

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SILAT PEDANG UNTUK PEMBELAJARAN SENI TARI PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Dwi Anggraini

Prodi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Bengkulu.
Jl. Cimanuk Km 6,5 Padang Harapan Kota Bengkulu 38225.
Rumah: Jl. Pari No. 185 RT 4/2 Kelurahan Berkas, Kecamatan Teluk Segara, Bengkulu.
HP. 081374151194, e-mail: dwianggraini_reni@yahoo.com

Abstract: The study was intended to produce a *Silat Pedang* interactive multimedia to teach dancing course at elementary schools. The research model used was ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) for the elementary school level. The data was obtained from observation, interview, documentation study, and questionnaires which were given to the students and the teachers of the fourth grade at Tunas Unggul Olus National School. The results of the study suggested that *Silat Pedang* interactive multimedia could improve the effectiveness of the teaching and learning outcome because it fulfilled the requirements of relevancy, convenience, attractiveness, and expediency.

Keywords: interactive multimedia, ADDIE model, *silat pedang*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk multimedia interaktif silat pedang untuk pembelajaran seni tari di SD. Model penelitian menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) pada tingkat Sekolah Dasar. Data diperoleh dari hasil observasi, wawancara, studi dokumentasi dan kuesioner yang diberikan kepada siswa dan guru kelas 4 Sekolah Olus Nasional Tunas Unggul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif silat pedang dapat meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran karena memenuhi syarat-syarat kesesuaian atau relevansi, kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan.

Kata kunci: multimedia interaktif, model ADDIE, silat pedang.

Penelitian ini didasari oleh hasil analisis kebutuhan sumber dan media pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, khususnya pada ragam seni tari di Sekolah Dasar. Fenomena faktual menunjukkan bahwa keberadaan media pembelajaran Seni Tari masih sulit dijumpai di sekolah-sekolah. Hampir di seluruh jenjang pendidikan Sekolah Dasar jarang sekali yang mempunyai bahan ajar untuk seni tari, termasuk multimedia interaktif. Kalaupun ada, hanya sebatas buku teks, sedangkan media audio visualnya tidak dilampirkan. Idealnya contoh video audio visual disertakan dalam buku teks, mengingat

substansi tari adalah gerak. Sementara ini, guru pendidikan seni menggunakan video tari bentuk yang terdapat di pasaran, sehingga kemasannya tidak disiapkan khusus untuk media pembelajaran pendidikan seni di sekolah. Oleh karena itu, media pembelajaran ini kurang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan pertimbangan (1) pengemasan materi kurang menarik minat siswa; (2) durasi materi kurang sesuai dengan lama waktu tatap muka; dan (3) pengemasan materi kurang sesuai dengan tujuan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar yang termuat dalam KTSP.

Ada juga dari beberapa buku teks untuk pembelajaran tari yang dilengkapi dengan *Video Compact Disc (VCD)*. Namun VCD tersebut hanya menampilkan tarian utuh tanpa mempertimbangkan aspek pendidikan di dalamnya. VCD hanya digunakan sebagai bahan apresiasi yang sulit untuk ditiru oleh anak. Mereka hanya bisa menonton tanpa bisa meniru gerakan yang ada di dalam VCD tersebut. Pembuat VCD tidak mempertimbangkan latar belakang pendidikan anak-anak yang menjadi objek dari pendidikan tari. Mereka hanya membuat tanpa memikirkan kemampuan anak yang bersekolah di sekolah umum yang tidak memiliki latar belakang dalam berkesenian, sehingga proses pembelajaran tidak dapat berjalan lancar.

