

PENGEMBANGAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN AUTHORWARE MODEL DICK AND CARREY PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2012/2013 DI SMP NEGERI 2 SINGARAJA

Ayatullah Victoreza, A. A Gede Agung, I Wayan Koyan

Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: mathayus_richenstein@yahoo.com, agung2056@yahoo.com,

Abstrak

Multimedia interaktif berbantuan authorware untuk mata pelajaran Seni Budaya kelas VII di SMP Negeri 2 Singaraja adalah media yang belum ada dan perlu dikembangkan. Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian adalah untuk mendeskripsikan proses rancang bangun dan kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model Dick and Carrey (1985). Tahapannya meliputi 10 konsep, yang terorganisir dalam pembelajaran. Pada tahap uji coba, produk divalidasi melalui tinjauan oleh para ahli dan uji coba produk kepada peserta didik. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah deskripsi proses rancang bangun dan kualitas hasil pengembangan Multimedia interaktif berbantuan authorware pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII semester genap di SMP Negeri 2 Singaraja. Proses rancang bangun multimedia berbantuan authorware ini terdiri dari 10 tahap konsep. Kualitas hasil pengembangan multimedia interaktif berbantuan authorware diperoleh berdasarkan data dari angket yang kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan dikonversi ke dalam PAP tingkat ketercapaian skala 5. Tinjauan ahli isi mata pelajaran mencapai 91,34% katagori sangat baik, tinjauan ahli desain pembelajaran mencapai 84,61% katagori baik, tinjauan ahli media pembelajaran mencapai 91,25% katagori sangat baik, uji coba perorangan mencapai 95,6% katagori sangat baik, uji coba kelompok kecil mencapai 93,75% katagori sangat baik, dan uji coba lapangan mencapai 93,28% katagori sangat baik.

Kata kunci: pengembangan, multimedia interaktif, seni budaya, Dick and Carrey

Abstract

Multimedia interactive authorware within is media for Cultural Arts subjects seventh grade at "SMP Negeri 2 Singaraja" is a media that does not exist and needs to be developed. The objectives to be achieved through of this development research is to describe design process and quality of development the multimedia interactive authorware within. This research is development research which using Dick and Carrey models (1985). Stages include 10 concept. In the testing stage, the product is validated through a review by the experts and product trials to learners. Data analysis which used is descriptive analysis of qualitative and descriptive analysis of quantitative. The result is a description of the design process and the quality of development result of Multimedia interactive authorware within on subjects Culture Arts of second semester seventh grade at "SMP Negeri 2 Singaraja". Design process of Multimedia interactive authorware within is consists of 10 stages. The quality of the multimedia interactive authorware within is instructional media obtainable based on data from the questionnaires were analyzed by quantitative descriptive and converted into standard reference assessment of 5 scale achievement level. Expert review course content reached 91.34% very good category, review instructional design experts reached 84.61% good category, instructional media expert reviewers reached 91.25% very good category, individual testing category reached 95.6% very good , a small test group reached 93.75% very good category, and the trial court reaching 93.28% very good category.

Keyword: development, Multimedia interactive, culture arts, Dick and Carrey

PENDAHULUAN

Pendidikan bagi para penerus bangsa merupakan investasi jangka panjang untuk meraih kesuksesan. Pada tahun 2011 *United Nations Development Programme* (UNDP) mengeluarkan data *Human Development Index* terbarunya yang menunjukkan secara umum Indonesia berada pada peringkat 124 dari 187 negara dimana untuk bidang pendidikan Indonesia berada pada peringkat 119 dari 187 negara lainnya dan peringkat 12 dari 21 negara di wilayah Asia Pasifik. Data tersebut menyatakan bahwa Indonesia harus mencari solusi dari berbagai permasalahan dalam pengembangan manusia Indonesia terutama dalam bidang pendidikan. Selain dari aspek tenaga manajemen manusia, peran teknologi turut menyumbang permasalahan dalam dunia pendidikan. Seharusnya tenaga pendidik di Indonesia mampu mengelola, mendesain, memanfaatkan, dan mengembangkan semua komponen dalam pembelajaran, antara lain dirinya sendiri sebagai seorang guru, peserta didik, media, metode, sarana/prasarana dan lainnya yang terutama dalam hal ini yaitu pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Susilana (2008:7) menyimpulkan bahwa “media pembelajaran merupakan sebuah wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Berdasarkan pernyataan tersebut dan pemikiran penulis, maka penting rasanya bila dalam pembelajaran di sekolah menggunakan media untuk membantu proses pembelajaran. Dari berbagai jenjang pendidikan yang ada, sekolah menengah pertama merupakan jenjang pendidikan yang baik untuk penggunaan berbagai media pembelajaran. Dan SMP Negeri 2 Singaraja akan menjadi tempat pelaksanaan penelitian pengembangan ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di lapangan maka diidentifikasi berbagai masalah yang terjadi di SMP Negeri 2 Singaraja, yaitu:

(1) beberapa peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja dalam mata pelajaran Seni Budaya masih di bawah KKM yaitu 75, (2) guru masih menerapkan metode konvensional pada proses pembelajaran Seni Budaya yaitu ceramah dan praktek langsung tanpa apresiasi terhadap mata pelajaran tersebut, (3) pembelajaran lebih berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga peserta didik hanya menjadi pendengar yang baik sehingga hasil karya peserta didik cenderung meniru yang dibuat guru, (4) kurangnya media sebagai sumber belajar peserta didik padahal peserta didik di SMP Negeri 2 Singaraja sangat tertarik dengan teknologi yang berkembang, (5) peserta didik memiliki fasilitas belajar yang cukup baik, namun tidak termanfaatkan dengan baik untuk proses pembelajaran, (6) guru tidak memiliki banyak waktu untuk membuat sebuah media pembelajaran karena padatnya aktifitas yang harus dijalankannya, dan (7) guru yang mampu membuat media di SMP Negeri 2 Singaraja relatif sedikit sehingga kesempatan guru untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 2 Singaraja menjadi rendah.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap mata pelajaran Seni Budaya, maka para siswa dan guru sangat membutuhkan media dan bahan pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran multimedia berbantuan authorware untuk mata pelajaran Seni Budaya kelas VII di SMP Negeri 2 Singaraja adalah media yang belum ada dan perlu dikembangkan untuk meningkatkan apresiasi peserta didik dalam belajar. Suhernawan, Rachmat dan Rizal A. N. (2010:3) menyebutkan “mengapresiasi karya seni merupakan landasan pokok dalam mempelajari wawasan Seni Budaya”. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran Seni Budaya yang paling penting untuk diberikan kepada peserta didik adalah meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap mata pelajaran ini.

Peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini berdasarkan uraian masalah, tujuan, dan analisis kebutuhan di atas. Adapun batasan masalah dalam

penelitian ini yaitu: (1) subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini hanya terbatas pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja, (2) penelitian ini memanfaatkan teknologi sebagai media yaitu multimedia berbantuan authorware, (3) pengembangan media melalui proses rancang bangun model Dick and Carrey, (4) materi pelajaran yang termuat dalam media ini bersumber dari buku BSE Seni Rupa untuk SMP/MTs kelas VII, VIII, dan IX untuk mata pelajaran Seni Budaya dan (4) penelitian ini hanya mencari kualitas hasil pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan batasan masalah yang telah diungkapkan, maka perlu dilakukan penelitian tentang pengembangan yang berjudul "Pengembangan CD Multimedia Interaktif Berbantuan Software Authorware model dick and carrey pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013 di SMP Negeri 2 Singaraja".

Penelitian seperti ini akan lebih memfokuskan tujuan untuk mengembangkan, menghasilkan, dan memvalidasi produk yang layak digunakan dan relevan dengan kebutuhan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Dick and Carrey tahun 1985 yang melibatkan 10 tahap yaitu mengidentifikasi tujuan, melaksanakan analisis, mengidentifikasi tingkah laku, merumuskan tujuan, mengembangkan butir tes, mengembangkan strategi, mengembangkan dan memilih material pengajaran, mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif, merevisi, mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif

. Model Produk Berbantuan Komputer adalah model yang terfokus pada bantuan komputer untuk mengembangkan media berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru walaupun pada beberapa tahapnya menyerupai model penelitian pengembangan lain maupun mengalami adaptasi sesuai dengan situasi yang nantinya akan dihadapi.

