

**LAPORAN PENELITIAN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *E-LEARNING***  
**PADA PEMBELAJARAN SENI TARI SMP NEGERI**  
**DI KABUPATEN SLEMAN**



Oleh

Wien Pudji Priyanto DP, M. Pd.  
Dra.Hartiwi  
Dra.Titik Agustin  
Rubiyat Pujiastuti, M.Pd

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI TARI**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**2011**

---

Proyek Penelitian ini dilaksanakan atas Anggaran bantuan dana DIPA UNY  
tahun Anggaran 2011 dengan Nomor Kontrak:  
08/Kontrak-Penelitian/H.34.12/PP/IV/2011

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas izin dan rahmat-Nya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Penelitian ini berisi tentang proses Pengembangan Media *E-Learning* untuk pembelajaran Seni Tari bagi siswa SMP Negeri di Kabupaten Sleman. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis melaksanakan penelitian dan pembuatan laporan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
2. Dekan FBS Universitas Negeri Yogyakarta dan segenap staf administrasi, atas segala kebijaksanaan, perhatian, bantuan, yang diberikan sehingga laporan penelitian ini dapat selesai.
3. Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Depok Sleman yang telah memberikan ijin tempat dan siswanya untuk menjadi responden atau subjek penelitian.
4. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Tari atas segala sumbang saran demi kelancaran penelitian dan kesempurnaan laporan penelitian ini.
5. Bapak Herman Suryono, Ph.D selaku ahli media dan sekaligus admin Be-Smart UNY yang telah memberikan arahan dan bimbingan demi terwujudnya pembuatan *e-learning* dan terselesaikanya penelitian ini.
6. Bapak Kusnadi, M.Pd, selaku ahli materi yang telah memberikan masukan dan saran sehingga penelitian ini dapat terwujud.
7. Siswa SMP Negeri 5 yang telah membantu sebagai subjek/responden dalam penelitian ini.
8. Bapak dan Ibu Guru di SMP Negeri 5 Depok Sleman.

9. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah membantu selesainya penelitian ini.

Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak untuk perbaikan menuju lebih sempurnanya laporan penelitian ini. Akhirnya semoga laporan ini bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Yogyakarta, Oktober 2011

Peneliti

Wien Pudji Priyanto, dkk.

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-LEARNING*  
PADA PEMBELAJARAN SENI TARI SMP NEGERI  
DI KABUPATEN SLEMAN**

Oleh:  
Wien Pudji Priyanto, dkk

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan produk pengembangan media e-learning pembelajaran seni tari yang layak diterapkan pada siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama. (2) Mengetahui kelayakan media *e-learning* pembelajaran seni tari bagi siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*R&D*), yang dilakukan melalui empat tahapan, yaitu penelitian pendahuluan, perencanaan pengembangan, produksi/pengembangan media, dan evaluasi media. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 5 Depok Sleman. Responden dalam penelitian ini sebanyak 47 orang, yang terdiri dari 2 orang validator, 3 siswa untuk uji coba satu-satu, 12 siswa untuk uji coba kelompok kecil, dan 30 siswa untuk uji coba lapangan. Aspek yang dinilai meliputi aspek media dan aspek pembelajaran. Data penelitian evaluasi produk dianalisis secara kuantitatif dan untuk data lain dianalisis secara kualitatif.

Hasil penelitian sebagai berikut: (1) Prosedur pengembangan media *e-learning* untuk menghasilkan produk media yang layak melalui langkah-langkah: (a) melakukan analisis kebutuhan, (b) melakukan desain pengembangan, (c) melakukan produksi media pembelajaran *e-learning*, (d) melakukan validasi/evaluasi produk. (2) Media pembelajaran *e-learning* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan: (a) Hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 3,40 kriteria baik dan ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,70 kriteria baik. (b) hasil penelitian kelayakan uji coba satu-satu skor rerata 4,09 kriteria baik, uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 3,74 atau kriteria baik. (c) hasil uji lapangan memperoleh skor 3,69 kriteria baik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran *e-learning* layak digunakan sebagai media pembelajaran seni tari pada siswa kelas VII SMP di Kabupaten Sleman.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media e-learning, Pembelajaran Seni Tari*

## MEDIA DEVELOPMENT OF E-LEARNING LEARNING TO DANCE IN THE COUNTRY SMP N DISTRICT SLEMAN

By:  
Wien Pudji Priyanto

## **ABSTRACT**

This study aims to: (1) Generate a product media e-learning development learning proper dance class VII students applied to the High School. (2) Determine the feasibility of the media e-learning for students learning the art of dance class VII Junior High School.

This type of research is a research and development (R & D), which is done through four stages, ie preliminary research, planning, development, production / media development, and evaluation of media. Research subjects is a class VII student SMP Negeri 5 Depok Sleman. Respondents in this study as many as 47 people, consisting of 2 people validator, 3 students for one-on-one test, 12 students for small group trials, and 30 students for field trials. Aspects considered include aspects of the media and aspects of learning. The research data were analyzed quantitatively evaluating products and for other data were analyzed qualitatively.

The results are as follows: (1) Procedures development of e-learning media to produce a viable media products through the steps of: (a) conduct a needs analysis, (b) undertake the design development, (c) production of instructional media e-learning, (d) conduct validation / evaluation of the product. (2) Learning Media developed e-learning fit for use as a medium of learning is based on: (a) The results of the validation media experts to obtain an average score of 3.40 both criteria and matter experts to obtain an average score of 3.70 both criteria. (b) the feasibility study results of one test score average of 4.09-a good criteria, test a small group to obtain an average score of 3.74 or better criteria. (c) the results of field tests to obtain a good score 3.69 criterion. The results of these studies indicate that the product development of instructional media e-learning fit for use as a medium of learning the art of dance in junior high school students in grade VII in Sleman.

Keywords:Media Development, E-Learning, Dance.

