

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Videografi

Development Of Website-Based Learning Media On Videographic Material

Azhar Muzaqqi^{a*}, Rian Rizki Adhisa^b

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah
Surakarta^a

Pusat Studi Literasi Dasar dan Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta^b
^aa710210012@student.ac.id

Abstract

Technological developments in education demand innovative learning media that can increase the effectiveness and interactivity of the learning process, particularly in multimedia areas such as videography. This study aims to develop website-based learning media and test its feasibility as a learning tool. The method used was Research and Development (R&D) with a 4D development model encompassing the stages of define, design, develop, and disseminate. Data collection techniques included interviews, observations, and questionnaires. Testing was conducted through functional testing using the black-box method, as well as feasibility testing by subject matter experts, media experts, and users using Aiken's V analysis and a Likert scale. The results showed that the developed learning media had a functional success rate of 100% (very successful), an Aiken's V value for subject matter experts of 0.6875 (high category) with a feasibility level of 75% (feasible), an Aiken's V value for media experts of 0.773 (high category) with a feasibility level of 62% (feasible), and a user response of 73% (agreement category). Thus, the developed website-based learning media is deemed feasible and can be used as an innovative alternative in videography instruction.

Keywords: Learning media, Website, Mltimedia, Videography

Abstrak

Perkembangan teknologi dalam pendidikan menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas dan interaktivitas proses belajar, khususnya pada bidang multimedia seperti videografi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis website serta menguji kelayakan penggunaannya sebagai sarana pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan angket. Pengujian dilakukan melalui uji fungsionalitas menggunakan metode black-box, serta uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna dengan analisis Aiken's V dan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat keberhasilan fungsionalitas sebesar 100% (sangat berhasil), nilai Aiken's V ahli materi sebesar 0,6875 (kategori tinggi) dengan tingkat kelayakan 75% (layak), nilai Aiken's V ahli media sebesar 0,773 (kategori tinggi) dengan tingkat kelayakan 62% (layak), serta respon pengguna sebesar 73% (kategori setuju). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis website yang dikembangkan dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran videografi.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Website, Mltimedia, Videografi

1. Pendahuluan

Penggunaan teknologi dalam pendidikan khususnya pada bidang multimedia saat ini mengalami perkembangan yang sangat signifikan (Jufri, Jusmawati, & Karlodi, 2024). Perkembangan teknologi adalah peluang bagi para pengajar untuk meningkatkan kreatifitas dan inovasi dalam pembelajaran. Pengajar dapat menggunakan media baru untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik yaitu menggunakan alat bantu atau media pembelajaran yang lebih

menyenangkan, interaktif dan efektif sehingga peserta didik mudah dalam memahami materi dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. (Bonafix, 2011.)

Menurut (Hudin, 2022) belajar adalah proses yang membuat seseorang berubah dalam tingkah laku mereka. Perubahan ini bukan disebabkan oleh kematangan atau hal-hal sementara namun disebabkan oleh kemampuan yang tetap dan tidak berubah. Perubahan perilaku ini terjadi dengan sengaja dan terus menerus yang mana perubahan ini bersifat positif dan aktif serta memiliki tujuan yang terarah.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk merangsang gagasan, perasaan, perhatian, dan bakat peserta didik untuk meningkatkan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi siswa serta memperkuat kualitas pendidikan dan mempermudah dalam menyimpan informasi. (Arifin & Widodo, 2023) Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi siswa dan dapat memperkuat kualitas pendidikan serta mempermudah dalam menyimpan informasi. Selain memotivasi dan meningkatkan aktivitas siswa media pembelajaran dapat membantu mempersingkat waktu belajar yang membuat proses belajar lebih fleksibel dan menambah pengalaman belajar. (Husein Batubara, Noor Ariani, & Prodi Pendidikan Guru, 2016)

Video adalah media yang digunakan untuk merekam dan menampilkan gambar bergerak baik berwarna maupun hitam putih dengan tambahan suara atau audio. Sedangkan videografi adalah proses, seni, atau teknik yang melibatkan pengambilan video atau gambar bergerak menggunakan media elektronik. (Astuti, Nurfitri, & Abdurrozaq, 2021)

HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah dokumen atau halaman web yang menampilkan berbagai informasi yang dilakukan dengan format *hypertext*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan website pembelajaran videografi sebagai pembelajaran dalam materi videografi dan untuk menguji kelayakan website sebagai media pembelajaran dalam materi videografi.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan Penelitian dan Pengembangan *research and development* (R&D). R&D adalah pendekatan ilmiah yang digunakan untuk merencanakan, mengembangkan dan menilai kelayakan suatu produk (Sugiyono). R&D dalam pendidikan adalah suatu proses mengidentifikasi kebutuhan, mengembangkan produk dan memvalidasi produk sehingga menjadi produk baru yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan.

Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. pada metode ini ada 4 tahapan yang harus di kerjakan secara runtut agar mendapatkan hasil yang maksimal. 4 tahapan tersebut diantaranya *Define* (definisi) pada tahapan ini peneliti mengidentifikasi masalah dan kebutuhan

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu dengan teknik wawancara yang dilakukan kepada mahasiswa serta melakukan observasi secara langsung di kampus sehingga mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa untuk menunjang proses perkuliahan. Teknik pengumpulan data lainnya menggunakan angket yaitu dengan memberikan pertanyaan kepada mahasiswa melalui *gform*.

Perhitungan yang digunakan untuk mengevaluasi kelayakan media dan efektivitas system dalam penelitian ini menggunakan pengujian *black-box* yang berfungsi untuk menguji fungsionalitas web. Hasil dari pengujian ini menunjukkan bahwa semua fitur yang ditampilkan dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan sehingga website ini dapat ditarakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran mahasiswa. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase keberhasilan yaitu :

$$\text{presentase keberhasilan} = \left(\frac{\text{jumlah uji berhasil}}{\text{total uji}} \right) \times 100\%$$

Pengklarifikasian kategori presentase keberhasilan dapat dilihat pada table 1:

Table 1. Interpretasi persentase keberhasilan

Interval Presentase	Interpretasi
>81%	Sangat Berhasil
61% - 80%	Berhasil
41% - 60%	Cukup Berhasil
21% - 40%	Kurang Berhasil
<21%	Sangat Tidak Berhasil

Perhitungan lainnya dengan menggunakan metode kelayakan media yang dihitung melalui instrument penilaian dari ahli media, ahli materi dan pengguna yang nantinya akan dihitug menggunakan perhitungan SUS (*System Usability Scale*). Adapun kriteria penilaian SUS dapat dilihat pada table 2 :

Table 2. Kriteria penilaian SUS

No	Pernyataan	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup Baik	3
4	Kurang Baik	2
5	Sangat Kurang Baik	1

Skor yang didapatkan akan dilanjutkan dengan perhitungan selanjutnya yaitu menggunakan perhitungan *likert* untuk menentukan presentase kelayakan dari ahli media, ahli materi, dan pengguna.

Setelah melakukan penilaian dari para ahli kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus Aiken-V. berikut rumus Aiken-V :

$$V = \frac{\sum si}{n(c - 1)}$$

Keterangan :

Si = Skor ahli media yang diberikan dikurangi nilai minimum skala

n = Jumlah ahli media

c = Jumlah kategori dalam skala penilaian

3. Hasil Dan Pembahasan

HASIL

Website *VideoLearn* merupakan sebuah platform website media pembelajaran yang menyediakan berbagai sarana seperti materi dan fitur untuk praktik langsung. Website ini dirancang untuk mempermudah mahasiswa dalam proses belajar mata kuliah multimedia dengan memanfaatkan teknologi internet sehingga mahasiswa dapat mengakses kapan saja dan dimana saja.

Keunggulan utama dari VideoLearn ini adalah fleksibilitasnya. Mahasiswa dapat belajar sesuai kecepatan masing-masing, mengulangi materi yang belum dipahami, serta memilih topik sesuai dengan kebutuhan sendiri. Selain itu tampilan dan navigasi yang mudah digunakan membuat proses belajar mahasiswa menjadi lebih nyaman dan tidak membosankan.

Berikut ini adalah hasil desain dan fitur-fitur yang ada dalam website VideoLearn untuk media pembelajaran mata kuliah multimedia :



Gambar 1. Halaman Home

Halaman 1 merupakan halaman home. Setelah mahasiswa mengakses link atau website akan diarahkan langsung ke halaman home. Pada halaman home terdapat tombol mulai untuk mengakses ke fitur lainnya yaitu mengakses materi, melihat video materi dan simulasi praktik dan melihat hasil foto di bagian galeri.



Gambar 2. Halaman Simulasi

Gambar 2 ini merupakan halaman simulasi ketika mahasiswa memilih tombol mulai yang ada di halaman beranda. Di halaman simulasi ini terdapat 2 fitur yaitu materi dan kamera simulator.



