PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN FOTOGRAFI MENGGUNAKAN *CAMTASIA STUDIO 8* DAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMK NEGERI 1 BATIPUH

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana (S1) Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer dalam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Oleh :

WIDYA SARI
2512.196

JURUSAN
PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURURAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BUKITTINGGI
2016

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **"PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FOTOGRAFI MENGGUNAKAN *CAMTASIA STUDIO 8* DAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMK NEGERI 1 BATIPUH"** oleh **WIDYA SARI, NIM: 2512.196**, telah memenuhi syarat ilmiah dan disetujui untuk sidang Munaqasah.

Bukittinggi, Juli 2016

Pembimbing 1	Pembimbing 2
Dr. DESWALANTRI, M.Pd	**SUPRATMAN ZAKIR, M.Pd, M.Kom**
NIP. 19681229 200003 2 001	**NIP. 19750819 200604 1 001**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi yang berjudul **"Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fotografi Menggunakan *Camtasia Studio 8* dan *Adobe Flash CS6* Di SMK Negeri 1 Batipuh"** yang disusun oleh **Widya Sari** dengan **NIM 2512.196**, telah diuji dalam sidang munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi, pada hari Kamis tanggal 25 Agustus 2016 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar sarjana Program Strata Satu (S1) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.

Bukittinggi, September 2016

Tim Penguji

Ketua	**Sekretaris**
Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom	**Tasnim Rahmat, M.Sc**
NIP. 19750819 200604 1 001	**NIP. 19860123 201503 1 005**

Anggota

Charles, M.Pd.I	**Muhiddinur Kamal, M.Pd**
NIP. 19770411 200312 1 002	**NIP. 19740210 200501 1 007**
Dr. Deswalantri, M.Pd	**Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom**
NIP. 19681229 200003 2 001	**NIP. 19750819 200604 1 001**

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi

Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc., M.Ag
NIP. 19730510 200012 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama / NIM : **WIDYA SARI** / 2512.196

Tempat / Tanggal Lahir : Tj. Barulak/ 07 November 1993

Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Skripsi : **"PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN FOTOGRAFI MENGGUNAKAN *CAMTASIA STUDIO 8* DAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMK NEGERI 1 BATIPUH"**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul di atas adalah benar karya penulis. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya penulis, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan penulis dicopot sampai batas waktu yang ditentukan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, Agustus 2016

Saya yang menyatakan



WIDYA SARI

2512.196

ABSTRAK

Widya Sari, NIM: 2512.196, dengan judul skripsi :"Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fotografi Menggunakan *Camtasia Studio 8* dan *Adobe Flash CS6* di SMK Negeri 1 Batipuh". Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi. 2016.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan, komputer merupakan bagian dari ICT (*Information and Communication Technology*) yang memiliki potensi sangat besar dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya komputer dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, serta menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan. Oleh karena itu teknologi komputer telah menciptakan suatu program media pembelajaran interaktif yang dapat memberikan kemudahan paling efektif dalam meningkatkan kualitas hasil belajar yang optimal. Berdasarkan dari latar belakang tersebut, penulis ingin merancang media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fotografi yang memanfaatkan teknologi komputer dengan menggunakan *software Camtasia Studio 8* dan *Adobe Flash CS6* untuk kelas XI Multimedia pada materi penggabungan foto digital. Dengan tujuan agar tersedianya media pembelajaran interaktif bagi guru untuk mengajar, dan siswa untuk belajar mandiri.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) versi 4D yaitu *Define, Design, Develop, Disseminate*. Sedangkan model pengembangan multimedia yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo yang terdiri dari enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Pada penelitian ini penulis menggunakan tahapan penelitian yang mengkombinasikan antara 4D dan model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo. Penelitian ini menggunakan penilaian uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas pada media pembelajaran interaktif ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, media pembelajaran interaktif Fotografi ini sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif untuk media pembelajaran interaktif bagi guru mata pelajaran Fotografi dan siswa kelas XI Multimedia. Dimana hasil dari uji validitas adalah 92, dan uji praktikalitas 91,5, serta uji efektifitas dengan hasil 90. Bentuk dari media pembelajaran ini berupa *compact disk* (CD) yang dijalankan dengan sistem *autorun* yang dapat dieksekusi tanpa memerlukan sistem lain untuk menjalankannya.

Kata Kunci : *Perancangan, Media Pembelajaran Interaktif, Fotografi, Penggabungan foto digital, Camtasia Studio 8, Adobe Flash CS6*

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **"Perancangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Fotografi Menggunakan *Camtasia Studio 8* dan *Adobe Flash CS6* Di SMK Negeri 1 Batipuh"**. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi persyaratan dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer IAIN Bukittinggi.

Dalam penyelesaian Skripsi ini, penulis telah mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan terima kasih dengan segala kerendahan dan ketulusan hati kepada :

1. Rektor dan Pembantu Rektor, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan beserta Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, dan Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) IAIN Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
2. Ibu **Dr. Deswalantri, M.Pd** selaku pembimbing I yang telah membantu, membimbing serta memberikan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak **Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom** selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini di IAIN Bukittinggi.
4. Bapak **Sarwo Derta, M.Kom** selaku Penasehat Akademik yang telah membantu, membimbing serta memberikan arahan kepada penulis dalam perkuliahan dan menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan/ti IAIN Bukittinggi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan selama di perguruan tinggi ini.
6. Kepala SMK Negeri 1 Batipuh yang telah memberikan izin beserta informasi yang peneliti butuhkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu **Ade Irma Susanti, S.Pd** selaku guru mata pelajaran Fotografi yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian pada kelas beliau.
8. Guru dan Karyawan/ti SMK Negeri 1 Batipuh yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan berbagai pihak terutama keluarga, Ayah dan ibu tercinta, **Dasril** dan **(alm) Rasyidah,** Kakak dan Adik **Meli Susanti, Seprinaldo, Dara Syafitri** dan **Yuni Deswira,** yang telah senantiasa memberikan kasih sayangnya, mengasuh, mendidik dan memberikan motivasi kepada penulis dalam menggapai cita-cita yang InsyaAllah diridhai Allah SWT di dunia dan di akhirat kelak. Serta seluruh

keluarga yang sangat pengertian, memberikan dan meluangkan waktu untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Sahabat - sahabat angkatan 2012, **Amiyora, Rezi Wati, Ilna Emelia, Icha, Nenti, Delvia Deliana, Rajif Iqbal, Okta Yendri Pratama, Tri Tomi Satria, dan seluruh anggota PTIK B** yang selalu memberikan do'a, dorongan dan bantuan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semua pihak yang telah membantu penulis selama menyelesaikan studi di IAIN Bukittinggi tanpa terkecuali yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Terakhir penulis mendo'akan mudah - mudahan seluruh bentuk bantuan yang diterima dari semua pihak, dibalas oleh Allah SWT dengan kebaikan yang berlipat ganda.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan dari semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini, dan semoga bermanfaat bagi kita semua terutama bagi penulis sendiri. Amin.

Bukittinggi, Agustus 2016

Penulis,

Widya Sari

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 8

C. Batasan Masalah 9

D. Rumusan Masalah 10

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian 10

F. Manfaat Penelitian 10

G. Penjelasan Judul 12

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Interaktif 14

1. Pengertian Media Pembelajaran 14

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 15

3.Karakteristik atau Ciri – Ciri Media Pembelajaran 18
4.Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran 20
5.Multimedia Interaktif 22
B. Mata Pelajaran Fotografi 33
1. Pengertian Mata Pelajaran Fotografi 32
2. Tujuan Mata Pelajaran Fotografi 35
3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fotografi 35
C. *Camtasia Studio 8* 38
1. Pengertian *Camtasia Studio 8* 38
2. Fungsi *Camtasia Studio 8* 38
3. Kelebihan *Camtasia Studio 8* 39
4. Contoh penggunaan *Camtasia Studio 8* 41
D. *Adobe Flash CS6* 43
1. Pengertian *Adobe Flash CS6* 43
2. Istilah – istilah dalam *Adobe Flash CS6* 45
3. Kelebihan *Adobe Flash CS6* 46
4. Contoh Pemanfaatan *Adobe Flash CS6* 47
E. Perangkat Lunak (*Software*) Pendukung Perancangan 48
1. *Adobe Photoshop CS4* 48
2. *CorelDraw X4* 48
3. *Adobe Premiere Pro* 48
4. *Cool Edit Pro* 48
5. *SwisHmax* 49
6. *Any Converter* 49

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian 50
B. Metode Penelitian 50
C. Model pengembangan Multimedia. 53
D. Tahapan Penelitian 57
E. Uji Produk 58

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Define* (Pendefenisian) 65
B. *Design* (Perancangan)..... 66
C. *Develop* (Perancangan)..... 66
1. Concept (Pengonsepan)..... 66
2. Design (Perancangan) 67
3. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)..... 76
4. Assembly (Pembuatan) 77
5. Testing (Pengujian)..... 88
6. Distribution..... 94
D. *Disseminate* (Penyebaran)..... 95
E. Hasil Uji Produk..... 95

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan..... 100
B. Saran..... 101

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 Tampilan awal *Camtasia Studio 8* 41

22 Record pada *Camtasia Studio 8* 41

2.3 Rec pada *Camtasia Studio 8* 42

2.4 Recording pada *Camtasia Studio 8* 42

2.5 Tombol bantuan recording *Camtasia Studio 8* 42

2.6 Tampilan video hasil recording *Camtasia Studio 8* 43

2.7 Logo *Adobe Flash CS6*..... 44

2.8 Pembuatan animasi 2D pada *Adobe Flash CS6*..... 47

2.9 Pembuatan media pembelajaran pada *Adobe Flash CS6* 47

3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia 54

3.2 Tahapan Penelitian 57

4.1 Struktur Navigasi Menu *Intro* 68

4.2 Struktur Navigasi Menu *Home* 68

4.3 Struktur Navigasi SK/KD 68

4.4 Struktur Navigasi Materi 69

4.5 Struktur Navigasi Evaluasi 69

4.6 Struktur Navigasi Referensi 70

4.7 Struktur Navigasi Profil 70

4.8 Perekaman layar komputer 77

4.9 Pengeditan Video 78

4.10 Rendering Video 78

4.11 Convert Video 79

4.12 *Background Intro* 80

4.13 Tombol yang terdapat di menu *Home* 81

4.14 Tampilan Halaman *Intro* 83

4.15 Tampilan Halaman *Home* 83

4.16 Tampilan Halaman SK/KD 84

4.17 Tampilan Halaman Materi 84

4.18 Tampilan Menu Halaman Sub Materi 85

4.19 Tampilan Halaman *Sub Materi Video Tutorial* 85

4.20 Tampilan Halaman *Sub Materi Catatan* 85

4.21 Tampilan Halaman *Awal Evaluasi* 86

4.22 Tampilan Halaman *Skor* 87

4.23 Tampilan Halaman *Referensi*..... 87

4.24 Tampilan Halaman *Menu Profil* 88

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1.1 Nilai Siswa Kelas XI Fotografi 6

2.1 Tabel Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fotografi 36

3.1 Skor Jawaban 59

3.2 Penilaian Uji Validitas 60

3.3 Skor Jawaban 61

3.4 Penilaian Uji Praktikalitas 62

3.5 Skor Jawaban 63

3.5 Penilaian Uji Efektifitas 64

4.1 Desain *Storyboard* 71

4.2 Desain *Interface* 74

4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian 89

4.4 Pengujian *Intro* 90

4.5 Pengujian Menu *Home* 90

4.6 Pengujian Menu SK/KD 91

4.7 Pengujiam Menu Materi 91

4.8 Pengujian Materi Penggabungan foto Digital 91

4.9 Pengujian Menu Evaluasi 92

4.10 Pengujian Menu Referensi..... 92

4.11 Pengujian Menu Profil..... 93

4.12 Pengujian Fungsionalitas..... 93

4.13 Hasil Uji Validitas..... 96

4.14 Hasil Uji Praktikalitas..... 97

4.15 Hasil Uji Efektifitas..... 98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

1 *Storyboard Intro* 102

2 *Storyboard Intro* Lanjutan 103

3 *Storyboard* Menu *Home* 104

6 *Storyboard* Menu SKKD 105

8 *Storyboard* Menu Kumpulan Materi 106

9 *Storyboard* Sub Materi 107

10 *Storyboard* lanjutan Sub Materi 108

11 *Storyboard* lanjutan Sub Materi 109

11 *Storyboard* Menu Evaluasi 110

12 *Storyboard* Menu Evaluasi Lanjutan 111

13 *Storyboard* Menu Referensi 112

14 *Storyboard* Menu Profil 113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu unsur yang sangat penting dalam kemajuan suatu bangsa. Sebagaimana dijelaskan dalam Undang – Undang RI Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[1]

Pentingnya pendidikan dalam pandangan Islam juga dijelaskan dalam firman Allah SWT surat Al – Mujadalah ayat 11.[2]

يَـٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ ١١

Artinya :

> *Wahai orang - orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan didalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi*

---

[1] H. Darul Ilmi, *Dasar – Dasar Pendidikan dan Pembelajaran,* (Bukittinggi: STAIN Bukittinggi, 2009), hal. 3

[2] Al-Hikmah, *Al-qur'an dan Terjemahan,* (Bandung:CV Penerbit Diponegoro,2008), Cet 10, hal. 543

ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.

Demikian pentingnya pendidikan dalam agama Islam dimana Allah SWT meniggikan orang – orang mukmin dengan mengikuti perintah – perintahNya dan perintah rasul, khususnya orang yang berilmu. Ilmulah suatu alat untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT sepanjang hayat. Sebagaimana dikatakan Fuad Ihsan dalam bukunya Dasar - dasar kependidikan bahwa pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita - cita) untuk maju, sejahtera, dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka.[3]

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan. Teknologi komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata (*word processor*) tetapi juga sebagai sarana belajar multimedia yang memungkinkan mahasiswa membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Sajian multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi.[4]

---

[3] H. Fuad Ihsan, *Dasar – Dasar Kependidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), cet. 5, hal. 2

[4] Rusma, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* , (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), cet.1, hal. 66

Pada dasarnya teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pembelajaran dengan bantuan komputer). Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi *tutorial* (penyajian dan materi pelajaran secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), dan basis data (sumber yang dapat membantu siswa menambah informasi dan pengetahuannya sesuai dengan keinginan masing - masing).[5] Teknologi komputer memang membawa dampak yang luar biasa untuk berbagai kehidupan manusia, terutama untuk bidang pendidikan. Salah satu usaha meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan menggunakan teknologi komputer sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, vidio camera, video *recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.[6] Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan dan melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi. Hal ini karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik

[5] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat pers, 2011), cet.1, hal. 31-32
[6] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*...hal. 4

dalam komputer sehingga dapat menambah realisme.[7] Multimedia Interaktif dapat diterapkan dalam media pembelajaran, dimana 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.[8]

Dalam proses pembelajaran praktek, guru sering memakai buku cetak dan praktek langsung pada komputer dan menayangkan memakai infokus. Padahal waktu yang tersedia terbatas, dimana guru harus mengajarkan satu persatu siswa yang meminta untuk mengulangi materi praktek tersebut. Hal ini menjadikan proses pembelajaran kurang praktis, dan efektif. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik, hendaknya guru menyajikan materi dengan tutorial (penyajian dan materi pelajaran secara bertahap) seperti video tutorial dan siswa diberi suatu media pembelajaran interaktif yang menarik pula, misalnya dengan memberikan materi yang dilengkapi dengan video tutorial, audio, gambar, animasi dan lainnya. Media pembelajaran yang mengandung unsur video tutorial bisa menjadi media yang sangat berguna dalam proses pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran Fotografi dalam materi praktek menggunakan komputer.

Istilah Fotografi dalam dunia digital yaitu melukis dengan cahaya, demikian ungkapan para fotografer yang telah lama menekuni dalam

---

[7] Cecep Kustandi, dkk, *Media Pembelajaran*, Manual dan Digital, (Bogor : Ghalia Indonesia,2013), hal. 9

[8] Muhammad Nurul Mubin, *Perancangan media pembelajaran interaktif sistem skeletal pada mata kuliah dasar keperawatan I,* (http://eprints.dinus.ac.id/12343/1/jurnal_12268.pdf, diposting 12 September 2013), vol. 1, hal. 5

lembar – lembar film saat teknologi masih mengadakan dunia analog. Gagap teknologi menjadi kendala utama bagi para fotografer yang selama ini diantisipasi terhadap dunia digital dan komputer. Melukis dengan cahaya merupakan kalimat ampuh sebagai tumpuan dalam konsep dasar yang masih menjadi pegangan didunia digital.[9]

Fotografi merupakan mata pelajaran yang terdapat standar kompetensi menggabungkan fotografi digital kedalam sajian multimedia. Dimana terdapat tiga kompetensi dasar, yaitu menggunakan kamera digital, menggabungkan foto digital kedalam rangkain multimedia, dan menciptakan susunan karya seni foto digital dan grafik 2D. Mata pelajaran Fotografi termasuk mata pelajaran praktek yang banyak menghabiskan waktu dalam pembelajaran. Ini semua disebabkan belum adanya media pembelajaran yang interaktif untuk materi pembelajaran praktek bagi guru dan siswa.

Berdasarkan observasi penulis, pada bulan Desember 2015 ditemukan hasil belajar dari siswa SMK Negeri 1 Batipuh kelas XI Multimedia pada mata pelajaran Fotografi guru masih menggunakan buku cetak sewaktu mengajar praktek dan menjelaskan langsung langkah - langkah materi praktek melalui infokus. Ini semua membutuhkan banyak waktu dalam guru mengajar praktek dan mengulangi kembali materi yang sudah diajarkan bagi ada siswa yang bertanya. Siswapun sulit untuk memahami materi dan tidak cukupnya waktu untuk mencatat materi

[9] Surya Ningsih, *Modul Komposisi Foto Digital*, Jurusan Multimedia, SMK Negeri 1 Batipuh. Hal. 1

praktek yang dipelajari untuk mengerjakan latihan atau bekal untuk belajar kembali. Karena hal tersebut berdampak kepada hasil belajar siswa, dimana hasil Ujian Mid Semester 1 pada mata pelajaran Fotografi adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Nilai Ujian MID Semester 1 Mata Pelajaran Fotografi Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Batipuh

NO	NAMA	NILAI MID SEMESTER
1.	Achmad Rifaldo	9,0
2.	Andra Yosia Y	8,5
3.	Ayu Agustin	8,5
4.	Cheri Fitria	**5.5**
5.	Cicilia Promika	8,5
6.	Defa Fatmawati	7,5
7.	Dio Fani Ramadhan	**6,5**
8.	Dona	**6,5**
9.	Egi Dita Pratama	7,8
10.	Fadli Gunawan	**7,0**
11.	Fanny Rahmattul H	9,3
12.	Ghulam Halim	**6,5**
13.	Helza Gusvira	**5,0**
14.	Ikhdinasyah Gumilang H	8,0
15.	Indri Permata Sari	**5,6**
16.	Irfan Kurniawan	7,8
17.	Ismuari Syarif	8,5
18.	Mardiatul Radiah	9,0
19.	Melia Indah Sari	Out
20.	Michael Owen	7,8
21.	Novi Fitri	7,0
22.	Rabil Rian Ibrahim	7,3
23.	Rani Syafrianti	**4,0**
24.	Ranti Yulia	**5,5**
25.	Rian Saputra	8,5
26.	Thasya Dasilvari Yenta	**6,0**
27.	Wahyu Siswanto	**6,5**
28.	Wilda Wahyuni	**7,0**
29.	Yandri Rahmat	8,5
30.	Yoga Idil Putra	**7,0**

Dari data di atas didapatkan rata - rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fotografi di kelas XI adalah 7,2 sedangkan KKM mata pelajaran Fotografi yaitu 7,3. Oleh karena itu diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran Fotografi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu teknologi komputer telah menciptakan suatu program media berbasis video tutorial yang dapat memberikan kemudahan paling efektif dalam meningkatkan kualitas hasil belajar Fotografi yang optimal.

Pada materi penggabungan foto digital bisa dibuat media berupa media pembelajaran interaktif yang menjelaskan bagaimana melakukan penggabungan foto digital pada komputer dalam bentuk video tutorial, sehingga bisa membuat siswa lebih paham tentang materi penggabungan foto digital yang diberikan guru. Media ini bisa dibuat menggunakan *software* yang banyak beredar dikalangan pengguna komputer. Seperti *Camtasia Studio 8* dan *Adobe Flash CS6.*

Camtasia Studio 8 adalah software yang digunakan untuk merekam semua aktivitas yang ada pada desktop komputer. Software ini bisa kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan e-learning. Sedangkan *Adobe Flash CS6* merupakan Program animasi grafis yang banyak digunakan untuk menghasilkan berbagai karya profesional yang unik dan menarik. Baik animasi interaktif maupun non interaktif seperti halaman website untuk keperluan estetika, kartun,

presentasi, portofolio instansi atau perusahaan, game dan berbagai media animasi menarik lainnya.[10]

Berdasarkan penjelasan di atas, sebagai seorang calon tenaga pendidik, penulis ingin merancang sebuah media pembelajaran interaktif dengan format video tutorial yang sederhana dalam sudut pandang siswa namun kompleks secara materi, sehingga dapat memaksimalkan daya serap siswa terhadap materi pelajaran tersebut. Media pembelajaran interaktif yang akan penulis rancang yaitu **"Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fotografi menggunakan *Camtasia Studio 8* dan *Adobe Flash CS6* di SMK Negeri 1 Batipuh."**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang mendasari perancangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fotografi menggunakan *Camtasia Studio 8* dan *Adobe Flash CS6* di SMK Negeri 1 Batipuh, antara lain sebagai berikut :

1. Waktu dalam proses pembelajaran guru sulit untuk menggunakan waktu semaksimal mungkin untuk mengajarmateri praktek dikarenakan tidak adanya media pembelajaran interaktif.
2. Ketebatasan media pembelajaran interaktif bagi siswa untuk mencatat dan mengulangi materi pembelajaran kembali.

[10] Aaron Jibril, *Jurus Kilat Jago Adobe Flash*, (Bekasi : Dunia Komputer) cet. 1, hal. iii

3. Tidak adanya media pembelajaran interaktif bagi siswa untuk belajar kembali sewaktu PKL (Program Kerja Lapangan) yang dilaksanakan pada semester II kelas XI dilapangan pekerjaan.
4. Sulitnya siswa untuk mengulang pembelajaran kembali untuk latihan menghadapi Ujian Kompetensi Keahlian Praktek Kejuruan dikelas XII sebagai Ujian Nasional siswa di Sekolah Menengah Kejuruan.

C. Batasan Masalah

Pada perancangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran Fotografi menggunakan *Camtasia Studio 8* dan *Adobe Flash CS6* Di SMK Negeri 1 Batipuh ini, yaitu :

1. Pembuatan media pembelajaran interaktif untuk menjelaskan mata pelajaran Fotografi. Standar Kompetensi 1. Menggabungkan fotografi digital kedalam sajian multimedia, dan Kompetensi Dasar 1.2. Menggabungkan foto digital kedalam rangkaian multimedia.
2. Materi Fotografi yang akan dijelaskan adalah materi penggabungan foto digital untuk kelas XI Multimedia semester 1 di SMK Negeri 1 Batipuh.
3. Perancangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan *software Camtasi Studio 8* dan *Adobe Flash CS6*.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu, :

1. Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif mata pelajaran Fotografi dengan menggunakan *Camtasia Studio 8* dan *Adobe Flash CS6* Di SMK Negeri 1 Batipuh sehingga materi mudah dipahami oleh siswa ?
2. Bagaimana hasil uji produk atas media pembelajaran Fotografi ini ?
    a. Bagaimana hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli bidang pendidikan dan komputer terhadap produk media pembelajaran interaktif mata pelajaran Fotografi ?
    b. Bagaimana hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh *user* (guru dan siswa) terhadap produk media pembelajaran interaktif mata pelajaran Fotografi ?
    c. Bagaimana hasil uji efektifitas yang dilakukan *user* (guru dan siswa) terhadap produk media pembelajaran interaktif mata pelajaran Fotografi ?

E. Tujuan dan kegunaan Penelitian

Tujuan dan kegunaan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bertujuan untuk merancang media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fotografi menggunakan *Camtasia Studio 8* dan *Adobe Flash CS6* di SMK Negeri 1 Batipuh sehingga materi mudah dipahami oleh siswa.

2. Melihat hasil uji produk atas media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fotografi seperti berikut :
    a. Hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli bidang pendidikan dan komputer terhadap produk media pembelajaran interaktif mata pelajaran Fotografi.
    b. Hasil uji praktikalitas oleh *user* (guru dan siswa) terhadap produk media pembelajaran interaktif mata pelajaran Fotografi.
    c. Hasil uji efektifitas oleh ahli dan *user* (guru dan siswa) terhadap produk media pembelajaran interaktif mata pelajaran Fotografi.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut :

1. Untuk melengkapi salah satu syarat guna mencapai gelar kesarjanaan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.
2. Dapat membantu guru dalam penyampaikan materi penggabungan foto digital pada mata pelajaran Fotografi sehingga mempermudah pemahaman bagi siswa dalam pembelajaran tersebut.
3. Sebagai media pembelajaran bagi guru untuk menyampaikan materi pada mata pelajaran fotografi, dan dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran mandiri bagi masing - masing siswa.

4. Sebagai *stimulus* bagi peserta didik untuk lebih mandiri dan bersemangat dalam belajar.

G. Penjelasan Judul

Untuk lebih memperjelas dalam memahami judul skripsi ini, maka penulis menjelaskan beberapa istilah :

1. Perancangan

   Perancangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara, perbuatan merancang. Perancangan adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.[11]

2. Media pembelajaran

   Media pembelajaran adalah Alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.[12]

3. Multimedia Interaktif

   Multimedia Interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna,

---

[11] Adi blog's, *Pengertian Perancangan* (Http://automotivehunter. blogspot.co.id/2013/02/pengertian-perancangan.html?1. Diposting April 2013).

[12] Cecep Kustandi, dkk, *Media Pembelajaran*; *Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hal.8

sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.[13]

4. Fotografi

Fotografi adalah seni dan proses penghasilan gambar dengan cahaya pada film atau permukaan yang dapat di artikan melukis dengan cahaya. Melalui fotografi peristiwa historis direkam menjadi sebuah dokumen yang sangat berharga.[14]

5. *Camtasia Studio 8*

Camtasia Studio 8 adalah *software* yang dikembangkan oleh TechSmith Coorporation. *Camtasia Studio 8* banyak digunakan untuk perekaman aktifitas pada layar monitor yang sedang digunakan user.[15]

6. *Adobe Flash CS6*

Adobe Flash CS6 merupakan perangkat lunak multiguna yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam animasi. Dengan berbagai fitur canggih yang ada di dalamnya, dapat menggambar, membuat animasi.[16]

---

[13] Muhammad Nurul Mubin, *Perancangan media pembelajaran interaktif sistem skeletal pada mata kuliah dasar keperawatan I*, (http://eprints.dinus.ac.id/12343/1/jurnal_12268.pdf, diposting 12 September 2013), vol. 1, hal. 5

[14] Guruh Nugroho Putro, *Artikel Studi Tentang Model Pembelajaran Fotografi Di SMK Negeri 11 Malang*, (http://jurnal-online.um.ac.id/ data/artikel/artikel9A9ECE785E6160ED84E7D90180484041.pdf, posting Desember 2012), hal. 1

[15] Wardhani Putri, *Contoh Penggunaan Camtasia Studio 8*, (http://wardhaniputri.blogspot.co.id/2015/01/new-media-camtasia-studio.html, Posting Minggu, 04 Januari 2015)

[16] Wahana Komputer, *Beragam Desain Game Edukasi dengan Adobe Flash CS6*, (Yogyakarta : Penerbit Andi, 2013), h.iii

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara Harfiah media memiliki arti "perantara" atau "pengantar". *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan menurut *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruktional.[17]

Sedangkan menurut Hamidjojo dalam Latuheru memberi batasan media sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.[18] Gagne' dan Briggs secara implisit mengatakan 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*

[17] Asnawir, M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*...hal. 11

[18] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*...hal. 4

recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer[19].

