



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN KOMPETENSI DASAR MENDESKRIPSIKAN UNSUR ESTETIS TARI TUNGGAL NUSANTARA DI KELAS XI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Fitrah Cyntha Dirna¹, Yosef², Waspodo³, R. Angga Bagus Kusnanto⁴

¹SMA Negeri 2 Indralaya Utara, Indonesia

^{2,3} Universitas Sriwijaya, Indonesia

⁴ Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia

ARTICLE INFORMATION	A B S T R A C T
<p>Received: 17 April 2024 Revised: 21 Mei 2024 Available online: 8 Juli 2024</p>	<p>Penelitian ini bertujuan menghasilkan multimedia interaktif yang valid, praktis, dan menghasilkan efek potensial terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (<i>development research</i>) yang mengadopsi dari model pengembangan <i>Barbara N.Flagg</i>. Prosedur penelitian dimulai dari <i>planning</i>, <i>design</i>, <i>production</i>, dan <i>implementation</i>. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Pemulutan Barat. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Tahun Pelajaran 2013-2014. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi, wawancara, angket, observasi, dan tes. Teknik analisis data terdiri atas uji validasi, analisis data wawancara, analisis data angket, analisis data observasi, dan analisis data tes. Hasil analisis disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang peneliti kembangkan dengan kompetensi dasar mendeskripsikan unsur estetis tari tunggal nusantara di kelas XI Sekolah Menengah Atas sudah memenuhi aspek validitas baik valid secara materi (<i>content</i>), desain instruksional (<i>construct</i>), dan media (<i>layout</i>). Multimedia interaktif yang dikembangkan sangat praktis sehingga layak untuk digunakan oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pemulutan Barat, karena kepraktisannya sudah diujicobakan secara satu-satu dan kelompok kecil. Multimedia interaktif yang telah dikembangkan mempunyai efek potensial terhadap hasil belajar siswa. Efek potensial terhadap hasil belajar siswa pada tahap uji lapangan yaitu sebesar 90 berada pada kategori sangat baik, dan setelah dianalisis dengan N-gain termasuk kategori tinggi yaitu di atas 0,7.</p>
<p>KEYWORDS</p> <p><i>Multimedia interaktif, mendeskripsikan unsur estetis tari tunggal nusantara.</i></p>	
<p>CORRESPONDENCE</p> <p>E-mail: cynthadirna@gmail.com</p>	

INTRODUCTION

Pendidikan menempatkan bidang seni sebagai salah satu materi ajar. Agar tercapai tujuan pendidikan seni yang tepat dan terarah, maka disiapkan pula tenaga kependidikan seni melalui institusi kependidikan yang khusus pula sedangkan untuk keterpaduan program pengajaran di sekolah disusunlah kurikulum sebagai pedoman. Seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah.



Seni budaya yang lebih dikenal sebagai seni tradisional adalah suatu bentuk seni yang bersumber dan berakar dari lingkungan masyarakat tempat seni itu tumbuh dan berkembang. Tiap-tiap kesenian tradisional yang ada di daerah-daerah mengalami perkembangan yang berbeda-beda, hal itu sangat tergantung pada kondisi setempat dan persentuhan serta pengaruh lingkungannya (Bastomi, 1988:16).

Pendidikan seni merupakan unsur utama pelajaran yang dapat memberikan dasar-dasar apresiasi pemahaman serta membentuk sikap kreatif. Fungsi pembelajaran kesenian adalah sebagai pendidikan untuk membantu anak menjadi manusia seutuhnya. Untuk itu guru memiliki peranan yang cukup besar dalam rangka memotivasi siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru dituntut dapat memberikan yang terbaik bagi siswanya. Tanggung jawab guru dalam bidang pendidikan adalah untuk mengembangkan setiap potensi yang dimiliki anak didik secara optimal. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan terutama dilakukan di sekolah melalui proses pembelajaran.

Keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran, tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuannya dalam menguasai materi yang akan disampaikan. Akan tetapi ada factor-faktor lain yang harus dikuasainya sehingga ia mampu menyampaikan materi guru yaitu kompetensi kepribadian, kompetensi penguasaan atas bahan, dan kompetensi dalam cara-cara mengajar. Diharapkan dengan memiliki tiga kompetensi dasar tersebut seorang guru dapat mengarahkan segala kemampuan dan keterampilannya dalam mengajar secara professional. Mengenai kompetensi dalam cara-cara mengajar, seorang guru dituntut untuk mampu merencanakan atau mampu menyusun setiap program satuan pembelajaran, mempergunakan dan mengembangkan bahan ajar serta mampu memilih metode yang bervariasi dan efektif. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada semester ganjil tahun 2012/2013 di tiga sekolah yaitu SMA N 1 Pemulutan Barat, SMA N 1 Pemulutan Selatan dan SMA N 1 Rambang Kuang menunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias dan bosan dalam pelajaran Seni Budaya, karena seringkali guru memberikan materi pada siswa melalui metode ceramah dan siswa hanya menjadi pendengar dengan kata lain siswa hanya bersikap pasif dalam proses pembelajaran.



Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Seni Budaya, diperoleh keterangan sebagai berikut:

(1) Perhatian siswa dalam pembelajaran Seni Budaya masih rendah dikarenakan pada setiap materi guru tidak pernah memberikan contoh praktek yang nyata kepada siswa, guru hanya memberikan gambaran saja. (2) Siswa menganggap materi pelajaran Seni Budaya mudah, tidak menarik dan merupakan pelajaran yang tidak begitu penting karena tidak masuk ke dalam Ujian Akhir Nasional, sehingga tidak perlu dipelajari lebih mendalam. Oleh karena itu hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya kurang optimal. (3) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru terhadap pembelajaran Seni Budaya, sehingga menghambat proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran Seni Budaya, guru harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan multimedia interaktif. Alasan inilah yang melatarbelakangi penulis untuk mengembangkan multimedia interaktif pada kompetensi dasar mendeskripsikan unsur estetis tari tunggal nusantara. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif pembelajaran tari. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan: 1). Menghasilkan multimedia interaktif yang valid pada pembelajaran kompetensi dasar mendeskripsikan unsur estetis tari tunggal nusantara di kelas XI SMA Negeri 1 Pemulutan Barat. 2). Menghasilkan multimedia interaktif yang praktis pada pembelajaran kompetensi dasar mendeskripsikan unsur estetis tari tunggal nusantara di kelas XI SMA Negeri 1 Pemulutan Barat. 3). Mengetahui efek potensial multimedia interaktif pembelajaran kompetensi dasar mendeskripsikan unsur estetis tari tunggal nusantara terhadap hasil belajar siswa.

RESEARCH METHOD

Penelitian pengembangan (*development research*) ini menggunakan model pengembangan Barbara N. Flagg. Model pengembangan Flagg (1990) terdiri dari 4 *phase*, yaitu *phase 1: Planning*, *phase 2: Design*, *phase 3: Production*, *phase 4: Implementation*. Pada setiap *phase* dilakukan evaluasi, yaitu pada *phase 1* dilakukan *Need assessment*, *phase 2* dengan *Pre-production formative evaluation*, *phase 3*, *Production formative evaluation*, dan *phase 4*, *Implementation formative evaluation dan Summative evaluation*.



Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar validasi, wawancara, angket, observasi, dan tes. Analisis data terdiri atas uji validasi, analisis data wawancara, analisis data angket, analisis data observasi, dan analisis data tes.

