

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Materi Seni Tari Tema 1 Kelas IV di SD Negeri 4 Tirtobinangun Tahun Ajaran 2022/2023

¹Devvy Chyntia Priyono, ²Luluk Indarinul Mufidah
^{1,2}Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk, Indonesia
Email: devvychyntia014@gmail.com, lulukindarinulmufidah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemanfaatan media pembelajaran yang masih belum optimal menjadi salah satu permasalahan mendasar dalam pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket dan papan tulis memiliki keterbatasan dalam menguraikan materi serta menimbulkan kesulitan pemahaman bagi siswa dalam mempelajari materi, sedangkan fasilitas sekolah sudah memadai dengan adanya LCD Proyektor.

Tujuan Penelitian ini adalah : (1) Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran seni budaya dan prakarya materi seni tari tema 1 kelas IV di SD Negeri 4 Tirtobinangun Tahun Ajaran 2022/2023. (2) Mendeskripsikan validitas pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran seni budaya dan prakarya materi seni tari tema 1 kelas IV SD Negeri 4 Tirtobinangun Tahun Ajaran 2022/23. (3) Mendeskripsikan hasil uji coba pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran seni budaya dan prakarya materi seni tari tema 1 kelas IV SD Negeri 4 Tirtobinangun Tahun Ajaran 2022/2023.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan research and development (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data dengan wawancara dan angket, jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah 18 peserta didik.

Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa hasil tahap validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 90%, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 96%. Sedangkan respon peserta didik terhadap media memperoleh 91% pada uji coba tahap 1, dan 96% pada uji coba tahap 2 dan respon guru kelas terhadap media sebesar 98%. Berdasarkan data hasil validasi dan uji coba produk, media pembelajaran multimedia interaktif didapatkan kesimpulan bahwa pengembangan produk media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan analisis kebutuhan dan tingkat kelayakan produk masuk pada kategori sangat layak.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, SBdP, Seni Tari*

PENDAHULUAN

Pendidikan dari segi bahasa berasal dari kata dasar didik, dan diberi awalan *men*, menjadi *mendidik*, yaitu kata kerja yang artinya memelihara dan memberi latihan (ajaran). Pendidikan sebagai kata benda berarti proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan.¹

Dengan hal tersebut, maka pendidikan sangat dibutuhkan untuk kemajuan sumber daya manusia (SDM) yang ada di Indonesia dan menjamin keberlangsungan suatu bangsa. Dalam kegiatan belajar mengajar ini tidak terlepas dari sebuah media pembelajaran kini ada cara berbeda dalam menyampaikan materi pembelajaran guna memajukan kualitas pendidikan serta mempermudah dalam menyampaikan sebuah ilmu dan materi. Semakin berkembangnya zaman hampir setiap kegiatan pembelajaran dalam pelaksanaannya menggunakan suatu teknologi yang semakin canggih. Teknologi sendiri bertujuan agar mempermudah pekerjaan manusia dalam kegiatan sehari-hari. Secara langsung teknologi juga menunjang media-media yang digunakan dalam pendidikan .

Guru dituntut untuk mampu menciptakan situasi yang efektif, efisien, menarik dalam kegiatan pembelajaran serta mempunyai inovasi atau inisiatif dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat menambah daya tarik siswa dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan adalah dimana kurangnya guru dalam memberikan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan proses pembelajaran. Sehingga menjadikan peserta didik kurang maksimal dalam pembelajaran serta media pembelajaran hanya bersifat satu arah atau tidak ada hubungan timbal balik antar peserta didik dengan media yang sudah diberikan yang biasa disebut media pembelajaran yang interaktif.

Media pembelajaran multimedia interaktif adalah media yang dapat digunakan sebagai media perangkat pembelajaran, pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya diharapkan dapat memberikan hubungan timbal balik siswa dengan media yang sudah diberikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang diinginkan serta mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satu cara untuk menyelesaikan suatu masalah tersebut dengan menggunakan media pembelajaran berupa video.

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah dasar umumnya diberikan untuk menumbuhkan kepekaan estetis dan artistic yang baik untuk membentuk sikap cerdah dan kritis, apresiatif dan kreatif terhadap peserta didik. Seperti halnya pembelajaran seni tari adalah pembelajaran seni budaya yang berusaha menggali serta mengembangkan potensi estetika peserta didik serta mempengaruhi siswa agar mempunyai nilai estetika sehingga dapat memperhalus budi pekerti karena dalam seni tari terdapat unsur-unsur keindahan, keteraturan, kedisiplinan dan dinamika.

