

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE* MATERI
PENCAHAYAAN DAN KOMPOSISI GAMBAR
SMK KELAS X *BROADCASTING***

Assyifa¹, Hamsi Mansur², Mastur³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹syifaas6666@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³mastur@ulm.ac.id

ABSTRACT

Innovations to renew the learning atmosphere in classrooms in the industrial era 4.0 in education need to be prepared through quality learning as an effort to facilitate optimal individual development with student center learning. Efforts to facilitate student-focused learning are by developing interactive multimedia articulate storylines. Research is limited to the development of interactive multimedia articulate storylines of lighting materials and image composition. The objectives of this study were (1) developing interactive multimedia articulate storylines for lighting materials and image composition and (2) the feasibility of interactive multimedia articulating storylines for lighting materials and image composition. This type of research is Research and Development (R&D) adapted from the Borg and Gall development model which is modified into 6 stages, namely analysis, planning, product development, expert validation, product revision, and the final product. Data collection techniques using observation and questionnaires / questionnaires. The results of this study are (1) multimedia applications (2) The results of the assessment of validation data by material experts and interactive multimedia media articulate storyline are categorized as very feasible. An interactive multimedia articulate storyline is recommended to be applied in the learning process at broadcasting vocational schools.

Keywords: *Media Development, Interactive Multimedia, Articulate Storyline, Lighting, Image Composition*

ABSTRAK

Inovasi memperbaharui suasana pembelajaran dikelas dalam era industri 4.0 dalam pendidikan perlu disiapkan melalui pembelajaran yang berkualitas sebagai upaya memfasilitasi perkembangan individu secara optimal dengan pembelajaran yang berfokus pada siswa (*student center learning*). Upaya memfasilitasi pembelajaran yang berfokus pada siswa yaitu dengan pengembangan multimedia interaktif *articulate storyline*. Penelitian dibatasi pada pengembangan multimedia interaktif *articulate storyline* materi pencahayaan dan komposisi gambar. Tujuan penelitian ini (1) pengembangan multimedia interaktif *articulate storyline* materi pencahayaan dan komposisi gambar dan (2) kelayakan multimedia interaktif *articulate storyline* materi pencahayaan dan komposisi gambar. Jenis penelitian ialah *Research and Development* (R&D) diadaptasi dari model pengembangan *Borg and Gall* yang dimodifikasi menjadi 6 tahap, yaitu analisis, perencanaan, pengembangan produk, validasi ahli, revisi produk, dan produk akhir. Teknik pengambilan data menggunakan observasi dan kuesioner/angket. Hasil penelitian ini berupa (1) aplikasi multimedia (2) Hasil penilaian data validasi oleh ahli materi dan media multimedia interaktif *articulate storyline* dikategorikan sangat layak. Multimedia interaktif *articulate storyline* direkomendasi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pada SMK jurusan *broadcasting*.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Multimedia Interaktif, Articulate Storyline, Pencahayaan, Komposisi Gambar

Pendahuluan

Bidang fotografi ada tiga hal penting yang harus selalu ada untuk mendapatkan suatu karya foto, yaitu media rekam, media penyimpanan, dan cahaya. Bila tidak ada cahaya, karya fotografi tidak akan terbentuk. Seperti istilah *painting with light* atau melukis dengan cahaya, maka karya Fotografi adalah karya yang mengandalkan cahaya sebagai unsur terpentingnya (Gunawan, 2016, p.3). Komposisi dapat mendukung ekspresi dan keindahan susunan bentuk bentuk sebuah gambar. Komposisi diantaranya adalah warna, bentuk, bidang, tekstur sudut pandang, format, irama, keseimbangan proporsi dll. Santoso (2011, p.16) menyebutkan yang paling utama dari aspek komposisi adalah menghasilkan *visual impact* (sebuah kemampuan untuk menyampaikan perasaan yang anda inginkan untuk berekspresi dalam foto).

