

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SINEMATOGRAFI
MENGUNAKAN STELLER DI MATA KULIAH GRAFIKA KOMPUTER DAN
ANIMASI PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Oleh:

Yahya Zulfikar Wiratama
12520244005

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang berbasis aplikasi atau media sosial yang dapat digunakan untuk memberikan interaksi di luar kelas serta mengetahui kelayakan media pembelajaran yang berisi panduan tentang teknik sinematografi.

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) yang menggunakan model Sugiyono. Tahap-tahap penelitian pengembangan yang dilakukan antara lain, Potensi dan masalah, Pengumpulan data, Desain produk, Validasi desain, Revisi desain, Uji coba produk, Revisi produk, Uji coba pemakaian, Revisi produk, dan Produksi Masal. Modul pembelajaran divalidasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media selanjutnya diujicobakan pada tujuh mahasiswa mata kuliah Grafika Komputer dan Animasi Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta. Pengumpulan data menggunakan lembar angket/kuesioner skala Likert model empat pilihan. Kelayakan modul pembelajaran dapat diketahui dari hasil data penilaian dalam empat kategori, yaitu sangat layak/sangat baik, layak/baik, cukup layak/cukup baik dan tidak layak/tidak baik. Analisis data menggunakan analisis deskriptif.

Berdasarkan data penelitian pengembangan ini diperoleh bahwa produk berupa media pembelajaran teknik sinematografi menggunakan Steller di mata kuliah Grafika Komputer dan Animasi Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta mendapatkan hasil analisis yang menunjukkan bahwa modul pembelajaran dapat dikatakan baik dan berkualitas, serta secara keseluruhan layak/ baik digunakan sebagai media pembelajaran. Evaluasi ahli materi memperoleh hasil rerata sejumlah 3,10 atau “layak”, evaluasi ahli media memperoleh hasil rerata 3,13 atau “layak”, uji coba produk memperoleh hasil rerata sejumlah 3,29 atau “sangat layak”, serta keseluruhan dari evaluasi oleh ahli materi, ahli media, serta uji produk memperoleh hasil dengan kategori “layak/baik”.

Kata kunci: grafika komputer dan animasi, media pembelajaran, sinematografi, steller

**CINEMATOGRAPHY TECHNIQUE INSTRUCTIONAL MEDIA DEVELOPMENT BASED
ON STELLER ON COMPUTER GRAPHICS AND ANIMATION COURSE ON
INFORMATICS AT YOGYAKARTA STATE UNIVERSITY**

By:
Yahya Zulfikar Wiratama
12520244005

ABSTRACT

The research aims to: (1) developing an instructional media based on social media application to achieve interaction outside the classroom (2) find out the feasibility of the instructional media about Cinematography Technique.

The research method used was Research and Development (R&D) with Sugiono's model. The stages of development consist of: (1) potent and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) product testing, (7) product revision, (8) usage testing, (9) product revision, (10) mass production. Data collection process used pages of questioner which applied Likert's Scale of four choices. Data analysis applied was descriptive analysis.

The results of this study are: (1) an instructional media based on social media application to achieve interaction outside the classroom has been made successfully using Steller (2) the learning material expert's evaluation result was 3,10 which is "feasible". The media expert's evaluation result was 3,13 which is "feasible". The final product testing's result was 3,29 which is "very feasible". The final result determined by learning material expert's evaluation, media expert's evaluation, and final product testing was in "feasible/good" category.

Keyword: Computer Graphics and Animation, instructional media, cinematography, Steller