RESULTS AND DISCUSSION

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
1. Mengapresiasi karya seni tari	5.2 Mendeskripsikan unsure estetis tari tunggal nusantara	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan pengertian tari tunggal nusantara • Mendeskripsikan jenis tari tunggal nusantara • Mendeskripsikan ragam gerak tari tunggal nusantara • Mendeskripsikan musik atau iringan tari tunggal nusantara • Mendeskripsikan desan lantai tari tunggal nusantara • Mendeskripsikan tata rias dan busana tari tunggal nusantara

Hasil Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini pertama-tama yang peneliti lakukan adalah melakukan analisis kebutuhan yang meliputi wawancara dengan teman sejawat, menganalisis standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta mewawancarai peserta didik. Selanjutnya dilakukan menetapkan rumusan tujuan pembelajaran yang meliputi menentukan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, menetapkan indikator, dan menyusun materi yang akan dikembangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Seni Budaya dan siswa SMAN 1 Pemulutan Barat dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa selama ini tergolong rendah. Proses pembelajaran seringkali terhambat karena kurangnya pengetahuan dan kreativitas guru dalam merancang, menguasai dan memberikan materi ajar. Materi yang disajikan selama ini hanya berdasarkan buku referensi yang juga sangat terbatas. Metode ini dirasakan kurang efektif dalam



tujuan pencapaian kompetensi yang diharapkan, terlebih lagi kurangnya pengoptimalan penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Selanjutnya, peneliti melakukan kajian literatur dan bahan ajar untuk dikembangkan dan dibuat pembelajaran berupa media interaktif.

Menganalisis Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Berdasarkan analisis Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, materi yang diajarkan terlalu padat, sedangkan waktu pembelajaran cukup singkat sehingga kompetensi yang diharapkan belum maksimal. Kegiatan pembelajaran masih bersifat *teacher center*. Produk bahan ajar menggunakan *Adobe Flash* yang dikembangkan ini diharapkan dapat mengkondisikan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa secara aktif dan mandiri.

Hasil Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti mendesaian produk awal yang akan dikembangkan. Tahapan ini berisi pendesainan yang meliputi blueprint/rancangan materi, garis besar program media, flowchart storyboard, dan merancang alat evaluasi. Adapun masing-masing tahapan tersebut yaitu:

a. Blueprint/rancangan materi

Sebelum membuat *storyboard*, peneliti merancang materi tari tunggal nusantara terlebih dahulu. Rancangan materi yang dicantumkan harus sesuai dengan Standar Kompetensi: mengapresiasi karya seni tari, dan Kompetensi Dasar: mendeskripsikan unsur estetis tari tunggal nusantara dari hasil pengamatan pertunjukan.

b. Garis Besar Program Media

Setelah membuat rancangan materi langkah selanjutnya yaitu melakukan penyusunan Garis Besar Program Media (GBPM).

c. Flowchart

Setelah GBPM disusun, selanjutnya adalah membuat Flowchart. *Flowchart* (alur program) dibuat mulai dari pembuka, isi, dan penutup program.

d. Storyboard



Storyboard adalah uraian yang berisi visual dan audio penjelasan masing-masing alur dalam flowchart yang telah disusun dijadikan dasar untuk merancang multimedia materi tari tunggal nusantara secara jelas dan lengkap dalam bentuk naskah (*storyboard*).

Adapun menu-menu yang terdapat pada *storyboard* multimedia materi tari tunggal nusantara adalah Pembuka (*Opening*), Halaman Judul, Halaman Utama (*Home Page*), Kompetensi, Peta Konsep, Materi Pembelajaran, Evaluasi, Penutup dan Merancang alat evaluasi.

Hasil Tahap Produksi

Setelah dilakukan revisi pada tahap desain, langkah selanjutnya peneliti melakukan penggunaan atau pemanfaatan produk sebagai hasil dari produk awal yang telah dikembangkan.