## **PENGEMBANGAN MEDIA *E-LEARNING* PADA PEMBELAJARAN SENI TARI DI SMP NEGERI SE KABUPATEN SLEMAN**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang**

Kabupaten Sleman merupakan bagian dari Daerah Istimewa Yogyakarta yang sejak dulu dikenal sebagai tempat wisata kedua setelah Bali. Seni budaya yang berkembang di Yogyakarta menjadikan daya tarik bagi wisatawan, sehingga seni budaya daerah Yogyakarta harus dijaga. Sekolah sebagai salah satu lembaga formal sangat efektif untuk membelajarkan seni budaya khususnya seni tari. Namun, pelaksanaan mata pelajaran seni tari mengalami permasalahan. Permasalahan dalam pelaksanaan mata pelajaran seni budaya sub bidang seni tari. Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap proses belajar mengajar Seni Tari di SMP, guru masih menggunakan metode ekspositori. Metode pembelajaran ekspositori yang selama ini dilaksanakan guru terbukti kurang efektif dalam memberdayakan keterampilan siswa dan kurang memperhatikan potensi bakat dan kecerdasan siswa yang beragam (*multiple intelligency*), tetapi memiliki kelebihan pada efisiensi waktu.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar sekolah formal di Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas (pasal 40 ayat 2) dinyatakan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban: (1) menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis; (2) mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan; dan (3) memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan dan hak yang diberikan kepadanya. Artinya, guru harus benar-benar menjadi pusat perubahan dan menjadi sosok profesional yang senantiasa bersikap responsif dan kritis terhadap berbagai perkembangan dan dinamika peradaban yang terus berlangsung di sekitarnya. Akan tetapi dalam pelaksanaannya masih banyak kesulitan yang dialami oleh guru. Diakses pada tanggal 1 Juni 2011 dari:

<http://bindosmp.edublogs.org/2007/12/06/perubahanparadigma-pendidikan>.

Dengan teknologi, guru seni tari dapat menyajikan pembelajaran yang lebih informatif, inovatif, detail dan imajinatif, siswa mampu diajak ke dunia pembelajaran yang lebih nyata dan membangun karakter seni siswa itu sendiri. Hal ini mungkin

sama halnya dengan mata pelajaran lain, yang ketika harus dijelaskan dan dicontohkan, kemudian guru akan kesulitan karena harus menyediakan objek penjas dan contoh yang konkret. Oleh karena itu, dengan menggunakan media pembelajaran *E-Learning* tentu diharapkan menjadi sebuah solusi yang akan membantu keberhasilan proses belajar mengajar, namun belum banyak guru yang menggunakan media *E-Learning* tersebut.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Banyaknya kendala dan kesulitan yang dialami oleh guru, siswa, lingkungan sekitar yang mencakup sekolah, keadaan sekitar, dan masyarakat dalam proses belajar mengajar.
2. Kebanyakan guru dalam PBM masih menggunakan metode ekspositori.
3. Kehadiran media *E-Learning* cukup penting. Namun, masih sedikit guru yang belum memanfaatkannya dalam pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Penulis akan memfokuskan penelitian ini pada pengembangan media *E-Learning* dalam pembelajaran Seni Tari SMP Negeri di Kabupaten Sleman.

## **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana bentuk pengembangan media *E-Learning* dalam pembelajaran Seni Tari bagi siswa Sekolah Menengah Pertama?
2. Bagaimakanakah pelaksanaan evaluasi untuk mengetahui kualitas media *e-Learning* dalam pembelajaran Seni Tari untuk siswa Sekolah Menengah Pertama?
3. Bagaimana hasil dari evaluasi produk pengembangan *e-learning* dalam pembelajaran Seni Tari untuk siswa Sekolah Menengah Pertama sehingga menjadi media pembelajaran yang layak digunakan?

## **E. Tujuan Penelitian**

1. Menghasilkan produk pengembangan *E-Learning* dalam pembelajaran Seni Tari di SMP.
2. Mengetahui kelayakan produk pengembangan *E-Learning* dalam pembelajaran Seni Tari di SMP.

## **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan berupa *e-Learning* pembelajaran Seni Tari, yang pada tahap awal pengembangan ini didesain untuk siswa SMP Kelas VII semester gasal, sehingga masih dapat dikembangkan untuk semester berikutnya. Pengembangan produk dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, lingkungan belajar, serta daya dukung teknologi, baik perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

## **LANDASAN TEORI**

### **A. Landasan Teori**

#### **1. Media Pembelajaran**

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Media merupakan bentuk jamak dari *medium* (bahasa Inggris) yaitu saluran komunikasi. Istilah tersebut tertuju kepada segala sesuatu yang membawa informasi di antara sumber dan penerima. Menurut Briggs dalam Arief S. Sadiman (2007: 6) menyatakan bahwa media sebagai sarana/alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional dalam Arief S. Sadiman (2007: 7) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang membawa pesan/informasi dan tujuan pembelajaran sehingga pesan pembelajaran



dapat diterima oleh siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media juga memfasilitasi terjadinya komunikasi yang berlangsung antara pengirim (*encoder*) kepada penerima (*decoder*). Media mempunyai dua komponen, yaitu *hardware* dan *software* serta mempunyai bentuk-bentuk baik teks, audio, visual, gambar, dan animasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002: 3-4) membagi jenis media pembelajaran antara lain: 1) media grafis atau media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain; 2) media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain; 3) media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP; 4) penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran. Jenis-jenis media dapat digolongkan menjadi media yang berbentuk gambar diam, gambar bergerak, audio, audio-visual, model, media yang diproyeksikan, komputer dan lingkungan.

## **2. *E-Learning***

*E-learning* berasal dari huruf 'e' (*electronic*) dan 'learning' (pembelajaran). Dengan demikian *E-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronika. Secara umum definisi *E-learning* adalah pengiriman materi pembelajaran melalui suatu media elektronik seperti Internet, intranet/extranet, satellite broadcast, audio/video tape, *interactive TV*, CD-ROM, dan *computer-based training* (CBT) secara lebih fleksibel demi mendukung dan meningkatkan pengajaran, pembelajaran dan penilaian. Sedangkan secara lebih khusus *E-learning* didefinisikan sebagai pemanfaatan teknologi internet untuk mendistribusikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat mengakses dari mana saja.