Dari defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah perantara yang digunakan untuk menyampaikan sebuah ide, gagasan, dan pendapat berupa materi maupun kejadian yang dapat didengar, dilihat, dan dibaca sehingga siswa memperoleh pengetahuan dari segi afektif, kognitif, dan psikomotor yang lebih baik.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru dan Media pembelajaran juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

[19] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*...hal. 4

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar, sebagai berikut :[20]

a. Media Pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri – sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu ;
    1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
    2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
    3) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui

[20] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*…hal. 25-27

rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.

4) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.

5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.

6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu – kupu dapat disajikan dengan teknik – teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa – peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan – kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

a. Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi siswa dan memacu siswa untuk belajar lebih giat sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
b. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran karena media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Media pembelajaran harus mampu meningkatkan motivasi siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran juga harus dapat memberikan ransangan kepada siswa untuk dapat mengingat apa yang sudah dipelajari disamping memberikan materi pelajaran yang baru. Media pembelajaran yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktek - praktek dengan benar.

3. Karakteristik atau Ciri – Ciri Media Pembelajaran

Karakteristik atau ciri – ciri media pembelajaran ada tiga, yaitu :[21]

a. Ciri Fiksatif *(Fixative Property)*

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan mekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali

[21] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*...hal. 12-14

dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan.

Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditansportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri Manipulatif *(Manipulative Property)*

Tarnsformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari – hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording.* Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu.

c. Ciri Distributif *(Distributive Property)*

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah – sekolah didalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer

dapat disebar keseluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, antara lain : tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatgunaan, kondisi siswa, ketersedian perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software), mutu teknis dan biaya.

Oleh sebab itu, beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain :[22]

a. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dalam penetapan media harus jelas dan operasional, spesifik, dan benar – benar tergambar dalam bentuk perilaku (behavior).
b. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
c. Kondisi audien (siswa) dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media

[22] Asnawir, M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*...hal. 15-16

yang sesuai dengan kondisi anak. Faktor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran.

d. Ketersedian media sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru. Seringkali suatu media dianggap tepat untuk digunakan dikelas akan tetapi disekolah tersebut tidak tersedia media atau peralatan yang diperlukan, sedangkan untuk mendesain atau merancang suatu media yang dikehendaki tersebut tidak mungkin dilakukan oleh guru.
e. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada audien (siswa) secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
f. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatkan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan daripada menggunakan media yang canggih (teknologi tinggi) bilamana hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.

Sedangkan pemilihan media atau sumber belajar yang tepat ditentukan oleh :[23]

a. Situasi Pembelajaran

   Apakah sistem penyampaian ditujukan untuk seorang peserta didik atau pembelajar, kelompok kecil peserta didik, kelas konvensional atau belajar jarak jauh.

b. Peserta didik atau pembelajar berikut karakteristiknya; seperti tipe belajar, usia dan minat.

c. Tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik.

d. Ketersediaan media dan sumber belajar itu sendiri dilokasi belajar.

5. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif

Menurut Ariesto Hadi Sutopo mendefinisikan multimedia sebagai kombinasi dari macam - macam objek multimedia, yaitu teks, image, animasi, audio, video, dan link interaktif untuk menyajikan informasi.[24] Sedangkan Azhar Arsyad mengartikan Multimedia sebagai *lebih dari satu media*. Multimedia bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video. Namun

[23] Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajara*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), hal. 66

[24] Ariesto Hadi Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003), hal. 196

pada bagian ini perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media itu. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Multimedia berbasis komputer ini sangat menjanjikan untuk penggunannya dalam bidang pendidikan.[25]

Dari pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif**.** Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya : TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk

[25] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hal. 162-164

proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game dan lain-lain.[26]

Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.[27] Jadi dalam kegiatan pembelajaran aspek yang utama adalah bagaimana siswa tersebut belajar. Belajar juga dikaitkan dengan aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang relatif konstan. Dengan demikian aspek yang penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur - unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa.

Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

---

[26] Muhammad Nurul Mubin, *Perancangan media pembelajaran interaktif sistem skeletal pada mata kuliah dasar keperawatan I*, (http://eprints.dinus.ac.id/12343/1/jurnal_12268.pdf, diposting 12 September 2013), vol. 1, hal. 5

[27] UU No 20 Tahun 2003, pasal 1, ayat 20

b. Manfaat dan Karakterisitik Multimedia Pembelajaran Interaktif

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.[28]

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Sigit Prasetyo menyatakan karakteristik multimedia pembelajaran adalah:[29]

1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

[28]Muhammad Nurul Mubin, *Perancangan media pembelajaran interaktif* ...vol. 1, hal. 6

[29] Sigit Prasetyo, *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas,* (Semarang: UNNES, 2007), hal. 10

3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan oran lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, penggunaan multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut :

1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
4) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

c. Objek Multimedia

Kombinasi dari macam – macam objek multimedia menurut Ariesto Hadi Sutopo yaitu :[30]

1) Text

Hampir semua orang yang biasa menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia.

[30] Ariesto Hadi Sutopo, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, (Yogyakarta : J & J Learning, 2002), hal.218-221

Kebanyakan sistem multimedia dirancang dengan menggunakan teks karena teks merupakan sarana yang efektif untuk mengemukakan ide - ide dan menyediakan instruksi - instruksi kepada user (pengguna). Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks merupakan yang paling dekat dengan kita dan yang paling banyak kita lihat. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan text adalah; hypertext, auto-hypertext, text searching, import text dan export text.

2) Image atau Grafis

Alasan untuk menggunakan image atau gambar presentasi atau publikasi multimedia adalah karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Sering dikatakan bahwa sebuah gambar mampu menyampaikan seribu kata. Tapi, itu hanya berlaku ketika kita bisa menampilkan gambar yang diinginkan saat kita memerlukannya. Multimedia membantu kita melakukan hal ini, yakni ketika gambar grafis menjadi objek suatu link. Beberapa aspek penting dari grafik adalah; integrated drawing tool,clip art, impor grafik dan resolusi.

3) Animasi

Animasi berarti gerakan image atau video, seperti gerakan orang yang sedang melakukan suatu kegiatan, dan lain-lain. Konsep dari animasi adalah menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan satu gambar saja atau sekumpulan gambar. Demikian juga tidak dapat menggunakan teks untuk menerangkan informasi. Animasi seperti halnya film, dapat berupa frame-based atau cast-based animation (animasi berbasis cast) mencakup pembuatan kontrol dari masing-masing objek (kadang disebut cast member atau actor) yang bergerak melintasi latar belakang (background). Hal ini merupakan bentuk umum animasi yang digunakan dalam permainan komputer dan object-oriented software untuk lingkungan window. File animasi memerlukan penyimpanan yang jauh lebih besar dibandingkan dengan file gambar. Dalam authoring software, biasanya animasi mencakup kemampuan "recording" dan "playback". Fasilitas yang dimiliki oleh software animasi mencakup integrated animation tool, animation clip, impor animasi, recording, playback, dan transition effect.

4) Audio

Penyajian audio merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi

merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (sound effect). Authoring software yang digunakan harus mempunyai kemampuan untuk mengontrol recording dan playback. Beberapa authoring software dapat merekam suara dengan macam - macam sampling size dan sampling rate. Bila narasi atau suara yang digunakan tidak memerlukan prioritas kualitas suara, maka tidak perlu khawatir akan kemampuan software dengan audio apapun yang digunakan. Namun, perekaman musik yang baik memerlukan sampling size dan sampling rate yang tinggi. Beberapa macam authoring software dapat mengkonversi suara, seperti format .WAV, .MID (MIDI), .VOC, atau .INS dan mungkin dihubungkan dengan sekuens dari animasi.

5) Video

Video merupakan elemen multimedia paling kompleks karena penyampaian informasi yang lebih komunikatif dibandingkan gambar biasa. Walaupun terdiri dari elemen-elemen yang sama seperti grafik, suara dan teks, namun bentuk video berbeda dengan animasi. Perbedaan terletak pada penyajiannya. Dalam video, informasi disajikan dalam kesatuan utuh dari objek yang dimodifikasi sehingga terlihat

saling mendukung penggambaran yang seakan terlihat hidup. Video merupakan elemen tambahan yang berisi rekaman dari kaset video atau lainnya yang berada analog, kemudian dimasukkan ke dalam lingkungan komputer, sehingga berubah menjadi gambar-gambar digital yang tidak jauh dengan animasi yang memakai suara.

6) Link Interaktif

Sebagian dari multimedia adalah interaktif, dimana pengguna dapat menekan mouse atau objek pada screen seperti button atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu. Interactive link dengan informasi yang dihubungkannya sering kali dihubungkan secara keseluruhan sebagai hypermedia. Secara spesifik, dalam hal ini termasuk hypertext, hypergraphics dan hypersound menjelaskan jenis informasi yang dihubungkan. Interactive link diperlukan bila pengguna menunjuk pada suatu objek atau button agar dapat mengakses program tertentu. Interactive link diperlukan untuk menggabungkan beberapa elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu. Cara pengaksesan informasi pada multimedia terdapat dua macam, yaitu linier dan non-linier. Informasi linier adalah informasi yang ditampilkan secara sekuansial, yaitu dari atas ke bawah atau halaman demi

halaman, sedangkan pada informasi non-linier dapat ditampilkan langsung sesuai dengan kehendak pengguna.

d. Format Multimedia Pembelajaran

Menurut Sigit Prasetyo format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut:[31]

1) Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (remedial). Kemudian pada bagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaaan yang merupakan tes untuk

[31] Sigit Prasetyo, *Pengembangan Pembelajaran*...hal.11

mengukur tingkat pemahamn pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

2) Drill and Practice

Format ini dimaksudkan untuk melatih pegguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. Program menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda. Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bagian akhir, pengguna bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal - soal yang diajukan.

3) Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, dimana pengguna seolah - olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang.

4) Percobaan dan Eksperimen

Format ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan - kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA, biologi atau kimia. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen - eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. Diharapkan pada akhirnya pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.

5) Permainan

Tentu saja bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.

B. Mata Pelajaran Fotografi

1. Pengertian Mata Pelajaran Fotografi

Fotografi adalah seni dan proses penghasilan gambar dengan cahaya pada film atau permukaan yang dapat di artikan melukis dengan cahaya. Melalui fotografi peristiwa historis direkam menjadi sebuah dokumen yang sangat berharga. Begitu banyak peran fotografi dalam berbagai sisi kehidupan, dan hal tersebut merupakan sebuah

peluang bagi seseorang yang memiliki keterampilan di bidang fotografi untuk dijadikan sebuah profesi dalam dunia usaha, bidang jurnalistik, dan seni.[32]

Secara umum istilah fotografi diartikan sebagai proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat yang digunakan untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa adanya cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat. Prinsip fotografi adalah memokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya. Medium yang telah dibakar dengan ukuran luminitas cahaya yang tepat akan menghasilkan bayangan identik dengan cahaya yang memasuki medium pembiasan. [33]

Mata pelajaran Fotografi merupakan mata pelajaran produktif, dan juga mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan yang diajarkan pada semester satu sebagai dasar untuk menempuh mata pelajaran kompetensi kejuruan.[34]

2. Tujuan Mata Pelajaran Fotografi

---

[32] Guruh Nugroho Putro, *Artikel Studi Tentang Model Pembelajaran Fotografi Di SMK Negeri 11 Malang*, (http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/ artikel9A9ECE785 E6160ED84E7D90180484041.pdf, posting Desember 2012), hal. 1

[33] KARMAPATI, *Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Penggabungan fotografi digital ke dalam Sajian Multimedia Untuk Projek Kartu Undangan di SMK Negeri 3 Singaraja*, (http://pti.undiksha.ac.id/karmapati/vol2no6/37.pdf, posting Agustus 2013), Vol.2, No.6, hal. 939

[34] Guruh Nugroho Putro, *Artikel Studi Tentang Model Pembelajaran Fotografi*...hal. 3-4

Tujuan mata pelajaran Fotografi Berdasarkan silabus mata pelajaran Fotografi kelas XI semester 1 jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Batipuh, yaitu :

a. Siswa dapat mengambil gambar dengan baik.
b. Siswa dapat menampilkan software gambar digital serta fitur - fitur program yang digunakan.
c. Siswa dapat menampilkan editing dan manipulasi foto serta penggunaan peralatan.
d. Siswa dapat menyimpan dan membuka format file.

Dari pemaparan tujuan mata pelajaran Fotografi di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa diharapkan mampu menggunakan kamera digital sehingga dapat mengambil gambar dengan baik. Setelah pengambilan gambar, siswa diharapkan mampu melakukan editing dan manipulasi foto dari gambar yang diambil menggunakan kamera digital. Dimana pengeditan dilakukan dengan menggunakan software gambar digital, seperti *Adobe Photoshop CS4.*

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fotografi

Pada mata pelajaran fotografi dalam standar kompetensi penggabungan fotografi digital ke dalam sajian multimedia terdapat 3 (tiga) kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Berikut tabel SK, KD, Indikator dan Materi Pembelajaran mata pelajaran Fotografi kelas XI semester 1 jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Batipuh.

Tabel 2.1 Tabel Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fotografi

SK	KD	Indikator	Materi Pembelajaran
1. Menggabungkan Fotografi Digital ke dalam Sajian Multimedia	1.1 Menggunakan kamera digital	• Kamera digital dioperasikan secara benar dengan pertimbangan fokus dan pencahayaan untuk dapat mengambil gambar digital dengan baik • Ditampilkan pemasukan dan pengeluaran software gambar digital yang dipilih dan peralatan serta fitur-fitur program digunakan secara benar • Ditampilkan editing dan manipulasi foto serta penggunaan peralatan dan fitur program secara benar. • Foto digital disimpan dan dibuka menggunakan format file yang dipilih.	• Pengoperasian kamera digital. • Pengenalan software digital. • Fitur – Fitur yang digunakan untuk editing dan manipulasi foto. • Langkah penyimpanan dan membuka file dengan menggunakan software digital.
	1.2. Menggabungkan foto digital ke dalam rangkaian multimedia	• Grafik yang menggabungkan prinsip desain diciptakan dengan menggunakan software yang telah dipilih • Foto digital diedit (ditekankan dan ditambahkan) dan disimpan menggunakan software yang dipilih. • Foto digital digabungkan ke dalam rangkaian multimedia yang telah dipilih. • Hasil foto digital dievaluasi dan diinterpretasikan secara layak untuk hasil akhir (end use) dan dijalankan sebagai bagian dari tampilan multimedia	• Penggabungan foto digital.
	1.3 Menciptakan susunan karya seni foto digital dan grafik 2D	• Susunan karya seni dan mozaik digital diciptakan dengan menyesuaikan mode gambar dan resolusi, memodifikasi gambar menggunakan filter, memilih mode warna yang sesuai untuk hasil dan menghasilkan halftone serta pemisahan warna untuk prosedur percetakan yang relevan.	• Susunan karya seni foto digital dan grafik 2D.

Dalam mata pelajaran Fotografi terdapat satu standar kompetensi yaitu Menggabungkan Fotografi Digital ke dalam Sajian Multimedia. Sedangkan dalam kompetensi dasar yang pertama mata pelajaran Fotografi ini peserta didik diharapkan dapat mengoperasikan kamera digital secara baik dan benar dengan mempertimbangkan resolusi, mode pencahayaan, brightness dan contrast. Pada kompetensi dasar yang kedua, yaitu menggabungkan foto digital ke dalam rangkaian multimedia. Dimana pada kompetensi dasar ini, peserta didik melakukan penggabungan foto berdasarkan prinsip desain dengan menggunakan software, serta peserta didik dapat melakukan editing foto dengan software yang akan disajikan ke multimedia.

Kompetensi dasar yang terakhir, yaitu menciptakan susunan karya seni foto digital dan grafik 2D. Pada kompetensi dasar ini, peserta didik menerapkan apa yang diperolehnya dari pertemuan di kompetensi dasar yang pertama dan kedua. Pada proses ini diharapkan peserta didik dapat menciptakan hasil karya seni yang artistik.[35]

Dari pembahasan di atas, dapat kita simpulkan bahwa mata pelajaran Fotografi adalah salah satu mata pelajaran produktif dikelas XI jurusan Multimedia. Mata pelajaran Fotografi adalah dasar untuk pembelajaran pengolahan gambar. Jadi apabila kompetensi ini tidak dipahami akan menyulitkan siswa untuk memahami mata pelajaran lain karena saling terintegrasi.

---

[35] KARMAPATI, *Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Penggabungan fotografi digital*...Vol. 2, No. 6, hal. 941

C. *Camtasia Studio 8*

1. Pengertian *Camtasia Studio 8*

Camtasia Studio 8 adalah software yang digunakan untuk mengcapture screen dan merecord dalam membuat menu interaktif dan pembuatan media presentase yang diproduksi TechSmith.[36] *Camtasia Studio* digunakan untuk merekam semua aktifitas yang ada pada desktop computer. Perangkat lunak ini juga bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan e-learning yaitu dengan membuat video tutorial atau pelatihan dan membuat video presentasi dikenal dengan istilah Screencast.

2. Fungsi *Camtasia Studio 8*

Camtasia Studio 8 berfungsi sebagai video editor. Fungsi dari berbagai fitur yang tersedia dari *Camtasia Studio 8* ini antara lain, :[37]

a. Memotong video dengan mudah.

b. Membuat text pada video.

c. Menggabungkan dengan video secara langsung.

d. Membuat subtitle dengan mudah.

e. Menambahkan animasi text.

f. Menambahkan gambar kedalam video sebagai watermark.

---

[36] Jubilee Enterprise, *Teknik Membuat Video Tutorial dengan Camtasia Studio 5*, (Jakarta : Elex Media Komputindo, 2008), hal. 1

[37] Bungus Andi, *Fungsi Camtasia Studio 8*, (http://www.bungdus.com/2015/03/download-camtasia-full-version-crack.html, Posting Selasa 10 Maret 2015)

g. Menambahkan musik kedalam video, zoom video, dan masih banyak fungsi lainnya.

Sebelum kita membuat suatu video baik pelatihan maupun presentasi ada baiknya kita mempersiapkan hal – hal berikut :

a. Rancang alur video yang akan kita buat, hal ini agar didalam pembuatan video lebih terarah dan terorganisir.
b. Siapkan naskah video tutorial agar lebih mudah saat merekam dan memperkecil kesalahan.
c. Siapkan media penunjang lainnya seperti microphone, bahan presentasi, atau webcam bila diperlukan.
d. *Camtasia Studio* merekam semua kegiatan yang ada didesktop komputer jadi ada baiknya sebelum kita mulai bersihkan desktop dari aplikasi lain yang tidak diperlukan.
e. Setting mouse komputer kita lebih pelan dari sebelumnya hal ini akan membuat video kita akan terlihat lebih real time.

3. Kelebihan *Camtasia Studio 8*

Software *Camtasia Studio 8* ini sangat populer oleh para pembuat tutorial dan pembuat CD Interaktif. Karena dari dahulu *Camtasia Studio 8* memang selalu lebih unggul dalam recording screen. Dari versi sebelumnya, *Camtasia Studio 8* mempunyai beberapa kelebihan yang memungkinkan proses pembuatan video menjadi lebih mudah.

Berikut kelebihan dari *Camtasia Studio 8* :[38]

a. **File size hasil recording lebih kecil**

Selain lebih kecil, perekaman gambar lebih halus dan lebih rendah menggunakan memori saat merekam layar.

b. **Support multi layer**

Tidak seperti versi sebelumnya yang hanya mempunyai 1 track video, kini *Camtasia Studio 8* bisa support beberapa track video secara langsung.

c. **Support HD**

Untuk export output HD *Camtasia Studio 8* sudah mampu membuat lebih baik. Dan hasil export bisa menggunakan format player HTML.

d. **Animasi motion**

Layer atau track pada timeline bisa dianimasikan seperti di adobe premiere.

e. **Visual Effect**

Walaupun hanya sederhana, *Camtasia Studio 8* dilengkapi dengan visual Effect dalam pengeditan video.

[38] Taufiq Zulfikar, *Kelebihan program Camtasia Studio 8*, (http://cdinteraktif-info.blogspot.co.id/2013/03/kelebihan-program-camtasia-studio-8.html, Posting jum'at 08 Maret 2013)

4. Contoh penggunaan *Camtasia Studio 8*

Camtasia Studio 8 banyak digunakan untuk perekaman aktifitas pada layar monitor yang sedang digunakan user. Inilah salah satu penggunaan *Camtasia Studio 8*, dengan langkah – langkahnya sebagai berikut :[39]

a. Buka software *Camtasia Studio 8*. Akan muncul tampilan seperti berikut.



Gambar 2.1 Tampilan Awal *Camtasia Studio 8*

b. Pilih File > New project untuk membuat project baru.

c. Pilih ikon Record the screen pada pojok kiri atas.

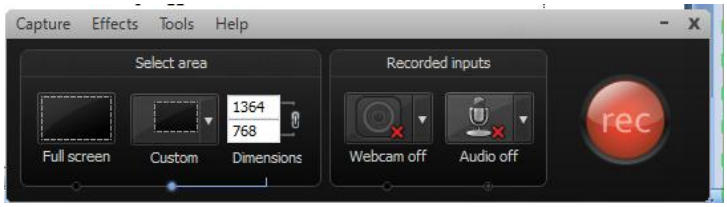


Gambar 2.2 Record pada *Camtasia Studio 8*

d. Untuk mulai merekam klik tombol rec.

---

[39] Wardhani Putri, *Contoh Penggunaan Camtasia Studio 8*, (http://wardhaniputri.blogspot.co.id/2015/01/new-media-camtasia-studio.html, Posting Minggu, 04 Januari 2015)



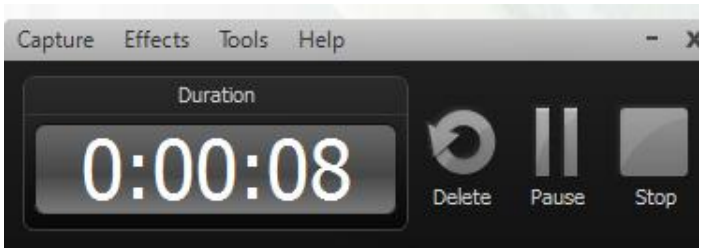
Gambar 2.3 Rec pada *Camtasia Studio 8*

e. Akan muncul hitungan mundur sebelum proses merekam dimulai.



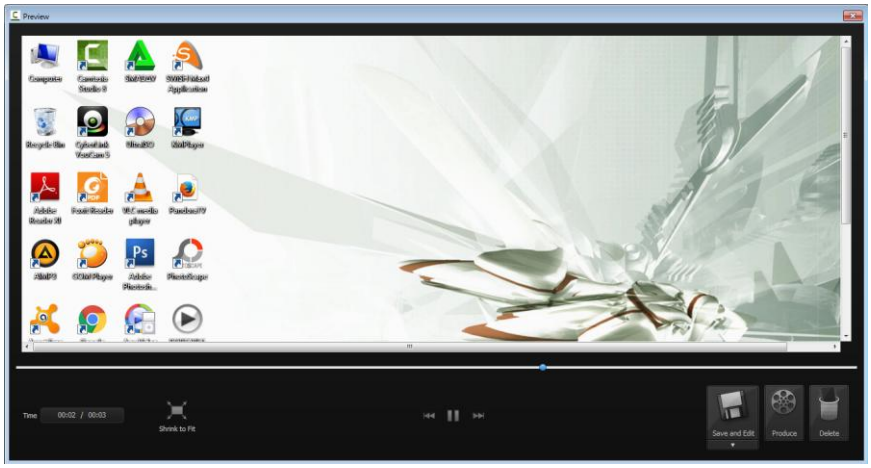
Gambar 2.4 Recording pada *Camtasia Studio 8*

f. Jika proses merekam akan dijeda, tekan tombol Pause. Jika ingin menghentikan proses merekam, tekan tombol Stop. Jika ingin menghapus hasil rekaman, pilih Delete.



Gambar 2.5 Tombol bantuan recording *Camtasia Studio 8*

g. Berikut ini merupakan hasil rekaman menggunakan *Camtasia Studio 8*. Anda dapat melihat kembali aktifitas anda saat menggunakan PC.



Gambar 2.6 Tampilan Video hasil Recording *Camtasia Studio 8*

D. Adobe Flash CS6

1. Pengertian *Adobe Flash CS6*

Adobe Flash merupakan program animasi berbasis *vector*, yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk membuat berbagai animasi. Sekarang ini program *Adobe Flash CS6* telah mampu mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi sehingga tampak lebih menarik.[40] *Adobe flash* dapat menggabungkan gambar, suara, dan video ke dalam animasi yang dibuat.

Flash adalah program grafis yang diproduksi oleh Macromedia corp, yaitu sebuah *vendor software* yang bergerak dibidang animasi web. Macromedia Flash pertama kali diproduksi pada tahun 1996. Macromedia flash telah diproduksi dalam beberapa versi.

[40]Andi, *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS6,* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2013), hal. 2



Gambar 2.7 Logo *Adobe Flash CS6*

Riwayat perkembangan produk "*Adobe Flash*" hingga 2013:

a. FutureSplash Animator (10 April 1996)

b. Macromedia Flash 1 (Desember 1996)

c. Macromedia Flash 2 (Juni 1997)

d. Macromedia Flash 3 (31 Mei 1998)

e. Macromedia Flash 4 (15 Juni 1999)

f. Macromedia Flash 5 (24 Agustus 2000, *ActionScript 1.0*)

g. Macromedia Flash MX (versi 6, 15 Maret 2002)

h. Macromedia Flash MX 2004 (versi 7,9 September 2003, *ActionScript 2.0*)

i. Macromedia Flash MX Professional 2004 (versi 7, 9 September 2003)

j. Macromedia Flash Basic 8 (13 September 2005)

k. Macromedia Flash Professional 8 (13 September 2005)

l. Adobe Flash CS3 Professional (sebagai versi 9, 16 April 2007, *ActionScript 3.0*)

m. Adobe Flash CS4 Professional (sebagai versi 10, 15 Oktober 2008)

n. Adobe Flash CS5 Professional (sebagai versi 11, 2010)

o. Adobe Flash CS6 Professional (sebagai versi 12,2013)

2. Istilah-Istilah Dalam *Adobe Flash CS6*

Berikut beberapa istilah yang natinya akan sering dijumpai dalam pembuatan animasi :[41]

a. *Animasi* : Suatu gerakan objek gambar atau teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan bergerak.

b. *ActionScript* : Suatu perintah yang diletakkan pada suatu *keyframe* atau objek sehingga *frame* atau objek tersebut akan menjadi *interaktif.*

c. *Scene : Scene/stage* yaitu layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek baik berupa *teks* maupun gambar.

d. *Properties : Panel* yang menampilkan perintah dari suatu perintah yang lain.

e. *Movie Clip :* Suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain.

f. *Frame :*Bagian dari *layer* yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi

g. *Keyframe :* Suatu simbol berbentuk lingkaran kecil yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi.

h. *Timeline :*Bagian lembar kerja yang menampilkan *layer* dan *frame.*

[41]Andi, *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*...hal. 2

3. Kelebihan *Adobe Flash CS6*

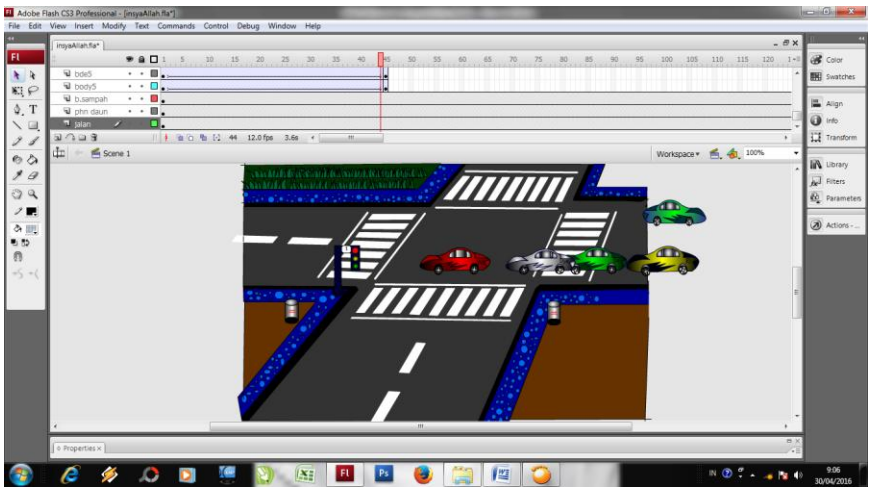
Kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *Flash* dibandingkan dengan *software* animasi lain yaitu :[42]

a. Hasil akhir *file flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di *publish*).
b. *Flash* mampu mengimpor hampir semua *file* gambar dan *file-file audio* sehingga presentasi dengan flash dapat lebih hidup.
c. Animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol.
d. *Flash* mampu membuat *file executable* (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *flash*.
e. *Font presentasi* tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut.
f. Gambar *flash* merupakan gambar *vector* sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di-*zoom* beratus kali.
g. *Flash* mampu dijalankan pada *system* operasi *Windows* maupun *Macintosh*.
h. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti *.avi, *.gif, *.mov, ataupun file dengan format yang lain.