Hasil Tahap Evaluasi





Hasil multimedia interaktif materi tari tunggal nusantara yang telah didesain dan diproduksi akan menghasilkan *prototipe 1*. Pada *prototipe 1* ini kemudian dilakukan tahap *self evaluation*. Dilanjutkan dengan tahap *expert review* yang terdiri dari ahli materi, media, dan desain instruksional. Selanjutnya setelah dilakukan *expert review*, produk multimedia interaktif materi tari tunggal nusantara diujicobakan satu-satu (*one-to-one evaluation*) kepada 3 orang siswa di mana ketiga siswa ini memiliki kemampuan yang berbeda yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Setelah *one-to-one evaluation* maka dilanjutkan dengan *small group evaluation* (evaluasi kelompok kecil). Hal ini dilakukan untuk mengetahui validitas dan kepraktisan mengenai multimedia interaktif yang dikembangkan. Selanjutnya *field test* (uji lapangan) adalah uji coba pada subjek penelitian yang sebenarnya dimana hasil dari *prototype* yang valid dan praktis tersebut akan diuji guna mengetahui efek potensial terhadap hasil belajar siswa.

a. Hasil Expert Reviews

Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan desain multimedia interaktif materi tari tunggal nusantara. Validasi multimedia pembelajaran ini difokuskan pada tiga aspek yaitu aspek materi, aspek desain pembelajaran, dan aspek media. Validasi materi pembelajaran dilakukan oleh Sartono, S.Pd.,M.Sn yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Sendratasik Universitas



PGRI Palembang. Validasi desain instruksional dilakukan oleh Dr. Riswan Jaenuddin, M.Pd. yang merupakan dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sriwijaya. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh Nyimas Natasha, M.Kom. yang merupakan dosen IT Palcomtech. Berikut ini hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli tersebut dapat dilihat pada tabel 14 berikut.

No	Nama	Informasi yang Diperoleh	Revisi
1	Sartono, S.Pd.,M.Sn	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pada menu utama berikan tujuan pembelajaran. ▪ Peta konsep dibuat agar memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari ▪ Tambahkan gambar dalam materi iringan tari. Gambar yang ditampilkan harus sesuai dengan materi yang disajikan ▪ Tambahkan video dalam materi iringan tari agar siswa lebih termotivasi untuk menyaksikan tari tunggal nusantara 	<p>Pada menu utama sudah ada tujuan pembelajaran</p>  <p>Sudah ada peta konsep</p>  <p>Sudah ada gambar alat musik pada Materi Iringan Tari</p>  <p>Sudah ada video iringan tari</p> 
2	Dr.Riswan Jaenuddin, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Musik pengiring materi harus disesuaikan dengan materi tari Margapati. 	<p>Suara musik pengiring sudah diganti sesuai dengan materi tari yaitu tari Margapati dari Bali</p>



3	Nyimas Natasha, M.Kom	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sebelum masuk ke menu utama, buat halaman pembuka sebelum melakukan proses pembelajaran ▪ Perbaiki tampilan (lay out) awal, desain yg lebih berwarna. Masukan efek dan animasi pada tampilan agar lebih menarik ▪ Masukan tombol petunjuk penggunaan program, seperti tombol kembali, selanjutnya, keluar dan menú utama. 	<p>Sudah ada halaman pembuka</p> <p>Desain sudah berwarna dan sudah ada animasi</p> <p>Sudah ada petunjuk penggunaan program</p>

Berdasarkan hasil uji validasi dari ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif (Prototipe 1) yang dikembangkan sudah tergolong baik meskipun terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki.

b. Hasil Evaluasi Satu-Satu

Pada tahap ini *prototype 1* diuji cobakan pada *one to one*, *prototype 1* diujicobakan pada tiga peserta didik SMA Negeri 1 Pemulutan Barat yang memiliki kemampuan tinggi, sedang



dan rendah. Peserta didik belajar menggunakan multimedia interaktif, setelah itu peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik untuk memberikan komentar atau saran terhadap multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Tahapan uji coba ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan dari prototype 2.