Kemudian tentang media yang akan dihasilkan yaitu multimedia interaktif berbantuan authorware harus mampu memenuhi kaidah sebuah media pembelajaran yang baik. Banyak para ahli telah memberi definisi untuk membatasi arti dari media pembelajaran. Susilana (2008:5) menjelaskan bahwa "kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata medium, secara harafiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar". Kemudian Scharamm (dalam Susilana, 2008:6) memberikan pengertian mengenai media pembelajaran yaitu "Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran". Pendapat lain dikemukakan para ahli Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*), (dalam Susilana, 2008:6) memberikan pengertian yang berbeda mengenai media pembelajaran "Sarana Komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk perangkat kerasnya". Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu perantara yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk perangkat kerasnya.

kegunaan atau manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru atau pendidik dengan siswa atau peserta didik yang bertujuan untuk membantu siswa atau peserta didik belajar secara optimal.

Kelayakan sebuah media pembelajaran bisa diukur baik dari segi praktis, teknis, dan biaya. Media yang mudah dalam pemakaiannya, memiliki kualitas yang baik, dan sesuai berdasarkan biaya dengan manfaat yang diperoleh maka media tersebut layak digunakan.

Tegeh (2009:28) audiovisual adalah media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit media. Ini berarti semua media yang memiliki komponen berupa gambar dan suara dapat dinyatakan sebagai media audiovisual". Sehingga berdasarkan pendapat tersebut diharapkan media yang dihasilkan memiliki komponen gambar

dan suara agar bisa disebut media audiovisual

Sebagai mata pelajaran yang materinya akan termuat dalam cd multimedia interaktif berbantuan software authorware, pelajaran Seni Budaya adalah proses perjalanan memahami konsep, mengapresiasi, menunjukkan kreatifitas seni dalam jenjang pendidikan.

Namun mata pelajaran Seni Budaya di SMP dilaksanakan hanya dalam waktu 2 jam pelajaran sehingga aspek hanya aspek kognitif saja yang kemungkinan besar akan tersampaikan, sedangkan kesempatan untuk siswa berkreasi dan berapresiasi menjadi kurang. Berdasarkan karakteristik pembelajaran Seni Budaya tersebut, sudah jelas sangat relevan jika dalam pembelajaran Seni Budaya memerlukan media pembelajaran untuk mengakomodir kegiatan inti yang harus dialami peserta didik dalam proses pembelajaran Seni Budaya untuk memperoleh pemahaman konsep, apresiasi, serta kreatifitas yang dimaksud.

Pada akhirnya yang menjadi permasalahan dalam penelitian pengembangan bagaimanakah proses rancang bangun dan kualitas hasil pengembangan cd multimedia interaktif berbantuan software authorware pada mata pelajaran seni budaya kelas VII semester genap tahun pelajaran 2012/2013 yang dikembangkan di SMP Negeri 2 Singaraja.

Berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan diatas maka penelitian ini akan dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan milik Dick and Carrey baik itu dari proses rancang bangun hingga menguji kualitas hasil cd multimedia interaktif berbantuan software authorware.

Sehingga tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian pengembangan ini adalah untuk menggambarkan proses rancang bangun dan mendeskripsikan kualitas hasil pengembangan CD multimedia interaktif berbantuan software authorware pada mata pelajaran seni budaya kelas VII semester genap tahun

pelajaran 2012/2013 yang dikembangkan di SMP Negeri 2 Singaraja.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini disesuaikan dengan tahap-tahap model Dick and Carrey tahun 1985 yang terdiri sebagai berikut.

Tahap pertama, terfokus pada tujuan pengajaran untuk menentukan apa yang dapat dilakukan oleh anak didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam tujuan umum pembelajaran menurut Dick and Carrey harus jelas dan dapat diukur, berbentuk tingkah laku.

Pada tahap kedua ini, merupakan lanjutan dari tahap pertama bahwa tujuan pengajaran yang telah diidentifikasi perlu dianalisis untuk mengenali keterampilan-keterampilan bawahan (subordinates skill) yang mengharuskan anak didik belajar menguasainya dan langkah-langkah prosedural bawahan yang ada harus diikuti anak didik untuk dapat belajar tertentu. Untuk mengidentifikasi subordinates skill dengan cara memilih keterampilan bawahan yang berhubungan langsung dengan ranah tujuan pembelajaran, teknik analisis keterampilan bawahannya menggunakan pendekatan hierarki, yaitu dengan memilih apa yang harus diketahui dan dilakukan oleh anak didik. karena biasanya mata pelajaran tertentu khususnya Seni Budaya, hampir keseluruhan tujuannya merupakan keterampilan intelektual.

