

# Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Mata Kuliah Basic Photography Menggunakan Metode ADDIE

Yasermi Syahrul

Desain Komunikasi Visual Politeknik PalComTech  
Jl. Basuki Rahmat No. 05, Palembang 30129, Indonesia  
Email: yasermi\_syahrul@palcomtech.ac.id

**Abstrak** - Kegiatan belajar mengajar dalam Matakuliah Basic Photography selama ini masih memprioritaskan menggunakan metode ceramah, praktek yang menggunakan bahan ajar berbentuk *Power Point*. Cara belajar seperti ini dirasa kurang interaktif, sehinggadiperlukan solusi bahan ajar yang berbasis multimedia. Proses pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan beberapa tahapan pengembangan, diantaranya dengan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi pada tahapan pengembangan digunakan *Adobe Flash CS 6* dan *Adobe Photoshop CC*, kemudian pada implementasi dilakukan uji coba menggunakan metode *black box test* dan pada tahap proses evaluasi melibatkan tenaga ahli multimedia dan mahasiswa yang pernah mengikuti atau sedang mengikuti mata kuliah Basic Photography. Tenaga ahli dan mahasiswa berkontribusi menggunakan multimedia pembelajaran Basic Photography serta mengisi quisioner mengenai multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil uji coba dan evaluasi diperoleh kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran Basic Photography memenuhi kriteria yang sangat baik meliputi aspek operasional dan materi ajar serta dapat digunakan dalam membantu mahasiswa dan dosen pada proses kegiatan belajar mengajar.

**Kata Kunci**-Multimedia pembelajaran, Basic Photography, *Black Box Test*.

## I. PENDAHULUAN

Pendidik merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan utama. Tugas pendidik adalah menyampaikan materi pelajaran kepada mahasiswa melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar-mengajar yang dilakukan [1]. Komputer dalam dunia pendidikan telah banyak dijadikan sebagai alat pengajaran. Selama ini cara pembelajaran secara *face-to-face* ternyata memiliki kelemahan. Salah satunya adalah tingkat penerimaan setiap mahasiswa yang berbeda-beda sehingga ada mahasiswa yang mengerti, kurang mengerti dan bahkan tidak sama sekali [2].

Teknologi multimedia menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan

sebagainya [3]. Multimedia adalah kombinasi teks, video, suara dan animasi dalam sebuah rangkaian komputer yang interaktif. Pengaplikasian multimedia juga dapat digunakan sebagai alat telepon untuk menghubungkan antara system kerja, sirkulasi visual dan audio, suara melalui CD-ROM dan seperangkat audio sistim untuk mendengar musik [4].

Penerapan multimedia pembelajaran pada proses belajar mengajar dimaksudkan agar belajar menjadi menjadi lebih efektif, lebih efisien, lebih luas, lebih cepat dan lebih bermakna bagi yang belajar, khususnya siswa. Untuk itu ada produk yang sengaja dibuat serta dimanfaatkan dalam pembelajaran [5].

Matakuliah Basic Photography merupakan salah satu materi mata kuliah yang diajarkan pada Perguruan Tinggi khususnya pada Program Studi Desain Komunikasi Visual sebagian besar materi yang terdapat dalam mata kuliah ini diberikan pada pertemuan di kelas dan medianya masih berbentuk slide presentasi, buku teks maupun materi-materi yang diperoleh dari internet.

Masalah utama yang dihadapi oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran mata kuliah Basic Photography dapat dirumuskan sebagai berikut.

