasar responden telah mampu berkomunikasi dengan baik, melakukan kritik kepada orang lain, serta memahami hal-hal

mendasar tentang nilai dan norma yang berlaku, dilihat dari hasil penyebaran angket pada pertanyaan 1 sampai 7. Hal ini selaras dengan keterangan dari jurnal "Taksonomi Bloom serta Penerapannya" yang ditulis oleh Retno Utari, terdapat dalam ranah kognitif tingkat ketiga yakni mengaplikasikan (*applying*), karena hal-hal yang diterapkan oleh responden hanya berdasarkan pengetahuan dan pemahaman yang diketahuinya saja, tidak berdasarkan analisis. Dari sisi afektif pun perilaku responden hanya sampai pada tingkat ketiga, yakni nilai yang dianut, belum mencapai sikap organisasi bahkan karakterisasi. Oleh karena itu sikap kritis responden cukup rendah.

Hal ini pun sejalan dengan keikutsertaan responden terhadap kesenian tari Nusantara yang rendah. Pada pertanyaan ke-8 tentang pencampuran budaya bangsa Indonesia oleh bangsa lain, yakni sikap "menolak dengan keras" hanya dipilih oleh 38,3% terpaut kurang dari 3% dari sikap "menyerahkannya pada pihak berwajib", dan pada pertanyaan ke-9 dengan konteks pertanyaan perubahan fungsi seni sebuah pertunjukkan tari dijawab sebesar 44,4% untuk tidak ingin ikut campur agar "perlu dikaji ulang oleh para seniman", menyiratkan bahwa tingkat partisipasi responden kurang baik terhadap kesenian Indonesia. Hal ini menjadi hal yang sangat riskan, mengingat usia SMA merupakan masa menuju dewasa dan akan timbul prinsip-prinsip hidup dari hal yang hanya diketahuinya saja. Akan sangat buruk jika prinsip hidup remaja masa kini dilandasi dengan pengetahuan yang tidak digali secara mendalam dan kritis, apalagi menyangkut hal kesenian dan kebudayaan yang mana sebagai jati diri bangsa. Oleh karena itu sangat penting bagi responden untuk ikut serta dalam mengenali, memahami, hingga mencintai kesenian dan kebudayaan Tanah Air sendiri, sedikitnya dengan melakukan kritik atas karya-karya tari yang dipertunjukkan.

Peneliti melakukan perlakuan berupa penugasan pembuatan kritik karya tari Nusantara dalam bentuk tulisan tangan secara individu. Dari penugasan tersebut, peneliti mendapatkan hasil yang cukup baik dalam hal esensi dalam mengkritik yang sudah cukup terarah, mulai dari sistematika, konteks kritik yang sesuai dengan konten, serta tata bahasa yang cukup baik. Angka 71,8 di level terendah membuktikan bahwa kemampuan responden dalam mengkritik tidak terlalu buruk (standar). Tetapi nilai ini masih terlampau rendah bila harus dikatakan baik. Ditinjau dari hasil kritik tari secara tekstual, peneliti menyimpulkan bahwa responden membutuhkan sebuah media yang

dapat memperjelas, memperkuat dan mendesain kritik agar dapat diterima oleh para apresiator.

Kemudian pada penugasan pembuatan kritik karya tari Nusantara dengan menggunakan multimedia, dalam hal ini menggunakan aplikasi video tutorial berbasis Camtasia Studio 7, peneliti menemukan informasi, yakni secara umum responden telah mengalami peningkatan di wilayah pemahaman esensi dalam melakukan kritik dengan peningkatan rata-rata nilai sebesar 6,34, dari angka 76,94 pada tes pertama menjadi 83,29 pada tes kedua. Artinya hal ini menguatkan persepsi dan hipotesis bahwa melakukan kritik dengan menggunakan media akan jauh lebih efektif. Hasil kritik tari dengan menggunakan aplikasi video tutorial berbasis Camtasia Studio 7 ini pun didapatkan simpulan bahwa hasil penyampaian kritik tari dapat terkomunikasikan dengan jelas dan tuntas, serta aplikasi yang digunakan pun dapat terolah dan teroperasikan dengan lebih mendalam oleh sampel. Dengan demikian, proses penyampaian kritik oleh responden memiliki peningkatan yang cenderung signifikan bila dibandingkan dengan melakukan kritik melalui tulisan di atas kertas, dan dapat dikatakan bahwa proses penyampaian kritik tari siswa kelas XI SMA Negeri 4 Bandung tergolong baik.