Menurut Emphy Effendi & Hartono Zhuang (2005: 6) pemakaian kata *E-learning* sering digunakan pada kegiatan pendidikan yang menggunakan komputer, seperti *web-based learning*, *online learning*, *computer-based training*, *distance learning*,

*computer-aided instruction*, dan lain sebagainya adalah terminologi yang sering digunakan untuk menggantikan *E-learning*. Pada dasarnya *E-learning* mempunyai dua tipe, yaitu *syncchronous* dan *asynchronous*.

Uwes A. Chaeruman, dalam Depdiknas (2008: 26) menggunakan konsep *e-Learning* secara umum, yaitu pembelajaran yang memanfaatkan atau menerapkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Selanjutnya Uwes A. Chaeruman mengatakan bahwa, penerapan *e-Learning* akan membantu siswa menjadi aktif berpartisipasi, berbagi (*sharing*) pengetahuan dan keterampilan, belajar secara kolaboratif dengan siswa lain melalui jaringan, Depdiknas (2008: 29).

Seiring perkembangan teknologi dan terjadinya pergeseran konten dan *adaptivity*, saat ini definisi klasik *E-learning* tersebut mengalami perubahan menjadi definisi yang lebih kontemporer, yakni suatu pengelolaan pembelajaran melalui media internet atau web yang meliputi aspek-aspek materi, evaluasi, interaksi, komunikasi dan kerjasama (Surjono, 2009).

Alessi & Trollip (2001: 382-397) menyebutkan beberapa faktor yang harus diperhatikan di dalam pengembangan *web-based learning* atau *e-Learning*. Secara ringkas faktor-faktor tersebut adalah: penentuan metodologi yang dipakai, navigasi, *hypertext links*, orientasi (desain program), format hipermedia, *browser* yang dipakai (misalnya *microcoft internet explorer*), kecepatan akses, komponen media *E-Learning*, *visual layout* (pengaturan jendela layar), dan *program boundary*.

Conrad & Training Links (2000: 11) menggambarkan pembagian model penyajian *e-Learning* berdasarkan bentuk interaksi penggunaanya yaitu: 1) ***Asynchronously***, yaitu pembelajaran secara independen di mana saja dalam waktu yang tidak harus bersamaan: komunikasi melalui *e-mail*. 2) ***Synchronously***, yaitu pembelajaran individu dengan pelaksanaan bersamaan untuk semua pengguna. Jadi model *asynchronously* dapat dilakukan kapan saja (*anytimes*) dan di mana saja (*anywhere*) tanpa harus difasilitasi guru. Sedangkan model *synchronously* penggunaan

dapat dilakukan di mana saja pada saat yang bersamaan (*realtime*), dan dapat difasilitasi atau tidak difasilitasi, sesuai kebutuhan.

### **3. Pembelajaran Seni Tari**

Seni Tari merupakan salah satu cabang seni, di mana media ungkap yang digunakan adalah tubuh. Tari mendapat perhatian besar di masyarakat. Tari ibarat bahasa gerak merupakan alat ekspresi manusia sebagai media komunikasi yang universal dan dapat dinikmati oleh siapa saja, pada waktu kapan saja. Sebagai sarana komunikasi, tari memiliki peranan yang penting dalam kehidupan masyarakat. Pada berbagai acara tari dapat berfungsi menurut kepentingannya. Masyarakat membutuhkan tari bukan saja sebagai kepuasan estetis, melainkan dibutuhkan juga sebagai sarana upacara agama dan adat, hiburan, sumber penghidupan bahkan terapi. Tari memberikan penghayatan rasa, empati, simpati, dan kepuasan tersendiri terutama bagi pendukungnya. Haukin menyatakan bahwa [tari adalah](#) ekspresi jiwa manusia yang diubah oleh imajinasi dan diberi bentuk melalui media gerak sehingga menjadi bentuk gerak yang simbolis dan sebagai ungkapan si pencipta (Haukins: 1990, 2). Di sisi lain ditambahkan oleh La Mery bahwa ekspresi yang berbentuk simbolis dalam wujud yang lebih tinggi harus diinternalisasikan. Untuk menjadi bentuk yang nyata maka Suryo mengedepankan tentang tari dalam ekspresi subjektif yang diberi bentuk objektif (Meri:1987, 12).

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetis dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni”, dan “belajar tentang seni.” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

### **4. Karakteristik Siswa SMP**

Kanopka (Yusuf, 2009: 9) menyatakan bahwa masa remaja adalah segmen kehidupan yang penting dalam siklus perkembangan siswa dan merupakan masa

transisi (dari masa anak-anak ke masa dewasa) yang diarahkan kepada perkembangan masa dewasa yang sehat. Kemampuan berpikir para remaja berkembang sedemikian rupa sehingga mereka dengan mudah dapat membayangkan banyak alternatif pemecahan masalah beserta kemungkinan akibat atau hasilnya. Kapasitas berpikir secara logis dan abstrak mereka berkembang sehingga mereka mampu berpikir multi-dimensi seperti ilmuwan. Para remaja tidak lagi menerima informasi apa adanya, tetapi mereka akan memproses informasi itu serta mengadaptasikannya dengan pemikiran mereka sendiri. Mereka juga mampu mengintegrasikan pengalaman masa lalu dan sekarang untuk ditransformasikan menjadi konklusi, prediksi, dan rencana untuk masa depan.

