

BAB IV

HASIL DAN PENGEMBANGAN

A. Planning dan Design

1. Planning

a. Pendefinisian Ruang Lingkup

Model pengembangan Allesi & Trolip memaparkan untuk melakukan perencanaan yang dimulai dari ruang lingkupnya subjeknya. Proses pengembangan dilakukan melalui perumusan pencapaian siswa mempelajari materi yang telah diberikan. Melalui multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan siswa akan memiliki kompetensi dan pengetahuan lebih tentang tariBedana sebagai salah satu tarian nusantara, ragam gerak tariBedana, alat musik iringannya serta kostum yang digunakan saat menari.

Melalui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini, aspek perubahan sikap yang diorientasikan adalah kognitif dan psikomotorik. Hasil pengembangan produk pembelajaran berisikan materi teori dan praktik. Hal tersebut bertujuan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, antara lain; (1) siswa dapat menjelaskan sejarah tariBedana, (2) siswa dapat menyebutkan nama-nama ragam gerak tari, alat musik yang digunakan dalam iringan tari dan perlengkapan busana

(kostum) yang digunakan saat menari, (3) serta siswa dapat mempraktikkan ragam gerak secara berkelompok.

Adapun hasil data juga diperoleh melalui hasil observasi, wawancara dan angket yang telah dilaksanakan. Hasil yang diperoleh pada tahapan ini berupa informasi kondisi sekolah, kondisi pendidik (guru) dan peserta didik, serta sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran tari. Metode yang digunakan pada tahapan ini meliputi observasi, wawancara dan angket.

1) Hasil Observasi

Observasi dilakukan pada subjek penelitian SMP Negeri 2 Berbah yang beralamatkan di Tegaltirto, Berbah, Sleman, Yogyakarta. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas VIII D sebagai subjek uji coba. Observasi dilakukan berdasarkan pada pedoman observasi yang telah disusun sebelumnya. Adapun aspek-aspek yang diamati, antara lain: kondisi sekolah, kondisi kelas, kondisi siswa, guru, proses pembelajaran dan kelengkapan perangkat pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran tari seperti ruang tari, laptop, audio dan LCD proyektor telah tersedia dengan baik. Jumlah keseluruhan siswa kelas VIII adalah 128 siswa yang terbagi dalam empat kelompok kelas dengan masing-

masing kelas berjumlah 32 siswa. Observasi dilakukan pada kelas VIII D menunjukkan bahwa proses pembelajaran dapat berjalan secara kondusif.

Pada proses pembelajaran tari di dalam kelas, guru masih menggunakan model pembelajaran tradisional berupa ceramah dan imitasi. Pada proses pembelajaran praktek siswa diberikan contoh satu kali dan kemudian siswa mempraktikkannya sendiri. Pada proses pembelajaran teori, materi yang diberikan masih mengacu pada buku paket yang tersedia. Tidak adanya proses interaksi yang aktif membuat proses pembelajaran terlihat membosankan dan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat selama proses observasi berlangsung, siswa masih banyak yang tidak memperhatikan guru dan sibuk dengan aktivitasnya masing-masing. Proses pembelajaran yang seperti ini jika diteruskan akan berdampak buruk bagi siswa karena tidak adanya ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran.

2) Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Ibu Ngatini, S. Pd selaku guru pengampu seni budaya tari kelas VIII di SMP Negeri 2 Berbah. Aspek-aspek wawancara antara lain mengenai proses pembelajaran seni budaya tari pada kurikulum 2013, kemampuan menari siswa,

karakteristik siswa dan kebutuhan terhadap multimedia pembelajaran untuk siswa.

Berdasarkan wawancara yang telah dilaksanakan, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran seni budaya tari di SMP Negeri 2 Berbah telah menggunakan kurikulum 2013 dengan metode tradisional, tidak menggunakan metode lain seperti media pembelajaran interaktif sebagai media bantu. Hal tersebut mengakibatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran tari masih kurang. Kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran tari mengakibatkan kondisi kelas terkadang tidak kondusif.

Ibu Ngatini juga mengungkapkan bahwa materi praktek yang diberikan merupakan tarian nusantara yang terkenal dan gerakannya cenderung mudah sekali. Hal tersebut diberikan agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran tari. Beliau sebagai guru pengampu mata pelajaran seni budaya sangat merespon baik dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif tari. Bedana ini. Materi tari Bedana ini diharapkan dapat menjadi materi tambahan yang dapat diberikan kepada siswa agar pengetahuan siswa terhadap tari nusantara semakin luas.

3) Hasil Angket Siswa

Angket diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk memperoleh data respon siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan, diperoleh hasil bahwa sebagian besar sangat merespon dan tertarik dengan adanya media pembelajaran teribentuk multimedia yang dikembangkan. Hal tersebut terlihat dari respon sebagian besar siswa yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif ini menarik dan mudah dipahami isinya. Hasil pengisian angket yang sudah diperoleh digunakan sebagai dasar perbaikan produk yang dikembangkan.

b. Identifikasi Karakteristik Siswa

Siswa pada tingkatan sekolah menengah pertama memiliki cara berfikir yang teratur dan imajinatif. Kemampuan berfikir siswa menengah pertama dapat memahami sesuatu secara bermakna tanpa adanya objek yang nyata. Hal tersebut dapat terlihat dalam proses belajar dimana siswa akan bermakna bila materi pelajaran yang diberikan sesuai dengan minat siswa sehingga menimbulkan gaya belajar yang lebih baik. Kegiatan pembelajaran berhasil jika siswa mampu menyesuaikan kesulitan dan variasi media ajar sehingga siswa dapat termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hal di atas kemudian dijadikan acuan dalam pembuatan media pembelajaran dengan tujuan kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

c. Dokumen Perencanaan

Pembuatan dokumen perencanaan dimulai dari membuat rancangan produk awal. Pada tahap ini dilakukan pembuatan skema produk, pengembangan materi pembelajaran, pemilihan materi dalam bentuk teks, gambar, video dan audio serta sumber lain yang dapat menunjang pengembangan multimedia pembelajaran ini seperti buku dan jurnal. Tahapan ini juga melakukan studi pustaka untuk memperoleh informasi guna mengembangkan multimedia yang didapatkan melalui berbagai literatur. Salah satu studi pustaka yang dilakukan mengacu pada silabus pembelajaran seni tari kelas VIII yang didalamnya terdapat kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD). Kompetensi inti (KI) & kompetensi dasar (KD) tersebut digunakan sebagai acuan pembuatan materi pada produk multimedia interaktif. Adapun kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, merangkai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan abstrak (menulis, membaca, menghitung dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan dari berbagai sumber lainnya yang sama dalam sudut pandang/teori)	1.1 Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni daerah sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan 2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian. 3.1 Memahami keunikan gerak tari tradisional berdasarkan pola lantai dengan menggunakan unsur pendukung tari 4.1 Merangkai gerak tari tradisional berdasarkan pola lantai dengan menggunakan unsur pendukung tari

Kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) diatas digunakan untuk pedoman pembuatan materi dalam produk multimedia. Adapun pembatasan materi yang diterapkan sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Perencanaan Materi

No.	Materi	Keterangan
1.	Sejarah Tari <i>Bedana</i>	Berisikan sejarah Tari <i>Bedana</i>
2.	Ragam Gerak Tari <i>Bedana</i>	Berisikan tutorial masing-masing ragam gerak tari <i>Bedana</i> dengan hitungan dan musik
3.	Rias dan Busana	Berisikan foto-foto rias serta busana yang digunakan dalam tari <i>Bedana</i>
4.	Iringan	Berisikan foto-foto alat musik yang digunakan dalam mengiringi tari <i>Bedana</i> dan syair yang dinyanyikan dalam iringan tari <i>Bedana</i> .
5.	Tari <i>Bedana</i>	Berisikan video tari <i>Bedana</i> secara keseluruhan

Berdasarkan tabel perencanaan diatas, orientasi materi difokuskan pada aspek kognitif dan psikomotorik sebagai hasil pembelajaran. Pada aspek kognitif, siswa diberikan materi tentang sejarah tari Bedana, pengetahuan alat musik yang digunakan dan syair yang ada didalam iringan tari Bedana, serta komponen-komponen rias dan busana yang dipakai saat menari. Dari segi psikomotorik, siswa diberikan materi berupa ragam gerak tari Bedana sehingga dapat merangsang keterampilan gerak siswa. Penjabaran ragam gerak tari Bedana adalah berikut:

