

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI DASAR
DESAIN GRAFIS DAN NIRMANA BAGI SISWA KELAS XI JURUSAN
MULTIMEDIA DI SMKN 8 BANDAR LAMPUNG**

(SKRIPSI)

Oleh :

**KELIN CLARANISA AMANDA
1813025025**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI DASAR DESAIN GRAFIS DAN NIRMANA BAGI SISWA KELAS XI JURUSAN MULTIMEDIA DI SMKN 8 BANDAR LAMPUNG

Oleh

Kelin Claranisa Amanda

Guru mengemukakan bahwa proses pembelajaran pada mata pembelajaran kurang efektif karena media pembelajaran yang digunakan hanyalah *e-book* yang di unggah pada *google classroom*, hal tersebut membuat siswa yang merasa jenuh dan malas saat mengakses *e-book*, dan bahasa yang sukar dimengerti oleh siswa sehingga hasil belajar tidak maksimal. Sehingga diperlukannya pengembangan video pembelajaran yang dapat memudahkan dan menarik bagi siswa Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah video pembelajaran yang valid, mudah, dan menarik mengenai Dasar Desain Grafis dan Nirmana, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas XI di jurusan multimedia SMK Negeri 8 Bandar Lampung. Subjek penelitian ini terdiri dari 30 orang siswa kelas XI di jurusan tersebut. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *research and development* (R&D), dengan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi 4 tahapan, *define, design, development, disseminate*. Penelitian pengembangan ini berhasil menciptakan sebuah produk yang memenuhi standar validitas, kemudahan dan kemenarikan. Video pembelajaran yang telah dikembangkan telah melalui proses validasi dan memenuhi kriteria yang baik serta layak digunakan, dengan rata-rata nilai uji ahli materi sebesar 0,90 dan uji validasi oleh ahli media juga sebesar 0,88, dengan kategori sangat valid. Selain itu, video pembelajaran ini juga meraih hasil yang sangat baik dari uji kemudahan dan kemenarikan kepada siswa, dengan persentase rata-rata sebesar 89%.

Kata Kunci: Dasar Desain Grafis dan Nirmana, Video Pembelajaran, Media Pembelajaran, Multimedia, 4D.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF LEARNING VIDEOS ON BASIC MATERIAL GRAPHIC DESIGN AND NIRMANA FOR XI GRADE STUDENTS DEPARTMENT OF MULTIMEDIA AT SMKN 8 BANDAR LAMPUNG

By

Kelin Claranisa Amanda

Teacher stated that the learning process in the subject was less effective because the learning media used was only e-books uploaded to Google Classroom, this made students feel bored and lazy when accessing e-books, and the language was difficult for students to understand so that the results learning is not optimal. So it is necessary to develop learning videos that can make it easier and more interesting for students. The aim of this research is to create a valid, easy and interesting learning video about Basic Graphic Design and Nirmana, which can be used as a learning medium for XI grade students department of multimedia at SMKN 8 Bandar Lampung. The subjects of this research consisted of 30 students of XI grade in this department. The research method used in this research is research and development (R&D), using the 4D development model which includes 4 stages, define, design, development, disseminate. This development research succeeded in creating a product that meets the standards of validity, convenience and attractiveness. The learning videos that have been developed have gone through a validation process and meet good criteria and are suitable for use, with an average material expert test score of 0.90 and a validation test by media experts also of 0.88, with a very valid category. Apart from that, this learning video also achieved very good results in the ease and attractiveness test for students, with an average percentage of 89%.

Keywords: Basic Graphic Design and Nirmana, Learning Media, Multimedia, Learning Videos, 4D.

