

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011: 3), kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus diperhitungkan.

Menurut Hamalik (1986: 21), media pembelajaran adalah hubungan komunikasi interaksi akan berjalan lancar dan tercapainya hasil yang maksimal, apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Dalam pengertian komunikasi, media adalah alat yang memindahkan informasi (pesan) dari sumber kepada penerima.

Penyampaian suatu konsep pada peserta didik akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan peserta didik terlibat langsung didalamnya bila dibandingkan dengan konsep yang hanya melibatkan peserta didik untuk mengamati saja.

b. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Ronald Anderson yang termasuk media dalam bentuk materil adalah media auditif, dimana pesan-pesan pengajaran dituangkan dalam lambang-lambang auditif, yang termasuk media auditif adalah, tape recorder dan radio. Disamping media visual dan media auditif, media audio visual merupakan media yang berhubungan dengan indera pendengaran dan indera penglihatan sekaligus. Perkembangan media pembelajaran seiring dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran dibagi dalam empat kelompok berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu:

1. Media hasil teknologi cetak

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan representasi fotografik. Materi cetak dan visual merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk Salinan tercetak, contohnya : buku teks, modul, majalah, *hand-out*, dan sebagainya.

2. Media hasil teknologi audio visual

Media hasil teknologi audio visual menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. contohnya : proyektor film, televisi, video, dan sebagainya.

3. Media hasil teknologi berbasis komputer

Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-

prosesor. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pengajaran dengan bantuan komputer).

4. Media hasil teknologi gabungan

Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih. Contohnya: *teleconference*, realitas maya (*virtual reality*).

Media pembelajaran sangat berperan untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Peranan media pembelajaran terutama adalah untuk membantu penyampaian materi kepada siswa. Dalam hal ini bisa terlihat bahwa tingkat kualitas atau hasil belajar juga dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan. Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat ini menjadikan media pembelajaran efektif digunakan dan tidak sia-sia jika diterapkan.

Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yang memperhatikan kriteria-kriteria tersebut akan menghasilkan atau menemukan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai atau tepat digunakan untuk masing-masing materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih juga mampu dengan mudah membantu guru menyampaikan materi kepada siswa, siswa juga dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang sudah dipilih berdasarkan kriteria di atas.

Beberapa nilai tambah lain juga bisa didapat jika tepat dalam pemilihan media pembelajaran. Misalnya saja siswa mampu menambah atau meningkatkan keterampilan tertentu seperti mendengarkan dan konsentrasi. Dari segi ke-ekonomis-an pemilihan media pembelajaran yang mampu digunakan berkali-kali juga sangat dapat menekan biaya atau anggaran untuk pengadaan dan produksi media pembelajaran.

c. Karakteristik Media Pembelajaran

Agar penyajian sebuah media yang merupakan sarana belajar mandiri bisa dipahami dengan baik oleh peserta didik, maka media pembelajaran perlu mempunyai karakteristik. Menurut Daryanto (2013: 9-11), untuk menghasilkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar, pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik yang diperlukan sebagai media pembelajaran, diantaranya, 1) *Self Instruction*; 2) *Self Contained*; 3) Berdiri Sendiri (*Stand Alone*); 4) Adaptif; Bersahabat/Akrab (*User Friendly*). Penjelasan masing-masing karakteristik yang disampaikan Daryanto (2013: 9-11) sejalan dengan Depdiknas (2008: 3-5) yang menyatakan bahwa media pembelajaran akan memenuhi kriteria baik dan menarik bagi peserta didik jika mempunyai karakteristik:

- 1) *Self Instructional*; yaitu melalui media pembelajaran tersebut seseorang atau peserta belajar mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain. Untuk memenuhi karakter *self instructional*, maka dalam media pembelajaran harus;
 - a) berisi tujuan yang dirumuskan dengan jelas;
 - b) berisi materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit kecil/ spesifik sehingga memudahkan belajar secara tuntas;
 - c) menyediakan contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran;

