

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA KULIAH SINEMATOGRAFI PADA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS BATURAJA

Puji Haryani, Nunuk Suryani¹, Djono²
Magister Teknologi Pendidikan Program PASCASARAJANA UNS

pujiharyani05@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui deskripsi tentang kondisi pembelajaran untuk mata kuliah Sinematografi Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja saat ini, (2) menghasilkan produk berupa multimedia interaktif untuk mata kuliah Sinematografi Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja, dan (3) mengetahui efektifitas multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa untuk mata kuliah Sinematografi Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Prosedur penelitian pengembangan ini adalah: (1) Analysis, yaitu analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif; (2) Design, yaitu pembuatan desain multimedia interaktif; (3) development, yaitu memproduksi multimedia interaktif; (4) Implementation, yaitu implementasi multimedia interaktif, dan (5) evaluation, yaitu evaluasi multimedia interaktif. Subjek penelitian adalah 37 orang mahasiswa kelas A.5.2 (kelas eksperimen) dan 23 orang mahasiswa kelas A.5.1 (kelas kontrol). Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dan evaluasi hasil hasil. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) validasi ahli materi sudah dalam kategori sangat baik dengan rerata 4.5; (2) validasi oleh ahli media sudah berada dalam kategori sangat baik dengan rerata 4.4; (3) uji coba lapangan awal berada dalam kategori sangat baik dengan rerata 4.65; (4) uji coba lapangan utama berada dalam kategori sangat baik dengan rerata 4.31; (5) uji coba lapangan operational berada dalam kategori sangat baik dengan rerata 4.32. Hasil uji efektifitas menggunakan uji t $DK = \{t \mid t < -1.960 \text{ atau } t > 1.960\}$ dan $t_{\text{obs}} = 2.424 \notin DK$. Keputusan uji adalah H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki hasil prestasi belajar yang tidak sama. Kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih besar (74.86) dibanding kelas kontrol (72.52).

Kata Kunci: Sinematografi, Media Pembelajaran, Pengembangan Multimedia Interaktif

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk

memiliki kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya. Proses pembelajaran itu sendiri menekankan pada terjadinya interaksi antara peserta didik, pendidik,

media pembelajaran serta lingkungan yang terkait dengan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh peserta didik apabila didukung oleh penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat multimedia atau bahan ajar yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dari media yang disajikan ke peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Uno, 2008).

Berdasarkan hal tersebut dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran sangat membantu dosen dalam melakukan proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra serta dapat juga menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan pendidik.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangat membantu peserta didik atau mahasiswa dalam memahami materi yang dipelajari serta memudahkan mahasiswa mengingat kemudian mempraktekkan apa yang sudah ia pelajari. Penggunaan media itu sendiri bisa dibuat dalam bentuk multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna,

sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2013).

Multimedia interaktif dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Sinematografi adalah bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar-gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide atau cerita tertentu (Irawan & Laelasari, 2011). Sinematografi ini merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus dipelajari oleh mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan di semester lima. Sinematografi adalah mata kuliah bersyarat karena mata kuliah ini bisa diambil jika mahasiswa tersebut lulus dalam mata kuliah Produksi Media Fotografi. Mata kuliah ini diajarkan melalui pembelajaran dikelas dan praktek penyutitan di luar kelas. Melalui mata kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu memiliki kemampuan penyutitan dengan baik dalam menghasilkan sebuah produksi film serta

memahami makna Sinematografi sebagai media komunikasi.

Berdasarkan pengalaman peneliti ditemukan permasalahan yang ada di lapangan, yaitu kebanyakan mahasiswa belum memahami cara pengoperasian kamera video dan teknik-teknik dalam pengambilan angle kamera video pada sebuah objek yang akan di shoot, serta kurangnya kemampuan mahasiswa dalam mengedit gambar atau video yang belum jadi sampai jadi sebuah film yang siap untuk diproduksi. Selain itu juga, mahasiswa masih belum mengerti tentang tahap-tahap dalam produksi sebuah film. Permasalahan tersebut dikarenakan mahasiswa masih awam dengan mata kuliah Sinematografi sehingga dosen pengampu mata kuliah ini mengalami kesulitan dalam memberikan materi Sinematografi.

