

BAB II

KAJIAN PUSATAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

a. Media Pembelajaran

Media adalah sebuah sarana perantara berkomunikasinya seorang pendidik dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih berdaya guna. Arsyad (2014:3) menuturkan bahwa lafal *media* diambil dari bahasa latin *medius* yang secara literal sering diartikan menjadi perantara atau penghubung. Sehingga sejatinya media ialah sebuah elemen perantara dalam menciptakan komunikasi informasi-informasi yang efektif.

Sedangkan secara istilah pengertian media yang dikemukakan oleh tokoh-tokoh yakni, Sanaky (2013: 3) menuturkan pengertian media ialah pengantar informasi atau perantara dari pengirim informasi kepada penerima informasi. Sadiman (2003:19) juga menuturkan pengertian lain bahwa media yaitu komponen instruksional dalam informasi, manusia, peralatan dan teknik latar. Media sering disebut sebagai suatu pesan informasi dalam pendidikan yang dalam penyajiannya menggunakan peralatan *software*. Lain halnya dengan perangkat keras (*hardware*) sendiri, ialah wahana yang berfungsi sebagai penyampai informasi dalam media.

Media pembelajaran merupakan suatu perangkat yang dipakai sebagai penyalur informasi berupa pengetahuan atau *knowledge*, ketrampilan *atau skills* dan sikap nilai atau *value* dari pengirim informasi kepada penerima. Media yang baik ialah media dapat dibaca, dilihat, didengar maupun direkayasa. Media pembelajaran dapat diartikan menjadi segala sesuatu penyampai informasi dari

pendidik kepada peserta didik yang berfungsi sebagai perangsang pikiran, minat dan motivasi dalam mengikuti kegiatan (Umi Rochayati, dkk, 2012:42). Selanjutnya (Sukoco, dkk, 2014: 22) menuturkan bahwa media pendidikan yaitu suatu sarana penghubung yang dipakai pendidik dalam menyampaikan bahan ajar juga menyalurkan pesan tentang informasi materi kepada peserta didik berupa audio, visual dan audio-visual sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Menurut Sadiman (2003:13) media pembelajaran ialah salah satu sumber belajar yang berfungsi menghantarkan informasi guna membantu mengatasi hambatan pada proses pembelajaran. Hambatan tersebut berupa minat belajar, gaya belajar, tingkat intelijen, keterbatasan tubuh dan indera maupun hambatan jarak waktu dan geografis.

Menurut Sanaky (2013:3) menuturkan bahwa media pembelajaran ialah suatu wahana yang mampu meningkatkan efektivitas maupun efisiensi pesan pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran yang didukung dengan tingkat interaktivitas antara guru dan siswa.

Berdasarkan uraian pernyataan deskripsi media pembelajaran di atas, dapat diambil deduksi bahwa media pembelajaran adalah sarana sumber belajar guna memudahkan peserta didik dalam menerima informasi-informasi dari dalam maupun di luar kelas, demi tercapainya tujuan pendidikan juga interaksi dan komunikasi yang efektif pada proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik.

Dalam penerapannya pada pelajaran teknik pengambilan gambar bergerak masih memerlukan inovasi dalam menumbuhkan motivasi dan ketertarikan peserta didik untuk menentukan konsep maupun rancangan yang tepat sehingga penginterpretasian karya sejalan dengan teknik yang dikehendaki. Tidak sekadar membentuk ulang desain pernah dibuat, tetapi mampu berinovasi untuk menemukan serta merancang sebuah desain belum pernah ada, hal ini dibutuhkan tingkat kreatifitas yang tinggi.

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran bermacam-macam. Menurut Mustholiq (2007:17) media pembelajaran dibagi menjadi 5 jenis, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Media cetak atau bacaan (*suplementary materials*). Contohnya antaran lain; majalah, bulletin, buku, koran, komik, folder, *periodical*, dan lain-lain.
2. Perangkat audio-visual, yang termasuk ke dalam kategori ini terdiri dari media yang menggunakan masinal, media tiga dimensi dan tanpa proyeksi.
3. Sumber-sumber yang berasal dari masyarakat, seperti objek-objek peninggalan yang bersejarah.
4. Kumpulan dari benda-benda (*material collections*) yang berupa barang-barang mendasar diangkat dari masyarakat ke institusi pendidikan untuk diteliti lebih lanjut.
5. Perilaku yang dicontohkan oleh para pendidik, mencakup teladan perilaku yang dipertunjukkan pada saat mengajar.

Menurut Sadiman (2003:28-74) jenis-jenis media pembelajaran yang sering dipakai dalam dunia pendidikan ialah:

1. Media grafis atau *visual*, di antaranya (gambar, bagan, diagram, bagan, grafik, poster, peta dan globe, dan papan buletin.
2. Media audio, media audio berkaitan dengan indera pendengaran di antaranya; radio, alat perekam pita magnetik, laboratorium dan piringan hitam.
3. Media proyeksi diam memiliki tingkat kesamaan pada media grafis, perbedaannya terletak pada interaktivitas media dengan pesan media proyeksi terkait dan dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, agar dapat tepat sasaran dianjurkan untuk memakai *projector*.