- d) menampilkan soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan pengguna memberikan respon dan mengukur tingkat penguasaannya;
 - e) kontekstual yaitu materi-materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan penggunaannya;
 - f) menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif;
 - g) terdapat rangkuman materi pembelajaran;
 - h) terdapat instrumen penilaian/assessment, yang memungkinkan penggunaan diklat melakukan '*self assessment*';
 - i) terdapat instrumen yang dapat digunakan penggunaannya mengukur atau mengevaluasi tingkat penguasaan materi;
 - j) terdapat umpan balik atas penilaian, sehingga penggunaannya mengetahui tingkat penguasaan materi; dan
 - k) tersedia informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran dimaksud.
- 2) *Self Contained*; yaitu seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu media pembelajaran secara utuh. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan pembelajar mempelajari materi pembelajaran yang tuntas, karena materi dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu unit kompetensi harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan keluasan kompetensi yang harus dikuasai.
- 3) *Stand Alone* (berdiri sendiri); yaitu media pembelajaran yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media pembelajaran lain. Dengan menggunakan media pembelajaran, pembelajar tidak tergantung dan harus

menggunakan media yang lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada media pembelajaran tersebut.

- 4) *Adaptive*; media pembelajaran hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika media pembelajaran dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel digunakan. Dengan memperhatikan percepatan perkembangan ilmu dan teknologi pengembangan media pembelajaran multimedia hendaknya tetap “*up to date*”. Media pembelajaran yang adaptif adalah jika isi materi pembelajaran dapat digunakan sampai dengan kurun waktu tertentu.
- 5) *User Friendly*; media pembelajaran hendaknya bersahabat dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti serta menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

Beberapa pendapat tentang karakteristik media pembelajaran pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran pembelajaran meliputi *Self Instructional*, *Self Contained*, *Stand Alone*, *Adaptive*, *User Friendly*.

2. Multimedia Pembelajaran

a. Pengertian Multimedia

Istilah multimedia membawa dampak luas dalam kehidupan manusia. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat, istilah multimedia semakin populer. Istilah multimedia secara etimologis berasal dari kata multi dan media. Multi berarti banyak atau jamak dan media berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi seperti teks, gambar, suara dan video. Jadi secara bahasa istilah multimedia adalah kombinasi

dari beberapa media seperti teks, gambar, suara dan video yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Menurut Surjono (2017: 2) Definisi multimedia secara terminologis adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pengertian ini terdapat dua kata kunci yakni terpadu dan sinergis. Hal ini menunjukkan bahwa komponen-komponen multimedia haruslah terpadu atau terintegrasi dan satu sama lain harus saling mendukung secara sinergis untuk mencapai tujuan tertentu. Di samping itu, dalam pengertian tersebut mengandung makna bahwa tiap komponen multimedia harus diolah dan dimanipulasi serta dipadukan secara digital menggunakan perangkat komputer atau sejenisnya.

Dalam multimedia tidak harus berisi semua aspek media tersebut, tetapi paling tidak berisi dua jenis media seperti teks dan gambar. Namun yang penting adalah bahwa masing-masing jenis media tersebut harus terpadu dan saling sinergis. Misalnya untuk menjelaskan suatu konsep tertentu, kita bisa menggunakan multimedia berupa perpaduan teks dan gambar yang saling berhubungan (terpadu) serta saling menguatkan (sinergis).

Multimedia dibuat untuk tujuan tertentu tergantung pemanfaatannya. Multimedia yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu sering disebut dengan multimedia pembelajaran. Dalam menggunakan aplikasi multimedia, siswa tentu melakukan aktivitas atau berinteraksi dengan mengklik tombol-tombol navigasi (next, back, home_, mengklik menu, memilih alternative jawaban, menulias teks, menggeser objek, dan lain-lain. Aplikasi multimedia seperti itu lazim disebut dengan multimedia pembelajaran interaktif.

b. Prinsip Multimedia Pembelajaran

Menurut Surjono (2017: 24), terdapat beberapa prinsip yang perlu diterapkan ketika kita akan mengakomodasi multimedia untuk pembelajaran. Prinsip untuk mengurangi aktivitas *extraneous processing* antara lain: *Contiguity*, *Coherence*, *Signaling* dan *Redudancy*. Prinsip untuk mengelola aktivitas *essential processing* antara lain: *Segmenting*, *Pre-training* dan *Modality*. Prinsip untuk meningkatkan aktivitas *generative processing* antara lain: *Multimedia*, *Personalization* dan *Interactivity*.

