



**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MATA PELAJARAN TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR  
KELAS XII KEJURUAN MULTIMEDIA SMK  
NU GEBANG PURWOREJO**

**Muchtadil Anwar<sup>1)</sup>, Sukris Sutiyatno<sup>2)</sup>, Kapti<sup>3)</sup>**

*<sup>1,2,3)</sup> Teknik Informatika STMIK BINA PATRIA Magelang*

*Email : [muchtadil222anwar@gmail.com](mailto:muchtadil222anwar@gmail.com)<sup>1)</sup>, [ssutiyatno@gmail.com](mailto:ssutiyatno@gmail.com)<sup>2)</sup>*

*[Tensmart18@stmikbinapatria.ac.id](mailto:Tensmart18@stmikbinapatria.ac.id)*

***Abstract***

*The purpose of this research is to be able to design and build an interactive learning media for the subject of Image Capturing Techniques using Adobe Flash CS6. It is motivated by the difficulty of the students in understanding the multimedia practicum material for Class XII Image Capturing Techniques. The type of research used in this research is engineering, with the MDLC development method (Multimedia Development Life Cycle) which consists of 6 stages, namely Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. Interactive multimedia is a medium that consists of many components that are connected to one another and able to interact. Teaching media in the form of interactive multimedia has the ability to store audio-visual data, create interactive multimedia, especially learning media as a support for conventional learning methods. The conclusion of this research is to produce an interactive learning media product to assist students in understanding the learning material and multimedia vocational practicum, especially in the subject of Image Capturing Techniques. In addition, to improve skills and add value to daily practicum in order to achieve the KKM value.*

**Keywords:** *Keywords : Learning Media, Multimedia, Interactive, Image Capture Technique, Adobe Flash CS6.*

***Abstrak***

Tujuan penelitian ini adalah dapat merancang dan membangun sebuah media pembelajaran interaktif mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar menggunakan Adobe Flash CS6. Dilatarbelakangi oleh masih sulitnya para siswa dalam memahami materi praktikum multimedia Teknik Pengambilan Gambar kelas XII. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah rekayasa, dengan metode pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari 6 tahap yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution*. Multimedia interaktif adalah suatu media yang terdiri dari banyak komponen yang terhubung satu sama lain dan mampu berinteraksi. Pengajaran media dalam bentuk multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk menyimpan data audio visual, membuat multimedia interaktif khususnya media pembelajaran sebagai pendukung metode pembelajaran konvensional. Kesimpulan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan praktikum kejuruan multimedia khususnya mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar. Selain itu juga untuk meningkatkan keahlian dan menambah nilai praktikum harian agar mencapai nilai KKM.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Multimeddia, Interaktif, Teknik Pengambilan Gambar, Adobe Flash CS6.*



## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Sebuah pendidikan sangat diperlukan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui media pendidikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mudah tersebar sehingga memungkinkan suatu bangsa dan negara tersebut maju dan cerdas sesuai perkembangan zaman.

Seorang pendidik atau guru dimasa sekarang dituntut agar bisa mendidik murid-muridnya dengan menggunakan cara dan metode yang efektif sesuai perkembangan dizaman sekarang. Jika hanya metode belajar masih menggunakan cara klasik seperti metode ceramah maka bisa menurunkan semangat belajar siswa dalam menerima materi-materi yang disampaikan.

Di SMK NU Gebang Purworejo sendiri masih banyak para guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Kebanyakan mereka masih menggunakan metode ceramah ketika mengajar didepan kelas. Kurangnya alat praktik juga membuat siswa jurusan multimedia kesulitan untuk mempraktekan ilmunya. Timbulnya masalah ini juga mengakibatkan nilai akademik para siswa banyak yang tidak mencapai nilai KKM pada mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar.

Dengan memanfaatkan aplikasi Adobe Flash CS6 akan mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dengan didukung visual animasi serta gambar-gambar yang menarik dan menjadikan proses belajar mengajar dapat berjalan lebih efektif dan efisien baik bagi guru maupun siswa. Hal inilah yang ingin diwujudkan penulis dengan melakukan perancangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran teknik pengambilan gambar sebagaimana dimaksud dalam KD nomor 3 kurikulum 2013.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan tersebut, penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Kelas XII Kejuruan Multimedia SMK NU Gebang Purworejo”.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana merancang dan membangun media pembelajaran interaktif berbasis animasi flash pada pembelajaran teknik pengambilan gambar menggunakan adobe flash CS6 untuk kelas XII SMK NU Gebang Purworejo berbasis dekstop?”