Hasil observasi di SD Negeri 4 Tirtobinangun peneliti menemukan bahwasannya dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya khususnya materi seni tari di kelas IV ini pembelajaran tersebut masih kurang efektif dan efisien yang disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu yang pertama guru masih menganggap siswa sebagai objek bukan sebagai subjek dalam pembelajaran, artinya selama proses pembelajaran tari guru belum

¹ Lihat W.J.S., Poerwadarminta, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1985), hlm. 702.

pernah memberikan praktek atau mengenalkan contoh gerak-gerak dasar menari. Sehingga, minat dan keterampilan siswa dalam pembelajaran tari masih kurang efektif. Kedua yaitu dalam proses pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya khususnya seni tari yang selama ini dilakukan guru pada siswa hanya menggunakan metode ceramah saja dan menggunakan media papan tulis serta buku paket.

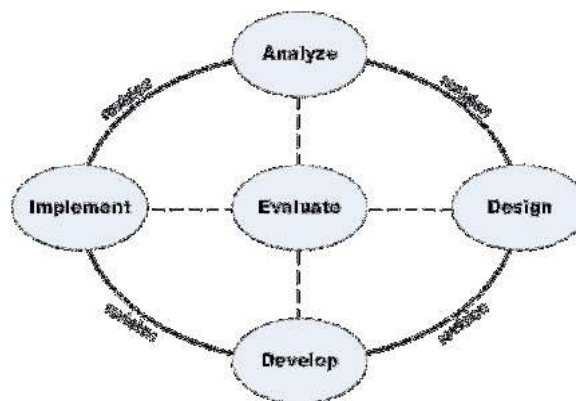
Berdasarkan pemikiran di atas peneliti bermaksud menerapkan media pembelajaran berupa video interaktif. Agar guru dapat memilih media yang paling tepat untuk mengembangkan dan menunjang pendidik dalam menerapkan proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan keterampilan siswa berdasarkan potensi yang dimiliki. Media pembelajaran dapat berperan langsung dalam proses pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya sehingga hasil belajar murid mengalami peningkatan dan diharapkan media pembelajaran ini dapat membuat pembelajaran lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi seni tari tema 1 kelas IV di SD Negeri 4 Tirtobinangun Tahun ajaran 2022/2023”**.

METODE PENELITIAN

Model penelitian ini dengan Research and Development (R&D) adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian banyak digunakan dalam bidang-bidang tertentu salah satunya bidang pendidikan.

Dick mengembangkan model-model pengembangan yaitu model ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan.²



Gambar 3. 1 Skema Penelitian R&D Model Borg and Gall

² Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). The systematic design of instruction

1. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang menjadi dasar dalam menetapkan tingkat kevalidan, efisiensi dan kemenarikan dari desain produk yang akan diteliti. Dalam bagian ini akan dijelaskan secara berurutan mengenai desain produk, subjek uji coba, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data

1. Desain Uji Coba

Setelah melakukan desain produk melewati tahap validasi selanjutnya melakukan tahap uji coba untuk mengetahui keefektifan, kelayakan produk pengembangan media pembelajaran video interaktif mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi seni tari tema 1 .

Desain uji coba merupakan tahapan evaluasi dari pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini yang dilakukan melalui validator . Validasi uji coba ahli materi dan ahli media serta uji terhadap peserta didik dengan menggunakan pengisian angket untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini yaitu SD Negeri 4 Tirtobinangun sebagai subjek uji coba produk. Jumlah siswa yang menjadi subjek uji coba ini berjumlah 18 siswa.

1) Ahli Media

Dr. Muh. Barid Nizarudin Wajdi, M.A yang akan bertindak sebagai ahli media dalam penelitian R&D media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi seni tari tema 1. Beliau adalah salah satu dosen terbaik di Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul 'Ula Nganjuk, beliau sangat berpengalaman di bidang IT dan mampu memberikan masukan yang objektif terhadap produk media pembelajaran.

2) Ahli Materi

Dr. Yuni Masrifatin, M.A. yang akan bertindak sebagai ahli materi dalam penelitian R&D media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi seni tari tema 1. Beliau juga merupakan salah satu dosen terbaik di Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul Ula Nganjuk. Pemilihan ahli materi ini berdasarkan pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dan mampu memberikan masukan secara objektif terhadap materi dalam media yang dikembangkan.

3) Siswa

Subjek yang di uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 4 Tirtobinangun.