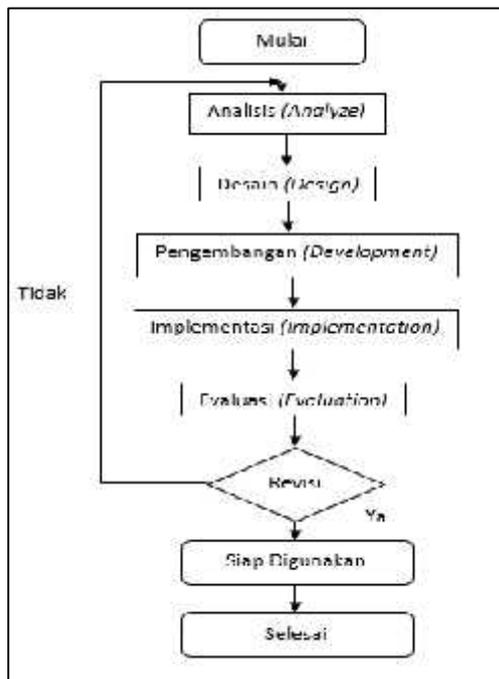
1. Sistem pembelajaran mata kuliah Basic Photography yang disampaikan oleh dosen Pengampu masih bersifat praktek, ceramah, presentasi, serta latihan soal dan kurang menghasilkan sistem pembelajaran yang interaktif.
2. Waktu pembelajaran mata kuliah yang diberikan di perkuliahan tidak terlalu maksimal sehingga diperlukan sistem pembelajaran tambahan bagi mahasiswa untuk dapat memahami mata kuliah Basic Photography.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia pada matakuliah Basic Photography. Bahan ajar ini diharapkan dapat memudahkan, menumbuhkan minat dan pemahaman yang baik terhadap mahasiswa dalam

belajar mata kuliah Basic Photography yang nantinya diharapkan meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

## II. METODE PENELITIAN

Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk matakuliah Basic Photography menggunakan beberapa tahapan. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*Analyze*), (2) perancangan (*Design*), (3) pengembangan (*Development*), (4) implementasi (*Implementation*), dan (5) evaluasi (*Evaluation*) [6]. Alur penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

## III. PEMBAHASAN

### A. Tahap Analisis

Tahap analisis keadaan saat ini dilakukan dengan pengamatan akan metode belajar yang digunakan selama ini pada proses belajar mengajar matakuliah Basic Photography dan dilakukan wawancara terhadap dosen pengampu mata kuliah serta mahasiswa. Berdasarkan hasil analisis diperoleh kesimpulan bahwa media belajar yang digunakan masih menggunakan slide presentasi dengan metode ceramah dosen kepada mahasiswa, hal ini terkadang membuat mahasiswa bosan dan terbatasnya waktu tatap muka di kelas.

Berdasarkan analisis masalah di atas maka dibutuhkan media pembelajaran lain yang memiliki unsur interaktif serta dapat digunakan dimana saja serta dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi Basic Photography.

Pengembangan multimedia pembelajaran Matakuliah Basic Photography di butuhkan perangkat dan data. Garis besar analisis kebutuhan dibagi menjadi tiga, yaitu perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*Software*), serta data-data bahan ajar matakuliah Basic Photography. Kebutuhan akan perangkat yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*) *Hardware* adalah bagian komputer yang bisa kita lihat wujud fisiknya [7]. *Hardware* yang digunakan pada penelitian ini adalah laptop dengan spesifikasi:

- Prosesor Intel (R) Core (TM) i3 CPU M 330 @ 2.13 GHz*
- RAM 2 GB*
- Speaker*

Kebutuhan perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

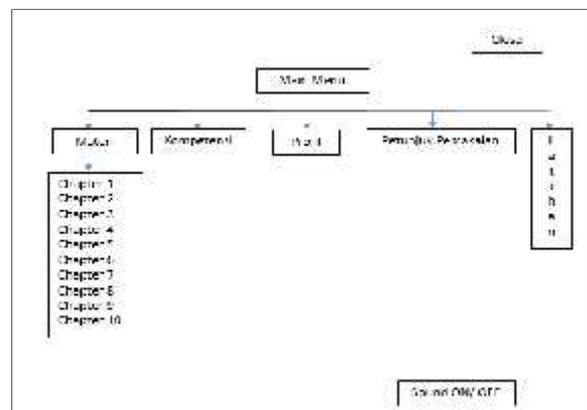
- Adobe Flash Profesional CS 6*
- Adobe Photoshop CC*

