

PENGEMBANGAN PERANGKAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PROJECT LEARNING PADA MATA KULIAH TATA TEKNIK PENTAS

Yurina Gusanti^{1*}, Ika Wahyu Widyawati², Agnisa Maulani Wisesa³, Fitri Rahmah⁴

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Seni Tari dan Musik, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang
Jl. Semarang no. 5 Malang, Jawa Timur 65145, Indonesia

⁴Program Studi Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis KM 6,5 kotak pos 1210, Indonesia

email : yurina.gusanti.fs@um.ac.id¹, ika.wahyu.fs@um.ac.id², agnisa.fs@um.ac.id³,
fitriarahmah3n@gmail.com⁴

Paper received: 2024-06-15

revised: 2024-10-5

accepted: 2024-11-29

Abstract: The Stage Engineering course is a Project Based Learning course which requires a lot of exploration of the practice of stage arrangement and not just theory because it is oriented towards making students able to design stage arrangements. The obstacle faced in this course, namely direct practice on stage, can be overcome by making learning videos that can take students on a virtual stage exploration. This research aims to develop learning in stage engineering courses through the use of interactive media devices, one of which is video. This research uses interactive learning media theory, concepts and development by Prof. Herman Dwi Surjono, M. Sc., M.t., Ph, D who discusses interactive learning multimedia and its development. The research method used in this research is ADDIE which includes (1) Analyze (2) Design (3) Development (4) Implementation (5) Evaluation. The ADDIE method is an instructional process that uses a systems approach. The results of this research are in the form of qualitative data which contains the development of learning in stage engineering courses through the use of interactive media devices, one of which is video, which is a more specific output in this research. Apart from learning videos, the output of this research is a journal.

Keywords: *learning development, learning videos, stage techniques*

Abstrak: Mata kuliah Tata Teknik Pentas merupakan mata kuliah *Project Based Learning* yang membutuhkan banyak eksplorasi pada praktek penataan panggung dan tidak hanya sekedar teori Karena berorientasi menjadikan mahasiswa mampu mendesain penataan pentas. Kendala yang dihadapi dalam mata kuliah ini yakni praktek langsung di panggung dapat diatasi melalui pembuatan video pembelajaran yang bisa membawa mahasiswa pada penjelajahan panggung secara virtual. Penelitian ini bertujuan melakukan pengembangan pembelajaran mata kuliah tata teknik pentas melalui penggunaan perangkat media interaktif salah satunya video. Penelitian ini menggunakan teori media pembelajaran interaktif konsep dan pengembangannya karya Prof. Herman Dwi surjono, M. Sc., M.t., Ph,D yang membahas mengenai multimedia pembelajaran interaktif serta perkembangannya.. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian ini yaitu ADDIE yang meliputi : (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Metode ADDIE merupakan proses instruksional yang menggunakan pendekatan system. Hasil penelitian ini berupa data kualitatif yang berisi pengembangan pembelajaran mata kuliah tata teknik pentas melalui penggunaan perangkat media interaktif salah satunya video yang menjadi luaran yang lebih spesifik dalam penelitian ini. Selain Video Pembelajaran Luaran dari penelitian ini yakni Jurnal.

Kata kunci: pengembangan pembelajaran, video pembelajaran, tata teknik pentas

1. Pendahuluan

Dewasa ini kita telah dihadapkan pada era revolusi industri 4.0 dimana teknologi menjadi suatu perangkat yang tidak dapat dihindari sebagai fasilitator yang banyak memberikan kemudahan bagi berbagai aspek kehidupan termasuk di bidang Pendidikan. Pendidikan begitu merasakan dampak revolusi industri 4.0 terlebih pada masa pandemi covid-19 lalu. Seiring