Di dalam proses pembelajaran Sinematografi, dosen pengampu mata kuliah Sinematografi sudah memberikan penjelasan mengenai materi Sinematografi kemudian dosen pengampu mata kuliah ini mempraktekkan cara-cara mengoperasikan kamera video dan teknik-teknik pengambilan angle kamera video, cara mengedit video serta tahap-tahap membuat sebuah produksi film. Setelah itu, mahasiswa disuruh mempraktekkannya sendiri yang didampingi oleh dosen pengampu mata kuliah Sinematografi. Tetapi

kenyataannya di lapangan kebanyakan mahasiswa masih belum bisa mengerti dan memahami sepenuhnya mengenai materi Sinematografi.

Kemudian untuk media yang digunakan oleh dosen mata kuliah Sinematografi belum menggunakan media pembelajaran dalam proses perkuliahan di kelas sehingga mahasiswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh dosen. Ketika menyampaikan materi, dosen hanya menjelaskan materi saja tanpa disertai dengan media yang bisa membantu mahasiswa dalam memahami materi tersebut, dimana materi tersebut sangat membutuhkan sebuah media dalam pembelajaran dengan tujuan agar materi yang disampaikan bisa dipahami oleh mahasiswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba memberi alternatif lain untuk proses pembelajaran Sinematografi yaitu dibutuhkannya alat bantu atau media pembelajaran dalam usaha menciptakan proses belajar yang interaktif dan efektif serta membantu mahasiswa dalam memahami materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran yang akan dihasilkan nanti berupa multimedia interaktif yang akan dipublish ke dalam CD yang bisa digunakan mahasiswa belajar mandiri baik di kelas maupun di luar kelas.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mengetahui deskripsi tentang kondisi pembelajaran untuk mata kuliah Sinematografi Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja saat ini. (2) Menghasilkan produk berupa multimedia interaktif untuk mata kuliah Sinematografi Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja. (3) Mengetahui efektifitas multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa untuk mata kuliah Sinematografi Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja yang beralokasi di Jalan Ratu Penghulu No. 02301 Karang Sari Baturaja Kabupaten Ogan Komering Ulu Provinsi Sumatera Selatan. Waktu Penelitian dilakukan pada bulan september sampai november 2015. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015).

Pengembangan multimedia interaktif ini mengikuti prosedur pengembangan ADDIE dari Molenda. Tahap pertama yaitu analisis. Tahap analisis diawali dengan studi pustaka

dan studi lapangan, setelah itu dilanjutkan dengan analisis kebutuhan. Tahap kedua yaitu desain. Empat langkah yang dilakukan pada tahap desain yaitu menetapkan materi pokok/pokok bahasan, merumuskan tujuan perkuliahan, membuat flowchart, membuat storyboard, dan validasi desain oleh ahli. Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap pengembangan diawali dengan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media, setelah itu dilanjutkan dengan uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional. Tahap keempat yaitu implementasi. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba kelompok kelas (eksperimen dan kontrol). Kelompok eksperimen adalah kelompok mahasiswa yang menggunakan multimedia interaktif, sedangkan kelompok kontrol adalah mahasiswa yang menggunakan tidak menggunakan multimedia interaktif. Tahap kelima yaitu evaluasi. Sebelum menjadi produk akhir, multimedia interaktif mata kuliah Sinematografi pada Program Studi Teknologi Pendidikan Semester lima terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan dan efektivitas produk. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan produk yang layak dan berkualitas dari segi isi materi dan media itu sendiri.