2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan teknik pengumpulan data, peneliti mengambil beberapa teknik diantaranya: teknik wawancara dan teknik kuesioner. Dalam teknik ini, wawancara dilakukan terhadap guru mata pelajaran tentang media pembelajaran yang diterapkan selama proses pembelajaran.³ Wawancara juga dilakukan dengan siswa untuk mengetahui pendapat siswa tentang media pembelajaran yang digunakan guru serta respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Sedangkan, Kuesioner dapat digunakan untuk mengambil data pada kegiatan validasi oleh ahli media, ahli materi, guru, dan siswa kelas 4 di SDN 4 Tirtobinangun.

b. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan angket menggunakan skala likert. Skala likert diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru SBdP serta siswa sebagai instrument kelayakan produk dalam penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan. Tipe jawaban yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan check list (✓).

3. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari media yang telah dihasilkan. Teknik analisis data ini digunakan untuk menganalisis hasil validasi dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media serta data diperoleh dari angket respon peserta didik.

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukan, saran validator pada tahap validasi. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data menggunakan wawancara dan angket. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran video interaktif. Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan skala likert.

³ Atep Adya Barata, Dasar-dasar Pelayanan Prima, (Ele Media Komputindo, 2003), 117

Adapun rumus yang digunakan untuk ahli media dan ahli materi berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

P : Persentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

100 : Konstanta bilangan.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

b. Respon Guru

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum R$: Jumlah jawaban yang di berikan responden

N : Total skor maksimal.

Adapun rumus yang digunakan untuk responden berikut:

Presentase rata-rata tiap komponen di hitung menggunakan rumus sebagai berikut:

a. Respon Siswa

Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian

Persentase	Keterangan
80 – 100	Sangat valid, sangat menarik/tidak revisi
60 – 79	Cukup valid, cukup menarik/ tidak revisi
40-59	Kurang valid, kurang menarik/ revisi
0-39	Belum layak

Dari data yang diperoleh diatas media dinyatakan valid atau layak apabila memenuhi syarat pencapaian 68% sampai 100% dari seluruh unsur yang terdapat dari angket penilaian.

Adapun tingkat pencapaian dan kualifikasi sebagai berikut:⁴

Tabel 3.7 Interval Tingkat Nilai Respon Instrumen Angket Siswa

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang
<20%	Sangat kurang

Tabel 3.8 Indikator Tingkat Pencapaian Siswa

⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta 2010), hal 44.

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81-100%	Sangat Baik	Siswa paham materi dan mampu menggunakan media
61-80%	Baik	Siswa kurang paham materi dan mampu menggunakan media
41-60%	Cukup	Siswa kurang paham materi dan kurang mampu menggunakan media
21-40%	Kurang	Siswa kurang paham materi dan kurang mampu menggunakan media
<20%	Sangat kurang	Siswa kurang paham materi dan kurang mampu menggunakan media

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Dari hasil pengembangan produk “Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Seni Budaya dan Prakarya ”. Penelitian produk media pembelajaran multimedia interaktif diawali dengan (Analysis) menganalisis masalah pembelajaran yang terdapat pada pembelajaran, dan dilanjutkan dengan (Design) yaitu mendesain video yang digunakan sebagai solusi dari permasalahan yang muncul selama pembelajaran, lalu dilanjutkan dengan (development) mengembangkan produk yang telah dirancang dan mengacu pada saran dan masukan dari para ahli (Materi dan media) untuk mendapatkan usulan penyempurnaan dan perbaikan media. Selain itu pada saat (implementation) penerapan produk media yang telah diperbaiki dan siap diujicobakan dalam pembelajaran dengan produk tersebut. Terakhir di lakukannya evaluasi guna sejauh mana siswa mampu memahami materi yang telah diberikan.

Media pembelajaran multimedia interaktif ini memiliki tata letak dan langkah-langkah yang membuat media cukup mudah untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran multimedia interaktif SBdP ini dibuat dan desain dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran , juga penjelasan materi yang terangkum dalam bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Sehingga dalam sebuah mengaaplikasikan atau implementasi Media pembelajaran video interaktif ini dapat menumbuhkan pembelajaran menjadi efektif dan hasil belajar siswa menjadi maksimal.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif adalah sebagai berikut :

1. Tahap analysis

Pada tahap ini, langkah analisis yang akan dilakukan yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi terkait permasalahan pada saat pembelajaran di SD Negeri 4 Tirtobinangun. Adapun pada tahapan analisis yang dilakukan peneliti mencakup 3 hal yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis materi.