Berdasarkan hasil evaluasi *one to one* masih terdapat beberapa kekurangan/kelemahan sehingga prototype pertama perlu diperbaiki. Prototype pertama yang telah direvisi selanjutnya disebut sebagai prototype kedua. Setelah direvisi pada prototype pertama peneliti menyimpulkan produk yang dikembangkan praktis digunakan. Prototype kedua ini selanjutnya dilakukan tahap evaluasi small group.

c. Hasil Evaluasi Kelompok kecil

Hasil expert reviews dan *one to one* dijadikan dasar untuk merevisi *prototype 2*. Untuk lebih mengetahui kepraktisan multimedia interaktif yang dikembangkan, selanjutnya dilakukan evaluasi kelompok kecil yang berjumlah 8 orang siswa di kelas XI IPA 2. Proses pembelajaran dilakukan dengan observasi aktivitas peserta didik dan pemberian angket kepada peserta didik untuk meminta tanggapan peserta didik terhadap penggunaan multimedia interaktif. Proses pembelajaran yang berlangsung dapat dilihat pada gambar 8 berikut ini:



Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti berinteraksi kepada peserta didik untuk melihat aktivitas dan kesulitan-kesulitan yang dialaminya selama proses pembelajaran. Selain peserta didik diminta mengisi angket, peserta didik juga diminta untuk memberikan saran



sebagai perbaikan multimedia interaktif yang peneliti kembangkan yakni dengan bertanya atau mewawancarainya secara tidak terstruktur kepada peserta didik.

d. Field Test

Setelah diketahui kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan melalui evaluasi expert review, one to one dan small group diperoleh prototipe 3 yang valid dan praktis, maka dilakukan *field test*. Tahap ini untuk melihat efek potensial dari prototipe 3 secara menyeluruh melalui observasi dan penilaian kognitif. Pada Prototipe 3 ini, kepraktisan tidak diujikan lagi, karena pada Prototipe 2 yang dikembangkan telah memenuhi kriteria praktis. Uji coba yang dilakukan pada Prototipe 3 ini hanya uji keefektifan saja. Ujicoba ini dilaksanakan di kelas XI IPA 1 SMA N 1 Pemulutan Barat. Aktivitas peserta didik dalam tahap *field test* dapat dilihat pada gambar 9 berikut:



Gambar 9. Siswa Memperhatikan Penjelasan Guru

Pada pertemuan pertama sebelum membahas materi pelajaran diawali dengan *pretest*. Guru membagikan soal pretest sebanyak 10 soal kepada peserta didik. Hasil *pretest* didapat 45% dengan kategori cukup, dan kategori kurang yaitu 55%. Selanjutnya di akhir pembelajaran peserta didik mengerjakan latihan soal yang diberikan guru sebanyak 5 soal esai. Hasil kegiatan belajar pada pertemuan pertama yang dilakukan peserta didik mengalami peningkatan sebesar 80%, dapat dilihat pada tabel berikut:

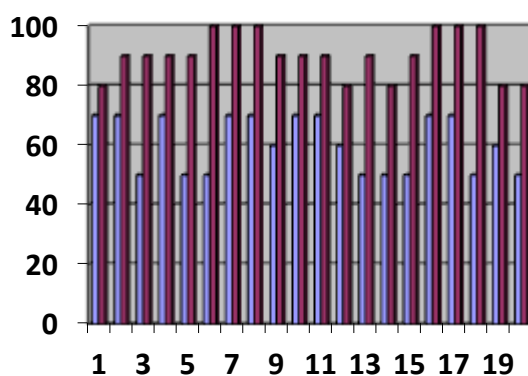


Tabel. Hasil Kegiatan Belajar Siswa Pada Pertemuan Pertama

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Predikat
90 – 100	7	35%	Sangat Baik
80 – 89	13	65%	Baik
70 – 79	-		Cukup
50 – 69	-		Kurang
0 – 49	-		Sangat Kurang
Jumlah	20	100%	Baik
Rata-rata	80%		

Pada pertemuan kedua, sebelum melaksanakan proses pembelajaran guru mengajak siswa untuk menyaksikan tayang video tari Margapati dari Bali. Setelah itu guru memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang materi unsur pendukung tari margapati yang meliputi gerak, desain lantai, iringan tari dan tata rias dan busana. Kemudian, diakhir pembelajaran peserta didik diberikan latihan soal pilihan ganda sebanyak 10 soal.

