

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini sangat mempengaruhi berbagai bidang, mulai dari telekomunikasi, teknologi grafis baik yang cetak maupun elektronik. Perkembangan ini terjadi sesuai dengan kebutuhan manusia akan rasa keingintahuan dan membutuhkan informasi dengan cepat dan akurat, sehingga dibutuhkan media yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Oleh sebab itu berkembanglah sarana teknologi komputer menjadi lebih praktis sesuai dengan kebutuhannya.

Kecanggihan mikroprosesor mendukung teknologi komputer menjadi lebih cepat dalam beberapa dasawarsa terakhir, sehingga menciptakan revolusi teknologi internet di berbagai negara serta penggunaannya dalam berbagai bidang kehidupan. Kemajuan teknologi internet membuat pertukaran informasi dan informasi yang dibutuhkan menjadi lebih mudah untuk didapatkan. Sehingga keberadaan internet pada masa kini sudah merupakan suatu kebutuhan pokok manusia modern dalam menghadapi berbagai tantangan perkembangan global. Awalnya internet memiliki kecepatan yang minim dan tarif berlangganan relatif mahal sehingga sedikit sekali yang menggunakannya. Kemudian seiring dengan perkembangan waktu kecepatan internet semakin tinggi dan tarif berlangganan relatif murah dan mudah terjangkau. Kondisi ini sudah tentu memberikan dampak terhadap corak dan pola kehidupan umat manusia secara keseluruhan. Oleh sebab

itu, setiap manusia atau bangsa yang akan menghadapi tantangan global, serta meningkatkan kualitas dirinya untuk beradaptasi dengan tuntutan teknologi mikroprosesor yang berkembang, maka suatu keharusan untuk mengikuti perkembangan teknologi apa lagi disertai kecepatan internet yang semakin memadai, mudah di akses dengan menggunakan komputer, laptop, netbook bahkan dengan seluler serta peralatan lainnya yang mendukung fasilitas internet.

Sementara itu bila ditinjau dari sudut pendidikan konvensional dalam proses penyajian pesan pembelajaran dilakukan melalui kata-kata, buku-buku maupun pertemuan yang dilakukan antara peserta didik dan pengajar. Apabila dilakukannya penyesuaian perkembangan teknologi dalam pembelajaran, maka akan terjadi perubahan sebab presentasi dilakukan dengan memanfaatkan alat bantu sebagai sarana penyampaian pesan sehingga mendominasi dalam pembelajaran. Kemutakhiran teknologi komputer telah memicu upaya baru untuk memahapi potensi alat bantu sebagai cara meningkatkan pemahaman manusia yang lebih baik dan terarah. Dimana teknologi komputer dapat menjadi alat bantu penyajian materi pembelajaran berupa pesan kata-kata, visual statis maupun dinamis dan hal ini menjadikan kecanggihan teknologi sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan ini juga mempengaruhi perkembangan di Indonesia, di mana pemanfaatan alat bantu teknologi menjadi kebutuhan diberbagai bidang dalam proses penyampaian informasi. Berbagai perkembangan teknologi yang digunakan dalam proses penyampaian pesan dapat dilihat dalam berbagai interaksi berikut ini. Pada bidang pengajaran, proyektor digunakan seorang pengajar, instruktur

dalam sebuah pembelajaran atau pelatihan, memproyeksikan materi dengan berbagai contoh-contoh visual sehingga para peserta didik dapat menangkap pesan tersebut secara lebih jelas. Pada bidang perfilman juga terjadi perkembangan yang cukup pesat mulai dengan kamera yang besar dan mahal kemudian berkembang dengan ukuran yang lebih kecil dan kualitas yang lebih baik, sehingga seseorang dapat kapan saja mendokumentasikan proses aktifitas pekerjaannya. Selain itu dalam segi design, telah menjadi lebih canggih seiring perkembangan *software* yang dipakai sehingga tercipta beragam efek yang memukau dan ada juga suatu film yang tidak lagi dikemas menggunakan kamera tetapi hanya dengan menggunakan *software* tersebut.

Ber macam macam penggunaan perkembangan teknologi tersebut mempunyai tujuan tidak lain untuk memudahkan kehidupan manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Perkembangan media terjadi seiring berkembangnya arus teknologi yang menciptakan kebutuhan informasi yang praktis serta selalu dapat diandalkan oleh manusia yang membutuhkannya.

Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia mengalami perubahan dengan penggunaan alat bantu teknologi komputer, menjadi ketertarikan diberbagai tingkat pendidikan dalam proses pembelajaran. Pendidikan di Indonesia telah mencoba melakukan beberapa hal dalam kegiatan pembelajaran antara lain pendidikan terbuka dengan belajar jarak jauh, belajar bersama antar lembaga pendidikan/latihan dalam sebuah jaringan, penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif seperti cd-rom multimedia dalam pendidikan secara bertahap menggantikan televisi dan video, perpustakaan elektronik (*e-library*).

Penggunaan teknologi komputer ini dimanfaatkan untuk memudahkan berbagai kebutuhan proses pembelajaran dalam pencarian ataupun penyampaian informasi yang dibutuhkan oleh peserta didik maupun pengajar.

Sebagai negara berkembang Indonesia menuntut daerah-daerahnya untuk mengikuti arus globalisasi dunia. Kebutuhan setiap daerah dihadapkan dengan berbagai fasilitas modern menuju kemakmuran. Salah satunya adalah perkembangan teknologi yang semakin mudah dijumpai. Berbagai fasilitas, kualitas dan manfaat yang ditawarkan oleh teknologi komputer, yaitu memudahkan hidup manusia dalam mengakses berbagai informasi. Dengan adanya teknologi komputer sebagai media informasi dan komunikasi dapat memudahkan mendapat informasi yang dibutuhkan dari mana saja, kapan saja, dan kepada siapa saja.

Perkembangan penggunaan teknologi komputer sebagai media juga digunakan untuk alat bantu mengajar (*teaching aids*) di setiap daerah yang berkembang di Indonesia. Dalam hal ini media disebut sebagai perantara, karena media diharapkan menjadi jembatan penghubung/perantara antara *encoder* dan *decoder*. Seorang pengajar yang menuangkan ide-idenya di papan tulis, berusaha menjadikan papan tulis tersebut sebagai perantara pesannya kepada para peserta didik. Seperti halnya cat minyak dan kanvas sebagai media seni rupa, menjadi perantara ide sang pelukis dengan para penikmat seni lukis.

Pemanfaatan media sebagai alat bantu pada proses pembelajaran sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Pada awalnya media yang dipakai adalah sebagai alat bantu visual, misalnya sebagai model, objek dan alat-alat lain yang

dapat memberikan pengalaman nyata, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Kemudian masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar abad ke-20, alat visual digabungkan dengan alat audio sehingga kita kenal dengan audio visual. Berbagai peralatan audio visual dapat digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dimana melalui penglihatan dan pendengaran dapat menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi apabila hanya digunakan alat bantu visual semata.

Seperti yang diketahui manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimana dia berada, sebab itu setiap pendidikan harus dirancang betul-betul kearah hasil manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, serta memiliki budi pekerti luhur dan moral yang baik. Dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Pendidikan yang ada di Indonesia harus mampu mempersiapkan warga negara agar dapat berperan aktif dalam seluruh lapangan kehidupan, berkarakter, cerdas, aktif, kreatif, terampil, jujur, berdisiplin dan bermoral tinggi, demokratis, serta toleran dengan mengutamakan persatuan dan kesatuan bangsa.

Berdasarkan kebutuhan pembelajaran harus dilakukan dengan secara efektif dan efisien, pengajaran yang mengedepankan peran pengajar (*teacher-centered or teacher-oriented*). Pengajaran seperti ini dianggap kurang tepat disebabkan menempatkan pengajar sebagai pelaku utama dan dominan dalam proses belajar-mengajar sehingga peserta didik pasif, hanya menjadi pendengar yang baik, tertib, dan senang disuapi materi pelajaran. Sehingga pengajar bekerja keras menyusun materi pelajaran sebanyak mungkin untuk kebutuhan kurikulum.

Sebenarnya pembelajaran merupakan suatu rangkaian peristiwa yang mempengaruhi peserta didik atau pembelajaran sedemikian rupa sehingga perubahan perilaku yang disebut hasil belajar terfasilitasi. Dengan kata lain setiap pembelajaran yang mengandung makna akan melalui serangkaian kegiatan belajar yang telah dirancang lebih dahulu agar terarah sehingga tercapainya perubahan tingkah laku yang diharapkan. Sumber belajar dapat berupa bahan pembelajaran saja atau dikombinasikan dengan kehadiran pengajar sepanjang didahului dengan perencanaan yang mengarah pada tercapainya hasil belajar tertentu.