a. Analisis Kurikulum

Analisis Kurikulum dilakukan untuk mengetahui KD pada kurikulum 2013. Selanjutnya menentukan materi yang digunakan pada media video interaktif. Pada penelitian pengembangan ini, peneliti memilih tema 1 subtema 1 pembelajaran 2,4,5 dan subtema 2 pembelajaran 2 yang terdiri dari mata pelajaran Seni budaya dan prakarya materi seni tari. Kompetensi Dasar pada pembelajaran tersebut yaitu :

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
SBdP	3.3 Memahami dasar-dasargerak tari daerah. 1.3 Meragakan dasar-dasargerak tari daerah.

b. Analisis Kebutuhan

Dalam pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah peneliti lakukan pada saat observasi awal pada 29 Mei 2023. Analisis kebutuhan yang dilakukan melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 4 Tirtobinangun ini untuk mengetahui masalah pembelajaran yang terkait dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu media buku paket serta papan tulis dalam proses pembelajaran SBdP.

Dari media tersebut menyebabkan siswa kurang antusias dalam belajar. Karena penggunaan media buku paket saja minat dan keterampilan siswa dalam pembelajaran tari masih kurang efektif. Sementara sarana yang terdapat di Sekolah Dasar tersebut sudah cukup memadai seperti; LCD proyektor. Hal ini bisa dimanfaatkan oleh guru untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam proses belajar mengajar.

1) Analisi Kebutuhan Guru

Guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa di Sekolah Dasar. Sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan guru maka diketahui bahwa guru membutuhkan media yang bisa bersuara, banyak gambarnya, warna yang cerah, animasi yang bergerak serta perpaduan warna tulisan dan background yang tidak menonjol pada video animasi agar materi yang telah disajikan tetap menjadi pusat perhatian dan tidak monoton. Sebelumnya peneliti telah mengetahui bahwa guru belum pernah menggunakan media video interaktif pada materi ini, sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran khususnya Seni Budaya dan Prakarya materi seni tari.⁵

5 Septi Ria Kurnia S.Pd., Wawancara, Kecamatan Patianrowo, 29 Mei 2023

2) Analisis Kebutuhan Siswa

Pada tahap ini, melakukan wawancara dengan siswa kelas IV SD Negeri 4 Tirtobinangun untuk mengetahui kriteria media pembelajaran yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran. Disampaikan oleh siswa bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat dilihat dengan jelas, menarik, terdapat banyak gambar/kartun yang lucu dan dari segi desain menggunakan warna-warna yang cerah.⁶

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media gambar yang digunakan oleh guru. Hal ini dikarenakan materi pada pembelajaran tersebut bersifat teori yang membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar.

Berdasarkan analisis kebutuhan di atas peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif sehingga sarana yang terdapat di sekolah dapat dimanfaatkan dengan baik dan menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif.

2. Tahap Design

Desain merupakan suatu tahap perancangan dari tampilan media video interaktif yang akan dikembangkan pada tema 1 subtema 1 pembelajaran ke-2,4,5 dan subtema 2 pembelajaran 2. Pada tahap ini, desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa. Selanjutnya peneliti menentukan software yang digunakan dalam membuat media pembelajaran multimedia interaktif yaitu power point. Power point digunakan untuk mengedit animasi, isi materi, tata letak dan pengisian audio video dalam menjelaskan materi tersebut.

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan awal apa saja yang akan disampaikan pada media tersebut. Peneliti mulai mengumpulkan animasi, gambar, musik yang akan digunakan serta memverifikasi materi yang akan dimasukkan pada video pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan proses pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif pada tahap pengembangan.

3. Tahap Development

Pengembangan merupakan suatu tahap produksi media video interaktif yang telah dirancang pada tahap desain serta dilakukan pengujian validasi untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti menggunakan aplikasi bantuan power point dalam membuat multimedia interaktif. Adapun pengembangan hasil produk awal media pembelajaran multimedia interaktif sebagai berikut:

⁶ Ahmad Tirtas, Wawancara, Kecamatan Patianrowo, 29 Mei 2023

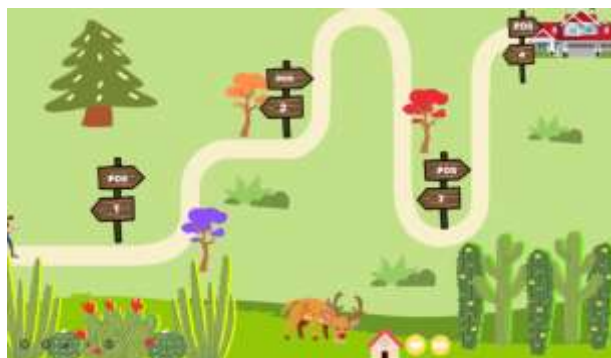
1) Halaman awal media pembelajaran

Sampul depan media pembelajaran multimedia interaktif disesuaikan dengan pokok bahasan yang dikembangkan yang berjudul “ Seni Budaya dan Prakarya Seni Tari Tema 1”. Pengguna dapat melanjutkan menuju halaman utama dengan klik tombol “Start”.



Gambar 4.1 Tampilan Menu awal “Start”

Slide 2 terdapat rute perjalanan pos 1 terdiri dari subtema 1 pembelajaran 2,4 dan 5 serta subtema 2 pembelajaran 2, pos 2 terdiri dari pengertian tari saman, pos 3 terdapat video tari saman dan pos 4 di dalamnya terdapat sejarah tari saman menurut islam dengan tambahan animasi orang berjalan dan berhenti di setiap posnya. Untuk kembali ke halaman materi dapat menggunakan klik icon home atau klik tombol right dan left.



Gambar 4.2 Rute Perjalanan Pos 1-Pos 4

Slide 3 terdapat tampilan home. Home merupakan tampilan utama dari media pembelajaran. Di dalam home terdapat materi sesuai subtema.



Gambar 4.3 Materi SBdp Seni Tari Tema 1

2) Halaman isi media pembelajaran

Pada halaman isi materi di dalamnya terdapat isi materi subtema 1 pembelajaran 2 pada gambar 4.4 terdapat gerakan dasar berdiri tari bungong jeumpa dengan tambahan penjelasan langkah-langkah dan hitungan gerakan tari bungong jeumpa. Serta tambahan audio pada tari bungong jeumpa. Untuk kembali ke halaman materi dapat menggunakan klik icon home atau klik tombol right dan left



Gambar 4.4 Gerakan Berdiri Tari Bungong Jeumpa

Pada slide selanjutnya subtema 1 pembelajaran 4 pada gambar 4.4 menjelaskan tentang pengertian tari kipas pakarena. Serta tambahan audio pada tari kipas pakarena. Untuk kembali ke halaman materi dapat menggunakan klik icon home atau klik tombol right dan left



Gambar 4.5 Tari Kipas Pakarena

Pada subtema 1 pembelajaran 5 pada gambar 4.5 terdapat gerakan dasar duduk tari bungong jeumpa dengan tambahan penjelasan langkah-langkah dan hitungan gerakan tari bungong jeumpa. Serta tambahan audio pada tari bungong jeumpa. Untuk kembali ke halaman materi dapat menggunakan klik icon home atau klik tombol right dan left



Gambar 4.6 Gerakan Duduk Tari Bungong Jeumpa

Pada subtema 2 pembelajaran 2 pada gambar 4.6 terdapat formasi tari bungong jeumpa dengan tambahan audio pada tari bungong jeumpa.



Gambar 4.7 Formasi Berdiri Tari Bungong Jeumpa

Pada halaman isi materi pos 2 berisi tentang pengertian, macam-macam, nyanyian dan kostum tari saman. Pada halaman isi materi pos 3 berisi tampilan video tari saman, pengguna bisa mengeklik play pada video untuk memutar video tari saman. Selanjutnya di dalam pos 4 terdapat sejarah tari saman menurut islam yang meliputi pengertian dan makna gerakan tari saman menurut islam dengan tambahan animasi gambar sesuai dengan makna gerakan islam. Untuk kembali ke halaman materi dapat menggunakan klik icon home atau klik tombol right dan left



Gambar 4.8 Pengertian Materi Tari Saman



Gambar 4.9 Macam-macam Gerakan Tari Saman



Gambar 4.10 Video Tari Saman



Gambar 4.11 Makna Gerakan Tari Saman

3) Halaman akhir media pembelajaran



Gambar 4.12 Tampilan Akhir

Tampilan akhir media pembelajaran video interaktif dengan tambahan animasi sederhana dan tulisan “Thank You”. Untuk kembali ke halaman materi dapat menggunakan klik icon home.