dengan bangkitnya kembali ke era pasca pandemi penggunaan teknologi sebagai media ajar dapat dimodifikasi bersama pengajaran secara luring. Hal ini akan lebih memudahkan peserta didik sehingga mendapatkan ilmu yang tidak hanya terbatas saat pertemuan di kelas akan tetapi juga dapat memperdalam materi melalui materi-materi yang dibagikan lewat jejaring. Pembiasaan penggunaan teknologi yang semakin tinggi imbas dari pandemi tidak dapat dipungkiri ternyata mampu memberikan pilihan-pilihan solusi dalam pembelajaran yang lebih maju dan menarik minat peserta didik. Terlebih lagi jika melihat generasi milenial, yang tidak bisa lepas dari yang namanya teknologi digital, baik itu untuk kehidupan sehari-hari maupun pada kegiatan bisnis. (Yudi Irwan. 2019) Kedekatan generasi muda dengan penggunaan teknologi ini tentunya harus dimanfaatkan secara positif.

Media pembelajaran bisa melalui perangkat gadget atau secara digitalisasi sebagai alat penghubung media pembelajaran konvensional menjadi media baru atau perkembangan inovasi media interaktif yang merupakan interaksi antara pengajar dan peserta didik secara aktif dengan perantara media. Model pembelajaran seperti ini akan lebih diminati oleh peserta didik karya relevan dan sesuai dengan zaman milenial pada masa ini (Yuniani dkk, 2019 : 18-24). Video pembelajaran sebagai salah satu media interaktif dalam pembelajaran saat ini dapat menjadi salah satu penunjang yang sangat mudah dijangkau bagi peserta didik yang di era ini sangat mudah menjangkau ketersediaan perangkat teknologi dan internet. Selain itu penggunaan teknologi juga lebih diminati peserta didik di era ini karena banyak memberikan kemudahan baik efisiensi waktu maupun efektivitas fungsi.

Melakukan pengembangan pembelajaran berbasis Project Learning dengan penerapan perangkat media pembelajaran interaktif melalui video pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari pengajar kepada peserta didik yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran. Hal inilah yang melandasi penerapan pengembangan perangkat media pembelajaran interaktif berbasis Project Learning pada Mata Kuliah Tata Teknik pentas akan dilakukan.

Moodle adalah salah satu E-Learning berbasis PHP dan MySQL yang paling populer. Memiliki fitur jadwal pembelajaran kuis program, penyajian hasil karya, moodle juga memiliki modul interaksi siswa dengan guru yakni chat forum, workshop atau survey. Dalam penelitian ini tinjauan pustaka yang digunakan adalah media pembelajaran interaktif konsep dan pengembangannya karya Prof. Herman Dwi surjono, M. Sc ., M.t., Ph,D yang membahas mengenai multimedia pembelajaran interaktif serta perkembangannya. Serta bagaimana prinsip dan evaluasi media interaktif tersebut.

Pembelajaran interaktif didukung oleh bahan ajar interaktif. Salah satu bahan ajar interaktif yang dapat mendukung pembelajaran interaktif yaitu, media interaktif yang merupakan kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh pengguna dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi (Majid, 2017 : 181). Video sebagai salah satu media interaktif dapat menjadi media pembelajaran yang sangat menarik karena merupakan satu kesatuan audio dan visual. Keberadaan media belajar yang bersifat interaktif menjadi alternatif yang banyak dikembangkan dan banyak dimanfaatkan untuk mencapai keberhasilan proses kegiatan belajar (Firdha & Zulyusri, 2022). Penelitian terdahulu menunjukkan multimedia interaktif menarik untuk dipelajari, dengan produk multimedia interaktif yang dikembangkan peserta didik menjadi lebih senang.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan sistem e-learning untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran (Surjono,2013 :3). melalui e-learning materi pembelajaran dapat

diakses dimana saja dan kapan saja. fleksibilitas menjadi sangat mungkin ketika menggunakan e-learning, mahasiswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja serta dosen juga dapat memperbaharui materi yang ada kapanpun.

