

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS *POWER POINT* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN TARI

Fetty Dahlya Dwi Astuti

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sendratasik
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
fettyastuti16020134094@mhs.unesa.ac.id

Drs. Peni Puspito, M. Hum.

Dosen Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya
penipuspito@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran di SMP Negeri 1 Ngraho Bojongoro belum terdapat media, sehingga pembelajaran Seni Budaya kurang diminati peserta didik. Dengan metode *R&D*, penelitian dibatasi melalui lima tahap, yaitu (1) Pengumpulan Data, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan Produk, (4) Validasi dan Uji Coba, (5) Uji Coba Produk. Perolehan data menggunakan acuan tabel skala likert yang dikembangkan oleh Widoyoko (2009: 238) pada Pendekatan Acuan Patokan (PAP). Tahap uji coba produk dilakukan dengan sasaran menggunakan 2 kelas, antara lain kelas VIIIA dan kelas VIIIB yang terdiri dari 20 peserta didik. Sebelum media diuji cobakan ke peserta didik, media harus terlebih dahulu melakukan tahap validasi oleh ahli materi, media dan bahasa. Hasil penilaian kelayakan mendapatkan nilai rata-rata 4,2 berarti sangat baik. Hasil penilaian keefektifan media ke peserta didik oleh guru Seni Budaya di kelas VIIIA dengan tidak menggunakan media audiovisual berbasis *power point* memiliki nilai rata-rata 3,4 berarti cukup, sebaliknya dengan menggunakan media audiovisual berbasis *power point* di kelas VIIIB memiliki nilai rata-rata 4,2 berarti sangat baik, maka dari itu dapat disimpulkan, media ini layak untuk media pembelajaran pada tingkat SMP khususnya di SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro. Secara signifikan efektif meningkatkan keterampilan tari kelas VIII untuk pembelajaran Seni Budaya bidang Seni Tari.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran.

Abstract

There was no learning media in the teaching and learning activity in the SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro, otherwise the students tend to feel teaching and learning activity is unattractive. Through R&D research methodology, this research was conducted into five steps, those were (1) data collection, (2) research design, (3) learning media development (4) test and validation and (5) learning media testing. The research data had been collected through libert table scale matrix that had been developed by Widoyoko (2009: 238) in the Pendekatan Acuan Patokan (PAP) or Benchmark Reference Approach. Learning media testing process was conducted in SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro using two

experimental classes, those experimental classes were VIII A class and VIII B with 20 total amount of students in each class. Before the researcher conduct the learning media testing to the students, the learning media should be validated through learning material, learning media and language expert. The result of validation by the experts showed that the learning media had 4,2 score in validation. This score means that the learning media was categorize as very good in terms of appropriateness of learning media. The effectiveness assestment student's learning media was evaluated by culture and art teacher in VIII A class with non using PowerPoint based learning media showed that the average score was 3,4. The score can be categorized as good enough in the teaching and learning activity, while the effectiveness assestment student's learning media with using PowerPoint based in VIII B class's average score was 4,2. The score can be categorized as very good in terms of appropriateness in the teaching and learning activity. Based on on the results of this study, the researcher concluded that PowerPoint based audiovisual learning media is considered as appropriate learning media for the junior highscool especially in SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro. Significantly, the PowerPoint based audiovisual learning media is effective to increase student's dance movement skills in the movement and dance formation learning material of VIII grade for the art and culture lesson of dancing art subjects.

Keywords: *Development, learning media.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran dan metode yang unik sehingga mempermudah pengajar untuk menambah inovasi dan pemahaman peserta didik dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini, guru tidak mudah untuk mengembangkan suatu media pembelajaran. Tingkat pemahaman dan pengalaman guru mempengaruhi inovasi berpikir yang akan disampaikan. Guru yang memiliki inovasi lebih akan memberikan banyak motivasi di dalam Kelas. Media pembelajaran yang dibuat juga harus menarik perhatian peserta didik agar pembelajaran lebih diminati. Guru juga termasuk media di dalam Kelas, karena guru yang menyenangkan akan banyak diminati oleh peserta didik dalam pembelajaran. Objek yang digunakan oleh penulis adalah di SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro, alasan mengambil objek tersebut dikarenakan belum terdapat media pembelajaran. Pada pembelajaran Seni Budayaupun, belum terdapat materi Seni Tari. Oleh sebab itu, penulis meneliti tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* untuk meningkatkan keterampilan tari pada pembelajaran Seni Tari kelas VIII di SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro tersebut. Dapat dilihat dari penilaian guru Kelas, peserta didik kurang kreatif dalam

pembelajaran gerak tari. Peserta didik kurang terampil karena pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan media untuk dapat merangsang timbulnya keterampilan gerak tari peserta didik. Menurut Widiastuti dan Muktiani (2010: 49) keterampilan adalah suatu upaya diri untuk melakukan segala sesuatu dengan mudah dan teliti.