Multimedia pembelajaran adalah kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi dan simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan aplikasi computer tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam multimedia pembelajaran pengguna dapat mengontrol dan berinteraksi secara dinamis. Multimedia pembelajaran bersifat interaktif dan selanjutnya disebut dengan multimedia pembelajaran interaktif.

3. Sinematografi

Seorang sinematografer adalah orang yang bertanggung jawab semua aspek visual dalam pembuatan sebuah film, mencakup interpretasi visual pada skenario, pemilihan jenis kamera, jenis bahan baku yang akan dipakai, pemilihan lensa, pemilihan jenis filter yang akan dipakai di depan lensa atau di depan lampu, pemilihan lampu dan jenis lampu yang sesuai dengan konsep sutradara dan cerita dalam skenario. Seorang sinematografer juga memutuskan gerak kamera, membuat konsep visual, membuat *floorplan* untuk efisiensi pengambilan gambar. Artinya seorang sinematografer adalah orang yang bertanggung jawab baik secara teknis maupun tidak teknis di semua aspek visual dalam film.

Sinematografer harus mendukung visi dari sutradara dan skenario, karena bagaimanapun yang akan di sampaikan ke pada penonton adalah semua informasi dalam bentuk Visual yang

sesuai dengan visi sutradara dan visi skenario walaupun di beberapa kasus, sutradara bisa mengubah jalan cerita dalam skenario demi keindahan bercerita yang sudah merupakan gaya sutradara tersebut.

Sinematografer adalah juga kepala bagian departemen kamera, departemen pencahayaan dan *Grip Departement* untuk itulah Sinematografer sering juga disebut sebagai *Director of Photography* atau disingkat menjadi *DoP*.

Seorang sinematografer yang baik harus juga mengenal dengan baik atau memahami alat yang akan dipakai dalam pembuatan sebuah film. Karena Kamera hanyalah alat bantu saja maka seperti alat bantu yang lainnya juga kita sebagai Sinematografer yang memindahkan semua ilmu dan pengetahuan kita lewat kamera tersebut. Artinya kamera harus menuruti kemauan kita yang sudah menjadi visi sutradara dan visi cerita atau skenario.

Untuk memahami kamera kita harus membaca buku petunjuk dari setiap kamera yang akan kita gunakan karena setiap industri kamera mempunyai teknologinya sendiri-sendiri. Pada prinsipnya semua kamera sama dan hanyalah alat bantu mewujudkan gambar yang sesuai dengan yang diinginkan akan tetapi alangkah baiknya jika pengguna sudah memahami kamera tersebut secara teknis dalam

Camera angle atau sudut penempatan kamera juga memegang peranan yang sangat penting pada sinematografi. Bagaimanapun juga sebuah film dibentuk oleh beberapa banyak *shot* yang membutuhkan penempatan kamera di tempat yang terbaik bagi penonton untuk mengikuti cerita dalam film. Penempatan *angle* yang baik tentu saja bisa memperkuat dramatik sebuah film karena *angle* kamera ini adalah mata penonton melihat informasi visual dan juga bisa berarti seberapa besar area yang kita gunakan dalam sebuah *shot*. Penempatan sudut kamera akan

memposisikan penonton lebih dekat dengan *action* yang ada dalam film, misalnya dengan teknik close up dan lain sebagainya.

Penempatan sudut kamera ini sangat dipengaruhi beberapa faktor di antaranya analisis pada skenario, penggunaan jenis lensa dan sebagainya. Memang lewat pengalaman panjang dan ketrampilan penempatan kamera bisa dilakukan secara intuitif sifatnya. Akan tetapi jika kita mempelajarinya tentu akan mempermudah kita dalam membuat sebuah *shot*.

