

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
TARI SURAKARTA UNTUK SISWA KELAS
DELAPAN SMP N 2 GANTIWARNO**

JURNAL SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Chandra Adhitama N
11105244009

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2015

PERSETUJUAN


Jurnal skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TARI SURAKARTA UNTUK SISWA KELAS DELAPAN SMP N 2 GANTIWARNO” yang disusun oleh Chandra Adhitama N, NIM 11105244009 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.



Yogyakarta, 30 November 2015

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP. 19600902 198702 1 001



Deni Hardianto, M.Pd.

NIP. 19810605 200501 1 003

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TARI SURAKARTA UNTUK SISWA KELAS DELAPAN SMP N 2 GANTIWARNO

THE DEVELOPMENT OF SURAKARTA DANCE LEARNING MULTIMEDIA FOR 8TH GRADE STUDENTS OF STATE JUNIOR HIGH SCHOOL (SMPN) 2 OF GANTIWARNO

Oleh: Chandra Adhitama Nugraha, Universitas Negeri Yogyakarta
Chandraadhitama@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia yang layak dalam pembelajaran Tari Surakarta dengan materi Tari Gambyong Pareanom untuk siswa kelas VIII SMP N 2 Gantiwarno Klaten. Jenis penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) atau penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari Borg & Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMP N 2 Gantiwarno yang terdiri dari 30 orang siswa. Objek penelitian ini adalah multimedia berbasis macromedia flash dalam pembelajaran Tari Surakarta dengan materi Tari Gambyong Pareanom. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan, panduan wawancara dan angket kelayakan multimedia. Data hasil dari penelitian ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran Tari Surakarta yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta dari uji lapangan dinyatakan layak. Validasi ahli media dilakukan sebanyak 2 tahap. Aspek yang dinilai adalah tampilan, pemrograman, dan pembelajaran. Validasi ahli materi hanya dilakukan satu tahap dengan penilaian kriteria skor rata-rata sangat baik dan tidak terdapat masukan untuk merevisi produk multimedia. Tiga aspek yang dinilai pada tahap validasi ahli materi yaitu materi, kesesuaian konsep dan pembelajaran. Uji lapangan dilakukan tiga kali yakni uji coba lapangan awal, uji coba lapangan dan uji pelaksanaan. Uji coba lapangan awal melibatkan 4 orang siswa dari kelas VIII B. Hasil uji coba lapangan awal diperoleh skor 4,7 dengan kriteria sangat baik. Uji coba lapangan melibatkan 15 orang siswa kelas VIII B. Hasil uji coba lapangan diperoleh skor 4,6 dan dikategorikan sangat baik. Uji pelaksanaan lapangan melibatkan seluruh siswa kelas VIII A yang berjumlah 30 orang siswa. Hasil uji pelaksanaan lapangan diperoleh skor 4,5 dengan kriteria sangat baik.

Kata Kunci: *Pengembangan, Multimedia Pembelajaran, Tari Surakarta.*

Abstract

This research was aimed to yield a feasible multimedia in Surakarta Dance learning with Gambyong Pareanom Dance material for VIII grade students of State Junior High School (SMPN) 2 of Gantiwarno Klaten. This was an R&D (Research and Development) research or a research and development adapted from Borg & Gall. The research subjects were VIII A grade students of SMPN 2 of Gantiwarno numbered 30. This research object was a flash macromedia-based multimedia in Surakarta Dance learning with material of Gambyong Pareanom Dance. The instrument used in this research was observation sheets, interview manuals and multimedia feasibility questionnaire. The result data from this research was analyzed descriptive quantitatively. The research results showed that Surakarta Dance learning multimedia had been validated by material expert and media expert and also from field test was declared feasible. The media expert validation was conducted in 2 stages. Aspects assessed were performance, programming and learning. The three aspects were judged in material expert validation stage namely: material, concept and learning compliance. Material expert validation was only conducted one stage with an excellent average score criteria judgment and there was no input to revise multimedia product. The field test was conducted three times namely: initial filed experiment, field experiment and implementation test. The initial field experiment involved 4 students from VIII B grade, the initial field experiment result obtained score of 4.7 with an excellent criteria. The field experiment involved 15 students of VIII B grade, the field experiment result obtained score of 4.6 and was categorized excellent. The filed implementation test involved all VIII A grade students numbered 30. The field implementation experiment obtained score of 4.5 with excellent criteria.

Keywords: *development, learning multimedia, Surakarta Dance.*

PENDAHULUAN

Kebudayaan yang memiliki nilai estetika tinggi diantaranya adalah seni pertunjukan. Seni pertunjukan merupakan aliran seni yang mengandung unsur gerak dan filosofi sehingga didalam seni pertunjukan terdapat banyak makna yang dapat dihadirkan pada saat pementasan. Seni pertunjukan atau yang lebih dikenal dengan seni tari di Indonesia memiliki banyak faktor yang mempengaruhi, diantaranya faktor internal dan eksternal sementara itu faktor yang bersifat eksternal berupa pengaruh dari budaya luar mengingat Indonesia pernah dijajah oleh berbagai negara yang kemudian secara langsung maupun tidak memberikan dampak pada kebudayaan yang ada di Indonesia.

