

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FOTOGRAFI DI SMK NEGERI 1 TARERAN

**Hellena Saruan¹, Trudi Komansilan², Peggy Veronica Togas³,
Keith Francis Ratumbuisang⁴**

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado

e-mail: ¹hellenasaruan@gmail.com, ²trudikomansilan@unima.ac.id,

³peggytogas@unima.ac.id, ⁴keithratumbuisang@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini tentang pengembangan media pembelajaran fotografi SMK Negeri 1 Tareran. Penelitian ini menggunakan Research and Development dengan menggunakan model penelitian ADDIE, model ini menggunakan 5 tahapan yaitu Analyze, Design, Development, Implement, and Evaluate. Pengguna eksperimen ini ada siswa SMK Negeri 1 Tareran. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang dimana dibagi 2 penilaian angket untuk ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian media pembelajaran fotografi ini termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini sesuai dengan hasil analisis angket dari ahli media, ahli materi, dan responden yang menilai bahwa media pembelajaran ini masuk dalam kategori layak. Ahli media menyatakan sangat layak yaitu diperoleh persentase dengan rata – rata 3,75 dari skala 4,00. Ahli materi menyatakan sangat layak dengan rata – rata 3,65 dari skala 4,00. Responden mengkategorikan media dalam kategori sangat layak dengan rata – rata 3,79.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Fotografi, Model ADDIE.

PENDAHULUAN

Fotografi telah mengalami perkembangan yang luar biasa sejak penemuan fotografi pada awal abad ke-19 hingga masa modern saat ini. Pada tahun 1826, Joseph Nicéphore Niépce, seorang penemu Prancis, menghasilkan gambar fotografi pertama di dunia yang dikenal sebagai "*View from the Window at Le Gras*" dengan menggunakan teknik *heliography*. Penemuan ini menjadi tonggak awal dalam sejarah fotografi. Fotografi telah memberikan sumbangan yang sangat berarti bagi gerak kebudayaan masyarakat modern terutama sepanjang abad ke-20. Fotografi adalah revolusi dalam cara pandang manusia. Fotografi bukan hanya menciptakan cara pandang yang akurat, akan tetapi juga rinci dan objektif dalam merekam realitas. Fotografi memiliki kekuatan untuk menginspirasi, mempengaruhi, dan merubah pandangan orang tentang dunia, baik melalui dokumentasi, jurnalisme foto, atau karya seni yang berbicara banyak tentang masyarakat dan budaya.

Salah satu jurusan yang ada di SMK Negeri 1 Tareran adalah Multimedia dan mata pelajaran teknik pengolahan audio dan video adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di kelas XII. Pada mata pelajaran ini siswa diharapkan untuk mengenal dan

memahami tentang fotografi dengan berbagai elemen yang ada di dalamnya. Dalam proses pembelajaran, mata pelajaran ini dibagi dalam dua kegiatan yaitu, kegiatan pembelajaran teori dan praktek. Berdasarkan wawancara dengan seorang guru mata pelajaran teknik pengolahan audio dan video didapati bahwa untuk proses pembelajaran teori cukup sulit disampaikan jika hanya secara verbal karena banyak contoh berupa gambar yang harus disampaikan. Hal ini berdampak pada ketidaktercapaian tujuan pembelajaran. Lebih lanjut, penggunaan buku sebagai media pembelajaran belum sepenuhnya memfasilitasi pembelajaran karena siswa cenderung bosan untuk belajar. Suasana pembelajaran yang tidak kondusif akan mempengaruhi hasil belajar siswa, misalnya berdampak pada sulitnya siswa untuk memahami konsep materi pembelajaran. Berdasarkan masalah yang telah diuraikan tersebut, maka perlu dilakukan evaluasi terhadap perangkat pembelajaran yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran, dimana media tersebut dapat membantu siswa untuk memahami konsep pembelajaran yang terkait dengan materi.

