

ABSTRAK

ESTU MIYARSO: Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Sinematografi. Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2009.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengembangkan multimedia interaktif dalam bentuk produk CD pembelajaran sinematografi, dan (2) mengetahui efektivitas penggunaan multimedia interaktif ini.

Tiga model pengembangan sebagai pedoman penelitian ini diadaptasi dari model-model: (1) model pengembangan pembelajaran dengan pendekatan sistem untuk desain instruksional menurut Dick and Carrey (1986), (2) model pengembangan produk multimedia oleh Michael J. Hannafin (1988), Rob Philips (1997), dan W.Lee & Owens (2004), (3) model desain penelitian & pengembangan menurut Borg & Gall (1983). Prosedur penelitian ini terdiri dari: (1) analisis kebutuhan, (2) pengembangan desain pembelajaran, (3) pengembangan desain produk, (4) evaluasi formatif untuk produk awal, (5) implementasi dan evaluasi formatif produk akhir. Subjek uji coba pada penelitian ini berjumlah 35 orang terdiri dari 2 ahli materi, 2 ahli media, 3 mahasiswa untuk uji coba satu-satu, 8 mahasiswa untuk ujicoba kelompok kecil, dan 20 mahasiswa untuk uji coba lapangan. Pengumpulan data evaluasi formatif dilakukan dengan menggunakan angket penilaian untuk aspek pembelajaran, isi, tampilan dan program oleh subjek uji coba. Pengumpulan data evaluasi sumatif dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test* serta cek list dan wawancara dari 20 pengguna produk akhir.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Produk multimedia interaktif untuk pembelajaran sinematografi ini telah selesai dikembangkan dalam bentuk CD program pembelajaran sesuai dengan prosedur pengembangan. Secara umum kualitas produk multimedia interaktif ini termasuk dalam kriteria *baik* dengan skor rata-rata 3,76 dari rentang skor 1- 5. Aspek pembelajaran termasuk dalam kriteria *baik* dengan skor 3,92; aspek isi termasuk dalam kriteria *baik* dengan skor 3,65; aspek tampilan termasuk dalam kriteria *baik* dengan skor 3,74; dan aspek program termasuk dalam kriteria *baik* dengan skor 3,73. (2) Produk multimedia interaktif ini *efektif* digunakan untuk pembelajaran sinematografi dengan kenaikan rerata skor *post test* atas skor *pre test* sebesar 9,55 atau sebesar 14,54% dari pengguna selama satu kali pertemuan. Selain itu, data hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif ini mampu memotivasi pengguna pada saat proses pembelajarannya.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Pembelajaran Sinematografi

ABSTRACT

ESTU MIYARSO: *Developing Interactive Multimedia for Cinematography Instruction. Thesis. Yogyakarta: Graduate School, State University of Yogyakarta, 2009.*

This study aims to (1) develop interactive multimedia in the form of compact disk (*CD*) product for cinematography instruction, and (2) investigate the effectiveness of the interactive multimedia.

This research study applied developmental models adapted from (1) the instructional development model with systemic approach for instructional design by Dick and Carrey (1986), (2) multimedia product developments by Hannafin (1988), Philips (1997), Lee & Owens (2004), and (3) research and development model by Borg & Gall (1983). The study procedure consists of (1) need analysis, (2) development of instructional design, (3) design product development, (4) formatif evaluation for the initial product, and (5) sumative evaluation and implementation of the final product. The try-out subjects of this study were 35 people consisting of 2 content experts, 2 instructional media specialists, 3 students in one-to-one evaluation, 8 students in small group experiment, and 20 students in field experiment. The formative data were collected using questionnaire for the instruction, content, design, and program aspects by the try-out subjects. The sumative data were collected using pretest-posttest, checklist and interview guide from 20 users of the final product.

The findings show that (1) the interactive multimedia for the cinematography instruction has been developed in the CD program according to development procedures. In general, the quality of the product is in *good* criterion with a mean score of 3.76 on a five-point likert-type scale. The instruction aspect is in *good* criterion with the mean score of 3.92; the content aspect is in *good* criterion with the mean score of 3.65; the design aspect is in *good* criterion with the mean score of 3.74; and the program aspect is in *good* criterion with the mean score of 3.73. (2) The product of interactive multimedia is used *effectively* in the cinematography instruction with the difference in the mean of pretest and posttest score of 9.55 or 14.54% from the users in one meeting. Besides, the data resulted from the interviews and observation on the implementation of the product show that the product can motivate users at the process of the study.