B.Hasil Uji Coba Produk

Desain uji coba produk pada penelitian ini dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah tahap validasi oleh validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan tahap kedua adalah uji coba produk pada siswa. Masing-masing tahap dijelaskan sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi kelayakan produk media multimedia interaktif dari muatan materinya dilakukan oleh Ibu Yuni Masrifatin, M. A yakni Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul’Ula yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 06 Juni 2023. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek materi pada media video interaktif mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi seni tari tema 1. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif berupa komentar dan saran dari validator. Berikut merupakan paparan hasil validasi kelayakan produk oleh ahli materi pada tabel 4.2.

TABEL 4.2 HASIL VALIDASI AHLI MATERI

Aspek Penilaian	Nomer Kriteria	Skor Empiris	Skor Maksimal	Kategori
Isi Materi	1,2,3,4,5,6,7	32	35	Sangat Layak
Manfaat	8,9,10	13	15	
Jumlah		45	50	
Presentase		90%		

(Suber :Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan Tabel 4.2 merupakan hasil dari penilaian validasi dari ahli materi mengenai produk media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi seni tari tema 1. Hasil validasi perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi keseluruhan mencapai 90%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian ini termasuk dalam kriteria sangat valid/sangat menarik tidak revisi maka dapat diimplementasikan dalam suatu pembelajaran. Ibu Dr. Yuni Masrifatin, M.A memberikan saran yakni menambahkan Kompetensi Dasar di dalam produk.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Pada validasi kelayakan produk media pembelajaran multimedia interaktif dari muatan produk dilakukan oleh Bapak Muh. Barid Nizarudin Wajdi, M.Pd.I selaku Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul'Ula yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 05 Juli 2023. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek yang ada pada media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi seni tari tema 1. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif berupa komentar dan saran dari validator. Berikut merupakan paparan hasil validasi kelayakan produk oleh ahli media pada tabel 4.

TABEL 4.3 HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

Aspek Penilaian	Nomer Kriteria	Skor Empiris	Skor Maksimal	Kategori
Tampilan Visual	1,2,3,4,5	25	25	Sangat Layak
Isi Materi	6,7	10	10	
Rekayasa perangkat lunak dan manfaat	8,9,10	13	15	
Jumlah		48	50	
Presentase		96%		

(Suber :Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan Tabel 4.3 merupakan hasil dari penilaian validasi dari ahli media mengenai produk media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi seni tari tema 1. Hasil validasi perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli media keseluruhan mencapai 96%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian ini termasuk dalam kriteria sangat valid. sangat menarik hanya revisi kecil maka dapat diimplementasikan dalam suatu pembelajaran. Bapak Muh. Barid Nizarudin Wajdi, M.Pd.I memberikan saran yakni mengubah ke dalam *website* dalam produk.

Pada tahap implementasi produk diujicobakan ke peserta didik untuk mengetahui respon terhadap media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi seni tari tema 1 yang sudah dikembangkan untuk melihat minat belajar siswa saat menyimak materi yang telah disampaikan. Dengan melalui media pembelajaran apakah siswa dapat memahami materi atau tidak dengan menggunakan 2 angket tanggapan yang diajukan kepada guru dan siswa.

Uji coba pertama dilakukan dengan jumlah 7 siswa dan uji coba kedua dengan 18 siswa. Setelah uji coba dilakukan selanjutnya siswa diberi angket responden atau tanggapan mengenai media pembelajaran multimedia interaktif yang telah diberikan. Selain kepada siswa angket responden atau tanggapan juga diberikan kepada guru terhadap pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi seni tari tema 1.

Adapun respon yang didapat dari siswa dan guru sebagai berikut:

1. Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif.

Tabel 4.4 Hasil Respon Siswa Uji Coba Pertama

Aspek Penilaian	Nomer Kriteria	Skor Empiris
Media	1,2,3,4,10	98
Kebermanfaatan	5,6,7,8,9	93
Jumlah		191
Skor Maksimal 210		
Presentase 91%		
Kualifikasi Sangat Baik		
Keterangan Kriteria Siswa paham materi dan mampu menggunakan media		

(Sumber Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan table 4.4 perhitungan diatas hasil respon yang dilakukan kepada 7 siswa SD Negeri 4 Tirtobinangun pada uji coba produk pertama terhadap media video interaktif mencapai 91%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor pencapaian ini termasuk kedalam kriteria sangat valid dengan kualifikasi sangat baik dimana siswa paham materi dalam penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi seni tari tema 1.

