

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TARI SANCAYA KUSUMAWICITRA BERBASIS TEORI ELABORASI

Oleh: Herlinah, Kusnadi, Supriyadi Hasta Nugraha

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk multimedia interaktif pembelajaran tari Sancaya Kusumawicitra yang tervalidasi untuk mahasiswa program studi Pendidikan Seni Tari FBS Universitas Negeri Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan langkah-langkah (a) penelitian dan informasi awal, (b) perencanaan, (c) pengembangan format produk awal (pemrograman), (d) uji coba awal, (e) revisi produk 1, (f) uji coba lapangan, (g) revisi produk 2. Subjek penelitian ini (a) ahli materi: Drs. Bambang Tri Atmaja, M.Sn. (Pengajar tari klasik Jawa gaya Surakarta dari ISI Yogyakarta), (b) ahli media: Dr. Martono, M.Pd. (Dosen Media Pembelajaran pada Prodi Seni Kerajinan FBS Universitas Negeri Yogyakarta dan Prodi Pendidikan Seni Pasca Sarjana UNY); (c) uji lapangan adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Tari semester 4 tahun ajaran 2017/2018. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan adalah dengan teknik penskalaan. Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah Skala Penilaian Produk Media. Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data statistik deskriptif dilengkapi dengan analisis kualitatif terhadap masukan-masukan dari ahli media, ahli materi, dan pengguna. Media dikatakan layak apabila skor yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan pengguna minimal 76.

Hasil penelitian penelitian dan pengembangan adalah produk multimedia interaktif pembelajaran tari yang diberi nama "Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Sancaya Kusumawicitra versi S. Ngaliman" berupa VCD interaktif yang dikembangkan dengan aplikasi program Autoplay Media Studi Versi 8.0 sebagai aplikasi utama dengan dilengkapi aplikasi Swishmax 4 dan Quis Creator yang terdiri dari 29 *scene* atau *pages*. Teori elaborasi dipergunakan untuk penataan isi materi dengan urutan dari yang umum menuju yang spesifik atau detail. Produk telah melalui proses validasi dari ahli materi dengan skor rata-rata 88 dengan rincian kebenaran materi skor 94, relevansi materi 90, keluasan dan kedalaman materi 80; ahli media dengan skor rata-rata 90 dengan rincian tampilan media (teks, visual, bunyi/suara, video dan animasi) 89 dan navigasi 92; pengguna dengan rata-rata skor 91. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media yang berjudul "Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Sancaya Kusumawicitra versi S. Ngaliman" layak dipergunakan untuk pembelajaran tari Surakarta 2 pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Tari.

Kata Kunci: *Pengembangan, Multimedia Interaktif, Tari Sancaya Kusumawicitra*