Gambar 3. Halaman Materi

Gambar 3 ini merupakan halaman ketika mahasiswa memilih button materi. Didalam button tersebut terdiri dari 6 materi yang dibagi perbab. Mahasiswa dapat memilih salah satu materi yang akan dipelajari.



Gambar 4. BAB 1



Gambar 5. Isi Materi BAB 1

Gambar 4 dan 5 merupakan halaman yang berisi materi BAB 1 tentang memahami videografi yang didalamnya ada materi yang bisa dipelajari secara mandiri ataupun kelompok. Didalam halaman ini juga terdapat button home yang berfungsi untuk kembali ke halaman home dan button menu yang berfungsi untuk berpindah ke pilihan bab selajutnya yang akan dipelajari.



Gambar 6. BAB 2



Gambar 7. Isi Materi BAB 2

Gambar 6 dan 7 merupakan tampilan halaman materi bab 2 dan ini materi tentang memahami tombol-tombol yang ada di kamera beserta fungsinya. Mahasiswa atau pengguna dapat mempelajari dan memahami nama-nama tombol dan kegunaannya secara singkat dan mudah untuk dihafalkan dan dipelajari. Dimateri ini juga terdapat panduan dasar perawatan kamera agar kamera tetap dalam performa yang maksimal saat digunakan.



Gambar 8. BAB 3



Gambar 9. Isi Materi BAB 3

Gambar 8 dan 9 merupakan tampilan awal masuk ke halaman materi bab 3 dan penjelasan materi bab 3 mengenai komposisi kamera. Mahasiswa atau pengguna dapat mempelajari secara tertulis materi yang sudah di berikan dan dilengkapi juga dengan video pembelajarannya sehingga mahasiswa atau pengguna dapat lebih paham dan memahami materi secara mendalam.

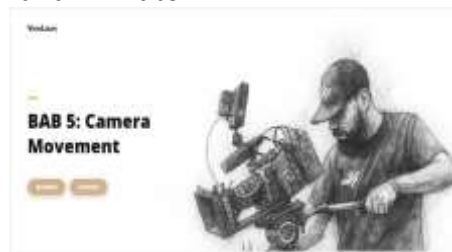


Gambar 10. BAB 4



Gambar 11. Isi Materi BAB 4

Gambar 10 dan 11 merupakan materi yang menjelaskan mengenai sudut pandang kamera (*kamera angle*). Pada materi ini terdapat penjelasan pengertian sudut pandang kamera, jenis-jenis sudut pandang kamera, sinonim penyebutan sudut pandang kamera, contoh penggunaan sudut pandang kamera. Dan juga dilengkapi dengan video pengambilan sudut pandang kamera untuk memperjelas mahasiswa atau pengguna dalam memahami materi ini.



Gambar 12. BAB 5



Gambar 13. Isi Materi BAB 5

Gambar 12 dan 13 merupakan materi yang mempelajari mengenai *camera movement* pada bab ini mempelajari posisi, sudut, atau arah untuk mengambil posisi yang bagus dan juga tujuannya. Pada materi ini juga menjelaskan jenis-jenis *camera movement* dan juga contoh penggunaannya. Selain itu untuk memperjelas materi di bab ini dilengkapi dengan video praktiknya.



Gambar 14. Materi BAB 6



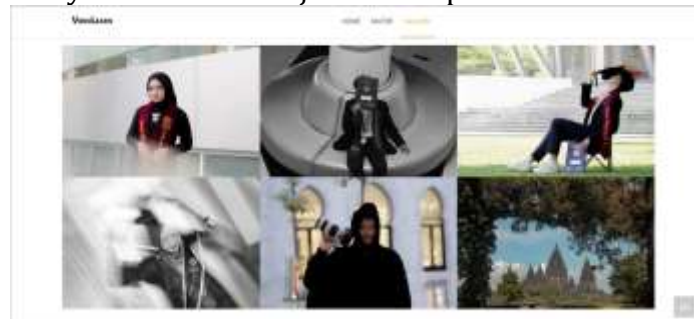
Gambar 15. Isi Materi BAB 6

Gambar 14 dan 15 merupakan materi mengenai *color setting*. Pada halaman ini menjelaskan pengertian *color setting*, perbedaan dasar warna, elemen-elemen penting dalam pengaturan warna dan juga video tutorial cara mengatur warna.