Kebutuhan akan data dan informasi yaitu:

- Satuan acara perkuliahan (SAP) dan silabus matakuliah Basic Photography.
- Materi kuliah Basic Photography.
- Contoh soal untuk setiap materi

### B. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap mendesain multimedia pembelajaran matakuliah Basic Photography yang harus dilakukan yaitu, Pertama mendesain menu yang terdapat *link* yang dapat memvisualkan semua halaman materi dan halaman pelengkap proses belajar mengajar. Struktur menu multimedia pembelajaran matakuliah Basic Photography dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Struktur Menu Multimedia

Langkah selanjutnya yaitu merancang halaman kompetensi, halaman referensi dan halaman-halaman materi. Halaman materi pada multimedia pembelajaran matakuliah Basic Photography terbagi menjadi sepuluh materi atau *chapter* untuk empat belas kali pertemuan. Halaman materi disusun berdasarkan *story board* dengan baik sehingga mahasiswa yang menggunakan merasa nyaman ketika menggunakan multimedia ini.

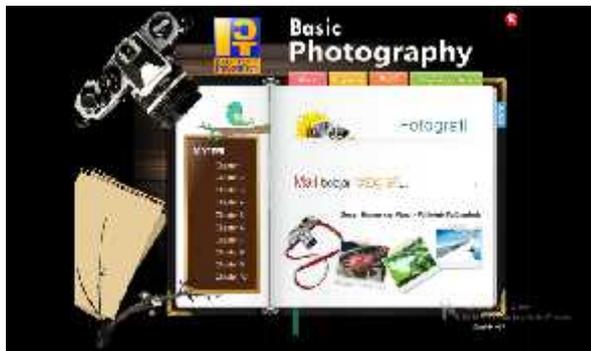
### C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap Pengembangan merupakan proses pembuatan multimedia pembelajaran matakuliah Basic Photography. Terdapat beberapa tahapan dalam proses pengembangan yaitu mendesain halaman menu dan halaman materi yang menggunakan *Adobe Photoshop CC* dan *Adobe Flash CS 6*. Kemudian membuat materi menggunakan gabungan teks, dan *image*. Langkah berikutnya adalah mengkombinasikan semua *file-file* ke dalam *Adobe Flash CS6*. Selanjutnya dilakukan *test movie* untuk masing-masing *file*. Terakhir dilakukan *test movie* secara keseluruhan dan dibuat *Setup File*.

### D. Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap instalasi dan penggunaan sistem yang telah dikembangkan. Aplikasi yang telah dirancang dan dikembangkan di implementasikan pada laptop yang sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. Proses implementasi dilakukan uji coba menggunakan metode *black box test* yang merupakan pengujian *user interface* oleh pengguna [8]. Pengujian dilakukan setelah sistem selesai dibuat dan diuji coba kepada pengguna.

Hasil akhir penelitian multimedia pembelajaran Basic Photography siap dijalankan. Tampilan halaman *splash* yang akan tampak sesaat dan selanjutnya menampilkan menu utama. Tampilan menu pada multimedia ini terbagi atas dua bagian, yaitu bagian atas dan pada sisi kiri tampilan. Sisi kiri terdapat pilihan materi atau *chapter 1* sampai dengan *chapter 10*. Contoh dari tampilan Menu Utama atau *Home* Multimedia Pembelajaran Basic Photography dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Menu Utama atau *Home*

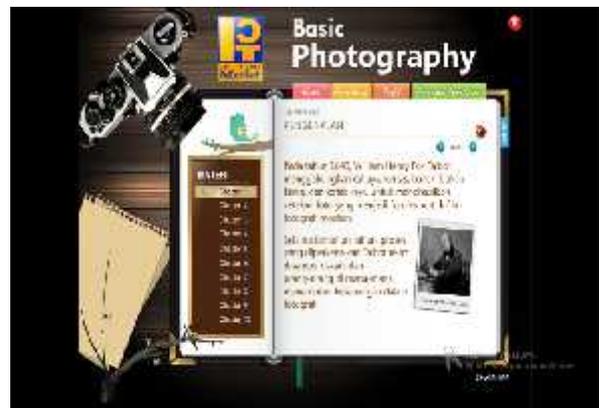
Terlihat pada gambar tampilan menu terdapat menu yang dapat ditampilkan setelah pengguna melakukan klik

mouse pada *button* pilihan. Pilihan halaman kompetensi yang digunakan untuk menampilkan informasi kompetensi utama dan kompetensi khusus dari matakuliah Basic Photography. Contoh tampilan halaman kompetensi dapat dilihat pada gambar 4.