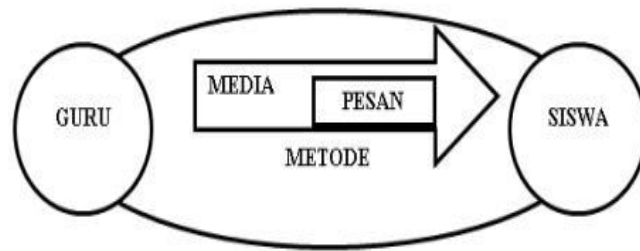
Media proyeksi dibagi menjadi 6 jenis yaitu: film rangkai, *tachitoscope*, *proyektor opaque*, *overhead proyektor*, *microprojection* dengan *microfilm* dan film bingkai. Menurut Arsyad (2014:29) didasari pada era teknologi dewasa ini menuturkan media pembelajaran dapat dibagi menjadi 4 klasifikasi, antara lain media cetak, media berbasis komputer, media *audio-visual* dan yang berbasis gabungan dari cetak dan komputer.

Berdasarkan deksripsi jenis-jenis media pembelajaran di atas, ditarik dan disimpulkan bahwa media pembelajaran ada beberapa jenis yakni, media pembelajaran *audio*, audio visual, visual, peninggalan bersejarah, grafis dokumentasi serta proyeksi. Dari jenis media pembelajaran di atas dapat dipakai sejalan dengan yang peserta didik butuhkan.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik dalam Azhar Arsyad (2014: 19) menumbuhkan keinginan serta minat bery, meningkatkan rangsangan serta motivasi belajar dan mempengaruhi psikologis peserta didik merupakan kebermanfaatan dari pemakaian suatu media pembelajaran. Kustandi dan Sutjipto (2011: 19) menuturkan bahwa media pembelajran bisa membantu dalam peningkatan pemahaman, menyampaikan bahan ajar secara menarik dan kredibel, mempermudah dalam menafsirkan data informasi, pemadatan data juga meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik.

Suatu media pembelajaran mempunyai fungsi utama hanya jika memenuhi beberapa kondisi, yakni menumbuhkan motivasi minat atau aksi, guna merealisasikan fungsi motivasi, dapat dilakukan melalui teknik permainan, hiburan maupun drama. Tujuan dalam fungsi utama yang diharapkan ada tiga yaitu, yang pertama menciptakan minat dan sebagai perangsang pendengar untuk melakukan tindakan sehingga dapat mempengaruhi aspek nilai, sikap dan emosi. Kedua, demi tercapainya tujuan informasi penyampaian informasi media pembelajaran dapat dipakai oleh peserta didik dalam bentuk kelompok. Bentuk-bentuk penerapan berupa drama, hiburan maupun teknik memotivasi. Ketiga, pemberian instruksi demi tercapainya media sebagai tujuan instruksi melalui keterlibatan mental maupun bentuk tindakan nyata dari peserta didik sehingga esensi dari adanya pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Untuk itu, media pembelajaran dituntut untuk dapat memberi pengalaman baru juga menyenangkan guna memenuhi kebutuhan belajar peserta didik (Kemp dan Dayton dalam Arsyad, 2014: 19-20).



Gambar 1. Fungsi Media Pembelajaran (Santyasa, 2007:4)

Didasari pada pernyataan dan pendapat menurut para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa peranan praktis penggunaan suatu media pembelajaran di dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana mempermudah dan memperjelas penyajian pesan (bahan ajar) demi tercapainya proses dan hasil belajar yang lebih baik.
2. Media pembelajaran bermanfaat dalam membimbing konsentrasi pada peserta didik, hal ini dimaksudkan agar dapat menumbuhkan perasaan semangat dalam belajar dengan meningkatkan intensitas interaksi langsung.
3. Media pembelajaran dapat mengesampingkan keterbatasan waktu, ruang serta indra.

2. Multimedia Pembelajaran

a. Multimedia

Menurut Darmawan (2013:53) multimedia ialah suatu terobosan dalam memanfaatkan *computer* melalui pembuatan dan penggabungan beberapa unsur-unsur dalam media yakni berupa *text*, *graphic*, *audio*, video dan *animation* melalui penggabungan *tool* dan *link* yang dapat digunakan pengguna untuk melakukan

navigasi, berkreasi, berinteraksi maupun berkomunikasi secara *face to face*, *online context* ataupun *offline context*.

b. Multimedia Pembelajaran

Multimedia merupakan perangkat yang dihasilkan melalui pengabungan beberapa unsur-unsur media yang *text*, *graphic*, *audio*, video dan *animation* secara terintegrasi sebagai perangkat penunjang dalam kebutuhan belajar peserta didik. Multimedia diklasifikasikan menjadi 2 bagian, yakni multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear merupakan perangkat multimedia tanpa adanya kelengkapan *tool* yang bisa mengontrol perangkat tersebut sehingga terbatas batas pada komunikasi satu arah, contohnya film dan televisi. Lain halnya dengan multimedia interaktif yaitu suatu perangkat multimedia yang ditunjang dengan kelengkapan *tool* pengontrol dalam perangkat sehingga pengguna dapat bebas memilih sesuai dengan keinginan. Contohnya berupa media pembelajaran interaktif, aplikasi permainan, dan lain-lain (Sutopo, 2012: 112).

Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya menciptakan lingkungan yang mendukung terjadinya kegiatan belajar. Hal yang penting dalam pembelajaran adalah bagaimana gaya belajar peserta didik. Belajar dalam hal ini segala bentuk aktivitas mental peserta didik dalam proses interaksi terhadap lingkungan dapat dihasilkan perbaikan perilaku yang bersifat tetap. Didasari pada pernyataan tersebut secara sederhana multimedia pembelajaran dapat diartikan menjadi kegiatan memanfaatkan perangkat multimedia guna menciptakan suatu pengalaman kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, efisien dan menarik.

Didasari dari pendapat tersebut dapat disederhanakan bahwa multimedia pembelajaran dituntut untuk semenarik mungkin sehingga dalam pengoperasian tidak hanya dapat menyalurkan pengetahuan, tetapi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian pengembangan multimedia pembelajaran dapat dipilih dan digunakan secara tepat.

c. Macam-macam Multimedia Pembelajaran

Smaldino dalam Anitah (2010) membagi multimedia pembelajaran dalam 5 (lima) klasifikasi, yaitu:

1. Multimedia Kits

Merupakan kumpulan dari bahan-bahan berisikan dua jenis atau lebih media yang terorganisir dalam satu topik. Keberadaan multimedia *kits* dirancang sebagai perangkat yang dipakai secara individual maupun kelompok yang kecil.

2. Hypermedia

Adalah media yang mempunyai bentuk komposisi secara acak. Multimedia ini mengacu pada perangkat lunak yang menggunakan unsur-unsur *text*, *graphic*, *audio*, video dan *animation* yang terintegrasi sehingga dapat meningkatkan kemudahan pengguna dalam beralih dari suatu informasi ke informasi yang lain.

3. Virtual Reality

Adalah media yang dalam pengoperasiannya melibatkan adanya pengalaman *multisensoric* maupun interaksi seperti nyata sehingga fenomena yang dialami pengguna seperti pada dunia nyata. *Virtual Reality* merupakan terobosan baru dari aplikasi teknologi.

4. Expert System

Merupakan suatu *package* perangkat lunak dimana pengguna diajarkan untuk melakukan *problem solving* pada tingkat masalah yang kompleks. Multimedia ini terinspirasi dari system bekerja otak manusia dan kemampuan computer untuk dapat menyusun informasi. Pada akhir eksperimen tersebut menghasilkan permainan pada computer yang pada saat ini disebut dengan *expert system*.

5. Media Interaktif

Media Interaktif merupakan sebuah media yang menginstruksikan *user* untuk mempraktikan satu atau lebih ketrampilan dan menerima *feedback*. Media interaktif berbasis komputer menyajikan lingkungan belajar secara audio, visual maupun dengan computer sebagai pengendali sehingga pengguna dapat berinteraksi dan memberikan respon aktif.

3. Multimedia Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif

Menurut Darmawan (2013:53) multimedia yaitu sebuah efek dari penggunaan teknologi komputer dalam pembuatan maupun penggabungan berupa audio, teks, gambar bergerak, serta penggabungan fungsi *link* dan *tool* yang dapat memudahkan pengguna dalam proses interaksi, kreasi, navigasi dan komunikasi baik dalam konteks tatap muka, *online context* dan *offline context*.

Sebagaimana Pramudita Budiastuti, dkk (2018) *Beside multimedia interactive learning can bring clarity to certain content of the syllabus and can develop certain basic competencies that must be mastered by students that more difficult to achieve with other media. Interactive multimedia learning is suitable for*

use in Vocational Secondary School. Disamping itu multimedia pembelajaran interaktif mampu memberi kejelasan pada isi silabus tertentu dan mengembangkan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik dengan notabene lebih sulit dicapai oleh media lainnya. Media Pembelajaran interaktif sangat cocok diterapkan di Sekolah Menengah Kejuruan.

Menurut Dwi Surjono (2017:42) multimedia pembelajaran interaktif merupakan aplikasi pembelajaran mengandung perpaduan antara grafik, teks, suara, gambar, animasi, video dan simulasi secara sinergis dan sistematis teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan singergis guna tercapainya suatu tujuan dalam pembelajaran tertentu yang memungkinkan *user* aktif melakukan interaksi dengan aplikasi. Hal tersebut harus mengandung ketiga hal pokok dalam kata kunci multimedia, pembelajaran dan interaktifitas. Pada proses belajar diharuskan menyajikan bahan ajar dengan kedalaman dan lingkup tertentu selaras dengan tujuan yang hendak dicapai walaupun tidak mengharuskan untuk berisikan semua komponen multimedia. Oleh karena itu, penyampaian tujuan dalam multimedia pembelajaran interaktif harus disajikan secara jelas melalui perpaduan multimedia dan memungkinkan untuk memperoleh tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik meliputi soal latihan maupun kuis sehingga *user* terlibat aktif dalam melakukan interaksi dengan aplikasi.