#### **5. Model Pengembangan *E-Learning***

Borg & Gall (1983: 775-776) menyebutkan 10 langkah utama pengembangan multimedia dengan model *R & D*, yaitu: (1) *research and information collecting*, tahap penelitian dan pengumpulan informasi ini termasuk *review* literatur, ruang kelas, dan penyiapan pelaporan, (2) *planing*, tahap perencanaan ini mencakup pendefinisian skill, perumusan *objectives* berdasarkan urutan pembelajaran, dan tes *feasibility* (uji coba) berskala kecil, (3) *develop preliminary form of product*, tahap pengembangan produk awal ini termasuk menyiapkan materi pembelajaran, buku pegangan, dan metode evaluasi. (4) *preliminary field testing*, tahap uji coba lapangan tahap awal yang dilaksanakan di 1-3 sekolah, melibatkan 6-12 siswa subjek coba, (5) *main product revision*, tahap revisi produk awal dilakukan sesuai dengan pertimbangan hasil tes lapangan tahap awal, (6) *main field testing*, uji coba lapangan utama yang melibatkan 5-15 sekolah dengan 30-300 siswa subjek coba, (7) *operational product revision*, revisi produk operasional ini dilaksanakan sesuai dengan saran-saran uji coba lapangan utama, (8) *operational field testing*, uji coba lapangan operasional yang melibatkan 10-30 sekolah, dengan 40-200 subjek coba. (9) yaitu *final product revision*, revisi produk akhir dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan operasional (*operational field testing*), dan (10) *dissemination and implementation*, membuat laporan produk yang sudah siap

disebarkan dalam pertemuan ilmiah dan jurnal, sehingga produk dapat dimanfaatkan di lapangan pendidikan/pembelajaran.

Penelitian ini, mengacu sampai langkah 9, dikarenakan implementasi akan diterapkan jika hasil pengembangan dinyatakan layak dan sebagai penelitian tindakan kelas.

## **B. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir bahwa, (1) pengembangan *e-Learning* pembelajaran Seni Tari yang kreatif berangkat dari permasalahan pembelajaran, (2) pengembangan *e-Learning* harus dilaksanakan berdasarkan teori belajar, teori pembelajaran, dan teori pengembangan yang sesuai sehingga dapat memfasilitasi pembelajaran Seni Tari yang kreatif, (3) produk pengembangan serta *content* pembelajaran harus dievaluasi melalui validasi ahli media dan ahli materi, pendapat siswa, subjek coba dan guru melalui tes, serta validasi program, dan (4) dari hasil evaluasi akan diketahui proses pelaksanaan pengembangan, kelayakan media, efisiensi pelaksanaan pembelajaran, dan kreativitas siswa setelah menggunakan *e-Learning*.

## **C. Pertanyaan Penelitian**

Dari beberapa permasalahan, berbagai teori yang dikaji serta kerangka pikir di atas maka dapat diuraikan pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan pengembangan *e-Learning* pembelajaran Seni Tari Kelas VII SMP.
2. Bagaimana pelaksanaan pengembangan *e-Learning* pembelajaran Seni Tari Kelas VII SMP.
3. Bagaimana evaluasi pengembangan *e-Learning* pembelajaran Seni Tari Kelas VII SMP dilaksanakan.

4. Bagaimana kelayakan *e-Learning* pembelajaran Seni Tari sebagai media pembelajaran berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi serta hasil uji coba produk.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Model Pengembangan**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) yaitu penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan R&D (*Research and Development*), mempunyai pengertian yang tertuju pada proses untuk menghasilkan objek yang dapat dilihat maupun diraba. Pengembangan merupakan proses rekayasa dari serangkaian unsur yang disusun bersama-sama untuk membentuk suatu produk. Setiap produk tidak ada yang langsung memberikan hasil akhir yang baik. Perubahan selalu diantisipasi dan setiap model yang baru merupakan perbaikan dari model sebelumnya.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media *E-Learning* untuk mata pelajaran Seni tari materi kelas VII SMP. Berdasarkan uraian model desain pembelajaran dan prosedur pengembangan yang telah dikemukakan pada bab II, maka dapat dirangkum menjadi empat tahap utama yaitu:

1. Analisis pengembangan media *E-Learning* pembelajaran Seni Tari.
2. Pengembangan media *E-Learning* dengan mengikuti langkah-langkah prosedural.
3. Menyusun perangkat media *E-Learning* menjadi produk.
4. Uji coba untuk memperoleh sejumlah informasi yang penting bagi keperluan revisi.

### **B. Prosedur Pengembangan**

#### **1. Analisis Kebutuhan**

##### **a. Studi Pustaka**

Studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan informasi, dengan mempelajari silabus mata pelajaran Seni tari setingkat SMP berkaitan dengan karakteristik mata pelajaran, alokasi waktu yang tersedia, kemudian membaca buku-buku mata pelajaran Seni Budaya khususnya Seni tari SMP, buku-buku penunjang sebagai bahan kajian teori, jurnal atau laporan hasil penelitian tentang pengembangan media *E-Learning*.

#### **b. Studi Lapangan**

Studi lapangan dilakukan untuk melihat secara langsung keadaan sekolah, potensi-potensi yang dimiliki, proses pembelajaran, dan dokumen hasil belajar siswa. Analisis kebutuhan digunakan sebagai landasan dalam mengembangkan media *E-Learning* pembelajaran, dilakukan observasi langsung dan wawancara kepada guru yang mengajar Seni tari kelas VII SMP di Sleman.

### **2. Desain Pembelajaran**

Pada tahap desain pembelajaran ini dikembangkan silabus pembelajaran sebagai dasar dalam mengembangkan media pembelajaran. Rencana pembelajaran dengan pengembangan media melalui langkah-langkah: (a) mengidentifikasi standar kompetensi, (b) mengidentifikasi karakteristik awal siswa, (c) menganalisis dan menetapkan kompetensi dasar, (d) merumuskan indikator keberhasilan, (e) mengembangkan butir tes acuan patokan, (f) mengembangkan evaluasi produk.