Menurut Trianto (2007:53) perangkat pengembangan merupakan upaya dalam sebuah lingkaran yang berkelanjutan. Masing-masing langkah pengembangan berkesinambungan dengan kegiatan sehari-hari. Pengembangan perangkat pembelajaran tersebut dalam penelitian ini meliputi: RPP dan media audiovisual berbasis *power point* dengan materi pokok “gerak dan pola lantai” dengan menggunakan standar kompetensi dan kompetensi dasarnya adalah 1) Pola lantai pada gerak tari kreasi 2) Unsur pendukung tari kreasi.

Kompetensi mengacu pada media pembelajaran yang terdapat di SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro. SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro tidak memiliki media pembelajaran berupa *power point*, sehingga guru hanya menyampaikan materi pembelajaran menggunakan buku ajar atau buku majalah Seni Budaya. Hal ini mempengaruhi peserta didik dalam pembelajaran Seni Budaya cenderung membosankan dan pasif. Peneliti membuat media pembelajaran yang mengemas bentuk media berupa audiovisual berbasis *power point* serta di dalamnya terdapat materi berupa gerak dan pola lantai untuk merangsang peserta didik agar lebih terampil dalam tari. Dalam media ini, guru Seni Budaya memberikan tugas pada peserta didik untuk membuat gerak secara individu dan kelompok. Hal ini merupakan salah satu tantangan untuk mengasah kemampuan keterampilan motorik peserta didik dalam pembuatan gerak dan membentuk suasana kelas menjadi aktif. Pada penugasan kali ini, peserta didik akan terlihat sampai manakah proses berfikir dan mengetahui segi keterampilan yang dimiliki. Permasalahan yang diambil dalam penulisan ini yaitu, Bagaimana kelayakan media audiovisual berbasis *powerpoint* untuk meningkatkan keterampilan gerak tari pada materi gerak dan pola lantai kelas VIII di SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro dan

Bagaimana keefektivan media audiovisual berbasis *power point* untuk meningkatkan keterampilan gerak tari pada materi gerak dan pola lantai di SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji kelayakan media yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan gerak tari di SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro. Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini bermanfaat untuk memudahkan guru dalam pembelajaran Seni Budaya khususnya tari, sebagai salah satu bentuk media pembelajaran baru mengenai materi gerak dan pola lantai, berguna bagi peserta didik untuk lebih terampil dalam pembelajaran tari. Adapun manfaat praktisnya, yaitu untuk referensi media pembelajaran yang lainnya, sebagai pemahaman baru mengenai pemanfaatan media audiovisual berbasis *power point*, dan menambah wawasan tentang media pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang relevan untuk dijadikan perbandingan dengan penulisan ini yaitu, skripsi oleh Nia Andriani yang berjudul “Pemanfaatan Media *Audiovisual* Dalam Pembelajaran Tari *Muli Siger* di SMP Negeri 1 Tanjung Raya Mesuji.” membahas tentang pemanfaatan media audiovisual dengan menggunakan teori konstruktivisme. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif, pada proses pembelajaran audiovisual dilakukan 8 kali tatap muka. Perbedaan dengan penelitian ini, media pembelajaran audiovisual dilengkapi dengan *power point* untuk lebih menarik daya belajar peserta didik pada pembelajaran Seni Budaya materi gerak dan pola lantai Kelas VIII di SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro. Selanjutnya, Skripsi oleh Titi Nugraheni Rahayu yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Gambyong Pareanom Untuk Siswa SMP.” membahas mengenai pengembangan produk multimedia interaktif tari Gambyong Pareanom dengan metode *Research and Development* menggunakan 3 prosedur penelitian saja. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu penulis menggunakan metode *R&D* dengan menggunakan 5 prosedur penelitian.