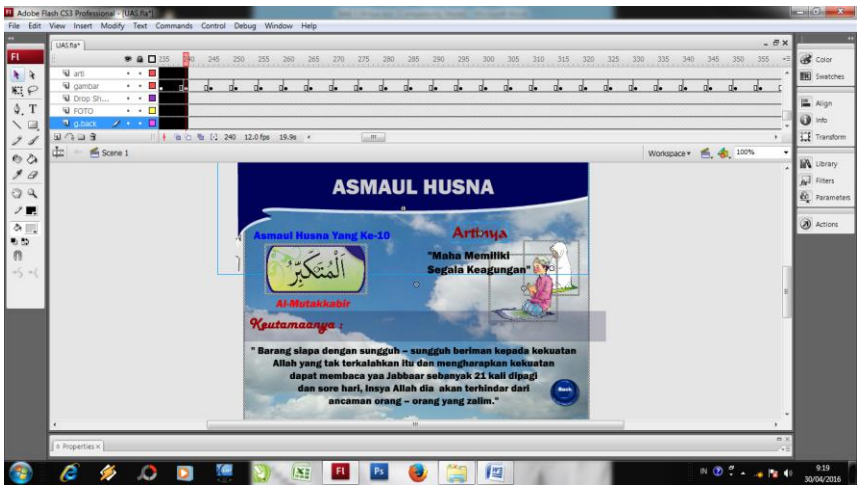
[42]Andi Pramono, *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash,* (Yogyakarta: Andi Offset, 2006), hal. 2

4. Contoh Pemanfaatan *Adobe Flash CS6*

Pemanfaatan *Adobe Flash CS6* selain untuk pembuatan animasi 2D, *bisa juga* digunakan untuk perancangan media pembelajaran. Inilah salah satu penggunaan *Adobe Flash* CS6 untuk perancangan media pembelajaran. Berikut salah satu pemanfaatan *Adobe Flash CS6* untuk pembuatan animasi 2D dan Media Pembelajaran.



Gambar 2.8 Pembuatan Animasi 2D pada *Adobe Flash CS6*



Gambar 2.9 Pembuatan media pembelajaran pada *Adobe Flash CS6*

E. Perangkat Lunak (*Software)* Pendukung Perancangan

1. Adobe photoshop CS4

Adobe Photoshop adalah salah satu program aplikasi tercanggih dan populer saat ini yang ditujukan untuk menyunting dan memanipulasi (image-editing). Program aplikasi ini banyak membantu para profesional dalam dunia fotografi, pra-cetak, dan multimedia.[43]

2. CorelDraw X4

CorelDraw adalah sebuah program komputer yang melakukan editing pada garis vektor. Program ini dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan software yang berkantor pusat di Ottawa, Kanada. CorelDraw memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak digunakan pada pekerjaan dalam bidang publikasi atau percetakan ataupun pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.

3. SWiSHmax

SWisHmax adalah salah satu program yang digunakan untuk membuat animasi taks, gambar, dan suara secara cepat dan mudah. *SWisHmax* dilengkapi lebih dari 230 efek. Selain itu *SWiSHmax* juga memiliki tool untuk membuat garis, kotak, elips, kurva, *motion path*, *sprite*, tombol rollover, dan form input.

4. Any Converter

Any Video Converter adalah *All in One* konversi video yang sangat mudah digunakan, mengkonversi dengan cepat dan hasil kualitas video

---

[43] Kurweni Ukar, Budi Permana, *36 Jam Belajar Komputer Adobe Photoshop CS4 Extended,* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2009), hal. 2

yang sangat baik. *Any Video Converter* dapat mengkonversi hampir semua format video. Ini juga mendukung semua pengguna didefinisikan sebagai format file video output. Hal ini memungkinkan Anda dengan mudah mengkonversi video setiap saat, dengan mengkonversi hampir semua format video termasuk DivX , XviD , MOV , rm , rmvb , MPEG , VOB , DVD , WMV , AVI ke MPEG – 4 format film untuk iPod / PSP atau perangkat video portabel lainnya untuk menikmati video format apapun dengan iPod, PSP, ponsel atau MP4 player.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Batipuh. Pemilihan tempat penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada sekolah tersebut sudah memadai untuk mendukung penelitian ini. Penelitian akan dilaksanakan pada bulan Juni tahun ajaran 2015/2016.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian bertujuan untuk perancangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fotografi menggunakan *Camtasia Studio 8* dan *Adobe flash CS6* di SMK Negeri 1 Batipuh. Jadi metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) atau metode penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut.[44]

Dalam dunia pendidikan R&D mulai dikenalkan pada sekitar tahun 1960-an. Pada tahun 1965 *United States Office of Education*, sebuah pendidikan di Amerika, melalui R&D yang dikembangkan dalam dunia industri mengembangkan produk, bahan ajar, dan prosedur dalam bidang

[44] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 311

pendidikan yang dapat dijadikan *prototipe* hasil pendidikan, selanjutnya *prototipe* itu di tes, direvisi, dan dapat disesuaikan dengan tujuan tertentu.[45]

Produk- produk sebagai hasil R&D dalam bidang pendidikan diantaranya :

1. Berbagai macam media pembelajaran dalam berbagai bidang studi baik media cetak seperti buku dan bahan ajar tercetak lainnya, maupun media noncetak sepeti pembelajaran melalui *audio, video,* dan *audio visual,* termasuk media CD.
2. Berbagai macam strategi pembelajaran dalam berbagai bidang studi bersama langkah-langkah atau tahapan pembelajaran, untuk perbaikan proses dan hasil belajar.
3. Paket-paket pembelajaran yang dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri, seperti modul pembelajaran atau pengajaran berprogram.
4. Desain sistem pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum.
5. Berbagai jenis metode dan prosedur pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan isi/materi pembelajaran.
6. Sistem perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan lembaga dan kebutuhan peserta didik ataupun sesuai dengan tuntunan kurikulum.
7. Sistem evaluasi proses, maupun evaluasi hasil untuk pengambilan keputusan yang berhubungan dengan penentuan kualitas pembelajaran atau pencapaian target kurikulum.

[45] Wina Sanjaya. *Penelitian Pendidikan (jenis, metode, dan prosedur),* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013) Edisi.1; hal. 131

8. Prosedur penggunaan fasilits-fasilitas pendidikan seperti laboratorium, *microteaching* termasuk prosedur penyelenggaraan pratik mengajar, dan sebagainya.[46]

Metode penelitian *Research & Development* yang penulis terapkan adalah Versi 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Tahapan Pengembangan model ini adalah :[47]

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

   Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran di awali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi 5 langkah pokok, yaitu: (a) Analisis ujung depan, (b) Analisis siswa, (c) Analisis tugas, (d) Analisis konsep, dan (e) Perumusan tujuan pembelajaran.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

   Tujuan tahap ini adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari empat langkah yaitu, (a) Penyusunan tes acuan patokan, merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap *define* dan tahap *design*. Tes disusun berdasarkan hasil perumusan Tujuan Pembelajaran Khusus (Kompetensi Dasar dalam kurikukum KTSP). Tes ini merupakan suatu alat mengukur terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah kegiatan belajar mengajar, (b) Pemilihan media yang sesuai tujuan, untuk menyampaikan materi

[46] Wina Sanjaya, M.Pd. *Penelitian Pendidikan,...*, hal. 131

[47]Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 37

pelajaran, (c) Pemilihan format. Di dalam pemilihan format ini misalnya dapat dilakukan dengan mengkaji format-format perangkat yang sudah ada dan yang dikembangkan di negara-negara yang lebih maju.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*).

   Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar. Tahap ini meliputi: (a) validasi perangkat oleh para pakar diikuti dengan revisi, (b) simulasi yaitu kegiatan mengoperasionalkan rencana pengajaran, dan (c) uji coba terbatas dengan siswa yang sesungguhnya. Hasil tahap (b) dan (c) digunakan sebagai dasar revisi. Langkah berikutnya adalah uji coba lebih lanjut dengan siswa yang sesuai dengan kelas sesungguhnya.

4. Tahap penyebaran (*Disseminate*)

   Pada tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru yang lain. Tujuan lain adalah untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat di dalam PBM.[48]

C. Model Pengembangan Multimedia

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model multimedia versi Luther-Sutopo.[49] Menurut Luther, pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu concept (pengonsepan), design (pendesainan),

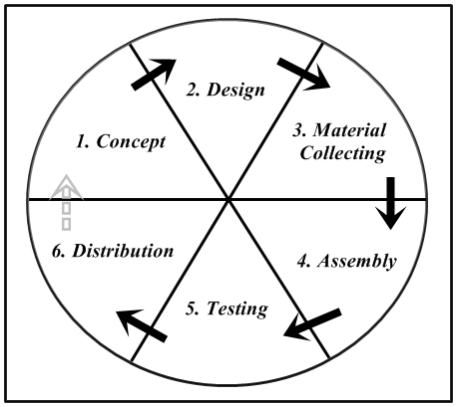
---

[48] Metode Penelitian Research And Development, (http://oryza-sativa135rsh.blogspot.co.id/2011/01/metode-penelitian-research-and.html) diakses tanggal 26 Januari 2016, Jam 11:15

[49] Iwan Binanto, *Multimedia Digital dasar teori+Pengembangannya*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), hal.259

material colecting (pengembangan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan tahap distribution (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam prakteknya, tahap - tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap konsep memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.

Sutopo mengadopsi metodologi Luther dengan modifikasi, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.1. Tahapan Pengembangan Multimedia

Sumber : Iwan Binanto, Multimedia Digital, Dasar Teori+ Pengembangannya.

1. ***Concept***

   Tahap *concept* (konsep) yaitu menentukan tujuan, termasuk identifikasi audiens, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatih, dan lain-lain dan spesifikasi umum). Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-

lain. Output dari konsep biasanya dokumen dengan penulisan yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek.

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Pada tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*.

3. *Material Collecting*

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*.

4. *Assembly*

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap

design, seperti *storyboard*, bagan alir, dan/atau struktur navigasi. Tahap ini menggunakan perangkat lunak *authoring*, yaitu *Adobe Flash CS6*.

5. *Testing*

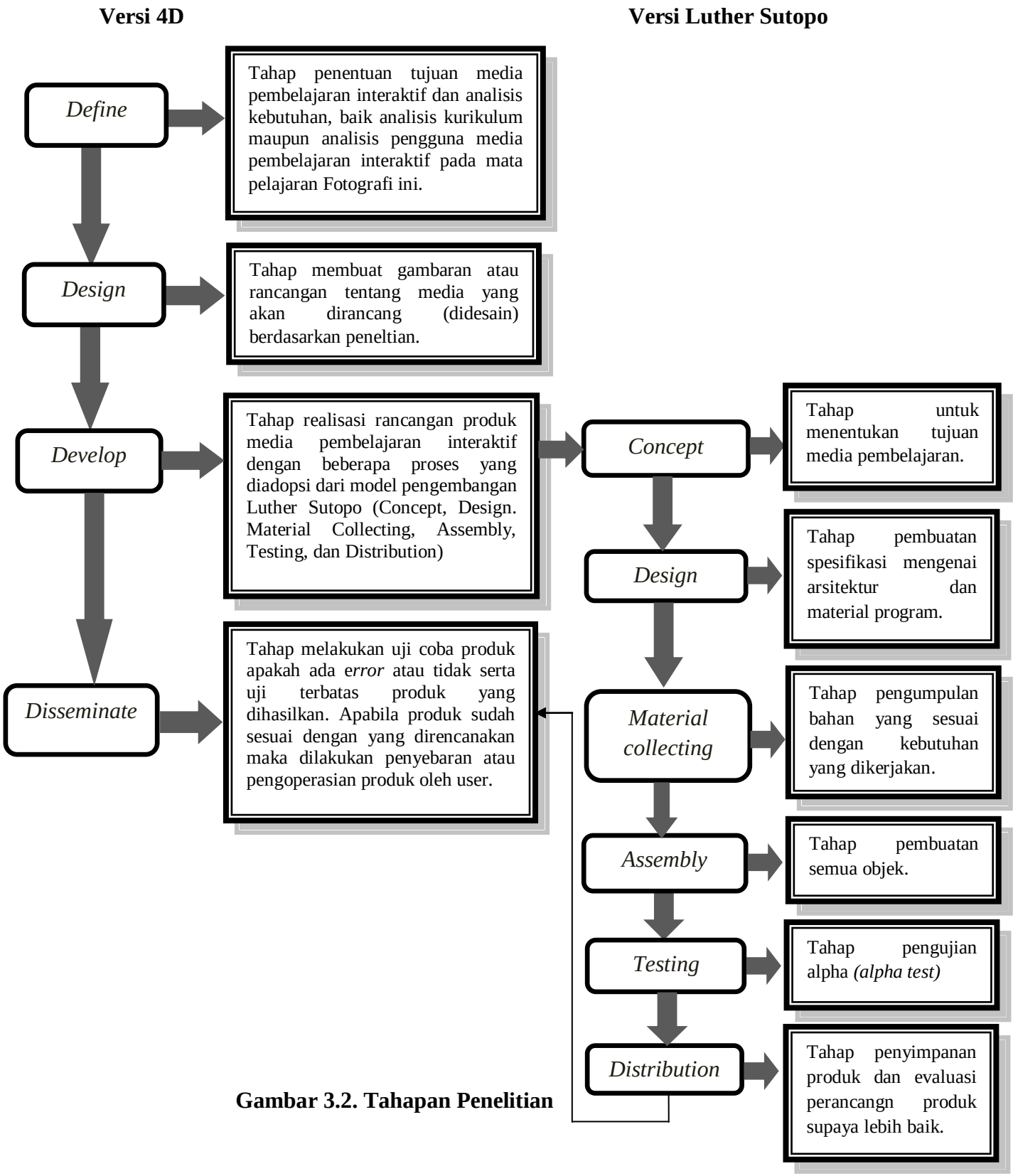
Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan *(assembly)* dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga tahap pengujian alpha *(alpha test)* yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. *Distribution*

Pada tahap ini, dilakukan proses penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut. Evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

D. Tahapan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengikuti tahap sebagai berikut:



Gambar 3.2. Tahapan Penelitian

E. Uji Produk

1. Uji Validitas

Aspek pertama penentuan kualitas produk pembelajaran adalah kevaliditasan (kesahihan). Van den Akker menyatakan validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan *state-ofthe art* dan berbagai macam komponen dari intervensi yang berkaitan antara satu dengan yang lainnya, disebut juga validitas konstruk.Menurut Nieveenaspek validitas juga dapat dilihat dari jawaban-jawaban pertanyaan berikut :[50]

a. Apakah produk pembelajaran yang dikembangkan berdasar pada *state-of-the art* pengetahuan, dan
b. Apakah berbagai komponen dari perangkat pembelajaran terkait secara konsisten antara satu dengan yang lainnya.

Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji cobakan perlu adanya uji validitas produk. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan oleh beberapa ahli (*expert*). Pengujian dilakukan dengan memberikan angket yang berisi tentang penilaian dari produk. Pada media pembelajaran interaktif Fotografi ini akan diuji oleh ahli dibidang komputer dan ahli dibidang pendidikan.

[50] M. Haviz, *Research and Development : (Penelitian di bidang kependidikan yang Inovatif, produktif dan bermakna,*2013), h.33

Analisis validitas media pembelajaran interaktif Fotografi berupa tampilan, keterpaduan isi produk, dan komunikasi visual berdasarkan lembar validitas dilakukan dengan langkah berikut :

a. Memberikan skor jawaban dengan kriteria skala Likert :[51]

Tabel 3.1. Skor Jawaban

Nilai Angka (NA)	Ketentuan Skor
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Sedang
2	Buruk
1	Buruk Sekali

b. Menentukan jumlah skor dari masing - masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing - masing indikator.

c. Penentuan nilai validitas dengan cara:

$$N = \frac{BP}{BM} \text{x} 100\%$$

Pada rumus skor diatas N merupakan nilai yang didapat, *BP* merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan, BM merupakan bobot maksimal untuk setiap butir pernyataan pada angket.

[5151] Riduwan, *Skala pengukuran variabel – variabel penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal.13

Kriteria skala likert tersebut kemudian dimodifikasi agar sesuai dengan penilaian validitas, yakni menjadi sebagai berikut:

Tabel 3.2. Penilaian Validitas

Nilai Angka (NA)	Presentasi	Kategori
5	81-100	Sangat valid
4	61-80	Valid
3	41-60	Cukup valid
2	21-40	Kurang valid
1	0-20	Tidak valid

2. Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas merupakan standar ukur dari sisi kepraktisan produk dari hasil penilaian pengguna atau pemakai. Produk yang bersifat praktis jika suatu produk tersebut mudah digunakan oleh pengguna atau *userfriendly*. Penilaian kepraktisan oleh pengguna atau pemakai, dilihat jawaban - jawaban pertanyaan :

a. Apakah praktisi berpendapat bahwa apa yang dirancang dapat digunakan dalam kondisi normal.
b. Apakah kenyataan menunjukan bahwa apa yang dirancang tersebut dapat diterapkan oleh praktisi, misalnya guru dan siswa.

Lembar uji praktikalitas yang penulis gunakan, yaitu lembar uji praktikalitas yang diisi oleh *user* (guru dan siswa). Kriteria yang digunakan untuk uji kpraktikalitas adalah sebagai berikut:

a. Memberikan skor jawaban dengan kriteria skala Likert :[52]

Tabel 3.3. Skor Jawaban

Nilai Angka (NA)	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Sedang
2	Buruk
1	Buruk Sekali

d. Menentukan jumlah skor dari masing - masing *user* (guru dan siswa) dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing - masing indikator.

e. Penentuan nilai praktikalitas dengan cara:

$$N = \frac{BP}{BM} \text{x} 100\%$$

Pada rumus skor diatas N merupakan nilai yang didapat, *BP* merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan, BM merupakan bobot maksimal untuk setiap butir pernyataan pada angket.

Kriteria skala likert tersebut kemudian dimodifikasi agar sesuai dengan penilaian praktikalitas, yakni menjadi sebagai berikut:

Tabel 3.4. Penilaian Praktikalitas

Nilai Angka (NA)	Presentasi	Kategori

[5252] Riduwan, *Skala pengukuran variabel – variabel penelitian*,.....,hal.13

5	81-100	Sangat Praktis
4	61-80	Praktis
3	41-60	Cukup Praktis
2	21-40	Kurang Praktis
1	0-20	Tidak Praktis

3. Uji Efektifitas

Uji efektifitas merupakan tahap terakhir dalam pengujian produk. Uji efektifitas adalah mengukur kesesuaian antara hasil produk dengan tujuan yang akan dicapai. Nieveen mengatur tingkat keefektifan dari tingkat penghargaan siswa dalam mempelajari program, dan adanya keinginan siswa untuk terus menggunakan pelaksanaan program tersebut.[53]

Berdasarkan hal tersebut, penguji membuat lembar angket uji efektifitas produk dengan mengambil respon guru dan siswa apakah produk media pembelajaran ini membangkitkan keinginan siswa untuk terus menggunakan aplikasi ini nantinya.

Lembar uji efektifitas ini penulis ambil dari guru yang mengajar mata pelajaran Fotografi dan siswa yang telah mempelajari mata pelajaran Fotografi. Kriteria yang digunakan untuk uji kpraktikalitas adalah sebagai berikut:

[53] M. Haviz, Research and development...hal.34

a. Memberikan skor jawaban dengan kriteria skala Likert :[54]

Tabel 3.5. Skor Jawaban

Nilai Angka (NA)	Ketentuan Skor
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Sedang
2	Buruk
1	Buruk Sekali

b. Menentukan jumlah skor dari masing - masing *user* (guru dan siswa) dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing - masing indikator.

c. Penentuan nilai efektifitas dengan cara :

$$N = \frac{BP}{BM} \text{x} 100\%$$

Pada rumus skor diatas N merupakan nilai yang didapat, *BP* merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan, BM merupakan bobot maksimal untuk setiap butir pernyataan pada angket.

Kriteria skala likert tersebut kemudian dimodifikasi agar sesuai dengan penilaian efektifitas, yakni menjadi sebagai berikut:

Tabel 3.6. Penilaian Efektifitas

Nilai Angka (NA)	Presentasi	Kategori
5	81-100	Sangat Efektif

[5454] Riduwan, *Skala pengukuran variabel – variabel penelitian*,.....,hal.13

4	61-80	Efektif
3	41-60	Cukup Efektif
2	21-40	Kurang Efektif
1	0-20	Tidak Efektif

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan media pembelajaran interaktif ini penulis memperoleh hasil dan pembahasan dengan menggunakan tahapan penelitian R&D versi 4D dan pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo dan versi 4D, sebagai berikut :

A. *Define* (Pendefenisian)

Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Fotografi di jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Batipuh, kemudian diperoleh informasi bahwa belum adanya media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fotografi untuk materi penggabungan foto digital. Sedangkan hasil analisis kebutuhan siswa, masing – masing siswa sudah tersedia komputer apabila melakukan praktek dilabor komputer. Hal ini mempermudah dalam proses perancangan karena media yang dibuat berbasis komputer.

Media Pembelajaran interaktif ini didesain untuk guru mata pelajaran Fotografi agar dapat digunakan sebagai salah satu media dalam kegiatan belajar mengajar, dan juga dapat digunakan oleh siswa SMK jurusan Multimedia khususnya kelas XI semester 1 sebagai bahan pembelajaran mandiri. Adapun gagasan dari pembuatan rancangan media pembelajaran interaktif Fotografi ini adalah untuk menarik minat dan perhatian siswa, serta meminimalkan waktu dalam proses pembelajaran.

Sehingga kegiatan pembelajaran Fotografi menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

B. *Design* (Perancangan)

Pada tahap *design*, peneliti sudah mulai merancang media pembelajaran interaktif berdasarkan data - data yang telah dikumpulkan, mulai dari materi pelajaran, dan aspek-aspek lain yang diperlukan dalam pembuatan media. Pemilihan media dilakukan untuk menentukan media yang tepat dalam penyajian materi pelajaran. Proses pemilihan media disesuaikan dengan analisis tugas, analisis materi, karakteristik siswa dan fasilitas yang tersedia di sekolah. Dalam tahap perancangan ini, rancangan produk harus disesuaikan dengan silabus mata pelajaran Fotografi dan RPP guru mata pelajaran Fotografi dengan format kurikulum KTSP.

C. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti menyesuaikan dengan model pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo yaitu:

1. Concept

Media pembelajaran interaktif ini dirancang untuk guru mata pelajaran Fotografi dan siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Batipuh. Perancangan media pembelajaran ini akan dikemas dalam bentuk *compact disk* (CD) yang dapat dijalankan menggunakan media komputer dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya. Dengan bentuk CD ini, pengguna tidak hanya dapat melihat dan mendengar materi yang disajikan, tetapi juga dapat melakukan

interaksi dengan cara meng*klik* tombol yang telah tersedia pada sistem untuk melakukan proses ke tahap berikutnya.

Perancangan media pembelajaran ini menggunakan *software Camtasia Studio 8* dan *Adobe Flash CS6* sebagai *software* utama, didukung *software* yang lainnya.

2. Design

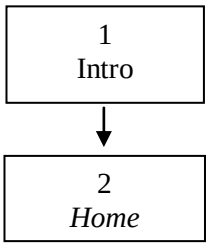
Pada tahapan ini dilakukan perancangan struktur navigasi, *storyboard*, dan *user interface.*

a. Desain Struktur Navigasi

Struktur menu pada desain media pembelajaran interaktif ini menggunakan desain hirarki model, karena menu yang ada saling berhubungan sehingga memungkinkan *user* untuk berinteraksi menggunakan *mouse* dalam mengeksplorasi objek pada layar.