### 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan yang akan dicapai adalah dapat Merancang dan membangun media pembelajar interaktif berbasis animasi pada mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Kelas XII Kejuruan Multimedia SMK NU Gebang Purworejo menggunakan Software Adobe Flash CS6.

### 1.4 Metodologi Penelitian

SMK NU Gebang Purworejo berdiri pada tahun 1992, yang ketika itu bernama SMEA NU Gebang. Pada tahun tersebut gedung sekolah masih meminjam sebagian gedung SMA Sultan Agung dan SMP Islam Sultan Agung, media pembelajaran masih seadanya dan belum memiliki fasilitas memadai. Namun setelah berjalannya waktu pembangunan sekolah pun mulai di laksanakan dengan menempati tanah Yayasan Maarif NU di sebelah Barat SMA Sultan Agung (Belakang MA An-Nawawi).



Pada tahun pertama penerimaan siswa baru tahun 1992/ 1993 memperoleh siswa baru sebanyak 2 kelas penuh, dan semakin bertambah pada tahun berikutnya. Pada tahun 1994 Gedung pendidikan sudah lumayan lengkap di antaranya 6 Ruang kelas, 1 ruang TU, 1 ruang kepala sekolah, 1 Lab Komputer, Ruang Seni Musik dan WC guru serta siswa.

Setelah berjalannya waktu lokasi pembelajaran SMK NU Gebang di pindah atau dialihkan sebagian di Desa Winong Kecamatan Kemiri karena sulitnya perkembangan SMK ini sebab dahulu peserta didik berasal dari pondok pesantren An-Nawawi Berjan Gebang, setelah Pesantren An-Nawawi mendirikan MA (*Madrasah Aliyah*) maka banyak santri pondok yang enggan masuk di SMK NU Gebang.

Sekolah menengah kejuruan ini memiliki dua jurusan yaitu multimedia dan akuntansi. SMK ini berlokasi di Jl. Pahlawan Revolusi Km.03 Kelurahan Lugosobo, Kecamatan Gebang, Kabupaten Purworejo Jawa Tengah. Nomor Telephone ( 0275) 31392. Namun sejak tahun 2016 lokasi Gedung utama telah berpindah ke kampus 2 yang beralamat di Jl. Winong Sawangan Km.01 Desa Winong, Kecamatan Kemiri, Kabupaten Purworejo.

## 2. Kajian Literatur

### 2.1 Teori Media Pembelajaran

Menurut Kustandi (2013:16) media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang dapat berfungsi sebagai perantara untuk membantu proses berjalannya kegiatan belajar mengajar dan memiliki fungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga bisa tercipta tujuan pembelajaran yang lebih baik serta sempurna.

Sedangkan menurut Wati (2016:3) Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang wujud fisiknya digunakan untuk mempersiapkan materi-materi pelajaran yang akan disampaikan. Media pembelajaran juga sebagai salah satu sumber belajar yang berisi intruksi materi dilungkungan siswa yang dapat menjadi motivasi siswa dalam belajar.

### 2.2 Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu penggabungan dari banyak media yang meliputi teks, grafik, audio dan interaktivitas atau rancangan (Wati, 2016: 129-131). Multimedia interaktif yang berupa teks, visual serta simulasi bisa membantu para siswa dalam memperoleh banyak ilmu pengetahuan, mampu memahami konsep lebih detail, serta mengetahui aplikasi ilmu-ilmu yang sedang di pelajari. Multimedia pembelajaran interaktif yang sifatnya dinamis sangat bagus dalam mendukung proses kegiatan belajar mengajar dikarenakan mampu menjelaskan materi-materi yang memiliki daya sulit dan kerumitan tinggi (Suyitno, 2016).

Menurut Binanto (2010:2) menyatakan bahwa multimedia merupakan kombinasi dari beberapa unsur seperti teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang penyampaiannya menggunakan menggunakan komputer atau dimanipulasi secara digital serta cara penyampaianya dapat di control secara interaktif. Kustandi (2013:68) menjelaskan bahwa multimedia terarah melalui komputer yang selalu berkembang pesat dan berperan besar dalam membantu pendidikan.