Setelah produk dinyatakan layak, maka media pembelajaran ini dapat digunakan dalam pembelajaran

Sinematografi selanjutnya. Analisis kelayakan produk diperoleh dari data hasil pengisian angket/lembar evaluasi dari ahli materi, ahli media, dan angket uji coba produk pada mahasiswa, sedangkan efektivitas produk diperoleh dari hasil belajar mahasiswa.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan semester lima Universitas Baturaja. Jumlah subjek penelitian adalah: a) 5 orang mahasiswa kelas D.5.2 diikutsertakan pada uji coba lapangan awal (preliminary field test); b) 10 orang mahasiswa kelas D.5.2 diikutsertakan pada uji coba lapangan utama (main field test); c) 35 orang mahasiswa kelas A.5.3 diikutsertakan dalam uji coba lapangan operasional (operational field test); d) 37 orang mahasiswa kelas A.5.2 sebagai subjek kelompok eksperimen; e) 23 orang mahasiswa kelas A.5.1 sebagai subjek kelompok kontrol.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan evaluasi hasil belajar mahasiswa. Angket digunakan pada saat evaluasi sebelum uji coba produk. Angket evaluasi terkait media diberikan kepada ahli media untuk mengetahui penilaian ahli media terhadap media yang dikembangkan, dan angket terkait materi diberikan kepada ahli materi untuk mengetahui penilaian ahli materi terhadap materi yang sudah dikembangkan. Angket evaluasi dari ahli

media dan ahli materi ini menjadi acuan perlu tidaknya dilakukan revisi terhadap media sebelum ujicoba. Angket untuk mahasiswa digunakan untuk mengetahui penilaian dan tanggapan mahasiswa terhadap media yang telah dikembangkan. Evaluasi hasil belajar dilakukan kepada mahasiswa setelah menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran yang berguna untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis uji t. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis dan mendeskripsikan data yang telah terkumpul. Data kuantitatif dari hasil angket kemudian diubah menjadi data kualitatif menggunakan skala lima, yaitu penskoran dari angka satu sampai dengan lima.

Tabel 1. Konversi data kuantitatif ke dalam data kualitatif

Interval Skor	Nilai	Kategori
$X > 4.21$	5	Sangat baik
$3.40 < X \leq 4.21$	4	Baik
$2.60 < X \leq 3.40$	3	Cukup
$1.79 < X \leq 2.60$	2	Kurang
$X \leq 1.79$	1	Sangat kurang

Uji t digunakan untuk menghitung efektivitas produk yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah

Sinematografi. Data yang dianalisis dalam uji efektivitas ini yaitu nilai mahasiswa yang diperoleh dari hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai rata-rata kedua kelompok tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji-t.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari ahli materi digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Data-data yang dikaji dari ahli materi meliputi dua aspek yaitu aspek isi dan aspek pembelajaran. Penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penilaian dengan skala 5. Total skor rata-rata validasi ahli materi adalah 4,4 dan jika dikonversikan ke dalam tabel skala 5 termasuk kategori "Sangat Baik".

Data-data yang dikaji dari ahli media meliputi tiga aspek yaitu aspek tampilan, unsur media, dan aspek tata bahasa. Penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penilaian dengan skala 5. Total skor rata-rata validasi ahli media adalah 4,5 dan jika dikonversikan ke dalam tabel skala 5 termasuk kategori "Sangat Baik".

Tahapan uji coba yang dilakukan yaitu Uji Coba Lapangan Awal (Preliminary Field Test), Uji Coba Lapangan Utama (Main Field Test), dan Uji Coba Lapangan Operasional

(Operational Field Test). Uji coba ini lapangan awal dilakukan kepada 5 orang mahasiswa. Peserta uji coba memberikan saran terhadap produk yang dikembangkan. Hasil dari Preliminary Field Test berada dalam kategori sangat baik.

Pada Uji Coba Lapangan Utama (Main Field Test) terdapat 10 orang mahasiswa yang memberikan saran dan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Hasil uji coba lapangan utama berada dalam kategori sangat baik.