Penelitian ini menggunakan landasan teori yaitu, pertama mengenai media pembelajaran. Menurut Sudarwan (1995:17), media pembelajaran yaitu sekumpulan peralatan untuk membantu atau menyempurnakan bahan yang digunakan oleh guru. Dapat ditarik simpulan bahwa media pembelajaran yaitu

berbagai bentuk alat untuk membantu menginformasikan materi pembelajaran kepada penerima informasi yang digunakan oleh guru. Penerima pesan tersebut adalah peserta didik. Hasil kontribusi dari penulisan tersebut adalah media pembelajaran akan diberikan ke peserta didik merupakan alat bantu atau pelengkap pembelajaran Seni Budaya fokus tari dengan materi gerak dan pola lantai di SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro sebagai media berkomunikasi atau untuk mengkomunikasikan informasi yang akan disampaikan agar peserta didik lebih tertarik dengan adanya media baru untuk belajar. Menurut Sadiman (2002:7), media pembelajaran yaitu berbagai macam alat untuk membantu guru menyampaikan informasi berupa materi kepada peserta didik. Sehingga, dapat diartikan media merupakan peralatan untuk membantu guru yang dapat didengar, dibaca, dilihat. Dalam melakukan hal ini, guru menyampaikan informasi tersebut kepada peserta didik. Hasil kontribusi dari artikel tersebut yaitu media pembelajaran ini menggunakan LCD, laptop, speaker, dan alat bantu lainnya. Di dalamnya peserta didik dapat mendengar serta melihat sesuatu yang disampaikan oleh guru sebagai bahan ajar pelajaran. Teori ini lebih memudahkan peserta didik dalam belajar karena pembelajaran tersebut diberikan secara langsung melihat dan mendengar materi yang disampaikan oleh guru kelas. Setelah mengamati apa yang telah di tangkap, peserta didik diperbolehkan bertanya apa yang belum dipahami. Disini, guru memberi wewenang peserta didik untuk bebas bertanya apa yang belum di mengerti. Guru dapat mlempar balik pertanyaan yang ditanyakan ke peserta didik untuk menambah daya berfikir peserta yang lain sehingga peserta didik yang lain tidak pasif dan ikut serta memikirkan apa yang di tanyakan. Setelah peserta didik memberikan argumen, guru dapat memberikan jawaban yang dianggap paling berbobot atau menyimpulkan jawaban-jawaban dari peserta didik. Dalam hal ini, peserta didik menjadi lebih paham apa yang telah di sampaikan dan di bahas pada pembelajaran.

Landasan teori selanjutnya yaitu metode penelitian. Menurut Sugiyono (2009:298) mengemukakan, Metode *Research and Development* yaitu

Unfortunately, R&D still plays a minor role in education” yaitu, *R&D* tidak banyak digunakan dalam lingkungan pendidikan. Ahli tersebut menyatakan bahwa metode *R&D* sangat minim digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan dapat dilakukan dengan berbagai macam metode lain. Metode dalam penelitian ini menggunakan *R&D (Research and Development)*. Pengembangan dalam bahasa Inggris disebut *development*. Menurut Santrock (1997), pengembangan (*development*) yaitu tingkah laku atau berubahnya bentuk yang dimulai dari lahir dan selama hidup manusia.

Landasan teori yang terakhir yaitu mengenai *Microsoft Power Point*. Penulis menggunakan berbasis *power point* sebagai media baru dalam sebuah karya tulis pengembangan. *Power Point* sendiri memiliki arti yaitu program komputer yang dikhususkan untuk presentasi. Daya tarik pembelajaran di Kelas, dapat dilihat dari konsentrasi belajar tinggi, motivasi belajar yang baik, adanya respon positif, keaktifan peserta didik ketika proses belajar mengajar dan masih banyak lagi. Menurut Smart (2012:65) model terbaru dari *microsoft power point* muncul dengan dukungan grafik yang lebih menarik yaitu warna, setelah *Macintosh* berwarna muncul ke pasaran.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penulisan ini menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian menurut Sujadi (2003: 164), penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yaitu segala bentuk model atau metode untuk memperluas suatu produk baru, atau membuat bentuk yang sudah ada menjadi lebih sempurna, dan dapat dipertanggungjawabkan. Objek penelitian ini di SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro, lokasi penelitian bertempat di Jl. Bojonegoro – Ngawi No. 20, Peting, Kalirejo, Ngraho, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur 62165. Sedangkan subjek penelitian yang digunakan adalah peserta didik kelas VIIIA dan VIIIB SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro.