### 3. Analisis Data Korelasi Antara Kemampuan Mengoperasikan Video Tutorial Berbasis Camtasia Studio 7 dengan Kemampuan Kritik Tari Siswa Kelas XI di SMA Negeri 4 Bandung

Peneliti merumuskan analisis data dengan menggunakan rumus korelasi untuk menemukan korelasi antara kemampuan mengoperasikan video tutorial berbasis Camtasia Studio 7 dengan kemampuan kritik tari siswa kelas XI SMAN 4 Bandung. Baris nilai yang dikorelasikan yakni antara nilai video kritik tari siswa dengan nilai kemampuan mengoperasikan aplikasi Camtasia Studio 7, yang keduanya merupakan tes di bagian pertemuan akhir.

Berikut disajikan data tabel distribusi berkelompok antara tes akhir video kritik tari dan tes kemampuan mengoperasikan Camtasia Studio 7

Siswa No Urut	Nilai Video Kritik (x)	Nilai Camtasia Studio 7 (y)	x <sup>2</sup>	y <sup>2</sup>	xy
1	85,4	82,7	7293,2	6839,3	7062,6
2	85,4	85,7	7293,2	7344,5	7318,8
3	84,7	85,45	7174,1	7301,7	7237,6
4	84,3	83,05	7106,5	6897,3	7001,1
5	81,5	80,95	6642,3	6552,9	6597,4
6	81,8	81,75	6691,2	6683,1	6687,2
7	83,5	80,7	6972,3	6512,5	6738,5
8	81,5	81,75	6642,3	6683,1	6662,6

9	80	80,7	6400,0	6512,5	6456,0
10	82,8	80,35	6855,8	6456,1	6653,0
11	80	80,35	6400,0	6456,1	6428,0
12	82,8	82,35	6855,8	6781,5	6818,6
13	84,6	85,25	7157,2	7267,6	7212,2
14	81,5	82,35	6642,3	6781,5	6711,5
15	83,1	80,95	6905,6	6552,9	6726,9
16	85,1	84,45	7242,0	7131,8	7186,7
17	81,6	80,7	6658,6	6512,5	6585,1
18	84,5	84,85	7140,3	7199,5	7169,8
19	84,8	84,95	7191,0	7216,5	7203,8
20	85	82,35	7225,0	6781,5	6999,8
21	81,6	80,7	6658,6	6512,5	6585,1
22	83,1	82,75	6905,6	6847,6	6876,5
23	85,7	84,35	7344,5	7114,9	7228,8
24	81,3	80	6609,7	6400,0	6504,0
25	84,3	82	7106,5	6724,0	6912,6
26	81,6	80	6658,6	6400,0	6528,0
27	84,7	84,65	7174,1	7165,6	7169,8
28	81,3	82	6609,7	6724,0	6666,6
$\Sigma =$	<b>2327,5</b>	<b>2308,1</b>	<b>193555,6</b>	<b>190352,9</b>	<b>191928,5</b>

Diketahui :

$$\begin{aligned}
 n &= 28 \\
 \sum x &= 2327,5 & \sum y &= 2308,1 \\
 \sum x^2 &= 193555,6 & \sum y^2 &= 190352,9 \\
 \sum xy &= 191928,5
 \end{aligned}$$

#### Uji Nilai Korelasi

Rumus *product moment* :