Pembelajaran tidak terbatas pada proses intelektual atau kognitif semata tetapi dapat juga berbentuk proses pembentukan sikap perilaku atau afektif. Pembentukan sikap perilaku melibatkan pemberian contoh atau model untuk ditiru peserta didik. Pembelajaran juga melibatkan berbagai metode, dari metode yang paling tua seperti ceramah sampai yang paling mutakhir seperti simulasi dan percobaan ilmiah. Pembelajaran melibatkan pula penggunaan media tercetak, visual atau gambar, audio, dan multimedia dengan komputer. Dengan kata lain kegiatan pembelajaran yang bervariasi akan menghasilkan perubahan tingkah laku peserta didik bahkan dapat berupa karya inovatif baik berupa teori, benda atau teknologi baru, serta sikap dan perilaku atau karakter baru.

Aktifitas pembelajaran menjadi sangat penting pada saat rancangan pembelajaran dibuat, penggunaan pemanfaatan alat bantu teknologi pendidikan menjadi salah satu alternatif penerapan, pengembangan proses pembelajaran. Dalam paradigma pembelajaran yang berfokus pada pengajar dimana metode perencanaan pembelajaran hanya menggunakan buku teks saja serta terkadang

dibantu dengan alat bantu audio visual sebagai pelengkap, perencanaan pelajaran seperti ini terlalu bersifat tradisional.

Proses perkembangan alat bantu pembelajaran sangat mempengaruhi pembelajaran. Bila kita lihat perkembangan alat bantu pembelajaran yang sering disebut media pembelajaran, awalnya dikenal melalui suatu gerakan dalam dunia pendidikan dinamakan "*visual educational*", dimana guru harus menggunakan gambar-gambar untuk memperjelas apa yang diajarkannya. Setelah media visual berkembang secara cepat dengan berbagai modifikasi dari kreasi setiap generasi maka muncullah media audio yang disebut gerakan "*audiovisual education*" yang menekankan pentingnya penggunaan audio visual dalam pembelajaran. Disinilah mulai dikenal *Audio Visual Aids (AVA)* yaitu alat peraga yang menyajikan bahan-bahan visual dan audio untuk memperjelas apa yang disampaikan pengajar kepada peserta didik disebut juga "*Teaching Aids*". Perkembangan berikutnya terciptalah suatu model komunikasi untuk kegiatan elektronika sehingga munculah istilah "*Audiovisual Communication*". Selanjutnya muncul istilah "*Educational Communication*" dan kemudian "*Educational Media*" semuanya menampilkan fungsi baru yaitu komunikasi dalam penggunaan media. Teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat bantu audio visual, sehingga selain sebagai alat bantu media juga berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi belajar. Semenjak saat itu audio visual bukan hanya dipandang sebagai alat bantu guru saja, melainkan juga sebagai alat penyalur pesan atau media dalam pembelajaran. Penelitian mulai memperhatikan peserta didik sebagai komponen yang penting dalam proses belajar mengajar. Pada saat itu teori tingkah laku mulai

mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang terkenal dihasilkan teori ini adalah *teaching machine* dan *programmed instruction*. Media pembelajaran berkembang lagi dengan pendekatan sistem (*system approach*) yang mulai menampakkan pengaruhnya dalam kegiatan pembelajaran. Dimana setiap program pembelajaran harus direncanakan secara sistematis dengan memusatkan perhatian kepada peserta didik serta direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Pemanfaatan alat bantu komunikasi makin berkembang pesat, terutama media berbasis komputer dimana komputer bukan lagi sekedar berbasis audio visual tetapi juga sentuhan (*touching*) yang lebih menekankan pada intraksi langsung antara penyampai pesan, media, serta penerima pesan. Dari sini lahirlah konsep penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran yang lebih terfokus pada interaktivitas antara media dengan pemakai media. Dimana multimedia digunakan sebagai penyampaian informasi secara interaktif dan terintegrasi yang mencakup teks, gambar, suara, video atau animasi, serta hypermedia dan hypertext termasuk multimedia interaktif berbasis komputer. Ada juga mengatakan multimedia merupakan media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Sehingga multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: Multimedia linier dan Multimedia interaktif.

Berdasarkan dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan, oleh karena itu tidak hanya digunakan oleh dosen tetapi yang lebih penting lagi dapat pula digunakan oleh mahasiswa agar mereka dapat belajar sesuai dengan kecepatan daya serap masing-masing.