Tahap ketiga, mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa sangat perlu dilakukan untuk mengetahui kualitas perseorangan untuk dapat dijadikan sebagai petunjuk dalam mempreskripsikan strategi pengelolaan pembelajaran. Aspek-aspek yang mengungkap kemampuan awal mereka dapat dilakukan dengan pemberian tes dari tingkat bawah atau tes yang berkaitan dengan materi ajar sesuai panduan kurikulum.

Tahap keempat, menyatakan bahwa tujuan performansi terdiri atas: Tujuan harus menguraikan apa yang akan dikerjakan, atau diperbuat oleh anak didik, Menyebutkan tujuan, memberikan kondisi

atau keadaan yang menjadi syarat, yang hadir pada waktu anak didik berbuat, Menyebutkan kriteria yang digunakan untuk menilai unjuk perbuatan anak didik yang dimaksudkan pada tujuan.

Tahap kelima, tes acuan patokan terdiri atas soal-soal yang dipergunakan untuk menentukan kelayakan penampilan siswa dalam tujuan, keberhasilan siswa dalam tes ini menentukan apakah siswa mencapai tujuan khusus yang telah ditentukan atau belum.

Tahap keenam, strategi pembelajaran menjelaskan komponen umum suatu perangkat material pembelajaran dan mengembangkan materi secara prosedural haruslah berdasarkan karakteristik siswa. Karena material pembelajaran yang dikembangkan, pada akhirnya dimaksudkan untuk membantu siswa agar mempermudah memperoleh kemudahan dalam belajar. Untuk itu perlu dilihat kembali karakteristik siswa

Tahap ketujuh, mengembangkan dan memilih material pembelajaran Dick and Carrey menyarankan ada 3 pola yang dapat oleh pengajar untuk merancang pembelajaran, yaitu sebagai berikut: Pengajar merancang bahan pembelajaran individual, semua tahap pembelajaran dimasukkan ke dalam bahan. Kecuali prates dan pascates, Pengajar memilih dan mengubah bahan yang ada agar sesuai dengan strategi pembelajaran, Pengajar tidak memakai bahan, tetapi menyampaikan semua pembelajaran menurut strategi pembelajarannya yang telah disusunnya. Pengajar menggunakan strategi pembelajarannya sebagai pedoman termasuk latihan dan kegiatan kelompok.

Tahap kedelapan, evaluasi ini adalah salah satu langkah dalam mengembangkan desain pembelajaran yang berfungsi untuk mengumpulkan data untuk perbaikan pembelajaran. Ada tiga fase pokok penilaian formatif, yaitu (1) fase perorangan, (2) fase kelompok kecil, (3) fase uji lapangan.

Tahap kesembilan, untuk menyempurnakan bahan pembelajaran sehingga lebih menarik, efektif, bila digunakan dalam keperluan

pembelajaran, sehingga memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Tahap kesepuluh, evaluasi sumatif mengarah pada titik keberhasilan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan yang diperlihatkan lewat unjuk kerja siswa.

Produk pengembangan berupa media pembelajaran audiovisual yang dikemas dalam CD ini harus diuji tingkat validitasnya untuk mengetahui kualitas hasil pengembangan multimedia interaktif berbantuan software authorware. Tingkat validitas media pembelajaran audiovisual diketahui melalui hasil *review* dari para ahli baik itu ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, serta hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan digunakan untuk memperbaiki atau merevisi media yang sudah dikembangkan. Pada hasil akhirnya diharapkan produk yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara dan angket/kuesioner. "Metode wawancara adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab yang sistematis, dan hasil tanya jawab ini dicatat/direkam secara cermat" (Agung, 2012:62). Melalui wawancara dapat diketahui kebutuhan sekolah terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. "Metode angket/kuesioner merupakan cara untuk memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan/pernyataan-pernyataan kepada responden/subyek penelitian" (Agung, 2012:64). Pada penelitian ini, kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

“Analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek (benda, gejala, variabel tertentu), sehingga akhirnya diperoleh simpulan umum” (Agung, 2012:67). Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket/kuesioner. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Selain melakukan analisis deskriptif secara kualitatif analisis juga perlu dilaksanakan secara kuantitatif. Agung (2012:67) menyatakan bahwa “analisis deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau

persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum”. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek menurut Tegeh dan Kirna (2010:101) sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan: \sum = jumlah
n = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung presentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = (F : N)$$