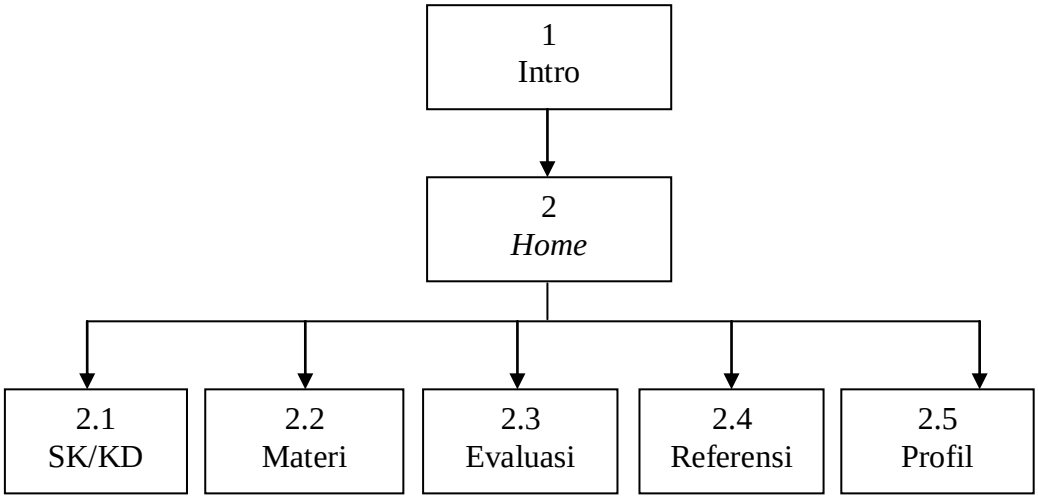
1) Struktur Navigasi Menu Intro

Struktur navigasi menu intro ini menjelaskan halaman pertama dan dilanjutkan ke menu *home*. Menu *home* menjelaskan sub menu yang terdapat dalam sistem dan hubungan antar tiap menu tersebut. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut :



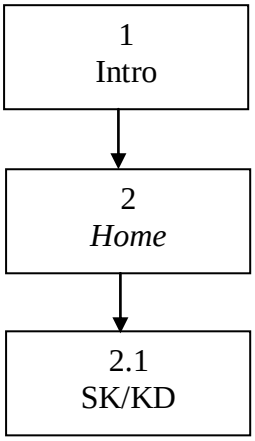
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Menu Intro

2) Struktur Navigasi Menu *Home*



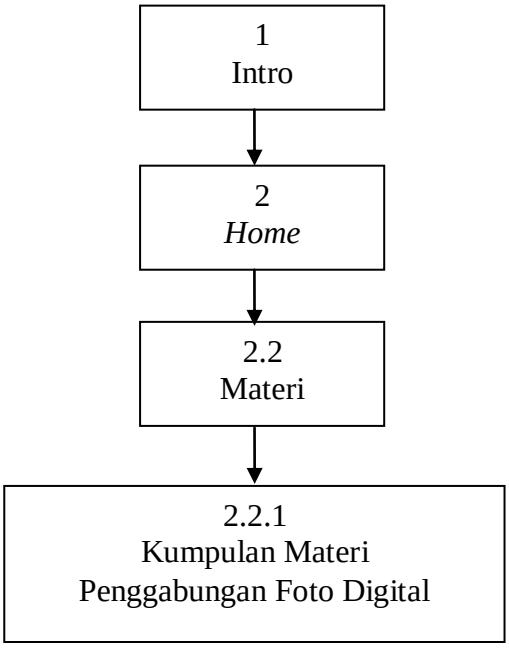
Gambar 4.2 Struktur Navigasi Menu *Home*

3) Struktur Navigasi SK/KD



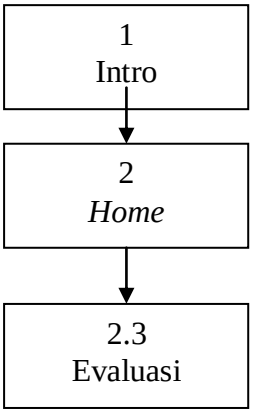
Gambar 4.3 Struktur Navigasi SK/KD

4) Struktur Navigasi Menu Materi



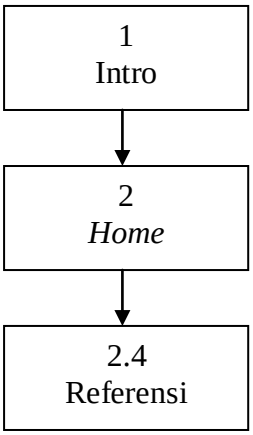
Gambar 4.4 Struktur Navigasi Materi

5) Struktur Navigasi Menu Evaluasi



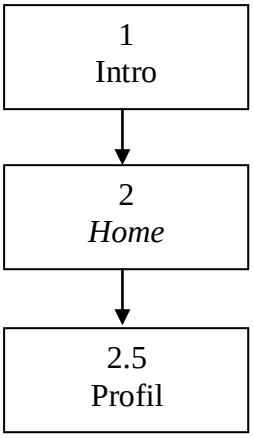
Gambar 4.5 Struktur Navigasi Evaluasi

6) Struktur Navigasi Referensi



Gambar 4.6 Struktur Navigasi Referensi

7) Struktur Navigasi Menu Profil



Gambar 4.7 Struktur Navigasi Profil

b. Desain Storyboard

Gambaran dari *movie*, bentuk visual perancangan, *audio*, durasi, *action script*, keterangan dan narasi akan dibuat pada perancangan *storyboard*. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan. *Storyboard* pada *movie* awal adalah halaman *Intro* atau halaman pembuka, selanjutnya adalah *movie* untuk *home* dan *scene* untuk seluruh akan disampaikan pada

keseluruhan *movie*. Desain *storyboard* secara ringkas untuk setiap *movie* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Desain *Storyboard*

Movie 1	Intro
Movie 2	*Home*
Movie 3	SK/KD
Movie 4	Materi
Movie 5	Sub Materi 1
Movie 6	Sub Materi 2
Movie 7	Sub Materi 3
Movie 8	Sub Materi 4
Movie 9	Sub Materi 5
Movie 10	Sub Materi 6
Movie 11	Evaluasi
Movie 12	Referensi
Movie 13	Profil

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

1. *Movie* 1 –Intro

   Intro, merupakan menu awal untuk masuk ke dalam sistem media pembelajaran interaktif, dimana terdapat animasi dan setelah itu terdapat tombol ke menu *home*.

2. *Movie* 2 – *Home*

   Home, merupakan menu utama yang terdapat dalam media ini. Terdapat 5 sub menu yaitu: SK/KD, Materi, Evaluasi, Referensi dan Pofil

3. *Movie* 3 – SK/KD

   SK/KD, merupakan sebuah sub menu dimana didalamnya terdapat Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dalam pembelajaran Fotografi.

4. *Movie* 4 – Materi

   Materi, merupakan menu yang akan menampilkan kumpulan materi tentang penggabungan foto digital.

5. *Movie* 5 – Sub Materi 1

   Sub materi 1, merupakan menu yang akan menampilkan sub materi 1 yaitu software pengolah gambar digital.

6. *Movie* 6 – Sub Materi 2

   Sub materi 2, merupakan menu yang akan menampilkan sub materi 2 yaitu pengeditan gambar digital.

7. *Movie* 7 – Sub Materi 3

   Sub materi 3, merupakan menu yang akan menampilkan sub materi 3 yaitu mengoreksi image.

8. *Movie* 8 – Sub Materi 4

   Sub materi 4, merupakan menu yang akan menampilkan sub materi 4 yaitu menyeleksi gambar.

9. *Movie* 9 – Sub Materi 5

   Sub materi 5, merupakan menu yang akan menampilkan sub materi 5 yaitu Penggabungan gambar digital kedalam rangakaian multimedia.

10. *Movie* 10 – Sub Materi 6

    Sub materi 6, merupakan menu yang akan menampilkan sub materi 6 yaitu menyimpan gambar.

11. *Movie* 11 – Evaluasi

    Evaluasi, merupakan menu yang berisikan soal-soal latihan, berupa soal objekti, isian singkat, dan essay tentang materi penggabungan foto digital.

12. *Movie* 12 – Referensi

    Referensi, merupakan menu yang berisikan tentang sumber – sumber referensi materi penggabungan foto digital dalam media pembelajaran interaktif Fotografi ini.

13. *Movie* 13 – Profil

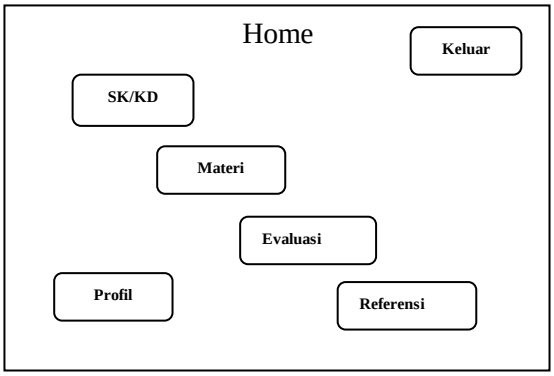
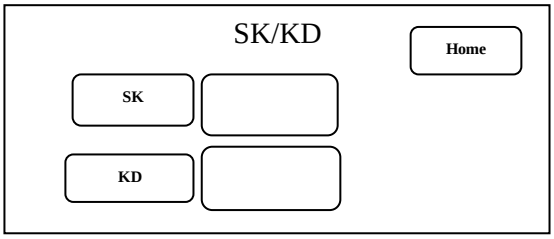
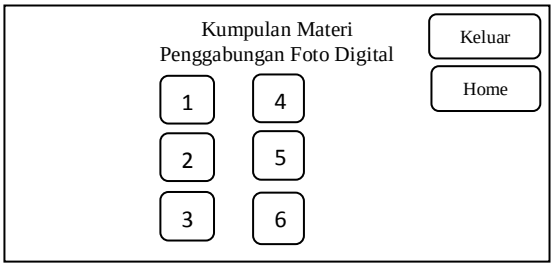
    Profil, merupakan menu yang didalamnya terdapat profil dari penulis.

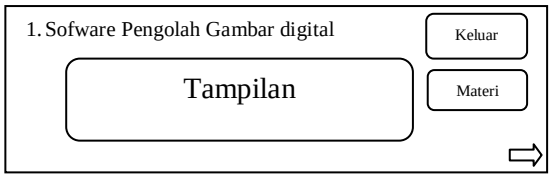
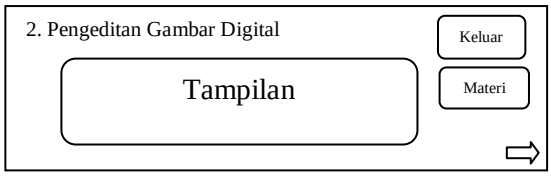
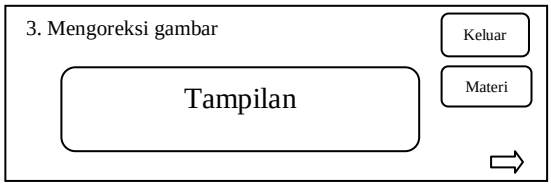
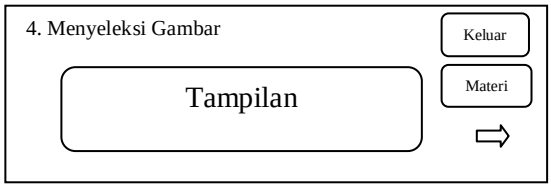
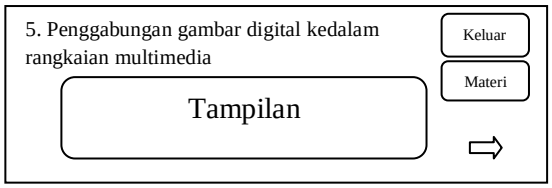
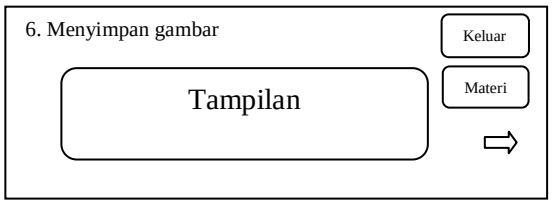
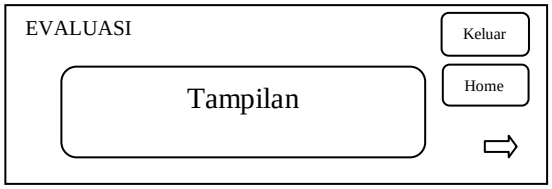
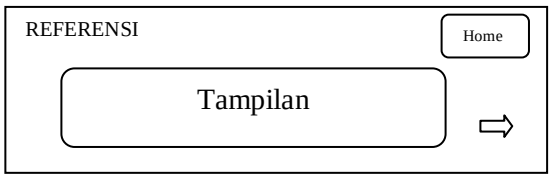
c. Desain *Interface* (Antar Muka)

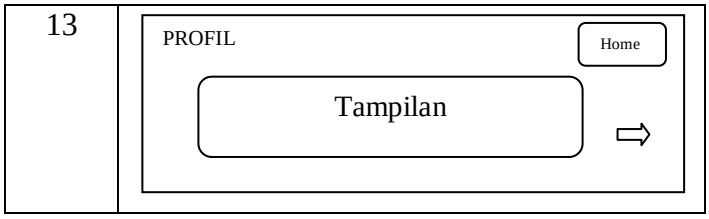
Rancangan *interface* pada media pembelajaran interaktif ini dirancang untuk siswa SMK jurusan Multimedia, maka dari itu tampilan dari aplikasi ini didesain sedemikian rupa dengan memasukan unsur video tutorial didalamnya sehingga dapat menarik minat siswa untuk menggunakannya sebagai media untuk belajar. Dengan itu maka aplikasi ini sangat memperhatikan tata letak dan perpindahan antar *scene* atau *movie.*

Berikut adalah beberapa rancangan *Interface* (antar muka) aplikasi ini :

Tabel 4.2 Desain *Interface*

Movie	***Visual***
1	
2	
3	
4	

5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	



3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah video turorial, *audio* (suara), *image* (gambar), foto digital, *background* (latar belakang), dan *image-image* pendukung lainnya. Pada praktiknya, tahap ini biasa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly* (pembuatan).

Beberapa data dan informasi yang harus dikumpulkan untuk memulai pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut**:**

a. Video tutorial yang dirancang sendiri oleh penulis untuk penjelasan materi penggabungan foto digital.
b. Data audio yang digunakan adalah suara penjelasan tentang materi penggabungan foto digital dan juga musik *instrument* yang digunakan sebagai latar.
c. Gambar-gambar, animasi, serta *background* yang menarik.
d. Data teks yang digunakan adalah teks tentang materi penggabungan foto digital yang diajarkan.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Assembly adalah tahap pembuatan seluruh objek media pembelajaran interaktif ini berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

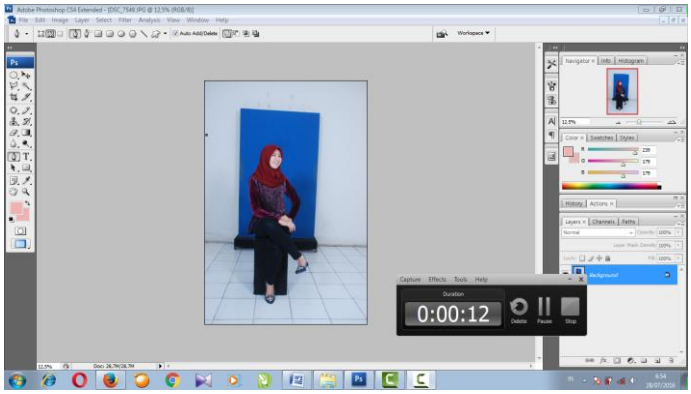
a. Pembuatan Objek dan *Background*

Objek pada aplikasi ini dibuat secara manual, terutama pembuatan video tutorial untuk penjelasan materi penggabungan foto digital. Perekaman Video tutorial atau *screen recording* dimana merekam semua aktifitas layar yang sedang aktif, maka dilakukan perekaman dengan menggunakan software *Camtasia Studio 8.* Dan selanjutnya di *Convert* menjadi ekstensi .flv.

Tahapan pembuatan video tutorial, sebagai berikut :

1) Tahap Perekaman

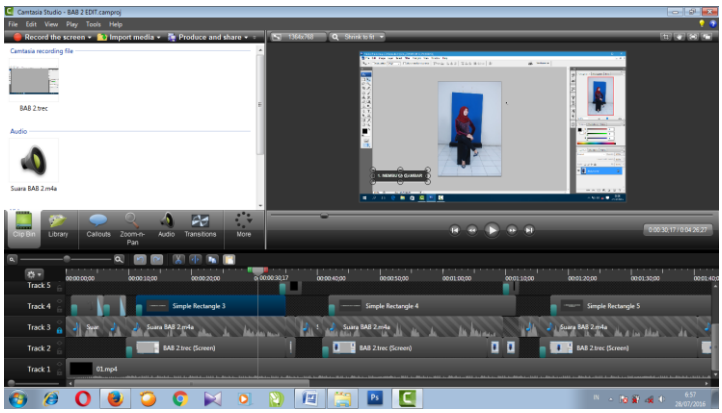
Pada tahap perekaman, *Camtasia Studio 8* menyajikan *built-in tool* khusus untuk merekam gambar dari layar komputer. Seluruh aktifitas pada layar akan direkam dan berbentuk video.



Gambar 4.8 Perekaman layar komputer

2) Tahap Pengeditan

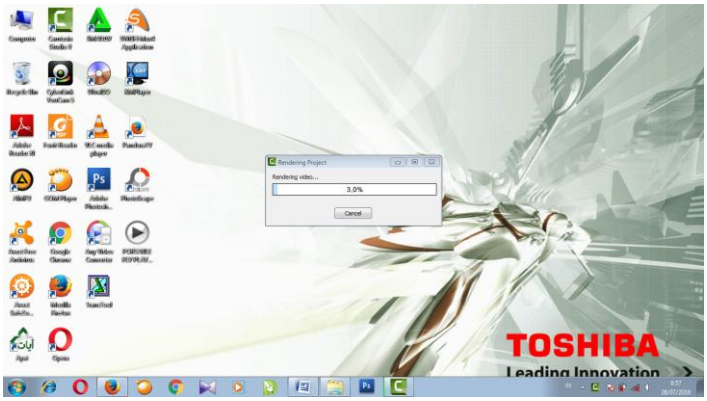
Pada tahap pengeditan, dilakukan setelah proses *recording*. *Camtasia Studio 8* menyediakan beragam *tool* untuk mempersonalinalisasikan video. Melakukan pengeditan video, audio, memberikan teks, *image*, dan animasi efek lainnya. Seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.9 Pengeditan Video

3) Tahap *Rendering* Video

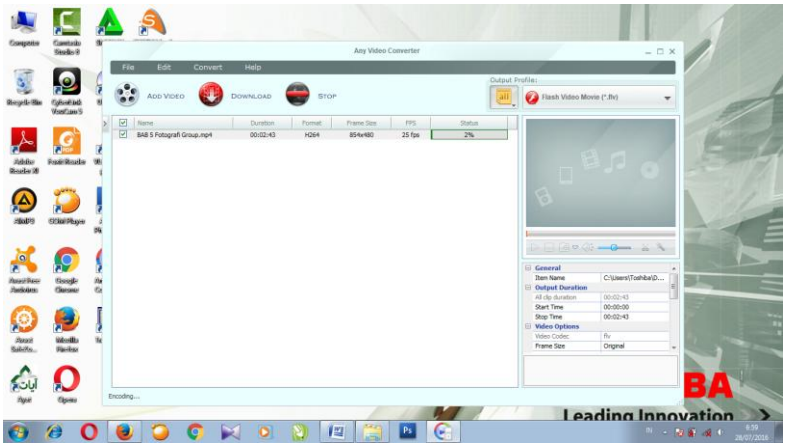
Pada tahap ini, video yang sudah selesai direkam dan diedit, maka dilakukan *Rendering* agar video yang disimpan dapat di*eksport* menjadi ekstensi .MP4 atau .AVI.



Gambar 4.10 Rendering Video

4) Tahap *Convert* Video

Video yang sudah selesai di*eksport* menjadi ekstensi .MP4 atau .AVI. Maka dilakukan *Convert* menjadi .flv, agar video yang dibuat bisa dimuat dalam *Adobe Flash CS6* yang meminta ekstensi .flv untuk video yang di*import*. *Convert* video menjadi .flv dilakukan pada software *Any Converter Video*, seperti pada gambar dibawah ini :



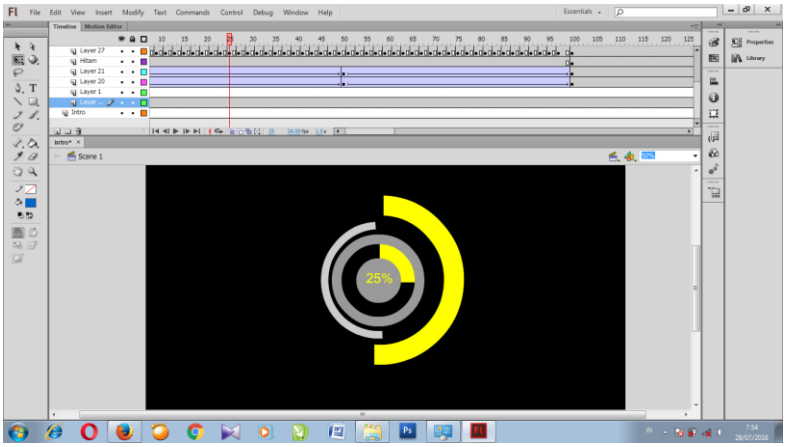
Gambar 4.11 Convert Video

Pembuatan objek pada aplikasi *Adobe Flash CS6* digambar secara manual dengan menggunakan fasilitas atau *tool-tool* yang ada pada *Adobe Flash CS6*, namun ada juga yang mengambil gambar-gambar beberapa *wallpaper*.

Untuk menggambar garis maupun bidang menggunakan *tool line, oval,* dan *rectangle,* untuk pengaturan besar kecil bidang menggunakan *free transform tool,* untuk pembuatan teks menggunakan *text tool,* sedangkan untuk pewarnaannya menggunakan fasilitas

paint bucket tool. Untuk efek animasi objek lebih banyak menggunakan teknik animasi, merubah warna, *alpha*, *mask*, *movie clip* dan *motion tween.* Untuk *background* menggunakan *wallpaper* yang tidak banyak warna.

Secara keseluruhan, setelah objek dibuat maka langkah selanjutnya yaitu meng*convert* menjadi simbol dengan tipe *graphic*, hal ini dimaksudkan agar gambar objek tersimpan pada panel *library*. Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja, kita tinggal men*drag* (geser) gambar dari library ke area kerja tersebut. Contohnya adalah objek yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

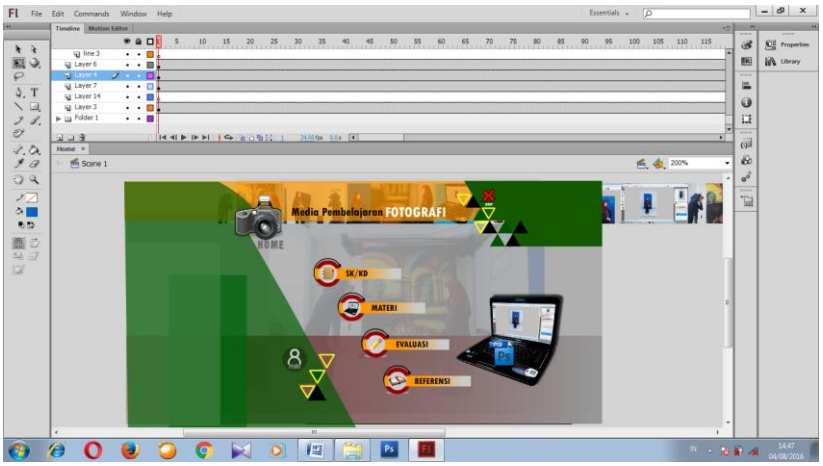


Gambar 4.12 *Background Intro*

b. Pembuatan Tombol Navigasi

Tombol pada aplikasi ini dibuat dengan cara meng*convert graphic* atau *movie clip* yang telah digambar menjadi simbol dengan tipe *button* dan dikontrol dengan

menggunakan *action script*. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 4.13 Tombol yang terdapat di menu *home*

c. Pemrograman dengan *Action script*

Action script digunakan untuk menjalankan aksi pada frame maupun pada suatu tombol, dan yang dipakai adalah *Action script* 2.0. Untuk lebih jelasnya dalam pengunaan *Action script* dapat dilihat pada *storyboard* di halaman lampiran. Berikut ini beberapa *action script* yang digunakan dalam aplikasi multimedia ini, sebagai berikut :

1) *Action script* yang digunakan untuk menjalankan Home.swf

   on(release){loadMovieNum("Home.swf", 0);}

2) *Script* yang digunakan masing-masing tombol yang terdapat di menu Home.

   Untuk SK/KD : on(release){loadMovieNum("SKKD.swf", 0);}

Untuk Materi : on(release) {loadMovieNum(“Materi.swf”, 0);}

Untuk Evaluasi : on(release) {loadMovieNum (“Evaluasi.swf” 0);}

Untuk Referensi : on(release) {loadMovieNum ("Referensi.swf",0);}

Untuk Profil : on(release) {loadMovieNum (“Profil.swf”,0);}

d. Test *Movie* dan Publikasi *File*

Setelah pembuatan media ini selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan *test movie* terhadap media dengan tujuan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik atau tidak. Apabila masih terdapat beberapa kesalahan maka harus dilakukan perbaikan hingga aplikasi ini berjalan sesuai dengan yang diharapkan. *Test movie* ini akan menghasilkan *file* dengan ekstensi **.swf*. Tahap selanjutnya yaitu mempublikasi *file* utama menjadi **.exe* dengan tujuan agar aplikasi multimedia dapat berjalan pada komputer tanpa harus meng*install Flash Player* terlebih dahulu.

e. Tampilan Hasil dari media

1) Halaman *Intro*



Gambar 4.14 Tampilan Halaman *Intro*

2) Tampilan Halaman *Home*

Pada halaman *home* ini, terdapat 5 submenu yaitu menu SK/KD, Materi, Evaluasi, Referensi, Profil. Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.15 Tampilan Halaman *Home*

3) Tampilan SK/KD

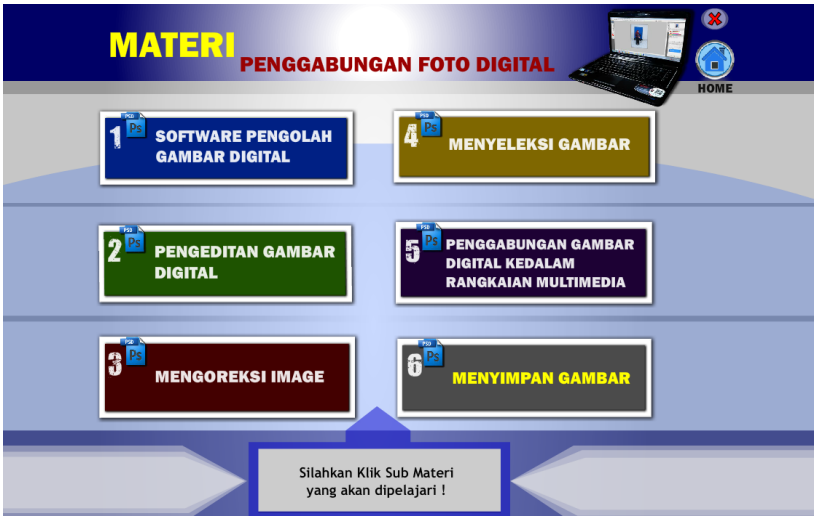
Pada halaman ini terdapat penjelasan tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar pada mata pelajaran

Fotografi terhadap materi penggabungan foto digital yang terdapat pada media pembelajaran interaktif ini.



Gambar 4.16 Tampilan Halaman SK/KD

4) Tampilan Materi



Gambar 4.17 Tampilan Halaman Materi



Gambar 4.18 Tampilan Menu Halaman Sub Materi 1



Gambar 4.19 Tampilan Halaman Sub Materi Video Tutorial



Gambar 4.20 Tampilan Halaman Sub Materi Catatan

Screen Description **:** Ini merupakan penjelasan tentang penggabungan foto digital. Dimana setiap sub materi terdapat video tutorial dan catatan materi. Dibagian kanan atas terdapat tombol panah kanan untuk selanjutnya, tombol panah kiri untuk kembali kemenu sebelumnya. Juga terdapat tombol video untuk membuka video tutorial, dan tombol buku untuk membuka catatan materi, tombol home untuk kembali ke halaman utama., serta tombol *exit* untuk keluar dari media pembelajaran interaktif ini.

5) Tampilan Evaluasi



Gambar 4.21 Tampilan Halaman Awal Soal – Soal Evaluasi

Screen Description **:** Ini merupakan tampilan soal dari evaluasi. Terdapat 3 tombol untuk menuju ke soal objektif, soal isian singkat, dan soal essay.



Gambar 4.22 Tampilan Halaman *Skor*

Screen description: halaman ini akan tampil jika siswa sudah selesai menjawab semua pertanyaan soal objektif. Dimana terdapat tombol soal isian singkat, soal essay, ulangi latihan untuk mengulang lagi soal objektif, dan tombol belajar lagi untuk menuju kemateri, serta tombol home untuk menuju halaman utama.

6) Tampilan Halaman Referensi

Pada halaman ini terdapat sumber – sumber referensi materi penggabungan foto digital yang terdapat pada mata pelajaran fotografi di media pembelajan interaktif ini.



Gambar 4.23 Tampilan Halaman Referensi

7) Tampilan Halaman Profil



Gambar 4.24 Tampilan Halaman Menu Profil

Screen Description **:** Ini adalah halaman menu profil yang berisikan data pribadi penulis yang terdiri dari nama, tempat dan tanggal lahir, NIM, jurusan, fakultas, alamat, e-mail, serta sosial media. Dan tombol home untuk menuju ke menu utama.

