

## ABSTRAK

### **Pengembangan Model Pendidikan Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif Sinematografi untuk Meningkatkan Kreativitas dan Produktivitas Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler di Sekolah**

Oleh:

Sunaryo Soenarto, Estu Miyarso, Agus Basuki.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pendidikan keterampilan berbasis multimedia interaktif sinematografi sekaligus penerapannya dalam meningkatkan kreativitas dan produktivitas siswa pada kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Adapun tujuan jangka panjang penelitian ini adalah untuk menyalurkan potensi siswa SLTA pada hal-hal yang lebih positif dengan mengoptimalkan kreativitas maupun produktivitas siswa serta memberikan tambahan keterampilan alternatif di bidang perfilman dan *electronic broadcasting* bagi kalangan remaja pada umumnya.

Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development*. Subjek dan lokasi penelitian ini adalah siswa siswi SLTA di wilayah Yogyakarta. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* untuk menyelaraskan pokok bahasan materi sesuai dengan karakter sasaran pengguna. Prosedur pengembangan penelitian ini terdiri dari enam tahap yaitu: Analisis kebutuhan pengembangan, desain pengembangan model pembelajaran, pengembangan produk, evaluasi (kelaikan produk dan efektivitas model pembelajarannya), implementasi dan diseminasi hasil penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket; tes; interview; demonstrasi; dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah teknik terpadu atau serentak antara pendekatan deskriptif kuantitatif maupun kualitatif. Data kuantitatif akan diolah dengan deskriptif persentase maupun uji beda, adapun data kualitatif diolah dengan model interaktif.

Target khusus yang dihasilkan pada tahun pertama (2009) yaitu; (1) Diperoleh data tentang potensi kreativitas dan produktivitas siswa serta profile sekolah, khususnya yang berkaitan dengan kegiatan sinematografi di beberapa SLTA di Yogyakarta, (2) Diperoleh data tentang kebutuhan dan minat siswa maupun sekolah dalam upaya pengembangan kegiatan ekstrakurikuler "Movie Maker Remaja", (3) Tersusun desain model pembelajaran/pelatihan berbasis multimedia interaktif sinematografi dalam meningkatkan kreativitas dan produktivitas siswa melalui kegiatan "movie maker remaja", (4) Tersusunnya instrumen penilaian pembelajaran/pelatihan berbasis multimedia interaktif sinematografi (5) Tersusunnya instrumen penilaian (validitas dan kelaikan) pengembangan multimedia interaktif "Cara Praktis Membuat Film" bagi siswa SLTA dan *movie maker* remaja, (6) Tersesainya produk pengembangan multimedia interaktif dalam bentuk CD Program Pembelajaran "Sinematografi Remaja" yang laik dan tervalidasi. Semua target pada tahun pertama tersebut telah terpenuhi dan peneliti siap untuk menindaklanjuti untuk kegiatan penelitian pada tahun berikutnya.

Kata Kunci: *Pengembangan Model Pendidikan Keterampilan, Multimedia Interaktif*

*Sinematografi, Kreativitas, Produktivitas, Ekstrakurikuler*