Berdasarkan paparan tentang latar belakang, maka hal – hal tersebut yang menjadi dasar pertimbangan untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fotografi SMK Negeri 1 Tareran”. Untuk mengembangkan media pembelajaran fotografi di SMK Negeri 1 Tareran dan mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran fotografi di SMK Negeri 1 Tareran yang dikembangkan.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan pembelajaran. Proses pembelajaran melibatkan komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar (Zahwa dan Syafi’I, 2022). Komunikasi ini tidak dapat terjadi tanpa adanya media atau sarana untuk menyampaikan pesan. Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA), media didefinisikan sebagai objek yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan, bersama dengan instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut. Media berfungsi sebagai perantara atau penghubung, termasuk tulisan, gambar, suara, animasi, dan video, untuk memfasilitasi penyampaian pesan dari pengirim ke penerima. Apabila media digunakan untuk mengandung pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau untuk tujuan pengajaran, maka media tersebut disebut sebagai media pembelajaran.

Arsyad (2011) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Mudlofir (2017) menjelaskan Dalam memilih media pembelajaran, terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan, seperti tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan dari siswa setelah penggunaan media, serta konteks pembelajaran yang meliputi karakteristik siswa. Di era saat ini, media berbasis teknologi

yang dapat diakses melalui perangkat mobile sangat relevan sebagai alat bantu dalam pembelajaran siswa. Media tersebut berperan dalam meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar, salah satu fungsi media dalam proses belajar mengajar. Jika penggunaan media pembelajaran diterapkan secara efektif dalam proses belajar mengajar, maka dapat memberikan beberapa manfaat, seperti peningkatan perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang lebih tinggi, pengalaman belajar yang konkret, dan hasil pembelajaran yang sulit dilupakan oleh anak didik, serta memotivasi mereka untuk bekerja secara mandiri (Bakri, 2011).

Media Pembelajaran berbasis komputer

Kemampuan komputer dalam menyajikan proses pembelajaran interaktif dikenal sebagai Computer Assisted Instruction (CAI) atau Pembelajaran Berbasis Komputer dalam bahasa Indonesia (Harjanto dkk, 2012). CAI merupakan aplikasi komputer yang menjadi bagian integral dalam sistem pembelajaran, yang bertujuan untuk membantu siswa dalam proses belajar dan mengajar melalui interaksi dua arah melalui terminal komputer atau melalui jaringan komputer (baik lokal maupun global) dan antarmuka multimedia (Prihati dan Paramita, 2016). CAI atau Computer-Aided Instruction adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada perangkat lunak pendidikan yang dapat diakses melalui komputer yang memungkinkan siswa berinteraksi dengannya (Oka, 2022).

Fotografi

Sudarma (2014) memberikan pengertian bahwa media foto adalah salah satu media komunikasi, yakni media yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan/ide kepada orang lain. Media foto atau istilahkan dengan fotografi merupakan sebuah media yang bisa digunakan untuk mendokumentasikan suatu momen atau peristiwa penting. Maka makna harfiah fotografi adalah menulis atau menggambar dengan cahaya. Dengan ini maka identitas fotografi bisa digabungkan menjadi kombinasi dari sesuatu yang terjadi secara alamiah (cahaya) dengan kegiatan yang diciptakan oleh manusia dengan budaya (menulis dan menggambar/melukis).

Fotografi adalah suatu proses seni yang melibatkan penggunaan cahaya sebagai media untuk melukis atau menulis. Dalam arti umum, fotografi mengacu pada metode atau teknik untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya dari obyek tersebut pada suatu media yang peka terhadap cahaya, yang paling umum digunakan adalah kamera. Cahaya merupakan unsur yang sangat penting dalam fotografi, karena tanpa cahaya, tidak akan ada gambar yang bisa dihasilkan.

Untuk menghasilkan gambar dengan intensitas cahaya yang sesuai, seorang fotografer memerlukan bantuan alat ukur berupa lightmeter. Setelah mengukur intensitas cahaya yang tepat, fotografer dapat mengatur pajanan (*exposure*) dengan mengubah kombinasi ISO/ASA (*ISO Speed*), diafragma (*Aperture*), dan kecepatan rana (*speed*). Dalam era fotografi digital, di mana film tidak lagi digunakan, kecepatan film yang sebelumnya digunakan telah berkembang menjadi Digital ISO (Newhall, 2005).