Pada uji coba operational field test dilakukan uji coba dengan jumlah mahasiswa yang lebih besar. Mahasiswa yang diikutsertakan dalam uji coba ini adalah mahasiswa kelas A.5.3 dengan jumlah 35 orang mahasiswa. Hasil dari uji coba lapangan operasional berada dalam kategori sangat baik.

Uji kelayakan multimedia interaktif menunjukkan bahwa mahasiswa setelah menggunakan multimedia interaktif meningkat dibandingkan dengan sebelum menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

Uji efektivitas produk dilakukan dengan menggunakan uji t. Sebelum dilakukan perhitungan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas). Hasil pengujian normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa kelas eksperimen

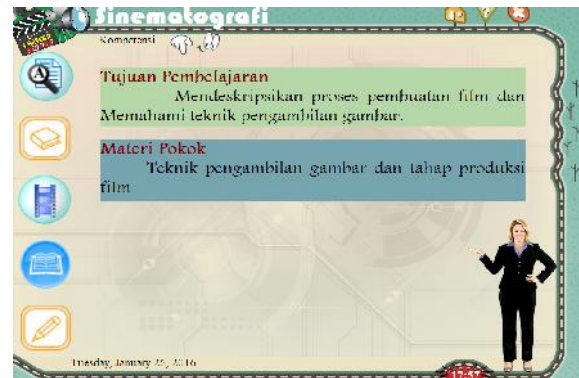
dan kelas kontrol memiliki data yang berdistribusi normal dan homogen.

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis, dilakukan uji t. Hasil perhitungan uji t yaitu $DK = \{t \mid t < -1.960 \text{ atau } t > 1.960\}$ dan $t_{obs} = 2.424 \notin DK$. Keputusan uji adalah H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki hasil belajar berbeda. Kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih besar (74.86) dibanding kelas kontrol (71.52). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang menggunakan multimedia interaktif pada mata kuliah Sinematografi lebih baik dibanding mahasiswa yang tidak menggunakan multimedia interaktif pada mata kuliah Sinematografi.

Berikut ini adalah tampilan multimedia interaktif mata kuliah Sinematografi Program Studi Teknologi Pendidikan semester lima Universitas Baturaja.



Gaambar 1. Tampilan menu utama



Gambar 2. Tampilan kompetensi



Gambar 3. Tampilan menu materi



Gambar 4. Tampilan video



Gambar 5. Tampilan referensi



Gambar 6. Tampilan evaluasi

Berdasarkan hasil dari studi lapangan dan tahap analisis menunjukkan bahwa peran dosen masih sangat mendominasi selama pembelajaran Sinematografi berlangsung. Aktivitas mahasiswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh dosen. Media pembelajaran yang digunakan dosen berupa buku Sinematografi. Hal ini lah yang pada akhirnya membuat sebagian besar mahasiswa menjadi pasif dan cepat merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna kepada mahasiswa, karena penggunaan media dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Hal tersebut dikuatkan oleh Edgar Dale dalam Arsyad (2014) mengklasifikasi pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang

paling konkrit sampai kepada hal-hal yang dianggap paling abstrak, dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol.

Media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi mahasiswa sangat dibutuhkan sebagai upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa agar dapat mencapai prestasi belajar yang optimal. Hal tersebut dikuatkan juga oleh pendapat Levie dan Lentz dalam Arsyad (2013) menyebutkan bahwa media memiliki memiliki fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian mahasiswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

Karakteristik mahasiswa Teknologi Pendidikan yang aktif cenderung cepat merasa bosan dengan pembelajaran tradisional yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku. Dosen dapat meminimalisir rasa bosan mahasiswa yaitu dengan memanfaatkan multimedia interaktif sebagai media dalam pembelajaran Sinematografi. Manfaat pembelajaran berbasis multimedia, seperti disebutkan oleh Hick (Hick, 1997)

yaitu: meningkatkan proses pembelajaran, bersifat interaktif, fleksibel, modular, praktis, konsisten, tepat waktu, memikat, dan biaya lebih murah. Multimedia interaktif ini sangat banyak sekali kegunaannya dalam dunia pendidikan sebagai sarana media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, presentasi, game maupun animasi yang bisa dibuat dengan kreatif sendiri.

Berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa bahwa mahasiswa sangat senang dan tertarik apabila ada sebuah multimedia interaktif yang dapat dioperasikan melalui komputer atau notebook atau tablet mereka. Mahasiswa dapat mempelajari materi kuliah kapan dan di mana saja mereka butuhkan. Selama ini mahasiswa mengaku cepat merasa bosan saat kegiatan pembelajaran di kelas dikarenakan cara dosen mengajar yang hanya menjelaskan saja. Hal tersebut di dukung oleh Kustandi dan Sutjipto (2013) yang mengatakan bahwa multimedia memberi manfaat bagi pembelajar maupun pembelajar, seperti proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar pembelajar dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja, dan sikap belajar pembelajar dapat ditingkatkan.

Ketertarikan mahasiswa Teknologi Pendidikan menggunakan multimedia

interaktif tersebut didukung oleh Thorn mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif (Thorn, 1995). Kriteria penilaian yang pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pembelajar bahasa tidak perlu belajar komputer lebih dahulu. Kriteria yang kedua adalah kandungan kognisi, kriteria yang lainnya adalah pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria ini adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum. Kriteria keempat adalah integrasi media di mana media harus mengintegrasikan aspek dan ketrampilan bahasa yang harus dipelajari. Untuk menarik minat pembelajar program harus mempunyai tampilan yang artistik maka estetika juga merupakan sebuah kriteria. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar. Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu.

Multimedia interaktif ini bisa digunakan mahasiswa untuk belajar di kelas ataupun di rumah. Mahasiswa mengoperasikan sendiri media pembelajaran tersebut dan mahasiswa diberi keleluasaan untuk menentukan

kecepatan belajar dan memilih urutan kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan. Seperti yang dikemukakan oleh Heinich, Molenda, Russel, Smaldino (1994) bahwa salah satu kelebihan menggunakan aplikasi komputer sebagai alat bantu proses belajar yaitu kemampuan komputer untuk menayangkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya, yang diistilahkan dengan “kesabaran komputer”, dapat membantu mahasiswa yang memiliki kecepatan belajar lambat. Dengan kata lain, komputer dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi mahasiswa yang lambat (slow learner), tetapi juga dapat memacu aktifitas belajar bagi mahasiswa yang lebih cepat (fast learner).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Hasil pengamatan terhadap pembelajaran Sinematografi pada Program Studi Teknologi Pendidikan semester lima Universitas Baturaja dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Sinematografi masih bersifat konvensional, dimana dosen masih menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran penunjang dalam penyampaian materi, sehingga mahasiswa menjadi bosan

mengikuti pembelajaran, dan mahasiswa membutuhkan media tambahan atau media penunjang untuk membantu mahasiswa dalam mempelajari dan memahami materi pembelajaran yang disajikan atau yang disampaikan dosen di kelas. (2) Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini mengikuti prosedur pengembangan ADDIE dari Molenda. Tahap pertama yaitu analisis. Tahap analisis diawali dengan studi pustaka dan studi lapangan, setelah itu dilanjutkan dengan analisis kebutuhan. Tahap kedua yaitu desain. Empat langkah yang dilakukan pada tahap desain yaitu menetapkan materi pokok/pokok bahasan, merumuskan tujuan perkuliahan, membuat flowchart, membuat storyboard, dan validasi desain oleh ahli. Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap pengembangan diawali dengan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media, setelah itu dilanjutkan dengan uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional. Tahap keempat yaitu implementasi. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba kelompok kelas (eksperimen dan kontrol). Kelompok eksperimen adalah kelompok mahasiswa yang menggunakan multimedia interaktif, sedangkan kelompok kontrol adalah mahasiswa yang menggunakan tidak menggunakan multimedia interaktif. Tahap kelima yaitu evaluasi. Sebelum menjadi produk