### 2.3 Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar adalah Teknik khusus yang dipakai untuk fotografi dan videografi. Aspek yang berpengaruh terhadap kesempurnaan shot pengambilan gambar adalah tipe shot. Setiap masing-masing tipe shot memiliki makna dan kekuatan tersendiri dalam menyampaikan pesan dan informasi. Perpaduan yang baik diantara tipe-tipe shot



akan menciptakan rangkaian gambar yang menarik dan juga komunikatif (Andi Fachruddin, 2012:148-150).

#### **2.4 Teori Animasi**

Definisi animasi menurut Munir (2013:340) yaitu animasi terbentuk dari Bahasa Inggris *animation* yang berasal dari kata *to anime* yang memiliki makna “menghidupkan”. Animasi merupakan kumpulan gambar yang kemudian disusun sesuai urutannya lalu di rekam untuk menghasilkan gerakan.

#### **2.5 Tinjauan Pustaka**

Penilitian yang sudah dilakukan oleh Syfa Khoerunisa (2018) yang memuat judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Bergerak Kelas Xii Untuk Jurusan Multimedia Di SMKN 1 Wonosari”. Didalam penelitian tersebut sistem yang dibuat hanya menampilkan tentang teknik tipe shot dan kuis yang dikemas menggunakan animasi 2D. Sedangkan untuk penelitian ini dengan menambahkan beberapa teknik lainnya yaitu teknik pergerakan kamera, sudut kamera dengan dilengkapi gambar visual, video dan audio yang interaktif.

Penelitian yang sudah dilakukan oleh Septian Arif Dwiantoro (2019) yang memuat judul “Media Pembelajaran Interaktif Tata Surya Pada SMP Negeri 8 Magelang Berbasis Android”. Penelitian ini yang membedakan dengan penitian saya diantaranya, penelitian ini membahas tentang materi dalam pelajaran IPA yaitu tentang materi materi tata surya, sedangkan penelitian ini membahas tentang materi teknik pengambilan gambar.

Penelitian yang dilakukan oleh Airin Sukmawati (2019) yang memuat judul “Media Pembelajaran Proses Daur Hidup Pada Hewan Darat Berbasis Multimedia”. Adapun penelitian ini yang membedakan dengan penelitian yang saya buat adalah bahwa penelitian ini membahas tentang materi proses daur hidup hewan darat pada mata pelajaran IPA, lokasi penelitian ini berada di SDN Karirejo 3 Magelang, sedangkan penelitian ini mencakup materi teknik pengambilan gambar di SMK NU Gebang Purworejo.

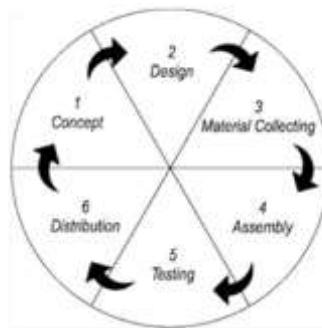
Penelitian yang sudah dilakukan oleh Liya Widi Astuti (2020) yang memuat judul “Media Pembelajaran Bahasa Inggris Tentang Tanda-Tanda (Signs) Berbasis Multimedia Interaktif Di SMK Negeri 2 Temanggung”. Sistem yang dimuat dalam media pembelajaran tersebut terdapat beberapa komponen seperti gamgar, suara, dan animasi yang menarik. Adapun penelitian ini membahas tentang media pembelajaran teknik pengambilan gambar yang dikemas menggunakan animasi 2D, Video dan audio.

Penelitian yang sudah dilakukan oleh Choirul Nur Rizky (2020) yang memuat judul “Media Pembelajaran Interaktif Sistem gerak Tubuh manusia Berbasis Desktop Pada SMP N 1 Tempuran”. Adapun penelitian yang saya buat membahas tentang media pembelajaran teknik pengambilan gambar yang dikemas menggunakan animasi 2D, Video dan audio. Penitian ini berbasis desktop.

### **3. Metode Penelitian**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk melakukan pengembangan yaitu metode pengembangan MDLC (*Multimedia Development Live Cicle*), dasar dari penggunaan model ini adalah untuk mengembangkan sebuah perangkat lunak klasik berbasis multimedia menggunakan metode tertentu (Sutiyatno, 2017:114).



**Gambar 3.1 Tahapan MDLC Luther dalam Sutiyatno (2017)**

Adapun tahapan-tahapan metode yang menggunakan MDLC ada 6 tahapan diantaranya adalah mencakup konsep, desain, perancangan, material, pembuatan, pengujian dan penyimpanan.