Gambar 16 Simulator Kamera

Pada halaman simulator kamera ini digunakan untuk mempraktikkan hasil pemahaman dari materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Didalam halaman simulasi ini juga sudah ada pengaturan kameranya seperti camera distance yang berfungsi untuk mengatur jarak ke objek, focal length atau panjang lensa yang digunakan yang berfungsi untuk zoom in zoom out, aperture berfungsi untuk mengatur blur objek yang difoto, shutter speed digunakan untuk mengatur pencahayaan internal, iso sensitivity digunakan untuk mengatur sensitivitas kamera, scene lighting digunakan untuk mengatur cahaya eksternal dan jika sudah pas bisa di take foto.



Gambar 17. Halaman Materi

Pada gambar 17 merupakan hasil dari foto langsung menggunakan kamera yang kemudian diunggah ke website ini untuk melihat hasil foto dari pembelajaran menggunakan website ini.

1. Uji fungsionalitas

Tahap uji fungsionalitas berfungsi untuk menguji kelayakan website yang sudah dibuat dan pengujian ini menggunakan pengujian *black-box*. Hasil uji fungsionalitas dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\% = \left(\frac{\text{jumlah uji berhasil}}{\text{total uji}} \right) \times 100\%$$

$$\% = \left(\frac{140}{140} \right) \times 100\%$$

$$\% = 1 \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Berdasarkan tabel 1, hasil yang diperoleh dari hasil perhitungan dari 28 uji yang dilakukan oleh 5 orang dan diperoleh hasil akhir 100 %. Berdasarkan tabel interpretasi yang ada di tabel 1, keterangan hasil tersebut terbilang “Sangat Berhasil” dalam merancang aplikasi.

2. Uji Ahli Materi

Tahapan uji ahli materi ini dilakkan oleh 2 dosen yang memahami tentang matari mltimedia. Setelah melakukan uji materi yang nantinya akan dihitung menggunakan perhitungan *Aiken’V* dan perhitungan *Likert*. Hasil dari uji materi dat dilihat pada tabel 3

Tabel 3. Hasil uji kelayakan materi

Butir	Ahli Materi		S ₁	S ₂	Σs	N(C-1)	V	Ket
	1	2						
1	4	4	3	3	6	8	0,75	T
2	4	4	3	3	6	8	0,75	T
3	4	4	3	3	6	8	0,75	T
4	3	4	2	3	5	8	0,625	T
5	4	3	3	2	5	8	0,625	T
6	3	4	2	3	5	8	0,625	T
	4	4	3	3	6	8	0,75	T
8	4	3	3	2	5	8	0,625	T
1-8	30	30	22	22	44	64	0,6875	T

Keterangan : T = Tinggi

Tabel 4. Interpretasi Uji *Aiken’s V*

Aspek	Interpretasi
0,8 - 1	Sangat Tinggi
0,6 - 0,79	Tinggi
0,40 - 0,59	Sedang
0,20 - 0,39	Rendah
0,00 - 0,19	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 3 mengenai hasil uji kelayakan materi yang dilakkan oleh 2 orang ahli materi yang kemudian dilakukan perhitngan menggunakan perhitungan *Aiken’s V* dan mendapatkan hasil nilai rata-rata 0,6875. Hasil nilai rata-rata dari perhitungan di tabel 3 dan diinterpretasikan ke tabel 4 terbilang dalam katergori “Tinggi”.

Setelah itu dilanjutkan dengan perhitungan *Likert* untuk mengetahui website ini layak atau tidaknya untuk diimplementasikan.

Perhitungan *Likert* :

$$\% = \left(\frac{\text{jumlah skor hasil}}{\text{skor maksimum}} \right) \times 100\%$$

$$\% = \left(\frac{60}{80} \right) \times 100\%$$

$$= 75\%$$

Tabel 5. Interpretasi Perhitungan *Likert*

Interval Presentase	Interpretasi
>81%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
<21%	Sangat Tidak Layak

Tabel 5 merupakan interpretasi presentase kelayakan materi berdasarkan skala *Likert*. Berdasarkan hasil perhitungan yang mendapatkan hasil akhir sebesar 75%. Sesuai dengan tabel 5 maka materi ini terbilang “Layak” untuk diimplementasikan.