1.Tahtim

Tabel 11. Deskripsi Gerak *Tahtim*

No.	Nama Ragam	Hitungan	Kepala	Tangan	Kaki
1.	<i>Tahtim</i>	1	Pandangan ke depan	Pandangan kedepan gerakan tangan kimbang (kayuh) kemudian tangan sembah kearah depan	Kaki kanan melangkah ke depan
		2	Pandangan ke depan		Kaki kiri melangkah ke depan
		3	Pandangan ke bawah		Kaki kanan melangkah ke depan dan kaki kiri diangkat
		4	Pandangan ke depan		Balik badan kearah kiri dengan kaki kiri di depan
		5	Pandangan ke bawah		Kaki kanan melangkah kedepan dan kaki kiri diangkat
		6	Pandangan ke depan		Balik badan kearah kiri dengan kaki kiri ke depan
		7	Pandangan ke depan		Maju kaki kanan dan kaki kiri (<i>double step</i>)
		8	Pandangan ke depan		Menarik kaki kanan ke sebelah kaki kiri dalam posisi jinjit

2. *Khesek Injing*

Tabel 12. Deskripsi Gerak *Khesek Injing*

No.	Nama Ragam	Hitungan	Kepala	Tangan	Kaki
2.	<i>Khesek Injing</i>	1	Pandangan ke depan	Gerakan tangan berkelai (mengepal)	Langkah kaki kanan kedepan
		2	Pandangan ke depan		Langkah kaki kiri di tempat
		3	Pandangan ke bawah		Kaki kanan diletakkan disebelah kaki kiri dengan posisi jinjit
		4	Pandangan ke depan		Kaki kanan dibuka ke samping

3. *Khesek Gantung*

Tabel 13. Deskripsi Gerak *Khesek Gantung*

No.	Nama Ragam	Hitungan	Kepala	Tangan	Kaki
3.	<i>Kesek Gantung</i>	1	Pandangan ke depan	Gerakan tangan berkelai (mengepal)	Langkah kaki kanan kedepan
		2	Pandangan ke depan		Langkah kaki kiri ditempat
		3	Pandangan ke bawah		Ayun kaki kanan geser ke samping jinjit
		4	Pandangan ke depan		Tarik kaki kanan merapat dengan kaki kiri (diangkat kebelakang)

4. Ayun

Tabel 14. Deskripsi Gerak Ayun

No.	Nama Ragam	Hitungan	Kepala	Tangan	Kaki
4.	Ayun	1	Pandangan ke depan	Gerakan tangan kimbang seiring dengan gerakan kaki	Langkah kaki kanan kedepan
		2			Langkah kaki kiri kedepan
		3			Mundur kaki kanan (hadap kanan)
		4			Angkat (ayun) kaki kiri
		5			Langkah kaki kiri ke depan
		6			Langkah kaki kanan ke depan
		7			Mundur kaki kanan (hadap kiri)
		8			Angkat (ayun) kaki kanan

5. Ayun Gantung

Tabel 15. Deskripsi Gerak Ayun Gantung

No.	Nama Ragam	Hitungan	Kepala	Tangan	Kaki
5.	Ayun Gantung	1	Pandangan ke depan	Gerak tangan berkelai	Langkah kaki kanan ke depan
		2			Langkah kaki kiri ke depan
		3			Mundur kaki kanan (hadap kanan)
		4			Angkat (ayun) kaki kiri
		5			Letakkan kaki kiri
		6			Angkat kaki kiri
		7			Letakkan kaki kiri
		8			Angkat kaki kiri

6. *Humbak Moloh*

Tabel 16. Deskripsi Gerak *Humbak Moloh*

No.	Nama Ragam	Hitungan	Kepala	Tangan	Kaki
6.	<i>Humbak Moloh</i>	1	Pandangan ke depan	Gerakan tangan berkelai	Kaki kanan melangkah ke samping kanan
		2			Kaki kiri mengikuti di samping kaki kanan
		3			Kaki kanan melangkah ke samping kanan
		4			Kaki kiri mengikuti di samping kaki kanan
		Hitungan ke-5 s/d ke-8 gerakan kearah sebalik-nya			

7. *Jimpang*

Tabel 17. Deskripsi Gerak *Jimpang*

No.	Nama Ragam	Hitungan	Kepala	Tangan	Kaki
7.	<i>Jimpang</i>	1	Pandangan ke depan	Gerak tangan kimbang	Langkah kaki kanan ke depan
		2			Langkah kaki kiri ke depan
		3			Mundur kaki kanan
		4			Langkah kaki kiri ke depan
		5			Kaki kanan melangkah ke depan dan kaki kiri diangkat
		6			Mutar kaki kanan ke samping kiri
		7			Diikuti kaki kanan balik memutar kearah kanan
		8			Angkat kaki kiri ke samping kaki kanan dengan posisi kaki kiri jinjit.

8. *Belitut*

Tabel 18. Deskripsi Gerak *Belitut*

No.	Nama Ragam	Hitungan	Kepala	Tangan	Kaki
8.	<i>Belitut</i>	1	Pandangan ke bawah	Gerakan tangan kimbang	Langkah kaki kanan silang ke kiri
		2	Pandangan ke depan		Diikuti kaki kiri di belakang kaki kanan
		3	Pandangan ke bawah		Langkah kaki kanan silang ke kiri
		4	Pandangan ke depan		Diikuti kaki kiri di belakang kaki kanan
		5			Maju kaki kanan putar ke arah kanan
		6			Silang kaki kiri ke arah kanan dan putar badan
		7			Putar kaki kanan ke arah kanan dengan membalik badan
		8			Jinjit kaki kiri di samping kaki kanan dengan badan merendah tegak

9. *Gelek*

Tabel 19. Deskripsi Gerak *Gelek*

No.	Nama Ragam	Hitungan	Kepala	Tangan	Kaki
9.	<i>Gelek</i>	1	Pandangan ke depan	Gerak tangan kimbang	Ayun kaki kanan
		2			Langkah kaki kanan ke depan
		3			Langkah kaki kiri ke depan
		4			Langkah kaki kanan ke samping
		5			Kaki kiri mundur
		6			Silang kaki kanan ke kiri
		7			Geser kaki kiri ke arah kiri
		8			Kaki kanan merapat dengan posisi jinjit

2. Design

a. Analisis Tugas dan Konsep

Proses diskusi dan pengecekan kembali dilakukan pada tahapan ini. Pengembang dan pembimbing berdiskusi terhadap materi, instrumen penelitian serta rancangan pembelajaran yang akan digunakan. Hasilnya diperoleh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), angket penilaian produk, pedoman observasi, panduan wawancara, lembar tes hasil belajar dan desain pelaksanaan uji coba produk.

b. Pembuatan *Flowchart*

Flowchart atau bagan alur adalah suatu bagan yang berisikan simbol-simbol grafis yang menunjukkan arah aliran kegiatan dan data-data yang dimiliki program sebagai suatu proses eksekusi (Darmawan, 2012: 64) *Flowchart* merupakan diagram acuan yang digunakan dalam pembuatan produk multimedia interaktif secara keseluruhan. Pembuatan *flowchart* dengan menggunakan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan pembuatan isi produk secara rinci. Pada pembuatan *flowchart* multimedia interaktif menerapkan teori elaborasi salah satunya pada materi tutorial gerak yang merinci menjadi beberapa tutorial dalam setiap ragam gerak. *Flowchart* selengkapnya terlampir pada lampiran 4.

c. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard merupakan penjabaran dari alur pembelajaran yang sudah didesain (*flow chart*) yang berisi informasi pembelajaran dan prosedur serta petunjuk (Darmawan, 2012: 75). *Storyboard* di buat untuk menunjukkan aktivitas yang harus dilakukan dalam media pembelajaran yang telah tersedia. *Storyboard* selengkapnya terlampir dalam lampiran 5.

Berdasarkan hasil rancangan tersebut selanjutnya disusun dan dijadikan acuan dalam proses pembuatan produk multimedia. Alur pembuatan produk multimedia diuraikan sebagai berikut:

- 1) Halaman introduksi, merupakan tampilan awal multimedia interaktif yang berisikan identitas universitas.
- 2) Halaman pendahuluan, memuat judul, ikon produk dan ikon tombol.
- 3) Halaman pengantar, berisikan sebuah kata pengantar dari pengembang dan ikon tombol.
- 4) Halaman menu utama, memuat ikon produk, tombol menu dan ikon tombol.
- 5) Halaman petunjuk berisikan petunjuk penggunaan multimedia dan keterangan penggunaan ikon tombol.
- 6) Halaman pendahuluan. Berisikan konten kompetensi inti dan kompetensi dasar.