Permasalahan yang timbul adalah bagaimana memproduksi serta memanfaatkan teknologi mutakhir media pembelajaran agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga perencanaan pembelajaran tidak lagi konvensional. Pembelajaran bermedia biasanya dilakukan oleh seorang ahli dalam proses pengembangan pembelajaran, termasuk didalamnya kegiatan menilai kebutuhan, analisis peserta didik, menyusun tujuan pembelajaran, penyusunan penilaian, dan sebagainya. Proses yang digunakan adalah proses pengembangan pembelajaran yang sistematis, dan bukan sekedar pendekatan intuitif.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan (FBS UNIMED) menunjukkan bahwa para mahasiswa membutuhkan media pembelajaran mutakhir. Hal ini disebabkan, mahasiswa lebih dapat menangkap materi melalui rangsangan menggunakan panca indra, baik dari bentuk objek benda, data maupun peristiwa kemudian memperhatikan atau mengabaikan, memilih sebagian atau menerima seluruhnya, dan membuat reaksi dengan membuat respon respon visual yang mereka apresiasikan kedalam bentuk karyanya. Dari pengamatan dapat disimpulkan bahwa pengajar membutuhkan media pembelajaran mutakhir dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif. Hasil wawancara

dengan dosen pengampu. Seni Lukis I menunjukkan bahwa pembelajaran selama ini dilakukan dengan metode ceramah, menunjukkan buku teks dan gambar gambar dengan menggunakan proyektor sebagai alat media pembelajaran yang kemudian dipraktekkan dalam bentuk latihan pembuatan karya lukis sesuai dengan tema yang diberikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran Seni Lukis I membutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung proses kreatifitasnya sehingga perlu dirancang proses pembelajaran lebih memanfaatkan teknologi mutakhir seperti pemanfaatan teknologi informasi, dan komputer (multimedia) sehingga materi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa. Sebab multimedia pembelajaran untuk proses pembelajaran identik dengan proses komunikasi. Dengan kata lain media pembelajaran yang dimaksudkan yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan mahasiswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi untuk pencapaian tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif.

Proses komunikasi yang terkandung didalamnya terdiri dari beberapa komponen komponen yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesan, media, dan umpan balik. Sumber pesan yaitu seseorang yang menyampaikan pesan (dosen). Pesan adalah isi/materi ajar yang tertuang dalam kurikulum yang dituangkan dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*). Penerima pesan yaitu mahasiswa dengan menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan

(*decoding*). Sedangkan media yaitu perantara yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima.

Pembelajaran Seni Lukis I perlu untuk memanfaatkan teknologi mutakhir (modern) yang ada, yaitu dengan memanfaatkan media teknologi yang berbasis mikroprosesor untuk membuat dan mempresentasikan materi pelajaran. Salah satu media pembelajaran yang berkembang saat ini dan dapat digunakan pengajar dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran yang memanfaatkan multimedia. Multimedia merupakan penyajian informasi berupa teks, gambar, dan suara secara bersama sehingga menjadi efektif dan efisien”.

Multimedia pembelajaran diproduksi dengan memanfaatkan berbagai media yang terintegrasi menjadi satu. Setiap komponen media dapat merangsang satu atau lebih indra manusia. Semakin banyak indra yang terlibat dalam proses belajar, maka proses belajar tersebut akan menjadi lebih efektif. Secara tegas hal ini menyarankan penggunaan lebih dari satu indera manusia. Oleh karena itu, pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat diharapkan meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Penelitian tentang belajar melalui stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan hubungan fakta dan konsep. Dilain pihak stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berurutan. Konsep ini mengatakan bahwa ada dua sistem ingatan manusia, satu untuk mengolah simbol simbol verbal kemudian menyimpannya dalam bentuk proposisi

image dan yang lainnya untuk mengolah *image* nonverbal yang kemudian disimpan dalam bentuk proposisi verbal.

Media pembelajaran yaitu berupa multimedia interaktif telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Dosen pengampu untuk mengembangkan teknik pembelajaran dengan menggunakan media, akan menghasilkan hasil pembelajaran yang maksimal. Demikian juga bagi mahasiswa, akan lebih mudah menyerap informasi secara cepat dan efisien.

Multimedia pembelajaran interaktif dalam proses belajar akan membuat suasana yang berbeda dalam pembelajaran, karena materi yang dulunya diajarkan dengan ceramah dan hanya monoton dapat divariasikan dengan menampilkan tayangan berupa integrasi teks, suara, gambar bergerak dalam multimedia interaktif tersebut. Hal ini tentunya membuat mahasiswa akan menjadi tertarik dengan materi diajarkan apalagi mereka dapat memperoleh informasi sesuai dengan pembelajaran yang dibutuhkannya. Dengan kata lain multimedia interaktif dapat bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa melalui pengembangan dan penciptaan sarana belajar, sumber belajar, serta menunjukkan kemajuan teknologi yang semakin pesat. Multimedia Pembelajaran Interaktif yang akan dihasilkan dapat dijadikan sebagai variasi sarana pembelajaran dan meningkatkan kreativitas serta memotivasi mahasiswa untuk terus belajar supaya dapat memenuhi tuntutan perkembangan zaman.

