

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Dalam proses pembelajaran, media merupakan unsur penting yang tidak dapat dipisahkan. Seiring perkembangan jaman, mencari informasi mengenai sesuatu bukanlah hal yang sulit, kita bisa mengaksesnya melalui internet maupun media sosial lainnya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Di dalam ruang lingkup pendidikan berbagai macam perubahan, pengembangan, bahkan pembaharuan dilakukan oleh pemerintah. Hal itu semata-mata dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan saat ini, akan tetapi untuk mewujudkan hal tersebut tentu saja perlu dukungan dari partisipan-partisipan di ruang lingkup pendidikan itu sendiri seperti, dinas pendidikan, pimpinan di setiap jenjang pendidikan, lembaga-lembaga kependidikan, dan juga tenaga pendidik, dosen atau guru. Pendidikan yang bermutu dapat diwujudkan melalui usaha yang mampu mensinergikan seluruh komponen pendidikan secara optimal sehingga proses interaksi anatar siswa dan sumber belajar dapat berjalan sesuai dengan setting belajar. Pengembangan pada media pembelajaran termasuk aspek penting yang harus diperhatikan guna menunjang proses pembelajaran yang ada di setiap sekolah,

atau perguruan tinggi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut. Arsyad (2006: 2-3) menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bagian yang tak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi terciptanya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Mata kuliah fotografi bisnis merupakan salah satu mata kuliah yang ada di Prodi Pendidikan Teknik Elektro, Jurusan Teknologi Industri, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha. Menurut Bull (2010:5) fotografi berasal dari dua istilah Yunani yakni *photo* dari *phos* (cahaya) dan *graphy* dari *graphe* (tulisan atau gambar). Sehingga makna harfiah fotografi adalah menulis atau menggambar dengan cahaya. Dengan ini maka identitas fotografi bisa digabungkan menjadi kombinasi dari sesuatu yang terjadi secara alamiah (cahaya) dengan kegiatan yang diciptakan oleh manusia dengan budaya (menulis dan menggambar/melukis). Salah satu unsur yang penting untuk dipelajari pada fotografi yaitu exposure. Bisa dibilang exposure merupakan nyawa dari fotografi dan exposure secara bebas disebut juga pencahayaan.. Exposure sendiri terdiri dari 3 unsur yaitu *shutter speed*, *aperture/diafragma*, dan *ISO*, ketiga unsur tersebut sering disebut segitiga exposure. Ketiga elemen ini saling berinteraksi untuk membantu dalam menentukan seberapa gelap atau terang foto yang diambil, apabila terdapat perubahan pada salah satu unsur maka akan berpengaruh pada unsur yang lainnya. Dalam bukunya *Jurnalistik Foto: Suatu Pengantar*, Gani dan Kusumalestari (2014:4) mengutip dari Sudjojo (2010:vi) bahwa fotografi sebagai teknik adalah mengetahui cara-cara memotret dengan benar, mengetahui cara-cara mengatur pencahayaan, mengetahui cara-cara pengolahan gambar yang benar, dan semua yang berkaitan dengan fotografi

sendiri. Sedangkan fotografi sebagai karya seni mengandung nilai estetika yang mencerminkan pikiran dan perasaan dari fotografer yang ingin menyampaikan pesannya melalui gambar/foto. Fotografi tidak bisa didasarkan pada berbagai teori tentang bagaimana memotret saja karena akan menghasilkan gambar yang sangat kaku, membosankan dan tidak memiliki rasa, fotografi harus disertai dengan seni. Dalam mendalami dunia fotografi diperlukan pemahaman fotografi yang baik agar menghasilkan foto yang baik pula. Sebelum menekuni lebih dalam dibidang fotografi tentu saja penting untuk mempelajari segitiga exposure, karena seperti yang sudah dijelaskan segitiga exposure adalah dasar dari sebuah fotografi.

Berdasarkan hasil survei, diskusi, dan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah fotografi bisnis, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan yaitu sebagian mahasiswa kurang mengerti secara maksimal mata kuliah fotografi khususnya materi segitiga exposure, sebagian mahasiswa belum memahami secara maksimal materi ajar segitiga exposure pada mata kuliah fotografi, variasi media pembelajaran yang digunakan oleh dosen pada mata kuliah fotografi khususnya materi segitiga exposure masih kurang, dan media pembelajaran digital segitiga exposure pada mata kuliah fotografi bisnis belum ada. Untuk menyampaikan materi ini diperlukan media pembelajaran yang membuat mahasiswa memahami konsep materi dan mudah untuk mengaplikasikannya. Pernyataan tersebut sesuai dengan pengalaman pribadi penulis ketika mengikuti pembelajaran pada mata kuliah fotografi bisnis, karena menurut pendapat penulis belajar dengan menggunakan teori saja masih belum efisien. Jadi dengan segala pertimbangan penulis mengembangkan sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Digital Segitiga Exposure Pada Mata Kuliah Fotografi Bisnis S1

Pendidikan Teknik Elektro Undiksha yang dimana nantinya berisi materi mengenai segitiga exposure. Media pembelajaran ini nantinya akan dikemas berupa *power point* yang didalamnya berisikan materi-materi segitiga exposure dan video animasi.

