

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA MATA KULIAH SENI RUPA UNTUK ANAK
USIA DINI PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PG PAUD
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN FKIP**

¹⁾Samsul Alam, ²⁾Hj. Shofiyanti Nur Zuama
^{1,2}Program Studi PG PAUD Universitas Tadulako, Indonesia
email: shofiyantinz12@gmail.com

ABSTRAK

Masalah dalam tulisan ini adalah mengenai kebutuhan, pengembangan, dan validasi media pembelajaran media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah Seni Rupa untuk Anak Usia Dini pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*). Uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 24 Oktober 2015 dengan jumlah peserta 15 mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) FKIP Universitas Tadulako. Penentuan peserta dilakukan dengan teknik *purposive sampling* atau dengan tujuan, yaitu untuk efisiensi dan efektifitas waktu dan biaya. Sumber data dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Data dikumpulkan dengan teknik wawancara dan dokumentasi, wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak langsung dengan cara menyebarkan angket. Tahap awal atau studi pendahuluan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif, maka instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa adanya kebutuhan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan yang dikembangkan adalah produk *Video Compact Disc (VCD)*, serta hasil validasi berupa *Video Compact Disc (VCD)* layak digunakan pada mata kuliah Seni Rupa untuk Anak Usia Dini pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Seni Rupa

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual, dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan internet.

Salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, yang bermuara pada peningkatan mutu pendidikan yang merupakan salah satu unsur konkrit yang sangat penting dalam

upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan itu, hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah masalah prestasi belajar. Masalah umum yang sering dihadapi oleh peserta didik khususnya mahasiswa adalah masih cukup banyak yang belum dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan.

Demi mencapai prestasi belajar yang memuaskan tersebut dengan sistem pendidikan perkuliahan yang semakin maju dan didukung juga perkembangan teknologi. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi

pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal.

Adanya multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana mahasiswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Matakuliah Pengolahan Seni Rupa untuk Anak Usia Dini sebagai salah satu materi yang diajarkan pada mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako yang dijadwalkan pada semester ganjil. Sebagai salah satu mata kuliah yang menerapkan teori dan praktik penggunaan media pembelajaran terutama multimedia interaktif dirasa sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Djamarah dan Zain (2002:136), berpendapat bahwa kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Sedangkan menurut Gagne dalam Sadiman, dkk. (2011:6), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Sejalan dengan kedua pendapat di atas, Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2007:3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah materi atau kejadian maupun manusia sebagai media yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Secara etimologis multimedia berasal dari kata multi (Bahasa Latin, nouns) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan medium (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk

mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (Djamarah dan Zain, 2002:52).

Thorn dalam Wahyono (2008) mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif, yaitu 1) kemudahan navigasi; 2) kandungan kognisi; 3) presentasi informasi; 4) integrasi media; 5) artistik dan estetika; dan 6) fungsi secara keseluruhan. Sedangkan, Green dan Brown dalam Wahyono (2008) menyatakan bahwa multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari: 1) teks; 2) grafik; 3) audio; dan 4) interaktivitas.

Sedangkan, tujuan mahasiswa mempelajari mata kuliah Pengolahan Seni Rupa ini adalah memahami dan mampu mengembangkan pola kegiatan belajar pada Pendidikan Anak Usia Dini dengan bekal pemahaman estetis. Selain itu, mahasiswa dapat mengeksplorasi beberapa kemungkinan karya seni rupa sebagai media penunjang aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Dalam mata kuliah ini mahasiswa diperkenalkan konsep dasar seni rupa, mengeksplorasi kemungkinan karya seni rupa yang dapat membantu perkembangan anak usia dini, serta perancangan kegiatan belajar di pendidikan anak usia dini.