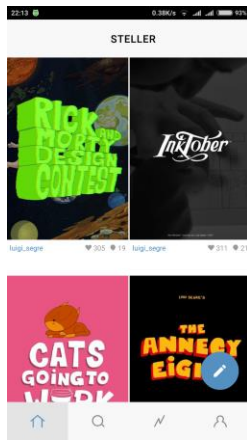
Penempatan sudut kamera juga berpengaruh pada kondisi psikologis penonton, contohnya adalah jika kita menggunakan *High Angle* – kamera lebih tinggi dari garis axis kamera, maka penonton akan diposisikan lebih tinggi dari subjek, hal ini yang membuat penonton merasa subjek lebih kecil baik secara fisik atau lebih rendah derajatnya dalam tatanan sosial. Pada film hal ini sering digunakan untuk memperlihatkan pengemis, rakyat jelata dsb. Sedangkan penggunaan *Low Angle* – Kamera lebih rendah dari garis aksis kamera, maka penonton diposisikan lebih rendah dari subjek, hal ini yang membuat penonton merasa subjek lebih tinggi secara fisik atau lebih tinggi derajatnya dalam tatanan sosial. Hal seperti ini banyak kita temukan di film untuk memperlihatkan raja, hakim, dan sebagainya. Kemudian ada juga yang disebut dengan *Eye level* – kamera sama tingginya dengan level subjek atau jika subjek berdiri/duduk kamera berada pada aksis yang sama dengan posisi subjek. Bisa dikatakan sebagai pandangan subjek ke subjek lain dalam sebuah potongan tapi bukan *Point of View*.

Sinematografi adalah ilmu untuk menunjang visual yang akan ditampilkan serta memberikan informasi terhadap sebuah adegan yang sedang berlangsung. Semakin jelas informasi yang ditampilkan maka akan semakin jelas pula maksud dari sebuah film.

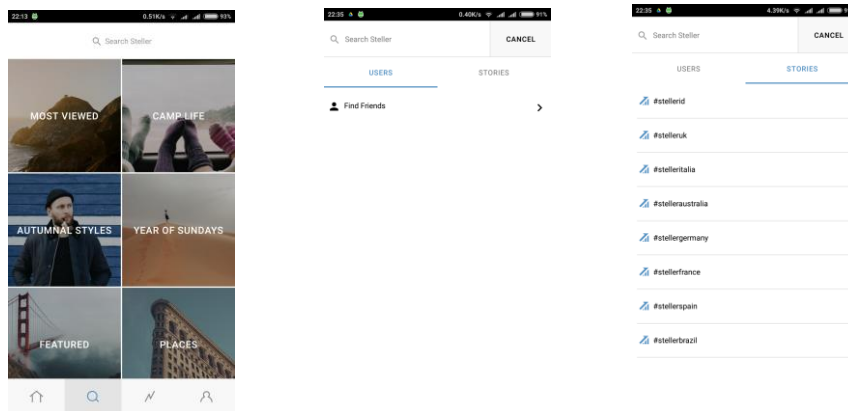
4. Steller

Steller adalah sebuah aplikasi media sosial asal California, Amerika Serikat, yang dikembangkan oleh Mombo Labs. *Steller* memungkinkan penggunanya untuk membuat sebuah "buku cerita" yang berisi kumpulan tulisan, foto, dan video. Aplikasi ini pertama kali diluncurkan secara beta di sistem operasi *iOS* pada 2014 dan hadir di *Android* mulai bulan Mei 2016. *Steller* merupakan singkatan dari storyteller alias penutur cerita atau pendongeng. *Steller* menyediakan semua elemen untuk bercerita, meliputi teks, foto, dan video. *Steller* memungkinkan penggunanya memilih koleksi foto dan video, lalu merangkainya menjadi sebuah cerita interaktif. Pengguna juga bisa membagikan ceritanya ke jejaring sosial lain seperti *Facebook* dan *Twitter*. Tak hanya itu, pengguna juga bisa mengeksplorasi cerita karya pengguna lain yang ada di home feed. *Steller* sendiri sebetulnya sudah lebih dulu hadir sejak 2014, tapi baru populer digunakan di Indonesia. Bahkan, aplikasi ini sempat dinobatkan sebagai salah satu aplikasi terbaik di tahun 2014.

Steller mempunyai tampilan aplikasi yang minimalis, bersih dan rapi. Di bagian bawah terdapat empat menu utama, yaitu *Home*, *Search*, Notifikasi dan *Profil*. *Menu Home* (ikon rumah) menyajikan kumpulan cerita yang diunggah oleh pengguna lainnya, termasuk unggahan resmi dari *Steller*.