5. *Testing* (Pengujian)

Testing adalah tahap pengujian program yang sudah jadi. Apabila ada terjadi kesalahan pada program akan diperbaiki, Dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu *ditribution*. Tahap testing dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan. Pada tahap pengujian, media diuji dengan Metode *Blackbox.*

a. Pengujian dengan metode *Blackbox*

Pengujian dengan metode *blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk antarmuka perangkat lunak. Pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi - fungsi pada aplikasi bekerja dengan baik dalam artian masukan diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat. Berikut adalah tabel identifikasi dan rencana pengujian :

Tabel 4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

No	Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pegujian	Jenis Pengujian
1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Pengujian Menu Intro	Masuk menu *Home*	Pengujian Unit	*Blackbox*
2	Pengujian Menu *Home*	Menu SKKD	Pengujian Unit	*Blackbox*
		Menu Materi		
		Menu Evaluasi		
		Menu Referensi		
		Menu Profil		
3	Pengujian Menu SK/KD	Masuk Halaman SK/KD	Pengujian Unit	*Blackbox*
4	Pengujian Menu Materi	Masuk menu materi penggabungan foto digital	Pengujian Unit	*Blackbox*
5	Pengujian menu penggabungan foto digital	Masuk menu sub materi 1	Pengujian Unit	*Blackbox*
		Masuk menu sub materi 2		
		Masuk menu sub materi 3		
		Masuk menu sub materi 4		
		Masuk menu sub materi 5		
		Masuk menu sub materi 6		

6	Pengujian Evaluasi	Masuk menu evaluasi	Pengujian Unit	*Blackbox*
7	Pengujian menu Referensi	Masuk menu referensi	Pengujian Unit	*Blackbox*
8	Pengujian Menu Profil	Menu Profil	Pengujian Unit	*Blackbox*

1) Pengujian Intro

Tabel 4.4 Pengujian Intro

Kasus dan Hasil Uji Coba Aplikasi			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
File dalam bentuk *flash* dan *.swf*	Menampilkan halaman menu intro	Menu intro tampil	Diterima

2) Pengujian Menu *Home* adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Pengujian Menu *Home*

Kasus dan Hasil Uji Coba Aplikasi			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Menu *Home*	Menampilkan halaman menu *home*	Menu *Home* tampil	Diterima

3) Pengujian Menu SKKD adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Pengujian Menu SK/KD

Kasus dan Hasil Uji Coba Aplikasi			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol SK/KD	Menampilkan halaman SK/KD	Halaman SK/KD muncul	Diterima

4) Pengujian Menu Materi:

Tabel 4.7 Pengujian Menu Materi

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol materi	Menampilkan menu materi	Menu materi tampil	Diterima

5) Pengujian materi penggabungan foto digital

Tabel 4.8 Pengujian Materi Penggabungan foto digital

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol sub materi penggabungan foto digital	Menampilkan halaman sub materi penggabungan foto digital	Halaman sub materi penggabungan foto digital	Diterima

6) Pengujian Evaluasi

Tabel 4.9 Pengujian Menu Evaluasi

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Evaluasi pada menu *Home*	Menampilkan halaman Evaluasi	Halaman Evaluasi muncul	Diterima

7) Pengujian Menu Referensi

Tabel 4.10 Pengujian Menu Referensi

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Referensi pada menu *Home*	Menampilkan halaman Refrensi	Halaman Refrensi muncul	Diterima

8) Pengujian Menu Profil

Tabel 4.11 Pengujian Menu Profil

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Profil pada menu *Home*	Menampilkan halaman Profil	Halaman Profil muncul	Diterima

9) Hasil Pengujian fungsionalitas

Tabel 4.12 Pengujian Fungsionalitas

No	Pengujian	*Error*	Validitas
1	Tombol	-	Valid
2	*Action Script*	-	Valid
3	Animasi	-	Valid

b. Kesimpulan Pengujian

Setelah dilakukan beberapa pengujian, *output* yang dihasilkan dari media pembelajaran interaktif Fotografi untuk siswa SMK jurusan Multimedia kelas XI telah sesuai dengan perancangan.

6. Distribution

Dalam proses ini aplikasi yang sudah jadi di*burning* ke CD (*Compact Disc*) dengan menggunakan perangkat *Nero StartSmart Essentials* dan dikemas sehingga produk menjadi siap pakai. Dalam Aplikasi ini terdapat beberapa *file* pendukung yaitu:

a. *File.exe,* yaitu *file* yang menjalankan program atau program *player*.

b. *File.swf,* yaitu *flash movie* sebagai kelengkapan.

Untuk menjalankan aplikasi ini dibutuhkan spesifikasi *hardware* dan *software* sebagai berikut:

a. *Hardware*

Untuk menjalankan aplikasi multimedia ini dibutuhkan *Personal Computer* (PC) dengan spesifikasi sebagai berikut :

1) Processor : Intel Inside atau diatasnya.
2) Motherboard : Pilih Mainboard yang kompetibel dengan prosesor yang digunakan**.**
3) VGA : Sistem tipe 32 bit memori 128 MB (minimal)
4) Memory : 1 GB (disarankan)
5) Hardisk : S*pace* 1.3 GB
6) Monitor : Resolusi minimal 800x600
7) Optical : CD/DVD RW
8) *Speaker* : Standard
9) *Mouse* : Standard

10) *Keyboard* : Standard

b. *Software*

Aplikasi multimedia ini tidak memiliki batasan *software* minimal yang harus ter*install* pada komputer untuk menjalankannya, aplikasi ini bersifat *autorun*, jadi tidak butuh perangkat *Adobe Flash CS6* untuk menjalankannya. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi *Windows XP, Vista* dan *7*.

D. *Disseminate*

Pada tahap ini peneliti melakukan penyebaran atau mempromosikan produk kepada pengguna, baik individu, suatu kelompok atau sistem untuk mendapatkan masukan, koreksi dan saran, guna penyempurnaan produk ini. Penyebaran dilakukan di jurusan Multimedia SMK Negeri Batipuh, yaitu pada guru mata pelajaran Fotografi.

E. Hasil Uji Produk

Hasil uji produk yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Uji Validitas Produk

Validasi dari media pembelajaran interaktif mata pelajaran Fotografi dilakukan oleh tiga orang *expert*, dimana dua orang ahli dalam bidang komputer yaitu Bapak Hari Antoni, M.Kom dan Bapak Sarwo Derta, M.Kom, serta satu orang dosen ahli dalam bidang kependidikan yaitu Ibu Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd.

Hasil analisis angket lembar validasi dari validator tergambar dalam tabel 4.13 berikut :

Tabel. 4.13 Hasil Uji Validitas

No	Jenis Instrumen	Nilai	%	Kategori Nilai
1.	Tampilan	53	88,3	Sangat Valid
2.	Keterpaduan Isi Produk	58	96,7	Sangat Valid
3.	Komunikasi Visual	41	91	Sangat Valid
Rata – Rata Akhir		**50,7**	**92**	**Sangat Valid**

Berdasarkan tabel 4.13 dapat diuraikan bahwa instrumen tampilan dinyatakan sangat valid kerena mempunyai presentase nilai 88,3. Keterpaduan Isi dan komunikasi visual juga sangat valid. Dimana presentase masing – masingnya 96,7 dan 91. Untuk persentase rata – rata akhir uji validitas atas produk media pembelajaran interaktif mata pelajaran Fotografi adalah 92 dengan kategori sangat valid.

b. Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan suatu produk dapat dilihat dalam mempertimbangkan intervensi yang dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Kepraktisan tersebut dapat dilihat atau diukur dari pendapat guru apakah produk tersebut mudah dan senang digunakan guru dan siswa. Untuk uji pratikalitas produk peneliti

tujukan kepada guru mata pelajaran Fotografi yaitu Ibu Ade Irma Susanti, S.Pd, dan beberapa siswa kelas XII Multimedia yang pernah belajar mata pelajaran Fotografi sewaktu kelas XI Multimedia, yaitu Ismuari Syarif, Fanny Rahmattul H, Egi Dita Pratama, Rian Saputra, dan Irfan Kurniawan.

Hasil analisis angket lembar praktikalitas dari *user* (guru dan siswa) tergambar dalam tabel 4.14 berikut :

Tabel. 4.14 Hasil Uji Praktikalitas

No	Jenis Instrumen	Nilai	%	Kategori Nilai
1.	Format	80	88,9	Sangat Praktis
2.	Isi	139	92,7	Sangat Praktis
3.	Bahasa	28	93,3	Sangat Praktis
Rata – Rata Akhir		**82,3**	**91,6**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan tabel 4.14 dapat diuraikan bahwa instrumen format dinyatakan sangat praktis kerena mempunyai presentase nilai 88,9. Isi dan bahasa juga sangat praktis. Dimana presentase masing – masingnya 92,7 dan 93,3. Untuk persentase rata – rata akhir uji praktikalitas atas produk media pembelajaran interaktif mata pelajaran Fotografi adalah 91,6 dengan kategori sangat praktis.

c. Uji Efektifitas Produk

Efektifitas suatu produk dapat dilihat dari efek dari sikap dan motivasi perserta didik. Bagaimana seorang siswa dapat tertarik menggunakan produk tersebut sebagai media pembelajaran. Untuk uji Efektifitas peneliti tujukan kepada guru yang mengajar mata pelajaran Fotografi dan beberapa siswa kelas XII Multimedia yang pernah belajara mata pelajaran Fotografi.

Hasil analisis angket lembar efektifitas dari *user* (guru dan siswa) tergambar dalam tabel 4.15 berikut :

Tabel. 4.15 Hasil Uji Efektifitas

No	Jenis Instrumen	Nilai	%	Kategori Nilai
1.	Tampilan	163	90,6	Sangat Efektif
2.	Isi	106	88,3	Sangat Efektif
3.	Kemanfaatan	54	90	Sangat Efektif
Rata – Rata Akhir		**107,7**	**90**	**Sangat Efektif**

Berdasarkan tabel 4.15 dapat diuraikan bahwa instrumen tampilan dinyatakan sangat efektif kerena mempunyai presentase nilai 90,6. Isi dan kemanfaatan juga sangat efektif. Dimana presentase masing – masingnya 88,3 dan 90. Untuk persentase rata – rata akhir uji efektifitas atas produk media pembelajaran interaktif mata pelajaran Fotografi adalah 90 dengan kategori sangat efektif.

Ketiga Uji produk tersebut dilakukan kepada masing - masing pakarnya dan *user* (guru dan siswa) yang akan menggunakan media pembelajaran interaktif Fotografi untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada halaman lampiran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif ini dirancang dengan menggunakan *software Camtasia Studio 8* dan *Adobe Flash CS6*. Media ini dirancang sebagai media yang bisa digunakan oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran di kelas dan juga bisa digunakan sebagai media untuk belajar secara mandiri oleh siswa. Dalam perancangan media ini penulis menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) versi 4D dan model pengembangan Luther-Sutopo yang terdiri dari empat tahap yaitu: *Concept, design, material collecting, assembly, testing*, dan *distribution.* Setelah melakukan uji produk, didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Hasil uji validitas kepada tiga orang dosen, didapatkan hasil 92 dan berdasarkan skala likert maka media pembelajaran ini sudah sangat valid.
2. Hasil uji praktikalitas satu orang guru mata pelajaran Fotografi dan lima orang siswa sebagai praktisi. Dan didapatkan hasil akhirnya 91,5 maka media pembelajaran ini sudah sangat praktis untuk digunakan.
3. Hasil uji efektifitas dari satu orang guru mata pelajaran Fotografi dan lima orang siswa, didapatkan hasil akhir 90, maka media

pembelajaran ini dinyatakan sangat efektif untuk digunakan oleh guru yang mengajar Fotografi dan siswa kelas XI Multimedia.

B. Saran

Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru yang mengajar mata pelajaran fotografi dan siswa kelas XI SMK jurusan Multimedia. Namun, penulis menyarankan kepada :

1. Mahasiswa, guru atau dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang tahap pendidikan agar penelitian dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penerapan media pembelajaran interaktif ini kepada siswa.
2. Bagi pengguna atau siswa agar memberikan saran dan kritikan yang membangun kepada penulis agar media pembelajaran mata pelajaran Fotografi ini bisa lebih disempurnakan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

1. REFERENSI

Al-Hikmah. 2008. "*Al-qur'an dan Terjemahan*". CV Penerbit Diponegoro: Bandung.

Andi. 2013. "*Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS6"*. CV Andi Offset: Yogyakarta.

Arsyad, Azhar. 2011. "*Media Pembelajaran*". PT RajaGrafindo Persada: Jakarta.

_____. 2013. "*Media Pembelajaran*". PT RajaGrafindo Persada: Jakarta.

Asnawir, M. Basyirudin Usman. 2002. "*Media Pembelajaran*". Ciputat Pers: Jakarta.

Binanto, Iwan. 2010. "*Multimedia Digital dasar teori+Pengembangannya*". Andi Offset: Yogyakarta.

Ihsan, Fuad.2008. "*Dasar – Dasar Kependidikan*". Rineka Cipta: Jakarta.

Ilmi, Darul. 2009. "*Dasar – Dasar Pendidikan dan Pembelajaran"*. STAIN Bukittinggi: Bukittinggi.

Jibril, Aaron. "*Jurus Kilat Jago Adobe Flash*" Dunia Komputer: Bekasi.

Kustandi, Cecep, dkk. 2013. "*Media Pembelajaran, Manual, dan Digital*". Ghalia Indonesia: Bogor.

M. Haviz. 2012. *Research and development penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna*.

Ningsih, Surya. "*Modul Komposisi Foto Digital*". Jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Batipuh.

Pramono, Andi. 2006. "*Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*". Andi Offset: Yogyakarta.

Prasetyo, Sigit. 2007. "*Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas*". UNNES: Semarang.

Prawiradilaga, Dewi Salma. 2007. "*Prinsip Desain Pembelajaran".* Kencana Prenada Media Group: Jakarta.

Riduwan. 2012. "*Skala pengukuran variabel – variabel penelitian*". Alfabeta: Bandung.

Rusman. dkk. 2011. "*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*". PT RajaGrafindo Persada: Jakarta.

Sanjaya, Wina. 2013. "*Penelitian Pendidikan (Jenis, metode, dan prosedur)*". Kencana Prenada Media Grup: Jakarta.

Sugiyono. 2011. "*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*". Alfabeta: Bandung.

Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. "Multimedia Interaktif dengan Flash". Graha Ilmu: Jakarta.

Ukar, Kuuweni, Budi Permana. 2009. *36 Jam Belajar Komputer Adobe Photoshop CS4 Extended.* PT Elex Media Komputindo: Jakarta.

UU RI No. 20 tahun 2003."*Tentang Sistem Pendidikan Nasional*".

2. ONLINE

Andi. *Pengertian Perancangan*. (Online). (Http://automotivehunter.blogspot.co.id/2013/02/pengertian-perancangan.html?1, Posting April 2013).

Bungus, Andi, *Fungsi Camtasia Studio 8*. (Online). (http://www.bungdus.com/2015/03/download-camtasia-full-version crack.html, Posting Selasa, 10 Maret 2015).

Mubin, Muhammad Nurul. *Perancangan media pembelajaran interaktif sistem skeletal pada mata kuliah dasar keperawatan I vol. 1*. (Online). (http://eprints.dinus.ac.id/12343/1/jurnal_12268.pdf, diposting 12 September 2013).

KARMAPATI. *Jurnal Pengembangan instrumen Penilaian projek studi Kasus Pada Mata Pelajaran Penggabungan fotografi digital ke dalam Sajian Multimedia Untuk Projek Kartu Undangan di SMK Negeri 3 Singaraja*. (Online). (http://pti.undiksha.ac.id/karmapati/vol2no6/37.pdf, Agustus 2013).

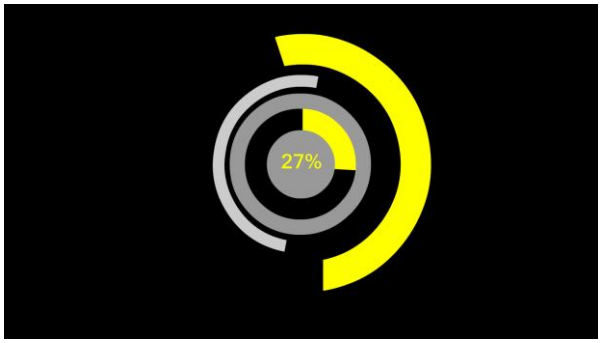
Putri, Wardhani. *Contoh Penggunaan Camtasia Studio 8*. (Online). (http://wardhaniputri.blogspot.co.id/2015/01/new-media-camtasia-studio.html, posting Minggu, 04 Januari 2015).

Putro, Guruh Nugroho. *Artikel Studi Tentang Model Pembelajaran Fotografi Di SMK Negeri 11 Malang*. (Online). (http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel9A9ECE785E6160ED84E7D90180484041.pdf, posting Desember 2012).

Zulfikar, Taufiq. *Kelebihan program Camtasia Studio 8*. (Online). (http://cdinteraktif-info.blogspot.co.id/2013/03/kelebihan-program-camtasia-studio-8.html, posting Jum'at, 08 Maret 2013).

LAMPIRAN 1
STORY BOARD INTRO

Project	: Media Pembelajaran	***Date***	: 20 Juli 2016
Module	: Intro	***Repreat by***	: Widya Sari
Screen	: 1 *of* 1		
Screen Size	: 1024 x 768		



Screen Description :
Ini adalah halaman intro/opening scene/halaman pembuka desain ini.

Color

Background	:	-
Text	:	Kuning
Element	:	Hitam, Kuning, Abu - abu

Text Attribute

Title	:	Shruti-Bold
Size	:	50
Type	:	*Regular*

Animation	:	Button movie, intro.swf
Audio	:	loading.mp3
Video	:	-
Narration	:	-
Script	:	stop(); fscommand("fullscreen","true")

LAMPIRAN 2
STORY BOARD LANJUTAN INTRO

Project	: Media Pembelajaran	***Date***	: 20 Juli 2016
Module	: Intro	***Repreat by***	: Widya Sari
Screen	: 1 *of* 1		
Screen Size	: 1024 x 768		



Screen Description :
Ini adalah halaman *intro/opening scene*/halaman pembuka desain ini.

Color

Background	:	-
Text	:	Hitam, Biru, Hijau, Merah, Coklat, Merah Tua, Putih dan Kuning
Element	:	Putih, Hitam, Hijau, Biru dan Abu-abu

Text Attribute

Title	: Lake Wobegon NF, Incarnation, Kingthings Exeter
Size	: 48, 48, 48
Type	: *Regular*

Animation	:	Button movie, intro.swf
Audio	:	Intro.mp3 dan Intro 2.mp3
Video	:	-
Narration	:	-
Script	:	stop();

LAMPIRAN 3
STORY BOARD* MENU *HOME

Project	: Media Pembelajaran	***Date***	: 20 Juli 2016
Module	: *Home*	***Repreat by***	: Widya Sari
Screen	: 1 *of* 1		
Screen Size	: 1024 x 768		



Screen Description :
Ini adalah halaman menu *home*. Tombolnya terdiri dari 6 tombol, terdapat keterangan di masing-masing tombol.

Color

Background	:	foto untuk edit copy.jpg, Image Header.jpg, Menu SKKD.png, Menu Materi.png, Menu Latihan.png, dan Menu Referensi.png
Text	:	Hitam, Putih dan Abu-abu
Element	:	Abu-abu, Hijau, Kuning, Hitam, Putih, Orange, Merah

Text Attribute

Title : Tw Cen MT Condensed Extra Bold, Tw Cen MT Condensed Extra Bold, ALL AGES, dan 321impact
Size : 39, 49, 36, 30, 35
Type : *Regular*

Animation	:	Button Movie, header.swf
Audio	:	01 dua kali.mp3, CLICK.WAV, ding, home WIDYA.mp3, HOME.mp3, Kun Anta.mp3
Video	:	-
Narration	:	-
Script	:	fscommand("fullscreen","true") stop (); on (release) {loadMovieNum("SKKD.swf",0);} on (release) {loadMovieNum("Materi.swf",0);} on (release) {loadMovieNum("Evaluasi.swf",0);} on (release) {loadMovieNum("Referensi.swf",0);} on (release) {loadMovieNum("Profil.swf",0);}

LAMPIRAN 4
***STORY BOARD* SKKD**

Project	: Media Pembelajaran	***Date***	: 20 Juli 2016
Module	: SK/KD	***Repreat by***	: Widya Sari
Screen	: 1 *of* 1		
Screen Size	: 1024 x 768		



Screen Description :
Ini adalah halaman SK/KD. Di halaman ini juga terdapat tombol untuk kembali ke *home.*

Color

Background	:	Menu SKKD.png, home.png, Logo Adobe Photoshop CS4.png, Brightness-contrast.jpg, Gradient Tool.jpg, Toolbox.jpg,
Text	:	Putih, Merah dan Biru
Element	:	Hitam, Biru, Putih

Text Attribute

Title	:	AlphaFridgeMagnets, Becker-Medium, Bauhaus Md BT
Size	:	72, 48, 36
Type	:	*Regular*

Animation	:	Animasi pada teks judul
Audio	:	Kun Anta.mp3
Video	:	
Narration	:	

Script	:	fscommand("fullscreen","true")
		stop();
		on (release) {loadMovieNum("Home.swf",0);
		}

LAMPIRAN 5
***STORY BOARD* KUMPULAN MATERI**

Project	: Media Pembelajaran	***Date***	: 20 Juli 2016
Module	: Kumpulan Materi	***Repreat by***	: Widya Sari
Screen	: 1 *of* 1		
Screen Size	: 1024 x 768		



Screen Description :
Ini adalah halaman Materi terdiri dari enam tombol yang merupakan submenu dari materi penggabungan foto digital. Dan terdapat juga tombol *home* untuk kembali kemenu utama dan tombol *exit* untuk keluar.

Color

Background	:	laptop.png, home.png, dan Logo Adobe Photoshop CS4.png
Text	:	Hitam, Merah, Abu-abu, Putih
Element	:	Hijau, Biru Muda, Biru Tua, Merah, Coklat, Abu-abu

Text Attribute

Title	: Franklin Gothic Heavy, Franklin Gothic Heavy, Franklin Gothic Heavy
Size	: 50, 30, 23
Type	: *Regular*

Animation	:	Animasi pada text judul
Audio	:	Ding dan CLICK.WAV
Video	:	-
Narration	:	
Script	:	fscommand("fullscreen","true") on (release) {loadMovieNum("Materi_1.swf",0);} on (release) {loadMovieNum("Materi_2.swf",0);} on (release) {loadMovieNum("Materi_3.swf",0);} on (release) {loadMovieNum("Materi_4.swf",0);} on (release) {loadMovieNum("Materi_5.swf",0);} on (release) {loadMovieNum("Materi_6.swf",0);} stop(); on (release) {fscommand ('quit')} on (release) {loadMovieNum("Home.swf",0);}

LAMPIRAN 6
***STORY BOARD* SUB MATERI 1**

Project	: Media Pembelajaran	***Date***	: 20 Juli 2016
Module	: Materi 1	***Repreat by***	: Widya Sari
Screen	: 1 *of* 1		
Screen Size	: 1024 x 768		



Screen Description :
Ini adalah halaman menu Sub Materi 1. Berisi tombol video untuk melihat video tutorial dan tombol catatan untuk melihat hasil ringkasan materi. Dan ada juga tombol untuk kembali kemenu kumpulan sub materi 1 sampai 6.

Color

Background	:	laptop dan bayangan.png, Logo Video.png, dan Logo Buku.png
Text	:	Hitam, Merah dan Putih
Element	:	Hijau, Coklat dan Biru

Text Attribute

Title	: Franklin Gothic Heavy, Belwe Bd BT, Franklin Gothic Heavy, Century Gothic, Franklin Gothic Heavy
Size	: 50, 11, 30, 30, 12
Type	: *Regular dan Bold*

Animation	:	Animasi pada text judul
Audio	:	Ding dan CLICK.WAV
Video	:	
Narration	:	
Script	:	

```
stop();
on (release) {loadMovieNum("Kumpulan_Materi.swf",0);}
on (release) {gotoAndPlay( 'video', 1);}
on (release) {gotoAndPlay( 'Scene 1', 1);}
on (release) {fscommand ('quit')}
on (release) {loadMovieNum("Home.swf",0);}
```

LAMPIRAN 7
***STORY BOARD* LANJUTAN SUB MATERI 1**

Project	: Media Pembelajaran	***Date***	: 20 Juli 2016
Module	: *Materi 1*	***Repreat by***	: Widya Sari
Screen	: 1 *of* 1		
Screen Size	: 1024 x 768		



Screen Description :
Ini adalah halaman video tutorial untuk sub materi 1. Terdapat tombol *back* untuk kembali kemenu sebelumnya dan tombol *home* untuk kemenu utama serta tombol *exit* untuk keluar.

Color

Background	:	Next.png, Logo Video.png dan Tampilan gambar .jpg
Text	:	Hitam, Putih dan Merah Hijau, Hitam, Biru Muda, Biru Tua,
Element	:	Merah, Abu-abu

Text Attribute

Title	: Franklin Gothic Heavy, Belwe Bd BT, Century Gothic, Century Gothic
Size	: 50, 11, 30, 30, 22
Type	: *Regular dan Bold*

Animation	:	Animasi pada teks judul
Audio	:	Ding dan CLICK.WAV -
Video	:	-
Narration	:	
Script	:	

```
stop();
fscommand("fullscreen","true")
on (release) {gotoAndPlay( 'home', 1);}
on (release) {fscommand ('quit')}
on (release) {loadMovieNum("Home.swf",0);}
```

LAMPIRAN 8
***STORY BOARD* LANJUTAN SUB MATERI 1**

Project	: Media Pembelajaran	***Date***	: 20 Juli 2016
Module	: *Materi 1*	***Repreat by***	: Widya Sari
Screen	: 1 *of* 1		
Screen Size	: 1024 x 768		



Screen Description :
Ini adalah halaman sub materi 1 untuk menampilkan ringkasan materi. Terdapat juga menu tombol next dan back untuk selanjutnya dan kembali ke halaman sub materi sebelumnya. Tombol video untuk melihat video, dan tombol *home* untuk kemenu utama serta tombol *exit* untuk keluar.

Color

Background	:	FLVPlayback
Text	:	Hitam, Putih dan Merah
Element	:	Hijau, Biru Muda, Biru Tua, Merah, Abu-abu

Text Attribute

Title	: Franklin Gothic Heavy, Belwe Bd BT, Century Gothic
Size	: 50, 11, 30, 30
Type	: *Regular dan Bold*

Animation	:	-
Audio	:	-
Video	:	Bab 1.flv
Narration	:	
Script	:	

```
Stop();
on (release) {gotoAndPlay( 'home', 1);}
on (release) {fscommand ('quit')}
on (release) {loadMovieNum("Home.swf",0);}
on (release) {gotoAndPlay( 'video', 1);}
on (release) {gotoAndPlay(1);}
```

LAMPIRAN 9
***STORY BOARD* EVALUASI**

Project	: Media Pembelajaran	***Date***	: 19 Juli 2016
Module	: *Evaluasi*	***Repreat by***	: Widya Sari
Screen	: 1 *of* 1		
Screen Size	: 1024 x 768		



Screen Description :
Ini adalah halaman kuis untuk evaluasi berbentuk soal objektif, soal isian singkat, soal essay. Terdapat juga menu tombol *next* dan *back* untuk selanjutnya dan kembali ke halaman soal sebelumnya. Tombol *home* untuk kemenu utama serta tombol *exit* untuk keluar.

Color

Background	:	Home.png
Text	:	Merah, Putih, Hitam dan Merah
Element	:	Merah, Biru Tua dan Biru Muda

Text Attribute

Title	:	Cancun, LaoUI-Bold, Cambria
Size	:	45, 24, 25
Type	:	*Regular*

Animation	:	-
Audio	:	CLICK.WAV
Video	:	-
Narration	:	-

Script	:	skor=0;
		stop();
		fscommand("fullscreen","true")
		on (release){
		nextFrame();}
		on (release){
		nextFrame();
		skor++;}
		on (release) {fscommand ('quit')}
		on (release) {loadMovieNum("Home.swf",0);}

LAMPIRAN 10
***STORY BOARD* LANJUTAN EVALUASI**

Project	: Media Pembelajaran	***Date***	: 19 Juli 2016
Module	: *Evaluasi*	***Repreat by***	: Widya Sari
Screen	: 1 *of* 1		
Screen Size	: 1024 x 768		



Screen Description :
Ini adalah halaman hasil skor dari mengerjakan soal objektif dari evaluasi. Ada tombol soal objektif, soal isian singkat, soal essay. Tombol *home* untuk kemenu utama serta tombol *exit* untuk keluar.