akhir, multimedia interaktif mata kuliah Sinematografi pada Program Studi Teknologi Pendidikan Semester lima terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan dan efektivitas produk. Hasil data validasi dari ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa multimedia interaktif sudah berada dalam kategori sangat baik. Sedangkan dari uji pada tahap preliminary field test, main field test, dan operational field test menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif juga sudah berada dalam kategori sangat baik. (3) Pada uji efektifitas pembelajaran, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran melainkan hanya mendengarkan penjelasan dari dosen mata kuliah Sinematografi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam uji coba lapangan sudah memenuhi kategori sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran Sinematografi Program Studi Teknologi Pendidikan semester lima Universitas Baturaja.

SARAN-SARAN

Saran yang dapat dikemukakan berdasarkan penelitian, terutama bagi Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja: (1) Bagi mahasiswa,

hendaknya notebook atau tablet yang dimiliki dimanfaatkan juga untuk keperluan pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh menjadi maksimal. Multimedia interaktif bisa mahasiswa simpan dalam perangkat notebook atau tablet sehingga bisa dibaca kapan saja dimana saja. Namun tetap harus diperhatikan untuk tidak membaca melalui monitor terlalu lama agar kesehatan mata tetap terjaga. (2) Bagi dosen, multimedia interaktif ini merupakan media yang tepat digunakan dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Multimedia interaktif menjadi salah satu alternatif yang bisa digunakan untuk menyiasati kurangnya waktu pembelajaran di kelas dengan mahasiswa, hal ini dikarenakan multimedia interaktif bisa digunakan mahasiswa meskipun pertemuan di kelas sudah selesai. (3) Bagi kampus, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar sehingga pihak kampus memberikan dukungan dan kesempatan kepada dosen untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan lebih kreatif lagi dalam proses perkuliahan agar materi yang disampaikan dapat mudah dipahami dan mudah dimengerti oleh mahasiswa. (4) Bagi pengembang lain: penelitian ini terbatas pada satu kampus sehingga perlu penelitian lanjutan dengan menggunakan sampel yang lebih luas,

media yang dikembangkan belum mencakup keseluruhan kompetensi dasar yang harus dicapai mahasiswa dalam satu semester, sehingga perlu pengembangan untuk pokok bahasan lain.

Saran yang dapat dikemukakan berdasarkan penelitian ini adalah: (1) pembelajaran ini hanya memuat 2 pokok bahasan, jika akan dimanfaatkan secara luas sebaiknya dikembangkan lagi menjadi materi ajar yang lebih lengkap; (2) Proses validasi yang berlapis akan membuat produk semakin sempurna dan mengurangi dampak kesalahan yang berlanjut atau berkesinambungan; (3) Media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah media penunjang, artinya bukan media inti dalam pembelajaran, sehingga tidak bisa berdiri sendiri dan tetap membutuhkan peranan dosen dalam mengajar di kelas. Hal ini dikarenakan materi yang ditampilkan dalam multimedia interaktif yang dikembangkan adalah berupa kesimpulan-kesimpulan dari materi yang diajarkan dosen di sekolah, sehingga dibutuhkan peran dosen untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan materi; (4) Media ini sebaiknya digunakan pada layar dengan resolusi yang besar agar lebih nyaman untuk dibaca karena ketika dibaca atau digunakan pada perangkat komputer ataupun gadget dengan

resolusi layar yang besar maka tulisan akan lebih mudah terbaca.

REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran Edisi Revisi. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Gall, Gall, and Borg. 2007. Educational Research. New York: Pearson.
- Irawan dan Laelasari. 2011. Sinematografi. Bandung: Yrama Widya.
- Januszewski dan Molenda. 2008. Educational Technology. US: Taylor & francis Group.
- Kustandi dan Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Smaldino et al. 2007. Instructional Technology and Media for Learning. Columbus: Merrill Prentice Hall.
- Sudijono, Anas. 2011. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B. 2008. Profesi Kependidikan. Jakarta: Bumi Aksara.