Menurut Soedarsono (2002: 2), khusus di negara-negara berkembang, perkembangan seni pertunjukan pada umumnya disebabkan oleh adanya pengaruh dari luar, yang oleh Alvin Boskoff disebutnya sebagai akibat pengaruh eksternal. Negara-negara yang memberikan dampak terhadap perkembangan seni pertunjukan di Indonesia diantaranya bangsa India, bangsa Arab, bangsa Cina dan bangsa Barat (Eropa). Keempat bangsa tersebut memberikan dampak yang cukup besar selain dari segi seni pertunjukan akantetapi dari kebudayaan di masyarakat Indonesia secara keseluruhan, dapat dilihat dari segi agama terdapat enam macam agama yang juga menjadi akibat dari pengaruh dari keempat bangsa tersebut.

Istana Mangkunagaran di Surakarta atau sering dikenal sebagai Keraton Surakarta juga memiliki sebuah pertunjukan seni pertunjukan yakni tari Gambyong. Tari Gambyong memiliki banyak

jenis yang diciptakan oleh koreografer dan biasanya diberi nama sesuai dengan gending atau lagu gamelan yang mengiringi, seperti misalnya Gambyong Pangkur, Gambyong Sumyar, Gambyong Pareanom dan Gambyong Ayun-Ayun (Soedarsono, 2002: 308). Seni pertunjukan di wilayah Klaten khususnya di SMP N 2 Gantiwarno pada saat ini kurang direspon positif oleh kalangan generasi muda khususnya para pelajar. Anak sekolah mulai mempelajari tentang seni pertunjukan berawal saat mereka menginjak bangku sekolah menengah pertama. Pada saat mereka masih sekolah dasar belum diajarkan oleh guru mengenai seni pertunjukan. Hal ini menyebabkan saat mereka mulai memasuki sekolah menengah pertama maka mereka tampak kesulitan untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran Seni dan Budaya. Berdasarkan hasil dari observasi pada tanggal 10 Januari 2015 di sekolah tersebut minat siswa dalam mengikuti mata pelajaran Seni dan Budaya cenderung kurang dan tidak antusias yang terlihat dari konsentrasi siswa yang tidak berfokus pada materi yang sedang dijelaskan oleh guru.. Dikalangan pelajar seni pertunjukan dipelajari dalam sebuah mata pelajaran yang dinamakan Seni dan Budaya. Mata pelajaran ini menghadirkan pembelajaran mengenai beberapa kesenian yakni seni musik, seni rupa dan seni tari.

Mata pelajaran Seni dan Budaya ini menjadikan peserta didik lebih menghormati dan menghargai sebuah karya yang dilahirkan oleh kebudayaan negeri sendiri. Akan tetapi disaat penulis melaksanakan observasi mengenai proses pembelajaran yang ada di SMP N 2 Gantiwarno belum memiliki sebuah media yang dapat digunakan

oleh pendidik untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang seni tari khususnya Tari Daerah Surakarta yang menjadi salah satu materi seni tari di kelas delapan.

Dewasa ini generasi muda lebih disibukkan dengan adanya sebuah gadget dan hal itu menyebabkan perubahan arus berpikir yang berawal dari permainan teman sebaya menjadi permainan games yang ada dalam fitur gadget masing-masing. Hal tersebut dapat kita lihat dari banyaknya para orang tua yang sudah membekali putra putrinya dengan sebuah handphone/smartphone. Pada era seperti ini maka dalam pembelajaran harus bisa mengikuti arus dari perkembangan zaman yang ada. Oleh sebab itu peneliti memberikan pandangannya bahwa untuk memudahkan dan memberikan variasi pembelajaran yang ada di SMP N 2 Gantiwarno maka peneliti mengembangkan multimedia yang dikembangkan melalui sebuah software berupa macromedia flash 8. Peneliti berharap dengan menggunakan multimedia tersebut dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai Seni Tari Daerah Surakarta serta dapat menjadikan peserta didik lebih mandiri dan dapat mewujudkan proses pendidikan yang menuntut keaktifan peserta didik.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran seni dan budaya terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran. Kekurangan tersebut yakni belum adanya media yang variatif serta dapat dijadikan pendukung tercapainya tujuan dari pembelajaran seni dan budaya. Media yang digunakan baru sebatas tape recorder yang berfungsi untuk mendengarkan nada maupun irama dalam tarian namun belum mencakup keseluruhan dari proses pembelajaran karena pembelajaran seni tari tidak

hanya sekedar mendengarkan nada akan tetapi juga melihat dan menirukan dari materi tarian tersebut. Metode pembelajaran guru yang digunakan berupa metode ceramah dan simulasi, akan tetapi karena kekurangan media yang dapat dijadikan guru dalam mendukung proses pembelajaran yang membantu siswa dalam belajar mandiri maka guru lebih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran Seni dan Budaya.

Minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran seni dan budaya masih kurang. Hal tersebut dapat dilihat pada saat peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru mapel yang bersangkutan bahwa siswa yang merespon adanya materi seni tari hanyalah siswa yang berbakat dan tertarik dengan seni tari. Siswa yang tertarik pada seni tari didominasi oleh siswa perempuan. Guru bahkan sudah memberikan motivasi agar siswa dapat mengikuti dan aktif pada materi seni tari akan tetapi siswa tetap tidak merespon pada materi tersebut.

Minat siswa yang kurang pada materi seni tari mengakibatkan hasil belajar mereka yang dilihat dari nilai akhir memiliki nilai yang rendah. Menurut penuturan guru, nilai mata pelajaran seni dan budaya rendah karena siswa memiliki minat yang rendah pada materi seni tari. Guru mengatakan bahwa meskipun nilai mata pelajaran seni dan budaya rendah akan tetapi guru tidak mungkin memberikan nilai murni pada lembar raport siswa, jadi guru harus memberikan nilai minimal sesuai dengan batas KKM di sekolah tersebut yaitu 75.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang pembelajaran yang menggunakan multimedia macromedia flash 8 pada mata pelajaran seni dan budaya yang ada di

kelas delapan SMP N 2 Gantiwarno, dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tari Surakarta Untuk Siswa Kelas Delapan SMP N 2 Gantiwarno”. Peneliti berharap dengan adanya media tersebut akan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai yang telah dirumuskan. Multimedia macromedia flash 8 dapat digunakan memproduksi media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dari sebuah proses pembelajaran. Produk yang dihasilkan bukan hanya sebagai materi yang hanya bisa dilihat dan dipelajari saja akan tetapi terdapat bagian yang berupa pertanyaan sehingga membuat siswa dapat menggunakan media ini secara mandiri untuk menggali sebuah kebutuhan materi mengenai mata pelajaran seni dan budaya khususnya pada materi tentang tari Surakarta. Selain itu produk yang dihasilkan memiliki beberapa karakter untuk menarik perhatian siswa untuk belajar dan dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam membentuk sebuah struktur kognitifnya. Materi yang disampaikan dalam media ini terdapat bentuk teks, gambar, maupun video sehingga dapat memberikan kemudahan siswa untuk memahami materi yang disampaikan melalui media ini.

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development atau dalam bahasa Indonesia yakni metode penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2007: 407) Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2015 sampai tanggal 30 Mei 2015 di SMP N 2

Gantiwarno yang beralamat di Desa Muruh, Kecamatan Gantiwarno, Kabupaten Klaten.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII A SMP N 2 Gantiwarno tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 30 orang.

Prosedur

Prosedur pengembangan multimedia yang dilakukan menggunakan model Borg & Gall (1989), bertujuan untuk menghasilkan multimedia berbasis macromedia flash 8 yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Model penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (dalam Nana Syaodih, 2010: 169-170) ini meliputi sepuluh langkah, yaitu: Penelitian dan pengumpulan data, Perencanaan penelitian, Pengembangan produk awal, Uji lapangan terbatas, Revisi hasil uji lapangan terbatas, Uji lapangan lebih luas, Revisi hasil uji lapangan, Uji kelayakan, Revisi hasil kelayakan, Desiminasi dan sosialisasi produk akhir.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian diambil menggunakan 3 teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan angket. Instrumen yang digunakan adalah lembar pengamatan, panduan wawancara, dan angket kelayakan multimedia.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian dan pengembangan yaitu sebagai berikut:

Penelitian dan pengumpulan data

Melakukan observasi dengan mengamati kegiatan belajar mengajar dikelas pada saat mata pelajaran Seni dan Budaya berlangsung. Kemudian melakukan wawancara dengan menggunakan

panduan wawancara pada siswa kelas VIII dan guru mata pelajaran Seni dan Budaya. Angket diberikan ketika siswa selesai menggunakan multimedia untuk memberikan penilaian tentang kelayakan multimedia.

Teknik Analisis Data

Menurut Patton dalam Iqbal Hasan (2008: 29), analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa deskriptif kuantitatif. Menurut Nana Syaodih (2010: 72), analisis deskriptif ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia. Analisis deskriptif merupakan salah satu bentuk dari penelitian kuantitatif. Menurut Nana Syaodih (2010: 72-73), deskriptif kuantitatif memiliki sifat kajian berupa gambarannya menggunakan ukuran, jumlah atau frekuensi.