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI DASAR
DESAIN GRAFIS DAN NIRMANA BAGI SISWA KELAS XI JURUSAN
MULTIMEDIA DI SMKN 8 BANDAR LAMPUNG**

Oleh :

Kelin Claranisa Amanda

(Skripsi)

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
PADA MATERI DASAR DESAIN GRAFIS DAN
NIRMANA BAGI SISWA KELAS XI JURUSAN
MULTIMEDIA DI SMKN 8 BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Kelin Claranisa Amanda**

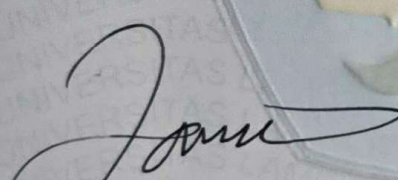
No. Pokok Mahasiswa : **1813025025**

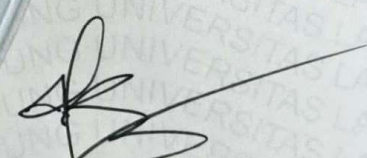
Program Studi : **Pendidikan Teknologi Informasi**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Menyetujui
1. Komisi Pembimbing


Ir. Meizano Ardhi Muhammad, S.T., M.T.
NIP 19810528 201212 1 001


Wayan Suana, S.Pd, M.Si.
NIP 19851231 200812 1 001

2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA

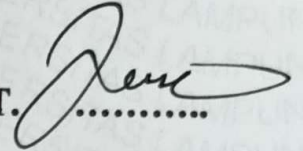

Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd.
NIP 19600301 196503 1 003

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

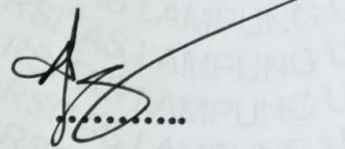
Ketua

: **Ir. Meizano Ardhi Muhammad, S.T., M.T.**



Sekretaris

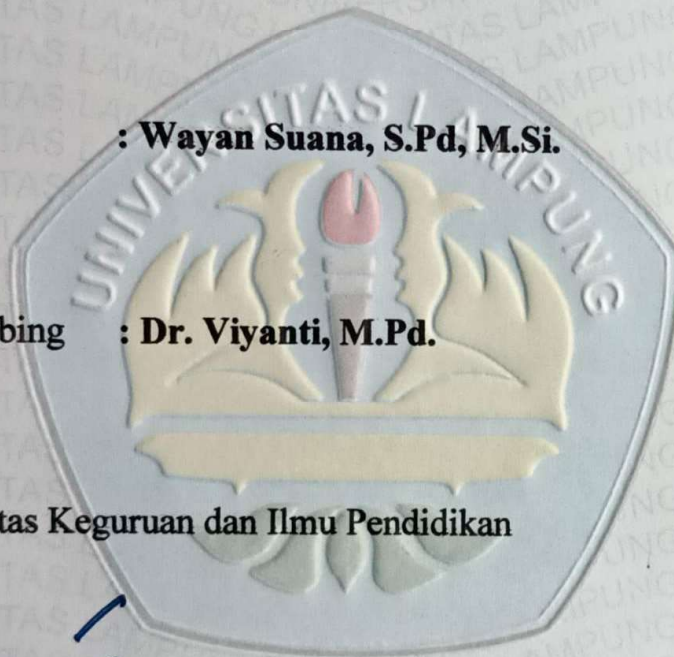
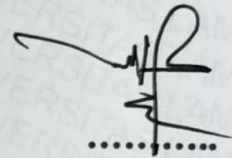
: **Wayan Suana, S.Pd, M.Si.**



Penguji

Bukan Pembimbing

: **Dr. Viyanti, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si

NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **8 Agustus 2023**

SURAT PERNYATAAN

Yang Bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kelin Claranisa Amanda
NPM : 1813025025
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Pada Materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana Bagi Siswa Kelas XI Jurusan Multimedia di SMKN 8 Bandar Lampung” merupakan karya sendiri dan bukan hasil karya orang lain. Semua hasil yang tertuang dalam skripsi ini telah mengikuti kaidah penulisan karya ilmiah Universitas Lampung. dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.



Bandar Lampung, 8 Agustus 2023

Kelin Claranisa Amanda
NPM 1813025025

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 5 Juni 2000, sebagai anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Feri Iskandar, S.T., M.T. dan Almarhumah Ibu Hernaningsih Muchsin, S.E. Penulis memiliki kakak laki-laki bernama Kevin Daffa Dafena.

Pendidikan awal yang penulis tempuh adalah Taman Kanak-kanak (TK) Sari Teladan di Kecamatan Kemiling yang diselesaikan pada tahun 2006, melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Beringin Raya yang diselesaikan pada tahun 2012, melanjutkan di MTs Negeri 1 Tanjung Karang yang diselesaikan pada tahun 2015, dan melanjutkan di SMA Negeri 7 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2018.