### 3.2 Metode Pengumpulan Data

#### Jenis Data

Jenis data menggunakan beberapa sumber data penelitian diantaranya adalah data primer dan data sekunder.

#### Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data untuk rancangan media pembelajaran ini mencakup wawancara, Observasi, dan Kuesioner.

#### Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif tentang Teknik pengambilan gambar berbasis animasi flash yang menyajikan teori, cara praktik Teknik pengambilan gambar fotografi dengan tampilan yang menarik sehingga mudah diterima dan difahami oleh para siswa SMK NU Gebang Purworejo.

#### Objek Penelitian

Penelitian ini penulis lakukan langsung ke lokasi Pendidikan yang bersangkutan yakni bertempat di SMK NU Gebang Purworejo Jawa Tengah.

## Analisis Kebutuhan Sistem Untuk *Use Case*

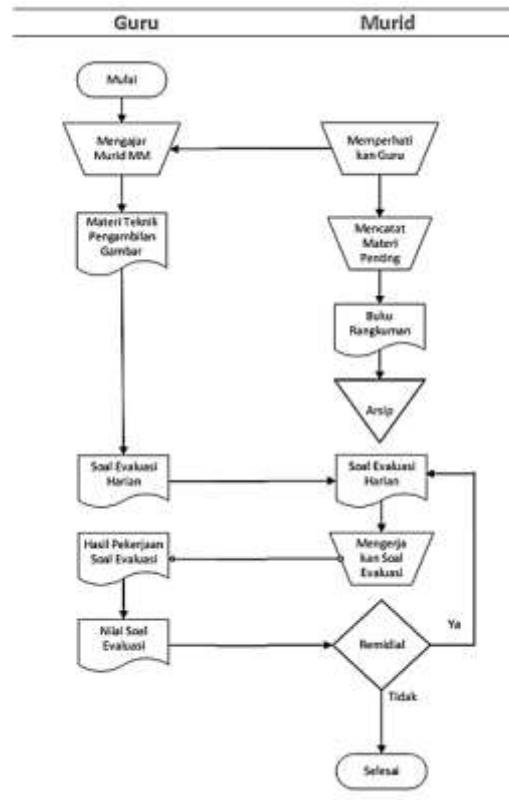
**Tabel 3.1 Analisis Use Case**

Aktor	Tugas Use Case	Keterangan
<b>Guru</b>	Menampilkan menu kamera, menampilkan menu teknik pengambilan gambar, menampilkan menu perawatan kamera, menampilkan menu quiz, menampilkan menu score dan menampilkan menu profil.	Aktor guru dapat menampilkan menu kamera, menu teknik pengambilan gambar, menu perawatan kamera, menu quiz, menu score dan menu profil.
<b>Siswa</b>	Menampilkan menu kamera, menampilkan menu teknik pengambilan gambar, menampilkan menu perawatan kamera, menampilkan menu quiz, menampilkan menu score dan menampilkan menu profile	Aktor siswa dapat menampilkan menu kamera, menu teknik pengambilan gambar, menu perawatan kamera, menu quiz, menu score dan menu profil.

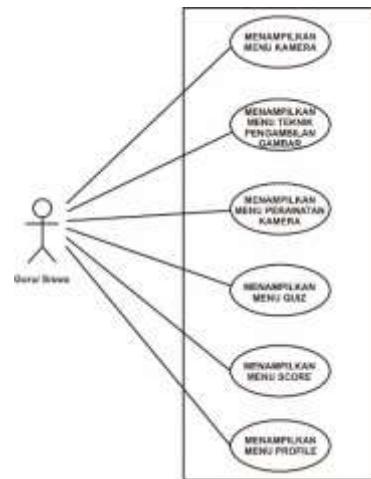
## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Analisis Proses