Color

Background	:	Home.png
Text	:	Merah, Hitam, Putih dan Biru
Element	:	Merah, Ungu, Hijau dan Hijau Tua, Biru Tua dan Biru Muda

Text Attribute

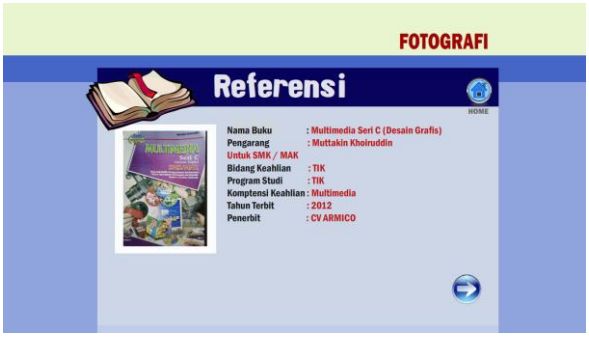
Title	:	Cancun, KabelITCbyBT-Ultra, Franklin Gothic Heavy, KabelITCbyBT-Ultra
Size	:	45, 36, 17, 27, 18
Type	:	*Regular*

Animation	:	-
Audio	:	Ding dan CLICK.WAV
Video	:	-
Narration	:	-

Script	:	salah=10-skor; nilai=skor*10;
		if (nilai == 100) {tulis = 'Selamat... hasilnya SANGAT MEMUASKAN.';} else if (nilai == 90) {tulis = 'Anda melalui pembelajaran dengan memuaskan.';} else if (nilai == 80) {tulis = 'Good Job ! Anda melalui pembelajaran dengan baik';} else if (nilai == 70) {tulis = 'Belajar Lagi. Anda sedikit lagi mencapai TARGET KKM 73.'; } else {
		tulis = 'Belajar lagi.. TARGET KKM anda 73';}
		stop();
		on (release) {gotoAndPlay(20);}
		on (release) {fscommand ('quit')}
		on (release) {loadMovieNum("Home.swf",0);}

LAMPIRAN 11
***STORY BOARD* REFERENSI**

Project	: Media Pembelajaran	***Date***	: 20 Juli 2016
Module	: *Referensi*	***Repreat by***	: Widya Sari
Screen	: 1 *of* 1		
Screen Size	: 1024 x 768		



Screen Description :
Ini adalah halaman referensi, dimana terdapat sumber – sumber referensi dari materi penggabungan foto digital di media pembelajaran ini. Dan ada tombol untuk menuju kemenu utama atau kemenu *home*.

Color

Background	:	Menu Referensi.png, home.png, next.png dan Buku MM.jpg
Text	:	Merah, Putih dan Hitam
Element	:	Biru Tua dan Biru Muda

Text Attribute

Title	:	Franklin Gothic Heavy, AlphaFridgeMagnets, Franklin Gothic Demi Cond,
Size	:	30, 72, 17, 27
Type	:	Regular dan Bold

Animation	:	Animasi pada teks judul
Audio	:	Ding dan CLICK.WAV
Video	:	-
Narration	:	-
Script	:	

```
fscommand("fullscreen","true")
stop();
on (release) {loadMovieNum("Home.swf",0);
}
on (release) {
        gotoAndStop(54):}
```

LAMPIRAN 12
***STORY BOARD* PROFIL**

Project	: Media Pembelajaran	***Date***	: 20 Juli 2016
Module	: *Profil*	***Repreat by***	: Widya Sari
Screen	: 1 *of* 1		
Screen Size	: 1024 x 768		



Screen Description :
Ini adalah halaman profil, dimana terdapat biodata singkat dari penulis.

Color

Background	:	Home.png dan Foto 2.jpg
Text	:	Putih, Hitam, Abu-abu
Element	:	Merah dan Putih

Text Attribute

Title	***:*** AlphaFridgeMagnets, Franklin Gothic Heavy, Arial Rounded MT Bold, Franklin Gothic Demi Cond
Size	: 30, 17, 24, 24
Type	: *Regular*

Animation	:	Animasi berjalan pada teks
Audio	:	Ding dan CLICK.WAV
Video	:	-
Narration	:	-
Script	:	

```
fscommand("fullscreen","true")
stop();
on (release) {loadMovieNum("Home.swf",0);}
```

	DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN TANAH DATAR **SMK NEGERI 1 BATIPUH** Jln. Raya Padang Panjang – Solok KM. 6,5 Batipuh 27265 Telp/Fax. (0752) 7490076 E-mail : smkn1btp@yahoo.co.id Website : www.smk1btp.org	
No. Dokumen : SMKN1.BTP/FM.KUR/01-09	No. Revisi :0.0	Tgl. Berlaku : Juli 2016

S I L A B U S

Mata pelajaran : **Fotografi**

Kelas/Semester : XI / I

Alokasi Waktu : 66 Jam Pembelajaran

Standar Kompetensi : **Menggabungkan Fotografi Digital ke dalam Sajian Multimedia**

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN			PENILAIAN	ALOKASI WAKTU				SUMBER BELAJAR	KARAKTER
			TM	PT	KMTT		TM	PS	PI			
1. Menggunakan kamera digital	▪ Kamera digital dioperasikan secara benar dengan pertimbangan fokus dan pencahayaan untuk dapat mengambil gambar digital dengan baik ▪ Ditampilkan pemasukan dan pengeluaran software gambar digital yang dipilih dan peralatan serta fitur-fitur program digunakan secara benar	• Pengoperasian kamera digital	▪ Mempelajari manual penggunaan kamera digital dengan cermat ▪ Menyalakan kamera digital sesuai dengan prosedur ▪ Mengamati proses penyalaan kamera digital dengan teliti ▪ Mengidentifikasi tombol-tombol yang terdapat pada	▪ Menyalakan kamera digital sesuai dengan prosedur ▪ Mempelajari pengguna an tombol-tombol yang terdapat pada kamera digital dengan		▪ Observasi ▪ Ujian lisan ▪ Ujian tulis ▪ Portofolio ▪ Ujian praktek	4	12	4	▪ 7,30	▪ Kamera digital ▪ Manual penggunaan kamera digital ▪ Buku fotografi ▪ Buku pendukung ▪ Komputer	▪ Tanggung jawab ▪ Kreatifitas ▪ Disiplin ▪ Kerjasama ▪ Percaya diri Saling menghargaiKetelitian

	▪ Ditampilkan editing dan manipulasi foto serta penggunaan peralatan dan fitur program secara benar ▪ Foto digital disimpan dan dibuka menggunakan format file yang dipilih	• engenalan software digital • itur – Fitur yang digunakan untuk editing dan manipulasi foto • angkah penyimpanan dan membuka file dengan menggunakan software digital	kamera digital dengan cermat ▪ Mempelajari penggunaan tombol-tombol yang terdapat pada kamera digital dengan cermat ▪ Mengidentifikasi menu dan fitur yang disediakan oleh kamera digital dengan teliti ▪ Mempelajari penggunaan menu dan fitur yang tersedia di kamera digital dengan cermat ▪ Mempelajari penggunaan fokus dan efek pencahayaan dalam menghasilkan gambar digital dengan cermat ▪ Mengatur faktor pembukaan lensa, resolusi, mode pencahayaan, brightness dan contratst guna menghasilkan gambar digital seperti yang diinginkan dengan teliti ▪ Membidik obyek gambar dengan benar ▪ Menyimpan gambar digital	cermat								

			dengan format tertentu ▪ Mengkoreksi tampilan gambar digital ▪ Memindah gambar digital yang tersimpan pada kamera digital ke media simpan yang lainnya dengan format tertentu									
2. enggabungkan foto digital ke dalam rangkaian multimedia	▪ Grafik yang menggabungkan prinsip desain diciptakan dengan menggunakan software yang telah dipilih ▪ Foto digital diedit (ditekankan dan ditambahkan) dan disimpan menggunakan software yang dipilih ▪ Foto digital digabungkan ke dalam rangkaian multimedia yang telah dipilih ▪ Hasil foto digital dievaluasi dan diinterpretasikan	• enggabungan foto digital	▪ Memilih software multimedia pengolah gambar digital dengan tepat ▪ Menjalankan software multimedia pengolah gambar digital sesuai dengan prosedur ▪ Memuat gambar digital sesuai dengan prosedur ▪ Mengolah gambar sesuai dengan kebutuhan ▪ Melakukan koreksi dan mengatur sifat-sifat gambar digital untuk pekerjaan lebih lanjut ▪ Menggabungkan gambar digital ke dalam rangkaian	▪ Menjalankan software multimedia pengolah gambar digital sesuai dengan prosedur		▪ Observasi ▪ Ujian lisan ▪ Ujian tulis ▪ Portofolio ▪ Ujian praktek				▪ 7,30	▪ Buku desain grafis ▪ Buku fotografi ▪ Software multimedia pengolah gambar digital ▪ Komputer	▪ Tanggung jawab ▪ Kreatifitas ▪ Disiplin ▪ Kerjasama ▪ Percaya diri Saling menghargaiKetelitian

	secara layak untuk hasil akhir (end use) dan dijalankan sebagai bagian dari tampilan multimedia		multimedia yang telah dipilih ▪ Mengevaluasi hasil penggabungan sebagai bagian dari tampilan rangkaian multimedia ▪ Menyimpan gambar digital dalam format yang ditentukan									
3. Menciptakan susunan karya seni foto digital dan grafik 2D	▪ Susunan karya seni dan mozaik digital diciptakan dengan menyesuaikan mode gambar dan resolusi, memodifikasi gambar menggunakan filter, memilih mode warna yang	Susunan karya seni foto digital dan grafik 2D	▪ Menjalankan software pengolah gambar digital sesuai dengan prosedur ▪ Memuat gambar digital hasil penggabungan dengan benar ▪ Menyusun gambar digital dengan menyesuaikan	▪ Menjalankan software pengolah gambar digital sesuai dengan prosedur		▪ Observasi ▪ Ujian lisan ▪ Ujian tulis ▪ Portofolio ▪ Ujian praktek				▪ 7,10	▪ Buku desain grafis ▪ Buku fotografi ▪ Software multimedia pengolah gambar digital ▪ Komputer	▪ Tanggung jawab ▪ Kreatifitas ▪ Disiplin ▪ Kerjasama ▪ Percaya diri Saling menghargaiKetelitian

	sesuai untuk hasil dan menghasilkan halftone serta pemisahan warna untuk prosedur percetakan yang relevan		mode gambar, resolusi, modifikasi gambar menggunakan filter, memilih mode warna yang sesuai untuk hasil dan membuat halftone serta memisahkan warna untuk prosedur percetakan yang relevan ▪ Menyimpan gambar digital dalam format yang ditentukan								

Mengetahui
Kepala SMK Negeri 1 Batipuh

BUDI DHARMAWAN, S.Pd, MT
NIP. 19770322 200501 1 004

Batipuh, Juli 2016

Guru Mata Pelajaran

ADE IRMA SUSANTI, S.Pd
NIP. 19750828 201406 2 004

DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN TANAH DATAR

SMK NEGERI 1 BATIPUH

Jln. Raya Padang Panjang – Solok KM. 6,5 Batipuh 27265
Telp/Fax. (0752) 7490076
E-mail : smkn1btp@yahoo.co.id
Website : www.smk1btp.org

No. Dokumen : SMKN1.BTP/FM.KUR/01-10	No. Revisi :0.0	Tgl. Berlaku : Juli 2016

RENCANA PELAKSANAN PEMBELAJARAN
(RPP)

I. Indentitas Mata Pelajaran

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 1 Batipuh
Kelas	: XI
Semester	: 1 (Ganjil)
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: *Fotografi*
Jumlah Pertemuan	: 6 Kali Pertemuan (Pertemuan 7- 12)

II. **Standar Kompetensi** : Menggabungkan Fotografi Digital kedalam Sajian Multimedi

III. **Kompetensi Dasar** : Menggabungkan foto digital ke dalam rangkaian multimedia

IV. **Indikator** :

- Grafik yang menggabungkan prinsip desain diciptakan dengan menggunakan software yang telah dipilih
- Foto digital diedit (ditekankan dan ditambahkan) dan disimpan menggunakan software yang dipilih
- Foto digital digabungkan ke dalam rangkaian multimedia yang telah dipilih
- Hasil foto digital dievaluasi dan diinterpretasikan secara layak untuk hasil akhir (end use) dan dijalankan sebagai bagian dari tampilan multimedia.

V. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menggabungkan prinsip desain diciptakan dengan menggunakan software yang telah dipilih
2. Siswa mampu mengedit foto digital (ditekankan dan ditambahkan) dan disimpan menggunakan software yang dipilih
3. Siswa mampu megabungkan Foto digital ke dalam rangkaian multimedia yang telah dipilih
4. Siswa mampu mengevaluasi dan diinterpretasikan Hasil foto digital secara layak untuk hasil akhir (end use) dan dijalankan sebagai bagian dari tampilan multimedia

VI. Materi Ajar

Menjelaskan materi Penggabungan foto digital.

I. SOFTWARE PENGOLAH GAMBAR DIGITAL

A. Pengertian Adobe Photoshop CS4

Adobe Photoshop CS4 merupakan salah satu program aplikasi tercanggih dan populer saat ini yang ditujukan untuk menyunting dan memanipulasi (image-editing). Program aplikasi ini banyak membantu para profesional dalam dunia fotografi, pra-cetak, dan multimedia.

Adobe Photoshop CS4 merupakan program aplikasi pengolah image atau gambar bitmap. Image atau gambar bitmap yang sering disebut gambar rater, merupakan gambar yang dibentuk dari grid – grid warna. Grid ini adalah elemen dasar dari sebuah image atau gambar yang biasa disebut pexel (picture elements) atau piksel.

Pada saaat anda menyunting image atau gambar, proses yang terjadi sebenarnya adalah anda hanya menyunting lokasi piksel – peksel ini. Gambar bitmap ini biasa digunakan pada media fotografi atau digital painting, sehingga mode ini sangat tergantung pada tingkat kepadatan (resolusi) pikselya. Semakin tinggi resolusi sebuah image atau gambar, maka piksel yang dikandungnya akan semakin banyak, sehingga image atau gambar akan mempunyai detail yang semakin lebih baik atau nyata. Tetapi perlu diperhatikan semakin besar resolusi sebuah image atau gambar akan berakibat ukuran filenya semakin besar.

B. Menjalankan Software Pengolah Gambar Digital

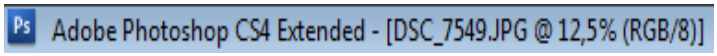
Langkah – langkah untuk membuka aplikasi Adobe Photoshop CS4 sebagai berikut:

1. Klik Start pada Taksbar
2. Klik All Program
3. Klik Adobe Photoshop CS4
4. Kemudian tunggu sampai jendela kerja program aplikasi Adobe Photoshop CS4 muncul.

C. Mengenal Area Kerja Adobe Photoshop Cs4

1. Title Bar

Tile Bar berfungsi untuk menampilkan judul file aplikasi yang sedang aktif.



Gambar 1.1. Title Bar

2. Menu Bar

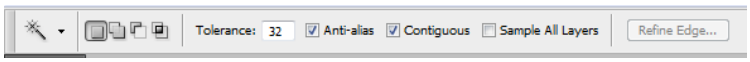
Menu Bar yang merupakan perintah utama yang terdapat pada aplikasi Adobe Photoshop CS4 adalah



Gambar 1.2. Menu Bar

3. Option Bar

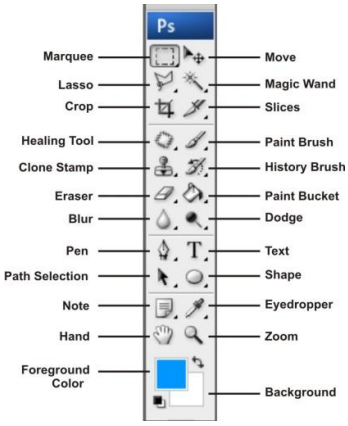
Option Bar merupakan pilihan tombol yang ditampilkan untuk melengkapi pilihan toolbox. Berikut contoh option Bar Magic Wand Tool.



Gambar 1.3. Option Bar

4. Toolbox

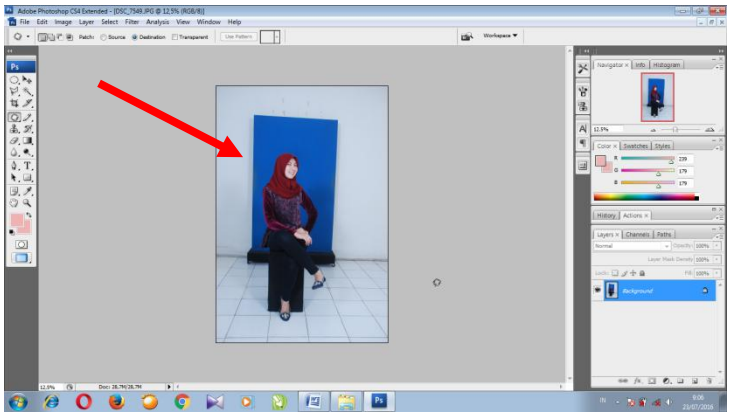
Toolbox berisi tombol – tombol yang mewakili lat atau piranti yang digunakan untuk membuat dan menyunting image atau objek.



Gambar 1.4. Toolbox

5. Area kerja image

Area kerja image merupakan jendela kerja yang digunakan untuk berkreasi atau menyunting image yang sedang aktif.



Gambar 1.5. Area Kerja Image

6. Pallete

Pallete yang berfungsi untuk memonitoring, mengatur, dan memperbaiki gambar.



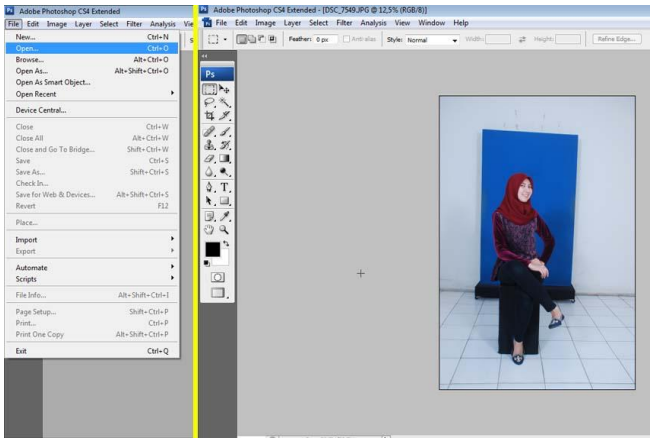
Gambar 1.6. Pallete

II. PENGEDITAN GAMBAR DIGITAL

A. Membuka gambar

Langkah – langkahnya sebagai berikut :

1. Klik **File**
2. Pilih **Open**
3. Tentukan gambar yang akan dipilih
4. Dan Klik **Open**

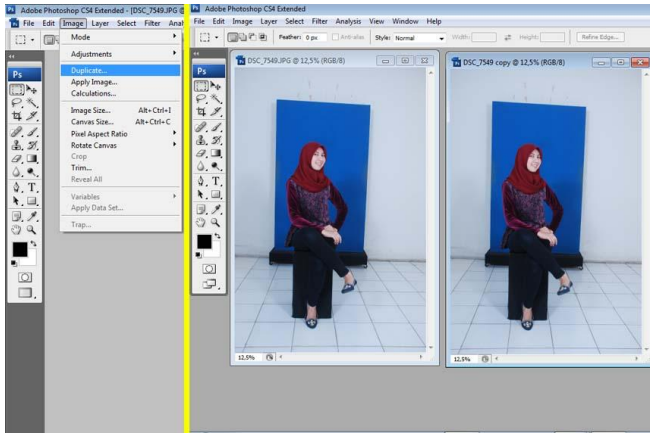


Gambar 2.1. Membuka gambar

B. Menduplikat gambar

Langkah – langkahnya sebagai berikut :

1. Klik **Image**
2. Dan pilih **Duplicate**

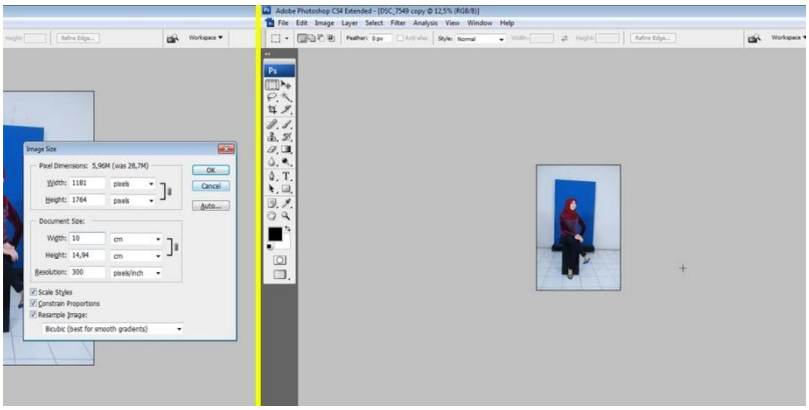


Gambar 2.2. Menduplikat Gambar

C. Mengubah ukuran gambar

Langkah – langkahnya sebagai berikut :

1. Klik **Image**
2. Pilih **Image Size**
3. Tentukan **Width (Lebar), Height (Tinggi),** dan **Resolution (Resolusi)** untuk gambar.
4. Dan pilih **OK**

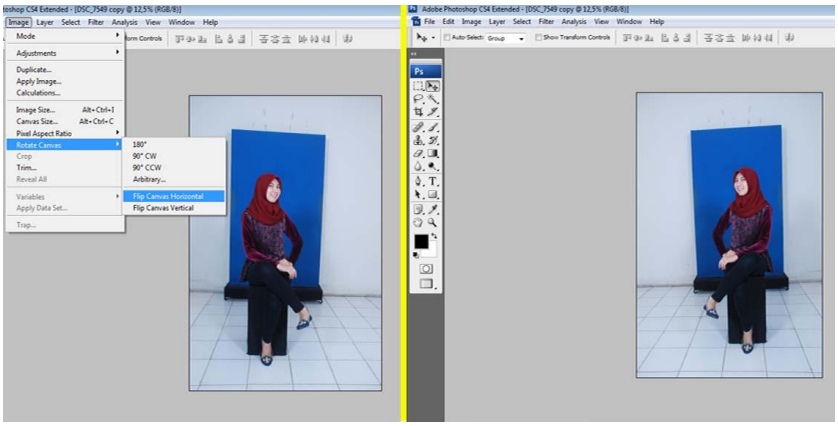


Gambar 2.3. Mengubah ukuran gambar

D. Mencerminkan dan memutar gambar

Langkah – langkahnya sebagai berikut :

1. Klik **Image**
2. Pilih **Rotate Canvas**
3. Dan pilih Rotasi untuk gambarnya



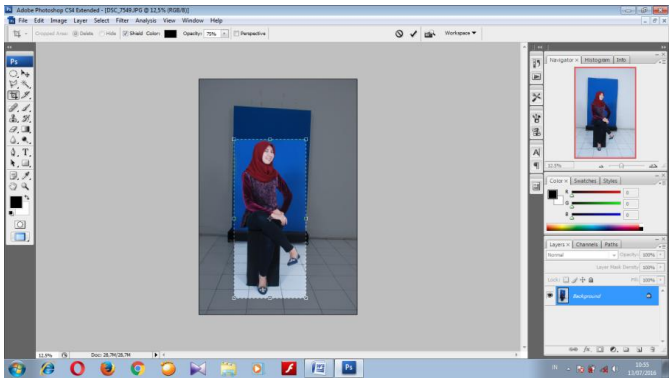
Gambar 2.4. Mencerminkan dan Memutar gambar

E. Memotong Gambar

Memotong gambar dapat dilakukan dengan menggunakan **Crop Tool**.

Langkah – langkahnya sebagai berikut :

1. Pilih **Crop Tool**
2. Drag gambar yang akan dikrop
3. Kalau sudah selesai pilih tanda ceklis



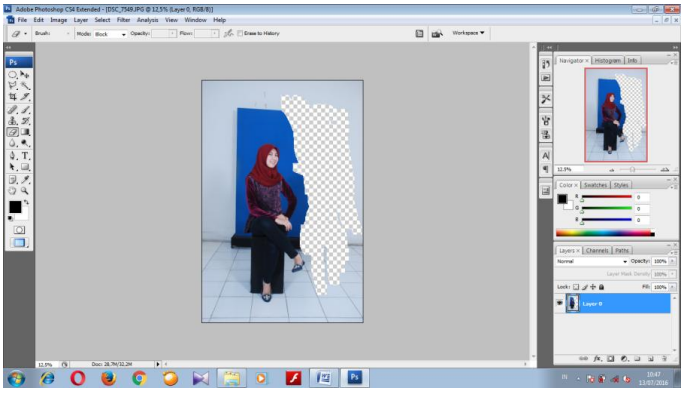
Gambar 2.5. Memotong gambar

F. Menghapus Gambar

Menghapus bagian gambar yang tidak diperlukan dapat dilakukan dengan menggunakan **Eraser**.

Langkah – langkahnya sebagai berikut :

1. Pilih **Eraser pada Toolbox**
2. Dan arahkan kebagian gambar yang ingin dihapus.



Gambar 2.6. Menghapus gambar

G. Memperbaiki Gambar

Patch Tool Tool dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti memperbaiki atau memulas bagian gambar tertentu dengan cara menyalindari bagian image lain.



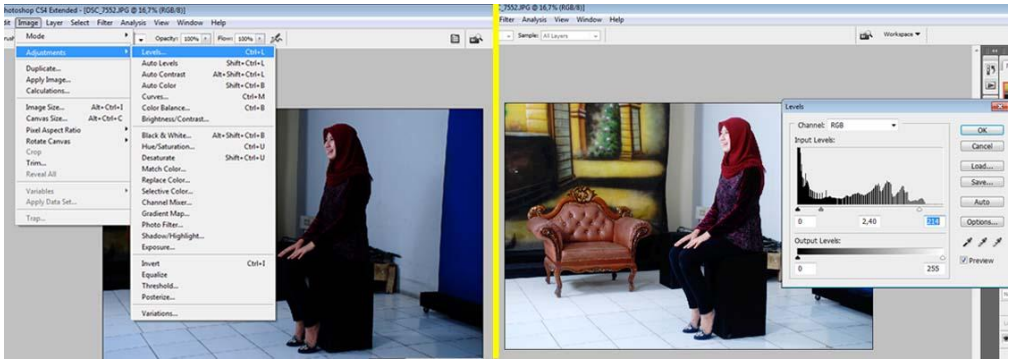
Gambar 2.7. Memperbaiki gambar

III. MENGOREKSI GAMBAR

A. Image Adjusment Level

Fasilitas ini berfungsi untuk mengatur kecerahan , ketajaman dan juga mengatur penggunaan warna dasar dari sistem warna yang digunakan. Untuk menggunakan fasilitas ini, pilih dan klik menu **Image > Adjusment > Levels.**

Pada kotak dialog tersebut lakukan pengaturan kecerahan dan ketajaman warna image sesuai dengan cara mengisis kotak isian input levels dan Output levels atau dengan cara menggeser tanda segitiga (sliders) yang ada dibawahnya.

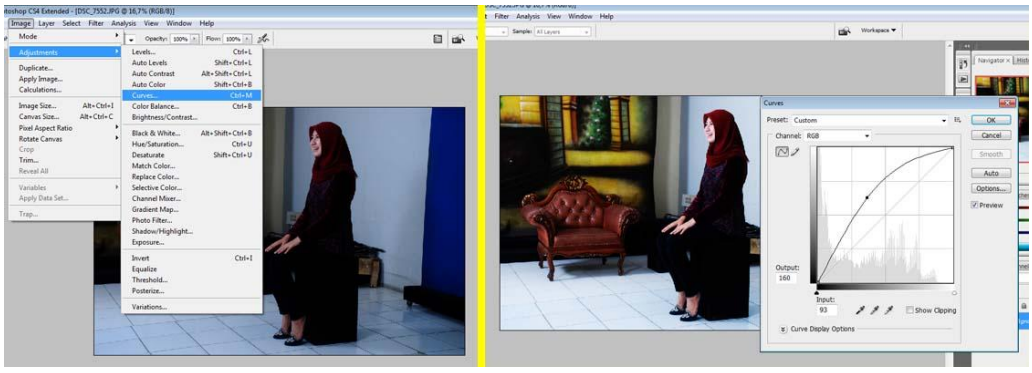


Gambar 3.1. Image Adjustment Level

B. Image Adjustment Curves

Fasilitas ini mempunyai fungsi yang sama dengan image adjustment level, hanya berbeda pada cara pengaturannya saja. Untuk menggunakan fasilitas ini, pilih dan klik menu **Image > Adjustment > Curves.**

Pada kotak dialog tersebut lakukan pengaturan kecerahan dan ketajaman warna image sesuai dengan keinginan anda dengan cara menggeser titik pegangan yang ada pada kurva.