Kembali kepada fungsi bahan ajar, yaitu segala sesuatu yang dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka fenomena di atas sangat mengkhawatirkan untuk keberlanjutan pendidikan seni di sekolah. Belum lagi pengaruh teknologi yang semakin menjamur di masyarakat. Perkembangan teknologi di masa sekarang ini mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Teknologi tidak lagi dianggap sebagai barang mahal yang hanya dapat dimiliki oleh kalangan kelas elit saja, tetapi kalangan menengah ke bawah pun sudah tidak asing lagi dengan benda-benda yang dinamakan teknologi. Teknologi tidak lagi hanya memasuki dunia perkantoran yang didominasi oleh manusia dewasa, tetapi juga merambah ke sekolah-sekolah yang dihuni oleh kalangan remaja hingga anak usia dini. Berbagai macam jenis teknologi yang ditawarkan di pasaran, termasuk di dalamnya komputer sudah menjadi bagian dalam kehidupan masyarakat secara luas. Tak heran jika ternyata teknologi mendapatkan perhatian khusus dari masyarakat, termasuk peserta didik. Mereka berlomba-lomba memanfaatkan komputer dan internet agar dikatakan tidak ketinggalan zaman dan kuno. Mereka merasa “gengsi” jika tidak mengenal komputer dan internet. Tidak dapat disalahkan bahwa ketertarikan mereka terhadap teknologi dikarenakan tampilan program-programnya dibuat sangat menarik dan berwarna, sehingga membuat mereka tertarik untuk mengetahuinya lebih dalam lagi.

Namun demikian, adanya teknologi tidak melulu membawa dampak yang buruk jika kita pandai memanfaatkannya. Selama ini kita menjadi objek dari teknologi, namun ada baiknya kita mengubah

kedudukan kita sebagai subyek yang memanfaatkan teknologi dan teknologi sebagai objek yang digunakan untuk membantu pekerjaan kita agar menjadi lebih mudah, khususnya di dalam dunia pendidikan. Seperti yang dipaparkan oleh Sanaky (2009:3) tentang pembelajaran, maka dibutuhkan alat yang mampu menjadi penghantar dalam proses komunikasi tersebut. Dalam dunia pendidikan alat tersebut dikenal dengan media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiahnya berarti tengah, penghantar atau perantara. Karena posisinya berada di tengah, ia bisa juga disebut perantara atau penghubung, yakni yang menghantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya (Munadi, 2009:6). Media juga diartikan sebagai sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sanaky, 2009:4). Oleh sebab itu dibutuhkan kreativitas guru untuk menerapkan media dalam pembelajaran di dalam kelas. Guna media di sini adalah untuk menjemput siswa dari kesenangannya terhadap teknologi. Dengan kata lain, tanpa memisahkan mereka dengan teknologi, guru dapat memanfaatkan dan memberdayakan teknologi untuk meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran seni tari, khususnya tari tradisi.

Sehubungan dengan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan, yang menjadi *trend* saat ini adalah menggunakan berbagai media (multimedia), yaitu kombinasi berbagai media audio, visual, grafis dan lain sebagainya yang diarahkan kepada komputer yang dalam perkembangannya sangat pesat dan sangat membantu dalam dunia pendidikan. Multimedia memiliki beberapa kelebihan yaitu memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar secara individual maupun secara kelompok. Selain itu memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi, media komputer (multimedia interaktif) juga memberikan rangsangan yang cukup besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Kustandi dan Sutjipto, 2011: 78). Artinya dengan adanya multimedia interaktif anak tidak hanya belajar pada saat jam pelajaran di sekolah, tetapi juga bisa belajar mandiri di rumah, sehingga anak dapat mengulang pelajarannya kapan saja ia menginginkannya. Heinich (2002: 250) juga memaparkan tentang multimedia interaktif, bahwa:

“computer based interactive media creates a multimedia learning environment that capitalizes on the features of both video and computer assisted instruction. it is an instructional delivery system in which recorded visuals, sound, and video materials are presented under computer control to viewers who not only see and hear the pictures and sounds but also make active responses, with those responses affecting the pace and sequence of the presentation”

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa belajar menggunakan multimedia interaktif, siswa tidak hanya melihat dan mendengar gambar dan suara yang berasal dari komputer, tetapi mereka juga dapat memberikan respon atas media yang telah disediakan sehingga membuat siswa menjadi kreatif dan apresiatif terhadap materi yang disajikan.