Universitas Negeri Malang dalam menyikapi hal ini baik saat pandemi maupun pasca pandemi melakukan pembelajaran sinkronus dan asinkronus yang diwadahi dalam Learning Management System (LMS) menggunakan platform Moodle yakni Sipejar (Sistem Pengelolaan Pembelajaran). Melalui Sipejar materi-materi dapat diikuti oleh mahasiswa sebagai tambahan dan pemantapan dari materi-materi yang telah dibagikan di kelas secara luring. Melalui Sipejar mahasiswa dapat melakukan pembelajaran tambahan secara mandiri dan mengeksplorasi materi-materi pembelajaran secara lebih luas. Hal ini tentunya sangat membantu terlebih bagi matakuliah yang berbasis proyek (Project Based Learning). Pemanfaatan ini tentunya juga dapat diterapkan pada mata kuliah Tata Teknik Pentas di Prodi Pendidikan Seni Tari dan Musik sebab mata kuliah ini merupakan mata kuliah berbasis Project Learning.

Mata kuliah tata teknik Pentas sebagai salah satu mata kuliah yang berbasis proyek sangat memiliki peluang besar dalam pengembangan pembelajaran menggunakan Sipejar (Sistem Pengelolaan Pembelajaran) selain karena dapat memberikan materi pembelajaran diluar kelas sebagai bahan pemantapan materi dan eksplorasi materi, melalui pengembangan pembelajaran menggunakan sipejar juga akan mampu mengatasi salah satu kendala dalam matakuliah ini yakni praktek secara langsung di panggung. Melalui Sipejar dosen dapat membawa mahasiswa untuk berkali-kali menuju panggung meskipun secara virtual. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat sebuah inovasi video animasi panggung yang dapat membawa mahasiswa merasakan menuju panggung secara virtual. Melalui video tersebut mahasiswa akan membuat catatan-catatan selayaknya realisasi perjalanan menjelajah panggung. Perjalanan secara virtual melalui video tersebut dapat diiringi dengan tugas dimana mahasiswa bisa melakukan deskripsi dan eksplorasi tata panggung.

Pengembangan pembelajaran mata kuliah tata teknik pentas melalui penggunaan perangkat media interaktif salah satunya video yang menjadi yang lebih spesifik dalam penelitian ini sangat penting untuk dilakukan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa mengenai panggung. Kendala yang dihadapi dalam realisasi praktek langsung di panggung dapat diatasi melalui video ini dan interaksi yang diharapkan antara dosen dan Mahasiswa akan lebih berjalan melalui deskripsi dan eksplorasi yang dilakukan mahasiswa melalui jelajah panggung secara virtual sebab penjelajahan ini akan disertai bimbingan dan arahan yang lebih mendalam.

Video merupakan salah satu multimedia pembelajaran interaktif yang sangat cocok pada masa kini dimana teknologi sangat dekat digemari generasi muda. Keterbatasan yang dialami pada mata kuliah tata teknik pentas di Prodi Pendidikan Seni Tari dan Musik Universitas Negeri Malang dimana dalam mata kuliah ini mahasiswa sangat sulit untuk dapat belajar langsung di panggung atau gedung pertunjukan membutuhkan solusi agar mahasiswa dapat menjelajah panggung secara virtual. Hal ini dapat diwujudkan salah satunya dengan pemanfaatan video. Oleh sebab itu perlu dilakukan upaya pembuatan video pembelajaran yang dapat menggiring mahasiswa untuk dapat menjelajah panggung dan gedung pertunjukan secara virtual melalui video pembelajaran mata kuliah Tata Teknik Pentas.

Selain itu mahasiswa juga perlu mengetahui secara rinci mengenai unsur dan tatanan panggung. Serta mampu melihat bagaimana panggung dapat digunakan untuk keperluan seni pertunjukan. Bagaimana cara melakukan penataan dan penyesuaian dengan konsep karya seni yang akan dilakukan. Semuanya tentu harus dipikirkan dan di desain secara matang dan terkonsep. Untuk itu maka disusunlah ebook untuk mata kuliah tata teknik pentas yang berisikan materi-materi tata teknik pentas seperti sejarah, unsur, ragam dan jenis panggung serta penataan lighting atau lampu.