Didasari dari beberapa uraian di atas, maka diambil deduksi bahwa multimedia merupakan suatu media pembelajaran yang dalam proses pembuatannya menggunakan computer dengan mengkombinasikan grafik, teks, audio, video maupun animasi ke dalam suatu aplikasi diimbui dengan adanya

penggabungan tool dan link yang berfungsi sebagai sarana pengguna untuk melakukan navigasi, interaksi, kreasi dan komunikasi. Berdasarkan beberapa uraian definisi multimedia interaktif di atas maka dapat ditarik deduksi bahwa multimedia pembelajaran interaktif ialah suatu media pembelajaran yang tercipta melalui penggunaan komputer dan mempunyai fungsi sebagai aktivasi peserta didik dalam belajar serta sebagai penunjang motivasi dengan penyajian tampilan berupa gambar, video, audio, teks dan animasi yang efektif meningkatkan minat belajar.

Ada beberapa kelebihan dari multimedia interaktif dalam pembelajaran menurut Munadi (2010:152) yaitu sebagai berikut:

1. Memiliki tingkat interaktifitas yang tinggi karena dirancang untuk pengguna secara individual.
2. Kebutuhan pengguna secara individual dapat terpenuhi, tidak terkecuali bagi yang mempunyai tingkat pemahaman kurang.
3. Memberikan suasana afeksi secara individual (mandiri).
4. Efektif meningkatkan motivasi minat belajar.
5. Memberikan umpan balik (*feedback*).
6. Pengguna dapat mengontrol sepenuhnya.

Suatu program komputer terstruktur yang menyajikan proses pembelajaran secara direk ke peserta didik melalui interaksi pada mata pelajaran dan materi pembelajaran tertentu, dirancang dan ke dalam suatu system computer. Menurut Abdulhak (2013:233) menegaskan bahwa hal tersebut yang dikenal sebagai proses belajar dengan komputer sebagai alat-bantu atau sering disebut dengan *Computer*

Based Instruction (CBI), yakni segala kegiatan belajar yang melibatkan computer dalam penggunaannya.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif adalah kombinasi dua media atau lebih melalui alat kendali/navigasi guna menyalurkan informasi dan menyajikan materi kepada pengguna.

b. Macam-macam Multimedia Pembelajaran Interaktif

Menurut Abdulhak (2013:235-240) terdapat beberapa model-model strategi pembelajaran dalam *computer-based instruction (CBI)*, diantaranya:

1. Model Drills

Model *drills* merupakan salah satu model yang fungsinya diharapkan dapat memberi suatu pengalaman belajar bagi peserta didik secara konkret dengan disediakan soal latihan guna menguji ketrampilan peserta didik melalui tingkat kecepatan dalam mengerjakan soal-soal latihan dalam program aplikasi media pembelajaran.

2. Model Tutorial

Model tutorial merupakan salah satu model yang dalam penerapannya pelajaran dilaksanakan dari unit terkecil dan diikuti pertanyaan. Tutorial secara istilah umum ialah proses pembelajaran khusus dengan pendampingan instruktur yang berkompeten dalam penggunaan *microcomputer*.

3. Model Simulasi

Model simulasi merupakan salah satu model yang fungsinya diharapkan dapat memberi suatu pengalaman belajar bagi peserta didik secara konkret dengan

menciptakan salinan bentuk pengalaman yang mendekati dengan keadaan/suasana nyata sebenarnya.

4. Model *Games*

Model *games* sebagaimana Criswell (dalam Abdulhak, 2013:240) mengemukakan bahwa *instructional games* merupakan model pembelajaran yang dirancang agar peserta didik mengalami pengalaman nyata dalam mengikuti permainan yang penyajiannya berupa beberapa simulasi yang terpola sehingga peserta didik dapat menginterpretasikan pengalaman-pengalaman belajarnya dalam penyelesaian masalah.

c. Komponen Multimedia Pembelajaran Interaktif

Menurut Dwi Surjono (2017: 54) menyebutkan bahwa komponen multimedia pembelajaran interaktif yang lengkap antara lain adalah sebagai berikut: 1) Pendahuluan, berisikan halaman judul, menu, tujuan pembelajaran dan petunjuk. 2) Isi/ Materi, meliputi kontrol, interaksi, navigasi dan teks, suara, gambar, video, animasi, simulasi. 3) Penutup, mencakup ringkasan dan latihan serta evaluasi.

d. Model Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Jenis model pengembangan penelitian *Research and Development* (R&D) memiliki beberapa model. Dwi Surjono (2017:64) menyebutkan beberapa langkah dalam penyelenggaraan strategi penelitian maupun pengembangan menurut Borg & Gall diantaranya yaitu; penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan *draft* produk, uji coba lapangan awal, merevisi hasil uji coba, uji coba lapangan, penyempurnaan produk akhir, diseminasi, dan implementasi.