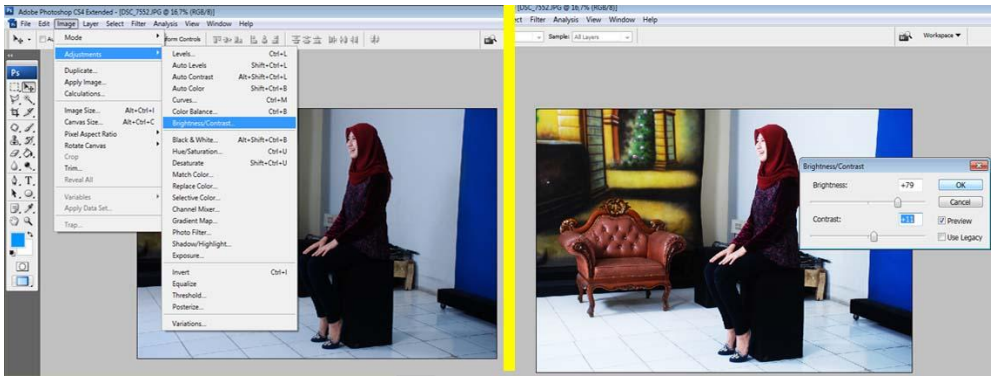


Gambar 3.2. Image Adjustment Curves

C. Image Adjusment Brightness/Contrast

Fasilitas ini mempunyai fungsi yang sama dengan Image Ajustment Levels dan Curves, hanya lebih sederhana. Untuk menggunakan fasilitas ini, pilih dan klik menu Image > Adjustment > Brightness/Contrast.

Pada kotak dialog tersebut lakukan pengaturan kecerahan dan ketajaman warna image sesuai dengan keinginan anda dengan cara menggeser tanda segitiga yang ada.



Gambar 3.3. Image Adjustment Brightness/Contrast

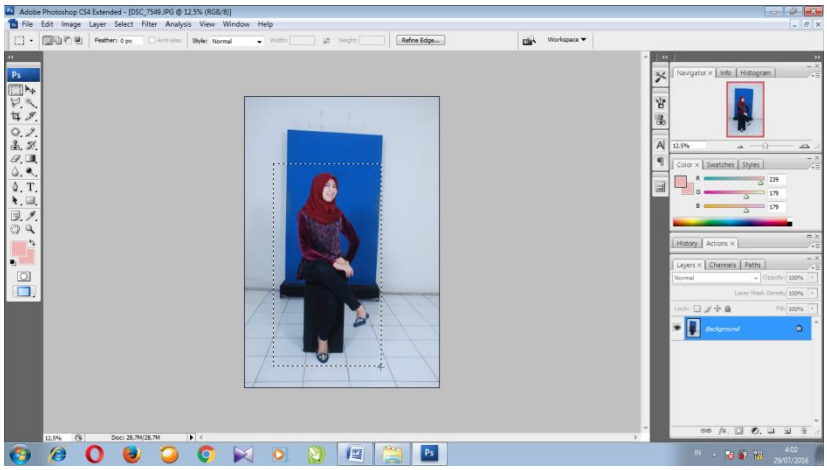
IV. MENYELEKSI GAMBAR

Menyeleksi berarti memilih bagian dari gambar. Dengan seleksi kita dapat mengcopy, mengubah, menggeser, atau menambahkan efek kepada bagian yang terseleksi tanpa mempengaruhi bagian lain.

A. Menyeleksi dengan Marquee Tool

Jika ingin menyeleksi gambar berbentuk persegi maka gunakan Rectangular Marquee Tool. Langkah – langkahnya sebagai berikut :

1. Pilih Rectangular Marquee Tool pada Toolbox.
2. Sorot dan blok area gambar yang ingin diseleksi dengan cara menggeser mouse.



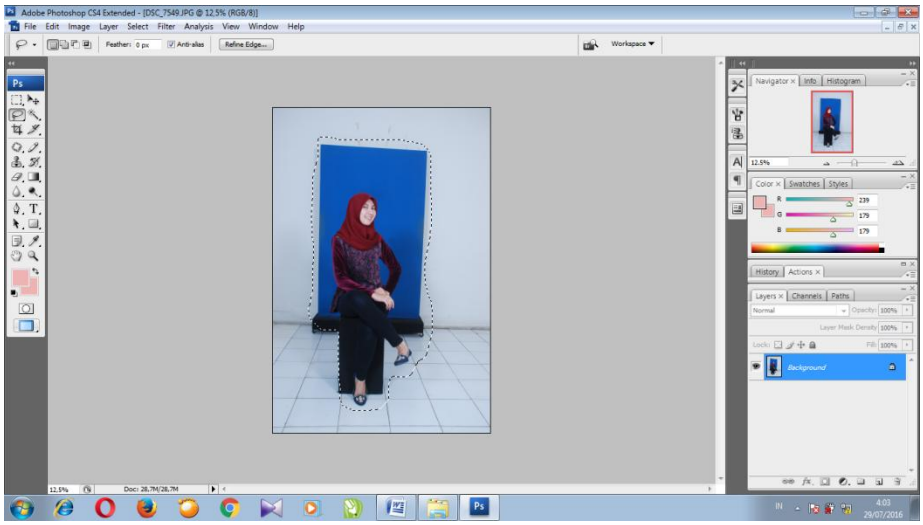
Gambar 4.1. Menyeleksi gambar dengan Marquee Tool

B. Menyeleksi gambar dengan Lasso Tool

Untuk menyeleksi gambar secara bebas bagian dari suatu gambar dapat menggunakan Lasso Tool.

Langkah – langkahnya sebagai berikut :

1. Gunakan piranti Lasso Tool pada Toolbox
2. Sorot dan blok area gambar yang ingin diseleksi dengan cara menggeser mouse.



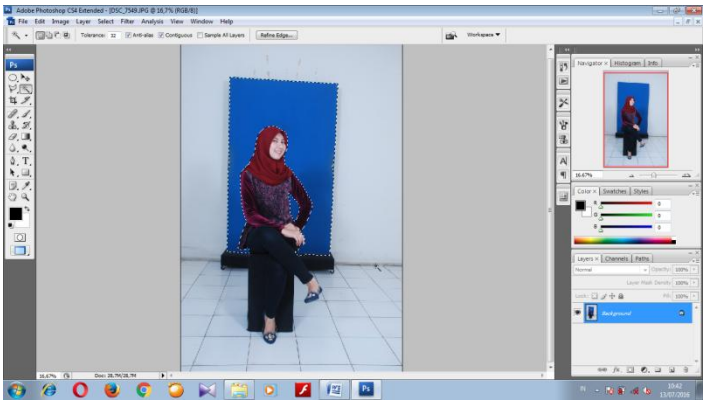
Gambar 4.2. Menyeleksi gambar dengan Lasso Tool

C. Menyeleksi gambar dengan Magic Wand Tool

Untuk menyeleksi gambar sesuai dengan warna yang sama dapat dilakukan dengan menggunakan Magic Wand Tool

Langkah – langkahnya sebagai berikut :

1. Gunakan Magic Wand Tool pada Toolbox
2. Dan klik area gambar sesuai warna yang sama untuk melakukan penyeleksian.



Gambar 4.3. Menyeleksi gambar dengan Magic Wand Tool

D. Menyeleksi gambar dengan Pen Tool

Untuk menyeleksi gambar sesuai keinginan dapat dilakukan dengan menggunakan Pen Tool

Langkah – langkahnya sebagai berikut :

1. Gunakan **Pen Tool** pada Toolbox
2. Klik area gambar yang ingin diseleksi. Sehingga menghasilkan banyaknya **anchor point** yang berbentuk titik – titik.
3. Kalau penyeleksian sudah selesai, **klik kanan** pada mouse
4. Pilih **Make Selection** serta atua **Feather Radiusnya** menjadi **1**
5. Dan pilih **OK**.



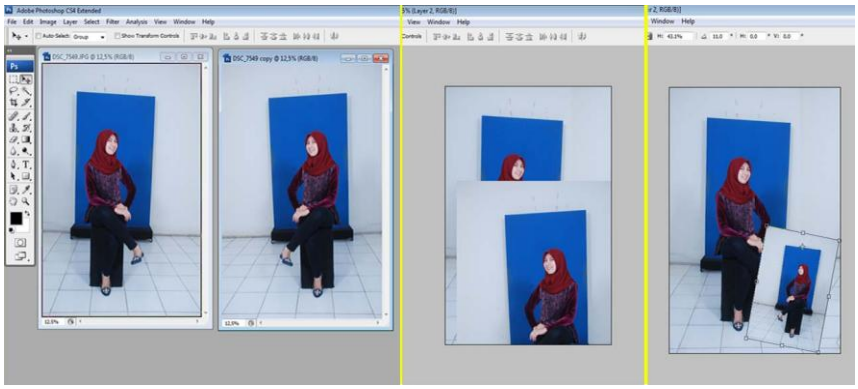
Gambar 4.4. Menyeleksi gambar dengan Pen Tool

V. PENGGABUNGAN GAMBAR DIGITAL KEDALAM RANGKAIAN MULTIMEDIA

A. Memindahkan gambar kegambar lain

Memindahkan gambar kegambar lain dapat dilakukan dengah langkah – langkah sebagai berikut :

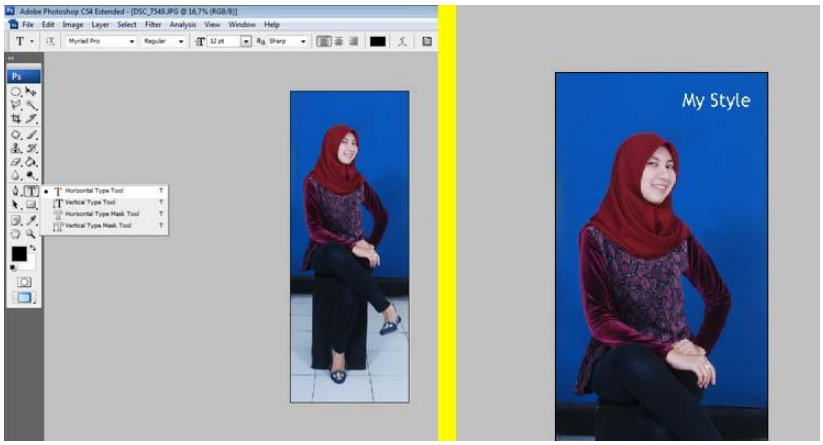
1. Pilih gambar yang akan dipindahkan kegambar lain.
2. Pilih **Move Tool**.
3. Tarik gambar kegambar lain



Gambar 5.1. Memindahkan gambar kegambar lain

B. Memberikan teks

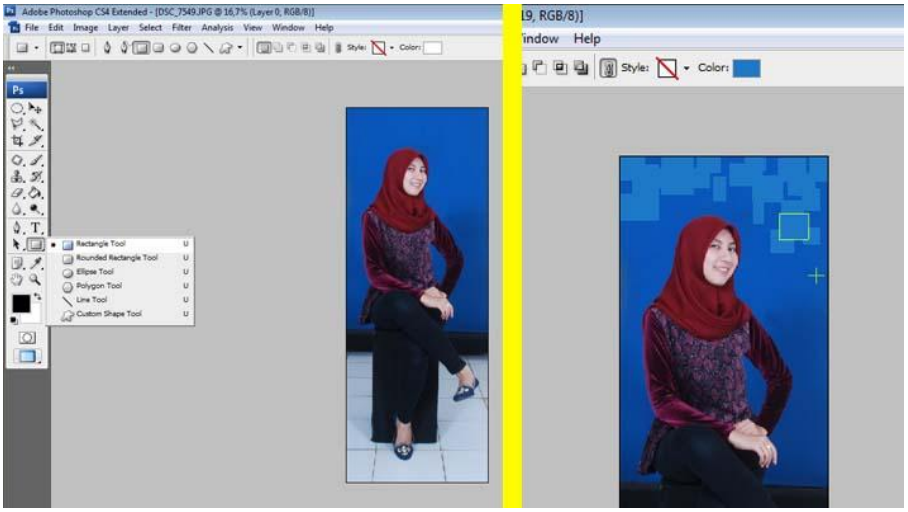
Untuk memberi teks pada gambar, maka gunakan Horizontal Type Tool. Hasil teks dapat dipindahkan menggunakan **Move Tool**.



Gambar 5.2. Memberikan Teks

C. Menggambar objek secara bebas

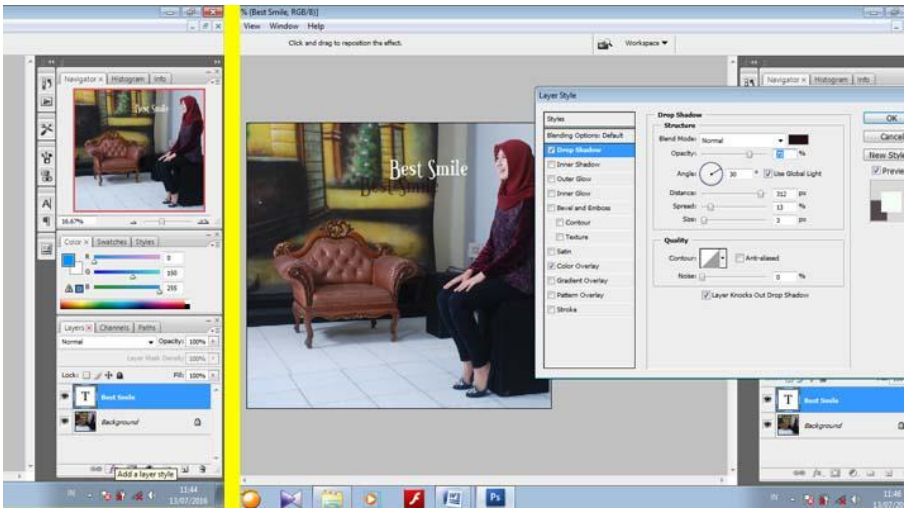
Gunakan piranti Rectangle Tool pada Toolbox untuk menggambar objek dengan bentuk kotak.



Gambar 5.3. Menggambar dengan Rectangle Tool

D. Menggunakan Layer Style

Layer Style merupakan teknik memberikan efek tertentu pada suatu layer. Pilih tool **Add Layer Style** yang ada pada sudut kanan bawah pallete.

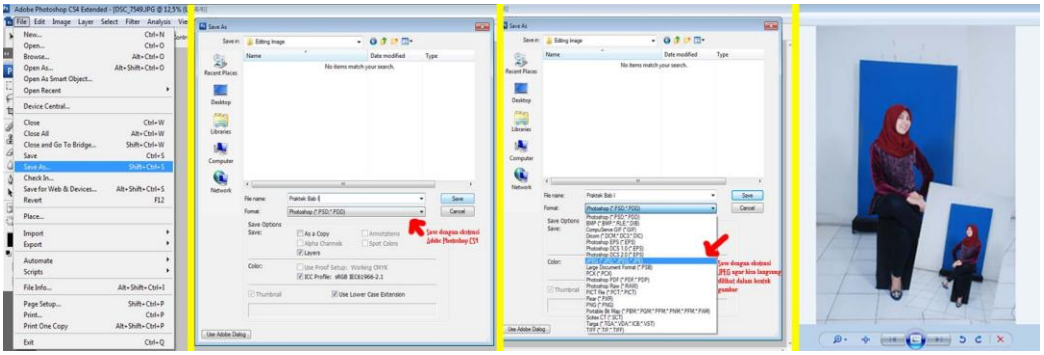


Gambar 5.4. Menggunakan Layer Style

VI. MENYIMPAN GAMBAR

Setelah anda menyunting image, jangan lupa untuk menyimpan hasil penyuntingan tersebut dengan memilih dan mengklik menu **File > Save As.** Apabila anda bermaksud menyimpan hasil penyuntingan tersebut dengan nama file baru yang sebelumnya belum pernah disimpan, dapat dilakukan dengan langkah - langkah sebagai beikut :

1. Pilih **File > Save As**
2. Pada kotak isian File name, ketikkan nama file baru yang anda inginkan
3. Bila perlu tentukan pula format penyimpanan filenya, dengan melakukan pemilihan pada tombol daftar pilihan format. Misalnya **JPEG.**
4. Pada kotak dialog JPEG Option, lakukan pengaturan dan pemilihan kualitas image yang ingin anda simpan.
5. Klik perintah **OK**. Untuk melakukan proses penyimpanan.



Gambar 6.1. Menyimpan gambar

VII. Alokasi Waktu
- Jumlah Pertemuan : 6 Kali pertemuan
- Alokasi Waktu : 3 x 45 Menit

VIII. Metode Pembelajaran
a. Informasi
b. Tanya jawab
c. Kerja kelompok

IX. Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan 7

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan 1. Salam Pembuka 2. Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran dan mencek kehadiran siswa 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, kompetensi yang akan dicapai, serta manfaat hasil belajar 4. Siswa menyimak prosedur / lingkup penilaian dan membuat komitmen bersama selama PBM berlangsung 5. Guru menyampaikan batasan materi pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan tersebut 6. Guru memberikan informasi tentang pentingnya Fotografis digital yang digunakan dalam proses pembuatan produksi multimedia 7. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang fotografi digital yang mungkin pernah dilihat maupun dibuat oleh siswa.	15 Menit
	Kegiatan Inti 1. Eksplorasi ✓ Siswa membaca modul fotografi digital ✓ siswa mendapatkan informasi beberapa pengertian fotografi digital ✓ siswa menggali menggali tentang fotografi digital 2. Elaborasi ✓ Siswa membuat catatan ringkas tentang fotografi digital ✓ Siswa memilih software multimedia pengolah gambar digital dengan tepat ✓ Siswa menjalankan software multimedia pengolah gambar digital sesuai dengan prosedur ✓ Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru berkaitan dengan fotografi digital ✓ Siswa diberi kesempatan memberikan argumentasi tentang fotografi digital	60 Menit 65 Menit

	3. Konfirmasi ✓ Guru memberikan apresiasi terhadap pekerjaan siswa ✓ Guru memberikan kesimpulan selama mengikuti PBM berlangsung ✓ Guru memberikan penegasan terhadap hasil materi pembelajaran yang telah berlangsung	20 Menit
3	Kegiatan Penutup ✓ Membimbing siswa mengidentifikasi software multimedia pengolah gambar digital ✓ Siswa Menjalankan software multimedia pengolah gambar digital sesuai dengan prosedur ✓ Guru menginformasikan untuk pertemuan minggu berikutnya ✓ Penugasan	20 Menit

Pertemuan 8

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan 1. Salam Pembuka 2. Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran dan mencek kehadiran siswa 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, kompetensi yang akan dicapai, serta manfaat hasil belajar 4. Siswa menyimak prosedur / lingkup penilaian dan membuat komitmen bersama selama PBM berlangsung 5. Guru menyampaikan batasan materi pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan tersebut 6. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang fotografi digital yang mungkin pernah dilihat maupun dibuat oleh siswa.	15 Menit
	Kegiatan Inti 4. Eksplorasi ✓ Siswa membaca modul fotografi digital ✓ siswa mendaptkan informasi beberapa tentang fotografi digital ✓ siswa menggali menggali tentang fotografi digital 5. Elaborasi ✓ Siswa Memuat gambar digital sesuai dengan prosedur ✓ Siswa Mengolah gambar sesuai dengan kebutuhan ✓ Siswa diberi kesempatan memberikan argumentasi tentang fotografi digital 6. Konfirmasi ✓ Guru memberikan apresiasi terhadap pekerjaan siswa ✓ Guru memberikan kesimpulan selama mengikuti PBM berlangsung ✓ Guru memberikan penegasan terhadap hasil materi pembelajaran yang telah berlangsung	60 Menit 65 Menit 20 Menit
3	Kegiatan Penutup ✓ Membimbing Siswa menyesuaikan pengolahan gambar sesuai dengan kebutuhan/permintaan ✓ Guru memberikan penguatan tentang Memuat gambar digital ✓ Guru memberikan penilaian	20 Menit

	✓ Guru menginformasikan untuk pertemuan minggu berikutnya ✓ Penugasan	

Pertemuan 9

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan 1. Salam Pembuka 2. Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran dan mencek kehadiran siswa 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, kompetensi yang akan dicapai, serta manfaat hasil belajar 4. Siswa menyimak prosedur / lingkup penilaian dan membuat komitmen bersama selama PBM berlangsung 5. Guru menyampaikan batasan materi pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan tersebut 6. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa	15 Menit
	Kegiatan Inti Eksplorasi ✓ Siswa membaca modul fotografi digital ✓ siswa mendaptkan informasi beberapa tentang langkah pengeditan fotografi ✓ siswa menggali menggali tentang fotografi digital Elaborasi ✓ Siswa Melakukan koreksi dan mengatur sifat-sifat gambar digital untuk pekerjaan lebih lanjut ✓ Siswa diberi kesempatan memberikan argumentasi tentang fotografi digital Konfirmasi ✓ Guru memberikan apresiasi terhadap pekerjaan siswa ✓ Guru memberikan kesimpulan selama mengikuti PBM berlangsung ✓ Guru memberikan penegasan terhadap hasil materi pembelajaran yang telah berlangsung	60 Menit 65 Menit 20 Menit
3	Kegiatan Penutup ✓ membimbing Siswa menyesuaikan sifat-sifat gambar digital ✓ Guru memberikan penguatan tentang Memuat gambar digital ✓ Guru memberikan penilaian ✓ Guru menginformasikan untuk pertemuan minggu berikutnya ✓ Penugasan	20 Menit

Pertemuan 10

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan 1. Salam Pembuka 2. Absensi dan Apersepsi 3. Guru mencek kehadiran siswa dalam daftar hadir 4. Guru menanyakan mencek kesiapan siswa 5. Guru memberikan motivasi terhadap siswa 6. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa	15 Menit
	Kegiatan Inti Eksplorasi ✓ Siswa membaca modul fotografi digital ✓ siswa mendaptkan informasi beberapa tentang langkah pengeditan fotografi ✓ siswa menggali menggali tentang fotografi digital Elaborasi ✓ Siswa Menggabungkan gambar digital ke dalam rangkaian multimedia yang telah dipilih ✓ Siswa diberi kesempatan memberikan argumentasi tentang fotografi digital Konfirmasi ✓ Guru memberikan apresiasi terhadap pekerjaan siswa ✓ Guru memberikan kesimpulan selama mengikuti PBM berlangsung ✓ Guru memberikan penegasan terhadap hasil materi pembelajaran yang telah berlangsung	60 Menit 65 Menit 20 Menit
3	Kegiatan Penutup ✓ Siswa membuat sebuah gambar digital yang kemudian dirangkai menjadi suatu saji multimedia. ✓ Guru memberikan penilaian ✓ Guru menginformasikan untuk pertemuan minggu berikutnya ✓ Penugasan	20 Menit

	DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN TANAH DATAR **SMK NEGERI 1 BATIPUH** Jln. Raya Padang Panjang – Solok KM. 6,5 Batipuh 27265 Telp/Fax. (0752) 7490076 E-mail : smkn1btp@yahoo.co.id Website : www.smk1btp.org	
No. Dokumen : SMKN1.BTP/FM.KUR/01-10	No. Revisi :0.0	Tgl. Berlaku : Juli 2016

Pertemuan 11

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan 1. Salam Pembuka 2. Absensi dan Apersepsi 3. Guru mencek kehadiran siswa dalam daftar hadir 4. Guru menanyakan mencek kesiapan siswa 5. Guru memberikan motivasi terhadap siswa 6. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa	15 Menit
	Kegiatan Inti Eksplorasi ✓ Siswa membaca modul fotografi digital ✓ siswa mendaptkan informasi beberapa tentang langkah pengeditan fotografi ✓ siswa menggali menggali tentang fotografi digital Elaborasi ✓ Siswa Mengevaluasi hasil penggabungan sebagai bagian dari tampilan rangkaian multimedia ✓ Siswa diberi kesempatan memberikan argumentasi tentang fotografi digital Konfirmasi ✓ Guru memberikan apresiasi terhadap pekerjaan siswa ✓ Guru memberikan kesimpulan selama mengikuti PBM berlangsung ✓ Guru memberikan penegasan terhadap hasil materi pembelajaran yang telah berlangsung ✓	60 Menit 65 Menit 20 Menit
3	Kegiatan Penutup ✓ Siswa Mengevaluasi hasil penggabungan sebagai bagian dari tampilan rangkaian multimedia ✓ Guru memberikan penilaian ✓ Guru menginformasikan untuk pertemuan minggu berikutnya ✓ Penugasan	20 Menit

	DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN TANAH DATAR **SMK NEGERI 1 BATIPUH** Jln. Raya Padang Panjang – Solok KM. 6,5 Batipuh 27265 Telp/Fax. (0752) 7490076 E-mail : smkn1btp@yahoo.co.id Website : www.smk1btp.org	
No. Dokumen : SMKN1.BTP/FM.KUR/01-10	No. Revisi :0.0	Tgl. Berlaku : Juli 2016

Pertemuan 12

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan 1. Salam Pembuka 2. Absensi dan Apersepsi 3. Guru mencek kehadiran siswa dalam daftar hadir 4. Guru menanyakan mencek kesiapan siswa 5. Guru memberikan motivasi terhadap siswa 6. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa	15 Menit
	Kegiatan Inti Eksplorasi ✓ Siswa membaca modul fotografi digital ✓ siswa mendaptkan informasi beberapa tentang langkah pengeditan fotografi ✓ siswa menggali menggali tentang fotografi digital Elaborasi ✓ Siswa Menyimpan gambar digital dalam format yang ditentukan ✓ Siswa diberi kesempatan memberikan argumentasi tentang fotografi digital Konfirmasi ✓ Guru memberikan apresiasi terhadap pekerjaan siswa ✓ Guru memberikan kesimpulan selama mengikuti PBM berlangsung ✓ Guru memberikan penegasan terhadap hasil materi pembelajaran yang telah berlangsung	60 Menit 65 Menit 20 Menit
3	Kegiatan Penutup ✓ Siswa Mengevaluasi hasil penggabungan sebagai bagian dari tampilan rangkaian multimedia ✓ Guru memberikan penilaian ✓ Guru menginformasikan untuk pertemuan minggu berikutnya ✓ Penugasan	20 Menit

X. Penilaian Hasil Belajar
Prosedur Penilaian :

- Penilaian selama PBM berlangsung
  - Bertanya dan mengemukakan pendapat / solusi
  - Aktif
  - Tanggung jawab
- Penilaian hasil belajar (Test Tulis dan praktek)

XII. Sumber Belajar

✓ Sumber Belajar
- Artikel fotografi digital
- Buku penunjang
- Internet
- Industri terkait

✓ Media Pembelajaran
- Infokus
- Laptop
- White Board
- Alat-alat Tulis

DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN TANAH DATAR

SMK NEGERI 1 BATIPUH

Jln. Raya Padang Panjang – Solok KM. 6,5 Batipuh 27265
Telp/Fax. (0752) 7490076
E-mail : smkn1btp@yahoo.co.id
Website : www.smk1btp.org

No. Dokumen : SMKN1.BTP/FM.KUR/01-10	No. Revisi :0.0	Tgl. Berlaku : Juli 2016

Batipuh, Juli 2016

Guru Mata Pelajaran

ADE IRMA SUSANTI, S.Pd
NIP. 19750828 201406 2 004

DAFTAR NILAI MID SEMESTER
SISWA XI MULTIMEDIA

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Batipuh
Mata Pelajaran : Fotografi
Kelas/Semester : XI/1
Tahun Pelajaran : 2015/2016

NO	NAMA SISWA	NILAI MID SEMESTER	KET
1.	ACHMAD RIFALDO	9,0	
2.	ANDRA YOSIA Y	8,5	
3.	AYU AGUSTIN	8,5	
4.	CHERI FITRIA	5.5	
5.	CICILIA PROMIKA	8,5	
6.	DEFA FATMAWATI	7,5	
7.	DIO FANI RAMADHAN	6,5	
8.	DONA	6,5	
9.	EGI DITA PRATAMA	7,8	
10.	FADLI GUNAWAN	7,0	
11.	FANNY RAHMATTUL H	9,3	
12.	GHULAM HALIM	6,5	
13.	HELZA GUSVIRA	5,0	
14.	IKHDINASYAH GUMILANG H	8,0	
15.	INDRI PERMATA SARI	5,6	
16.	IRFAN KURNIAWAN	7,8	
17.	ISMUARI SYARIF	8,5	
18.	MARDIATUL RADIAH	9,0	
19.	MELIA INDAH SARI		Out
20.	MICHAEL OWEN	7,8	
21.	NOVI FITRI	7,0	
22.	RABIL RIAN IBRAHIM	7,3	
23.	RANI SYAFRIANTI	4,0	
24.	RANTI YULIA	5,5	
25.	RIAN SAPUTRA	8,5	
26.	THASYA DASILVARI YENTA	6,0	
27.	WAHYU SISWANTO	6,5	
28.	WILDA WAHYUNI	7,0	
29.	YANDRI RAHMAT	8,5	
30.	YOGA IDIL PUTRA	7,0	

Batipuh, 19 Desember 2015
Guru Mata Pelajaran

Ade Irma Susanti, S.Pd
NIP. 19750828 201406 2 004

BUKTI TANDA TERIMA PRODUK

Pada hari Senin tanggal 29 bulan Agustus tahun 2016,

yang bertanda tanggan di bawah ini:

Nama : Widya Sari

NIM : 2512.196

Jurusan : PTIK

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut : IAIN Bukittinggi

Selanjutnya disebut sebagai **PIHAK PERTAMA**

Nama : Ade Irma Susanti

NIP : 197508282014062004

Pangkat/Gol : Pengatur / II C

Jabatan : Guru Produktif Multimedia, dan Kepala Bengkel Multimedia

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Batipuh

Selanjutnya disebut sebagai **PIHAK KEDUA**

PIHAK PERTAMA menyerahkan kepada **PIHAK KEDUA** menerima produk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fotografi menggunakan Camtasia Studio 8 dan Adobe Flash CS6 dalam bentuk Compact Disk (CD).