2. Metode (untuk artikel hasil penelitian)

Pengembangan bahan ajar membutuhkan model untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE yang meliputi: (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Metode ADDIE merupakan proses instruksional yang menggunakan pendekatan *system*. Esensi dari pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke dalam beberapa langkah untuk mengatur langkah-langkah kedalam urutan-urutan logis kemudian menggunakan *output* dari setiap langkah sebagai *input* pada langkah berikutnya.

Prosedur penelitian model ADDIE meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis. Adapun alasan pemilihan model ADDIE karena pada model ini terdapat kesempatan evaluasi dan revisi di setiap tahapan, hal tersebut bertujuan untuk meminimalisir tingkat kesalahan produk pada tahap akhir (H, 2016). Secara prosedural langkah-langkah penelitian pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan Model ADDIE (Sa'adah, 2021)

Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan yaitu menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran. Beberapa analisis dilakukan sebagai berikut: Analisis Kinerja, Pada tahapan ini dimunculkan masalah mendasar yang dihadapi dalam pembelajaran. Analisis Siswa merupakan telaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan, dan perkembangannya. Tujuannya untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam. Hasil analisis siswa berkenaan dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat dijadikan gambaran dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran. Analisis fakta, konsep, prinsip, dan prosedur materi pembelajaran yang berkenaan dengan fakta, konsep prinsip, dan prosedur materi pembelajaran merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dan pembelajaran. Tujuan analisis ini yakni mengidentifikasi bagian-bagian utama materi yang akan diajarkan dan disusun secara sistematis. Analisis ini dapat dijadikan dasar untuk menyusun rumusan tujuan pembelajaran.

Analisis tujuan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki peserta didik. Pada tahap ini yang perlu diperoleh yakni: tujuan pembelajaran yang ditentukan dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Selanjutnya masuk pada tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut: Penyusunan bahan ajar, Merancang skenario pembelajaran, Pemilihan kompetensi ajar, Perencanaan awal perangkat pembelajaran, Merancang materi pembelajaran. Setelahnya dilakukan Pengembangan bahan ajar, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai yaitu pertama memproduksi dan merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kedua memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam langkah ini perlu didapatkan Beberapa poin yaitu:

bentuk bahan ajar yang perlu dibuat dalam mencapai tujuan pembelajaran dan bentuk bahan ajar yang perlu dibuat dan dimodifikasi sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran.

Tahapan implementasi dalam tahapan penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Adapun tujuan langkah ini yaitu: membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, menjamin terjadinya pemecahan masalah, dan memastikan bahwa pada akhir pembelajaran kemampuan peserta didik meningkat. Evaluasi merupakan langkah terakhir dimana evaluasi sumatif dilaksanakan untuk mengukur kompetensi akhir atau tujuan pembelajaran yang dicapai.

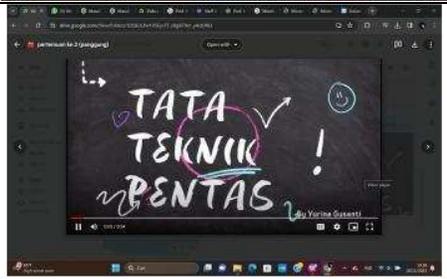
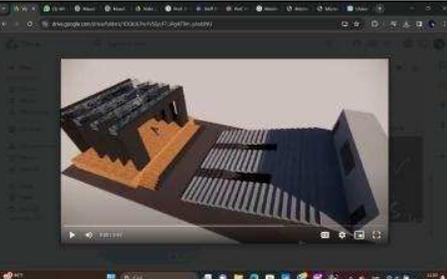
3. Hasil dan Pembahasan