- 7) Halaman materi, mengenai materi pembelajaran yang akan disampaikan berisi; (1) sejarah , (2) ragam gerak tari *Bedana*, (3) rias dan busana, (4) musik iringan tari *Bedana*, (5) tari *Bedana*.
- 8) Halaman rangkuman, berisi tentang ringkasan materi.
- 9) Halaman evaluasi, berisikan soal-soal ulasan yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang di berikan.
- 10) Halaman glosarium. Pada halaman ini berisikan pengertian dari istilah-istilah asing yang ada dalam materi tari *Bedana*.
- 11) Halaman profil. Dalam halaman profil berikut berisi profil pengembang, dosen pembimbing, serta pendukung pembuatan produk multimedia.

d. Pembuatan Skrip

Skrip merupakan sejumlah naskah perencanaan produksi program yang harus disiapkan oleh perancang pembelajaran berbasis computer yang mencakup analisis kebutuhan program, hasil telaah konten pembelajaran, *flowchart*, *Storyboard* dan penetapan software pembangun model pembelajaran berbasis komputer (Darmawan, 2012: 48). Skrip dibuat dengan tujuan mempermudah proses produksi agar berjalan dengan efektif. Pembuatan skrip dilakukan oleh pengembang dan kemudian diberikan kepada tim produksi untuk ditindak lanjuti.

B. Pengembangan dan Validasi

1. Pengembangan

a. Mempersiapkan unsur media teks

Materi berupa teks dipersiapkan untuk mengisi multimedia pembelajaran interaktif. Adapun teks tersebut meliputi pendahuluan pembelajaran, petunjuk penggunaan multimedia, isi materi, rangkuman, soal evaluasi, daftar pustaka, glosarium dan profil.

b. Memproduksi unsur media grafis, audio dan video

Proses produksi multimedia pembelajaran interaktif menggunakan beberapa software diantaranya *Adobe Flash Professional CS6* dan untuk proses editing menggunakan *Adobe Photoshop CS6 & Audacity*.

Proses produksi dilakukan oleh pengembang dan tim produksi yang telah profesional dalam bidang pembuatan media. Produksi dilakukan secara bertahap dengan tujuan agar multimedia pembelajaran interaktif memperoleh hasil yang maksimal. Adapun hasil proses produksi dapat dilihat sebagai berikut:

