

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TARI GAMBYONG PAREANOM UNTUK SISWA SMP

Oleh:

- 1. TitiNugraheniRahayu, _10209241047, pletik_entik@yahoo.com**
- 2. Kusnadi, M.Pd.**
- 3. EndangSutiyati, M.Hum**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif tari Gambyong Pareanom untuk pembelajaran tari di SMP yang tervalidasi oleh ahli materi, ahli media pembelajaran, dan siswa calon pengguna dalam mengatasi permasalahan media pembelajaran seni tari.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan tiga tahap pengembangan. Tahap pertama studi pendahuluan, meliputi analisis kebutuhan dan studi literatur; tahap kedua pengembangan produk media pembelajaran, meliputi pembuatan desain materi pembelajaran, meliputi pembuatan *flowchart*, membuat *storyboard*, pengumpulan bahan pendukung, produksi media pembelajaran, dan pengemasan produk; ketiga uji coba produk. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah Wenti Nuryani, M.Pd. sebagai ahli media pembelajaran, Dra. Hartiwi sebagai ahli materi pembelajaran, dan siswa seni tari kelas VII SMP Negeri 16 Purworejo. Kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dinilai berdasarkan respon kuesioner yang diberikan kepada subjek uji coba. Data tersebut kemudian diubah dalam bentuk skor standar seratus. Media pembelajaran dinyatakan layak apabila skor rata-rata akhir minimal 70. Maka, apabila skor rata-rata akhir kurang dari 70 maka media pembelajaran tersebut dinyatakan kurang layak.

Hasil penelitian menunjukkan data sebagai berikut. Hasil evaluasi ahli materi pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 87,5; aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 90; dan aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 85 maka ketiganya termasuk kategori layak. Hasil evaluasi ahli media pada aspek tampilan memiliki skor rata-rata hasil sebesar 86 dan aspek pemrograman memiliki skor rata-rata hasil sebesar 92,5 maka keduanya termasuk kategori layak. Hasil uji coba lapangan terbatas dengan subjek uji coba sebanyak 5 orang pada aspek tampilan memiliki skor rata-rata hasil sebesar 90; aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 92,5; dan aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 92,5 maka semuanya termasuk kategori layak. Hasil uji coba lapangan utama dengan subjek uji coba sebanyak 20 orang pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 87,75; aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 89; dan aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 88,5 maka semuanya termasuk kategori layak. Berdasarkan analisis hasil evaluasi ahli materi dan ahli media, serta uji coba lapangan terbatas dan lapangan utama dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran seni tari di SMP.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Pembelajaran Tari Gambyong, Siswa SMP

THE INTERACTIVE MULTIMEDIA DEVELOPMENT OF GAMBYONG PAREANOM DANCE LEARNING FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENT

By:

- 1. TitiNugraheni Rahayu, 10209241047, pletik_entik@yahoo.com**
- 2. Kusnadi, M.Pd.**
- 3. EndangSutiyati, M.Hum.**

Abstract

This research is aimed at developing the interactive multimedia product of Gambyong Pareanom Dance for Junior High School students. It has been validated by the subject matter experts, learning media experts, and the user candidate students in overcoming the learning media problems of dance art.

This research is classified as a Research and Development (R & D) study which used three development steps. The first step was introduction that consisted of need analysis and literature studies. The second step was the development of learning media that consisted of designing the product (creating flowchart, and storyboard, collecting some supporting materials, developing the learning media and packaging the product). The last step was implementation of the product by pilot testing. The subjects of this research were Mrs. Wenti Nuryani, M. Pd as learning media expert, Mrs. Dra. Hartiwi as a subject matter expert, and the seventh grade students of art dance at Junior High School 16 Purworejo. The learning media quality developed was evaluated based on questionnaire result given to the pilot testing students. Then the data were changed to a hundred standard score. It will be a good learning media if the students' final average score was more than 70.

The results of the research indicated the data as follows; The evaluation results of subject matter expert for the average score of concept truth was 87,5, the material aspect was 90, the learning aspect was 85. Therefore, this interactive multimedia has a good category. The evaluation results of learning media expert for the design had 86 average scores, for the program had 92,5 scores, so the result showed that the interactive multimedia has a good category. The results of restricted pilot test joined by five persons as trailers were the design has 90 average scores, material aspects has 92,5 scores, learning aspects has 92,5 scores. In conclusion, the results showed that the interactive multimedia has a good category. The results of main pilot testing with twenty students was 87,75 for the average concept truth score, 89 for material aspect, 88,5 for learning aspect, so the results showed that the interactive multimedia has a good category. According to the results of the evaluation above, the conclusion is this learning media has a good category to be used as alternative learning media for Junior High School students.

Key words: Interactive Multimedia, Learning Gambyong Pareanom, Student Junior High School