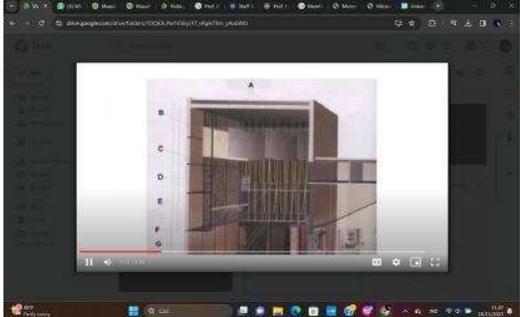
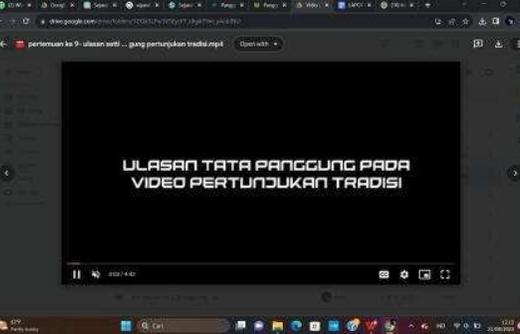
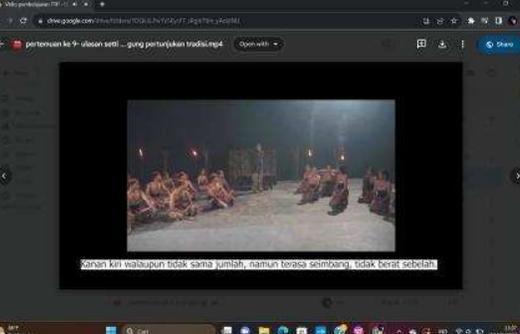
Hasil dari penelitian memaparkan: 1. Penelitian dan pengumpulan data 2. Perencanaan 3. Produk. Penelitian dan pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan studi Pustaka. Observasi dilakukan melalui proses belajar mengajar pada mata kuliah tata teknik pentas kemudian melalui RPS yang ada serta berbagai referensi dan bahan ajar yang kemudian akan diolah ke dalam bentuk video pembelajaran. Hal yang pertama kali dilakukan adalah menyusun perencanaan.

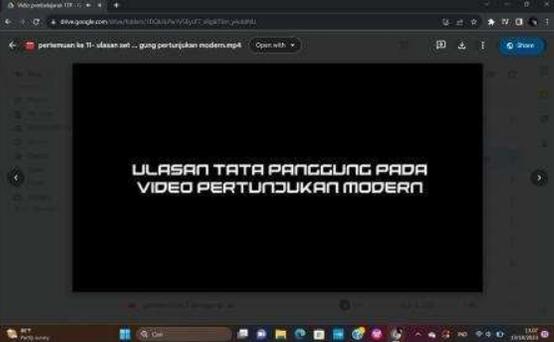
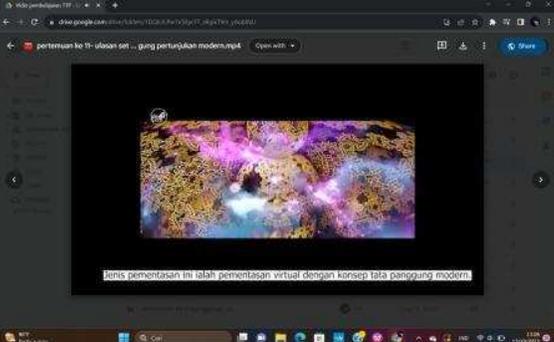
Pada proses perencanaan dicermati RPS yang akan disesuaikan dengan materi dan bahan ajar yang akan diolah menjadi video. Kemudian dibuatkan *breakdown* pembuatan video sebagai berikut : pada pertemuan pertama akan dijelaskan kontrak perkuliahan, penugasan dan tagihan individu maupun tagihan kelompok, serta sistem evaluasi/ penilaian serta menajaki pemahaman awal tentang teknik pentas. Di pertemuan kedua dijelaskan Deskripsi dan hakikat tata teknik pentas. Di pertemuan ketiga membahas mengenai unsur utama dalam tata teknik pentas, berbagai jenis panggung, serta panggung *Proscenium*. Pada pertemuan keempat membahas mengenai panggung arena. Di pertemuan ke lima membahas konsep hakikat ruang. Di pertemuan ke enam membahas Metode Perancangan Skenografi/Tata Panggung. Pada pertemuan ke tujuh, Rancangan tata pentas sebuah pertunjukan. Pada pertemuan ke delapan dilakukan ujian tengah semester.