Teknik analisis data pada validasi ahli menggunakan skala likert dengan skala penilaian 1-5. Skala 1-5 tersebut memiliki penjelasan, angka 1) sangat kurang, 2) kurang, 3) cukup, 4) baik dan 5) sangat baik. Data kelayakan dari tiap indikator disajikan dalam skala 5 dengan kriteria sebagai berikut:

- 5 = Jika 80% - 100% kriteria kelayakan dari indikator telah terpenuhi.
- 4 = Jika 60% - 79% kriteria kelayakan dari indikator telah terpenuhi.
- 3 = Jika 40% - 59% kriteria kelayakan dari indikator telah terpenuhi.

- 2 = Jika 20% - 39% kriteria kelayakan dari indikator telah terpenuhi.
- 1 = Jika kriteria kelayakan yang terpenuhi dari indikator masih kurang dari 20%

Skor yang diperoleh dari penilaian itu kemudian dikonversikan menggunakan acuan konversi dari Sukardjo (2008: 52-53) pada tabel 7.

Tabel 7. Konversi Data Kuantitatif ke Data

Data Kuantitatif	Rentang	Data Kualitatif
5	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat baik
4	$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	Baik
3	$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	Cukup
2	$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	Kurang
1	$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	Sangat Kurang

Kualitatif dengan Skala 5 (Sukardjo, 2008: 52-53)

Keterangan:

Skor Maks = 5

Skor Min = 1

Skor Maks Ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor Min Ideal = jumlah indikator x skor terendah

X_i (Rerata skor ideal) = $1/2(\text{skor mak ideal} + \text{skor min ideal})$

S_{bi} (Simpangan baku ideal) = $1/6 (\text{skor mak} - \text{skor min})$

X = Skor yang diperoleh

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**A. Hasil Penelitian**

Uji coba lapangan awal multimedia berbasis *macromedia flash 8* pokok bahasan tari Surakarta melibatkan 4 orang siswa kelas VIII B SMP N 2 Gantiwarno Klaten. Siswa tersebut dipilih secara acak oleh guru mata pelajaran Seni dan Budaya. Hasil ujicoba lapangan awal tersebut dapat dilihat dalam tabel.

No.	Aspek yang diamati	Jumlah skor tiap aspek	Rata-rata	Kriteria
1.	Kemudahan dalam memahami materi yang diberikan dalam multimedia ini	20	5	Sangat Baik
2.	Multimedia ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri	17	4,25	Sangat Baik
3.	Multimedia ini dapat membuat anda menjadi lebih semangat dalam belajar	20	5	Sangat Baik
4.	Kemudahan dalam menjalankan multimedia ini	17	4,25	Sangat Baik
5.	Multimedia pembelajaran ini memiliki tampilan yang menarik	20	5	Sangat Baik
Jumlah			23,5	
Rata-Rata			4,7	Sangat Baik

Pada pelaksanaan uji coba lapangan awal peneliti melakukan wawancara terhadap siswa selaku subjek penelitian terkait kekurangan multimedia yang sedang diujikan. siswa memberikan saran atau masukan mengenai video yang ditampilkan supaya lebih diperbesar sehingga jelas untuk dilihat. Tampilan video setelah direvisi memiliki tampilan yang lebih jelas sehingga siswa fokus dalam memahami video sebagai pendukung dari materi yang ada pada multimedia. Hal tersebut sesuai dengan prinsip desain umum yang diadaptasi dari analisis Levin dan Mayer (dalam Richard E. Mayer, 2009: 37) bahwa *concrete* (jelas) yakni teks dan ilustrasi disajikan sedemikian rupa sehingga menghasilkan visualisasi yang gampang. Menurut C. Asri Budiningsih (2003:122) prinsip pemusat perhatian mengatakan bahwa jika dalam proses belajar perhatian siswa terpusat pada pesan yang dipelajari maka proses dan hasil akan semakin baik.

Uji coba lapangan terhadap multimedia pembelajaran Seni dan Budaya materi Tari Gambyong melibatkan 15 orang siswa kelas VIII B. Hasil uji coba lapangan dapat dilihat dalam tabel.