Model pengembangan versi Luther-Sutopo yang dikenal dengan metode *Multiimedia Development Life Cycle* dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing*, dan *distribution* (Luther dalam Sutopo, 2012: 128), yaitu: Tahapan *concept*: pendefinisian tujuan pengembangan dengan menentukan jenis aplikasi multimedia yang akan dikembangkan. (2) Tahapan *design*: penentuan secara detail dan terstruktur langkah-langkah yang ditempuh selama proses perancangan meliputi perancangan *flowchart* dan *storyboard*. (3) Tahapan *material-collecting*: pengumpulan segala kebutuhan data seperti audio, video, dan gambar dilakukan sesuai dengan format digital yang diinginkan. Dalam pengembangannya, perolehan materi tahapan ini digunakan juga pada tahapan produksi dimana setiap *scene* pada aplikasi multimedia ditentukan. (4) Tahapan *assembly*: Pembangunan proyek secara keseluruhan dengan pemrograman dalam membuat aplikasi multimedia. Tahapan ini menggunakan *authoring tool* yang ditunjang dengan emulator dan kemampuan pemrograman untuk pengembangan multimedia. (5) Tahapan *testing*: Pengujian aplikasi multimedia dengan uji coba pengoperasian dan pemeriksaan guna memastikan kesesuaian pengembangan multimedia yang dilakukan. (6) Tahapan *distribution*: Pendistribusian aplikasi yang telah dikembangkan melalui penggandaan dan pemberian langsung kepada. Distribusi dapat berupa *Compact Disk*, mobile device maupun *website* sedangkan untuk penyajian presentasi menggunakan proyektor dan *viewer*.

Berdasarkan uraian di atas, maka tahapan-tahapan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif teknik pengambilan gambar bergerak untuk kelas XII Multimedia SMK Negeri 2 Sewon model pengembangan media interaktif berbasis

Adobe Flash CS6 yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* versi oleh Luther yakni *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

4. Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6*

Ada beberapa aplikasi pengolah animasi 2 (dua) dimensi berbasis vector diantaranya adalah *Adobe Flash CS6* yang dilakukan pembaruan berkala pada tiap versinya dengan melakukan penyempurnaan. Aplikasi *Adobe Flash* membawakan fitur yang memberikan kemudahan bagi *user*. Dengan menggunakan *software* dapat dihasilkan berbagai karya seperti kartun animasi, game, animasi interaktif, presentasi, hingga video, *company profile*, dan aplikasi lainnya. Sebagaimana Sunyoto (2010:5) *Adobe Flash* menyediakan berbagai macam menu antara lain: *Timeline, Motion Editor, Swatches Panel, Color Panel, Action Scripts, Components, Toolbox, Panel Library, Stage, dan Panel Properties*.

Sunyoto (2010) menyebutkan kelebihan dari program/*software Adobe Flash* adalah sebagai berikut:

1. Tombol bersifat dinamis menggunakan *action script 3.0*.
2. Memungkinkan pembuatan obyek dua dimensi.
3. *Tool graphic software* pada *Adobe* disesuaikan dan dioptimalkan
4. Tampilan *user interface* yang sederhana dan *user-friendly*
5. Gerakan animasi dapat mengikuti alur yang telah ditentukan sebelumnya.
6. Dapat dikonversi/dipublikasikan ke dalam beberapa format file seperti .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov, dan lain sebagainya.

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran teknik pengambilan gambar bergerak berbasis Adobe Flash. Pembuatan media tersebut disesuaikan dengan materi yang dipakai pada kegiatan pembelajaran di sekolah serta harus memperhatikan karakteristik media pembelajaran berbasis Adobe Flash. Pengembangan media pembelajaran ini yang dilakukan menggunakan program aplikasi *Flash* versi ke-12 yaitu *Adobe Flash Professional CS6* yang mempunyai fitur pengolahan multimedia menjadi praktis.

5. Materi Teknik Pengambilan Gambar Bergerak

Teknik Pengambilan Gambar Bergerak merupakan salah satu mata pelajaran wajib program keahlian Multimedia untuk kelas XII di SMK N 2 Sewon. Berdasarkan struktur kurikulum mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Bergerak yang disampaikan di kelas XII memiliki 144 jam pertemuan untuk semester 1 dan 2 sesuai dengan silabus. Pada semester satu pokok materi pembelajaran lebih ditekankan pada pemahaman serta penyajian dalam memahami jenis kamera, format video, teknik memegang kamera, pengoprasian pencatat adegan dengan dengan ukuran, sudut pandang, dan perekaman suara narasi dengan kamera. Sedangkan pada semester 2 (dua) pokok materi pembelajaran lebih ditekankan pada penyajian film pendek dengan materi penerapan prosedur penggunaan peralatan *shooting*, transfer data video ke media penyimpanan, pembuatan skenario, dan *storyboard*, teknik pergerakan kamera, komposisi obyek, dan tata cahaya.

Adapun materi yang disajikan mencakup 2 (dua) Kompetensi Dasar dengan dua materi pokok didalamnya yang ada di semester 1 (satu) untuk dijadikan bahan

multimedia pembelajaran interaktif, yaitu Kompetensi dasar terkait memahami ukuran bidang pandang pengambilan gambar bergerak dengan materi sebagai berikut:

Materi dalam Kompetensi Dasar ini terdapat 9 poin, namun guna melengkapi bahan ajar ditambahkan beberapa materi tambahan sehingga didalam multimedia pembelajaran interaktif pada materi ukuran bidang pandang terdapat 12 materi yaitu *Close up*, , *Extreme Close*, *Big Close up*, *Long shot* ,*Medium long shot*, *Very long shot*, *Medium Close up*, *Medium shot*, , *Extream long shot*, *Two shot*, *Three shot*, dan *Group shot*.