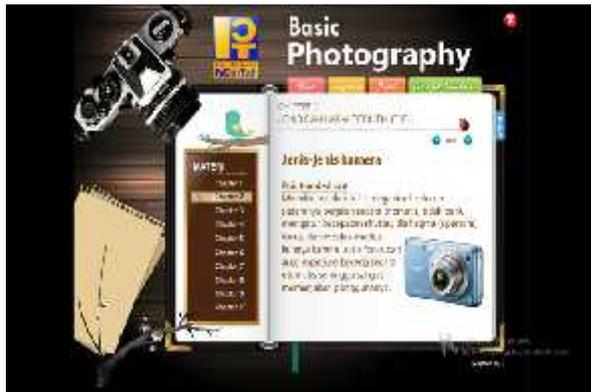
Gambar 4. Tampilan Halaman Kompetensi

Menu materi terlihat tampilan memiliki sepuluh pilihan yang digunakan untuk menampilkan materi-materi atau *chapter* matakuliah Basic Photography. Materi terdiri dari berbagai media seperti teks, *image*. *Chapter 1* (satu) atau materi 1 yang membahas tentang pengenalan dunia fotografi dan kelebihan foto digital, pada awal pembahasan menggunakan teks dan *image* seperti terlihat pada gambar 1.



Gambar 5. Tampilan *Chapter 1*

*Chapter 2* (dua) menjelaskan materi jenis dan karakteristik foto diantaranya jenis-jenis kamera, bagian-bagian kamera digital dan fungsinya, dan *format file*, menggunakan teks dan *image*, seperti terlihat pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Chapter 2

Chapter 3 (tiga) menjelaskan materi persiapan memotret yang diperlukan seperti peralatan dan perlengkapan dan *setting* kamera sebelum memotret. Tampilan pada Chapter 3 menggunakan teks dan *image*, seperti terlihat pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Chapter 3

Chapter 4 (empat) menjelaskan materi teknik dasar fotografi. Tampilan pada chapter 4 menggunakan teks dan *image*, seperti terlihat pada gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Chapter 4

Chapter 5 (lima) menjelaskan materi Komposisi dalam Fotografi diantaranya Elemen Komposisi. Tampilan pada

Chapter 5 menggunakan teks dan *image*, seperti terlihat pada gambar 9.



Gambar 9. Tampilan Halaman Chapter 5

Kemudian, setelah mempelajari semua materi-materi yang ditampilkan pada multimedia pembelajaran matakuliah Basic Photography terdapat halaman Latihan. Halaman latihan terdapat pertanyaan-pertanyaan yang berbentuk *multiple choice* dengan pilihan a, b, c, dan d, seperti terlihat pada gambar 10.



Gambar 10. Tampilan Halaman Latihan

#### E. Tahap Evaluasi

Proses dari tahap evaluasi penelitian ini dilakukan uji coba menggunakan *Black Box Test*, uji coba oleh ahli multimedia dan uji coba oleh mahasiswa.

##### 1). Uji Coba Menggunakan *Black Box Test*

Proses untuk uji coba semua navigasi dan konten materi telah sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya. Kemudian dilakukan pengujian *black box* terlihat pada tabel I.