No.	Aspek yang diamati	Jumlah skor tiap aspek	Rata-rata	Kriteria
1.	Kemudahan dalam memahami materi yang diberikan dalam multimedia ini	71	4,7	Sangat Baik
2.	Multimedia ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri	68	4,5	Sangat Baik
3.	Multimedia ini dapat membuat anda menjadi lebih semangat dalam belajar	74	4,9	Sangat Baik
4.	Kemudahan	67	4,4	Sangat

orang siswa. Hasil uji pelaksanaan lapangan dapat dilihat dalam tabel.

	dalam menjalankan multimedia ini			Baik
5.	Multimedia pembelajaran ini memiliki tampilan yang menarik	70	4,6	Sangat Baik
Jumlah			23,1	
Rata-Rata			4,6	Sangat Baik

Pada saat uji coba lapangan terdapat masukan dari siswa tentang materi kostum tari dimana siswa kurang jelas dalam memahami gambar yang ditampilkan dalam mendukung materi tentang kostum tari. Berdasarkan masukan tersebut maka peneliti melakukan perbaikan pada multimedia. Tampilan materi kostum setelah direvisi untuk mendukung pemahaman materi kostum tari maka gambar yang sebagai pendukung diganti dengan memberikan video tentang kostum yang dikenakan oleh penari mulai dari kepala hingga kaki sehingga diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang kostum yang dikenakan oleh penari Tari Gambyong Peraanom. Hal tersebut sesuai dengan prinsip desain umum yang diadaptasi dari analisis Levin dan Mayer (dalam Richard E. Mayer, 2009: 37) yakni concentrated (terkonsentrasi) dan concrete (jelas). Prinsip tersebut sesuai dengan revisi multimedia pembelajaran karena dalam penggantian gambar pendukung menjadi video merupakan penekanan dalam ilustrasi dan teks, serta teks dan ilustrasi disajikan lebih jelas untuk menghasilkan visualisasi yang mudah dipahami oleh siswa.

Uji pelaksanaan lapangan multimedia pembelajaran Seni dan Budaya materi Tari Gambyong melibatkan seluruh siswa kelas VIII A SMP N 2 Gantiwarno Klaten yang berjumlah 30

No.	Aspek yang diamati	Jumlah skor tiap aspek	Rata-rata	Kriteria
1.	Kemudahan dalam memahami materi yang diberikan dalam multimedia ini	136	4,53	Sangat Baik
2.	Multimedia ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri	137	4,57	Sangat Baik
3.	Multimedia ini dapat membuat anda menjadi lebih semangat dalam belajar	141	4,7	Sangat Baik
4.	Kemudahan dalam menjalankan multimedia ini	132	4,4	Sangat Baik
5.	Multimedia pembelajaran ini memiliki tampilan yang menarik	137	4,57	Sangat Baik
Jumlah			22,8	
Rata-Rata			4,5	Sangat Baik

Pada uji pelaksanaan lapangan tidak terdapat masukan maupun saran tentang produk multimedia yang diujikan. siswa sebagai pengguna sudah merasa bahwa multimedia tersebut layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Uji pelaksanaan lapangan secara keseluruhan berjalan lancar karena hampir seluruh siswa bisa mengoperasikan multimedia dan merasa senang dengan adanya multimedia pembelajaran tersebut. Multimedia pembelajaran Seni dan Budaya materi Tari Gambyong yang diujikan kepada siswa kelas VIII A SMP N 2 Gantiwarno Klaten secara keseluruhan siswa menyukai dengan adanya multimedia pembelajaran tersebut. Kegiatan penelitian

pengembangan berdasarkan langkah pengembangan Borg dan Gall telah selesai dilakukan.

B. Pembahasan

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan produk multimedia berbasis macromedia flash 8 pembelajaran Seni dan Budaya serta mengetahui kualitas multimedia melalui validasi ahli dan uji coba kelayakan. Dalam pembahasan ini dijelaskan keterkaitan antara beberapa hasil dari tahapan penelitian pengembangan berdasarkan metode Borg & Gall (1989) dengan kajian teori yaitu meliputi validasi media, validasi materi, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan dan uji pelaksanaan lapangan.

1. Validasi Media

Hasil validasi yang dilakukan dengan 2 tahap oleh ahli media pembelajaran dari pihak yang berkompeten yakni Ibu Dian Wahyuningsih, M.Pd. terdapat tiga aspek yang divalidasi yakni aspek tampilan, pemrograman dan pembelajaran. Hasil validasi tahap pertama aspek tampilan memperoleh rata-rata 2,8 dan dikategorikan cukup, aspek pemrograman mendapat rata-rata 3,4 dan dikategorikan cukup, aspek pembelajaran mendapat rata-rata 2,7 dan dikategorikan cukup. Hasil dari validasi tahap pertama ketiga aspek tersebut memperoleh rata-rata yang dapat dikategorikan cukup. Validasi tahap kedua aspek tampilan mendapatkan rata-rata 4 dan dikategorikan baik, aspek pemrograman mendapat rata-rata 4 dan dikategorikan baik, aspek pembelajaran mendapat skor rata-rata 4,2 dan dikategorikan baik. Validasi tahap kedua dari ketiga aspek tersebut memiliki rata-rata yang dapat dikategorikan baik. Kategori kesesuaian multimedia pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini ditetapkan kriteria

penilaian kesesuaian multimedia minimal kriteria “Baik”. Menurut Sukardjo (dalam Estu Miyarso, 2009: 69-70) hasil penelitian yang diperoleh baik dari ahli materi, ahli media dan siswa jika hasil skor penelitian dengan kriteria penilaian minimal “Baik” maka produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan sudah dianggap baik dan sudah layak untuk digunakan.