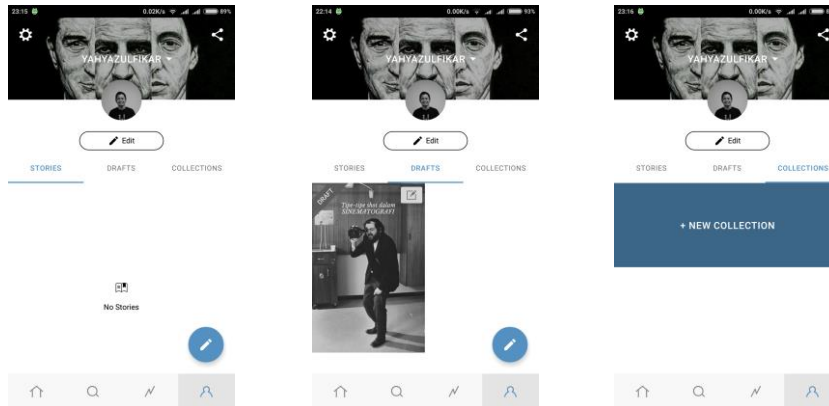
Gambar 1. Tampilan halaman utama Steller (Home)



Gambar 2. Tampilan halaman menu Search



Gambar 3. Tampilan halaman menu Notification



Gambar 4. Tampilan halaman menu profile

5. Grafika Komputer dan Animasi

Grafika Komputer dan Animasi merupakan salah satu mata kuliah yang diberikan di prodi Pendidikan Teknik Informatika jurusan Teknik Elektronika dan Informatika di Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta yang tergambar melalui beberapa penjelasan berikut:

1. Deskripsi mata kuliah

Mata Kuliah ini membahas tentang wawasan grafika komputer dan animasi. Mata kuliah grafika komputer dan animasi juga akan membahas tentang berbagai materi terkait proses pembuatan animasi, diantaranya adalah menjelaskan sejarah animasi, menggambarkan proses produksi animasi, menjelaskan teori dasar animasi dan sinematografi, menjelaskan prinsip menggambar animasi pose to pose dan timing, menjelaskan prinsip menggambar prinsip animasi, menggambar karakter, membuat script continuity, melakukan pekerjaan pewarnaan, dan sebagainya.

2. Capaian Pembelajaran

a) Aspek Kognitif dan Aspek Psikomotor

- 1) Memahami wawasan dalam bidang grafika komputer dan animasi
- 2) Mengelaborasi pemahaman dasar animasi dalam proses pengerjaan animasi
- 3) Memahami prinsip-prinsip animasi
- 4) Memahami teori dasar animasi

b) Aspek Affektif, Kecakapan Sosial dan Personal

- 1) Mahasiswa mengikuti kuliah dengan semangat, tertib dan disiplin
- 2) Mahasiswa memiliki sikap positif terhadap matakuliah ini
- 3) Mahasiswa menyadari pentingnya matakuliah ini
- 4) Mahasiswa memiliki sopan santun dalam kelas maupun di luar kelas
- 5) Mahasiswa mampu bekerja sama dalam tim
- 6) Mahasiswa memiliki tanggung jawab dalam tugasnya
- 7) Mahasiswa memiliki rasa percaya diri terhadap kemampuannya
- 8) Mahasiswa memiliki rasa jujur dalam bekerja
- 9) Mahasiswa memiliki kemampuan menjelaskan benar atau salahnya

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian Handika Asep Kurniawan (2013) yang berjudul “Uji Kelayakan Modul Pembelajaran Adobe Photoshop CS4 sebagai sumber belajar untuk SMK Kompetensi Keahlian Multimedia Kelas X”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan desain penelitian model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil uji kelayakan modul yang meliputi aspek kelengkapan isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafisan sebesar 86,34% (sangat layak); aspek

tampilan desain modul, kemudahan penggunaan, konsistensi, format, kemanfaatan sebesar 84,52% (sangat layak); dan berdasarkan uji coba di SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 3 Yogyakarta, dan SMK Negeri 7 Yogyakarta yang melibatkan 107 peserta didik diperoleh nilai rata-rata 147.52 dengan presentase 84,30% (sangat layak).