Pihak Kedua	**Pihak Pertama**
ADE IRMA SUSANTI, S.Pd	**WIDYA SARI**
NIP. 197508282014062004	**NIM.2512.196**

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Gurun Aur Kubang Putih Kabupaten Agam, Sumatera Barat | Telp. (0752) 33136 Fax. (0752) 22875
Website : http://ftik.iainbukittinggi.ac.id | e-mail : ftik@iainbukittinggi.ac.id

Nomor : 2346/In.26.1/PP.07/V/2016 Bukittinggi, 25 Mei 2016
Lamp : -
Hal : **MOHON IZIN PENELITIAN**

Kepada Yth :
Bapak/ Ibu Bupati Tanah Datar CQ. Ka. Kan Kesbang dan Linmas
Kabupaten Tanah Datar
di
Batusangkar

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, kami harapkan Bapak/Ibu untuk dapat kiranya memberi kesempatan penelitian kepada mahasiswa :

N a m a	:	Widya Sari
N I M/SMT	:	2512.196/ VIII
Jurusan	:	Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi	:	Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Fotografi Menggunakan Camtasia Studio 8 dan Adobe Flash CS6 di SMKN 1 Batipuh
Lokasi Penelitian	:	SMKN 1 Batipuh
Waktu	:	Mei s/d Agustus 2016

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan,

Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc., M.Ag
NIP. 19730510 2000121002

PEMERINTAH KABUPATEN TANAH DATAR
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
(KESBANGPOL)
Jln. MT. Haryono No. 10Telp. (0752) 574400 Batusangkar 27281

SURAT KETERANGAN/REKOMENDASI
Nomor : 070/ 57 /KESBANGPOL/2016

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor. 07 Tahun 2014 tanggal 21 Januari 2014 tentang perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor. 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian dan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi Nomor : 2346/In.26.1./PP.07/V/2016, tanggal 25 Mei 2016 perihal Rekomendasi Penelitian, setelah dipelajari dengan ini kami atas nama Pemerintah Kabupaten Tanah Datar menyatakan tidak keberatan atas maksud Penelitian dengan lokasi di Kabupaten Tanah Datar yang akan dilakukan oleh :

Nama	: **WIDYA SARI**
Tempat/Tgl. Lahir	: Tanjung Barulak / 07 November 1993
Pekerjaan	: Mahasiswa
Alamat	: Jorong Kubu Gadang Sumpur Kec. Batipuh Selatan Kab. Tanah Datar
Kartu Identitas	: KTP.NIK. 1304144711930001
Maksud dan Obyek	: Izin Penelitian
Judul	: **"PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FOTOGRAFI MENGGUNAKAN CAMTASIA STUDIO 8 DAN ADOBE FLASH CS6 DI SMKN 1 BATIPUH"**
Lokasi Penelitian	: SMKN 1 Batipuh
W a k t u	: 13 Juni s.d 01 Agustus 2016
Anggota	: -

Dengan ketentuan sebagai berikut :
1. Kegiatan Penelitian tidak boleh menyimpang dari maksud dan obyek sebagaimana tersebut di atas.
2. Memberitahukan kedatangan serta maksud Penelitian yang akan dilaksanakan dengan menunjukkan surat-surat keterangan yang berhubungan dengan itu kepada Pemerintah setempat dan melaporkan kembali waktu akan berangkat.
3. Dalam melaksanakan Penelitianagar dapat berkoordinasi dengan instansi terkait.
4. Mematuhi semua peraturan yang berlaku dan menghormati adat – istiadat serta kebiasaan masyarakat setempat.
5. Bila terjadi penyimpangan/pelanggaran terhadap ketentuan-ketentuan tersebut diatas maka Surat Keterangan/Rekomendasi ini akan **DICABUT** kembali.
6. Surat Keterangan/Rekomendasi ini diberikan/berlaku mulai tanggal 13 Juni s.d 01 Agustus 2016.
7. Melaporkan hasil Penelitian kepada Bupati Tanah Datar Cq. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Tanah Datar.

Demikianlah surat keterangan/ rekomendasi ini dikeluarkan untuk dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, Juni 2016
An. KEPALA KANTOR KESBANGPOL
KABUPATEN TANAH DATAR
KASUBAG TATA USAHA,

EVAWATI ZAKARIA, S.Sos
NIP. 19720818 199202 2 001

Tembusan
Yth. : 1. Bupati Tanah Datar (sebagai laporan)
2. Dandim 0307 Tanah Datar di Pagaruyung.
3. KapolresTanah Datar di Pagaruyung.
4. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Tanah Datar di Pagaruyung.
5. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi.
6. Camat Batipuh di Batipuh.

PEMERINTAH KABUPATEN TANAH DATAR
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 BATIPUH

Jln. Raya Padang Panjang – Solok KM 6,5 Batipuh 27265 Telp./Fax (0752) 7490076
Email : smkn1btp@yahoo.co.id Website : www.smkn1batipuh.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423 / 879/ SMK.01/ 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK Negeri 1 Batipuh dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: **WIDYA SARI**
BP / NIM	: 2012 / 2512.196
Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi
Tempat Tanggal Lahir	: Tanjung Barulak / 7 November 1993
Alamat	: Jorong Kubu Gadang Nagari Sumpur Kec. Batipuh Selatan Kabupaten Tanah Datar

Yang Bersangkutan telah selesai Melaksanakan Penelitian di SMK Negeri 1 Batipuh Mulai Tanggal 13 Juni s.d 1 Agustus 2016 dengan Judul **"Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Fotografi Menggunakan Camtasia Studio 8 Dan Adobe Flash CS6 di SMK Negeri 1 Batipuh".**

Demikianlah surat keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batipuh, 27 Juli 2016
22 Syawal 1437 H

Kepala SMK Negeri 1 Batipuh,

BUDI DHARMAWAN, S.Pd,MT
NIP. 19770322 200501 1 004

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Gurun Aur Kubang Putih Kabupaten Agam, Sumatera Barat | Telp. (0752) 33136 Fax. (0752) 22875
Website : http://ftik.iainbukittinggi.ac.id | e-mail : ftik@iainbukittinggi.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI
Nomor : 241/In.26.1/PP.02.3/V/2016
TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PTIK IAIN BUKITTINGGI

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI

Membaca : Surat permohonan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi an. Widya Sari, NIM. 2512.196 tanggal 20 Mei 2016 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi.

Menimbang :
a. Bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing.
b. Bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301)
2. *Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi* (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859)
3. Keputusan Presiden Nomor 181 Tahun 2014 tentang Pendirian Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PTIK IAIN BUKITTINGGI.

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan **"Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Fotografi Menggunakan Camtasia Studio 8 dan Adobe Flash CS6 di SMKN 1 Batipuh".**

KEDUA : Menunjuk Saudara :

1. Nama : Deswalantri, SS, M. Pd
   NIP : 196812292000032001
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata (III/c)
   Bidang Keahlian Pokok : *Bahasa Indonesia*
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING I

2. Nama : Supratman, M. Pd. M. Kom
   NIP : 197508192006041001
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata (III/c)
   Bidang Keahlian Pokok : Ilmu Komputer
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING II

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

DITETAPKAN DI BUKITTIINGGI
Pada tanggal : 24 Mei 2016
Dekan,

H. Nurul Burhanuddin
NIP. 19730102000121002

ANALISIS HASIL VALIDASI PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FOTOGRAFI MENGGUNAKAN *CAMTASIA STUDIO* 8 DAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMK NEGERI 1 BATIPUH

Nama Validator **:** Hari Antoni M, M.Kom

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat dibaca dengan baik				80	
2	Proporsional Layout (tata letak teks dan gambar)				80	
3	Kesesuaian proporsi warna				80	
4	Kesesuaian jenis huruf dan ukuran				80	
	Nilai Indikator					**80**
B	**Keterpaduan isi produk**					
1	Ketepatan video yang digunakan untuk kejelasan materi					100
2	Kesesuaian video dengan materi					100
3	Kejelasan uraian materi				80	
4	Kesesuaian media dengan kebenaran materi				80	
	Nilai Indikator					**90**
C	**Komunikasi visual**					
1	Komunikatif				80	
2	Sederhana dan memikat					100
3	Kreatif					100
	Nilai Indikator					**93**

Penelitian secara umum

No	Uraian	A	B	C	D	E
1	Penelitian secara umum terhadap produk media pembelajaran interaktif Fotografi		✓			

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Validitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

= $\frac{80+90+93}{3}$

= 87,67

ANALISIS HASIL VALIDASI PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FOTOGRAFI MENGGUNAKAN *CAMTASIA STUDIO* 8 DAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMK NEGERI 1 BATIPUH

Nama Validator **:** Sarwo Derta, M.Kom

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat dibaca dengan baik					100
2	Proporsional Layout (tata letak teks dan gambar)					100
3	Kesesuaian proporsi warna					100
4	Kesesuaian jenis huruf dan ukuran					100
	Nilai Indikator					**100**
B	**Keterpaduan isi produk**					
1	Ketepatan video yang digunakan untuk kejelasan materi					100
2	Kesesuaian video dengan materi					100
3	Kejelasan uraian materi					100
4	Kesesuaian media dengan kebenaran materi					100
	Nilai Indikator					**100**
C	**Komunikasi visual**					
1	Komunikatif					100
2	Sederhana dan memikat					100
3	Kreatif					100
	Nilai Indikator					**100**

Penelitian secara umum

No	Uraian	A	B	C	D	E
1	Penelitian secara umum terhadap produk media pembelajaran interaktif Fotografi		✓			

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Validitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

= $\frac{100+100+100}{3}$

= 100

ANALISIS HASIL VALIDASI PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FOTOGRAFI MENGGUNAKAN *CAMTASIA STUDIO* 8 DAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMK NEGERI 1 BATIPUH

Nama Validator **:** Zulfani Sesmiarni, M.Pd

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat dibaca dengan baik				80	
2	Proporsional Layout (tata letak teks dan gambar)					100
3	Kesesuaian proporsi warna				80	
4	Kesesuaian jenis huruf dan ukuran				80	
	Nilai Indikator					**85**
B	**Keterpaduan isi produk**					
1	Ketepatan video yang digunakan untuk kejelasan materi					100
2	Kesesuaian video dengan materi					100
3	Kejelasan uraian materi					100
4	Kesesuaian media dengan kebenaran materi					100
	Nilai Indikator					**100**
C	**Komunikasi visual**					
1	Komunikatif				80	
2	Sederhana dan memikat				80	
3	Kreatif				80	
	Nilai Indikator					**80**

Penelitian secara umum

No	Uraian	A	B	C	D	E
1	Penelitian secara umum terhadap produk media pembelajaran interaktif Fotografi		✓			

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Validitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

= $\frac{85+100+80}{3}$

= 88,33

Kesimpulan Uji Validitas secara keseluruhan

$$= \frac{\text{Validator 1} + \text{Validator 2} + \text{Validator 3}}{3}$$

$$= \frac{87{,}67 + 100 + 88{,}33}{3}$$

$$= 92$$

ANALISIS HASIL PRAKTIKALITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FOTOGRAFI MENGGUNAKAN *CAMTASIA STUDIO* 8 DAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMK NEGERI 1 BATIPUH

Nama Validator **:** Ade Irma Susanti S.Pd

No	Aspek penilaian	1	2	3	4	5
A	**Format**					
1	Kesesuaian isi produk dengan tujuan pembelajaran					100
2	Kelengkapan produk					100
3	Kualitas produk					100
	Nilai Indikator					**100**
B	**Isi**					
1	Penyajian ringkasan materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100
2	Isi ringkasan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					100
3	Ketepatan video tutorial yang digunakan untuk kejelasan materi					100
4	Kesesuaian media dengan kebenaran materi					100
5	Kedalaman materi yang diberikan					100
	Nilai Indikator					**100**
C	**Bahasa**					
1	Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan				80	
	Nilai Indikator			**80**		

Penelitian secara umum

No	Uraian	A	B	C	D	E
1	Penelitian secara umum terhadap produk media pembelajaran interaktif Fotografi	✓				

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Praktikalitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

= $\frac{100 + 100 + 80}{3}$

= 93,3

ANALISIS HASIL PRAKTIKALITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FOTOGRAFI MENGGUNAKAN *CAMTASIA STUDIO* 8 DAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMK NEGERI 1 BATIPUH

Nama Validator **:** Ismuari Syarif

No	Aspek penilaian	1	2	3	4	5
A	**Format**					
1	Kesesuaian isi produk dengan tujuan pembelajaran					100
2	Kelengkapan produk				80	
3	Kualitas produk				80	
	Nilai Indikator					**86,7**
B	**Isi**					
1	Penyajian ringkasan materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100
2	Isi ringkasan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					100
3	Ketepatan video tutorial yang digunakan untuk kejelasan materi					100
4	Kesesuaian media dengan kebenaran materi				80	
5	Kedalaman materi yang diberikan				80	
	Nilai Indikator					**92**
C	**Bahasa**					
1	Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan					100
	Nilai Indikator			**100**		

Penelitian secara umum

No	Uraian	A	B	C	D	E
1	Penelitian secara umum terhadap produk media pembelajaran interaktif Fotografi	✓				

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Praktikalitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

= $\frac{86{,}7 + 92 + 100}{3}$

= 92,9

ANALISIS HASIL PRAKTIKALITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FOTOGRAFI MENGGUNAKAN *CAMTASIA STUDIO* 8 DAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMK NEGERI 1 BATIPUH

Nama Validator **:** Fanny Rahmattul H

No	Aspek penilaian	1	2	3	4	5
A	**Format**					
1	Kesesuaian isi produk dengan tujuan pembelajaran					100
2	Kelengkapan produk					100
3	Kualitas produk				80	
	Nilai Indikator					**93,3**
B	**Isi**					
1	Penyajian ringkasan materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100
2	Isi ringkasan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					100
3	Ketepatan video tutorial yang digunakan untuk kejelasan materi				80	
4	Kesesuaian media dengan kebenaran materi					100
5	Kedalaman materi yang diberikan					100
	Nilai Indikator					**96**
C	**Bahasa**					
1	Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan					100
	Nilai Indikator			**100**		

Penelitian secara umum

No	Uraian	A	B	C	D	E
1	Penelitian secara umum terhadap produk media pembelajaran interaktif Fotografi	✓				

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Praktikalitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

= $\frac{93{,}3 + 96 + 100}{3}$

= 96,4

ANALISIS HASIL PRAKTIKALITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FOTOGRAFI MENGGUNAKAN *CAMTASIA STUDIO* 8 DAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMK NEGERI 1 BATIPUH

Nama Validator **:** Egi Dita Pratama

No	Aspek penilaian	1	2	3	4	5
A	**Format**					
1	Kesesuaian isi produk dengan tujuan pembelajaran					100
2	Kelengkapan produk				80	
3	Kualitas produk				80	
	Nilai Indikator					**86,7**
B	**Isi**					
1	Penyajian ringkasan materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100
2	Isi ringkasan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					100
3	Ketepatan video tutorial yang digunakan untuk kejelasan materi					100
4	Kesesuaian media dengan kebenaran materi				80	
5	Kedalaman materi yang diberikan				80	
	Nilai Indikator					**92**
C	**Bahasa**					
1	Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan				80	
	Nilai Indikator			**80**		

Penelitian secara umum

No	Uraian	A	B	C	D	E
1	Penelitian secara umum terhadap produk media pembelajaran interaktif Fotografi	✓				

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Praktikalitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

= $\frac{86{,}67+92+80}{3}$

= 86,2

ANALISIS HASIL PRAKTIKALITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FOTOGRAFI MENGGUNAKAN *CAMTASIA STUDIO* 8 DAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMK NEGERI 1 BATIPUH

Nama Validator **:** Rian Saputra

No	Aspek penilaian	1	2	3	4	5
A	**Format**					
1	Kesesuaian isi produk dengan tujuan pembelajaran				80	
2	Kelengkapan produk			60		
3	Kualitas produk				80	
	Nilai Indikator					**73,3**
B	**Isi**					
1	Penyajian ringkasan materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan				80	
2	Isi ringkasan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				80	
3	Ketepatan video tutorial yang digunakan untuk kejelasan materi					100
4	Kesesuaian media dengan kebenaran materi				80	
5	Kedalaman materi yang diberikan				80	
	Nilai Indikator					**84**
C	**Bahasa**					
1	Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan					100
	Nilai Indikator					**100**

Penelitian secara umum

No	Uraian	A	B	C	D	E
1	Penelitian secara umum terhadap produk media pembelajaran interaktif Fotografi		✓			

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Praktikalitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

= $\frac{73{,}3+84+100}{3}$

= 85,7

ANALISIS HASIL PRAKTIKALITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FOTOGRAFI MENGGUNAKAN *CAMTASIA STUDIO* 8 DAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMK NEGERI 1 BATIPUH

Nama Validator **:** Irfan Kurniawan

No	Aspek penilaian	1	2	3	4	5
A	**Format**					
1	Kesesuaian isi produk dengan tujuan pembelajaran					100
2	Kelengkapan produk				80	
3	Kualitas produk					100
	Nilai Indikator					**93,3**
B	**Isi**					
1	Penyajian ringkasan materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan				80	
2	Isi ringkasan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					100
3	Ketepatan video tutorial yang digunakan untuk kejelasan materi					100
4	Kesesuaian media dengan kebenaran materi					100
5	Kedalaman materi yang diberikan				80	
	Nilai Indikator					**92**
C	**Bahasa**					
1	Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan					100
	Nilai Indikator					**100**

Penelitian secara umum

No	Uraian	A	B	C	D	E
1	Penelitian secara umum terhadap produk media pembelajaran interaktif Fotografi	✓				

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Praktikalitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

= $\frac{93{,}3+92+100}{3}$

= 95

Kesimpulan Uji Praktikalitas secara keseluruhan

$$= \frac{\text{Guru} + \text{Siswa 1} + \text{Siswa 2} + \text{Siswa 3} + \text{Siswa 4} + \text{Siswa 5}}{6}$$

$$= \frac{93 + 92{,}89 + 96{,}3 + 86{,}2 + 85{,}7 + 95}{6}$$

$$= 91{,}6$$

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FOTOGRAFI MENGGUNAKAN *CAMTASIA STUDIO* 8 DAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMK NEGERI 1 BATIPUH

Nama Siswa : Ade Irma Susanti, S.Pd

No	Aspek penilaian	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat dibaca dengan baik					100
2	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)				80	
3	Kesesuaian pemilihan background					100
4	Ukuran teks dan jenis huruf dapat dibaca					100
5	Warna, gambar pendukung					100
6	Daya tarik media					100
	Nilai Indikator					**96,7**
B	**Isi**					
1	Kesesuaian video dengan materi					100
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan					100
3	Ketepatan penggunaan bahasa				80	
4	Kelengkapan materi					100
	Nilai Indikator					**95**
C	**Kemanfaatan**					
1	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar					100
2	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100
	Nilai Indikator			**100**		

Penelitian secara umum

No	Uraian	A	B	C	D
1	Penelitian secara umum terhadap produk media pembelajaran interaktif Fototgrafi	✓			

Keterangan:

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

= $\frac{96{,}7 + 95 + 100}{3}$

= 97,2

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FOTOGRAFI MENGGUNAKAN *CAMTASIA STUDIO* 8 DAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMK NEGERI 1 BATIPUH

Nama Siswa : Ismuari Syarif

No	Aspek penilaian	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat dibaca dengan baik					100
2	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100
3	Kesesuaian pemilihan background				80	
4	Ukuran teks dan jenis huruf dapat dibaca				80	
5	Warna, gambar pendukung				80	
6	Daya tarik media				80	
	Nilai Indikator					**86,7**
B	**Isi**					
1	Kesesuaian video dengan materi					100
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80	
3	Ketepatan penggunaan bahasa				80	
4	Kelengkapan materi				80	
	Nilai Indikator					**85**
C	**Kemanfaatan**					
1	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar				80	
2	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti				80	
	Nilai Indikator			**80**		

Penelitian secara umum

No	Uraian	A	B	C	D
1	Penelitian secara umum terhadap produk media pembelajaran interaktif Fototgrafi	✓			

Keterangan:

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

= $\frac{86{,}7+85+80}{3}$

= 83,9

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FOTOGRAFI MENGGUNAKAN *CAMTASIA STUDIO* 8 DAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMK NEGERI 1 BATIPUH

Nama Siswa : Fanny Rahmattul H

No	Aspek penilaian	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat dibaca dengan baik					100
2	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100
3	Kesesuaian pemilihan background				80	
4	Ukuran teks dan jenis huruf dapat dibaca					100
5	Warna, gambar pendukung				80	
6	Daya tarik media				80	
	Nilai Indikator					**90**
B	**Isi**					
1	Kesesuaian video dengan materi					100
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan					100
3	Ketepatan penggunaan bahasa					100
4	Kelengkapan materi					100
	Nilai Indikator					**100**
C	**Kemanfaatan**					
1	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar					100
2	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100
	Nilai Indikator			**100**		

Penelitian secara umum

No	Uraian	A	B	C	D
1	Penelitian secara umum terhadap produk media pembelajaran interaktif Fototgrafi	✓			

Keterangan:

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Validitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

= $\frac{90 + 100 + 100}{3}$

= 96,7

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FOTOGRAFI MENGGUNAKAN *CAMTASIA STUDIO* 8 DAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMK NEGERI 1 BATIPUH

Nama Siswa : Egi Dita Pratama

No	Aspek penilaian	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat dibaca dengan baik					100
2	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100
3	Kesesuaian pemilihan background				80	
4	Ukuran teks dan jenis huruf dapat dibaca				80	
5	Warna, gambar pendukung					100
6	Daya tarik media					100
	Nilai Indikator					**93,3**
B	**Isi**					
1	Kesesuaian video dengan materi					100
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan					100
3	Ketepatan penggunaan bahasa				80	
4	Kelengkapan materi				80	
	Nilai Indikator					**90**
C	**Kemanfaatan**					
1	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar				80	
2	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti				80	
	Nilai Indikator			**80**		

Penelitian secara umum

No	Uraian	A	B	C	D
1	Penelitian secara umum terhadap produk media pembelajaran interaktif Fototgrafi			✓	

Keterangan:

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Validitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

= $\frac{93{,}3 + 90 + 80}{3}$

= 87,8

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FOTOGRAFI MENGGUNAKAN *CAMTASIA STUDIO* 8 DAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMK NEGERI 1 BATIPUH

Nama Siswa : Rian Saputra

No	Aspek penilaian	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat dibaca dengan baik				80	
2	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)				80	
3	Kesesuaian pemilihan background				80	
4	Ukuran teks dan jenis huruf dapat dibaca				80	
5	Warna, gambar pendukung				80	
6	Daya tarik media					100
	Nilai Indikator					**83,3**
B	**Isi**					
1	Kesesuaian video dengan materi					100
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80	
3	Ketepatan penggunaan bahasa			60		
4	Kelengkapan materi				80	
	Nilai Indikator					**80**
C	**Kemanfaatan**					
1	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar					100
2	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti				80	
	Nilai Indikator			**90**		

Penelitian secara umum

No	Uraian	A	B	C	D
1	Penelitian secara umum terhadap produk media pembelajaran interaktif Fototgrafi		✓		

Keterangan:

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Validitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

= $\frac{83{,}3 + 80 + 90}{3}$

= 84,4

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FOTOGRAFI MENGGUNAKAN *CAMTASIA STUDIO* 8 DAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMK NEGERI 1 BATIPUH

Nama Siswa : Irfan Kurniawan

No	Aspek penilaian	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat dibaca dengan baik					100
2	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)				80	
3	Kesesuaian pemilihan background				80	
4	Ukuran teks dan jenis huruf dapat dibaca					100
5	Warna, gambar pendukung					100
6	Daya tarik media					100
	Nilai Indikator					**93,3**
B	**Isi**					
1	Kesesuaian video dengan materi					100
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan					100
3	Ketepatan penggunaan bahasa				80	
4	Kelengkapan materi				80	
	Nilai Indikator					**90**
C	**Kemanfaatan**					
1	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar				80	
2	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100
	Nilai Indikator			**90**		

Penelitian secara umum

No	Uraian	A	B	C	D
1	Penelitian secara umum terhadap produk media pembelajaran interaktif Fototgrafi		✓		

Keterangan:

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Validitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

= $\frac{93{,}3 + 90 + 90}{3}$

= 91

Kesimpulan Uji Efektifitas secara keseluruhan

$$= \frac{\text{Guru} + \text{Siswa 1} + \text{Siswa 2} + \text{Siswa 3} + \text{Siswa 4} + \text{Siswa 5}}{6}$$

$$= \frac{97{,}2 + 83{,}9 + 96{,}7 + 87{,}8 + 84{,}4 + 91}{6}$$

$$= 90$$

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama	: WIDYA SARI
NIM	: 2512.196
Tempat/ Tanggal Lahir	: Tj. Barulak/ 07 November 1993
Alamat	: Nagari Sumpur, Kec. Batipuah Selatan, Kabupaten Tanah Datar

ORANG TUA

Ayah : Dasril

Ibu : Rasyidah (alm)

Alamat : Nagari Sumpur, Kec. Batipuah Selatan, Kab. Tanah Datar

PENDIDIKAN

1. Sekolah Dasar (SD) Negeri 16 Batipuh, tamat pada tahun 2006.
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Batipuh, tamat pada tahun 2009.
3. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Batipuh Jurusan Multimedia, tamat pada tahun 2012.
4. Pada tahun 2012 penulis melanjutkan pendidikan ke Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada program Strata 1.