Teknik pengumpulan data dalam proses pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* ini yaitu dengan cara mengumpulkan data berupa wawancara ke narasumber. Wawancara ini dilakukan untuk mengumpulkan data berupa kurikulum berapakah yang digunakan dalam pembelajaran, pembelajaran Seni Budaya apa sajakah yang di pelajari, ekstrakurikuler apa

sajakah yang terdapat di SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro, alasan mengikuti ekstrakurikuler, dan lain-lain. Narasumber yang diwawancarai yaitu antara lain Kepala Sekolah, guru Seni Budaya dan Peserta Didik di SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro.

Pengumpulan data berupa wawancara yang dilakukan kepada informan guna untuk mendapat data. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik wawancara, yaitu secara sistematis maupun tidak sistematis, melalui tatap muka langsung (*face to face*) atau dengan menggunakan telepon. Wawancara sistematis merupakan segala bentuk data berupa pertanyaan-pertanyaan harus sudah disiapkan untuk ditanyakan terhadap narasumber yang dipilih. Sedangkan wawancara tidak sistematis yaitu wawancara tidak berpedoman pada pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan, mengalir, apa saja boleh ditanyakan asal tidak keluar dari topik pembicaraan. Dalam kegiatan ini, peneliti telah menyediakan bahan yang digunakan dalam mencari data yaitu berupa angket pertanyaan, hal ini dapat dibantu menggunakan alat seperti rekaman, gambar, *print out*, atau material lain. Data yang diperoleh digunakan sebagai acuan pembuatan media pembelajaran. Setelah tahap pengumpulan data selanjutnya yaitu tahap perencanaan. Rencana bagaimana yang akan dilaksanakan atau diwujudkan sebagai media pembelajaran. Kemudian adapun tahap pengembangan produk, dalam hal ini produk yang sebelumnya sudah pernah ada akan dikembangkan dan dikemas menjadi lebih baik dan menarik. Tahap validasi atau uji coba produk dilakukan setelah tahap pengembangan. Media sudah siap dan dapat dilakukan validasi maka saat inilah untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat. Setelah dilakukan validasi dan media dinyatakan layak untuk diujicobakan ke peserta didik, maka media akan diuji cobakan dan menentukan efektif atau tidak sebagai media pembelajaran di kelas.

Validasi data pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* dilaksanakan oleh validator para ahli materi, media dan bahasa. Validasi data dilakukan 2 Tahap. Tahap I akan dilakukan revisi agar media

pembelajaran yang dibuat mendapat pengakuan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Validasi data, ahli materi, media dan bahasa memberikan masukan-masukan tentang apasaja yang harus diperbaiki dan direvisi dalam media pembelajaran yang dibuat.

Penulisan ini menggunakan analisis data yaitu deskriptif dengan menggunakan hasil data kualitatif dan kuantitatif yaitu hasil belajar Seni Budaya fokus tari dengan materi gerak dan pola lantai untuk kelas VIII SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro berdasarkan kriteria belajar Seni Budaya bentuk audiovisual berbasis *power point* yang baik, kriteria tersebut telah diturunkan dalam kisi-kisi penilaian. Cara untuk mengetahui data analisis ini yaitu dengan cara observasi lapangan, wawancara, terjun ke lapangan secara langsung dan dokumentasi. Hasil data non angka berisi saran dan kritikan yang diberikan ahli materi, bahasa, media, serta peserta didik digunakan dalam mengevaluasi produk media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* ini.

Data berupa angka yang didapat dari kuisisioner selanjutnya dikonversikan ke data non angka, dengan skala 5 tingkatan untuk mengetahui kualitas nilai dengan uraian sebagai berikut:

| | | |
|---------------|---------------|------|
| diberi skor 1 | Sangat Kurang | (SK) |
| diberi skor 2 | Kurang | (K) |
| diberi skor 3 | Cukup Baik | (CB) |
| diberi skor 4 | Baik | (B) |
| diberi skor 5 | Sangat Baik | (SB) |