### **3. Produk Media *E-Learning***

Tahap produksi/pengembangan media *E-Learning* ini dilakukan melalui langkah-langkah:

- a. Membuat *flowchart*. *Flow chart* atau bagan alir menggambarkan arus suatu proses (Arief Sadiman, 1984: 41). Kegunaan dari *flow chart* adalah untuk menggambarkan alur logika penyajian materi. Dalam konteks program, *flow chart* adalah bagan alir logika dari suatu program. Bentuk dasar gambar/diagram *flow chart* mempunyai arti tersendiri.

- b. Mengumpulkan materi, video/movie, gambar, foto, audio, dan lain-lain yang digunakan untuk membuat media.
- c. Memasukkan bahan/materi ke dalam komputer berdasarkan *flowchart view*. Pada langkah ini, khususnya pada aspek pemrograman, pengembang dibantu oleh ahli media.
- d. Melakukan tes secara modular (pengetesan jalannya program) untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan hingga menjadi sebuah media pembelajaran.
- e. Melakukan evaluasi produk yang dikembangkan

#### **4. Evaluasi (validasi produk)**

Tahap evaluasi produk ini mengacu pada pendapat Dick & Carey (2005: 279); Sadiman dkk (2006:181), yaitu:

- a. Memvalidasi produk pada ahli media dan ahli materi, dilanjutkan dengan analisis data, dan revisi produk berdasarkan *review* ahli media dan ahli materi.
- b. Melakukan uji coba satu-satu (*one to one*), yaitu pada tiga orang siswa, dilanjutkan dengan analisis data, dan revisi produk berdasarkan hasil uji coba satu-satu. Uji coba selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*) pada 12 orang siswa dilanjutkan dengan analisis data, dan revisi produk berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil. Kemudian uji coba terakhir yaitu uji coba lapangan (*field trial*) pada 30 orang siswa, dilanjutkan dengan analisis data, dan revisi produk berdasarkan hasil uji coba tersebut sehingga menghasilkan produk final.

#### **C. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang kualitas media *E-Learning* yang dikembangkan, baik dari aspek pembelajaran, isi atau materi, tampilan, maupun pemrograman. Data-data yang diperoleh kemudian dianalisis, dan digunakan untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk yang dikembangkan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan digunakan untuk



memperbaiki atau menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Dengan proses uji coba produk seperti itu, diharapkan kualitas media *E-Learning* yang telah dikembangkan terpenuhi sehingga produk yang telah dikembangkan efektif sebagai sumber belajar.

## **1. Desain Uji Coba**

### **a. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi**

Sebelum produk diujicobakan kepada siswa, produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Validasi ahli ini penting dilakukan untuk mendapatkan jaminan bahwa produk awal yang dikembangkan layak diujicobakan pada siswa. Selain itu juga untuk mengantisipasi kesalahan materi, kekurangan materi, antisipasi situasi saat uji coba lapangan dan sebagainya. Bantuan ahli sesuai bidangnya, penilaian, komentar, dan saran sangat diperlukan agar produk yang dikembangkan tidak mengalami banyak kesalahan, dan sesuai dengan yang dibutuhkan.

Pada tahap ini, ahli media memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap produk dari aspek tampilan dan pemrograman. Sementara, ahli materi memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap produk dari aspek pembelajaran dan isi atau materi. Setelah produk dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya dilakukan uji coba kepada siswa melalui tiga tahap, yaitu uji coba satu-satu (*one to one evaluation*), uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*), dan uji coba lapangan (*field trial*).

### **b. Uji Coba Satu-Satu (*One to One Evaluation*)**

Tujuan uji coba satu-satu (*one to one*) ini adalah untuk memperoleh bukti-bukti empirik tentang kelayakan produk awal secara terbatas. Dalam uji coba satu-satu, penekanannya lebih pada faktor proses dari pada hasil belajar. Semua data

yang diperoleh pada tahap ini (penilaian, komentar, hasil pengamatan, dan saran siswa) disusun dan dianalisis untuk merevisi produk.

**c. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)**

Tujuan uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*) ini masih digunakan untuk mengumpulkan informasi yang dapat digunakan untuk memperbaiki produk dalam revisi berikutnya. Prosedur uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*) ini, adalah seperti berikut.

- 1) Menjelaskan bahwa media *E-Learning* tersebut sudah pada tahap formatif dan memerlukan umpan balik untuk penyempurnaannya.
- 2) Meminta siswa untuk mempelajari materi yang terdapat dalam media *E-Learning* tersebut.
- 3) Mencatat waktu yang diperlukan dan semua bentuk umpan balik selama mempelajari media.
- 4) Membagikan lembar evaluasi untuk mengetahui kelayakan produk dan tanggapan siswa.
- 5) Menganalisis data yang terkumpul.

**d. Uji Coba Lapangan (*Field Trial*)**

Tujuan uji coba lapangan (*field trial*) ini adalah untuk menentukan apakah produk yang dihasilkan sudah memiliki kelayakan, baik dilihat dari aspek pembelajaran, isi atau materi, tampilan, maupun pemrograman sehingga layak digunakan.

**2. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba atau responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa dari SMP Negeri 5 Depok Sleman, dengan alasan: (1) tidak semua sekolah mengajarkan seni tari sebagai mata pelajaran seni budaya; (2) siswa kurang berminat terhadap pembelajaran Seni Tari; dan (3) siswa kelas VII memiliki kecerdasan yang

berbeda-beda dengan latar belakang sosial yang heterogen. Penentuan jumlah siswa yang terlibat dalam proses uji coba produk ini mengacu pada pendapat Dick & Carey (2005). Jumlah subjek uji coba secara keseluruhan 45 siswa, dengan sebaran: (a) Sebanyak 3 siswa yang dipilih secara *random* (acak) untuk uji coba satu-satu (*one to one evaluation*). (b) Sebanyak 12 siswa yang dipilih secara *random* (acak) untuk uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*), tidak termasuk siswa pada kelompok uji coba satu-satu (*one to one evaluation*). (c) Sebanyak 30 siswa untuk uji coba lapangan (*field trial*). Siswa yang sudah terlibat baik dalam uji coba satu-satu (*one to one evaluation*) maupun uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*) tidak diperbolehkan menjadi subjek dalam uji coba lapangan (*field trial*).

