

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TARI
BEDANA MARAWIS UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

E-JOURNAL



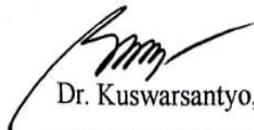
Oleh

Fitriana Fiolina

NIM 14209244002

Yogyakarta, Oktober 2018

Ketua Jurusan



Dr. Kuswarsantyo, M.Hum

NIP. 19650904 199203 1001

Yogyakarta, Oktober 2018

Pembimbing



Dr. Kusnadi, M.Pd

NIP. 19650813 19910 1 001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI TARI

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

OKTOBER 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TARI BEDANA MARAWIS UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Oleh : Fitriana Fiolina (14209244002)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk multimedia pembelajaran interaktif tari Bedana Marawis yang tervalidasi yang digunakan untuk pembelajaran tari pada siswa Sekolah Menengah Pertama.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan tiga tahap pengembangan. Tahap pertama *planning* meliputi analisis kebutuhan dan studi literat; tahap kedua *design* meliputi pembuatan *flowchart* dan membuat *storyboard*; tahap ketiga *development* meliputi pengumpulan bahan pendukung, memproduksi komponen media, pemrograman, uji alfa, uji beta, dan produksi akhir. Subjek ujicoba pada penelitian ini adalah ahli media pembelajaran (uji alfa), ahli materi pembelajaran (uji alfa) dan siswa kelas VIII A dan VIII C SMP N 3 Pakem sebagai pengguna (uji beta). Media pembelajaran dinyatakan layak apabila skor rata-rata akhir minimal 75.

Hasil penelitian berupa multimedia interaktif tari Bedana Marawis yang tervalidasi. Hasil evaluasi ahli media menghasilkan total skor rata-rata sebesar 90,75 dengan rincian sebagai berikut: aspek teks 95; aspek visual memiliki 93,75; aspek navigasi 90; aspek pembelajaran 85; dan aspek animasi, audio, video 90, maka kelimanya termasuk kategori layak. Hasil evaluasi ahli materi menghasilkan total skor rata-rata sebesar 83,25 dengan rincian sebagai berikut: aspek kebenaran dan relevansi materi 80; aspek struktur penyajian materi 87,5; dan aspek pembelajaran 83,3 maka ketiganya termasuk kategori layak. Hasil uji coba lapangan utama menghasilkan total skor rata-rata sebesar 82 dengan rincian sebagai berikut: aspek tampilan 83,5; aspek materi 81,75; dan aspek pembelajaran 81,25 maka ketiganya termasuk kategori layak. Berdasarkan analisis hasil evaluasi ahli media dan ahli materi (uji alfa) uji coba lapangan utama (uji beta) disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran seni tari di SMP.

Kata kunci : multimedia interaktif, pembelajaran tari Bedana Marawis, siswa SMP

INTERACTIVE MULTIMEDIA DEVELOPMENT OF BEDANA MARAWIS DANCE LEARNING FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

By: Fitriana Fiolina (14209244002)

ABSTRACT

This study aims to develop a validated Bedana Marawis dance interactive learning multimedia product that is used for dance learning for junior high school students.

This research is a research and development research. This study uses three stages of development. The first stage of planning includes needs analysis and literal study; the second stage of design includes making a flowchart and making a storyboard; the third stage of development includes collecting supporting materials, producing media components, programming, alpha testing, beta testing, and final production. The test subjects in this study were expert learning media (alpha test), expert learning materials (alpha test) and students of class VIII A and VIII C SMP N 3 Pakem as users (beta test). Learning media is declared feasible if the final average score is at least 75.

The results of the study were validated interactive multimedia of Bedana Marawis dance. Media expert evaluation results produce a total average score of 90.75 with the following details: text aspect 95; visual aspects have 93.75; navigation aspects 90; learning aspects 85; and aspects of animation, audio, video 90, then all five are worthy categories. The results of the evaluation of material experts resulted in an average total score of 83.25 with the following details: aspects of truth and relevance of material 80; structural aspects of material presentation 87.5; and learning aspects 83.3, so all three are categorized as feasible. The results of the main field trial resulted in an average total score of 82 with the following details: 83.5 display aspect; aspect of the material 81.75; and the learning aspect is 81.25, so all three are in the proper category. Based on the analysis of the results of evaluation of media experts and material experts (alpha test) main field trial (beta test) concluded that the multimedia learning developed is feasible to be used as an alternative media for learning dance in junior high schools.