Konversi skala 5 tersebut menggunakan Pendekatan Acuan Patokan (PAP) yang dipaparkan oleh Widoyoko (2009: 238) pada tabel di bawah ini:

| Data Kuantitatif | Skor | | Kriteria |
|------------------|--|--------------------|---------------|
| | Rumus | Rerata Skor | |
| 5 | $X > \bar{X}_i + 1,8 S_{b_i}$ | $X > 4,2$ | Sangat Baik |
| 4 | $\bar{X}_i + 0,6 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{b_i}$ | $3,4 < X \leq 4,2$ | Baik |
| 3 | $\bar{X}_i - 0,6 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{b_i}$ | $2,6 < X \leq 3,4$ | Cukup |
| 2 | $\bar{X}_i - 1,8 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{b_i}$ | $1,8 < X \leq 2,6$ | Kurang |
| 1 | $X \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{b_i}$ | $X \leq 1,8$ | Sangat Kurang |

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2009: 238)

Menghitung rata-rata tiap aspek dengan rumus berikut:

$$\text{Rata-rata tiap aspek} = \frac{\text{Jumlah skor rata-rata tiap indikator}}{\text{Jumlah indikator}}$$

Untuk mengetahui nilai kelayakan pada produk yang di buat, penelitian ini memasang ketetapan dengan minimum nilai “3,4” yang berarti “Baik”. Hasil penelitian dari ahli materi, bahasa, media, dan peserta didik, apabila hasil skor akhir dari perhitungan mendapatkan nilai rata-rata minimum, maka hasil produk pengembangan tersebut telah dianggap layak untuk digunakan.

Teknik yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dan keefektivan media pembelajaran ini sama, yaitu mencari nilai rata-rata menggunakan konversi nilai skala likert. Dalam mencari rata-rata kelayakan media yang dilakukan oleh ahli media sebanyak 2 kali validasi akan dijumlahkan menjadi satu antara validasi tahap I dan validasi tahap II. Tiap-tiap aspek pada tahap I dan tahap II dijumlahkan dan dibagi berdasarkan jumlah masing-masing indikator, kemudian hasil dari aspek tahap I dan tahap II dibanding 2, dan akan menghasilkan nilai rata-rata untuk tiap kedua aspek sebagai acuan layak atau tidaknya media sebagai bahan pembelajaran yang akan disampaikan ke peserta didik. Selanjutnya untuk keefektivan media yang telah divalidasi oleh ahli media diuji keefektivannya yaitu dengan cara uji coba ke peserta didik. Dalam uji coba ini juga disediakan angket penilaian peserta didik yang dilaksanakan oleh guru Seni Budaya di SMP Negeri

1 Ngraho Bojonegoro. Untuk mengetahui nilai rata-rata keefektivan media untuk pembelajaran yaitu angket yang sudah disediakan akan dinilai oleh guru Seni Budaya di SMP Negeri 1 Ngraho berdasarkan uji coba media di kelas VIIIA dan VIIIB. Masing-masing kelas terdapat 20 peserta didik untuk uji coba media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan terhadap 2 kelas yaitu kelas VIIIA yang merupakan tidak menggunakan media audiovisual berbasis *power point* dan kelas VIIIB menggunakan media audiovisual berbasis *power point*. Dalam analisis data tersebut menggunakan konversi skala likert, kelas VIIIA memiliki nilai rata-rata yang kurang efektif tanpa menggunakan media. Hasil ini diperoleh dari penilaian peserta didik yang telah dihitung dan dibanding berdasarkan jumlah indikator. Sedangkan untuk kelas VIIIB efektif menggunakan media audiovisual berbasis *power point* berdasarkan angket penilaian peserta didik yang dihitung berdasarkan tabel konversi skala likert dan dibanding berdasarkan jumlah indikator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan media pembelajaran dilakukan 2 kali tahap validasi. Validasi dilaksanakan oleh ahli materi, media dan bahasa. Untuk menilai kelayakan media, penulis menyediakan angket untuk diserahkan sebagai acuan penilaian media yang akan di uji. Penilaian ahli bahasa dan materi terdapat 2 aspek yang terdiri dari pembelajaran dan isi. Berdasarkan hasil nilai pada tahap I pada aspek pembelajaran didapat nilai rata-rata 3,7 masuk dikategori baik, kemudian hasil nilai tahap I pada aspek isi didapat skor 3,7 berarti baik. Pada penilaian ini terdapat 12 indikator pertanyaan yang di antaranya yaitu 5 pembelajaran dan 7 isi. Secara keseluruhan nilai dari indikator pertanyaan pada aspek pembelajaran dan isi mendapat nilai dengan rata-rata yaitu 3,7 tergolong pada kategori baik.