Keywords: Interactive Multimedia Development, Cinematography Instruction

ABSTRAK

ESTU MIYARSO: Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Sinematografi. Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2009.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengembangkan multimedia interaktif dalam bentuk produk CD pembelajaran sinematografi, dan (2) mengetahui efektivitas penggunaan multimedia interaktif ini.

Tiga model pengembangan sebagai pedoman penelitian ini diadaptasi dari model-model: (1) model pengembangan pembelajaran dengan pendekatan sistem untuk desain instruksional menurut Dick and Carrey (1986), (2) model pengembangan produk multimedia oleh Michael J. Hannafin (1988), Rob Philips (1997), dan W.Lee & Owens (2004), (3) model desain penelitian & pengembangan menurut Borg & Gall (1983). Prosedur penelitian ini terdiri dari: (1) analisis kebutuhan, (2) pengembangan desain pembelajaran, (3) pengembangan desain produk, (4) evaluasi formatif untuk produk awal, (5) implementasi dan evaluasi formatif produk akhir. Subjek uji coba pada penelitian ini berjumlah 35 orang terdiri dari 2 ahli materi, 2 ahli media, 3 mahasiswa untuk uji coba satu-satu, 8 mahasiswa untuk ujicoba kelompok kecil, dan 20 mahasiswa untuk uji coba lapangan. Pengumpulan data evaluasi formatif dilakukan dengan menggunakan angket penilaian untuk aspek pembelajaran, isi, tampilan dan program oleh subjek uji coba. Pengumpulan data evaluasi sumatif dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test* serta cek list dan wawancara dari 20 pengguna produk akhir.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Produk multimedia interaktif untuk pembelajaran sinematografi ini telah selesai dikembangkan dalam bentuk CD program pembelajaran sesuai dengan prosedur pengembangan. Secara umum kualitas produk multimedia interaktif ini termasuk dalam kriteria *baik* dengan skor rata-rata 3,76 dari rentang skor 1- 5. Aspek pembelajaran termasuk dalam kriteria *baik* dengan skor 3,92; aspek isi termasuk dalam kriteria *baik* dengan skor 3,65; aspek tampilan termasuk dalam kriteria *baik* dengan skor 3,74; dan aspek program termasuk dalam kriteria *baik* dengan skor 3,73. (2) Produk multimedia interaktif ini *efektif* digunakan untuk pembelajaran sinematografi dengan kenaikan rerata skor *post test* atas skor *pre test* sebesar 9,55 atau sebesar 14,54% dari pengguna selama satu kali pertemuan. Selain itu, data hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif ini mampu memotivasi pengguna pada saat proses pembelajarannya.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Pembelajaran Sinematografi

ABSTRACT

ESTU MIYARSO: *Developing Interactive Multimedia for Cinematography Instruction. Thesis. Yogyakarta: Graduate School, State University of Yogyakarta, 2009.*

This study aims to (1) develop interactive multimedia in the form of compact disk (*CD*) product for cinematography instruction, and (2) investigate the effectiveness of the interactive multimedia.

This research study applied developmental models adapted from (1) the instructional development model with systemic approach for instructional design by Dick and Carrey (1986), (2) multimedia product developments by Hannafin (1988), Philips (1997), Lee & Owens (2004), and (3) research and development model by Borg & Gall (1983). The study procedure consists of (1) need analysis, (2) development of instructional design, (3) design product development, (4) formatif evaluation for the initial product, and (5) sumative evaluation and implementation of the final product. The try-out subjects of this study were 35 people consisting of 2 content experts, 2 instructional media specialists, 3 students in one-to-one evaluation, 8 students in small group experiment, and 20 students in field experiment. The formative data were collected using questionnaire for the instruction, content, design, and program aspects by the try-out subjects. The sumative data were collected using pretest-posttest, checklist and interview guide from 20 users of the final product.

The findings show that (1) the interactive multimedia for the cinematography instruction has been developed in the CD program according to development procedures. In general, the quality of the product is in *good* criterion with a mean score of 3.76 on a five-point likert-type scale. The instruction aspect is in *good* criterion with the mean score of 3.92; the content aspect is in *good* criterion with the mean score of 3.65; the design aspect is in *good* criterion with the mean score of 3.74; and the program aspect is in *good* criterion with the mean score of 3.73. (2) the product of interactive multimedia is used *effectively* in the cinematography instruction with the difference in the mean of pretest and posttest score of 9.55 or 14.54% from the users in one meeting. Besides, the data resulted from the interviews and observation on the implementation of the product show that the product can motivate users at the process of the study.

Keywords: Interactive Multimedia Development, Cinematography Instruction