Selanjutnya setelah menyelesaikan latihan soal, siswa diberikan post test untuk mengukur efek potensial setelah menggunakan multimedia interaktif. Perbandingan persentase nilai pretest dan post test dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar. Diagram Batang Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Post test* Peserta Didik

Berdasarkan tabel di atas tersebut menunjukkan bahwa nilai rerata pretest yang dicapai peserta didik sebesar 60,5% dengan kategori kurang, sedangkan dari hasil belajar peserta didik



yang dicapai pada pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan sebesar 80% dan 83% dengan kategori sangat baik. Dan hasil post test diperoleh nilai rerata sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Dilihat dari perbandingan rerata nilai pretest dan post test terjadi peningkatan sebesar 29,5%. Setelah dianalisa dengan menggunakan N-gain ternyata hasilnya sangat tinggi yaitu di atas 0,7. Berdasarkan hasil tersebut, hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif telah mempunyai efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

1. Validitas dan Praktikalitas Produk Multimedia Interaktif Materi Tari Tunggal Nusantara

Tahapan awal yang peneliti lakukan untuk menguji validitas dan praktikalitasnya adalah melakukan evaluasi terhadap *prototipe* pertama. Proses menguji validitas dan praktikalitas penggunaan multimedia interaktif materi tari tunggal nusantara dilakukan dengan cara melaksanakan *expert review* dan *one to one evaluation*. *Expert review* yang dimaksud adalah ahli materi, ahli desain instruksional, dan ahli media. Pada *prototipe* pertama ini validasi materi dilakukan oleh Sartono, S.Pd.,M.Sn sebagai dosen di Program Studi Pendidikan Sendratasik di Universitas PGRI Palembang. Validasi desain instruksional dilakukan oleh Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd sebagai dosen di Program Studi Teknologi Pendidikan PPS Universitas Sriwijaya. Selanjutnya validasi media pembelajaran dilakukan oleh Nyimas Natasha, M.Kom sebagai Dosen IT Palcomtech. Berdasarkan hasil uji validasi (*expert review*) menunjukkan produk awal yang didesain sudah tergolong baik dan layak digunakan dalam pembelajaran meskipun masih ada perbaikan mengenai isi dan tampilannya. Oleh karena itu produk awal tersebut perlu direvisi untuk menghasilkan *prototipe* pertama berdasarkan saran-saran dari validator. Produk yang telah direvisi tersebut dapat digunakan kepada peserta didik.

Pada *protototipe* kedua kembali peneliti melakukan validasi praktikalitas dengan cara melakukan evaluasi satu-satu kepada tiga orang siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah dengan melakukan observasi dan wawancara, selain itu praktikalitas juga dilakukan pada kelompok kecil dengan delapan orang peserta didik dengan cara melakukan observasi dan pengisian



angket tanggapan siswa. Setelah kegiatan tersebut dilakukan, maka diperoleh suatu komentar bahwa produk *prototipe* kedua tersebut sudah lebih baik daripada *prototipe* pertama dan peserta didik tidak begitu mengalami kendala dalam memahami dan menggunakan produk *prototipe* kedua tersebut baik terkait navigasi maupun pemahaman tentang materi. Hal ini menunjukkan bahwa *prototipe* kedua telah teruji validitas dan praktikalitasnya dengan menunjukkan data angket 66% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari beberapa komentar siswa pada evaluasi satu-satu dan angket tanggapan siswa pada *small group* terhadap *prototipe* kedua menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan perbaikan pada produk *prototipe* ketiga dan dianggap sebagai produk akhir yang langsung diujicobakan kepada subjek penelitian sebenarnya, sehingga dapat dikatakan bahwa produk multimedia interaktif tersebut telah teruji validitas dan praktikalitasnya.