Secara umum, materi pokok bahasan dalam mata kuliah ini sesuai dengan Silabus dan Rencana pembelajaran, antara lain: 1) Wawasan Seni Rupa; 2) Pemahaman Umum Estetika; 3) Pendidikan Seni Rupa dan Dunia Anak; 4) Pentingnya pengalaman estetika bagi anak usia dini; 5) Target utama dalam pendidikan seni rupa anak usia dini; 6) Periode perkembangan kemampuan artistik anak; 7) Karakteristik tiap perkembangan kemampuan estetika anak usia dini; 8) Kecenderungan ekspresif; 9) Kecenderungan fantasi; 10) Kecenderungan peniruan bentuk; 11) Pengertian dan fungsi apresiasi serta kritik seni rupa; 12) Pengalaman belajar bagi anak melalui kegiatan apresiasi seni rupa; 13) Langkah-langkah apresiasi dan kritik seni rupa; 14) Peran evaluasi pendidikan seni rupa dalam kegiatan belajar anak; 15) Perangkat penilaian pendidikan seni rupa; 16) Evaluasi pendidikan seni rupa; 17) Pengenalan bahan dan karakteristik karya 2 dan 3 dimensi; 18) Membuat karya seni rupa 2 dan 3 dimensi;

dan 19) Apresiasi karya seni rupa 2 dan 3 dimensi.

Oleh karena itu, telah dilakukan sebuah upaya penelitian dan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini, sehingga judul penelitian ini adalah “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Seni Rupa untuk Anak Usia Dini pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP*”.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*). Uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 24 Oktober 2015 dengan jumlah peserta 15 orang dari kalangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) FKIP Universitas Tadulako. Penentuan peserta dilakukan dengan teknik *purposive sampling* atau dengan tujuan, yaitu untuk efisiensi dan efektifitas waktu dan biaya. Sumber data dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako.

Data dikumpulkan dengan teknik wawancara dan dokumentasi, wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak langsung dengan cara menyebarkan angket. Tahap awal atau studi pendahuluan dalam

penelitian ini menggunakan metode kualitatif, maka instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri. Data yang telah dikumpulkan melalui angket dan wawancara tertulis dengan para nara sumber, kemudian dibuat garis-garis besarnya berupa kerangka analisis. Setelah itu, data-data tersebut disusun menurut klasifikasinya masing-masing. Selanjutnya data yang telah dianalisis disajikan menurut klasifikasinya masing-masing dalam laporan penelitian.

3. HASIL PENELITIAN

Uji coba lapangan dimaksudkan untuk mendapatkan data yang nantinya mengukur tanggapan audiens tentang kualitas produk yang dikembangkan dari aspek pembelajaran, isi, dan kualitas gambar dan suaranya (audio visualnya). Data yang diperoleh selanjutnya digunakan sebagai bahan masukan untuk merevisi produk sebelum digunakan sebagai produk akhir yang di-diseminasi-kan.

Teknis pelaksanaan uji coba lapangan untuk meminta tanggapan peserta dijamin dengan menggunakan angket Skala Likert. Guna melengkapi data, peserta diminta untuk memberikan komentar dan saran revisi apabila masih ada bagian-bagian yang perlu direvisi. Selain itu juga kejadian-kejadian selama pelaksanaan uji coba diamati dan dicatat oleh tim peneliti dan pengembang. Adapun data hasil analisis uji coba lapangan dapat dilihat pada Tabel 4.5 sampai dengan Tabel 4.7 berikut.

Tabel 1 Data Hasil Uji Coba Lapangan Pada Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Rata-rata	Kriteria
1	Kejelasan indikator keberhasilan	3,60	Baik
2	Kemudahan memahami materi	3,40	Cukup
3	Keruntutan penyajian materi	3,53	Baik
4	Kejelasan petunjuk belajar	3,80	Baik
5	Pemberian motivasi	3,33	Cukup
6	Pemberian contoh dan ilustrasi	3,73	Baik
7	Penjelasan petunjuk praktik dan demonstrasi	4,00	Baik
8	Penjelasan petunjuk penggunaan alat	3,00	Cukup
9	Penjelasan petunjuk penggunaan bahan	3,73	Baik
10	Pemberian penjelasan menyiapkan perlengkapan sebelum pembelajaran	3,67	Baik
11	Pemberian penjelasan merapikan perlengkapan setelah pembelajaran	3,60	Baik
12	Penyampaian kesimpulan materi pembelajaran	4,13	Baik
Rata-Rata		3,63	
Kriteria Kualitas Aspek Pembelajaran		Baik	