Selesai dilaksanakan evaluasi dengan saran dari para ahli materi dan bahasa dilaksanakan penilaian pada tahap II, pada aspek pembelajaran mendapat nilai dengan rata-rata 4,8 berarti sangat baik. Selanjutnya dalam aspek isi memperoleh nilai dengan rata-rata 4,6 yang berarti sangat baik. Masih seperti penilaian pada tahap I, pada tahap ini juga memiliki indikator penilaian berjumlah 12 yaitu pada aspek pembelajaran berjumlah 5 dan isi berjumlah 7. Secara keseluruhan pada tahap II, skor yang didapat pada penilaian aspek pembelajaran dan isi yaitu 4,7 masuk pada kategori sangat baik. Hasil penilaian tersebut masuk

dalam rentang penetapan rumus yaitu $3,4 < X \leq 4,2$ dengan kategori sangat baik dan nilai kelayakan media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* berdasarkan validasi masuk dalam kategori sangat baik, sehingga dapat layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas VIII SMP khususnya di SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro.

Berdasarkan ahli media kelayakan media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui dan menilai 2 aspek media yaitu pemograman dan tampilan. Berdasarkan hasil penilaian pada tahap I, aspek pemograman didapat nilai rata-rata 3,3 masuk dalam nilai cukup. Aspek tampilan pada tahap I didapat nilai rata-rata 3,4 masuk dalam nilai baik. Penilaian media ini terdapat 17 indikator pertanyaan yang terdiri dari 7 indikator pertanyaan pada aspek pemograman dan 10 indikator pertanyaan pada aspek tampilan. Secara total mendapatkan rata-rata yang diperoleh dari indikator pada aspek pemograman dan tampilan yaitu skor rata-rata 3,3 dikategorikan cukup.

Setelah dilakukan evaluasi saran ahli media selanjutnya dilaksanakan penilaian pada tahap II. Penilaian tahap II masih sama seperti penilaian tahap I, yaitu menggunakan indikator sebanyak 17 pertanyaan. Di antara 17 indikator pertanyaan tersebut yaitu 7 indikator pertanyaan pada aspek pemograman dan 10 indikator pertanyaan pada aspek tampilan. Pada aspek pemograman tahap II, memperoleh nilai dengan rata-rata 4,8 berarti sangat baik. Pada aspek tampilan tahap II mendapatkan nilai rata-rata 4,8 berarti sangat baik. Secara total, rata-rata yang didapat dari aspek pemograman dan aspek tampilan pada media yaitu 4,8 berarti sangat baik. Hasil penilaian tersebut masuk dalam penetapan rumus yaitu $X > 4,2$ dengan kategori sangat baik. Tingkat hasil kelayakan pada media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* masuk dalam nilai sangat baik. Jadi, media pembelajaran layak sebagai bahan ajar Kelas VIII SMP khususnya di SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro.

Kelayakan media berdasarkan peserta didik dilaksanakan 2 tahap yaitu 1 kali di kelas VIIIA dan 1 kali tahap di kelas VIIIB. Pada tahap uji coba, peserta

didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Beberapa kelompok berisi 4 orang dengan kapasitas satu kelas terdiri dari 20 peserta didik. Jadi, satu kelas akan terdapat 5 kelompok. Masing-masing kelompok diberi tugas yaitu membuat 4 gerakan berbeda tidak boleh sama dengan kelompok lain, lalu dipresentasikan ke depan agar kelompok yang lain dapat melihat gerak yang dibuat masing-masing. Hal ini dilakukan setelah guru memberikan informasi mengenai pembelajaran yang diberikan menggunakan media audiovisual berbasis *power point* ini. Setelah melihat video tarian yang terdapat di media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* peserta didik diharapkan dapat meningkatkan keterampilan melalui pembuatan gerak dengan masing-masing kelompok yang sudah terbentuk dan memberikan penilaian pada uji coba aspek praktek. Nilai rerata yang diperoleh pada uji coba 2 kelas yaitu kelas A mendapatkan 2,4 dan kelas B 4,6. Dapat dilihat dari tabel konversi nilai tengah pada uji coba media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* ini kelas A masuk dalam kategori kurang dengan rentang rumus yaitu $1,8 < X \leq 2,6$ dan kelas B masuk dalam kategori sangat baik dengan rentang rumus yaitu $X > 4,2$. Keefektifan media pembelajaran yang dibuat telah divalidasi oleh ahli media, bahasa dan materi.