Close Up adalah ukuran pengambilan gambar yang diambil dari ujung kepala hingga leher bagian bawah, terkadang gambar subjek yang diambil bisa memotong sedikit bagian atas. *Big Close Up* adalah pengambilan gambar yang diambil dari batas atas kepala sampai ke dagu untuk manusia sebagai objek. *Extream Close Up* adalah ukuran pengambilan suatu gambar yang hanya melingkupi salah satu bagian tubuh misalnya mulut atau mata baik sepasang maupun satu saja, atau juga hidung. *Medium Close Up* adalah ukuran pengambilan suatu gambar yang memperlihatkan subjek mulai dari ujung kepala hingga dada bagian atas

Medium Shot adalah ukuran pengambilan suatu gambar dari batas atas kepala sampai pinggul. *Medium Long Shot* bisa juga disebut dengan *Knee Shot*, yakni suatu pengambilan gambar yang hanya melingkupi bagian atas kepala sampai ke lutut dengan batasan *framing* tiga per-empat ukuran tubuh manusia. *Long shot* merupakan pengambilan gambar dengan menampilkan seluruh bagian tubuh dari bagian atas kepala sampai bagian bawah kaki. Dalam pengambilan dari jarak yang

jauh sehingga menampilkan keseluruhan objek dan *background*. *Very Long shot* merupakan ukuran pengambilan gambar dimana dalam pengambilan dari jarak yang lebih jauh dari *Long Shot* sehingga *background* lebih mendominasi daripada objek. *Extreme Long Shot* merupakan ukuran pengambilan gambar yang menonjolkan latarbelakang sehingga objek terlihat sangat kecil dan hampir tidak terlihat.

Two shot merupakan pengambilan gambar 2 objek dimana tampak lebih dramatis bila dua objek saling berdialog. *Triple Shot* seperti halnya dengan pengambilan gambar 2S hanya saja yang membedakan yaitu jumlahnya 3 orang. *Group Shot* merupakan ukuran pengambilan gambar yang diambil dengan sekumpulan orang untuk memperlihatkan adegan sekelompok orang.

Sedangkan untuk materi dalam kompetensi dasar 3.7 yaitu materi sudut pandang pengambilan gambar. Materi pokok pada kompetensi dasar ini berjumlah 5 namun guna melengkapi bahan ajar ditambahkan beberapa materi sehingga didalam media pembelajaran interaktif pada materi ini terdapat 9 materi yaitu *high angle*, *bird eye*, *canted angle*, *frog eye*, *eye level*, dan *low angle*

Eye level atau juga *straight angle* merupakan sudut pengambilan dengan posisi kamera berada segaris lurus dengan pandangan mata. *High angle* adalah sudut pengambilan dengan posisi kamera berada diatas pandangan mata yang bertujuan untuk menampilkan subjek terlihat tidak memiliki *power* dan kerdil. *Frog eye* merupakan sudut pengambilan suatu gambar dengan memposisikan kamera sejajar dengan alas atau dasar pijakan subjek. *Low Angle* merupakan sudut pengambilan gambar dengan posisi kamera berada di bawah pandangan mata

namun berada di atas sudut *frog eye* yang menjolkan subjek sehingga terlihat memiliki power dan besar. *Canted angle* diciptakan melalui memiringkan kamera yang menunjukkan kesan dramatis. *Bird eye view* merupakan pengambilan gambar di ketinggian dengan objek berada di bawah seperti burung yang melihat daratan menampilkan bidang luas dan subjek yang kecil.

6. Kriteria Penilaian Kelayakan Multimedia

Menurut Dwi Surjono (2017: 78) Kriteria yang dipakai dalam menilai kualitas suatu multimedia pembelajaran interaktif dibagi menjadi tiga faktor utama mencakup: Isi, Instruksional, dan Tampilan. Aspek isi dijabarkan menjadi beberapa poin mencakup keselarasan bahan ajar dengan keabsahan struktur pada materi, misi pembelajaran, keakuratan isi bahan ajar, kesesuaian tata bahasa, kesesuaian ejaan, kesesuaian istilah, kesesuaian tanda baca dan kesesuaian tingkat kerumitan pada *user*. Selanjutnya aspek instruksional/ pedagogis mencakup ketepatan tema, interaktivitas, metodologi, strategi pembelajaran, control pengguna, kapasitas kognitif, tingkat mutu pertanyaan dan *feedback*. Sedangkan pada aspek tampilan dibagi menjadi 9 point penting yakni: tata letak, penggunaan warna, kualitas gambar, kualitas teks, kualitas audio video, kualitas animasi, konsistensi navigasi, fungsi navigasi dan kekontrasan latar belakang dengan objek depan.

Thorn dalam Sumardiono (2012) menyebutkan kriteria yang digunakan dalam penilaian multimedia interaktif, yaitu penyajian informasi, kandungan kognisi, kemudahan navigasi, artistic dan estetika, integrasi media dan fungsi keseluruhan. Penyajian informasi merupakan parameter yang dipakai guna meninjau isi konten multimedia interaktif sendiri yang semestinya disajikan secara

efektif, efisien dan menarik sehingga tahap penyaluran ilmu di dalam media dapat optimal dan juga mengasyikkan.