Validasi media tahap pertama yang dilakukan oleh ahli media terdapat beberapa komentar dan saran. Masukan tersebut diantaranya mengenai background gambar pada beberapa tampilan terlalu ramai atau penuh, jenis font yang digunakan terlalu banyak jenisnya, terdapat gambar atau animasi yang tidak relevan dengan materi, ahli media juga menyarankan sebaiknya berikan identitas program dan materinya secara jelas dan memperhatikan konsistensi tombol yang digunakan. Komentar maupun saran dari ahli media tersebut menjadi acuan dalam merevisi produk yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Revisi terkait tampilan background yang lebih rapi dan dapat memberikan penekanan menu yang ada pada multimedia ini sehingga memudahkan siswa untuk meningkatkan konsentrasi dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan prinsip desain umum yang diadaptasi dari analisis Levin dan Mayer (dalam Richard E. Mayer, 2009: 37) bahwa prinsip concise (padat) yakni deskripsi yang tidak terlalu terkait diminisialisasikan dalam teks dan fitur visual yang tidak terlalu terkait tidak usah dipasang. Tampilan font yang sudah direvisi menggunakan font Arial untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang terdapat pada multimedia selain itu juga untuk memberikan konsistensi dalam pemilihan font. Hal tersebut sesuai dengan prinsip desain umum yang diadaptasi dari analisis Levin dan

Mayer (dalam Richard E. Mayer, 2009: 38) bahwa prinsip *comprehensible* (mudah dipahami) teks dan ilustrasi disajikan dalam cara-cara yang gampang dikenali sehingga membuat murid bisa menerapkannya pada pengalaman-pengalaman masa datang yang relevan.

Revisi yang berdasarkan pada masukan dari ahli media yaitu terkait tentang tampilan dari identitas program yang mencantumkan judul multimedia sebagai pokok bahasan sesuai dengan disilabus serta menambahkan materi tarian yang terdapat dalam multimedia yang dikembangkan untuk memberikan penekanan nama pada produk multimedia. menurut Nana Sudjana (2013: 21) penekanan memegang peranan penting dalam penyajian media pengajaran, walaupun penyajian visual bersifat tunggal, dengan satu gagasan pokoknya, memiliki keterpaduan, seringkali memerlukan penekanan pada hanya satu unsur saja yang justru memerlukan titik perhatian dan minat siswa.

Tampilan button sesudah direvisi memiliki penekanan pada menu yang diinginkan. Menu yang dipilih memiliki perubahan dalam bentuk dan warna apabila cursor diletakkan pada menu materi tersebut sehingga dapat memusatkan perhatian siswa pada materi yang akan dipilihnya. Hal tersebut terkait dengan prinsip desain yang diadaptasi dari analisis Levin dan Mayer (dalam Richard E. Mayer, 2009: 37) bahwa *concentrated* (terkonsentrasi) yakni ide-ide kunci diberi penekanan dalam ilustrasi dan dalam teks.

2. Validasi Materi

Validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi yang berkompeten yakni Bapak Dr. Kuswarsantyo merupakan dosen Jurusan Pendidikan Seni Tari Fakultas Bahasa dan Seni. Aspek yang

divalidasi oleh ahli materi terdapat tiga aspek yakni aspek materi, kesesuaian konsep dan pembelajaran. Hasil validasi dari ketiga aspek tersebut yaitu aspek materi memperoleh skor rata-rata 4,75 dan dikategorikan sangat baik, aspek kesesuaian konsep mendapat skor rata-rata 4,7 dan dikategorikan sangat baik, aspek pembelajaran mendapat skor rata-rata 4,7 dan dikategorikan sangat baik. Hasil validasi dari ketiga aspek secara keseluruhan dapat dikategorikan sangat baik. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi hanya dilaksanakan satu tahapan saja karena ahli materi sudah beranggapan bahwa multimedia yang dikembangkan dari segi materi layak untuk diujikan ke lapangan tanpa adanya revisi.

Tahap uji coba lapangan awal yang dilaksanakan dengan 4 orang siswa dipilih secara acak oleh guru mata pelajaran Seni dan Budaya. Siswa sebagai subjek memberikan penilaian terhadap produk yang sedang diujikan melalui 5 aspek yakni kemudahan dalam memahami materi yang diberikan dalam multimedia, multimedia dapat digunakan untuk belajar secara mandiri, multimedia ini dapat membuat siswa menjadi lebih semangat dalam belajar, kemudahan dalam menjalankan multimedia, multimedia pembelajaran memiliki tampilan yang menarik. Hasil uji coba lapangan awal yang melibatkan 4 orang siswa mendapatkan skor rata-rata 4,7 dan dapat dikategorikan sesuai dengan kriteria sangat baik.