Melalui media multimedia interaktif ini siswa tidak hanya mempelajari gerak tari, tetapi media ini juga *disetting* untuk dapat memberikan informasi apapun yang terkait dengan tari yang akan dipelajari, seperti kostum, alat musik pengiring, properti dan perlengkapan lainnya yang mendukung Silat Pedang. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Dalam proses pembelajaran, guru tetap memegang peranan utama sebagai pendidik, guru juga berperan sebagai fasilitator. Tentunya pengolahan materi multimedia interaktifnya disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang menjadi tuntutan kurikulum SD. Adapun SK yang dimaksud terdiri dari dua yaitu pertama SK mengapresiasi karya seni tari, dengan KD yaitu (1) mengidentifikasi gerak, busana, dan perlengkapan seni tari Nusantara, dan (2) menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gerak, busana, dan perlengkapan karya seni tari Nusantara, serta tujuan pembelajarannya adalah (1) Siswa mengenal gerak, busana, properti, alat musik dan perlengkapan tari Silat Pedang dan (2) siswa menyebutkan nama gerak, busana, properti, alat musik dan perlengkapan tari Silat Pedang. Kedua SK mengekspresikan diri melalui karya seni tari, dengan KD yaitu (1) menyiapkan peragaan tari Nusantara daerah setempat dan (2) memeperagakan tari Nusantara daerah setempat sesuai dengan iringan di depan penonton. Sedangkan tujuan pembelajarannya adalah (1) siswa mampu

menyiapkan penampilan tari Silat Pedang (gerak, kostum, musik, properti dan perlengkapannya), (2) siswa mampu menampilkan tari Silat Pedang dengan berpasangan.

METODE

Metode Penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*), karena R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010: 407). Selain itu, Sukmadinata (2010) juga mengatakan bahwa “Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lainnya”.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka penelitian ini termasuk kepada penelitian dan pengembangan (R&D), karena hasil dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran yang berbentuk perangkat lunak (*software*), yaitu CD multimedia interaktif untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, khususnya materi seni tari. Prosedur penelitian pengembangan multimedia interaktif ini terdiri dari pengumpulan data, perencanaan dan uji coba lapangan skala terbatas.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Olus Nasional Tunas Unggul pada siswa kelas 4, sedangkan contoh tari yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran animasi ini adalah Silat Pedang yang ada di sanggar Gentar Alam Bengkulu Pimpinan Samsuri Zulkifli.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara, studi dokumentasi dan kuesioner yang diberikan kepada siswa dan guru kelas. Pengumpulan data diarahkan dan difokuskan pada empat kriteria media pembelajaran yang baik, yaitu kesesuaian atau relevansi, kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan. Empat kriteria

tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan prosentase untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif Silat Pedang untuk pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, khususnya seni tari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Multimedia Interaktif Silat Pedang

Multimedia interaktif Silat Pedang yang telah dihasilkan merupakan media pembelajaran berupa program komputer yang mana siswa dapat melakukan interaksi dengan program tersebut. Multimedia interaktif ini dilengkapi oleh suara sebagai instruktur dan juga musik tari Silat Pedang, serta *sound effect*. Selain itu, juga dilengkapi dengan latar bunga Ralesia Arnoldi yang mana bunga ini menjadi ikon dari Provinsi Bengkulu. Peneliti menggunakan pemilihan warna yang cerah. Pemilihan warna ini dirasa mampu membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran seni tari dan menjadi bersemangat dalam proses pembelajaran.

Multimedia interaktif terdiri dari SK, KD, serta materi yang akan diajarkan. Materi-materi tersebut adalah tentang Silat Pedang dalam Masyarakat, Belimau, Silat Pedang, Busana, Properti Pedang dan Cerano, serta Alat Musik Pengiring. Untuk materi gerak tari Silat Pedang dikemas dalam bentuk video. Video juga dirancang interaktif dengan siswa, yang mana siswa dapat memulai dan *men-stop* atau *mem-pause* sesuai dengan keinginan siswa. Selain materi multimedia interaktif juga terdiri dari *games* dan evaluasi. Ada 3 *games* yang terdapat dalam multimedia interaktif, yaitu menyusun gambar alat musik pengiring Silat Pedang, mengurutkan kegiatan Belimau, dan mencocokkan nama sesaji dengan gambar. Ketika siswa salah menebak atau menyusun gambar ketika melakukan permainan, maka akan ada respon suara “huuu” dari *games* tersebut. Jika siswa melakukan semua permainan dengan benar maka respon suara yang muncul adalah tepukan tangan dan tulisan “horeee”.