Media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* ini telah mendapatkan nilai rerata dari ahli materi, bahasa dan media yaitu sangat baik. Pada tahap uji coba ke peserta didik untuk mendapati keefektifan media pembelajaran yang dibuat, maka media harus diujicobakan untuk pembelajaran. Dalam hal ini dilakukan uji coba terhadap 2 kelas, yaitu kelas A dengan tidak menggunakan media, sedangkan kelas B menggunakan media. Berdasarkan data yang diperoleh dari Sekolah menjadi alasan tersendiri untuk menggunakan kelas B sebagai subjek eksperimen atau kelas yang cocok dalam menggunakan media.

Hasil tahap uji coba ini menghasilkan data yang sangat baik. Data dari kelas A, uji coba tanpa media, menghasilkan data yang kurang baik. kelas B sebagai kelas eksperimen menghasilkan data yang sangat baik. Hal ini menunjukkan keefektifan media pembelajaran sebagai rangsangan keterampilan berfikir dan tidak membosankan. Keefektifan media pembelajaran ini dinilai langsung oleh guru Seni Budaya di SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro sebagai hasil keefektifan media pembelajaran yang telah diujicobakan.

Teknik analisis data yang digunakan dibagi menjadi dua, yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis ini dimanfaatkan untuk mengetahui kelayakan dan keefektivan media pembelajaran yang dibuat. Teknik analisis data ini, penulis menggunakan konversi skala 5 yang dikembangkan oleh Widoyoko (2009: 238). Pada hasil rata-rata penilaian kelayakan dan keefektivan media dihitung berdasarkan rumus $X \leq Xi - 1,8 Sb_j$ dengan skor rerata $X \leq 1,8$ maka hasil dari penilaian kelayakan dan keefektivan bernilai sangat kurang, rumus $Xi - 1,8 Sb_j < X \leq Xi - 0,6 Sb_j$ dengan skor rerata $1,8 < X \leq 2,6$ maka hasilnya kurang, rumus $Xi - 0,6 Sb_j < X \leq Xi + 0,6 Sb_j$ dengan skor rerata $2,6 < X \leq 3,4$ maka hasilnya cukup, rumus $Xi + 0,6 Sb_j < X \leq Xi + 1,8 Sb_j$ dengan skor rerata $3,4 < X \leq 4,2$ maka hasilnya baik, rumus $X > Xi + 1,8 Sb_j$ dengan skor rerata $X > 4,2$ maka hasilnya sangat baik. Dalam penilaian kelayakan dan keefektifan, nilai paling rendah yang diperoleh yaitu menempati nilai kurang pada penilaian kelayakan media oleh para ahli. Namun, setelah dilakukan revisi validasi media pembelajaran menempati nilai sangat bagus yaitu pada rerata skor $X > 4,2$, maka media pembelajaran layak untuk diujicobakan. Selanjutnya untuk keefektivan media terhadap peserta didik, nilai paling rendah menempati pada rerata skor cukup yaitu pada rerata skor $2,6 < X \leq 3,4$ pada kelas VIIIA, lalu untuk kelas VIIIB menempati rerata skor sangat baik pada rerata skor $X > 4,2$, maka media yang telah dibuat dan divalidasi menunjukkan kelayakan untuk ujicoba pada peserta didik memiliki nilai efektif sebagai media pembelajaran berbasis *power point* kelas VIII untuk SMP khususnya di SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro.

Pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* melalui 5 tahap yaitu 1. Tahap Pengumpulan Data; 2. Tahap perencanaan; 3. Tahap Pengembangan Produk; 4. Tahap Validasi dan Uji Coba; 5. Uji Coba Produk. Pengembangan dalam media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* ini menggunakan Kompetensi Dasar Seni Budaya pada materi ajar Seni Tari yang berbunyi 3.3 Memahami penerapan pola lantai dan unsur pendukung gerak

tari Tradisional; 4.3 memperagakan cara dan menerapkan gerak tari Tradisional berdasarkan pola lantai dengan menggunakan unsur pendukung tari. Proses pembentukan media dilakukan secara bertingkat untuk mengetahui dan membentuk media pembelajaran yang layak untuk pembelajaran Seni Budaya khususnya pada materi gerak dan pola lantai pada pembelajaran Seni Tari. Hal ini dilakukan dengan serangkaian tahap yaitu validasi ahli materi, bahasa, media, dan uji coba. Semua kumpulan tahap tersebut dilaksanakan dengan tujuan mengumpulkan data yang selanjutnya akan dilakukan perbaikan atau revisi agar menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat serta layak bagi para peserta didik.