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \\
 &= \frac{28 \cdot 191928,5 - 2327,5 \cdot 2308,1}{\sqrt{\{28 \cdot 193555,6 - 2325^2\}\{28 \cdot 190352,9 - 2308,1^2\}}} \\
 &= 0,7818808 \text{ (dibulatkan hingga dua desimal)} \\
 &= 0,78
 \end{aligned}$$

0,78 terkategori memiliki hubungan kuat

Jadi, nilai korelasi antara kemampuan mengoperasikan video tutorial berbasis Camtasia Studio 7 dengan kemampuan kritik tari siswa kelas XI SMA Negeri 4 Bandung adalah 0,78, dengan kata lain hubungan korelasi kuat.

#### Uji Hipotesis (Uji-t)

Diketahui  $t_{tabel} = (\alpha, db)$

Dengan  $db = n-1 \Rightarrow 28-1 = 27$

Nilai probabilitas  $(\alpha) = 0,05$

$t_{(0,05;27)} = 2,051$

Rumus uji-t

$$\begin{aligned}
 t_{hitung} &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
 &= \frac{0,78\sqrt{28-2}}{\sqrt{1-0,78^2}} = 6,395
 \end{aligned}$$

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima  $H_A$  ditolak

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak  $H_A$  diterima

Diketahui :  $t_{tabel} = 2,051$ ;  $t_{hitung} 6,395$

Maka,  $t_{hitung} > t_{tabel} = 6,395 > 2,051$

Simpulan :  $H_0$  ditolak,  $H_A$  diterima

Artinya, terdapat korelasi antara kemampuan mengoperasikan video tutorial berbasis Camtasia

Studio 7 dengan kemampuan kritik tari siswa kelas XI SMAN 4 Bandung.

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan teknologi, antara lain dengan menggunakan aplikasi video tutorial berbasis Camtasia Studio 7, di kalangan siswa terkolektifkan dalam kategori yang baik, hal ini sejalan dengan hasil analisis data yang menjelaskan tentang rentang kemampuan mengoperasikan video tutorial berbasis Camtasia Studio 7 berada di kisaran 80 hingga 85,7 serta simpangan baku 2,00. Signifikansi hasil analisis data ini yang cukup baik didapatkan setelah hasil analisis data angket "Wawasan Multimedia dan TIK" responden berkesimpulan bahwa rendahnya tingkat pengelolaan dan pengoperasian multimedia dan teknologi, namun kepemilikan perangkat dan aplikasi cukup tinggi. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan teknologi di kalangan siswa SMA Negeri 4 Bandung cukup baik.
2. Proses penyampaian kritik oleh responden memiliki peningkatan yang cenderung baik, dari penugasan kritik pertama dan kedua, dengan selisih rerata pada angka 6,34, membuktikan bahwa responden telah memahami secara esensial dan efektif dalam mengutarakan kritik tari dengan menggunakan aplikasi video tutorial berbasis Camtasia Studio 7 bila dibandingkan dengan melakukan kritik melalui tulisan di atas kertas.
3. Kemampuan mengoperasikan video tutorial berbasis Camtasia Studio 7 dengan kemampuan kritik tari siswa kelas XI SMA Negeri 4 Bandung memiliki tingkat korelasi yang tinggi, dengan angka korelasi sebesar 0,78. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi video tutorial berbasis Camtasia Studio 7 ini kepenulisan kritik menjadi dapat lebih jelas, baik strukturnya, penataan bahasanya maupun kedalaman konteks kritiknya. Begitupun dengan aplikasi Camtasia Studio 7 ini, pun dapat dioptimalkan secara lebih baik bila digunakan untuk melakukan penyuntingan dan pembuatan kritik dalam bentuk video, dengan memanfaatkan berbagai fasilitas berupa fitur, *editing menu* dan hal-hal yang berkaitan dengan penguatan kritik dalam aplikasi tersebut.
4. Pada pengujian hipotesis melalui uji-t, terhitung besaran jarak pada angka 6,395 antara  $t_{tabel}$  dengan  $t_{hitung}$ , dengan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_A$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi antara kemampuan mengoperasikan video tutorial

berbasis Camtasia Studio 7 dengan kemampuan kritik tari siswa kelas XI SMA Negeri 4 Bandung.