Selanjutnya pada pertemuan ke sembilan Menganalisis jenis pertunjukan hasil kajian karya seni tradisi maupun modern. Pertemuan ke sepuluh Membedakan *setting* dan properti seni pertunjukan tradisi maupun modern. Pertemuan ke sebelas *property* seni tradisi modern dan tradisi serta penjelasan mengenai penataannya di pentas. Pertemuan ke dua belas perancangan tata pentas dan instruksi kepada mahasiswa untuk membuat perancangan tata pentas secara kelompok. Pertemuan ke tiga belas perancangan tata pentas dan instruksi kepada mahasiswa untuk membuat perancangan tata pentas secara individu dan *template* laporan tertulis. Pertemuan ke empat belas tata pentas dalam sebuah maket dan instruksi kepada mahasiswa untuk membuat perancangan tata pentas dalam sebuah maket secara individu dan membuat RAB. Pertemuan ke lima belas perancangan tata pentas dan instruksi kepada mahasiswa untuk membuat tata pentas secara kelompok sebagai perwujudan. Pertemuan ke enam belas Laporan dalam bentuk tertulis dan foto-foto tata pentas.

Rencana pembuatan video yang telah dibuat kemudian dicarikan materi secara detail dan dibuatkan kerangka materi serta data serta bahan dan kemudian diwujudkan menjadi video-video penunjang pembelajaran. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video ini berisikan materi-materi pembelajaran dalam mata kuliah Tata Teknik Pentas yang telah disesuaikan dengan RPS. Peran penting multimedia interaktif dalam kegiatan belajar adalah sebagai penghubung dalam melakukan transfer informasi/materi pembelajaran (Rasmani et al., 2022). Hasil pengembangan video ini sebagai multimedia interaktif memiliki tampilan yang meliputi: cover dan isi materi. Adapun hasil pengembangan video pembelajaran yang telah dicapai dirangkum dalam tabel sebagai berikut:

No	Pertemuan	Video Pembelajaran
1	Pertemuan 1	
2	Pertemuan 2	
3	Pertemuan 3	
4	Pertemuan 4	
5	Pertemuan 5	

6	Pertemuan 6	
7	Pertemuan 7	
8	Pertemuan 8	UTS
9	Pertemuan 9	
10	Pertemuan 10	

11	Pertemuan 11	 <p>ULASAN TATA PANGGUNG PADA VIDEO PERTUNJUKAN MODERN</p>
12	Pertemuan 12	 <p>tulis pemetaan ini dalam pemetaan virtual dengan konsep tata panggung modern</p>
13	Pertemuan 13	 <p>KOMPOSISI DAN KESEIMBANGAN DALAM TATA PANGGUNG</p>
14	Pertemuan 14	 <p>tatanan ruang yang baik akan memperlancar gerak aksi yang dilakukan oleh pemeran dan bukan sebaliknya.</p>

15	Pertemuan 15	
16	Pertemuan 16	 <p data-bbox="639 1058 763 1087">Hasil maket</p>

Dalam melakukan langkah pengembangan bahan ajar ada dua tujuan penting yang perlu dicapai yaitu: Memproduksi dan merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, dan memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa poin yang perlu didapatkan dalam langkah ini yaitu: pertama Bentuk bahan ajar yang perlu dibuat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dan kedua Bentuk bahan ajar yang perlu dibuat dan dimodifikasi sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran.

Tahapan implementasi dalam tahapan penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Adapun tujuan langkah ini yaitu: pertama membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kedua menjamin terjadinya pemecahan masalah. Ketiga Memastikan bahwa pada akhir pembelajaran kemampuan peserta didik meningkat.

Video Pembelajaran merupakan salah satu multimedia interaktif dalam pembelajaran yang memiliki efektivitas yang cukup dalam mendukung pembelajaran. Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan lain (Wati, 2016). Dalam proses belajar-mengajar, Multimedia berfungsi sebagai penyampai pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa. Pembelajaran dengan Multimedia dapat memotivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar siswa. Multimedia mempunyai kemampuan interaktif, sehingga

media ini dapat menjadi salah satu alternatif yang baik sebagai alat bantu dalam sebuah pembelajaran (Wati, 2016).