Perkembangan teknologi mutakhir komputer terutama dalam bidang perangkat lunak mendukung penerapan pembuatan media pembelajaran. Dengan perangkat lunak komputer dapat disajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio, interaktif maupun visual. Salah satu perangkat lunak yang mendukung dalam mengembangkan media pembelajaran adalah *Adobe Flash Professional CS6* (AFP CS6). Perangkat lunak ini merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang dikeluarkan oleh perusahaan internasional Adobe yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap untuk keperluan pembangunan situs web, banner, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen server dan pembuatan situs web atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dengan beberapa kemudahan itulah AFP CS6 mendukung dalam penerapannya sebagai pengembangan media berupa produk Multimedia Interaktif Pembelajaran.

Melihat kenyataan tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk mata kuliah Seni Lukis I Jurusan Seni Rupa FBS UNIMED. Dengan pengembangan produk Multimedia Pembelajaran Interaktif ini diharapkan dapat membantu dosen dalam menjelaskan berbagai bahasan materi pelajaran. Para mahasiswa sebagai penerima materi pelajaran, akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini merupakan upaya untuk pengembangan media pembelajaran berupa produk Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Seni Lukis I Jurusan Seni Rupa FBS UNIMED dengan menggunakan program *Adobe Flash Professional CS6*.

B. Identifikasi Masalah

1. Apakah materi yang disajikan pada Multimedia Pembelajaran Interaktif mudah dikuasai bila dibandingkan dengan materi yang disajikan melalui tatap muka ?
2. Apakah Multimedia Pembelajaran Interaktif dapat membantu dalam memahami proses berkarya mata kuliah Seni Lukis I ?
3. Apakah rekayasa produk teknologi komputer dapat menghadirkan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk menyajikan bahan ajar yang dibutuhkan sesuai dengan materi pembelajaran mata kuliah Seni Lukis I ?

C. Pembatasan Masalah

Identifikasi masalah yang telah diuraikan menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran, melalui produk Multimedia Pembelajaran Interaktif diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah yang teridentifikasi. Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, baik dari segi kemampuan, waktu dan biaya maka pengembangan produk Multimedia Pembelajaran Interaktif ini dibatasi pada lingkup mata kuliah Seni Lukis I.

Adapun yang menjadi ruang lingkup dari penelitian ini adalah:

1. Prototip yang dikembangkan merupakan multimedia pembelajaran yang materinya dikembangkan melalui Satuan Kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum Mata Kuliah Seni Lukis I Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni.

2. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Seni Lukis I berdasarkan kriteria kualitas media pembelajaran yang valid.
3. Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif dibuat dengan menggunakan rekayasa produk teknologi komputer yaitu dengan *Software Adobe Flash Professional CS6* yang menghasilkan media pembelajaran yang lebih efektif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah

1. Bagaimanakah pengembangan prototip Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Seni Lukis I yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni.
2. Bagaimanakah validitas produk Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Seni Lukis I berdasarkan kriteria kualitas media pembelajaran yang valid.
3. Bagaimanakah efektifitas Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Seni Lukis I Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni.

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini adalah untuk menjawab masalah-masalah dalam perumusan masalah di atas menghasilkan media pembelajaran berupa produk Multimedia Pembelajaran Interaktif berdasarkan kriteria kualitas media pembelajaran yang valid serta untuk melihat efektifitas dalam pembelajaran Mata Kuliah Seni Lukis I.

F. Manfaat Pengembangan

Secara teoritis manfaat pengembangan ini adalah:

1. Memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang pengembangan produk Multimedia Pembelajaran Interaktif terutama pada Mata Kuliah Seni Lukis I.
2. Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif dapat direkomendasikan menjadi bahan ajar dan alternatif sarana penyampaian materi pembelajaran Mata Kuliah Seni Lukis I.
3. Membangkitkan minat penelitian lanjutan untuk mengkaji pengembangan multimedia pembelajaran Seni Lukis I sesuai dengan kebutuhan.

Manfaat pengembangan ini secara praktis adalah:

1. Bagi peneliti, penelitian ini merupakan pengalaman berharga dalam menambah wawasan sebagai pendidik, khususnya untuk Mata Kuliah Seni Lukis I sehingga kedepan dapat meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik.
2. Bagi mahasiswa, membantu mahasiswa dalam memahami proses berkarya Seni Lukis I melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif.
3. Sebagai salah satu alternatif dalam pemanfaatan media pembelajaran seni lukis, berupa Multimedia Pembelajaran Interaktif yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi mutakhir informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran dapat dilakukan di mana dan kapan saja tanpa harus menuntut adanya kehadiran dosen secara fisik.