TABEL I. PENGUJIAN *BLACK BOX*

No	Uji Coba	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1	Klik <i>Button Home</i>	Menampilkan Halaman Home	Memenuhi
2	Klik <i>Button Kompetensi</i>	Menampilkan Halaman Kompetensi	Memenuhi
3	Klik <i>Button Profil</i>	Menampilkan Halaman Profil	Memenuhi
4	Klik <i>Button Petunjuk Pemakaian</i>	Menampilkan Halaman Petunjuk Pemakaian	Memenuhi
5	Klik <i>Button Latihan</i>	Menampilkan Halaman Latihan	Memenuhi
6	Klik <i>Button Prev / Next</i>	Untuk Berpindah Halaman	Memenuhi
7	Klik <i>Button Sound On/Off</i>	Untuk Menghidupkan dan Mematikan Sound	Memenuhi
8	Klik <i>Button Close</i>	Untuk Menutup Halaman	Memenuhi

## 2). Evaluasi Ahli Multimedia Pembelajaran

Evaluasi yang dilakukan ahli multimedia pembelajaran dengan mekanisme memberikan hasil dari perancangan yang sudah jadi, kemudian di lasanakan penilaian terhadap media tersebut dalam bentuk angket isian. Jumlah ahli yang memberikan penilaian sebanyak empat orang. Angket ini berisi tentang aspek tampilan, aspek operasional dan aspek interaksi. Hasil dari penilaian ahli multimedia pembelajaran ini dirangkum dalam tabel 2.

TABEL III. PENILAIAN AHLI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

No	Aspek Penilaian	Rata rata skor	%
<b>1</b>	<b>Tampilan</b>	<b>4,37</b>	<b>87,40</b>
	Tampilan Multimedia Menarik	4,1	82,00
	Tampilan Materi Mudah dipahami	4,64	92,80
<b>2</b>	<b>Operasional</b>	<b>4,67</b>	<b>93,40</b>
	Menu Pilihan mudah dipahami	4,4	88,00
	Tombol Navigasi Mudah Digunakan	4,94	98,80
<b>3</b>	<b>Interaksi</b>	<b>4,61</b>	<b>92,20</b>
	Tampilan Multimedia bersifat Interaktif	4,5	90
	Materi-materi Pada multimedia mudah digunakan dan menarik	4,72	94,40
	<b>Total</b>	<b>4,55</b>	<b>91,00</b>

Tabel 2 menjelaskan bahwa skor persentase aspek tampilan yang di berikan oleh validator adalah 87,40%.

Aspekoperasional 93,40% dan untuk aspek interaksi validator memberikan skor persentase sebesar 92,20%.

Berdasarkan skala likert skor tampilan, operasional dan interaksi, maka media pembelajaran ini dapat di kategorikan sangat baik dan layak untuk di gunakan sebagai pendukung pembelajaran Basic Photography.

## 3). Ujicoba oleh Mahasiswa

Ujicoba oleh mahasiswa dilakukan untuk memastikan multimedia pembelajaran yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan untuk proses kegiatan belajar mengajar matakuliah Basic Photography. Mahasiswa yang melakukan uji coba diberikan kuisisioner penilaian terhadap multimedia pembelajaran Basic Photography.

Uji coba media pembelajaran terhadap mahasiswa. Mekanisme yang di lakukan adalah dengan memberi angket dan meminta mahasiswa untuk mengisinya. Hasil angket tersebut didapatkan hasil bahwa rata rata mahasiswa menyatakan ketertarikannya untuk menggunakan multimedia pembelajaran Basic Photography, dan menyatakan multimedia pembelajaran ini sangat bermanfaat untuk membantu mahasiswa dalam belajar Basic Photography.