### **3. Jenis Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang diperoleh dari penelitian untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media *E-Learning* yang dapat digunakan untuk kepentingan pengembangan produk.

### **4. Instrumen Pengumpul Data**

Untuk menghasilkan produk pengembangan yang layak diperlukan instrumen yang mampu menggali data yang diperlukan dalam pengembangan produk media *E-Learning*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa lembar observasi dan lembar evaluasi yang harus diisi siswa. Lembar observasi digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian penting dan respon siswa selama proses uji coba produk berlangsung. Lembar evaluasi digunakan untuk mengukur/mengevaluasi kelayakan produk yang dikembangkan dari aspek pembelajaran, isi/materi, tampilan dan pemrograman.

Untuk mendapatkan kelayakan instrumen yang digunakan, langkah-langkah yang ditempuh adalah: a) Menyusun kisi-kisi instrumen. b) Mengkonsultasikan kisi-kisi instrumen yang telah dibuat kepada pembimbing. c) Menyusun butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen. d) Mengkonsultasikan instrumen kepada

pembimbing, ahli media dan ahli materi hingga mendapatkan instrumen yang telah memperoleh *expert judgement*.

## **5. Teknik Analisis Data**

Data hasil penelitian ini adalah berupa tanggapan ahli media, ahli materi dan siswa terhadap kelayakan produk yang telah dikembangkan ditinjau dari aspek tampilan, pemrograman. Pembelajaran dan isi atau materi data berupa komentar, saran revisi dan hasil pengamatan peneliti selama proses uji coba dianalisis secara deskriptif kualitatif, dan disimpulkan sebagai masukan untuk memperbaiki atau merevisi produk yang telah dikembangkan. Sementara, data berupa skor tanggapan ahli media, ahli materi dan siswa yang diperoleh melalui kuesioner, dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan teknik persentase dan kategorisasi.

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan produk minimal dengan kategori “baik”, sebagai hasil penilaian baik dari ahli media, ahli materi maupun siswa. Jika hasil penilaian akhir (keseluruhan) pada aspek media dan aspek pembelajaran/materi dengan nilai minimal “baik” oleh para ahli, dan jika hasil penilaian akhir (keseluruhan) pada aspek media dan aspek pembelajaran/materi dengan nilai minimal “baik” oleh siswa, maka produk hasil pengembangan tersebut sudah dianggap layak digunakan sebagai sumber belajar.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Prosedur Pengembangan Produk Media *E-Learning* untuk Siswa SMP Kelas**

#### **VII**

##### **1. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan: (a) **Studi Pustaka untuk** mengumpulkan informasi tentang silabus, karakteristik mahasiswa, dll. (b) **Studi Lapangan** diperoleh data pelaksanaan pembelajaran secara ekspositori; metode imitasi/menirukan. Penggunaan LCD digunakan yang bersifat teori, hanya kadang-kadang dan sebagai bahan apresiasi.

Berdasarkan analisis kebutuhan, peneliti mencoba membuat media pembelajaran berbantuan computer dan internet sebagai alternatif pemecahan masalah pembelajaran seni tari di SMP. Ujicoba dalam penelitian ini dipilih siswa kelas VII dengan materi teori yang akan dikembangkan dengan menggunakan program *e-learning*. Uji coba lapangan dilaksanakan di SMP N 5 Depok, khususnya siswa kelas VII.

## 2. Desain

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis konsep dan tugas yang berkaitan dengan materi, yaitu dengan cara menyiapkan semua bahan ajar yang berkaitan dengan materi yang sesuai silabus, Rencana Pelaksanaan, dan *flowchart*. Diagram alir tersebut merupakan pedoman untuk membuat rencana tampilan perlayar *storyboard* dalam membuat produk media *e-learning*.

Selanjutnya penulis menyusun teks-teks (*scripts*), yakni: isi materi, gambar atau foto, tugas, dan apa saja yang akan disajikan di setiap layar sebagaimana telah direncanakan. Pilihan huruf, ukuran huruf, dan panjang teks disesuaikan dengan kebutuhan tampilan di setiap layarnya. Prinsip dalam menyusun teks adalah mudah dipahami, jelas/kontras, dan efisien (ringkas).

## 3. Produk

Tahap pengembangan merupakan kegiatan merakit bagian-bagian yang telah dihasilkan dalam tahap desain menjadi produk awal. Perakitan hal-hal yang telah direncanakan hingga menjadi *e-Learning* dan siap diujicobakan. Pertama kali yang harus dilakukan adalah menentukan *software* aplikasi yang akan digunakan, dalam hal ini dipilih *moodle*. Selanjutnya penulis membuat atau memilih grafis, menyiapkan teks dan bahan pendukung lain yang telah disiapkan pada tahap desain. Semua diseleksi dan dirakit menjadi sebuah bentuk *e-learning*.

**Produk *E-learning* Seni Tari untuk Siswa SMP kelas VII dengan alamat URL:**

<http://wienpudji.moodlehub.com>

## **B. Data Uji Coba**

Data untuk memperoleh kelayakan produk diperoleh 5 jenis data, yaitu: 1) data validasi ahli media, 2) data validasi ahli materi, 3) data uji coba satu-satu (*one to one evaluation*), 4) data uji coba kelompok kecil *small group evaluation*, 5) data uji coba lapangan (*field trial evaluation*).

### **1. Validasi Ahli Media**

Validasi media dilakukan oleh seorang ahli media dan sebagai admin *E-Learning* Be Smart UNY, yakni Herman Suryono, Ph.D. Validasi ahli media dilakukan untuk menggali komentar dan saran, baik secara tertulis maupun lisan dengan cara melakukan diskusi dan menyerahkan produk untuk ditinjau/dievaluasi dengan acuan instrumen evaluasi media. Tujuan dari validasi ini adalah sebagai dasar pengambilan keputusan untuk meningkatkan kualitas media.