Berdasarkan hasil observasi ketika pembelajaran berlangsung, kebanyakan siswa kurang minat apabila saat pembelajaran penyampaian materi sehingga siswa menjadi pasif, apalagi dalam pembelajaran kamera, pencahayaan dan tata suara lebih banyak mengarah pada praktek. Materi belajar pada mata pelajaran ini dianggap kurang penting, sebenarnya sebelum melakukan praktek siswa dituntut mengerti terlebih dahulu tentang apa yang akan dipraktikkan. Diantara faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah karena kebanyakan siswa berargumen bahwa mata pelajaran kamera, pencahayaan dan tata suara hanya perlu melakukan praktek tanpa memiliki dasar pengetahuan awalnun mereka dapat melakukannya, selain itu pada materi pencahayaan dan komposisi sendiri mereka merasa kesulitan dalam memahami dan mengidentifikasi pencahayaan dan perbedaan gambar dalam setiap aspeknya. Kendala lainnya adalah guru dalam mengajar ialah tidak menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dalam setiap pertemuannya.

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran akan membuat siswa lebih aktif, lebih baik daripada mereka yang pasif, dan hanya menerima informasi dari guru. Mereka juga mampu menghasilkan ilmu dan mempresentasikan ilmu itu telah diperoleh dalam berbagai format (Hamsi, 2021, p.5).

Inovasi untuk memperbaharui pendidikan salah satunya suasana pembelajaran di kelas. Inovasi dalam pendidikan berarti menentukan siswa untuk menjadi agen pendidikannya sendiri, atau menjadi berpikir secara mandiri dan bertanggung jawab (Blândul, 2015, p.2). Penggunaan media dalam pembelajaran digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran memiliki nilai lebih, karena pada dasarnya media membantu siswa dalam memahami pelajaran (Hamsi, 2019, p.5)

Penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline* dapat digunakan untuk melengkapi memperbaharui proses belajar mengajar. Aplikasi articulate storyline merupakan aplikasi multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh guru atau siswa (Hadza, 2020, p.2). 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, video (Surjono, 2017, p.2). Interaktifitas dalam multimedia interaktif adalah keleluasaan pengguna (*operator/user*) dalam mengontrol media dan kemampuan media dalam merespon input yang diberikan oleh pengguna (Wibawanto, 2017, p.108). Multimedia interaktif *Articulate Storyline* perpaduan antara media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain- lain dengan pengguna yang dapat mengontrol atau berinteraksi ke media yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi) digunakan untuk menyampaikan pesan.

Salah satu faktor penting dalam membangun kualitas pendidikan adalah kualitas guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran (Yaumi, 2018, p.13). Pembelajaran perlu ditunjang dan didukung oleh guru yang kompeten dan profesional. Guru sebagai agen revolusi dan inovasi pembelajaran senantiasa berusaha untuk meningkatkan kompetensinya, baik dalam kaitannya dengan perencanaan, pelaksanaan, maupun penilaian pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kinerjanya. Guru hendaknya menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Kehadiran media pembelajaran mempunyai arti dan makna yang cukup

penting dalam proses belajar mengajar, karena dalam kegiatan tersebut kurangnya pemahaman materi ataupun dalam meningkatkan minat siswa dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Rianto (2020, p.2) memaparkan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dengan tujuan menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang minat, pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik atau mahasiswa untuk belajar lebih giat.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian tentang “Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* Materi Pencahayaan dan Komposisi Gambar Kelas X *Broadcasting*”.

Metode Penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Sesuai dengan namanya, *Research and Development* dipahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan *research* dan diteruskan dengan *development*. Kegiatan *research* dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (*needs assessment*) sedangkan kegiatan *development* dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran (Prasetyo, 2012, p.1). Sedangkan menurut Saputro (2017, p.8) Metode *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut.