Hasil uji coba lapangan awal selain mendapat skor rata-rata juga mendapatkan masukan dari siswa bahwa mengenai video yang ditampilkan dalam menunjang pemahaman tentang materi tari gambyong kurang jelas sehingga siswa kesulitan untuk memahami gerakan tari gambyong karena tampilan video cukup kecil ukurannya. Berdasarkan masukan dari siswa tersebut menjadikan peneliti

merevisi produk dengan memberikan tambahan tampilan video dari segi ukuran menjadi lebih lebar. Hal tersebut sesuai dengan prinsip desain umum yang diadaptasi dari analisis Levin dan Mayer (dalam Richard E. Mayer, 2009: 37) bahwa concrete (jelas) yakni teks dan ilustrasi disajikan sedemikian rupa sehingga menghasilkan visualisasi yang gampang. Menurut C. Asri Budiningsih (2003:122) prinsip pemusat perhatian mengatakan bahwa jika dalam proses belajar perhatian siswa terpusat pada pesan yang dipelajari maka proses dan hasil akan semakin baik.

Pada tahap uji coba lapangan melibatkan 15 orang siswa yang dipilih secara acak oleh guru mata pelajaran Seni dan Budaya. Siswa sebagai subjek memberikan penilaian terhadap produk yang sedang diujikan melalui 5 aspek yakni kemudahan dalam memahami materi yang diberikan dalam multimedia, multimedia dapat digunakan untuk belajar secara mandiri, multimedia ini dapat membuat siswa menjadi lebih semangat dalam belajar, kemudahan dalam menjalankan multimedia, multimedia pembelajaran memiliki tampilan yang menarik. Hasil uji coba lapangan mendapat skor rata-rata 4,6 dan dikategorikan sangat baik.

Pada saat uji coba lapangan terdapat masukan dari siswa mengenai gambar yang dijadikan pendukung untuk memperjelas materi tentang kostum tari. Siswa memberi masukan bahwa gambar yang disajikan dalam materi kostum tari tidak memudahkan siswa dalam memahami tentang kostum yang dikenakan oleh penari karena jaraknya terlalu jauh. Berdasarkan masukan dari siswa tersebut maka peneliti merevisi tampilan yang ada pada materi kostum tari dengan mengubah gambar penari dengan video yang menampilkan secara detail kostum yang dikenakan oleh penari dari kepala

hingga kaki. Hal tersebut sesuai dengan prinsip desain umum yang diadaptasi dari analisis Levin dan Mayer (dalam Richard E. Mayer, 2009: 37) yakni concentrated (terkonsentrasi) dan concrete (jelas). Prinsip tersebut sesuai dengan revisi multimedia pembelajaran karena dalam penggantian gambar pendukung menjadi video merupakan penekanan dalam ilustrasi dan teks, serta teks dan ilustrasi disajikan lebih jelas untuk menghasilkan visualisasi yang mudah dipahami oleh siswa.

Tahap uji pelaksanaan lapangan merupakan tahap uji produk yang melibatkan seluruh siswa kelas VIII A SMP N 2 Gantiwarno Klaten. Uji pelaksanaan terdiri dari 30 orang siswa yang akan melakukan penilaian terhadap produk multimedia berbasis macromedia flash 8 pembelajaran Seni dan Budaya materi tari gambyong pareanom. Hasil uji pelaksanaan lapangan mendapat skor rata-rata 4,5 dan dikategorikan sangat baik. Penilaian siswa secara keseluruhan dari 5 aspek yang dinilai memperoleh skor 4,5 dengan kriteria sangat baik, penilaian tersebut tidak jauh berbeda dengan penilaian uji coba lapangan yang mempunyai rata-rata skor 4,6 sehingga data dinyatakan valid.

Pada tahap uji pelaksanaan lapangan tidak terdapat masukan terhadap multimedia namun siswa hanya memberikan beberapa komentar bahwa multimedia dapat membantu mereka belajar dan lebih menarik jika menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran.

Dari hasil uji produk multimedia yang telah dilaksanakan di 2 kelas berbeda yaitu kelas VIII A dan kelas VIII B, menunjukkan hasil penilaian masing-masing kelas terhadap produk multimedia berbasis macromedia flash 8 pembelajaran Seni dan Budaya materi tari gambyong termasuk kategori "sangat baik" dan secara keseluruhan produk

pengembangan multimedia ini dapat dinyatakan "LAYAK".