Berdasarkan data pada Tabel 1 tentang hasil uji coba lapangan pada aspek pembelajaran, diketahui bahwa rata-rata skor tanggapan peserta terhadap kualitas media yang dikembangkan diperoleh skor rata-rata sebesar 3,63 pada kriteria “baik”. Hasil distribusi frekuensi data tanggapan peserta dalam ujicoba lapangan aspek pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Tanggapan Peserta dalam Uji Coba Lapangan pada Aspek Pembelajaran

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	14	7,78%
Baik	82	45,56%
Cukup	82	45,56%
Kurang	2	1,11%
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	180	100

Pada aspek pembelajaran ini, kualitas produk yang dikembangkan dilihat dari 12 butir indikator. Rata-rata skor tanggapan peserta pada butir kejelasan indikator keberhasilan sebesar 3,63. Kriteria ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia yang dikembangkan dianggap layak dilihat dari butir kejelasan indikator keberhasilan. Pada butir kemudahan memahami materi, rata-rata skor tanggapan peserta sebesar 3,40, tergolong pada kriteria “baik”. Kriteria ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak dilihat dari butir kemudahan memahami materi.

Pada butir keruntutan penyajian materi, rata-rata skor tanggapan peserta sebesar 3,53. Kriteria ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak dilihat dari butir keruntutan penyajian materi. Pada butir kejelasan petunjuk belajar, rata-rata skor tanggapan peserta sebesar 3,80. Kriteria ini menunjukkan bahwa media pembelajaran

berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak dilihat dari butir kejelasan petunjuk belajar.

Pada butir pemberian motivasi, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir pemberian motivasi sebesar 3,33. Kriteria ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak dilihat dari butir pemberian motivasi. Pada butir pemberian contoh dan ilustrasi, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir pemberian contoh dan ilustrasi sebesar 3,73. Kriteria ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak dilihat dari butir pemberian contoh dan ilustrasi.

Pada butir pemberian latihan untuk pemahaman konsep, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir penjelasan petunjuk praktik dan demonstrasi sebesar 4,00. Kriteria ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak dilihat dari butir penjelasan petunjuk praktik dan demonstrasi. Pada butir pemberian kesempatan kepada peserta untuk berlatih sendiri, rata-rata skor tanggapan peserta pada penjelasan petunjuk penggunaan alat sebesar 3,00. Kriteria ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak dilihat dari butir penjelasan petunjuk penggunaan alat.

Pada butir pemberian penguatan untuk jawaban yang benar, rata-rata skor tanggapan peserta pada penjelasan petunjuk penggunaan bahan sebesar 3,73. Kriteria ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak dilihat dari butir penjelasan petunjuk penggunaan bahan. Pada butir pemberian penguatan untuk jawaban yang salah, rata-rata skor tanggapan peserta pada pemberian penjelasan menyiapkan perlengkapan sebelum pembelajaran sebesar 3,67. Kriteria ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang

dikembangkan dianggap layak dilihat dari butir pemberian penjelasan menyiapkan perlengkapan sebelum pembelajaran.

Pada butir penyediaan rangkuman materi pembelajaran, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir pemberian penjelasan merapikan perlengkapan setelah pembelajaran sebesar 3,60. Kriteria ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak dilihat dari butir pemberian penjelasan merapikan perlengkapan setelah pembelajaran. Pada butir kejelasan petunjuk mengerjakan tes, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir penyampaian kesimpulan materi pembelajaran sebesar 4,13. Kriteria ini menunjukkan bahwa media

pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak dilihat dari butir penyampaian kesimpulan materi pembelajaran.