Soal evaluasi terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Sebelum masuk ke bagian soal ada instruksi untuk menjawab soal tersebut. Setiap soal berhubungan dengan materi yang ditayangkan pada media. Ketika siswa sudah meng-klik jawaban pada satu soal, maka soal akan otomatis berpindah pada pertanyaan selanjutnya, sehingga siswa tidak dapat membenarkan jawaban sebelumnya. Untuk itu siswa

harus dengan cermat memilih jawaban yang tepat. Setelah semua soal diselesaikan, diakhir evaluasi muncul total skor yang didapat oleh siswa. Jika skor yang didapat kurang dari 70, maka siswa harus mengulang materi dan tidak bisa melihat video tari Silat Pedang yang dilakukan oleh seniman tradisi di acara pernikahan. Jika siswa mendapat skor lebih dari 70, maka pilihan untuk melihat video Silat Pedang tersebut terbuka dan dapat di klik.

Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Seni Tari Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*)

Aplikasi atau uji coba multimedia interaktif ini dilakukan dengan melihat 4 aspek yang disebut dengan kriteria media pembelajaran yang baik untuk pendidikan. Seperti yang dipaparkan oleh Mulyanta dan Leong (2009:3-4), bahwa media pembelajaran dikatakan baik jika dapat memenuhi 4 kriteria. Kriteria-kriteria tersebut juga diterapkan dalam pemilihan dan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini. Adapun penjabaran dari terpenuhinya 4 kriteria tersebut adalah sebagai berikut.

a. Kesesuaian atau Relevansi

Data tentang kesesuaian atau relevansi ini didapat dari hasil wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah. Relevansi terkait hubungannya dengan materi, kurikulum, dan siswa. Hubungan antara materi dan kurikulum tentunya terkait langsung dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, baik guru kelas maupun kepala sekolah mengatakan bahwa materi multimedia interaktif yang telah diujicobakan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kualitas dan kompleksitas materi disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa SD. Silat Pedang yang memiliki sifat netral gender dapat merangkul tidak hanya siswa perempuan saja tetapi juga siswa laki-laki.

Baik materi dan kurikulum tidak dapat dipisahkan hubungannya dengan siswa sebagai peserta didik. Tampilan materi Silat Pedang yang diramu dalam bentuk multimedia interaktif sejatinya memiliki kecocokan dengan minat siswa SD. Guru kelas dan kepala sekolah mengatakan bahwa multimedia

interaktif (Silat Pedang) ini cocok dengan anak-anak. Cocok di sini berarti materi yang disajikan tepat, pemilihan warna, gambar, *games*, sistem navigasi media yang mudah, hingga bagian evaluasi sesuai dengan karakteristik dan minat siswa SD. Selain itu, urutan penyajian dan kedalaman materi yang disajikan di dalam multimedia interaktif ini juga dikatakan telah memenuhi kebutuhan siswa di dalam pembelajaran seni tari.

b. Kemudahan

Sebuah media pembelajaran yang baik adalah media yang penyajian materinya mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuesioner bahwa 24 orang (96%) mengatakan bahwa mereka dapat memahami materi dengan baik. 24 orang tersebut memberikan alasan yang berbeda-beda. 6 orang (24%) memberikan alasan bahwa materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami karena sudah ada penjelasannya, 4 orang (26%) mengatakan bahwa mereka memang bisa memahaminya, 1 orang (4%) mengatakan bahwa materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini dapat lebih mengontrol otak, 1 orang (4%) mengatakan bahwa materinya gampang-gampang susah, sedangkan yang lainnya hanya menjawab ya, dan tidak memberikan alasan apa-apa. Kemudahan memahami materi ini didukung oleh data observasi bahwa siswa dapat memahami isi materi yang disajikan pada multimedia interaktif baik secara pasif dan aktif. Pasif yang dimaksud adalah siswa terlihat asyik dengan media mereka masing-masing dan aktif adalah siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.