1) Halaman Intro



Gambar 31. Tampilan Halaman Intro



Gambar 32. Tampilan Halaman Intro

2) Halaman Kata Pengantar



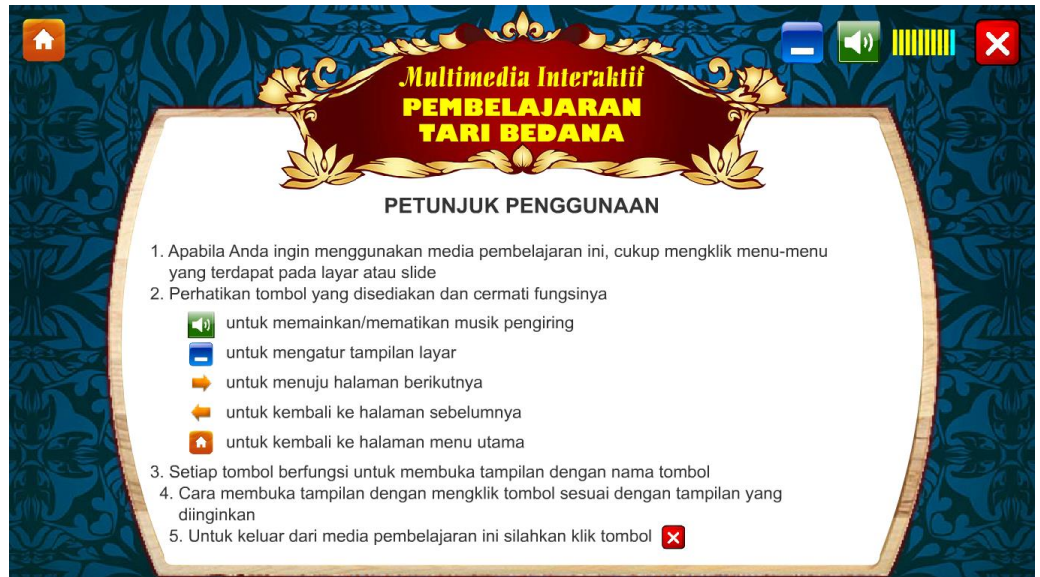
Gambar 33. Tampilan Halaman Pengantar

3) Halaman Pendahuluan



Gambar 34. Tampilan Halaman Pendahuluan

4) Halaman Petunjuk

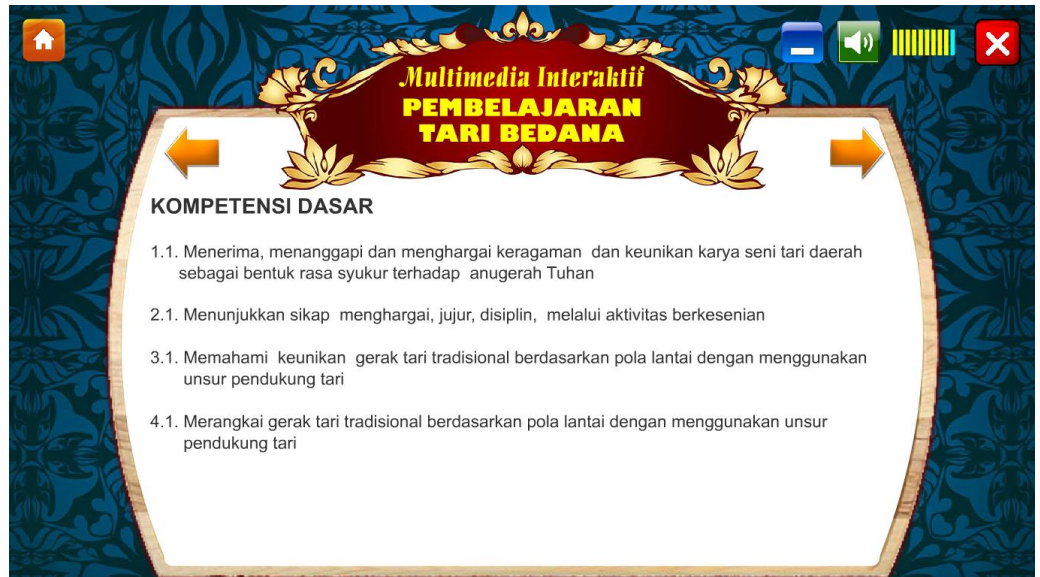


Gambar 35. Tampilan Halaman Petunjuk

5) Halaman KI & KD

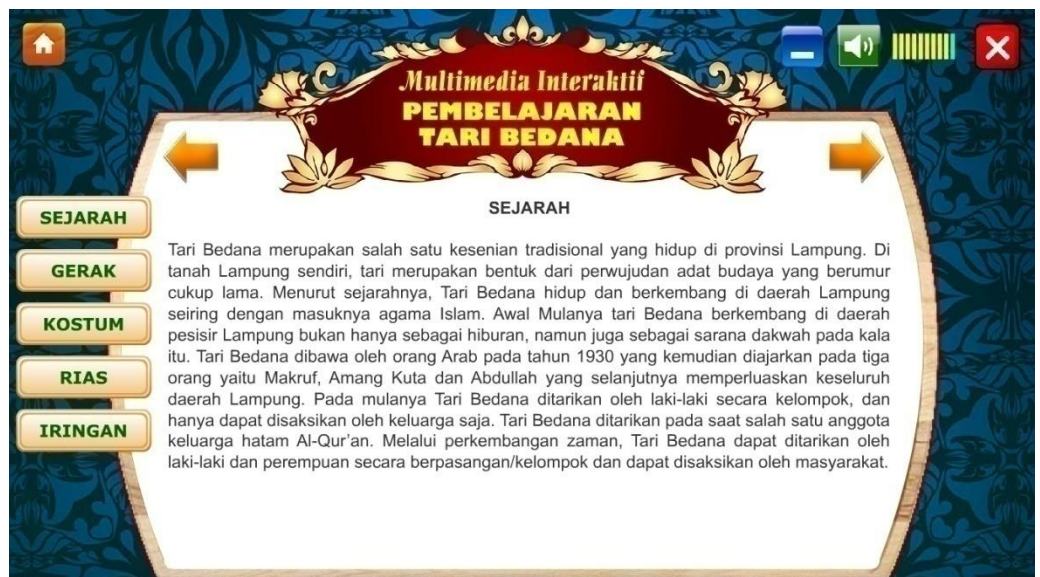


Gambar 36. Tampilan Halaman KI



Gambar 37. Tampilan Halaman KD

6) Halaman Materi Sejarah



Gambar 38. Tampilan Halaman Materi Sejarah

7) Halaman Materi Gerak

a. Gerak Tutorial



Gambar 39. Tampilan Halaman Materi Gerak

b. Gerak Hitungan tampak belakang



Gambar 40. Tampilan Halaman Materi Gerak

c. Gerak Hitungan tampak depan



Gambar 41. Tampilan Halaman Materi Gerak

d. Gerak dengan musik iringan



Gambar 42. Tampilan Halaman Materi Gerak

8) Halaman Materi Kostum



Gambar 43. Tampilan Halaman Materi Gerak Kostum



Gambar 44. Tampilan Halaman Materi Kostum



Gambar 45. Tampilan Halaman Materi Kostum



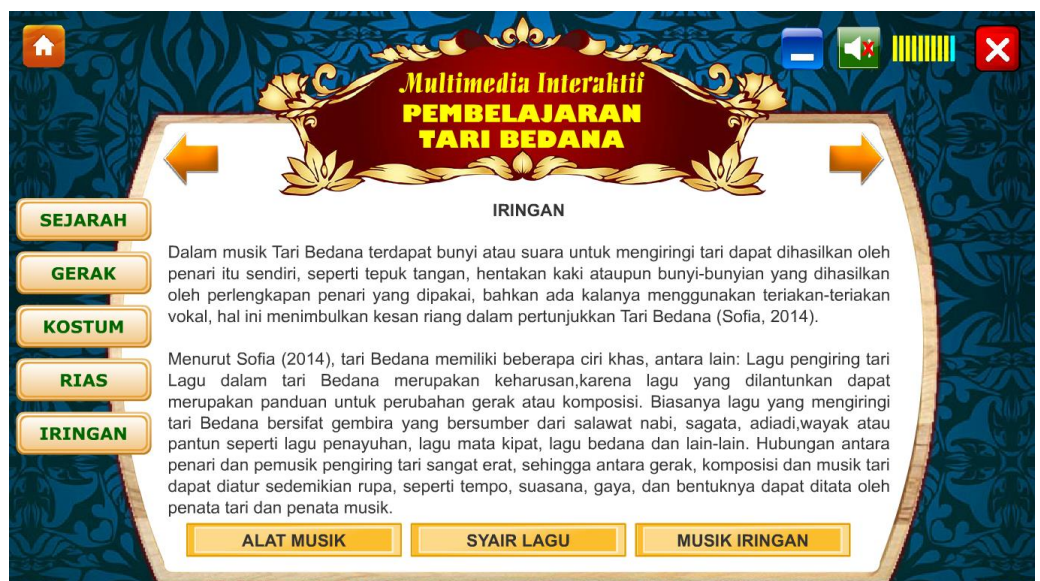
Gambar 46. Tampilan Halaman Materi Kostum

9) Halaman Materi Rias



Gambar 47. Tampilan Halaman Materi Rias

10) Halaman Materi Iringan



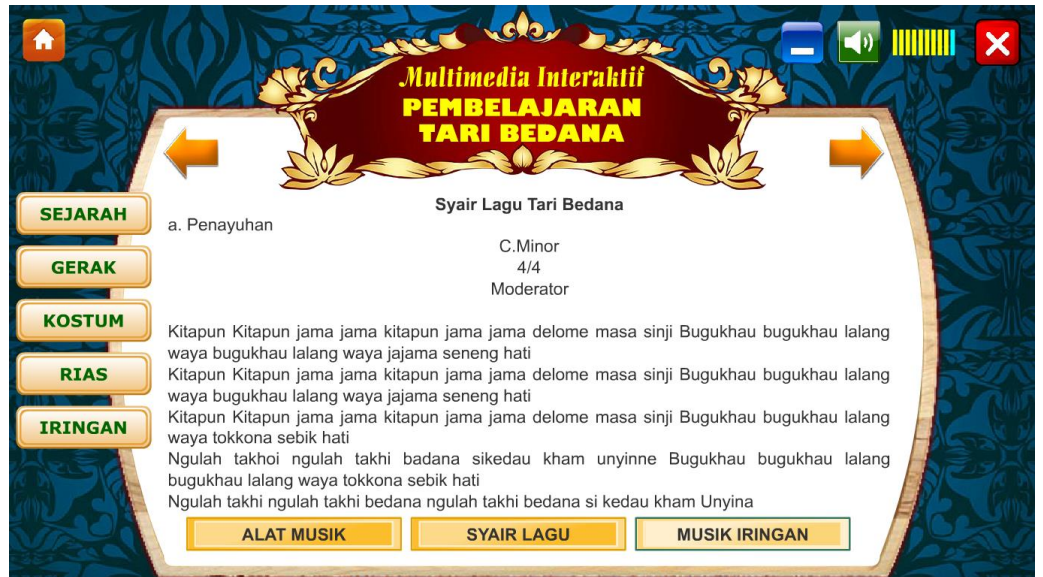
Gambar 48. Tampilan Halaman Materi Musik Iringan



Gambar 49. Tampilan Halaman Materi Musik Iringan

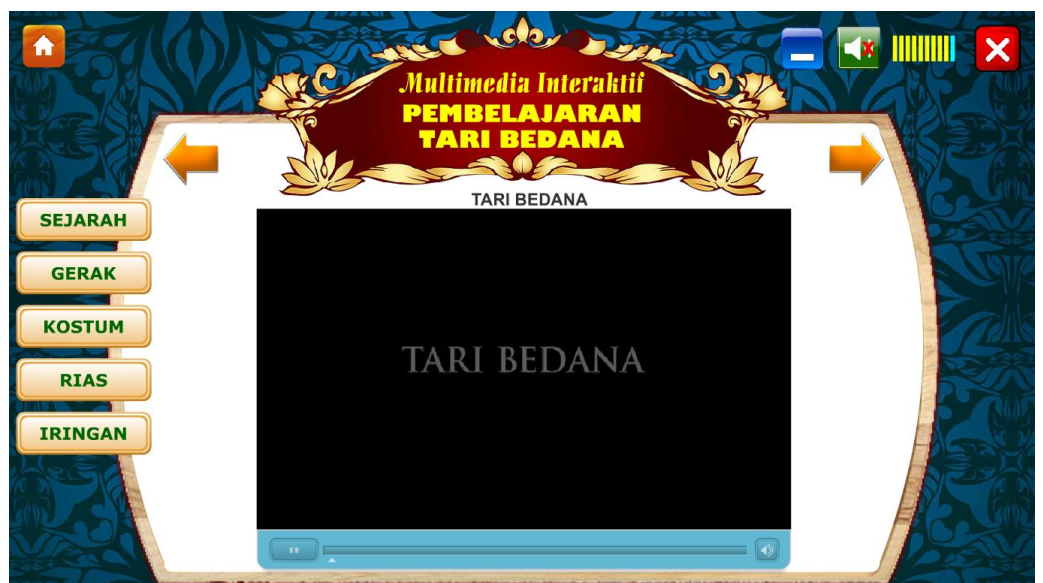


Gambar 50. Tampilan Halaman Materi Musik Iringan



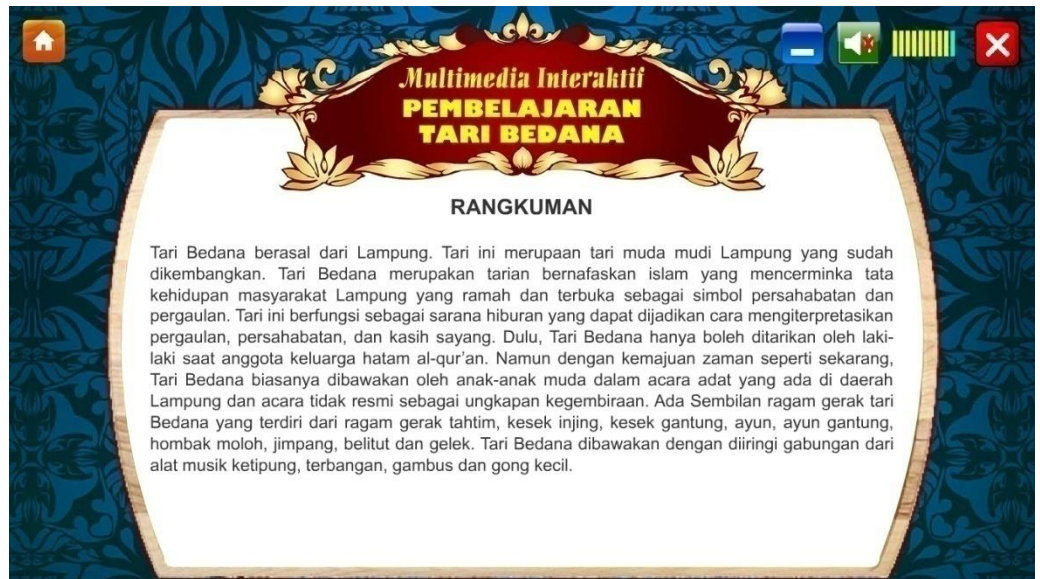
Gambar 51. Tampilan Halaman Materi Musik Iringan