3. Uji Ahli Media

Pada tahap uji validasi yang dilakukan oleh ahli media yang hasilnya akan dihitung menggunakan perhitungan *Likert* dan perhitngan *Aiken's V*, Hasil dari uji validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 6

Tabel 6. Hasil uji kelayakan materi

Butir	Ahli Media		S1	S2	ΣS	N(C-1)	V	Ket
	1	2						
1	4	4	3	3	6	8	0,75	T
2	4	4	3	3	6	8	0,75	T
3	4	4	3	3	6	8	0,75	T
4	4	3	3	2	5	8	0,625	T
5	5	4	4	3	7	8	0,875	ST
6	4	4	3	3	6	8	0,75	T
7	4	5	3	4	7	8	0,875	ST
8	3	5	2	4	6	8	0,75	T
9	3	5	2	4	6	8	0,75	T
10	4	5	3	4	7	8	0,875	ST
11	4	5	3	4	7	8	0,875	ST
12	4	5	3	4	7	8	0,875	ST
13	4	5	3	4	7	8	0,875	ST
14	3	5	2	4	6	8	0,75	T
15	3	4	2	3	5	8	0,625	T
16	3	4	2	3	5	8	0,625	T
17	3	5	2	4	6	8	0,75	T
18	3	5	2	4	6	8	0,75	T
19	3	5	2	4	6	8	0,75	T
20	4	5	3	4	7	8	0,875	ST

21	4	5	3	4	7	8	0,875	ST
22	3	4	2	3	5	8	0,625	T
1-22	80	100	58	78	136	176	0,773	T

Keterangan :

ST = Sangat Tinggi

T = Tinggi

Tabel 7. Interpretasi Uji Aiken'V

Aspek	Interpretasi
0,8 - 1	Sangat Tinggi
0,6 - 0,79	Tinggi
0,40 - 0,59	Sedang
0,20 - 0,39	Rendah
0,00 - 0,19	Sangat Rendah

Berasarkan hasil perhitungan uji kelayakan media yang dilakkan oleh 2 orang ahli media dan kemudian diinterpretasikan mendapatkan nilai rata-rata 0,773. hasil tersebut terbilang dalam kategori "Layak". Setelah itu dilanjutkan dengan perhitungan *Likert* untuk mengetahui media ini layak untuk diimplementasikan.

$$\% = \left(\frac{\text{jumlah uji}}{\text{total uji}} \right) \times 100\%$$

$$\% = \left(\frac{136}{220} \right) \times 100\% \\ = 62\%$$

Setelah dilakukan perhitungan menggunakan skala *Likert* mendapatkan hasil 62%. Jika dilihat dari tabel 7 hasil tersebut terbilang "Layak" untuk diimplementasikan ke pengguna.

4. Uji Pengguna

Pada pengujian ini dilakukan oleh 3 pengguna dari mahasiswa universitas nuhammadiyah surakarta program studi pendidikan teknik informatika. Pengujian ini dilakukan menggunakan google form yang didalamnya berisi angket kuesioner yang telah disusun sebelum pengujian dilakukan oleh peneliti dan diisi oleh mahasiswa yang sudah menguji websitenya. Angket ini terdiri dari 10 butir instrument menggunakan skala *Likert*. Perhitungan ini memiliki 5 bobot penilaian diantaranya Sangat Setuju (5), Setuju (4), Cukup Setuju (3), Tidak Setuju (2), Sangat Tidak Setuju (1). Hasil dari uji coba ini menghasilkan :

Perhitungan *Likert* :

$$\% = \left(\frac{\text{zskor yang diperoleh}}{\text{zskor maksimal}} \right) \times 100\%$$

$$\% = \left(\frac{109}{150} \right) \times 100\% \\ = 73\%$$

Tabel 8. Presentase Penilaian Pengguna

Presentase (X)	Kategori
$81\% < X \leq 100\%$	Sangat Setuju
$61\% < X \leq 80\%$	Setuju
$41\% < X \leq 60\%$	Cukup Setuju
$21\% < X \leq 40\%$	Tidak Setuju
$0\% < X \leq 21\%$	Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan perhitungan menggunakan skala Likert mendapatkan hasil sebesar 73%. dengan hasil ini dan dilihat dari presentase penilaian pengguna pada tabel 8 hasilnya termasuk dalam kategori "Setuju" bahwa website ini berhasil dikembangkan untuk menambah wawasan yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan website yang digunakan untuk media pembelajaran pada materi videografi. Penggunaan website ini sangat mudah untuk diakses dimana dan kapan saja pengguna akan mempelajari materi-materi mengenai videografi dengan cukup mengakses melalui link <https://teachers-insights.com/VidioLearn/index.html>. pada website ini terdapat beberapa fitur untuk melengkapi website ini dan mempermudah pengguna diantaranya materi pembelajaran per bab, video pembelajaran, simulasi kamera, dan juga galeri. Perbedaan dari website lain dimana pada website ini terdapat fitur simulasi kamera yang menjadi pembeda karena dengan adanya fitur ini memungkinkan mahasiswa tidak hanya memahami materi saja namun juga dapat mempraktikkan langsung dengan kamera yang sudah disediakan seperti mempraktikkan pada bagian aperture, shutter speed, ISO, dan mengatur pencahayaan. Hasil dari perhitungan beberapa pengujian ini mendapatkan hasil sebagai berikut :