Foto 1. Siswa Asyik dengan Media Masing-Masing (Dokumentasi Dwi Anggraini Tanggal 4 November 2011)

Selain materi yang mudah dipahami, untuk mengukur kemudahan ini juga perlu dilihat kemudahan dalam memahami pertanyaan di dalam evaluasi. 16 orang (64%) mengatakan bahwa mereka dapat memahami pertanyaan pada evaluasi dan 9 orang (36%) mengatakan tidak memahami. Alasan yang mereka berikan untuk jawaban “ya” adalah 10 orang (40%) mengatakan bahwa pertanyaan yang disajikan mudah dan 6 orang (24%) tidak memberikan alasan apa pun. Siswa yang menjawab tidak memberikan alasan bahwa pertanyaan yang disajikan susah-susah gampang. Kemudahan siswa dalam memahami pertanyaan evaluasi ini didukung oleh data observasi bahwa siswa memang dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan uji kompetensi evaluasi pembelajaran yang disediakan di dalam multimedia interaktif tersebut.



Foto 2. Siswa Menjawab Pertanyaan Evaluasi Pada Multimedia Interaktif (Dokumentasi Dwi Anggraini Tanggal 4 November 2011)

Kemudahan tidak hanya dari segi pemahaman materi saja, tetapi juga dari segi operasional dalam penggunaannya. Berdasarkan dari hasil penelitian dapat dilihat bahwa siswa yang menyatakan multimedia interaktif ini mudah dipergunakan di dalam pembelajaran berjumlah 21 orang (84%) dan yang mengatakan tidak berjumlah 4 orang (16%). Adapun alasan yang mereka kemukakan ketika menjawab “ya” adalah karena seru sebanyak 3 orang (12%), karena mereka dapat mempelajarinya dengan cepat sebanyak 3 orang (12%), karena multimedia interaktif ini mudah digunakan sebanyak 7 orang (28%), dan yang tidak memberikan alasan sebanyak 8 orang (24%). Sedangkan yang menjawab “tidak” memberikan

alasan bahwa multimedia interaktif ini terlalu sulit untuk digunakan.

Persoalan kemudahan operasional penggunaan multimedia interaktif ini didukung oleh data yang didapatkan dari hasil observasi. Berdasarkan observasi dapat dilihat bahwa siswa mampu memahami cara menggunakan multimedia interaktif, mereka tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media tersebut karena sudah dibekali ilmu komputer sejak kelas 1 (wawancara dengan guru dan kepala sekolah). Selain itu berdasarkan kuesioner yang disebarakan memperlihatkan bahwa seluruh siswa yaitu 25 orang (100%) mengatakan bahwa mereka mampu menggunakan komputer dengan baik.

c. Kemenarikan

Idealnya, sebuah media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa agar memiliki minat dan motivasi untuk belajar. Multimedia interaktif (Silat Pedang) ini dirancang agar siswa tertarik untuk menggunakannya di dalam pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Berdasarkan kuesioner yang disebarakan kepada seluruh siswa, dapat dilihat bahwa yang menyatakan bahwa pembelajaran seni tari menjadi lebih menarik dengan menggunakan multimedia interaktif sebanyak 20 anak (80%). Seperti telah dipaparkan sebelumnya, bahwa alasan mereka beragam. Dimulai dari multimedia interaktif ini seru karena ada video dan *games*, mudah dimengerti hingga tanpa menyertakan alasan apapun.

Selain itu, pembelajaran SBK ini menjadi lebih berkesan. 20 orang (80%) menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih berkesan setelah menggunakan multimedia interaktif. Di lain sisi, siswa pun memiliki keinginan untuk mengetahui lebih banyak lagi tentang materi yang disediakan di dalam multimedia interaktif (Silat Pedang) atau materi tari Nusantara lainnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil jawaban siswa tentang hal tersebut. 21 orang (84%) menyatakan bahwa mereka ingin mengetahui lebih banyak lagi tentang Silat Pedang setelah menggunakan multimedia interaktif dengan alasan yang beragam pula. Diantaranya adalah mereka ingin lebih pintar, penasaran, ingin menghargai Silat Pedang ini karena sudah hampir punah dan sebagainya.