Keywords: interactive multimedia, dance learning Bedana Marawis, junior high school students

PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi berjalan sangat cepat. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, baik individu, institusi, maupun pemerintah ikut melakukan berbagai upaya untuk memanfaatkan perkembangan teknologi informasi ini. Salah satunya adalah dunia pendidikan yang memanfaatkan perkembangan TI dalam peningkatan mutu pendidikan.

Media pembelajaran merupakan sarana penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar dimana media dapat dilihat, didengar, dan dipraktikkan. Penggunaan media dalam pembelajaran selain dapat menunjang kegiatan pembelajaran, juga akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang baik bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 3 Pakem, pembelajaran seni tari di kelas masih menggunakan variasi metode belajar yang berpusat pada guru, seperti metode ceramah, imitasi (meniru), dan demonstrasi. Metode yang lainnya berpusat pada siswi tetapi tanpa menggunakan media

seperti diskusi ataupun metode pemberian tugas.

Penggunaan media dalam pembelajaran seni tari biasanya hanya menggunakan video tari secara utuh. Kelemahan dari penggunaan video secara utuh adalah tidak adanya penjelasan gerak secara lebih rinci sehingga siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran tari tersebut. Di samping itu, penggunaan media pembelajaran konvensional seperti media gambar, kaset, dan *tape recorder* masih mendominasi dalam praktis pembelajaran seni tari.

Akan tetapi, pembelajaran yang diterapkan tersebut secara keseluruhan belum sepenuhnya dapat dipahami dan dimengerti oleh seluruh siswa. Hal tersebut dikarenakan tidak semua siswa menaruh perhatian yang penuh terhadap apa yang disampaikan dan dipraktikkan oleh guru tersebut, bahkan siswa cenderung bosan ketika mengikuti proses pembelajaran, karena kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar, apresiasi, dan kreativitas tari para siswa kurang memuaskan.

Selain kendala tersebut, guru juga mengalami beberapa kendala antara lain yaitu kemampuan siswa yang beragam, kesulitan guru dalam mendapatkan media

pembelajaran serta waktu pembelajaran yang terbatas (September,2017).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud mengembangkan multimedia dalam pembelajaran tari Bedana Marawis pada siswa Sekolah Menengah Pertama.

KAJIAN TEORI

Deskripsi Teori

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Fathurrohman (2007:65) dengan mengutip pendapat Gearlach & Ely menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar terdiri atas manusia, materi dan atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Suparman (1971) mendefinisikan media sebagai alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad,2010:3).

Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah multimedia yang memerlukan respon dari pengguna berupa tindakan untuk mempresentasikan isi media yang berupa teks, gambar, video, animasi, audio, dan sebagainya. Ibaratnya menu informasi, pengguna bisa memilih menu mana dulu yang ingin diketahui.

Pembelajaran Seni Tari

Pembelajaran seni tari adalah suatu proses belajar melalui ekspresi gerak dan keterampilan dalam pengungkapannya, beserta daya kreativitas anak oleh pengajar melalui penyampaian metode yang sangat mempengaruhi perkembangan fisik dan jiwa anak dalam berakhlak, tingkah laku, dan kesopanan (Depdiknas, 2004:5).

Tari Bedana Marawis

Tari Bedana Marawis adalah tari tradisional Lampung yang telah dikreasikan. Tari Bedana Marawis merupakan perkembangan dari tari Bedana Tayuhan. Tari ini diciptakan oleh bapak Hari Jayaningrat pada tahun 2001. Tari Bedana Marawis merupakan sebuah tarian pergaulan yang berangkat dari khasanah tari tradisi. Pola gerak dalam tari Bedana Marawis merupakan bentuk kreasi dari tari Bedana baku/tradisi.