**Tabel 4.1 FOD Sistem yang sedang berjalan**

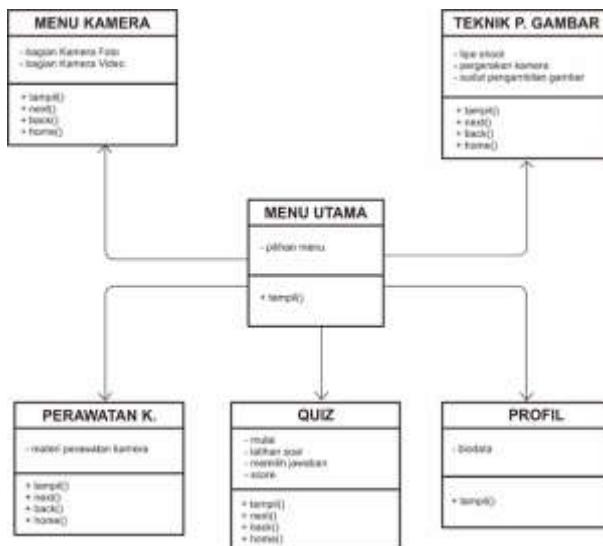


#### 4.2 Rancangan Use Case Diagram



**Gambar 4.1 Use Case Diagram Media Pembelajaran Teknik Pengambilan Gambar**

#### 4.3 Rancangan Class Diagram

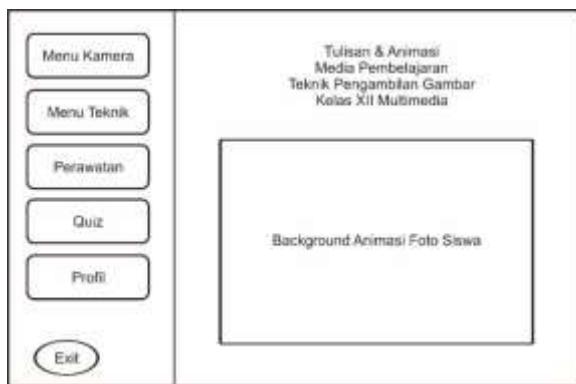


**Gambar 4.2 Class Diagram Media Pembelajar Teknik Pengambilan Gambar**

#### 4.4 Perancangan Antar Muka



Gambar 4.3 Rancangan Frame Pembuka



Gambar 4.4 Rancangan Frame Menu Utama

#### 4.5 Implementasi Sistem



Gambar 4.5 Tampilan Frame Pembuka



**Gambar 4.6 Tampilan Frame Menu Utama**

## 5. Kesimpulan dan Rekomendasi

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa rancang bangun aplikasi media pembelajaran teknik pengambilan gambar dengan menggunakan software Adobe Flash CS6. Sistem ini dapat membantu guru dalam kegiatan proses pembelajaran mata pelajaran teknik pengambilan gambar dan hasil dari rancangan ini adalah berwujud media interaktif animasi flash, yang dapat meningkatkan prestasi akademik yaitu nilai pre-test 68 dan post-test 75-90.

### 5.2. Rekomendasi

Peneliti menyadari bahwa perancangan Media Pembelajaran Teknik Pengambilan Gambar ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu direkomendasikan agar. Hasil rancangan yang berwujud Media Pembelajaran Teknik Pengambilan Gambar dapat diterapkan di SMK NU Gebang Purworejo untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan prestasi. Agar kelemahan yang ada pada sistem media pembelajaran ini dapat dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya. Hasil rancangan yang berwujud media interaktif Animasi flash ini kedepan dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan beberapa fitur seperti narator animasi, waktu atau jam. Demikian pula dapat dikembangkan lagi untuk menambahkan tampilan untuk mengetahui pilihan jawaban soal yang benar dan salah. Selain itu dapat dikembangkan juga agar bisa di akses atau dijalankan melalui smartphone untuk memudahkan belajar siswa ketika dirumah.



## Daftar Pustaka

- Ahmadi, A. K. (2018). Pengembangan Adobe Animate Cc Sebagai Media Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas Xi Ips 1 Man 1 Lamongan. *Skripsi diterbitkan*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Astuti, L. W. (2020). Media Pembelajaran Bahasa Inggris Tentang Tanda-Tanda (Signs) Berbasis Multimedia Interaktif Di SMK Negeri 2 Temanggung. *Skripsi diterbitkan*. STMIK Bina Patria Magelang.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Dasar-Dasar Teori Dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Dwiantoro, Septian Arif. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Tata Surya Pada SMP Negeri 8 Magelang Berbasis Android. *Skripsi dipublikasikan*. STMIK Bina Patria Magelang.
- Fachrudin, Andi. (2012). *Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Khoerunisa, Syfa. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Bergerak Kelas Xii Untuk Jurusan Multimedia Di Smk N 1 Wonosari. *Skripsi dipublikasikan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kustandi, C dan Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia.
- Munir. (2013). *Multimeda Dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukmawati, Airin. (2019). Media Pembelajaran Proses Daur Hidup Pada Hewan Darat Berbasis Multimedia. Skripsi dipublikasikan. STMIK Bina Patria Magelang.
- Sutiyatno, S. (2017). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: K-Media.
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.