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan strategi untuk mengembangkan suatu produk multimedia interaktif oleh Borg dan Gall yang dimodifikasi. Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan produk multimedia interaktif dengan menggunakan *software Articulate Storyline*.

Target/Subjek Penelitian

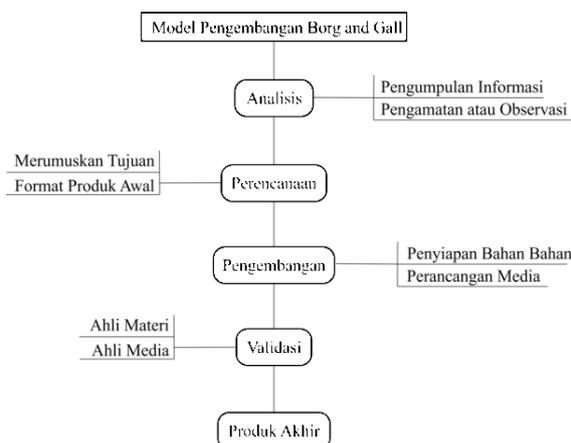
Subjek yang diteliti adalah siswa kelas X *Broadcasting*. Objek penelitian dari penelitian ini adalah Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* yang akan digunakan pada pembelajaran kamera, pencahayaan,

tata suara materi pencahayaan dan komposisi gambar.

Prosedur

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan menurut Borg and Gall yang dimodifikasi. Hasil penyederhanaan menjadi enam langkah utama tanpa mengurangi substansi langkah langkah dari Borg & Gall, yaitu:

Gambar 1. Alur Borg and Gall



Sumber : Gall, Borg, & Gall, 1996, p.287-431.

1. Analisis. Meliputi pengumpulan informasi, pengamatan atau observasi kelas, dan persiapan laporan awal. Penelitian awal atau analisis kebutuhan sangat penting dilakukan guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan.
2. Perencanaan. Mencakup kegiatan-kegiatan atau aktivitas aktivitas yaitu: merumuskan tujuan dan merumuskan format produk untuk menentukan urutan bahan.
3. Pengembangan. Tujuan ini berupa pengembangan perancangan produk atau yang mencakup penyiapan bahan-bahan pembelajaran, desain *layout*, *animation*, *background* dan alat evaluasi.
4. Validasi ahli. Menentukan kelayakan dari media pembelajaran. Validasi yang dilakukan melalui hasil *review* ahli, baik ahli materi maupun ahli media.
5. Revisi produk. Revisi berdasarkan hasil validasi 2 ahli media dan 2 ahli materi dengan melakukan perbaikan-perbaikan. Revisi pada media dan materi sesuai dengan saran dan kritik oleh ahli yang

telah ditentukan. Tahap ini menghasilkan produk akhir.

benar-benar dikatakan valid dengan koordinasi ahli media dan materi. Media dapat digunakan melalaui

Instrumen Pengumpulan Data

1. Observasi. Teknik pengamatan langsung yaitu peneliti terlibat langsung dalam pengamatan yang dilakukan terhadap objek. Meneliti dari aspek proses kegiatan belajar mengajar oleh guru dan proses pembelajaran serta keaktifan siswa didalam kelas.
2. Kuisisioner dan angket. Mengumpulkan data untuk mengetahui kelayakan media melalui validasi ahli materi, ahli media dan siswa yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline*.

Teknik Analisis Data

Hasil pengisian instrumen berupa angket/kuisisioner yang diberikan kepada dua ahli media dan dua ahli materi untuk menilai hasil kelayakan dari media yang dikembangkan. Hasil penilaian angket /kuisisioner terhadap seluruh aspek diukur dengan Skala Likert. Setiap indikator yang diukur dalam instrumen diberikan skor sebagai berikut:

Tabel 1. Skor penilaian

No	Simbol	Keterangan	Skor
1	SS	Sangat Setuju	5
2	S	Setuju	4
3	CS	Cukup Setuju	3
4	KS	Kurang Setuju	2
5	TS	Tidak Setuju	1