Dari 12 butir indikator kualitas pada aspek pembelajaran, keseluruhannya (100 %) dinilai oleh peserta dengan kriteria "baik". Hal ini menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek pembelajaran terhadap produk yang dikembangkan pada uji coba lapangan tersebut, produk media pembelajaran berbasis multimedia pada program Seni Rupa untuk AUD dinilai layak digunakan. Hasil uji coba lapangan aspek isi materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Data Hasil Uji Coba Lapangan Pada Aspek Isi

No	Indikator	Rata-Rata	Kriteria
1	Kejelasan uraian materi	3,73	Baik
2	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik	3,47	Baik
3	Kebermanfaatan materi dalam kehidupan	3,60	Baik
4	Aktualisasi materi	3,80	Baik
5	Keluasan materi	3,53	Baik
6	Kedalaman materi	3,73	Baik
7	Ketepatan contoh-dan ilustrasi untuk memperjelas isi	4,07	Baik
8	Kecukupan praktik yang diberikan	3,93	Baik
9	Kesesuaian alat untuk memperjelas isi	3,73	Baik
10	Kesesuaian bahan untuk memperjelas isi	3,67	Baik
11	Kejelasan bahasa yang digunakan	3,60	Baik
12	Keseimbangan materi teori dengan praktiknya	4,13	Baik
Rata-Rata		3,74	

Berdasarkan data Tabel 3, tentang hasil uji coba lapangan pada aspek isi, tampak bahwa tanggapan peserta terhadap kualitas produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah Seni Rupa untuk AUD hasil pengembangan diperoleh skor rata-rata sebesar 3,74. Angka ini menurut tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 (Tabel 3) tergolong pada kriteria "baik". Hasil ujicoba lapangan jika ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Tanggapan Peserta dalam Uji Coba Lapangan pada Aspek Isi

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	16	8,89%
Baik	103	57,22%

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Cukup	61	33,89%
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	180	100%

Pada aspek isi ini, kualitas produk yang dikembangkan dilihat dari 12 butir indikator. Secara rinci hasil tanggapan peserta pada setiap indikator tersebut dipaparkan, sebagai berikut: Pada butir kejelasan uraian materi, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir kejelasan uraian materi sebesar 3,73. Kriteria ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak oleh peserta

dilihat dari butir kejelasan uraian materi. Pada butir kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta sebesar 3,47. Kriteria ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak oleh peserta dilihat dari butir kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta.

Pada butir kebermanfaatan materi dalam kehidupan, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir kebermanfaatan materi dalam kehidupan sebesar 3,60. Kriteria ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak oleh peserta dilihat dari butir kebermanfaatan materi. Pada butir aktualisasi materi, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir aktualisasi materi sebesar 3,80. Kriteria ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak oleh peserta dilihat dari butir aktualisasi materi.

Pada butir keluasan materi materi, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir keluasan materi sebesar 3,53. Kriteria ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak oleh peserta dilihat dari butir keluasan materi. Pada butir kedalaman materi, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir kedalaman materi sebesar 3,73. Kriteria ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak oleh peserta dilihat dari butir kedalaman materi.

Pada butir ketepatan contoh dan ilustrasi untuk memperjelas isi, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas isi sebesar 4,07. Kriteria ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak oleh peserta dilihat dari butir ketepatan contoh dan ilustrasi untuk

memperjelas isi. Pada butir kecukupan praktik yang diberikan, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir kecukupan praktik yang diberikan sebesar 3,93. Kriteria ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak oleh peserta dilihat dari butir kecukupan praktik yang diberikan.

Pada butir kesesuaian alat untuk memperjelas isi, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir kesesuaian alat untuk memperjelas isi sebesar 3,73. Kriteria ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak oleh peserta dilihat dari butir kesesuaian alat untuk memperjelas isi. Pada butir kesesuaian bahan untuk memperjelas isi, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir kesesuaian bahan untuk memperjelas isi sebesar 3,67. Kriteria ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak oleh peserta dilihat dari butir kesesuaian bahan untuk memperjelas isi.

Pada butir kejelasan bahasa yang digunakan, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir kejelasan bahasa yang digunakan sebesar 3,60. Kriteria ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak oleh peserta dilihat dari butir kejelasan bahasa yang digunakan. Pada butir keseimbangan materi teori dengan praktiknya yang digunakan, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir keseimbangan materi teori dengan praktiknya sebesar 3,60. Kriteria ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak oleh peserta dilihat dari butir keseimbangan materi teori dengan praktiknya.