Kemenarikan multimedia interaktif ini juga dapat dilihat dari tampilan yang telah disajikan.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa 21 orang (84%) menyatakan bahwa tampilan multimedia interaktif ini menarik bagi mereka. Alasan yang mereka berikan untuk pertanyaan ini adalah karena multimedia interaktif ini memiliki banyak gambar dengan warna yang cerah, sehingga mereka tertarik untuk mengeksplor multimedia tersebut sampai selesai.

d. Kemanfaatan

Sebuah pembelajaran hendaknya memberikan manfaat bagi peserta didik. Sekalipun pembelajaran tersebut menggunakan media untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran, tentunya media tersebut dapat memberikan manfaat, dalam hal ini adalah manfaat meningkatkan hasil belajar mereka sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan tidak sia-sia. Berdasarkan kuesioner yang disebarakan pada siswa, 20 orang (80%) mengatakan bahwa multimedia interaktif ini dapat meningkatkan hasil belajar mereka dan 5 orang (20%) mengatakan tidak. Alasan siswa mengatakan “ya” beragam, diantaranya karena pembelajaran menjadi lebih mudah (materi) dan materi mejadi lebih mudah diingat dengan menggunakan multimedia interaktif. Selain itu siswa menjawab dengan alasan karena mereka menyukai pembelajaran dengan menggunakan komputer, sehingga memudahkan mereka untuk mengingat materi-materi pembelajaran.

Hasil belajar yang baik dapat dilihat berdasarkan hasil uji kompetensi pada menu evaluasi yang terdapat di dalam multimedia interaktif (Silat Pedang). Berdasarkan data yang telah didapatkan maka dapat dilihat bahwa rekapitulasi hasil belajar siswa dapat dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

No	Uraian	Hasil Belajar
1.	Nilai rata-rata uji kompetensi	76.4 %
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	18 %
3.	Presentase ketuntasan belajar klasikal	72 %
4.	Daya serap klasikal	76.4 %

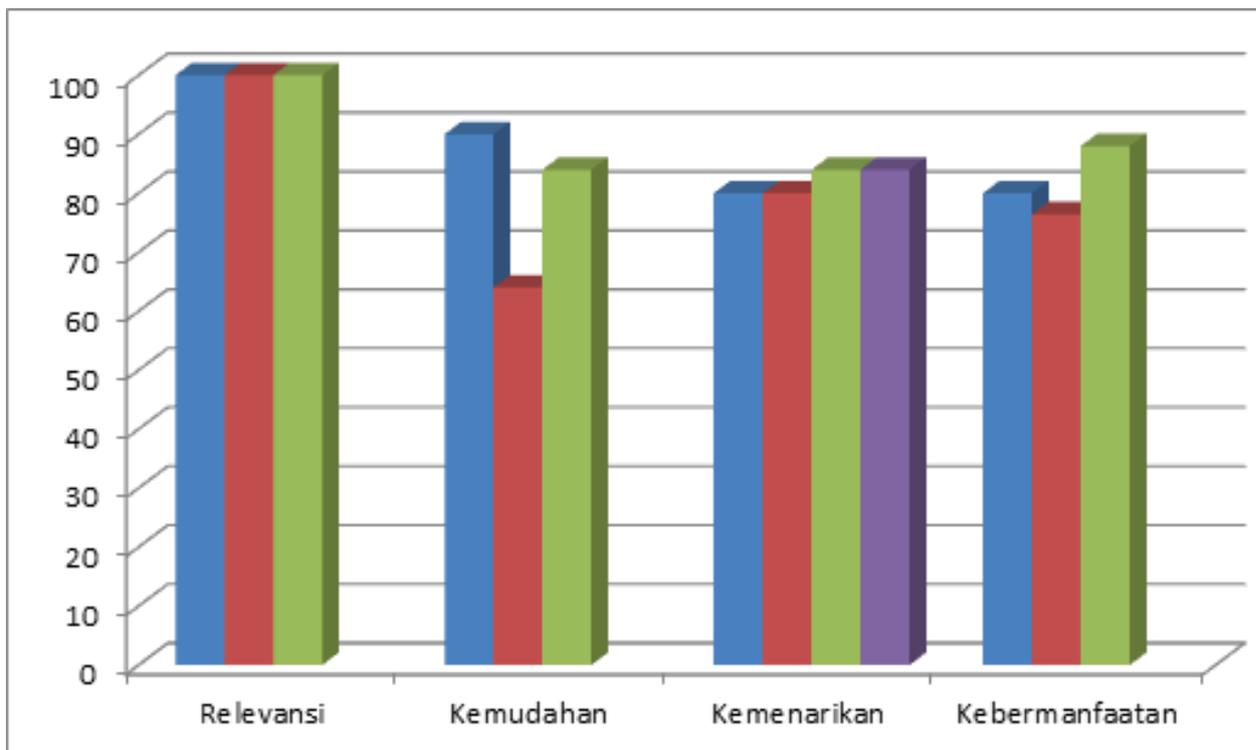
Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai rata-rata uji kompetensi sebesar 76,4 dan dari 25 siswa yang telah tuntas sebanyak 18 siswa dan 7 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Persentase ketuntasan belajar klasikal yang telah tercapai