Tabel 4.5 Hasil Respon Siswa Uji Coba Kedua

Aspek Penilaian	Nomer Kriteria	Skor Empiris
Media	1,2,3,4,10	254
Kebermanfaatan	5,6,7,8,9	264
Jumlah		518
Skor Maksimal 540		
Presentase 96%		
Kualifikasi Sangat Baik		
Keterangan Kriteria Siswa paham materi dan mampu menggunakan media		

(Sumber Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan perhitungan table 4.5 diatas hasil respon yang dilakukan kepada 18 siswa SD Negeri 4 Tirtobinangun pada uji coba produk kedua terhadap media pembelajaran multimedia interaktif mencapai 96%, jika disamakan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor pencapaian ini termasuk kedalam kriteria sangat valid dengan kualifikasi sangat baik dimana siswa paham materi dan dalam penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi seni tari tema 1.

2. Respon Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Peneliti memberikan angket respon kepada Ibu Septi Ria Kurnia, S.Pd guru kelas IV mengenai pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif. Hasil respon guru dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Hasil Respon Guru

Responden	Skor Empiris	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Septi Ria Kurnia,S.Pd	49	50	98%	Sangat Layak

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan perhitungan pada tabel 4.6 maka pengamatan yang sudah dilakukan oleh Ibu Septi Ria Kurnia,S.Pd guru kelas SD Negeri 4 Tirtobinangun maka keseluruhan mencapai 98%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid dengan kualifikasi sangat baik dimana siswa paham materi dan mampu menggunakan media dan dalam penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi seni tari tema 1.



C. Revisi Produk.

Pada tahap evaluasi yaitu tahap terakhir dari semua proses pengembangan. Revisi produk pada pengembangan media pembelajaran multimedia interakti mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi seni tari tema 1 ini dilakukan berdasarkan saran revisi dari ahli materi dan ahli media. Data dari hasil validasi ahli materi oleh Ibu Yuni Masrifatin, M. A., dan data hasil validasi media oleh Bapak Barid Nizarudin Wajdi, M.A. Hasil revisi media pembelajaran multimedia interaktif ini dilaksanakan untuk memperbaiki kesalahan dan ketidakefektifan media yang telah dikembangkan agar dapat menjadi media pembelajaran yang mudah dan efisien digunakan oleh siswa.

1. Revisi Dari Ahli Materi

Pada tahap validasi ahli materi oleh Ibu Yuni Marifatin, M.A didapatkan saran untuk menambahkan Kompetensi Dasar pada media pembelajaran multimedia interaktif . Selebihnya sudah cukup dan bisa untuk di uji cobakan tanpa harus validasi ulang. Berikut adalah Tabel revisi tentang hasil validasi oleh ahli materi.

Tabel 4.7 Hasil Revisi Ahli Materi

Sebelum di revisi	Sesudah di revisi
 <p>Dalam Tampilan home belum di sertakan kompetensi dasar SBdP materi seni tari.</p>	 <p>Menambahkan Kompetensi dasar SBdP materi seni tari pada menu home</p>

2. Revisi Ahli Media

Pada tahap validasi ahli media oleh Bapak Dr. Muh. Barid Nizarudin Wajdi, M. A mendapatkan saran untuk menambahkan kedalam *website*. Dikarenakan ada kendala saat penguploadan yakni audio 1 bertabrakan dengan audio 2. Alhasil media pembelajaran multimedia interaktif hanya dapat ditampilkan melalui power point saja. Selebihnya sudah cukup dan dapat diujicobakan tanpa validasi ulang.

D. Kajian Produk Akhir

Produk akhir merupakan hasil pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada materi seni tari tema 1. Media ini merupakan hasil dari pengembangan tahap awal. Berikut gambaran hasil pengembangan produk akhir

1) Halaman awal media pembelajaran

Pada halaman sampul depan media pembelajaran multimedia interaktif berisi judul “ Seni Budaya dan Prakarya Seni Tari Tema 1” dan tombol “Start”. untuk memulai pada media pembelajaran



Gambar 4.13 Tampilan Menu awal “Start”

Pada slide 2 terdapat rute perjalanan pos 1 terdiri dari subtema 1 pembelajaran 2,4 dan 5 serta subtema 2 pembelajaran 2, pos 2 terdiri dari pengertian tari saman, pos 3 terdapat video tari saman dan pos 4 di dalamnya terdapat sejarah tari saman menurut islam



Gambar 4.14 Rute Perjalanan Pos 1-Pos 4

Slide 3 terdapat tampilan home. Home merupakan tampilan utama dari media pembelajaran. Di dalam home terdapat materi sesuai subtema.