Media pembelajaran ini memanfaatkan fungsi *hyperlink* yang akan digunakan untuk menautkan video animasi sehingga lebih memperjelas materi yang dimuat dalam mata kuliah fotografi bisnis. Mahasiswa juga menjadi lebih dimudahkan dalam mengakses materi dengan adanya fungsi *hyperlink* ini dan *power point* menjadi tidak membosankan, disamping itu di dalam media pembelajaran ini juga akan terdapat forum diskusi sehingga memudahkan mahasiswa yang kurang mengerti untuk melakukan diskusi bersama dengan dosen mata kuliah maupun mahasiswa lainnya. Hasil produk nantinya berupa link, maka dari itu baik dosen ataupun mahasiswa akan dengan mudah mengaksesnya kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dilakukan penelitian yang berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Digital Segitiga Exposure Pada Mata Kuliah Fotografi Bisnis S1 Pendidikan Teknik Elektro Undiksha. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa memahami apa itu segitiga exposure dan membuat mahasiswa lebih tertarik dengan ilmu fotografi.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, adapun identifikasi masalah yang dipaparkan pada penelitian ini diantaranya :

1. Sebagian mahasiswa kurang mengerti secara maksimal mata kuliah fotografi bisnis khususnya materi segitiga eksposure.
2. Sebagian mahasiswa belum memahami secara maksimal materi ajar segitiga eksposure pada mata kuliah fotografi bisnis.
3. Media pembelajaran digital segitiga eksposure belum ada, dimana media pembelajaran yang dimaksud sesuai dengan yang tertulis pada latar belakang.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, adapun pembatasan masalah yang dapat dipaparkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran digital segitiga eksposure belum ada seperti yang tertulis pada latar belakang.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, adapun rumusan masalah penelitian yang dapat dipaparkan pada penelitian ini yaitu diantaranya :

- a. Bagaimanakah perancangan dan pembuatan media pembelajaran digital segitiga eksposure pada mata kuliah fotografi bisnis?
- b. Apakah media pembelajaran digital segitiga eksposure layak digunakan dalam proses pembelajaran pada mata kuliah fotografi bisnis?
- c. Bagaimana respon mahasiswa terhadap media pembelajaran segitiga eksposure?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian diatas, adapun tujuan pengembangan yang dapat dipaparkan pada penelitian ini yaitu :

- a. Untuk membuat media pembelajaran digital segitiga exposure pada mata kuliah fotografi bisnis.
- b. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran digital segitiga exposure pada mata kuliah fotografi bisnis.
- c. Untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap media pembelajaran segitiga exposure pada mata kuliah fotografi bisnis.
- d. Untuk memberikan manfaat atau nilai tambah terhadap proses pembelajaran.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang ingin dihasilkan dari penelitian ini yaitu mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik dan mudah untuk diakses oleh mahasiswa. Media pembelajaran ini nantinya akan berupa media pembelajaran digital yang mencakup materi-materi segitiga exposure pada mata kuliah fotografi. Tujuan dari dilakukannya pengembangan produk ini yaitu untuk membantu kegiatan pembelajaran dan membantu mahasiswa agar lebih memahami materi. Nantinya media pembelajaran ini akan berisikan materi-materi secara teoritis kemudian dilengkapi pula dengan video animasi. Untuk penjelasan materi secara teoritis juga akan dikemas berupa video animasi 2D sehingga terlihat lebih menarik. Agar pembelajaran menjadi lebih efisien maka nanti media pembelajaran ini akan disertai dengan fitur *hyperlink* yang dimana, apabila mahasiswa mengklik objek yang sudah diberikan opsi

hyperlink tersebut maka, objek tersebut akan menjalankan perintah yang telah dibuat sebelumnya, dengan adanya fitur *hyperlink* ini mahasiswa akan dimudahkan ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga fungsi *hyperlink* ini menjadi nilai tambah dari media pembelajaran ini. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan forum diskusi, sehingga mahasiswa bisa melakukan diskusi bersama dengan dosen mata kuliah dan mahasiswa lainnya. Disamping itu media pembelajaran ini akan dikemas dengan *design* yang menarik sehingga mahasiswa tidak bosan dan jenuh ketika mengikuti pembelajaran.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu :

1. Secara Teoretis
 - a. Bagi Peserta Didik
 - 1) Membantu peserta didik agar lebih memahami dan memperjelas materi yang disampaikan pada mata kuliah fotografi bisnis khususnya di materi segitiga exposure.
 - 2) Meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran digital dalam perkuliahan fotografi bisnis.
 - b. Bagi Dosen
 - 1) Menambah wawasan dosen pada alternatif media pembelajaran yang menarik dan membantu dalam kegiatan perkuliahan.
 - 2) Meningkatkan motivasi dosen untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis *software* dalam memberikan perkuliahan di kelas.