Penelitian R. Wahyu Sidiq P. (2014) yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Mengolah Angka dengan Microsoft Excel 2007 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII di SMP Negeri 1 Ngaglik”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan metode penelitian model Brog & Gall. Hasil uji kelayakan modul yang menurut penilaian ahli materi sebesar 85,33%, menurut penilaian ahli media sebesar 100% (sangat layak), dan berdasarkan uji coba di SMP Negeri 1 Ngaglik yang melibatkan 30 peserta didik diperoleh presentase 82,18%. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa modul layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 1 Ngaglik.

Penelitian Erly Sugesta (2014) yang berjudul “Modul Pembelajaran Dasar Instalasi Sound System untuk Peserta Didik Kelas XI Jurusan Teknik Audio Video di SMK Negeri 2 Depok”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Hasil uji kelayakan modul yang menurut penilaian ahli materi sebesar 88,70%, menurut penilaian ahli media sebesar 91,67% (sangat layak), dan berdasarkan uji coba di SMK Negeri 2 Depok yang melibatkan 32 peserta didik diperoleh presentase 79,91% (layak). Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa modul layak digunakan sebagai bahan ajar peserta didik di SMK Negeri 2 Depok Yogyakarta.

Penelitian Cahyaningtyas Rahmawati (2014) tentang “Penyusunan Modul Pembelajaran KKPI Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta didik Kelas X Pada Materi

Mengoperasikan Software Spreadsheet di SMK Negeri 1 Depok” dengan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Hasil yang diperoleh dari penilaian modul oleh ahli dan guru pada aspek kelayakan isi dengan kategori sangat baik, aspek bahasa dengan kategori sangat baik, aspek penyajian dengan kategori baik, dan aspek kegrafisan dengan kategori sangat baik. Dalam penelitian ini persentase peningkatan kemandirian belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan modul yang diukur menggunakan angket mengalami peningkatan sebesar 7,01% dan melalui observasi meningkat sebesar 17,33%.

Penelitian Riska Dami Ristanto (2014) yang berjudul “Pengembangan Modul Elektronik Adobe Photoshop untuk Kelas X SMK”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Hasil uji kelayakan modul yang menurut penilaian ahli materi dengan skor rata-rata 128 (sangat layak), menurut penilaian ahli media dengan skor rata-rata 113,5 (sangat layak), dan berdasarkan uji coba 1 di SMK Negeri 2 Depok Yogyakarta diperoleh skor rata-rata 92 serta uji coba 2 diperoleh skor rata-rata 93,3. Hasil tes uji efektifitas penggunaan modul diperoleh nilai rata-rata pre-test 56,09 dan rata-rata *post-test* 12,43. Dari hasil evaluasi penggunaan modul tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 12,43 terhadap prestasi belajar peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa modul layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penelitian pengembangan modul di atas dapat disimpulkan bahwa modul-modul yang telah dikembangkan dalam kategori baik dan layak. Uji kelayakan modul dilakukan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan uji coba penggunaan modul oleh sejumlah peserta didik. Dengan hasil yang demikian dapat disimpulkan pula bahwa modul sangat dibutuhkan dan banyak diminati oleh peserta didik.

C. Kerangka Pikir

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan mudah dan menarik. Didalam pembelajaran tanpa adanya media, mahasiswa akan kesulitan memahami dan mencerna materi. Media Pembelajaran akan membantu, baik mahasiswa dan dosen dalam melewati sesi pembelajaran di kelas. Pembelajaran akan menjadi lebih sistematis dan mahasiswa akan terbantu dengan referensi yang ditawarkan media tersebut. Terlebih dengan adanya teknologi internet dan gadget, revolusi media pembelajaran yang lebih mudah diakses dan praktis akan menjadi tuntutan.

Media pembelajaran berbasis *Steller* ini akan mencakup materi Sinematografi yang diajarkan dalam mata kuliah Grafika Komputer dan Animasi. Media tersebut dikatakan berhasil apabila lolos uji validasi dan layak digunakan dalam pembelajaran Grafika Komputer dan Animasi di Universitas Negeri Yogyakarta.

D. Pertanyaan Penelitian

Dari penjelasan yang sudah dibahas pada bab dan subbab diatas maka pada penelitian ini dapat dirumuskan pertanyaan penelitian “Apakah *Steller* media pembelajaran yang layak digunakan di mata kuliah Grafika Komputer dan Animasi di Universitas Negeri Yogyakarta untuk menunjang pengetahuan mahasiswa terhadap tipe-tipe pengambilan gambar?”