11) Halaman video full tari *Bedana*



Gambar 52. Tampilan Halaman Video *Full Tari Bedana*

12) Halaman Rangkuman

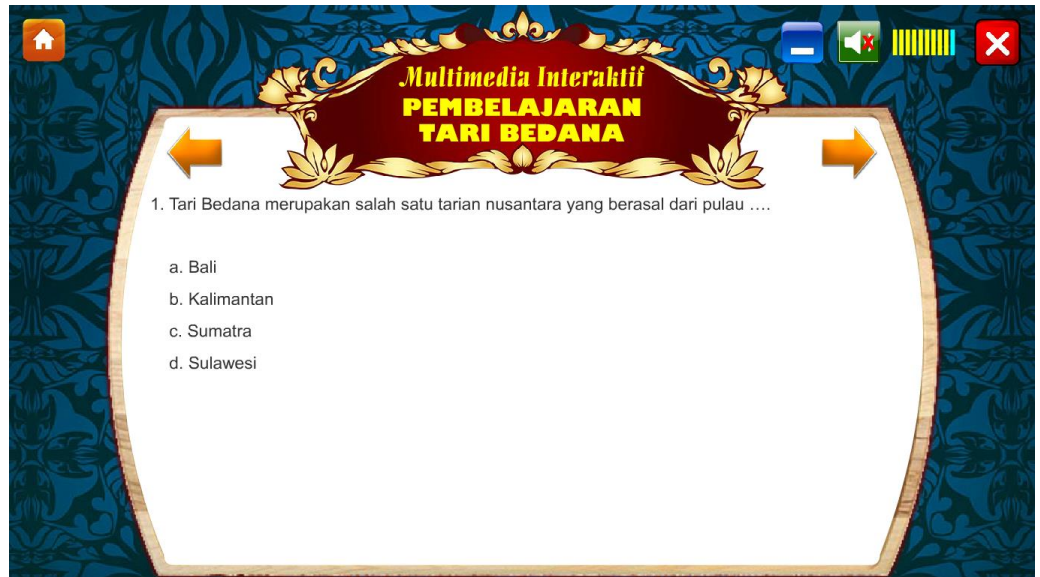


Gambar 53. Tampilan Halaman Rangkuman

13) Halaman Evaluasi



Gambar 54. Tampilan Halaman Evaluasi



Gambar 55. Tampilan Halaman Evaluasi

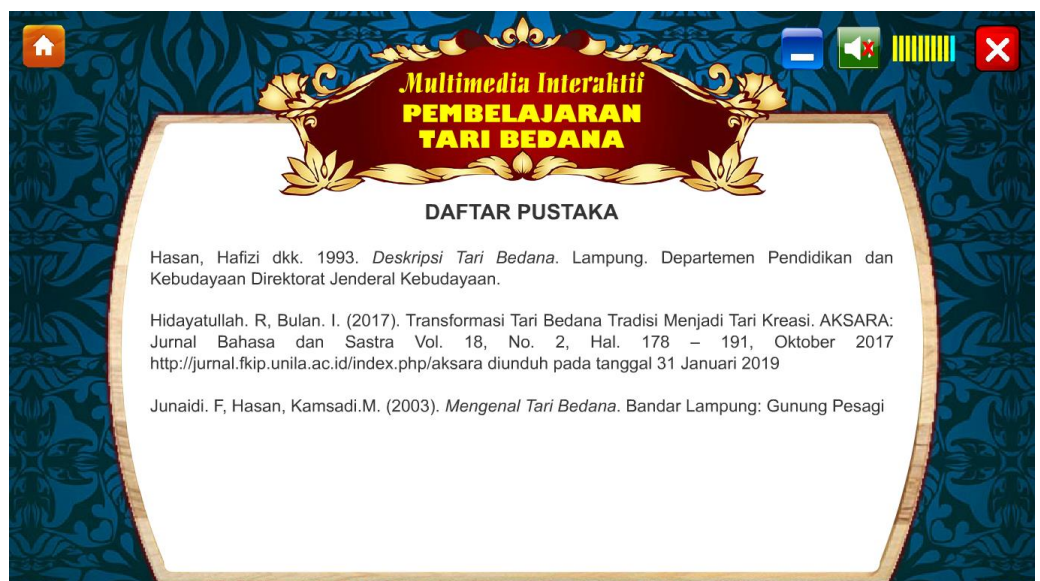


Gambar 56. Tampilan Halaman Evaluasi



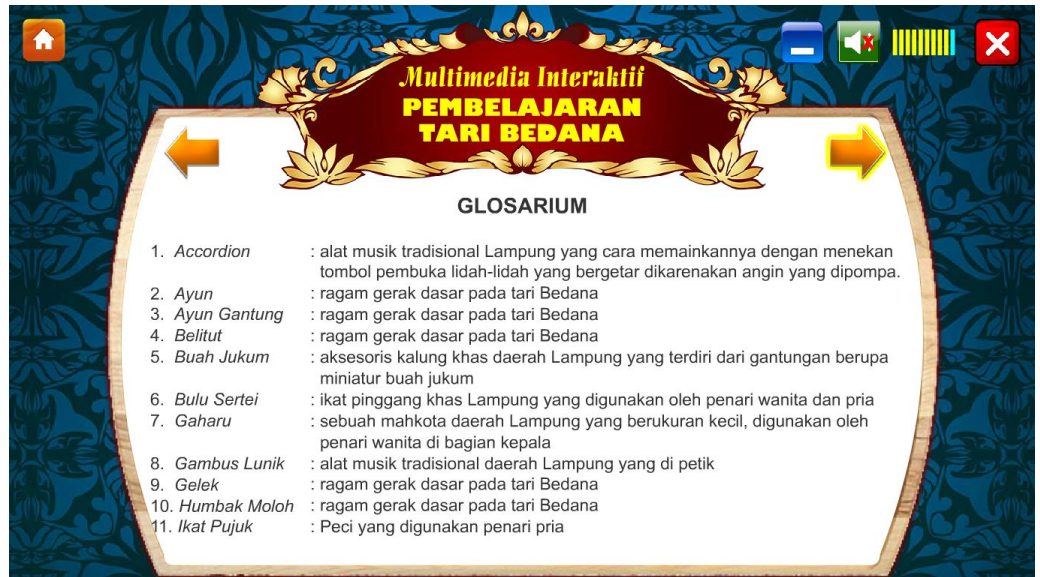
Gambar 57. Tampilan Halaman Evaluasi

14) Halaman Daftar Pustaka



Gambar 58. Tampilan Halaman Daftar Pustaka

15) Halaman Glosarium



Gambar 59. Tampilan Halaman Glosarium

16) Halaman Profil



Gambar 60. Tampilan Halaman Profil

2. Hasil Validasi

a. Validasi Instrumen Penilaian

Validasi dilakukan sebelum instrumen tersebut digunakan oleh beberapa ahli dalam proses penilaian, seperti ahli media, ahli materi, guru dan siswa sebagai pengguna media. Validator instrumen dipilih berdasarkan keahliannya untuk menvalidasi instrumen penilaian. Pada penelitian ini, yang bertindak sebagai validator instrumen adalah Dr. Soenaryo Soenarto, M.Pd. Beliau merupakan dosen Fakultas Teknik dan Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi dilakukan pada tanggal 6 Februari 2019.

Berdasarkan hasil validasi instrumen penilaian, diperoleh data sebagai berikut:

- 1) Instrumen penilaian produk untuk ahli media diperoleh skor penilaian sebesar 26, dengan rata-rata skor 3.71 dan skor rata-rata hasil setelah diubah dalam bentuk skor 100 sebesar 92,86.
- 2) Instrumen penilaian produk untuk ahli materi diperoleh skor penilaian sebesar 27, dengan rata-rata skor 3.86 dengan nilai rata-rata hasil 96,43.
- 3) Instrumen penilaian produk untuk guru diperoleh skor penilaian sebesar 27, dengan rata-rata skor 3.86 dengan nilai rata-rata hasil 96,43.

- 4) Instrumen penilaian produk untuk siswa diperoleh skor penilaian sebesar 27, dengan rata-rata skor 3.86 dengan nilai rata-rata hasil 96,43.

b. Hasil Uji *Alpha*

Produk yang telah melalui proses pengembangan, kemudian dilanjutkan dengan uji alpha. Pada tahapan ini uji alpha dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Uji Alpha dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelayakan dari produk yang dikembangkan. Uji Alpha dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya produk multimedia interaktif ini di uji cobakan serta merevisi jika ada kekurangan dalam produk pengembangan. Ada beberapa tahap yang dilalui dalam proses uji alpha, antara lain: (1) menyiapkan instrumen penilaian untuk ahli media, ahli materi, guru dan siswa, (2) menyiapkan produk multimedia yang telah dikembangkan, (3) mempresentasikan produk, (4) memberikan lembar penilaian, (5) melakukan diskusi tentang produk multimedia, (6) melakukan revisi jika memang diperlukan, (7) melakukan penilaian kembali jika hasilnya belum sesuai.