Validasi ahli bahasa dan materi membuktikan bahwa dari media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* ini baik jika mendapatkan nilai rata-rata 4,2 dalam aspek pembelajaran dan aspek isi. Hasil validasi ahli media memperlihatkan bahwa media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* ini mendapatkan rerata 4,0 masuk ke dalam kategori sangat baik pada aspek pemograman dan tampilan.

Setelah dinyatakan layak oleh ahli media, bahasa, materi dan peserta didik sebagai bahan uji coba produk media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* pada kompetensi dasar gerak dan pola lantai maka media ini memiliki kelebihan yang dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* ini mempermudah guru untuk menyampaikan materi gerak dan pola lantai.
2. Media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* dapat merangsang pembelajaran peserta didik dalam proses belajar.
3. Media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* dengan desain animasi di dalamnya akan merangsang peserta didik lebih tertarik pada saat proses belajar dan membuang rasa bosan dan jenuh dalam diri peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* ini tidak sepenuhnya dapat berjalan dengan lancar dan baik, adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan audiovisual berbasis *power point* ini antara lain:

1. Produk media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* yang diperoleh hanya menggunakan sepasang Kompetensi Dasar yaitu 3.3. dan 3.4 mengenai gerak dan pola lantai.
2. Uji coba lapangan pada media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* hanya dilakukan di SMP Negeri 1 Ngraho Bojonegoro.

SIMPULAN DAN SARAN

Kelayakan media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* berdasarkan ahli bahasa dan materi mendapatkan nilai rata-rata 4,2 berarti sangat baik dalam aspek pembelajaran serta isi. Kelayakan pada media pembelajaran menurut ahli media jika mendapatkan nilai dengan rata-rata 4,0 dapat dikategori sangat baik dalam aspek pemograman dan tampilan, kemudian keefektivan dan kelayakan pada media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* berdasarkan angket penilaian peserta didik mendapat nilai rata-rata 4,6 dapat dikategori sangat baik.

Keefektivan media pembelajaran pada uji coba kelas VIIIA dan kelas VIIIB menunjukkan hasil data yang sangat berbeda. Kelas A menunjukkan nilai rata-rata 2,4 dengan menggunakan 6 indikator pertanyaan untuk uji coba tanpa media pembelajaran. Sedangkan kelas B menunjukkan hasil nilai rata-rata 4,6 dengan menggunakan 6 indikator pertanyaan untuk uji coba menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Diharapkan pengembangan media audiovisual berbasis *power point* ini dapat digunakan untuk program Sekolah sehingga memungkinkan guru guna mengembangkan media pembelajaran pada Kompetensi Dasar yang lain.
2. Diharapkan pengembangan media audiovisual berbasis *power point* ini mendapatkan hak cipta media berupa HaKI (Hak atas Kekayaan Intelektual) agar tidak mudah mengklaim media yang telah dibuat.
3. Uji coba atau implementasi sebaiknya tidak hanya dilaksanakan di satu Sekolah saja, namun juga dilakukan dibeberapa Sekolah, sehingga dapat dilihat

manfaat dari media pembelajaran audiovisual berbasis *power point* ini pada Sekolah lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Nia. 2017. *Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Tari Muli Siger Di SMP Negeri 1 Tanjung Raya Mesuji*
- Rahayu, Titi Nugraheni. 2016. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Gambyong Pareanom Untuk Siswa SMP*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta
- Sadiman, Arief. 2002. *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santrock, Jhon W. 1997. *Life-Span Development (Perkembangan Masa-Hidup) Edisi Ketigabelas Jilid I*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Smart, Aqila. 2012. *Presentasi Maha Dasyat*. Yogyakarta: Mitra Pelajar.
- Sudarwan, Danim. 1995. *Keterampilan Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujadi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Pustaka Maya:
Widiasuti, Sri dan Muktiani, Nur Rohmah. 2010. Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Menggiring Bola dalam Pembelajaran Sepak Bola Melalui Kucing Tikus Pada Siswa Kelas 4 SD Glagahombo 2 Tempel, (online), Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (Nomer 1 Tahun 2010). Hlm. 49-50, (<http://scholar.google.co.id>, diakses 16 Oktober 2019).

Universitas Negeri Surabaya