Keterangan: F = jumlah persentase keseluruhan subyek
N = banyak subyek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan terhadap hasil *review* dan uji coba produk sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75 – 89	Baik	Sedikit direvisi
65 – 74	Cukup	Direvisi secukupnya
55 – 64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0 – 54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

(Adaptasi dari Tegeh dan Kirna , 2010:101)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses rancang bangun media pembelajaran audiovisual pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII semester genap tahun pelajaran 2012/2013 yang dikembangkan di SMP Negeri 2 Singaraja ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, perakitan, uji coba, dan uji coba.

Pada tahap konsep ditentukan media pembelajaran audiovisual ini akan dipergunakan untuk mendukung penggunaan buku BSE Seni Rupa untuk

SMP/MTs Kelas VII, VIII, dan IX baik ketika guru ingin mempersentasikan materi di kelas sehingga meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap mata pelajaran Seni Budaya dan pembelajaran mandiri yang dilakukan peserta didik di rumah. Pada tahap ini juga ditentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan media pembelajaran serta materi dan evaluasi yang termuat dalam CD multimedia interaktif authorware.

Pada tahap desain digunakan untuk memilih dan menetapkan software yang akan dipergunakan baik itu *software* perakitan dan *software* pengolah komponen pendukung lainnya. Selain itu dibuat naskah media dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*.

Kemudian pada tahap pengumpulan bahan digunakan untuk mengumpulkan komponen media pembelajaran audiovisual baik itu teks, gambar, music instrumen, narasi, dan animasi dengan dibuat sendiri maupun *download* dari internet.

Pada tahap perakitan, komponen yang telah terkumpul dirakit menggunakan software yang telah ditentukan berdasarkan konsep dan naskah media mulai dari *scene intro* hingga *scene* keluar untuk siap *publish* dan dikemas ke dalam CD.

Tahap uji coba dilakukan validasi produk kepada para ahli dan subjek coba. Instrumen pengumpulan data adalah kuisioner/angket. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif untuk menentukan kualitas hasil pengembangan produk dan analisis deskriptif kualitatif untuk menjadi pedoman dalam merevisi produk. Tahapan pertama dimulai dengan tinjauan dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Setelah menerima penilaian serta melakukan revisi, media hasil tinjauan para ahli kemudian dibawa ke sekolah untuk diujicobakan kepada peserta didik secara perorangan, kelompok kecil, dan lapangan. Uji coba perorangan menggunakan 3 peserta didik kelas VII-10 yang menyaksikan media lewat laptop secara individu, Uji coba kelompok kecil menggunakan 8 orang peserta didik kelas VII-10 yang menyaksikan media lewat proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*), dan Uji coba lapangan menggunakan satu kelas sebanyak 30 peserta didik kelas VII-1.

Tahap Distribusi produk dilaksanakan setelah melaksanakan revisi berdasarkan hasil uji coba produk. Produk didistribusikan kepada guru mata pelajaran Seni Budaya kelas VII dan subjek coba produk yaitu peserta didik

kelas VII-1 dan peserta didik kelas VII-10, serta penyerahan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Singaraja sebagai koleksi media pembelajaran di sekolah.

Kualitas hasil pengembangan cd multimedia interaktif berbantuan software authorware pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SMP Negeri 2 Singaraja berdasarkan data angket validasi produk yang meliputi *review* para ahli dan uji coba produk terhadap peserta didik. Data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis secara deskriptif kualitatif dipergunakan untuk merevisi produk. Sedangkan data yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif yang kemudian dikonversi ke dalam PAP tingkat pencapaian dengan skala 5 maka dipergunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian media tersebut dan hasilnya dapat dipaparkan sebagai berikut.