Berikut hasil penilaian produk multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut:

1) Hasil Penilaian Produk Oleh Ahli Media

Ahli media dalam uji alpha adalah Dr. Martono, M.Pd selaku dosen Fakultas Bahasa dan Seni serta Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian dilakukan pada tanggal 12 Februari 2019. Terdapat 4 (empat) komponen penilaian, yaitu desain media, pengoperasian media, navigasi media dan kemanfaatan yang dikembangkan menjadi 35 butir pernyataan.

Hasil penilaian menyatakan skor sebesar 134 dengan rata-rata skor sebesar 3.83, dan rata-rata hasil sebesar 95.75. Berdasarkan hasil data penilaian yang ada sebesar 3.83 dinyatakan ke dalam kriteria “sangat baik” sehingga layak untuk digunakan dan diuji cobakan ke lapangan.

2) Hasil Penilaian Produk Oleh Ahli Materi

Ahli media dalam uji alpha adalah Ayu Permata, M.Sn selaku dosen pengampu mata kuliah tari melayu pada Jurusan Sendratasik Institut Seni Yogyakarta. Penilaian dilakukan pada tanggal 13 Februari 2019. Terdapat 8 (delapan) komponen penilaian, yaitu kualitas tujuan pembelajaran, kualitas materi pembelajaran, penyampaian petunjuk belajar, kualitas memotivasi siswa, sistematika, kualitas latihan dan evaluasi, kualitas penyajian dan kemanfaatan materi yang dikembangkan menjadi 28 butir pernyataan.

Hasil penilaian menyatakan skor sebesar 108 dengan rata-rata skor sebesar 3.86, dan rata-rata hasil sebesar 96.5. Berdasarkan hasil data penilaian yang ada sebesar 3.86 dinyatakan ke dalam kriteria “sangat baik” sehingga layak untuk digunakan dan diuji cobakan ke lapangan.

3) Hasil Penilaian Produk Oleh Siswa pada uji terbatas

Penilaian produk multimedia dilakukan oleh 3 (tiga) orang siswa yang dianggap berkompeten dalam memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Penilaian dilakukan pada tanggal 14 Maret 2019. Penilaian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ketertarikan siswa sebagai pengguna terhadap produk multimedia yang dikembangkan.

Hasil penilaian dari ketiga siswa tersebut menyatakan skor rata-rata sebesar 3.61 dan rata-rata hasil sebesar 90.5. Berdasarkan data penilaian yang ada sebesar 3.61 dinyatakan dalam kriteria “sangat baik” sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

c. Hasil Uji Beta

Pada tahapan uji Beta ini melibatkan guru dan siswa yang berperan sebagai pengguna. Berbeda dengan jumlah siswa yang dilibatkan pada proses uji alpha, pada uji beta jumlah siswa yang

terlibat lebih besar. Uji Beta dilakukan pada saat proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran, siswa diberikan angket berupa lembar penilaian dan tanggapan terhadap produk multimedia tersebut. Adapun tahapan uji Beta sebagai berikut: (1)Menyiapkan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, (2)Menyiapkan produk multimedia, (3) Mempresentasikan produk, (4) Siswa melakukan proses tanya jawab dengan pengembang terkait produk multimedia, (5)Menyiapkan lembar penilaian, dan (6) Memberikan lembar penilaian kepada guru dan siswa untuk mendapatkan data penilaian dan respon.

Berikut hasil uji Beta produk multimedia pembelajaran interaktif :

1) Hasil Penilaian Produk Oleh Guru

Penilaian produk multimedia oleh guru dilakukan oleh Ibu Ngatini, S.Pd selaku guru kelas VIII yang mengampu mata pelajaran seni budaya.Penilaian dilakukan pada tanggal 28Maret 2019.Penilaian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui ketertarikan guru selaku pengguna terhadap produk yang dikembangkan.Terdapat 3 (tiga) komponen penilaian, yaitu tampilan media, isi materi, dan penilaian yang dikembangkan menjadi 28 butir pernyataan.

Hasil penilaian menyatakan skor sebesar 111 dengan rata-rata skor sebesar 3.96, dan rata-rata hasil sebesar 99.Berdasarkan hasil data

penilaian yang ada sebesar 3.96 dinyatakan ke dalam kriteria “sangat baik” sehingga layak untuk digunakan.

2) Hasil Penilaian Produk Oleh Siswa

Pada tahap ini subjek yang terlibat dalam uji beta sebanyak 29 siswa kelas VIII D SMP Negeri 2 Berbah. Uji beta dilakukan pada tanggal 28 Maret 2019. Berdasarkan hasil uji coba produk, skor rata-rata yang diperoleh adalah 3.34 dengan kriteria penilaian “baik”.

C. Uji Efektivitas Produk

Produk diuji cobakan dan dilakukan uji efektivitas produk dengan melalui 3 tahapan, yaitu *pretest*, pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan *posttest*. Berdasarkan uji coba produk yang dilaksanakan, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Hasil *Pretest*

a. *Pretest* Aspek Kognitif

Pretest aspek kognitif diberikan kepada responden berupa instrumen tes dengan soal pilihan ganda terkait materi yang diberikan. Terdapat 15 butir soal dengan 4 alternatif jawaban. Responden dalam tes ini sebanyak 32 siswa kelas VIII D. Ketuntasan nilai telah ditentukan, nilai 75 dinyatakan tuntas/lulus dari hasil tes.

Berdasarkan data yang ada diperoleh nilai rata-rata sebesar

58.6. Berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan, nilai rata-rata tersebut berada pada kriteria “baik”. Berikut rekapitulasi perolehan nilai hasil *pretest* :

Tabel 20. Rekapitulasi Data Hasil *Pretest* Kognitif

No.	Rentang Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	76-100	Sangat Baik	1	3,13%
2.	51-75	Baik	24	75%
3.	26-50	Kurang	7	21,9%
4.	0-25	Sangat Kurang	0	0%

Berdasarkan hasil tabel rekapitulasi di atas, diperoleh nilai presentasi terbesar adalah 75% dengan jumlah siswa sebanyak 24 siswa memperoleh kriteria nilai “baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai *pretest* kognitif sudah ada dalam kriteria baik, namun belum mencapai tingkat ketuntasan yang ditentukan. Oleh sebab itu diperlukan perlakuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. *Pretest* Aspek Psikomotorik

Pada *pretest* aspek psikomotorik dilakukan dengan penilaian terhadap kemampuan keterampilan menari siswa. Aspek penilaian terdiri atas 3 (tiga) komponen, yaitu wiraga, wirama, dan wirasa dengan jumlah responden sebanyak 32 siswa kelas VIII D.

Berdasarkan data yang ada, diperoleh nilai rata-rata sebesar 70.4. Berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan, nilai rata-rata tersebut berada pada kriteria “baik”. Berikut rekapitulasi perolehan nilai hasil *pretest* :

Tabel 21. Rekapitulasi Data Hasil *Pretest* Psikomotorik

No.	Rentang Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	76-100	Sangat Baik	1	3,13%
2.	51-75	Baik	31	96,9%
3.	26-50	Kurang	0	0%
4.	0-25	Sangat Kurang	0	0%

Berdasarkan hasil tabel rekapitulasi di atas, diperoleh nilai presentasi terbesar adalah 96,9 % dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa memperoleh kriteria nilai “baik” dan 3,13 % untuk 1 siswa kriteria nilai “sangat baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai *pretest* psikomotorik sudah dalam kriteria baik. Namun belum mencapai standard ketuntasan nilai yang sudah ditetapkan, sehingga diperlukan perlakuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

a. Perencanaan

Pada tahapan ini dilakukan persiapan terkait dengan pelaksanaan proses pembelajaran dengan menyiapkan diantaranya, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), catatan lapangan, dan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Proses penyusunan RPP dilakukan melalui proses diskusi antara peneliti dengan guru mata pelajaran seni budaya terkait penyusunan RPP. Berdasarkan hasil diskusi, diperoleh kesimpulan bahwa jumlah pertemuan kegiatan sebanyak 4 (empat) kali dengan tambahan waktu 1 (satu) kali pertemuan untuk kegiatan evaluasi.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan *pretest* aspek kognitif pada tanggal 21 Februari 2019. Selanjutnya pada tanggal 28 dilakukan *pretest* psikomotorik. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran dilakukan sebanyak 4 (empat) kali yaitu tanggal 21 Februari, 28 Februari, 7 Maret dan 14 Maret sedangkan kegiatan evaluasi dilakukan pada tanggal 21 Maret. Berikut hasil kegiatan pelaksanaan pembelajaran:

1) Pertemuan ke- 1

Pada pertemuan ke-1 diawali dengan salam pembuka, kemudian siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selanjutnya menyiapkan media seperti laptop,

lcdproyektor dan speaker untuk digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Pada kegiatan pembelajaran ini siswa dikenalkan dengan produk multimedia interaktif pembelajaran tari Bedana. Materi yang diberikan pada pertemuan pertama yaitu pengetahuan sejarah tari Bedana, nama ragam gerak, alat musik iringan tari Bedana, rias dan busana tari Bedana.