Dari 12 butir indikator kualitas pada aspek isi, keseluruhannya (100 %) dinilai oleh peserta dengan kriteria "baik". Hal ini menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek isi terhadap produk yang

dikembangkan pada uji coba lapangan tersebut, produk media pembelajaran Seni

Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif telah dianggap layak.

Tabel 5 Data Hasil Uji Coba Lapangan pada Aspek Kualitas Audiovisual

No	Indikator	Rata-Rata	Kriteria
1	Tingkat kejelasan gambar	2,67	Cukup
2	Tingkat kecerahan/pencahayaan warna	2,67	Cukup
3	Tingkat kejelasan suara dari awal sampai akhir	2,73	Cukup
4	Tingkat kejelasan (dipahami) bahasa yang digunakan	3,20	Cukup
5	Tingkat noise (suara yang mengganggu)	2,20	Kurang
6	Tingkat kejelasan Suara Latar Musik	2,93	Cukup
7	Tingkat daya tarik (kemenarikan) VCD	2,93	Cukup
8	Tingkat kebermanfaatan VCD bagi peserta	3,47	Baik
9	Tingkat keefektifan VCD untuk pembelajaran	3,20	Cukup
10	Kualitas VCD secara keseluruhan	3,00	Cukup
Rata-Rata		4,00	
Kriteria Kualitas Aspek Tampilan		Baik	

Berdasarkan data pada Tabel 5 tentang hasil uji coba lapangan pada aspek kualitas audiovisual, diketahui bahwa tanggapan peserta tentang kualitas produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif hasil pengembangan diperoleh skor rata-rata sebesar 2,90 pada kriteria “cukup”.

Tabel 6 Hasil Tanggapan Peserta dalam Uji Coba Aspek Kualitas Audiovisual

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	2	1,48%
Baik	20	14,81%
Cukup	77	57,04%
Kurang	34	25,19%
Sangat Kurang	2	1,48%
Jumlah	135	100 %

Untuk aspek Aspek Kualitas Gambar dan Suara pada VCD ini kualitas produk yang dikembangkan dilihat dari 9 butir indikator. Secara rinci hasil tanggapan peserta pada setiap indikator tersebut dipaparkan sebagai berikut. Pada butir tingkat kejelasan gambar, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir tingkat

kejelasan gambar sebesar 2,67 dengan kriteria “cukup”. Kriteria ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap cukup baik oleh peserta dilihat dari tingkat kejelasan gambar. Pada butir tingkat kecerahan/pencahayaan warna, rata-rata skor tanggapan peserta pada tingkat kecerahan/pencahayaan warna sebesar 2,67 dengan kriteria “cukup”. Kriteria ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap cukup baik oleh peserta dilihat dari butir tingkat kecerahan/pencahayaan warna.

Pada butir tingkat kejelasan suara dari awal sampai akhir, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir tingkat kejelasan suara dari awal sampai akhir sebesar 2,73 dengan kriteria “cukup”. Kriteria ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak oleh peserta dilihat dari butir tingkat kejelasan suara dari awal sampai akhir. Pada butir tingkat keterpahaman bahasa yang digunakan, rata-rata skor tanggapan peserta pada tingkat

keterfahaman bahasa yang digunakan sebesar 3,20 dengan kriteria “cukup”. Kriteria ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap cukup baik oleh peserta dilihat dari tingkat keterfahaman bahasa yang digunakan.

Pada butir tingkat *noise* (suara yang mengganggu), rata-rata skor tanggapan peserta pada butir tingkat *noise* (suara yang mengganggu) sebesar 2,20 dengan kriteria “kurang”. Kriteria ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap kurang oleh peserta dilihat dari butir tingkat *noise* (suara yang mengganggu). Pada butir tingkat daya tarik (kemenarikan) VCD, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir tingkat daya tarik (kemenarikan) VCD sebesar 2,93 dengan kriteria “cukup”. Kriteria ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak oleh peserta dilihat dari butir tingkat daya tarik (kemenarikan) VCD.