TABEL III. NILAI ANGKET MAHASISWA

No	Aspek	Rata rata skor	%
<b>1</b>	<b>Manfaat</b>	<b>4</b>	<b>80</b>
	Multimedia memudahkan saya untuk belajar	3,8	76,00
	Tutorial memudahkan saya untuk belajar Basic Photography	4,2	84,00
<b>2</b>	<b>Tampilan</b>	<b>4,1</b>	<b>82</b>
	Tampilan Multimedia Menarik	4,15	83
	Tampilan Materi Mudah dipahami	4,05	81
<b>3</b>	<b>Interaksi</b>	<b>3,9</b>	<b>78</b>
	Tampilan Multimedia bersifat Interaktif	4	80
	Materi-materi Pada multimedia mudah digunakan dan menarik	3,8	76
<b>4</b>	<b>Belajar mandiri</b>	<b>4,02</b>	<b>80,40</b>
	Multimedia ini memudahkan saya untuk belajar mandiri	4	80
	Multimedia dapat memudahkan saya	4,04	80,80

memahami materi secara mandiri		
<b>Total</b>	<b>4,04</b>	<b>80,80</b>

Berdasarkan kriteria pada skala likert skor rata rata berdasarkan tabel 3, dapat dikategorikan bahwa multimedia pembelajaran multimedia ini baik, sehingga dapat di simpulkan bahwa multimedia pembelajaran ini memberikan manfaat kepada mahasiswa untuk lebih memahami dalam belajar matakuliah Basic Photography.

Tahapan evaluasi yang melibatkan tenaga ahli dan mahasiswa dilakukan kuisioner yang menggunakan skala likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok [9]. Skala Likert yang digunakan adalah pilihan angka 1 untuk menyatakan (Sangat Kurang Baik) sampai dengan 5 yang menyatakan (Sangat Baik).

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan multimedia pembelajaran untuk bahan ajar Basic Photography telah memenuhi kriteria sangat baik berdasarkan penilaian ahli multimedia pembelajaran yang di ukur berdasarkan dimensi kualitas yang meliputi aspek operasional, tampilan dan interaksi sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar Basic Photography.
2. Hasil respon mahasiswa terhadap multimedia pembelajaran Basic Photography ini juga sangat baik, karena bahan ajar multimedia ini membantu menarik minat belajar mahasiswa.
3. Multimedia pembelajaran matakuliah Basic Photography dapat membantu kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran multimedia Basic Photograpy inidiharapkan dapat dikembangkan dengancaara menambahkan fitur-fitur yang lebih variatif dan inovatif, sehingga menambah motivasi bagi mahasiswa untuk belajar, perlu juga dikembangkan materi secara keseluruhan sehingga akan meningkatkan kualitas materi.

#### REFERENSI

- [1] Muhson Ali, 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Jurnal Akuntansi Pendidikan Indonesia Vol. 8 No. 2.
- [2] Ilyasa, Agustina, Merry dan Megawaty. 2013. Pengembangan Perangkat Ajar Mata Kuliah Struktur Data Menggunakan Pendekatan ADDIE. Bina Darma E-Jurnal, Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika.
- [3] Atmadji, Chrisna, Soeherman M Arif. 2010. Multimedia Pembelajaran Mata Kuliah Sistem informasi Manajemen. Jurnal Teknologi Informasi Vol. 6, No. 1, ISSN: 1414-9999
- [4] Hakim, Fitro Nur. 2011. Pengembangan CD Multimedia Interaktif: Belajar Animasi Tingkat Dasar. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, Vol. 2, No. 1, ISSN: 2087-0868.
- [5] Musfiqon, HM. 2012. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka.

- [6] Tegeh, I Made, dan Kirna, I Made. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. Jurnal IKA, Vol. 11, No. 1, ISSN: 1829-5282.
- [7] Sunarya, I Made Gede. 2014. Pengembangan Anime (Animation Learning Media) Berbasis Multimedia Untuk Pembelajaran Dasar Sistem Komputer Bahasan Instalasi Hardware, Jurnal Sains dan Teknologi. Vol.3, No. 2, ISSN: 2303-3142.
- [8] Lisana. 2011. Pembuatan Aplikasi Multimedia Pembelajaran tentang Cara Berkendara yang Baik. Jurnal Teknologi Informasi. Vol. 1 No. 2,
- [9] Guritno Suryo, Sudaryono, Rahardja Untung. 2011. Theory and Application of Research Metodologi Penelitian Teknologi Informasi. Yogyakarta: CV Andi Offset.