Ahli media memberikan penilaian pada komponen media dan pembelajaran dengan 15 butir pernyataan, dengan 4 aspek yakni: (1) aspek lingkup pembelajaran, (2) aspek hubungan pengguna dengan program, (3) aspek pedagogi, (4) aspek fitur tak tampak. Jumlah skor 51 dan skor rata-rata 3,40 termasuk dalam kriteria ” baik ”. Catatan pada aspek yang mendapat skor 1 dan dua supaya ditambah atau diperbaiki.

Revisi yang dilakukan pada aspek presentasi bentuk audio atau video melalui link dan masukan data dari pengguna (tes, tugas) sesuai dengan tinjauan ahli media. Video yang diupload oleh pengembang adalah contoh tari klasik dari DIY, tari kreasi baru karya Untung Mulyono, tari kerakyatan dari daerah Kulon Progo, dan tari modern oleh siswa SMP. Masukan data dari pengguna berupa tugas memang belum diupload.

Kesimpulan yang diberikan oleh ahli media *e-learning* pembelajaran Tari untuk siswa SMP Kelas VII layak diujicobakan setelah direvisi.

## **2. Validasi Ahli Materi**

Langkah selanjutnya kualitas media *e-learning* diperlukan evaluasi materi meliputi pendahuluan, penyajian informasi, pendalaman materi, persiapan siswa, dan penilaian. Validasi materi dilakukan oleh seorang ahli materi Kusnadi, M.Pd.

Validasi ahli materi dari: 1) aspek pembelajaran meliputi: (a) Pendahuluan skor rerata 4 (baik). (b) Penyajian informasi skor rerata 3,5 atau kriteria baik. (c) Pendalaman materi skor rata-rata 3,25 (cukup). (d) Partisipasi siswa rerata skor 4 (baik). (e) Aktivitas tindak lanjut yakni penyediaan tugas-tugas mendapat skor 4 (baik). (f) Penilaian rerata skor yang diperoleh 3,5 (skor baik). Secara keseluruhan penilaian dari ahli media mendapat skor 3,70 (baik). 2) Aspek isi: Materi pada contoh tari tunggal, berpasangan, kelompok, dan gambar pola lantai masih terdapat kekeliruan. Saran: contoh-contoh materi tari disesuaikan, jangan terlalu luas (Tari Nusantara).

Revisi yang dilakukan pada materi dilaksanakan sesuai dengan tinjauan ahli materi. Pada materi pertemuan kedua tertulis tari tunggal nusantara padahal di silabus tari tunggal daerah setempat, sehingga contoh-contohnya tari daerah setempat. Materi pada awal produk dalam bentuk power point saja, ditambah materi dalam bentuk word sesuai dengan saran ahli media. Kesimpulan yang diberikan oleh ahli materi *e-learning* pembelajaran Tari untuk siswa SMP Kelas VII layak diujicobakan setelah direvisi.

## **3. Uji Coba Satu-satu**

Tujuan dari evaluasi tahap pertama ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan produk pembelajaran setelah ditinjau oleh tenaga ahli. Berdasarkan respon yang

diberikan siswa diperoleh nilai rata-rata data aspek lingkup pembelajaran sebesar 4,44 nilai ini menyatakan bahwa aspek pembelajaran yang disajikan dalam media sudah jelas, Pada Informasi tambahan dinilai sangat baik dengan rerata skor 3,50. Pertimbangan sikap pengguna dari segi kemenarikan terhadap siswa dengan skor rerata 4 termasuk dalam kriteria baik. Hubungan pengguna dengan program diperoleh rerata 3,83 kriteria baik. Pada aspek pedagogi diperoleh skor rerata 4,22 dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis uji coba satu-satu dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran Seni Tari untuk siswa kelas VII SMP hasil pengembangan produk mendapat nilai 4,09 dengan kriteria baik, sehingga dapat dilanjutkan uji coba kelayakan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

#### **4. Uji Coba Kelompok Kecil**

Uji coba tahap kedua dilaksanakan setelah uji coba satu-satu. Dan produk dinyatakan layak untuk dilanjutkan pada uji coba kelompok kecil. Responden pada uji coba ini, terdiri dari duabelas siswa kelas VII SMP yang ditunjuk oleh guru Seni Tari untuk membantu peneliti. Tujuan dari evaluasi tahap kedua ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan produk pembelajaran. Penilaian dan masukan dari uji coba ini adalah tentang kelayakan tampilan dan penyajian produk.

Berdasarkan respon yang diberikan siswa diperoleh nilai rata-rata data aspek lingkup pembelajaran sebesar 3,69 nilai ini menyatakan bahwa aspek pembelajaran yang disajikan dalam media sudah baik. Pada Informasi tambahan dinilai sangat baik dengan rerata skor 3,54. Pertimbangan sikap pengguna dari segi kemenarikan terhadap siswa dengan skor rerata 4 termasuk dalam kriteria baik. Hubungan pengguna dengan program diperoleh rerata 3,74 kriteria sangat baik. Pada aspek pedagogi diperoleh skor rerata 4,22 dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis uji coba kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran Seni Tari untuk siswa kelas VII SMP hasil pengembangan produk mendapat skor 3,74 (kriteria baik), sehingga dapat dilanjutkan uji coba