Hasil *review* dari ahli isi mata pelajaran, terungkap bahwa sebagian besar penilaian guru sebagai ahli isi mata pelajaran Seni Budaya terhadap aspek penglandasan teoretis CD multimedia interaktif berbantuan software authorware tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Kualitas media ditinjau dari isi materi pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 91,43%. Media pembelajaran ini termasuk kriteria sangat baik karena (1) kejelasan indikator pembelajaran, (2) kejelasan tujuan pembelajaran, (3) kesesuaian materi dengan pengguna yaitu peserta didik SMP kelas VII semester genap, (4) kesesuaian materi dengan media yang digunakan, (5) kesesuaian contoh dengan materi, (6) kedalaman materi yang termuat, dan (7) keakuratan materi yang termuat. Atas dasar penilaian dari ahli isi, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi mata pelajaran Seni Budaya yang sangat baik untuk dipelajari oleh peserta didik.

Hasil *review* dari ahli desain pembelajaran, terungkap bahwa sebagian besar penilaian ahli desain pembelajaran terhadap aspek penglandasan teoretis cd multimedia interaktif berbantuan software

authorware tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Kualitas media ditinjau dari desain pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 84,61%. Media pembelajaran ini dikatakan sangat baik karena pemberian contoh yang relevan. Selain itu media memiliki desain yang menarik untuk proses pembelajaran dan mudah digunakan. Atas dasar penilaian dari ahli desain pembelajaran ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik.

Hasil *review* dari ahli media pembelajaran, terungkap bahwa sebagian besar penilaian ahli media terhadap aspek penglandasan teoretis cd multimedia interaktif berbantuan software authorware tersebar pada skor 4 (baik) dan 5 (sangat baik). Kualitas media ditinjau dari media pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 91,25%. Media pembelajaran ini dikatakan sangat baik karena dilihat dari penglandasan teoretis sebagai berikut. (1) komposisi warna (2) Ketepatan pemilihan gambar. (3) Ketepatan pemilihan musik (4) Ketepatan pemilihan narasi. (5) Ketepatan pemilihan video. (6) Kualitas teks. (7) Kualitas interaktifitas. (8) Kualitas pengontrolan. (9) Pemberian motivasi. Atas dasar penilaian dari ahli media pelajaran ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat dipakai sebagai fasilitas belajar peserta didik.

Hasil penilaian uji coba produk terhadap peserta didik dari uji perorangan, terungkap bahwa untuk uji perorangan sebagian besar penilaian peserta didik sebanyak 3 orang peserta didik terhadap kriteria cd multimedia interaktif berbantuan software authorware tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Kualitas media ditinjau dari uji perorangan termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 95,6%. Penilaian peserta didik terhadap kriteria cd multimedia interaktif berbantuan software authorware pada uji kelompok kecil sebanyak 8 orang peserta didik tersebar pada skor 5 (sangat baik), 4 (baik), dan 3

(cukup). Kualitas media ditinjau dari uji kelompok kecil termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 93,75%. Sedangkan Penilaian peserta didik terhadap kriteria cd multimedia interaktif berbantuan software authorware pada uji lapangan sebanyak 30 orang peserta didik tersebar pada skor 5 (sangat baik), 4 (baik), dan 3 (cukup). Kualitas media ditinjau dari uji lapangan termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 93,28%. Media pembelajaran ini dikatakan sangat baik dari hasil uji coba karena media pembelajaran yang dibuat kemenarikan pada gambar yang disajikan, kemenarikan animasi, mampu memberikan semangat dalam belajar, dan memiliki musik yang sangat baik untuk proses pembelajaran. Atas dasar penilaian dari uji coba ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat menarik perhatian peserta didik dan mampu memberikan semangat serta motivasi kepada peserta didik untuk belajar sehingga pada akhirnya meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

PENUTUP

Simpulan dari penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

Rancang bangun cd multimedia interaktif berbantuan software authorware menggunakan model Dick and Carrey yang terdiri dari 10 tahap.

Kualitas hasil pengembangan cd multimedia interaktif berbantuan software authorware diperoleh berdasarkan data dari angket validasi produk yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data secara deskriptif kualitatif dipergunakan untuk merevisi produk. Hasil analisis data secara deskriptif kuantitatif dan dikonversi ke dalam PAP tingkat pencapaian skala 5 maka diperoleh kualitas hasil pengembangan media sebagai berikut: (1) *review* ahli isi mata pelajaran yaitu dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (91,43%), (2) *review* ahli desain pembelajaran dengan tingkat pencapaian

dalam kategori baik (84,61%), (3) *review* ahli media pembelajaran dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (91,25%), (4) uji coba perorangan dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (95,6%), (5) uji coba kelompok kecil dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (93,75%), dan (6) uji coba lapangan dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (93,28%).