Pada butir tingkat kebermanfaatan VCD bagi peserta, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir tingkat kebermanfaatan VCD bagi peserta sebesar 3,47 pada kriteria “baik”. Kriteria ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap baik oleh peserta dilihat dari butir tingkat kebermanfaatan VCD bagi peserta. Pada tingkat keefektifan VCD untuk pembelajaran, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir tingkat keefektifan VCD untuk pembelajaran sebesar 3,20 pada kriteria “cukup”. Kriteria ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap cukup baik oleh peserta dilihat dari butir tingkat keefektifan VCD untuk pembelajaran. Pada butir kualitas VCD secara keseluruhan, rata-rata skor tanggapan peserta pada butir kualitas VCD secara keseluruhan sebesar 3,00 pada kriteria “cukup”. Kriteria ini menunjukkan

bahwa produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap cukup baik oleh peserta dilihat dari butir kualitas VCD secara keseluruhan.

Dari 9 butir indikator kualitas pada aspek kualitas gambar dan suara pada VCD, keseluruhannya (100 %) dinilai oleh peserta dengan kriteria “Cukup Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek kualitas gambar dan suara pada VCD, produk media pembelajaran Seni Rupa untuk AUD berbasis multimedia interaktif telah dianggap cukup layak digunakan. Berdasarkan data pada Tabel 1 sampai dengan Tabel 6 tentang tanggapan peserta terhadap kualitas produk yang dikembangkan, diperoleh rata-rata skor pada aspek pembelajaran sebesar 3,63, aspek isi 3,75, aspek Aspek Kualitas Gambar dan Suara pada VCD (saat diputar) 4,00 tergolong pada kriteria “baik”.

Sesuai dengan kriteria kualitas produk bahwa setiap aspek yang dinilai dalam produk yang dikembangkan dianggap layak jika peserta menilai minimal dengan kriteria “C” atau “cukup”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ditinjau dari aspek pembelajaran, isi, kualitas gambar dan suara produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mata kuliah Seni Rupa untuk Anak Usia Dini dengan kriteria “baik”.

Berdasarkan hasil pengamatan selama pelaksanaan uji coba lapangan, mahasiswa tampak sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Peserta tampak senang dan enjoy, santai dan tidak tegang selama selama proses pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Komentar peserta pun sangat beragam dan positif sebagaimana terangkum berikut.

1. Belajar dengan menggunakan VCD pembelajaran ini peserta lebih senang dan tidak terbebani, karena kami diberi kesempatan untuk menyaksikan pembelajaran secara audiovisual dengan santai dan rileks.
2. Dengan media pembelajaran ini, peserta dapat dengan mudah mengerti dan memahami materi, karena pembelajarannya lebih efisien dan

- efektif dari segi waktu dan tempat belajar.
3. VCD pembelajaran sangat menarik, dapat memberikan motivasi bagi peserta karena dapat belajar praktik baik secara mandiri maupun kelompok, dan tidak membosankan karena bisa di ulang jika belum dipahami.
 4. VCD pembelajaran dalam uji coba sangat bagus dan sangat cocok bagi peserta seperti kami sebagai orang dewasa, karena lebih fleksibel, dan saya pikir VCD ini kalau disebarluaskan akan diminati baik oleh mahasiswa maupun dosen.

Sedangkan saran revisi yang diberikan peserta dalam uji coba lapangan adalah “suaranya masih ada gangguan sehingga perlu dijernihkan, yakni masih ada suara-suara lain terdengar sehingga mengganggu kejelasan suara narator menjelaskan materi pembelajaran”.

4. PEMBAHASAN

Produk media pembelajaran mata kuliah Seni Rupa AUD berbasis multimedia interaktif telah selesai dikembangkan, dan divalidasi. Langkah-langkah pengembangan media ini melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, produksi/pengembangan media, evaluasi, dan produk akhir. Tahap analisis kebutuhan meliputi studi pustaka, dan studi lapangan untuk mengumpulkan informasi perlunya pengembangan media pembelajaran mata kuliah Seni Rupa AUD. Tahap desain pembelajaran meliputi pembuatan silabus, dengan langkah-langkah yaitu mengidentifikasi standar kompetensi, mengidentifikasi karakteristik awal peserta didik, menganalisis dan menetapkan kompetensi dasar, mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, dan menyusun strategi pembelajaran.