Sumber : Ernawati, 2017, p.4

Menghitung presentase skor dengan rumus dan dikategori kelayakan sebagai berikut menurut (Ernawati, 2017, p.4) :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Tabel 2. Kategori kelayakan

No	Skor (%)	Kategori Kelayakan
----	----------	--------------------

6. Produk akhir. Revisi produk pada langkah sebelumnya telah diselesaikan menjadi ukuran bahwa produk tersebut

1	<21%	Sangat Tidak Layak
2	21-40%	Tidak Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	61-80%	Layak
5	81-100%	Sangat Layak

Sumber : Ernawati, 2017, p.4

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dengan materi pencahayaan dan komposisi gambar jurusan *broadcasting*. Pengembangan produk ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*, yang dibatasi beberapa tahap. Tahapan tersebut meliputi: analisis, perencanaan, pengembangan produk, validasi ahli, revisi produk dan produk akhir. Berikut penjelasan hasil penelitian dan pengembangan :

1. Analisis.

Target penelitian adalah *broadcasting*. Hal-hal yang dianalisis berupa:

a. Silabus dan RPP

Mata pelajaran yang diampu guru ialah pembelajaran kamera, pencahayaan dan tata suara. Selanjutnya, dilakukan telaah pada silabus mata pelajaran dengan menentukan materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebagai acuan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran dalam upaya mencapai KD (Kompetensi Dasar) dan KI (Kompetensi Inti).

b. Pemilihan media

Media yang dikembangkan ialah multimedia interaktif *articulate storyline* diharapkan membantu mengatasi masalah pembelajara baik aspek siswa, guru, maupun sekolah.

2. Perencanaan

a. Bahan materi

Materi pencahayaan dan komposisi dari berbagai sumber disesuaikan dengan tujuan pembelajaran

- berdasarkan KI dan KD, serta media yang dikembangkan.
- b. Kerangka penyajian media
Penyusunan *slide-slide* di media, mengisi per-*slide* dengan materi, pendahuluan, materi, kesimpulan, video, quiz, dan data lainnya.
 - c. Storyboard
Merancang *storyboard*/sketsa media dengan menentukan slide yang akan disajikan berupa menu-menu, home, informasi media.
3. Pengembangan.
Pengembangan dilakukan dengan jangka waktu ± 1 bulan. Melewati beberapa kendala dan perubahan dalam setiap langkahnya.
- a. Desain *layout*
Layout (tampilan) dapat menyampaikan materi yang ingin disampaikan dengan baik jika di desain rapi dan konsisten
 - b. Penyajian media
Proses menyusun *slide – slide* pada media, multimedia interaktif *articulate storyline* dilengkapi beberapa menu yang disajikan.
 - c. Animasi
Perubahan *slide* satu ke *slide* yang lain di tampilkan dengan animasi transisi.
 - d. Backsound
Penggunaan *backsound* pada media memberikan kesan tidak membosankan. *Backsound* yang dipilih merupakan music instrumental.
 - e. HTML 5 dan Apk
Media yang dikembangkan diberi 2 opsi penggunaan Format HTML 5 hanya bisa diakses menggunakan PC/laptop melalui *web browser* seperti *chrome*, *mozilla firefox*, dan *microsoft edge*. File APK dapat diakses menggunakan *android* dengan cara meng-*install* file APK yang telah didownload. Media nantinya akan ditampilkan dalam bentuk aplikasi *android*.
4. Validasi ahli
- a. Ahli materi
Uji ahli materi untuk menguji kelayakan dari segi materi, sistematika materi dan berbagai hal yang berkaitan dengan materi.
- Beberapa aspek yang dinilai oleh ahli materi diantaranya adalah kesesuaian materi dan kualitas. Hasil validasi oleh 2 ahli materi memperoleh skor 89,2 % termasuk dalam kategori **Sangat Layak** (81-100%).
- b. Ahli media
Uji ahli media untuk mengetahui ketepatan standar minimal yang diterapkan dalam pengembangan media dalam memberikan penilaian pada segi tampilan, penggunaan jenis huruf, tata letak, gambar, animasi dan video. Hasil validasi oleh 2 ahli media memperoleh skor 91,5 % termasuk dalam kategori **Sangat Layak** (81-100%).
5. Revisi
Berdasarkan hasil saran/masukan validator diperoleh beberapa hal yang harus diperbaiki dan ditambahkan dalam media.
6. Produk Akhir
Media yang telah divalidasi oleh ahli. Media dipublikasikan dengan memanfaatkan Google Drive berupa HTML 5 dan aplikasi android.