Kandungan kognisi merupakan parameter yang digunakan untuk meninjau isi konten terkait penilaian kebutuhan pembelajaran peserta didik melalui tingkat kejelasan dan pemahaman pada kandungan pengetahuan di tingkat pendidikan. Kemudahan navigasi merupakan parameter yang digunakan untuk mengetahui tingkat kenyamanan pengguna dalam menjalankan media sehingga perancangan media harus sesederhana mungkin.

Integrasi media merupakan parameter yang menunjukkan tingkat integrasi antara aspek pengetahuan dengan keterampilan sehingga media berfungsi sebagai hiburan tetapi juga mampu menjadi sebagai sarana menstimulasi pengembangan kognisi peserta didik secara teori maupun praktik. Artistik dan estetika merupakan parameter dalam penilaian tingkat menariknya suatu media, ukuran menariknya suatu media merupakan aspek yang signifikan karena tampilan secara fisik suatu media dapat memberikan pengaruh pada minat siswa dalam kebernikmatan mempelajari informasi dalam media. Fungsi keseluruhan merupakan parameter yang digunakan untuk mengetahui tingkat kegunaan dari semua fungsi yang ada pada media sehingga harus memberikan pembelajaran yang sesuatu dengan kebutuhan siswa dengan hasil konkret bahwa mereka telah mempelajari sesuatu.

Berdasarkan deskripsi kriteria-kriteria penilaian tersebut, disimpulkan bahwa dalam memperoleh kriteria terkait kualitas media pembelajaran, dapat ditinjau melalui beberapa faktor acuan yaitu penyajian informasi, kandungan kognisi, kemudahan navigasi, estetika dan fungsi keseluruhan.

7. Pengujian Kelayakan Multimedia

1. *Alpha testing*

Alpha testing merupakan tahap pengujian pada area pengembang yang terarah oleh *user* (Pressman, 2012). Tahap ini dilakukan pada kondisi normal dimana peneliti juga pengembang berada di posisi *user* dan meninjau kesalahan-kesalahan maupun *bug* pada media. Pada tahap *Alpha testing* dilaksanakan oleh ahli media juga ahli materi. Peran ahli media sebagai penilai kelayakan media sedangkan ahli materi berperan menilai tingkat kesesuaian media dengan materi. Sebagaimana dengan yang disebutkan Winarno (2009:72) bahwa *alpha testing* dilakukan oleh yang sangat ahli atau berkompetensi lebih dibidang media atau materi tertentu karena tujuan dari tahap ini adalah penemuan kesalahan yang terungkap baik *minor* maupun *major*. Tujuan dari adanya *alpha testing* ini ialah untuk penetapan bahwa produk dioperasikan secara optimal.

2. *Beta testing*

Beta testing merupakan tahap akhir pengujian yang dilakukan pada lingkungan operasi pemakai oleh pemakai, dimana pengembang media tidak memungkinkan untuk melakukan pengendalian terhadap lingkungan perangkat lunak (Pressman, 2012). Sasaran pengujian beta ialah *user* media yang berupa kelompok/populasi yang tidak mempunyai keterlibatan dalam proses pembuatan media. Target tahapan ini guna memperoleh hasil penilaian dari sudut pandangan pengguna terhadap media pembelajaran juga mengetahui *error* kesalahan. Hasil tersebut digunakan untuk masukan dalam pemodifikasian media. Tahapan yang dilewati pada *beta testing* meliputi: pemilihan *user*/populasi, penjelasan prosedur,

pencarian informasi penguasaan materi, observasi populasi selama pengujian, interview, uji user dan perevisian produk tersebut (Winarno, 2009: 73).