2. Secara Praktik

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran khususnya pada segitiga exposure.
- 2) Peserta didik mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran di mata kuliah fotografi bisnis.
- 3) Peserta didik menjadi lebih termotivasi ketika mengikuti pembelajaran di mata kuliah fotografi bisnis khususnya pada materi segitiga exposure.

b. Bagi Dosen

- 1) Sebagai alat bantu untuk dosen dalam mengajar pada mata kuliah fotografi bisnis khususnya materi segitiga exposure.
- 2) Meningkatkan kreatifitas dosen dalam mengembangkah media pembelajaran.

c. Bagi Prodi

- 1) Menambah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran dikelas secara langsung maupun pembelajaran daring
- 2) Memotivasi *stakeholder* kampus untuk mengembangkan media pembelajaran *software* dalam kegiatan pembelajaran.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

a. Asumsi

Pengembangan Media Pembelajaran Segitiga Eksposure Pada Mata Kuliah Fotografi Bisnis didasarkan pada asumsi sebagai berikut :

- 1) Peserta didik dapat melakukan proses pembelajaran secara mandiri, dikarenakan media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk digital sehingga bisa diakses kapan pun dan dimana pun.
- 2) Peserta didik menjadi lebih terbantu untuk memahami materi dengan adanya media pembelajaran, dikarenakan media pembelajaran ini dilengkapi dengan materi-materi serta video demonstrasi.
- 3) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih efisien, karena media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan fitur *hyperlink* yang dimana peserta didik hanya perlu mengklik objek yang sudah diberikan opsi tersebut.
- 4) Peserta didik diharapkan lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran dan tidak bosan ketika menggunakan media pembelajaran ini.
- 5) Media Pembelajaran Segitiga Eksposure ini menambah wawasan dan pengetahuan didalam pengambilan sebuah foto.

b. Keterbatasan Pengembangan

Media Pembelajaran Segitiga Exposure memiliki keterbatasan yaitu diantaranya :

- 1) Dari sekian banyak materi di mata kuliah fotografi yang ada, media pembelajaran ini hanya berfokus pada materi segitiga exposure saja.
- 2) Hanya bisa digunakan dalam mata kuliah fotografi bisnis yang membahas materi segitiga exposure.

1.9 Definisi Istilah

Dengan adanya definisi istilah ini akan menghindari penyimpangan dan kesalahan pahaman, oleh karena itu ada beberapa istilah definisi sebagai berikut :

a) Penelitian dan Pengembangan

Borg & Gall (2003), dalam bukunya "*Educational Research*", menjelaskan bahwa Penelitian dan Pengembangan dalam pendidikan adalah model pengembangan berbasis industri dimana temuan hasil penelitiannya digunakan untuk merancang produk pembelajaran, yang kemudian secara sistematis diuji cobakan dilapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai dihasilkannya suatu produk pembelajaran yang memenuhi standarisasi tertentu, yaitu efektif, efisien, dan berkualitas.

b) Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Gerlach & Ely (dalam Azhar Arsyad, 2017:3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun

kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

c) Pembelajaran Digital

Nanang Hidayat, dkk (2019, hlm 10) mengungkapkan bahwa pembelajaran digital dapat diartikan sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, inquiri, dan eksplorasi pada diri peserta didik, serta memungkinkan untuk komunikasi jarak jauh dan berbagi data yang terjadi antara guru dan peserta didik di lokasi kelas fisik yang berbeda. Pendapat lainnya dikemukakan oleh Fitriani, dkk (2017, hlm. 145) menyatakan pembelajaran digital merupakan peluang siswa untuk mencari sumber informasi yang lebih luas dengan mengakses internet baik di mesin pencari seperti google, youtube. Pembelajaran memanfaatkan teknologi digital merupakan '*setting*' yang dapat memberikan rangsangan pada semua indra siswa dalam pembelajaran.

d) Segitiga Eksposure

Dharsito (2016) menjelaskan bahwa eksposure adalah banyaknya jumlah cahaya yang ditangkap sensor kamera, yang ditentukan oleh lamanya rentang waktu penangkapan cahaya, lebar bukaan lensa, sensitivitas sensor, serta tingkat terang dari skenario yang dipotret dan

dalam konteks pengertian yang lebih praktis, exposure bisa juga dianggap sebagai tingkat terang sebuah foto.

e) *Hyperlink*

Hyperlink merupakan sebuah cara untuk menghubungkan suatu bagian di dalam *slide power point*, file, program ataupun pada halaman web dengan bagian yang lainnya dalam bidang-bidang tersebut. *Hyperlink* sering dipakai untuk menunjukkan lokasi lainnya dari teks maupun objek yang diperlihatkan atau dipresentasikan. *Hyperlink* dapat menghubungkan beberapa file, objek, aplikasi, dokumen, halaman web, dan lain-lain. Jika membuat sebuah objek pada *slide*, kemudian diberikan opsi *hyperlink* pada objek tersebut, maka di saat objek tersebut diklik, objek akan menjalankan perintah yang telah dibuat sebelumnya pada opsi *hyperlink*.