Sejalan dengan hasil tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kritik tari dapat disampaikan lebih jelas bila menggunakan aplikasi Camtasia Studio 7 ataupun aplikasi serupa yang dapat mendukung kritik. Camtasia Studio 7 hanya salah satu contoh bentuk pengimplentasian kritik tari dalam sebuah multimedia. Di sisi lain, Camtasia Studio 7 pun dapat digunakan dengan baik untuk kebutuhan kritik ataupun hal-hal yang serupa dengan pengungkapan informasi serupa, agar kejelasan informasi yang disajikan menjadi lebih jelas.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, Suharsimi. 2013. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta : PT Bumi Aksara
- [2] Armstrong, Thomas. 2002. Seven Kinds of Smart, Identifying and Developing Your Multiple Intelligences. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- [3] Darmawan, Deni. 2013. Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- [4] Hamalik, Oemar. 2012. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta. PT Bumi Aksara
- [5] Makmun, Abin Syamsudin. 2007. Psikologi Pendidikan : Perangkat Sistem Pengajaran Modal. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- [6] Pratami, Oktor Wida. Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Kegiatan Montase Pada Kelompok B TK Pertiwi Ngaran Ii Polanharjo Tahun Pelajaran 2013/2014. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.
- [7] Rahmayani, Mulia. 2011. Skripsi : Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Camtasia Studio Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Jakarta : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- [8] Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- [9] Suryabrata, Sumadi. 2010. Psikologi Pendidikan. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- [10] Susilawati, Ana Dewi. 2014. Skripsi : Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK oleh Guru dengan Motivasi Belajar Siswa (Studi Deskriptif Korelasional di SMPN 1 Paseh, Kabupaten Sumedang). Bandung : Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, FIP – Universitas Pendidikan Indonesia.
- [11] Syah, Muhibbin. 2011. Psikologi Pendidikan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- [12] Utari, Retno. "Taksonomi Bloom Apa dan Bagaimana Menggunakannya." (2013).
- [13] Yusuf dan Sugandhi. 2012. Perkembangan Peserta Didik. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- [14]
- [15] Online :
- [16] <http://teknikelektronika.com/pengertian-analisis-korelasi-sederhana-rumus-pearson/> (diakses tanggal 8 Februari 2017, 12.05)
- [17] <http://www.jakartaconsulting.com/publications/articles/talentmanagement/memberi-dan-menerima-kritik> (diakses tanggal 8 Maret 2017, 16.43)
- [18] <http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20161024161722-185-167570/pengguna-internet-di-indonesia-didominasi-anak-muda/>
- [19] (diakses tanggal 8 Maret 2017, pkl 17.07)
- [20] <http://www.gurupendidikan.com/zoom-politicon-pengertian-menurut-para-ahli-makna-ciri/> (diakses tanggal 17 April 2017, pkl. 07.02)
- [21] <http://www.landasanteori.com/2015/07/pengertian-komunikasi-verbal-dan.html> (diakses tanggal 31 Mei 2017, pkl. 14.52)
- [22] [http://www.kompasiana.com/samuelhenry/kritik-dan-teknologi-pisau-bermata-dua\\_57069c905793734f0b648aa0](http://www.kompasiana.com/samuelhenry/kritik-dan-teknologi-pisau-bermata-dua_57069c905793734f0b648aa0) (diakses tanggal 31 Mei 2017, pkl 14.57)
- <https://www.statistikian.com/2012/07/pearson-dan-asumsi-klasik.html> (diakses tanggal 31 Mei 2017, pkl. 16.03)