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

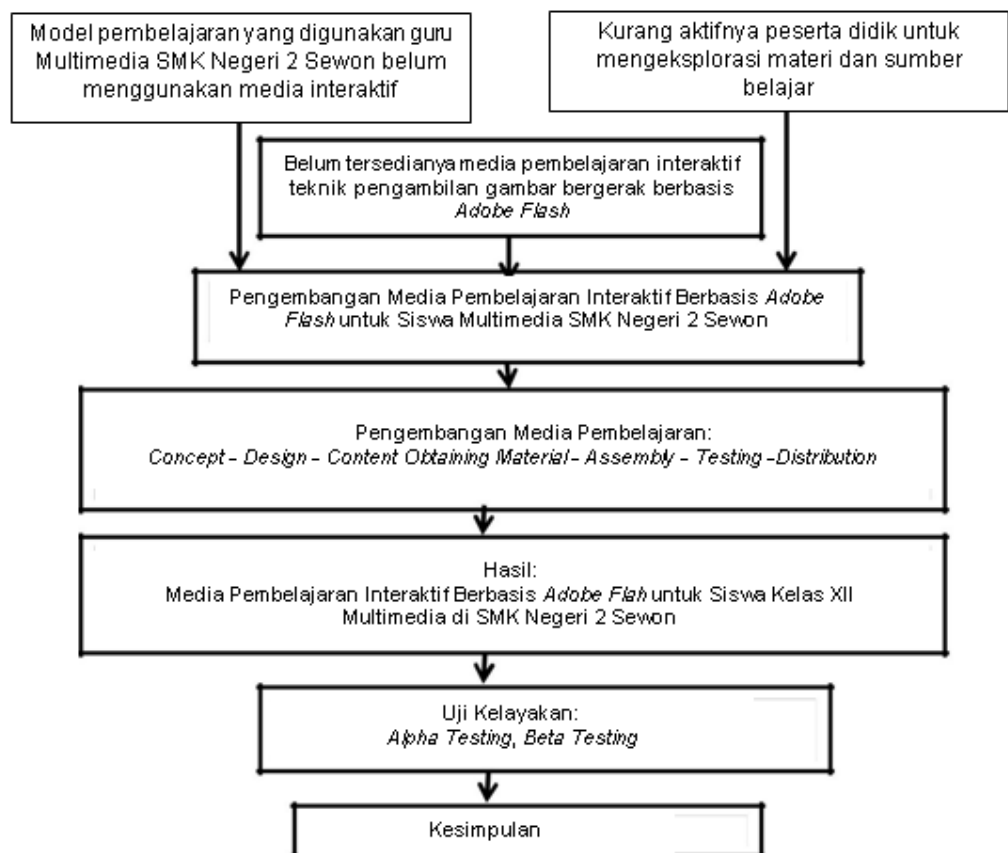
Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Candra Agustina (2015) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa Kelas XI Multimedia di SMK Muhammadiyah Prambanan”. Hasil penelitian ini adalah: (1) menghasilkan media pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi berbasis *Adobe Flash*, (2) tingkat kelayakan media pembelajaran dari ahli materi sebesar 84,27 % dengan kategori sangat layak, ahli media sebesar 87,31 % dengan kategori sangat layak, dan untuk penilaian siswa terhadap media pembelajaran sebesar 87,48 % dengan kategori sangat layak, dan (3) untuk hasil belajar siswa diperoleh rerata 81,31 % dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 82,17 % yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai referensi bahan ajar dalam proses pembelajaran. Relevansi dengan penelitian tersebut adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*, metode penelitian, model pengembangan dan pengujian kualitas media yang digunakan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Rahayu (2016) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Subnetting* Berbasis *Adobe*

Flash CS 6 untuk Siswa Kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”. Hasil peneltian ini adalah: (1) menghasilkan media pembelajaran interaktif *subnetting* berbasis Adobe Flash CS 6, (2) tingkat kelayakan media pembelajaran dari ahli media sebesar 82,85% dengan kategori sangat layak, berdasarkan ahli materi sebesar 81,51% dengan kategori sangat layak, dan (3) Berdasarkan uji coba pada responden, rata-rata skor keseluruhan aspek sebesar 76,00% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran interaktif *Subnetting* layak digunakan sebagai referensi bahan ajar dalam proses pembelajaran. Relevansi dengan penelitian tersebut adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash, metode penelitian, model pengembangan dan kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif.

C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknik pengambilan gambar bergerak ini bertujuan guna membantu peserta didik kelas XII Jurusan Multimedia di SMK Negeri 2 Sewon dalam memahami materi sudut dan bidang pandang pengambilan gambar bergerak. Media melalui proses perancangan yang terbagi menjadi enam tahapan yang mengacu pada model *Multimedia Development Life Cycle* oleh Luther-Sutopo antara lain tahap *concept, design, content-obtaining material, assembly, testing, dan distribution*. Berikut diagram yang menggambarkan kerangka pikir:



Gambar 2. Kerangka Pikir Pengembangan Media

Tahapan *concept* diawali dengan observasi lapangan juga penghimpunan informasi sesuai kebutuhan untuk perancangan media pembelajaran teknik pengambilan gambar bergerak. Tahapan *design* mencakup dirancangnya *storyboard* maupun *flowchart* program. Tahapan pengumpulan material dihasilkan seluruh bahan ajar yang nantinya diolah berupa gambar, audio, video, animasi maupun teks yang sesuai kebutuhan dan mampu menunjang program multimedia. Seluruh bahan ajar tersebut diolah dan diterapkan menjadi sebuah kesatuan utuh program pada tahapan *assembly*. Pengembangan pada media pembelajaran teknik pengambilan gambar bergerak ini menggunakan *software Adobe Flash CS6*.

Tahapan *testing* merupakan tahapan menilai kelayakan media yang meliputi *alpha testing* yakni dilakukan oleh ahli media dan ahli materi serta *beta testing* yakni dilakukan oleh responden yaitu peserta didik. Tahapan terakhir yaitu *distribution* dimana media yang sudah layak tersebut disimpan dalam bentuk *file extension* (.exe) yang nantinya didistribusikan melalui *compact disk*.

D. Pertanyaan Penelitian

Didasari pada latar belakang serta tujuan maka dirumuskan pertanyaan penelitian dalam permasalahan ini berfokus pada apakah media pembelajaran interaktif teknik pengambilan gambar bergerak berbasis *Adobe Flash CS6* untuk peserta kelas XII Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Negeri 2 Sewon telah memenuhi kebutuhan dengan tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif yang baik.

1. Bagaimana cara pembuatan media pembelajaran teknik pengambilan gambar bergerak yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran peserta didik kelas XII Teknik Multimedia di SMK Negeri 2 Sewon?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif teknik pengambilan gambar bergerak berbasis *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas XII Teknik Multimedia di SMK Negeri 2 Sewon?