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan multimedia berbasis Macromedia flash 8 pembelajaran Seni dan Budaya pokok bahasan Tari Surakarta dengan materi Tari Gambyong Pareanom untuk siswa kelas VIII SMP N 2 Gantiwarno Klaten telah menempuh 9 langkah yang diadaptasi dari Borg & Gall. 9 langkah tersebut yaitu, (1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan Produk Awal, (4) Uji Coba Lapangan Awal, (5) Merevisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal, (6) Uji Coba Lapangan, (7) Merevisi Hasil Uji Coba Lapangan, (8) Uji Pelaksanaan Lapangan, (9) Revisi Hasil Uji Pelaksanaan Lapangan. Multimedia berbasis Macromedia flash 8 telah memenuhi kriteria kelayakan dimana melalui validasi dari ahli media dan ahli materi serta telah melalui tiga tahap uji lapangan. Hasil dari validasi ahli media tahap 1 dalam aspek tampilan mendapat skor rata-rata 2,8 dikategorikan cukup, aspek pemrograman mendapat skor 3,4 dikategorikan cukup, aspek pembelajaran mendapat skor rata-rata 2,7 dikategorikan cukup. Hasil validasi ahli media tahap 1 dari ketiga aspek tersebut secara keseluruhan mendapat kriteria rata-rata yang cukup dan mendapat beberapa komentar dan saran.

Berdasarkan dari hasil validasi tahap 1 yang dilakukan maka perlu adanya revisi pada produk yang dikembangkan dan kemudian akan divalidasi tahap 2. Validasi tahap 2 yang dilakukan oleh ahli media didapat skor rata-rata aspek tampilan yaitu 4 dan dikategorikan baik, aspek pemrograman mendapat skor 4 dikategorikan baik dan aspek

pembelajaran mendapat skor rata-rata 4,2 dan dikategorikan baik. Hasil validasi tahap 2 diperoleh skor rata-rata dengan kriteria baik. Validasi dari ahli materi terdapat tiga aspek yang diamati yakni aspek materi, aspek kesesuaian konsep dan aspek pembelajaran. Hasil validasi dari aspek materi mendapat skor rata-rata 4,75 dan dikategorikan sangat baik, aspek kesesuaian konsep mendapat skor rata-rata 4,7 dan dikategorikan sangat baik, aspek pembelajaran mendapat skor rata-rata 4,7 dan dikategorikan sangat baik. Hasil validasi dari ahli materi dalam tiga aspek tersebut secara keseluruhan memiliki kriteria sangat baik dan hanya dilakukan validasi satu tahap. Hasil dari validasi ahli diatas maka multimedia berbasis Macromedia flash 8 pembelajaran Seni dan Budaya sudah layak untuk diujikan kelapangan.

Hasil uji coba lapangan yang dilakukan dengan 3 tahap yakni tahap uji coba lapangan awal yang melibatkan 4 orang siswa kelas VIII B mendapat skor rata-rata 4,7 dan dapat dikategorikan sangat baik. Tahap uji coba lapangan yang melibatkan 15 orang siswa kelas VIII B mendapat skor rata-rata 4,6 dan dikategorikan sangat baik. Tahap uji pelaksanaan lapangan mendapat skor rata-rata 4,5 dan dikategorikan sangat baik. Hasil uji coba lapangan memperlihatkan secara keseluruhan hasil dari penilaian siswa sebagai subjek penelitian adalah sangat baik. Berdasarkan dari hasil keseluruhan validasi maupun uji coba lapangan didapatkan bahwa multimedia berbasis Macromedia flash 8 Pembelajaran Seni dan Budaya pokok bahasan Tari Surakarta dengan materi Tari Gambyong Pareanom dinyatakan "LAYAK".

Saran

Bagi Pihak Sekolah atau Bapak/Ibu Guru disarankan untuk dapat memanfaatkan dari sarana dan prasarana yang sudah didapatkan dari pemerintah agar proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Proses pembelajaran juga harus dapat mengikuti perkembangan teknologi yang sudah berkembang dengan pesat agar siswa dapat senantiasa mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

Bagi peneliti yang akan mengembangkan produk multimedia berbasis *Macromedia flash 8* disarankan agar dapat memberikan desain yang memperhatikan karakteristik peserta didik dan dapat mendorong sekolah yang sudah memiliki fasilitas akan tetapi belum memiliki kesadaran untuk menggunakan secara maksimal fasilitas yang sudah ada dalam menunjang proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- C. Asri Budiningsih. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran. Fakultas Ilmu Pendidikan.* UNY.
- Estu Miyarso. (2009). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Sinematografi. Tesis.* PPs-UNY.
- Iqbal Hasan. (2008). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik.* Jakarta: Bumi Akasara.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2013). *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Richard E. Mayer. (2009). *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasi.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soedarsono. (2002). *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Sugiyono. (2007). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D).* Bandung: Alfabeta.

Sukardjo. (2008). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran.* Prodi Teknologi Pembelajaran. PPs. UNY.