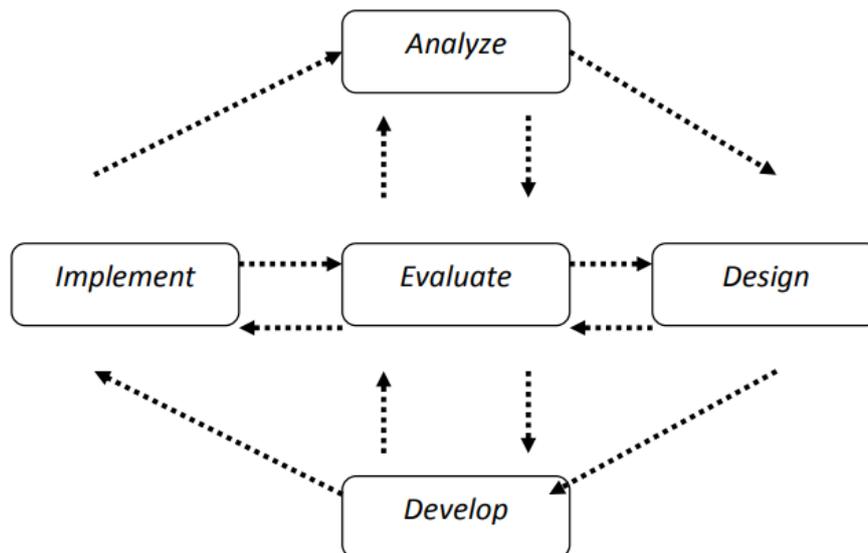
METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Langkah-langkah proses ini biasanya disebut sebagai siklus *R&D*, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian terkait produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan tersebut, pengujian lapangan dalam setting dimana akan digunakan pada akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan di bidang fase pengujian.

Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan media pembelajaran fotografi di SMK Negeri 1 Tareran menggunakan model instruksional ADDIE, model ini menggunakan 5 tahap yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implement*, dan *Evaluate*.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

Penjelasan tahap-tahap dari prosedur pengembangan pada gambar 1 sebagai berikut :

1. Analyze

Tahapan analisis, peneliti melakukan beberapa analisis untuk mendapatkan gambaran tentang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Analisis yang dilakukan adalah Analisis kebutuhan dimana dalam menentukan analisis kebutuhan media pembelajaran, dilakukan dengan cara observasi dan wawancara guru mata pelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran guru di kelas.

2. Design

Langkah desain diperlukan untuk mempelajari masalah dan menentukan alternatif solusi yang akan ditempuh untuk dapat mengatasi masalah pembelajaran yang telah

diidentifikasi melalui langkah analisis, sehingga desain tersebut dapat dipergunakan sebagai panduan untuk mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan.

3. Development

Langkah pengembangan meliputi kegiatan menciptakan atau memodifikasi media yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain proses menterjemahkan rancangan media pembelajaran pada tampilan sebenarnya, dalam tahapan ini juga dilakukan proses validasi oleh para ahli.

4. Implementation

Langkah implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan produk multimedia pembelajaran yang sedang dibuat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Setelah produk siap, maka dapat diuji cobakan pada siswa kemudian dievaluasi dan direvisi sehingga menghasilkan produk akhir yang siap di diseminasikan

5. Evaluate

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Produk multimedia dievaluasi berdasarkan hasil respon siswa, sehingga dapat ditarik kesimpulan apakah imedia pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket dalam penelitian dan pengembangan media ini diberikan kepada validator dan siswa untuk menilai produk pengembangan.

Instrumen Penelitian

Instrumen dibagi menjadi 2 yakni; (1) Instrumen untuk angket penilaian ahli media dan (2) Instrumen untuk angket penilaian ahli materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran fotografi. Penelitian ini lebih berfokus pada pengembangan media pembelajaran fotografi berbasis adobe animate. Metode pengembangan multimedia yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE.

Tahap Analisis (Analyze)

Dalam tahap ini, peneliti melakukan beberapa analisis untuk memberikan gambaran tentang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Proses analisis yang diperoleh merupakan acuan dalam pengembangan media pembelajaran ini. Hasil analisis ini diperoleh melalui observasi maupun wawancara. Berdasarkan hasil observasi maupun wawancara yang dilakukan kepada seseorang guru mata pelajaran diperoleh informasi bahwa kendala yang sering muncul terhadap penggunaan media pembelajaran adalah ketersediaan dan pemanfaatannya. Ketersediaan media yang kurang, menyebabkan pengajar menggunakan media seadanya.