kelayakan berikutnya yakni uji coba lapangan. Program ini sangat membantu siswa dalam mempelajari materi, mudah dimengerti, dan aspek penyajian program menarik untuk dipelajari. Media ini lebih tepat digunakan secara individu dan tidak ada revisi baik pada tampilan maupun materi.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Prosedur pengembangan media *e-learning* pembelajaran Seni Tari siswa SMP kelas VII untuk menghasilkan produk media yang layak dilakukan melalui langkah-langkah: (a) melakukan analisis kebutuhan, (b) melakukan desain pengembangan, (c) melakukan produksi media pembelajaran, (d) melakukan validasi/evaluasi produk.
2. Evaluasi terhadap media *e-learning* pembelajaran Seni Tari siswa SMP kelas VII, melalui tahap validasi ahli materi dan ahli media, uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan, serta analisis dan revisi sehingga menjadi produk akhir berupa *E-learning* pembelajaran Seni Tari siswa SMP kelas VII dengan program *Moodlehub FBS UNY* untuk siswa kelas VII SMP yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Media media *e-learning* pembelajaran Seni Tari siswa SMP kelas VII yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan:
  - a. Hasil validasi ahli, yakni: (1) validasi ahli media skor rata-rata keseluruhan 3,40 (kriteria baik), (2) validasi ahli materi dengan skor rata-rata 3,70 (kriteria baik).
  - b. Hasil penilaian siswa, yakni: (1) uji coba satu-satu penilaian terhadap tampilan produk dan penilaian terhadap penyajian materi memperoleh skor rata-rata 4,09 (baik), (2) uji coba kelompok kecil penilaian terhadap tampilan produk dan

penilaian terhadap penyajian materi memperoleh skor rata-rata 3,74 (baik), (3) uji lapangan penilaian terhadap tampilan produk dan penilaian terhadap penyajian materi memperoleh skor rata-rata 3,69 (baik).

## **B. Implikasi dan Keterbatasan Produk dalam Penelitian**

Beberapa implikasi terhadap pengembangan media *e-learning* atau pembelajaran berbantuan computer (CAI) antara lain:

1. Pengembangan ini tepat dilakukan bersamaan dengan masuknya kurikulum Teknologi Informasi (TI) di SMP.
2. Produk dapat digunakan sebagai media pembelajaran tentang Seni Tari SMP Kelas VII.
3. Pengembangan ini dirancang untuk strategi pembelajaran mandiri.
4. Mengurangi tingkat ketergantungan guru sebagai pengelola dan sumber belajar.
5. Pengembangan pembelajaran ini dapat digunakan untuk penanaman ketekunan, ketelitian dan terhindar dari gagap teknologi.

Sebagai hasil karya ilmiah, dalam pengembangan ini dijumpai keterbatasan-keterbatasan sebagai berikut.

1. Pengembangan produk pembelajaran tidak dapat mengupload materi langsung yang berupa video pada materi karena keterbatasan program, sehingga harus melalui youtub.
2. Berkaitan dengan tahapan uji coba produk dengan jumlah subjek sebanyak 45 siswa belum tentu dapat mencerminkan standar kelayakan produk. Dengan demikian produk perlu diuji coba dengan subjek dan kawasan yang lebih luas.

## **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian pengembangan ini dapat kami sarankan:

1. Pengembangan produk pembelajaran Seni Tari di kelas selanjutnya, lebih baik menggunakan program yang dapat langsung mengupload materi dan siswa dapat mengupload tugas.
2. Pengembangan produk pembelajaran dapat dilakukan untuk semua mata pelajaran di SMP N 5 Depok dan SMP lain di Kabupaten Sleman.

### DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1977). *The definition of educational technology*. Washington, D.C. Association for Education Communication and Technology.
- Azhar Arsyad. (2006). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983). *Educational research, an introduction (Ed. 4th)*. New York: Longman Inc.
- Clark, R. & Mayer, R.E. (2003). *Teaching and the web: principles from e-Learning and the science of instruction*. Diambil pada tanggal 28 Agustus 2009 dari <http://www.luthersem.edu/mshore/carg-02/principles.htm>.
- Depdiknas. (2007). *Kumpulan Permendiknas tentang standar nasional pendidikan (SNP) dan panduan KTSP*.
- Depdiknas. (2008). *Mendorong penerapan e-learning di sekolah* (Jurnal Teknodik, Vol. 12 No. 1 Juni 2008, hal 30—31). Jakarta: Pustekkomdik.
- Dick, W., Carey & Carey. (2005). *The systematic design of instructional (6th Ed.)*. New York: Pearson Education Inc.
- Gall, M.D., Gall, J.P. & Borg, W.R. (2003). *Educational research: an introduction (7th Ed.)*. New York: Pearson Education Inc.
- Herman Dwi Surjono. (2009). *Instalasi Bsmart di laptop/PC*. (Diambil pada tanggal 5 Oktober 2009, dari <http://hermansurjono@uny.ac.id>).
- <http://bindosmp.edublogs.org/2007/12/06/perubahan-paradigma-pendidikan>. Diambil pada tanggal 6 Juni 2010.

La Meri. (1975). Elemen-elemen Dasar Komposisi Tari (Terjemahan Soedarsono). Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia.

Nana Sudjana. (1982). *Evaluasi Hasil Belajar Kontruksi dan Analisa*. Bandung: Mertiana.

Sleeman, P.J., Cobun, T.C. & Rockwell, D.M. (1979). *Instructional media and technology*. New York: Longman Inc.

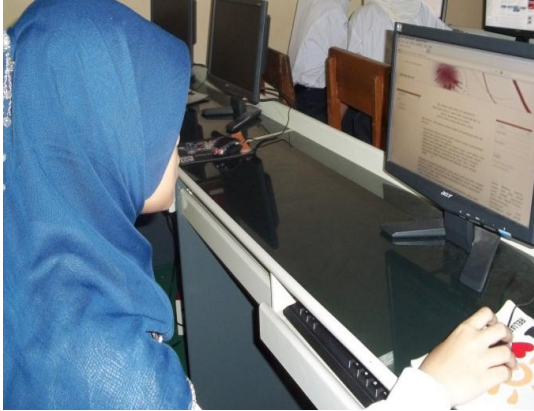
Sukardjo. (2008). *Kumpulan materi evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Prodi Teknologi Pembelajaran, PPs UNY

Yusuf, S. 2004. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung : PT Remaja Rosdakarya





**DOKUMEN UJI COBA PRODUK**



## **DOKUMEN UJI COBA PRODUK**