Gambar 4.15 Materi SBdp Seni Tari Tema 1



Gambar 4.16 Kompetensi Dasar SBdp Seni Tari Tema 1

Pada produk akhir ditampilkan halaman kompetensi dasar yang sesuai dengan Seni Budaya dan Prakarya materi seni tari.

2) Halaman isi media pembelajaran

Pada halaman isi materi di dalamnya terdapat isi materi subtema 1 pembelajaran 2 pada gambar 4.16 terdapat gerakan dasar berdiri tari bungong jeumpa dengan tambahan penjelasan langkah-langkah dan hitungan gerakan tari bungong jeumpa.



Gambar 4.17 Gerakan Berdiri Tari Bungong Jeumpa

Pada slide selanjutnya subtema 1 pembelajaran 4 pada gambar 4.17 menjelaskan tentang pengertian tari kipas pakarena.



Gambar 4.18 Tari Kipas Pakarena

Pada subtema 1 pembelajaran 5 pada gambar 4.18 terdapat gerakan dasar duduk tari bungong jeumpa.



Gambar 4.19 Gerakan Duduk Tari Bungong Jeumpa

Pada subtema 2 pembelajaran 2 pada gambar 4.19 terdapat formasi tari bungong jeumpa.



Gambar 4.20 Formasi Berdiri Tari Bungong Jeumpa

Pada halaman isi materi pos 2 berisi tentang pengertian, macam-macam, nyanyian dan kostum tari saman. Pada halaman isi materi pos 3 berisi tampilan video tari saman, pengguna bisa mengklik play pada video untuk memutar video tari saman. Selanjutnya di dalam pos 4 terdapat sejarah tari saman menurut islam yang meliputi pengertian dan makna gerakan tari saman menurut islam.



Gambar 4.21 Pengertian Materi Tari Saman



Gambar 4.22 Macam-macam Gerakan Tari Saman



Gambar 4.23 Video Tari Saman



Gambar 4.24 Makna Gerakan Tari Saman

3) Halaman akhir media pembelajaran



Gambar 4.25 Tampilan Akhir

Pada tampilan akhir media pembelajaran multimedia interaktif dengan tambahan animasi sederhana dan tulisan “Thank You”.

E. Keterbatasan Peneliti

Penelitian dan pengembangan media pembelajarn multimedia interaktif mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi seni tari ini tentunya memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Materi dalam pengembangan produk ini disesuaikan dengan kurikulum 2013 dan media pembelajaran multimedia interaktif yang dihasilkan hanya memuat satu mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan materi seni tari tema 1.
2. Tampilan produk dalam pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan materi seni tari tema 1 hanya dibuat dalam bentuk slide power point.

SIMPULAN

Kesimpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Materi seni tari tema 1 sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran SBdP materi seni tari tema 1 kelas IV SD Negeri 4 Tirtobinangun dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dari Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. Prosedur yang di maksud meliputi 5 tahap yaitu: (1) Analisis (*Analysis*), (2) Perencanaan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), (5) Evaluasi (*Evaluation*). Hasil akhir dari pengembangan berupa media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran SBdP materi seni tari tema 1.
2. Hasil dari validasi media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi seni tari tema 1 oleh ahli materi terhadap media mendapatkan jumlah sebanyak 45 dengan presentase 90% termasuk dalam kategori “Sangat Valid”, dari ahli media mendapatkan jumlah sebanyak 48 dengan presentase 96% masuk dalam kategori “Sangat Valid”.
3. Hasil dari uji coba produk mendapati keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif yang diukur dengan perhitungan hasil respon yang dilakukan pada tahap I mendapatkan presentase 91% dengan jumlah 7 siswa dan tahap II mendapatkan presentase 96% dengan jumlah 18 siswa SD Negeri 4 Tirtobinangun. Serta perhitungan hasil respon guru kelas IV dengan presentase 98% Maka skor pencapaian ini termasuk kedalam kriteria “Sangat Valid” dengan kualifikasi “Sangat Baik” dimana siswa paham materi dan dalam penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi seni tari tema 1.

DAFTAR PUSTAKA

- W.J.S.. Poerwadarminta, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1985), hlm. 702.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). The systematic design of instruction Atep Adya Barata, Dasar-dasar Pelayanan Prima, (Ele Media Komputindo, 2003), 117
- Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, (Jakarta: Rineka Cipta 2010), hal 44
- Septi Ria Kurnia S.Pd., Wawancara, Kecamatan Patianrowo, 29 Mei 2023
- Ahmad Tirtas, Wawancara, Kecamatan Patianrowo, 29 Mei 2023