Pada pertemuan awal ini siswa dijelaskan mengenai sejarah tari Bedana secara jelas dan terperinci. Proses tanya jawab dilakukan pada setiap sesi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Berikutnya penjabaran nama ragam gerak tari Bedana. Pada kegiatan ini siswa diajak untuk melafalkan dan menghafalkan nama ragam gerak yang ada dalam tari Bedana. Selanjutnya materi mengenai alat musik iringan tari Bedana. Dalam kegiatan ini siswa ditunjukkan foto instrumen alat musik yang digunakan untuk mengiringi tari Bedana serta mencoba melantunkan syair yang ada dalam iringan tari Bedana. Materi selanjutnya mengenai tata rias dan busana tari Bedana. Foto yang merupakan bentuk riasan dan busana pentas tari Bedana ditampilkan pada layar proyektor. Foto-foto yang ditampilkan disertai dengan penjelasan nama bagian-bagian kostum sehingga siswa dapat lebih memahami kelengkapan busana tari yang dikenakan saat pentas. Pada sesi akhir pembelajaran, siswa

berkesempatan untuk mengerjakan soal evaluasi yang terdapat di dalam produk multimedia secara bergantian untuk menguji daya serap terhadap materi yang telah disampaikan.

Hasil dari pertemuan pertama ini diperoleh bahwa siswa sudah memiliki sedikit pengetahuan mengenai tari Bedana. Siswa telah dapat menyebutkan nama ragam gerak tari Bedana. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengerjaan soal evaluasi, siswa dapat mengingat materi dengan baik dan dapat mengerjakan soal evaluasi dengan baik.

2) Pertemuan ke- 2

Seperti pertemuan pertama, pertemuan kedua ini diawali dengan mengucapkan salam dan kemudian siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selanjutnya menyiapkan media seperti laptop, lcd proyektor dan speaker untuk digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Pada kegiatan berikut siswa menerima materi mengenai ragam gerak yang terdapat pada tari Bedana serta video utuh tari Bedana.

Selanjutnya siswa diajak untuk mengenal nama dan bentuk ragam gerak tari Bedana secara terperinci. Siswa diajarkan bagaimana melakukan gerakan tersebut berdasarkan video tutorial yang sudah terdapat dalam produk multimedia. Setelah itu siswa akan diminta untuk menebak ragam gerak yang sudah dipelajari

tersebut dalam video utuh tariBedana yang sedang diputar dan menyebutkan tahapannya.

Kesimpulannya, pada pertemuan kedua ini siswa sudah dapat menyebutkan dan membedakan ragam gerak tariBedana namun belum begitu bisa dalam mendemonstrasikan gerakanya.

3) Pertemuan ke- 3

Pada pertemuan ke- 3 terlebih dahulu diawali dengan salam pembuka, kemudian siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selanjutnya menyiapkan media seperti laptop, lcd proyektor dan speaker untuk digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Pertemuan ketiga ini siswa difokuskan pada keterampilan mendemonstrasikan ragam gerak tariBedana.

Kegiatan dimulai dengan membagi siswa menjadi 4 kelompok kecil. Satu kelompok terdiri dari 8 siswa. Selanjutnya siswa akan diperlihatkan kembali video tutorial ragam gerak yang terdapat pada produk multimedia. Siswa akan berdiskusi dengan satu kelompoknya terkait menggerakkan anggota tubuh sesuai dengan materi tutorial gerak yang ditayangkan.

Pada akhir pertemuan siswa dengan kelompoknya diminta untuk mendemonstrasikan ragam gerak tariBedana secara bergantian. Kesimpulan pada pertemuan ketiga ini siswa dapat

menggerakkan tubuh sesuai dengan materi ragam gerak yang telah diberikan dengan baik.

4) Pertemuan ke-4

Tidak berbeda dengan pertemuan sebelumnya, pada pertemuan keempat kembali diawali dengan salam pembuka, kemudian siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selanjutnya menyiapkan media seperti laptop, lcd proyektor dan speaker untuk digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan terfokuskan pada materi tari Bedana secara utuh.

Kegiatan dimulai dengan mempersiapkan kelompoknya masing-masing berdasarkan pembagian yang telah dilakukan pada pertemuan ketiga. Selanjutnya siswa merangkai ragam gerak tari Bedana menjadi tarian utuh dengan iringan tarinya. Pada akhir kegiatan, siswa diminta untuk mempraktekkan tari Bedana di depan kelas bergantian secara kelompok menggunakan musik iringan tari Bedana.

Dari kegiatan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa dapat memperagakan gerak tari Bedana sesuai dengan musik iringan tarinya dengan baik dan benar. Namun masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan karena kurangnya hafalan gerak tari sehingga penguasaan tarinya masih kurang.

c. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk mengukur berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran yang dilakukan. Kegiatan evaluasi juga bertujuan untuk menentukan hasil belajar siswa sebagai acuan tuntas atau tidaknya siswa tersebut selama proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui proses *pretest* kognitif dan psikomotorik. Tes kognitif diberikan kepada siswa dalam bentuk soal pilihan ganda sedangkan untuk tes psikomotorik siswa diminta untuk mempraktekkan tari Bedana secara berkelompok.

Siswa diberikan soal pilihan ganda sebanyak 15 butir soal untuk tes kognitif sedangkan tes psikomotorik dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian keterampilan tari yang terdiri dari 3 komponen dasar tari yaitu wiraga, wirama dan wirasa.

3. Hasil Posttest

a. Hasil Posttest Aspek Kognitif

Berdasarkan data yang ada, diperoleh nilai rata-rata sebesar 82.22. Berdasarkan kriteria penilaian yang sudah ditentukan, nilai rata-rata tersebut berada pada kriteria “sangat baik”.

Tabel 22. Rekapitulasi Data Hasil *Posttest* Aspek Kognitif

No.	Rentang Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	76-100	Sangat Baik	22	68,75%
2.	51-75	Baik	10	31,25%
3.	26-50	Kurang	0	0%
4.	0-25	Sangat Kurang	0	0%

Berdasarkan hasil tabel rekapitulasi di atas, diperoleh nilai presentasi terbesar adalah 68,75% dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa memperoleh kriteria nilai “sangat baik” dan 31,25 % dengan jumlah siswa sebanyak 10 siswa memperoleh kriteria nilai “baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai posttest kognitif sudah cukup baik, terlihat dari peningkatan nilai yang signifikan.

b. Hasil Posttest Aspek Psikomotorik

Berdasarkan data di atas, diperoleh nilai rata-rata sebesar 84.03. Berdasarkan kriteria penilaian yang sudah ditentukan, nilai rata-rata tersebut berada pada kriteria “sangat baik”. Berikut hasil rekapitulasi perolehan nilai hasil posttest kognitif:

Tabel 23. Rekapitulasi Data Hasil *Posttest* Aspek Kognitif

No.	Rentang Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	76-100	Sangat Baik	30	93,75%
2.	51-75	Baik	2	6,25%
3.	26-50	Kurang	0	0%
4.	0-25	Sangat Kurang	0	0%

Berdasarkan hasil tabel rekapitulasi di atas, diperoleh nilai presentasi terbesar adalah 93,75 % dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa memperoleh kriteria nilai “sangat baik” dan 6,25 % dengan jumlah siswa sebanyak 2 siswa memperoleh kriteria nilai “baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai posttest psikomotori sudah cukup baik, terlihat dari persentase banyaknya siswa yang memperoleh nilai dengan kriteria sangat baik.

4. Analisis Peningkatan Hasil Belajar

Analisis dilakukan guna mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan produk media yang sudah dikembangkan. Penilaian untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dilakukan dengan membandingkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Analisis juga dilakukan dengan menggunakan uji beda yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest*.