Selain itu disampaikan saran berkaitan dengan pengembangan cd multimedia interaktif berbantuan software authorware ini dikelompokkan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut.

Saran berdasarkan pemanfaatan, pengembangan CD multimedia interaktif berbantuan software authorware yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini, tidak terlepas akan keterbatasan yang dimiliki oleh media tersebut, oleh karena itu pemanfaatannya dalam proses pembelajaran akan selalu membutuhkan kehadiran guru maupun sumber belajar lain sehingga media ini mampu dimanfaatkan secara maksimal oleh peserta didik. Adapun saran pemanfaatan secara lebih spesifik yaitu sebagai berikut.

Saran yang diberikan kepada peserta didik dari hasil penelitian ini adalah supaya bisa memanfaatkan media ini secara maksimal, bukan saja melihat media ini sebagai jalan pintas untuk belajar dalam keterbatasan materi yang termuat, tetapi juga bisa meningkatkan motivasi dan apresiasi untuk belajar Seni Budaya dari sumber lain yang lebih lengkap dan akan selalu berkembang.

Saran bagi guru adalah, supaya mampu menggunakan media ini sesuai dengan karakteristik guru dalam mengajar di kelas, karena pada dasarnya media ini hanyalah fasilitas yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik. Pembelajaran di kelas akan selalu memerlukan kehadiran seorang guru sebagai manajer dan arsitek dari setiap komponen dan fasilitas pembelajaran di kelas.

Saran untuk sekolah terkait yaitu SMP Negeri 2 Singaraja secara khusus dan SMP/MTs lainnya secara umum dari

pengembangan media ini adalah supaya mampu melihat potensi dan kualitas dari sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan keinginan menambah koleksi media pembelajaran dan menjadikan media pembelajaran tersebut sebagai salah satu keunggulan yang dimiliki oleh sekolah dalam proses pembelajaran peserta didik.

Saran bagi peneliti lain adalah supaya hasil produk pengembangan media ini adalah menjadi patokan paling sederhana bagi penelitian pengembangan berikutnya. Bukan hanya sekedar menyelesaikan penelitian dengan baik tetapi juga memperhatikan estetika dan kualitas proses rancang bangun dari penelitian tersebut. Sehingga yang dihasilkan bukan hanya skripsi namun juga pengalaman bagi diri sendiri dan media yang memang berguna bagi peserta didik, guru, dan instansi terkait.

Saran berdasarkan diseminasi, cd multimedia interaktif berbantuan software authorware ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Singaraja, sehingga apabila dimanfaatkan atau diterapkan dalam proses pembelajaran pada peserta didik di sekolah lain tentu akan ditemukan ketidak relevanannya maupun kesalahan sehingga harus dikaji dan direvisi terlebih dahulu.

Saran untuk pengembangan produk lebih lanjut, persepsi yang perlu dihindari adalah pengembangan media ini tidak ditujukan untuk mengatasi seluruh permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran peserta didik, akan tetapi hanya untuk menghadirkan sebuah inovasi baru berupa media pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran Seni Budaya SMP kelas VII semester genap. Adapun beberapa masalah lain seperti kurangnya sarana prasarana pendidikan, minimnya variasi metode dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru, minimnya sumber bacaan yang relevan dengan materi, jam pelajaran yang tidak seimbang dengan materi, tenaga pengajar yang kurang berkompeten, jumlah peserta didik yang terlalu banyak, dan masih banyak permasalahan pendidikan yang perlu juga

dicarikan solusi pemecahannya. Penelitian pengembangan seperti ini sebaiknya terus dilanjutkan untuk menghadirkan alternative baru guna menjadi pilihan untuk mengatasi permasalahan pendidikan yang terus muncul sehingga proses pembelajaran akan terus seimbang dan bergerak kearah yang lebih baik yang pada akhirnya memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk meraih kesuksesannya.

DAFTAR RUJUKAN

Agung, A. A. Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha.

Human Development Index 2011 Publised for The United Development

Programme (UNDP). 2011. New York: Oxford University Press

Suherman, Rachmat dan Rizal A. N. 2010. *Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas VII, VIII, dan IX*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.

Susilana, Rudi. & Cepi Riyana. *Media Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia

Tegeh, I M. 2009. *Media Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Tegeh, I M. & Kirna, I M. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.