Simpulan & Saran

Pengembangan multimedia interaktif *articulate storyline* mata pelajaran kamera, pencahayaan, tata suara materi pencahayaan dan komposisi gambar menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang disederhanakan, yaitu analisis, perencanaan, pengembangan produk, validasi, revisi dan produk akhir. Hasil penelitian ini adalah multimedia interaktif *articulate storyline* materi pencahayaan dan komposisi gambar yang meliputi : tentang media, informasi pengembang, kompetensi dasar, pendahuluan, materi, kesimpulan materi, video pembelajaran, dan *quiz*. Berdasarkan hasil validasi 2 ahli materi dan 2 ahli media, multimedia interaktif *articulate storyline* materi pencahayaan dan komposisi gambar dikategorikan “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun saran dari hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif *articulate storyline*, sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Menggunakan multimedia interaktif *articulate storyline* dalam proses pembelajaran.
 - b. Memvariasikan pembelajaran media multimedia interaktif *articulate*
 - a. Siswa dapat menggunakan multimedia interaktif *articulate storyline* untuk belajar maupun menambah skill fotografi.
 - b. Meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *articulate storyline*.
3. Bagi Lembaga
 - a. Menggunakan multimedia interaktif *articulate storyline* dalam proses pembelajaran pada jurusan lain yang juga memiliki kesamaan materi seperti, multimedia dan perfilman.
 4. Bagi Peneliti
 - a. Melakukan penelitian lanjutan berupa uji coba kepada siswa karena pada penelitian ini belum dilakukan. Feedback dan masukan dari siswa sangat berpengaruh dalam kesuksesan media mencapai tujuan pembelajaran.
 - b. Penerusan penelitian evaluasi multimedia interaktif *articulate storyline* untuk mengetahui sejauh mana media ini dapat digunakan dan pembaharuan apa saja yang diperlukan sehingga media nantinya yang akan dikembangkan akan lebih baik.
- storyline* dengan metode pembelajaran lainnya.
2. Bagi Siswa
- Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80-85.
- Mansur, H. Jumadi, Mastur, (2021). *The Problem of Distance Learning During the Covid-19 Pandemic*. Jurnal Elementary Education Online 20. 168-175.
- Mansur, H., Utama, A. H., & Irianti, E. (2019, December). The Development of Ecosystem Education Game Product to Improve Learning Motivation of 5th Grade Students in Elementary School. In *International Conference on Education Technology (ICoET 2019)* (pp. 207-211). Atlantis Press.
- Prasetyo, I. (2012). Teknik analisis data dalam research and development. Jurusan PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84-92.
- Santoso, B., & Al Khazim, I. (2011). Modul Lab. Fotografi "Digital".
- Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi.
- Wibawanto, W., & Ds, S. S. M. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media. Surjono, Herman Dwi. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: konsep dan pengembangan. UNY Press.

DAFTAR PUSTAKA

- Blândul, V. C. (2015). Inovation in education—fundamental request of knowledge society. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 180, 484-488
- Ernawati, I. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210.
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An introduction*. Longman Publishing.
- Gunawan, A. P. (2016). Pencahayaan dalam Studio Fotograf. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, 12(1), 81-102.