Tahap produksi/pengembangan media dilakukan melalui langkah-langkah: menyusun persiapan, menghubungi pihak-pihak terkait, menentukan waktu dan tempat, menyiapkan alat dan bahan, dan seterusnya. Pada tahap evaluasi dilakukan melalui: validasi ahli materi dan ahli media, dan uji coba lapangan. Pada setiap akhir tahapan evaluasi tersebut dilanjutkan dengan analisis data, dan revisi produk

sesuai hasil evaluasi dari setiap tahapan untuk menghasilkan produk akhir.

Berdasarkan hasil analisis data tanggapan peserta didik terhadap kualitas produk yang dikembangkan dalam uji coba lapangan diperoleh rata-rata skor pada aspek pembelajaran sebesar 3,63, aspek isi 3,75, dan aspek kualitas gambar dan suara pada VCD 2,90. Rata-rata skor secara keseluruhan adalah **3,43**. Angka ini menurut tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 (Tabel 4.3) tergolong pada kriteria “**Baik**”. Sesuai dengan kriteria kualitas produk yang telah ditetapkan bahwa setiap aspek yang dinilai dalam produk yang dikembangkan dianggap layak jika peserta didik menilai minimal dengan kriteria “C” atau “cukup”. Maka Produk model pembelajaran kursus tata rias pengantin berbasis multimedia dinilai layak, baik dari aspek pembelajaran, isi, maupun kualitas gambar dan suara pada VCDnya.

Berdasarkan komentar ahli materi, ahli media, dan peserta didik baik dalam uji coba lapangan dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, menarik, memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar, dan menjadikan peserta didik lebih aktif. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sudjana dan Rivai (2003:137) bahwa cara kerja baru pemanfaatan multimedia akan membangkitkan motivasi kepada peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses uji coba menunjukkan bahwa peserta didik begitu antusias dalam menggunakan media pembelajaran yang diberikan. Demikian juga dari segi waktu yang digunakan, proses pembelajaran menjadi lebih singkat yakni 2 x 45 menit (90 menit jam pelajaran), padahal dalam pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan instruktur memerlukan waktu 2 x 60 menit (120 menit jam pelajaran).

5. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Adanya kebutuhan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah Seni Rupa untuk Anak Usia Dini pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Tahun 2015.
2. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah Seni Rupa untuk Anak Usia Dini pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Tahun 2015 yang dikembangkan adalah produk *Video Compact Disc* (VCD).
3. Hasil validasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah Seni Rupa untuk Anak Usia Dini pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Tahun 2015 berupa *Video Compact Disc* (VCD) layak digunakan.

Sesuai simpulan di atas, dapat disarankan beberapa hal, sebagai berikut:

1. Hendaknya dosen yang mengajar selalu menggunakan media pembelajaran, tidak hanya dalam mata kuliah Seni Rupa untuk AUD, tetapi semua mata kuliah yang ada di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Tadulako.
2. Adanya pengembangan media pembelajaran lebih lanjut yang lebih inovatif dan kreatif agar tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan, tidak hanya di kalangan Program Studi, tetapi ke tingkat lebih lanjut, yaitu Fakultas maupun Universitas.
3. Agar Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNTAD menindaklanjuti hasil penelitian dan pengembangan ini dengan memperbanyak produk yang dihasilkan, yaitu VCD pembelajaran.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, Arif S. dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Wahyono, Unggul. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran TIK Untuk Meningkatkan Pengaturan Diri Dalam Belajar Siswa*. Universitas Tadulako. [On-Line]. Tersedia: http://directory.umm.ac.id/tik/63_Unggul%20Wahyono_Pengembangan%20Model%20Pembelajaran%20Untuk%20Meningkatkan%20Kemampuan%20Reflektif.pdf.