Karakteristik Anak SMP

Karakteristik anak SMP dipengaruhi oleh perkembangan-

perkembangan yang terjadi di masanya, yaitu perkembangan fisik, emosionalitas, kognitif dan psikososial. Sehingga masa remaja merupakan masa yang sangat menentukan dalam penentuan jati diri atau kehilangan jati diri.

Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Novian Tri Asmoro (2012) yang berjudul *Pengembangan Media Video Interaktif Tari Bedana Untuk Pembelajaran Tari Nusantara di SMP* merupakan media pembelajaran yang menghasilkan produk media pembelajaran tari Bedana Tayuhan (Bedana asli/tradisional) sedangkan pada penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran tari Bedana Marawis (Bedana kreasi).

Kerangka Pikir

Bahwa media pembelajaran tari nusantara akan dikembangkan melalui multimedia berbasis komputer dan video interaktif yang berisikan materi tari Bedana Marawis. Sehingga media tersebut layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran seni tari nusantara khususnya di daerah Yogyakarta. Dengan demikian diperlukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif tari Bedana Marawis untuk pembelajaran tari siswa SMP.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *Research and Development (R&D)*. Metode ini merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:297). Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dirumuskan oleh Allesi dan Trollip, yang terdiri dari 3 langkah pengembangan yaitu *Planning, Design, dan Development*.

Prosedur Pengembangan

Planning, (a) Analisis kebutuhan, analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi langsung pada proses pembelajaran di kelas dan wawancara dengan pengajar seni tari SMP N 3 Pakem. (b) Studi literatur, studi literatur dilakukan untuk memperdalam hasil yang diperoleh dari analisis kebutuhan serta mencari model pengembangan yang akan digunakan. Studi literatur dilakukan dengan cara mempelajari kurikulum Seni Budaya (Seni Tari) di SMP.

Design, (a) Membuat desain media pembelajaran, dalam tahap pembuatan desain produk yang dikembangkan, hal yang dilakukan adalah menyusun *flowchart* dan *storyboard* yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif tari Bedana Marawis.

Development, (a) Pengumpulan bahan pendukung, bahan-bahan berupa grafis, animasi, video harus dikumpulkan terlebih

dahulu. Bahan-bahan tersebut bisa diperoleh dengan perekaman langsung, pembuatan grafis, pembuatan animasi, atau dengan menggunakan bahan-bahan yang sudah dimiliki sebelumnya yang dipilih sesuai dengan isi *storyboard*. (b) Memproduksi komponen media, Dalam tahap produksi, pembuatan media dilakukan berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dijelaskan di atas, (c) Pemrograman, pada dasarnya pemrograman merupakan menggabungkan bahan-bahan pendukung yang sudah disusun berdasarkan alur yang sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard*. *Software* yang digunakan untuk pemrograman di antaranya *Adobe Flash CS 6, Photoshop CS 5, Corel X7, dan Audacity*, (d) Uji alfa, maksud dari uji alfa adalah menguji produk kepada ahli media dan ahli materi, (e) Uji beta, maksud dari uji beta adalah menguji produk kepada siswa, (f) Produk akhir, setelah di validasi oleh ahli media, ahli materi dan uji coba siswa terbatas dan uji coba siswa utama maka tahap terakhir yaitu pengemasan produk. Produk akhir dari media ini yaitu kepingan DVD.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini berjumlah 1 orang ahli media pembelajaran yaitu Dra. Wenti Nuryani, M.Pd seorang dosen di jurusan Pendidikan Seni tari, Fakultas Bahasa dan Seni UNY ; 1 orang ahli materi pembelajaran yaitu Iswanti Nurcahyani, S.Pd seorang guru mata pelajaran Seni

Budaya (Seni Tari) di SMP N 3 Pakem, dan 38 siswa yang terdiri dari 10 siswa sebagai uji lapangan terbatas dan 28 siswa sebagai uji coba lapangan utama.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan kuesioner.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa kuesioner. Hal ini dipilih untuk menguji keefektifan dan kelayakan produk yang dikembangkan yaitu dengan mengukur indikator keberhasilan produk.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hasil uji ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran, serta uji coba siswa dicari rata-rata empirisnya (*mean*) kemudian diubah ke dalam bentuk skor standar seratus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Uji Alfa (Ahli Media) dan Analisis

Diperoleh rata-rata skor ahli media sebesar 90,75 maka nilai tersebut termasuk kategori layak.