Dalam Mata Kuliah Tata Teknik Pentas di Program Studi Pendidikan Seni Tari dan Musik Universitas Negeri Malang terdapat kendala yakni sulitnya melakukan praktik secara langsung ataupun mempelajari secara langsung mengenai tata teknik pentas di panggung atau pentas yang tersedia oleh karena itu dirasa perlu mencari media alternatif pembelajaran sehingga capaian pembelajaran dapat tetap tercapai. Salah satu upaya tersebut yakni ditempuh melalui penelitian ini yang menghasilkan *output* video pembelajaran sebagai multimedia interaktif dalam pembelajaran Mata Kuliah Tata Teknik Pentas. Selain itu video pembelajaran ini juga didampingi *e-book*. Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi, melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya (Huda & Ardi, 2021a). Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas kepada penggunanya (*user*). Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk media pembelajaran, *game*, film, medis, militer, bisnis, olahraga, iklan/promosi, dan lain-lain. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif.

Pengembangan media pembelajaran tata teknik pentas ini telah menghasilkan produk video pembelajaran untuk mata kuliah tata teknik pentas yang mencakup isian dan materi pada RPS serta *e-book* yang berisi materi-materi mengenai tata teknik pentas. Diharapkan hasil ini mampu menjadi penunjang pembelajaran dalam mata kuliah tata teknik pentas.

4. Simpulan

Saat proses belajar-mengajar, Multimedia berfungsi sebagai penyampai pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang interaktif dapat dimulai dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang saat ini. Kita bisa melihat bagaimana teknologi informasi dapat mempengaruhi cara belajar saat ini. Dengan menggunakan *e-learning* para peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapan pun. Ciri pembelajaran ini adalah *flexible* dan *distribute* karna peserta didik tidak harus datang ke satu tempat pada waktu tertentu. Pendidik juga dapat memperbaharui konten pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Materi-materi pembelajaran pun dapat dibuat sefleksibel mungkin.

Daftar Rujukan

- Abdul Majid (2017). Strategi Pembelajaran. Bandung : Pt Remaja Rodakarya)
- Ani Cahyadi M.P (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar. Serang laksita Indonesia
- Asrul huda (2021) analitik prediktif pada data departemen sumber daya manusia berdasarkan klasifikasi fitur numerik yang tidak pasti. Padang : Universitas negeri padang
- Ega Rima Wati. (2016). Ragam Media Pembelajaran (Adi Jarot (ed.)). Kata Pena.
- Endang Mulyatiningsih. (2011) Pengembangan Model Pembelajaran. Yogyakarta : UNY Press
- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi, 101–106.
- Harimawan, RMA. 1988. Diktat Dramaturgi. Bandung: Rosda
- Herman dwi surjono. (2013) membangun course e- learning berbasis moodle. Yogyakarta : UNY Press
- H, H. &-K. (2016). Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model Addie. Jakarta : Bumi Aksara.
- Padmodarmaya, Pramana. 1987. Tata dan Teknik Pentas untuk SMK. Jakarta: Depdikbud
- Sa'adah, r. n. (2021). METODE PENELITIAN R\&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif (aminol rosyud Abdullah (ed.) . CV Literasi Nusantara Abadi.

- Santosa, Eko dkk, 2008, Seni Teater Jilid 2 untuk SMK, Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional,
- Tjahjono. 1987. Tata Teknik Pentas untuk SMKI. Yogyakarta: SMKI
- yuniani, a. i. (2019). Era Revolusi Industri 4.0: Peran Media Sosial dalam Proses pembelajaran Fisika di SMA. Gravitasi : Jurnal Pendidikan Fisika dan sains, 18-24.
- Yudi, Irwan. 2019. "Perkembangan Era Digital yang sangat Pesat". Artikel Kompasiana. Diakses dalam <https://www.kompasiana.com/irwanyudi7423/5e00d829097f36145138b505/perkembangan-era-digital-yang-sangat-pesat>