sebesar 72% sehingga dinyatakan tuntas. Maka daya serap klasikal siswa kelas 5 Sekolah Olus Tunas Unggul Bandung adalah 76,4% dan termasuk ke dalam kategori tinggi.

Selain kemanfaatan dari segi hasil belajar, siswa juga dapat menggunakan multimedia interaktif ini untuk pembelajaran mandiri. Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa lebih dari

separuh (22 orang atau 88%) menyatakan bahwa mereka dapat belajar mandiri dengan menggunakan multimedia interaktif ini, dan hanya 3 orang (12%) yang menyatakan tidak, dengan alasan sulit dimengerti. Secara keseluruhan, efektivitas multimedia interaktif (Silat Pedang) ini dapat digambarkan dalam bagan berikut.

Bagan 1. Capaian Multimedia Interaktif (Silat Pedang) Terhadap 4 Kriteria Media Pembelajaran yang Baik untuk Pendidikan



Keterangan:

<p>a. Relevansi Tujuan pembelajaran Cocok dengan karakteristik anak Memenuhi kebutuhan Siswa</p> <p>b. Kemudahan Dapat memahami materi Dapat memahami pertanyaan evaluasi Operasional penggunaan multimedia interaktif</p>	<p>c. Kemenarikan Lebih menarik Lebih berkesan Ingin mengetahui lebih banyak Tampilan multimedia interaktif menarik</p> <p>d. Kemanfaatan Meningkatkan hasil belajar Daya serap klasikal Dapat digunakan untuk belajar mandiri</p>
--	---

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil uji coba multimedia interaktif Silat Pedang pada siswa kelas 4 Sekolah Olus Tunas Unggul Nasional kota Bandung dapat memenuhi 4 kriteria media pembelajaran yang dikatakan baik, yaitu materi yang disajikan memiliki kesesuaian atau relevan dengan kurikulum dan karakteristik siswa SD, mudah digunakan karena disetting dengan sistem navigasi yang sederhana, tampilan yang *colourfull*, *games*, video, dan *sound effect* yang membuat pembelajaran seni tari menjadi lebih menarik dan berkesan, serta siswa dapat belajar mandiri dan pencapaian daya serap klasikal yang menurut tetapan Depdiknas sudah dikatakan tinggi serta lebih dari separuh siswa dikatakan tuntas dalam belajar, sehingga pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif (Silat Pedang) lebih bermanfaat dan bermakna. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif (Silat Pedang) dapat menjadi alternatif bagi pembelajaran seni tari.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, disarankan, *pertama*, untuk pembelajaran seni tari dapat menggunakan multimedia interaktif Silat Pedang karena dengan navigasi yang simpel multimedia interaktif ini sangat mudah digunakan. Selain itu, media ini juga menarik dikarenakan menggunakan

warna yang cerah, *sound effect*, *backsound*, dan juga *games* yang menarik. *Kedua*, multimedia interaktif ini dapat diterapkan di sekolah-sekolah dasar karena media ini sudah melalui tahap validasi dan uji coba. *Ketiga*, untuk peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang media pembelajaran dapat mengembangkan multimedia interaktif dengan materi tari yang berbeda sehingga media pembelajaran seni semakin kaya dan beragam.

DAFTAR RUJUKAN

- Heinich, Robert *et. al.*. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Macmillan Publishing Company.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyanta dan Leong, Marlon. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif: Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Sukmadinata.
- Sukmadinata, Nana Syaodiyah. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.