Hasil Validasi Uji Alfa (Ahli Materi) dan Analisis

Diperoleh rata-rata skor ahli materi sebesar 83,25 maka nilai tersebut termasuk kategori layak.

Hasil Uji Beta (Uji Coba Lapangan Terbatas) dan Analisis

Diperoleh rata-rata skor uji lapangan terbatas sebesar 81,25 maka nilai tersebut termasuk kategori layak.

Hasil Uji Beta (Uji Coba Lapangan Utama) dan Analisis

Diperoleh rata-rata skor uji lapangan utama sebesar 82 maka nilai tersebut termasuk kategori layak.

KESIMPULAN

Berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, uji coba lapangan terbatas dan utama dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tari Bedana Marawis yang dikembangkan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran Seni Budaya (Seni Tari) untuk siswa SMP khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta.

SARAN

Guru mata pelajaran seni budaya (seni tari) tingkat SMP : Media pembelajaran ini dapat digunakan sebaik-baiknya sebagai alternatif media pembelajaran tari daerah setempat.

Siswa SMP : Dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Mahasiswa Pendidikan Seni Tari : Sebaiknya selain mempelajari berbagai jenis tari dan ilmu-ilmu tentang seni tari, ada baiknya juga

mempelajari tentang ilmu komputer karena akan sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan untuk menghasilkan media-media pembelajaran seni tari, sehingga juga dapat mempermudah mahasiswa untuk mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Allesi S.M & Trollip S.R.2001. *Multimedia for learning : methods and development (3rd Edition)*. Boston : allyn and bacon
- Asryad, A. 2010. *Media Pembelajaran* . Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Darmawan, D .2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Maswan dan Muslimin, K. 2017. *Teknologi Pembelajaran Penerapan Pembelajaran Yang Sistematis*.(cetakan ke-1). Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Maswan dan Muslimin K. 2017. *Teknologi Pendidikan*. Cetakan ke-1. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mayer,R.E. 2009. *Multimedia Learning Prinsip-prinsip Dan Aplikasi*.(cetakan ke-1). Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sadiman, A, dkk. 1990. *Media Pendidikan (pengertian,pengembangan dan pemanfaatannya)*.cetakan ke-2. Jakarta : CV. Rajawali

Sudjana, N dan Rifai, A. 1990.
*Media Pengajaran
(Penggunaan dan
Pembuatannya.* (cetakan ke-1).
Bandung: CV. Sinar Baru

Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif dan R &
D.* Bandung: Alfabeta.

Sutopo, A.H. 2012. *Teknologi
Informasi dan Komunikasi
dalam Pendidikan.* (cetakan
ke-1). Yogyakarta: Graha
Ilmu.

Tim Penyusun Buku Tugas Akhir.
2017. *Suplemen Pedoman
Tugas Akhir TAS /TAKS/TABS
Universitas Negeri Yogyakarta.*
Yogyakarta: UNY press.

Zulkifli, L. 2005. *Psikologi
Perkembangan.* Cetakan ke-
5. Bandung : PT Remaja
Rosdakarya

<http://dewibintisenen.blogspot.com/?m=1> diakses pada 9 Juni 2018 pukul 21:23 WIB.

<https://www.google.com/amp/s/akhmadsudrajat.wordpress.com/2016/07/19/permendikbud-2016-no-24-tahun-tentang-kompetensi-inti-dan-kompetensi-dasar/amp/> diakses pada 24 Agustus 2018 pukul 14:39 WIB.

<http://kusnadipati038.blogspot.com/2013/04/pengembangan-sumber-belajar-komputer.html?m=1> diakses pada 24 Agustus 2018 pukul 15:09 WIB.