Pertama dari uji fungsionalitas, hasil pengujian ini menggunakan pengujian Black-box dan menunjukkan Tingkat keberhasilan mencapai 100% yang masuk dalam kategori "Sangat Berhasil". Dari hasil ini dapat kita lihat bahwa semua fitur yang ada ini dirancang dengan sangat teliti dan menghasilkan produk yang sangat bagus. Dengan demikian website ini sudah memenuhi standar sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan.

Kedua dari uji ahli materi. Pada pengujian ini menggunakan perhitungan *Aiken's V* yang mendapatkan hasil rata-rata sebesar 0,6875 yang sudah termasuk kedalam kategori "Tinggi". Setelah perhitungan menggunakan *Aiken's V* dilanjutkan dengan perhitungan skala likert yang mendapatkan hasil sebesar 75% dan menurut tabel interpretasi menunjukkan bahwa hasilnya "Layak". Dapat disimpulkan bahwa materi yang disajikan di website ini sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran videografi.

Ketiga, hasil perhitungan dengan ahli media, masih menggunakan cara perhitungan yang sama dengan perhitungan ahli materi yaitu menggunakan perhitungan *Aiken's V* dan mendapatkan hasil rata-rata 0,773 dan pada hasil ini sudah terbelang kategori "Tinggi". Kemudian dilanjut menggunakan skala Likert dan mendapatkan nilai rata-rata 62% menunjukkan bahwa dari aspek tampilan navigasi

dan design mendapatkan hasil yang terbilang "Layak" dan masih memungkinkan pengembangan website masih dapat lebih dimaksimalkan kembali.

Keempat, berdasarkan uji coba pengguna yang dilakukan oleh 5 mahasiswa dan diperoleh hasil rata-rata sebesar 73%. Dengan hasil tersebut dapat dibilang hasil ini termasuk kedalam kategori "Setuju". Ini menunjukkan bahwa pengguna memberikan respons positif terhadap penggunaan situs web sebagai media pembelajaran. Mahasiswa merasa dengan adanya media pembelajaran pada materi videografi berbasis website ini dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi dengan mudah, dapat diakses fleksibel kapan saja dan dimana saja, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan metode konvensional.

4. Simpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis website VideoLearn untuk materi multimedia yang dirancang untuk memdahkkan mahasiswa dalam mempelajari materi multimedia dengan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan berbasis teknologi. Berdasarkan hasil pengujian media yang dikembangkan terbukti layak digunakan baik dari aspek materi maupun media. Serta dari uji coba pengguna mendapatkan respond positif. Hal ini menunjukkan bahwa fitur-fitur seperti materi, video pembelajaran, dan simulasi praktik dalam satu platform dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dari penelitian ini dapat kita lihat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan kualitas proses belajar dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih mandiri, adaptif, dan kontekstual.

5. Daftar Pustaka

- Arifin, K., & Widodo, S. (n.d.). *Pengembangan media video pembelajaran tentang pelajaran videografi kompetensi dasar gerakan kamera dan jenis pengambilan gambar pada kamera video yang layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo*.
- Astuti, A. Y., Nurfitri, K., & Abdurrozaq, I. (2021). Aplikasi sistem pembelajaran videografi di Madrasah Aliyah Darul Falah sebagai panduan kegiatan life skill. *Jurnal SIMETRIS*, 12(1).
- Bonafix, D. N. (n.d.). *Videografi: Kamera dan teknik pengambilan gambar*.
- Hudin, S. (n.d.). *Pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran videografi materi naskah kelas XI Animasi SMK Negeri 2 Surabaya*.
- Husein Batubara, H., Noor Ariani, D., & Prodi Pendidikan Guru, D. (2016). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika SD/MI. *Oktober*, 2(1).
- Jufri, M. T., Jusmawati, J., & Karlodi, J. (2024). Aplikasi pembelajaran fotografi berbasis Android. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 215. <https://doi.org/10.31602/tji.v15i1.13996>