Tahap Perencanaan (Design)

a. Pengumpulan Sumber-sumber

Berdasarkan hasil pra-survey yang telah dilakukan, maka terlebih dahulu menentukan dan mengumpulkan sumber-sumber yang dibutuhkan dalam penelitian pengembangan produk ini. Terdapat 3 jenis sumber yang dibutuhkan untuk mengembangkan multimedia ini, diantaranya: Sumber Media, Sumber Materi, dan Sumber Pelengkap.

b. Membuat Flowchart

Pembuatan *flowchart* dilakukan setelah mengetahui rancangan isi media pembelajaran fotografi. *Flowchart* dalam pengembangan media pembelajaran Fotografi digunakan untuk menggambarkan aliran dari satu *frame* ke *frame* lain dan menjelaskan setiap langkah pembuatan media pembelajaran fotografi. Gambar *flowchart*.

c. Membuat Storyboard

Storyboard dibuat setelah mengetahui rancangan isi dalam setiap bagian media pembelajaran komposisi foto digital. *Storyboard* dalam pengembangan media pembelajaran fotografi digunakan untuk menggambarkan deskripsi tiap *frame*, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *frame* lain.

Tahap Pengembangan (Develop)

Setelah proses perancangan atau desain selesai, hal yang dilakukan selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk berdasarkan data yang diperoleh sebelumnya. Selain itu, terdapat beberapa proses yang harus dilakukan agar tahap pengembangan produk dapat dilakukan.

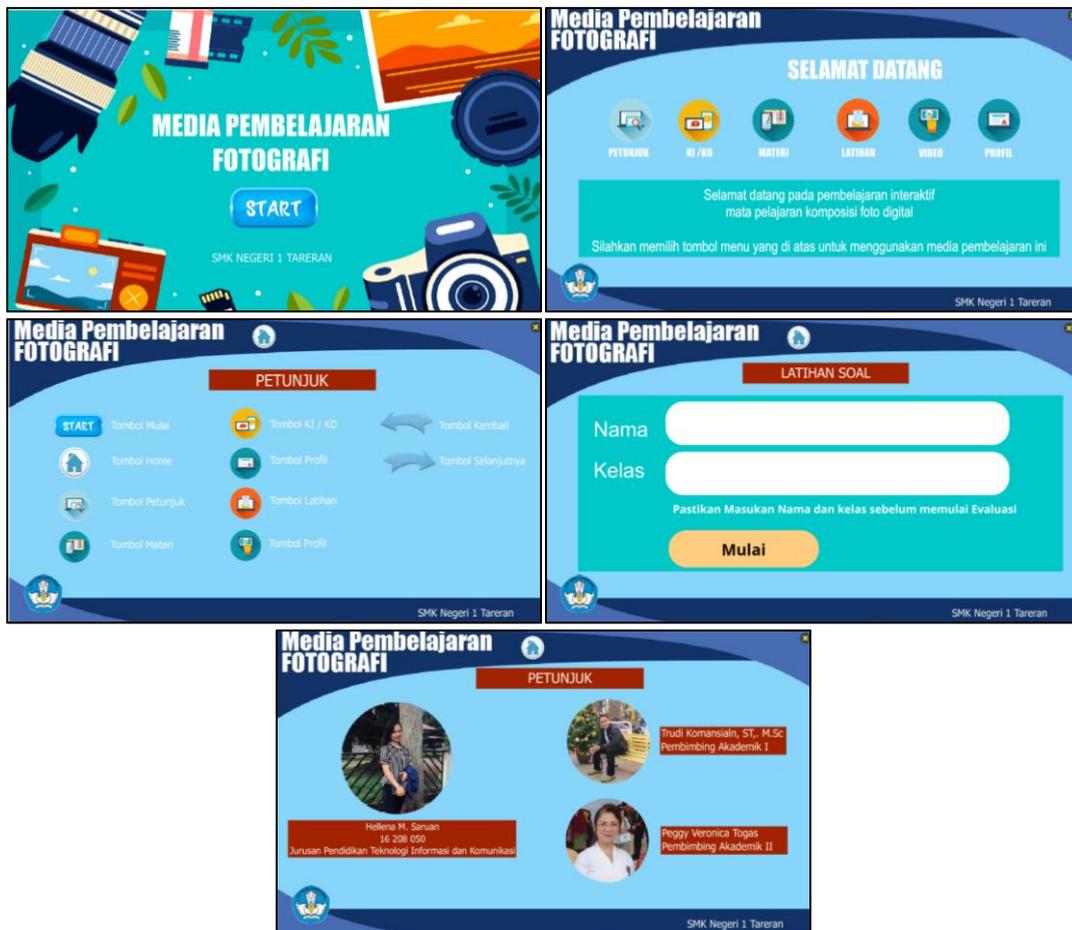
a. Pengumpulan Bahan

Dalam tahap pengembangan media pembelajaran fotografi, langkah pertama yang dilakukan adalah pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Bahan-bahan yang dikumpulkan meliputi materi pembelajaran, gambar pendukung, audio, dan video.