Analisis uji beda dilakukan menggunakan *Paired T-Test* dengan bantuan SPSS Statistic 17.0. Sebelumnya dilakukan uji Normalitas dan uji Homogenitas terhadap nilai *pretest* dan *posttest*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada data nilai *pretest* dan *posttest* yang telah didapat melalui hasil penilaian kognitif dan psikomotorik. Data yang dianalisis dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi data lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas pada data nilai *pretest* dan *posttest* adalah berikut :

Tabel 24. Hasil Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Data	Sig	Keterangan	Kesimpulan
Kognitif	0.753	$0.753 > 0.05$	Normal
Psikomotorik	0.343	$0.343 > 0.05$	Normal

Berdasarkan hasil analisis di atas, diketahui bahwa hasil data nilai *pretest* dan *posttest* dari segi kognitif dan psikomotorik berdistribusi normal, hal tersebut ditunjukkan oleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan pada data nilai *pretest* dan *posttest* dari hasil penilaian kognitif dan psikomotorik. Data yang dianalisis dapat dikatakan homogen apabila signifikansi data lebih dari 0,05. Hasil uji homogenitas dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 25. Hasil Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan Nilai *Posttest*

Data	Sig	Keterangan	Kesimpulan
Kognitif	0,924	$0,924 > 0,05$	Homogen
Psikomotorik	0,838	$0,838 > 0,05$	Homogen

Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa seluruh hasil data *pretest* dan *posttest* dari penilaian kognitif dan psikomotorik berasal dari data yang homogen, hal tersebut terlihat dari nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Langkah selanjutnya dilakukan uji beda dengan menggunakan *Paired Sample T-Test*.

c. Uji Beda

Uji beda dilakukan guna mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Uji beda dilakukan data hasil penilaian kognitif dan psikomotorik. Pengambilan keputusan didasarkan pada perolehan nilai signifikansi pada hasil analisis. Jika nilai signifikansi yang diperoleh adalah kurang dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan. Adapun hasil analisis tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 26. Hasil Uji Beda Nilai *Pretest* dan *Posttest* Aspek Kognitif dengan Aspek Psikomotorik

Data	Uji t	Sig (2-tailed)	Keterangan	Kesimpulan
Kognitif	- 9.160	0,000	$0,000 < 0,05$	Signifikan
Psikomotorik	- 18.544	0,000	$0,000 < 0,05$	Signifikan

Berdasarkan analisis di atas, diperoleh nilai signifikansi pada aspek penilaian kognitif dan psikomotorik sama-sama sebesar 0,000. Oleh karena itu, dari perolehan data tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, hal tersebut dikarenakan hasil nilai analisis lebih kecil dari 0,05.

Selanjutnya data peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata pada *pretest* dan *posttest*, sebagai berikut:

Tabel 27. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Data	<i>Pretest</i>	Posttest	Peningkatan
Kognitif	58,6	82,22	23,62
Psikomotorik	70,4	84,03	13,63

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif dan psikomotorik. Nilai rata-rata pada aspek kognitif meningkat sebanyak 23,62 dan pada aspek psikomotorik meningkat sebanyak

13,63. Hal tersebut menandakan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran tari Bedana dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Revisi Produk

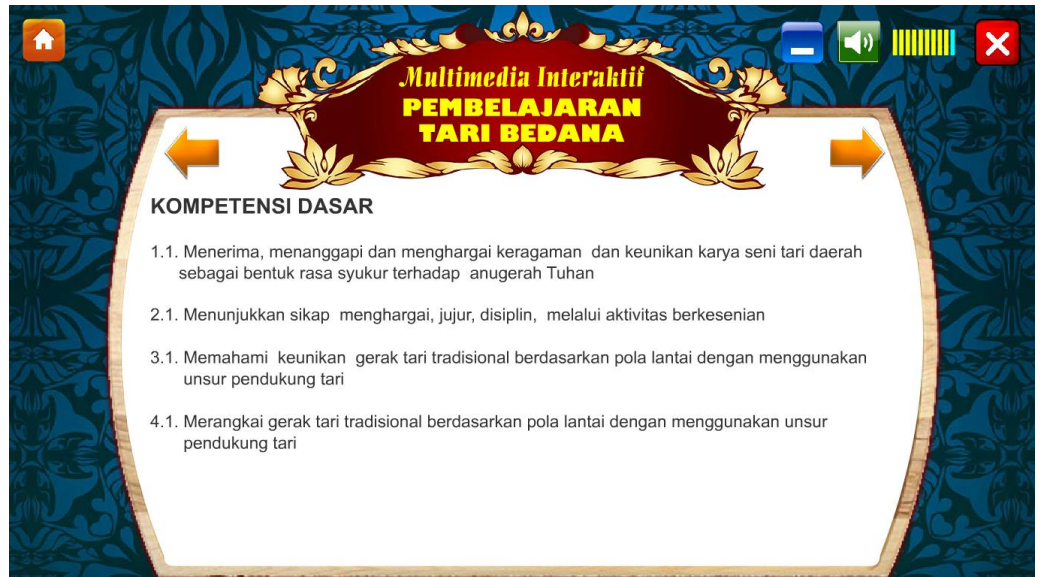
1. Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Media

Berikut saran dari ahli media yang dijadikan sebagai acuan perbaikan produk multimedia interaktif:

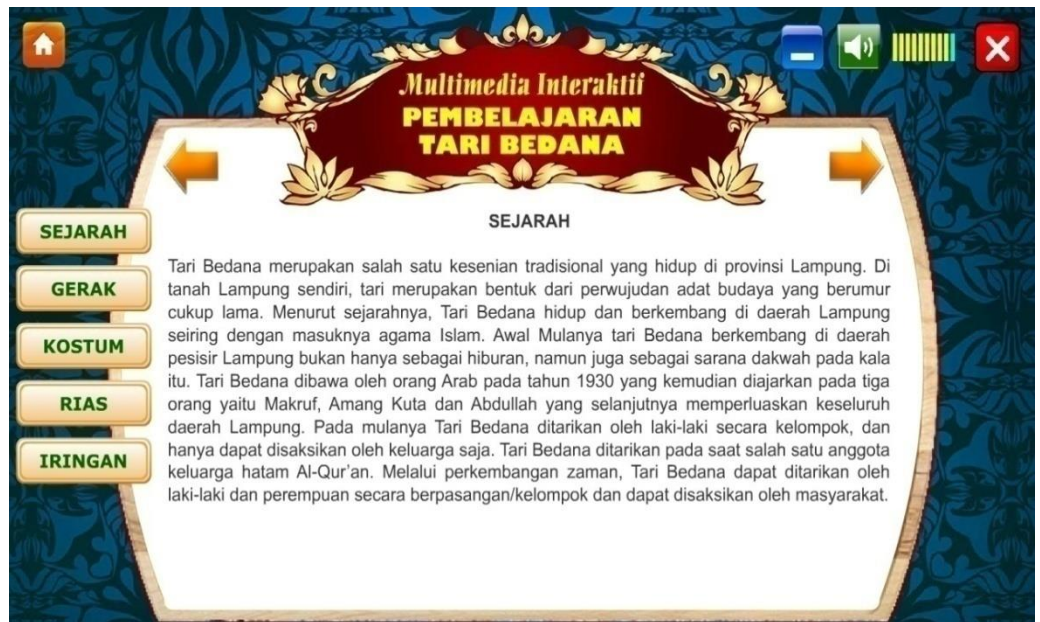
- a. Ruang teks pada bagian KI & KD dan sejarah terlalu banyak kosong. Teks dibuat full, tidak menyisakan ruang kosong terlalu banyak agar tulisan juga terlihat baik.



Gambar 61. Tampilan teks Kompetensi Inti setelah direvisi



Gambar 62. Tampilan teks Kompetensi Dasar setelah direvisi



Gambar 63. Tampilan teks materi sejarah setelah direvisi

2. Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Materi

- a. Ahli materi menyarankan untuk menambahkan materi video hitungan tampak belakang pada materi ragam gerak tari Bedana.



Gambar 64. Tampilan Video Tutorial Tampak Belakang

E. Kajian Produk Akhir

Dalam pengembangan multimedia interaktif tari Bedana yang telah dibuat, produk dihasilkan berupa CD media pembelajaran. CD dapat dipergunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran tari di sekolah maupun mandiri. Ada 8 (delapan) komponen utama yang terdapat pada multimedia interaktif ini, antara lain: petunjuk, KI&KD, materi, rangkuman, evaluasi, glosarium dan profil. Dalam komponen petunjuk berisikan petunjuk penggunaan multimedia interaktif tari Bedana; komponen KI&KD ;komponen

materi berisikan sejarah, video masing-masing ragam gerak, rias dan busana, iringan tari dan video utuh tari Bedana; pada komponen evaluasi terdiri atas soal pilihan ganda, soal menjodohkan dan soal pernyataan benar atau salah; komponen profil berisikan profil pengembang, dosen pembimbing, profil ahli media dan profil ahli materi.

F. Keterbatasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian pengembangan multimedia pembelajaran tari Bedana terdapat beberapa keterbatasan yang dialami, diantaranya adalah keterbatasan laptop yang bisa digunakan hanya satu. Selain itu kendala juga terjadi pada lcd sekolah yang hanya bisa di gunakan dalam ruang kelas saja, lcd yang terdapat di dalam ruang tari tidak bisa digunakan sehingga untuk melihat video tutorial yang terdapat dalam multimedia pembelajaran hanya dapat dilihat melalui laptop saja secara bergantian. Hal tersebut dapat di atasi, sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan lancar.

G. Kelemahan Produk

Adapun kelemahan produk multimedia interaktif ini tidak bisa diakses melalui internet. Produk multimedia hanya bisa digunakan dengan meng-*copy* program multimedia yang ada di dalam CD ke dalam laptop atau komputer yang akan digunakan.