2. Efek Potensial Penggunaan Multimedia Interaktif Materi Tari Tunggal Nusantara

Dari hasil uji coba *field test* ke subjek penelitian sesungguhnya yaitu 20 orang peserta didik kelas XI IPA 1 SMA N 1 Pemulutan Barat menunjukkan bahwa *prototipe* ketiga memiliki efek potensial untuk digunakan pada pembelajaran seni budaya materi tari tunggal nusantara. Hal ini terlihat dari aktivitas dan antusias mereka mempelajari materi tersebut melalui multimedia interaktif. Dari hasil belajar siswa pada pertemuan pertama didapat 80% dengan kategori baik, dan pada pertemuan kedua didapat 83% dengan kategori baik. Dilihat dari hasil pretest diperoleh rata-rata nilai 60,5% dengan kategori kurang. Sedangkan hasil post test yang diberikan didapat rata-rata nilai 90% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa efek potensial dari multimedia interaktif materi tari tunggal nusantara yang dikembangkan sangat baik terhadap hasil belajar peserta didik dengan ketuntasan belajar peserta didik sebesar 100%.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada evaluasi satu-satu dan angket tanggapan siswa pada *small group* terhadap *prototipe* kedua menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan perbaikan pada produk *prototipe* ketiga, sehingga dapat dikatakan bahwa produk multimedia interaktif tersebut



telah teruji validitas dan praktikalitasnya. Dari hasil uji coba *field test* ke subjek penelitian sesungguhnya yaitu 20 orang peserta didik kelas XI IPA 1 SMA N 1 Pemulutan Barat menunjukkan bahwa *prototipe* ketiga memiliki efek potensial untuk digunakan pada pembelajaran seni budaya materi tari tunggal nusantara. Dari hasil belajar siswa pada pertemuan pertama didapat 80% dengan kategori baik, dan pada pertemuan kedua didapat 83% dengan kategori baik. Dilihat dari hasil pretest diperoleh rata-rata nilai 60,5% dengan kategori kurang. Sedangkan hasil post test yang diberikan didapat rata-rata nilai 90% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa efek potensial dari multimedia interaktif materi tari tunggal nusantara yang dikembangkan sangat baik terhadap hasil belajar peserta didik dengan ketuntasan belajar peserta didik sebesar 100%.

REFERENCES

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Desfiarni. 2008. *Materi Pembelajaran Seni Tari*. Padang: Rineka Cipta
- Djaali dan Muljono, P. 2004. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Program Pascasarjana Univeristas Negeri Jakarta, Jakarta.
- Djamarah. 2000. *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Flagg, B. N. 1990. *Formative Evaluation for Educational Technologies*. Hillsdale, NJ:Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Imron. 1992. *Kamus Bahasa Indonesia*. Surabaya: Karya Ilmu.
- Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smith, J. 1985. *Komposisi Tari Sebuah Pertunjukan Praktis Bagi Guru (Terjemahan Ben Suharto)*. Yogyakarta: Ikalasti.



- Soedarsono. 1987. *Pengantar dan Pengetahuan Komposisi Tari*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Sudjana, N. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan-Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Suharto, B. (Penerjemah). 1985. *Komposisi tari : Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*. Yogyakarta: Ikalasti.
- Susilana, R. 2007. *Media Pembelajaran "Hakekat Pengembangan, pemanfaatan dan Penilaian"*. Bandung: CV.Wacana Prima.
- Suwaji, B. 1988. *Apresiasi Kesenian Semarang*. IKIP Semarang.