b. Tahap Media Pembelajaran Fotografi

Setelah peneliti mengumpulkan bahan, tahapan selanjutnya adalah membuat media pembelajaran tutorial atau produk tersebut. Pada tahap ini, peneliti menterjemahkan atau merealisasikan desain yang telah dibuat sebelumnya. Dalam melakukannya, peneliti menggunakan software Adobe animate. Adapun hasil pembuatan media pembelajaran seperti pada gambar 2.

Pada tahap ini, produk yang dikembangkan divalidasi oleh seorang ahli media dan ahli materi. Validasi media dilakukan oleh ahli media yaitu Keith Francis Ratumbuisang, M.Pd., M.Sc. Beliau merupakan dosen jurusan PTK di Universitas Negeri Manado. Materi dalam produk ini divalidasi oleh seorang ahli yang bernama Hiskia Slat, S.Pd. Beliau adalah seorang mata pelajaran kompetensi keahlian Multimedia di SMK Negeri 1 Tareran.



Gambar 2. Tampilan Aplikasi

Tahap Evaluasi (Evaluate)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dari multimedia pengembangan ADDIE. Evaluasi ini dilakukan oleh peneliti dengan cara menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh. Data tersebut adalah data kelayakan materi dan media yang didapat dari ahli.

Validitas Ahli Media & Materi

Ahli media menilai media pembelajaran ini dengan rata-rata skor 3,75 dalam skala 4 dengan kriteria “Sangat Layak”. Secara kualitatif, hasil diatas menunjukkan media pembelajaran ini dari segi media termasuk dalam kategori “Sangat Layak” ($x > 3,25$). Ahli menyimpulkan bahwa media pembelajaran ini sudah siap untuk diujicobakan pada tahap selanjutnya dengan beberapa saran dan perbaikan.

Ahli materi menilai media pembelajaran ini dengan rata-rata skor 3,65 dalam skala 4 dengan kriteria “Sangat Layak”. Secara kualitatif, hasil diatas menunjukkan media pembelajaran ini dari segi materi termasuk dalam kategori “Sangat Layak” ($x > 3,25$). Ahli materi menyimpulkan bahwa media pembelajaran ini sudah siap untuk diuji cobakan pada tahap selanjutnya dengan beberapa saran dan perbaikan.

KESIMPULAN

Media pembelajaran hasil pengembangan disajikan secara lebih menarik, dilengkapi dengan visual, audio dan video disertai dengan animasi, dan diharapkan mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Pada penelitian ini model penelitian yang digunakan adalah model desain instruksional ADDIE (Analysis-Desain-Develop-Implement-Evaluate).

Media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini sesuai dengan hasil analisis angket dari ahli media, ahli materi, dan responden yang menilai bahwa media pembelajaran ini masuk dalam kategori layak. Ahli media menyatakan sangat layak yaitu diperoleh persentase dengan rata – rata 3,75 dari skala 4,00. Ahli materi menyatakan sangat layak dengan rata – rata 3,65 dari skala 4,00. Responden mengategorikan media dalam kategori sangat layak dengan rata – rata 3,79.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bakri, H. (2011). Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash Cs3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2. *Jurnal MEDTEK UNM*, Volume 3, Nomor 2, Oktober 2011.
- Harjanto, A. M., Prahasto, I. T., ASc, M., & Suhartono, M. (2012). *Rancang bangun computer assisted instruction (cai) sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran fisika sekolah menengah atas* (Doctoral dissertation, Universitas Diponegoro).
- Mudlofir, A. E. F. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Oka, G. P. A. (2022). *Media dan multimedia pembelajaran*. Pascal Books.
- Prihati, Y., & Paramita, P. (2016). Efektifitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer untuk meningkatkan hasil belajar ipa pada siswa tunagrahita ringan. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 10(2).
- Sudarma, I. K. (2014). *Fotografi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.