Pada tahun 2018 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Jurusan Pendidikan MIPA melalui jalur SBMPTN. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif dalam kegiatan kemahasiswaan diantaranya Anggota FORMATIF. Selain itu penulis pernah menjadi Asisten Praktikum pada mata kuliah Dasar Pemrograman pada tahun 2019. Pada tahun 2021 penulis melakukan Praktik Industri (PI) di Radar TV Lampung dan Pengenalan Lapangan Persekolah (PLP) di SMPN 13 Bandar Lampung.

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* yang selalu memberikan limpahan nikmat dan Rahmat-Nya, dengan kerendahan hati, kupersembahkan karya sederhana ini sebagai tanda bakti kasih tulus yang mendalam kepada:

1. Orang tuaku tercinta, Ayah Feri Iskandar, Almarhumah mama Hernaningsih Muchsin, dan Almarhumah nenek Warni yang tanpa lelah membesarkan, mendidik, dan sepenuh hati mendoakan serta mendukung segala bentuk perjuangan penulis. Semoga Allah SWT senantiasa memuliakan tempat Almarhumah mama dan nenek serta memberikan berkah sehat dan umur panjang untuk ayah supaya penulis bisa membahagiakannya, *I Love You so Much More*.
2. Abang penulis, Kevin Daffa Dafena dan Tete penulis, Fenty Iskandar yang selalu memberi dukungan dan dengan tulus mendoakan penulis.
3. Teristimewa kepada partner dalam segala hal di hidup penulis, Achmad Satrio Fajar yang telah sangat berkontribusi dalam penulisan skripsi ini, telah meluangkan baik pikiran, tenaga, maupun materi, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, telah mendengarkan segala keluhan penulis sepanjang penyusunan skripsi ini, memberi semangat untuk terus maju dalam segala hal untuk meraih yang menjadi impian penulis dan senantiasa selalu sabar menghadapi penulis.
4. Sahabat penulis Rizqi Rahmatika dan Dina Soraya yang selalu memberikan dukungan dan senantiasa saling mengingatkan dalam kebaikan.
5. Teman-teman Angkatan 2018 Pendidikan Teknologi Informasi.
6. Almamater Tercinta, Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena atas Rahmat dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana Bagi Siswa Kelas XI Jurusan Multimedia di SMKN 8 Bandar Lampung” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd. selaku ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.
3. Bapak Ir. Meizano Ardhi Muhammad, S.T., M.T. selaku pembimbing I, atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, arahan, saran, masukan serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Wayan Suana, S.Pd., M.Si. selaku pembimbing II, atas kesabarannya untuk memberikan bimbingan, arahan, saran, serta masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dr. Viyanti, M.Pd. selaku pembahas, atas saran dan perbaikan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu semasa kuliah.

7. Bapak Ibu Staff Administrasi FKIP Universitas Lampung.
8. Bapak Asef Riyadi, M.Pd. yang telah memberikan waktunya untuk membimbing dan membantu saya dalam melakukan penelitian di SMKN 8 Bandar Lampung.
9. Sahabat Perkuliahan Penulis, Kak Achmad, Kiki dan Dina yang telah menemani penulis, mendengarkan curhatan dan menyemangati penulis semasa kuliah, terimakasih atas dukungan untuk kelancaran pengerjaan skripsi ini.
10. Teman seperjuangan Angkatan 2018 Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi.
11. Sahabat penulis, Sindy, Ghazi dan Dicky yang telah menemani penulis sejak SMA sampai saat ini.
12. Ayah, Abang dan Tete penulis yang telah memberikan do'a serta dukungan berupa material maupun non material kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
13. Tuan pemilik NPM 1753025006 yang telah menjadi sosok rumah yang selama ini penulis cari-cari. Terimakasih selalu kebersamaan pada setiap bagian perjalanan penulis. penulis harap kita bisa sukses bersama sesuai dengan yang kita impikan.

Penulis berharap semoga Allah SWT selalu menyayangi dan menuntun kita pada jalan yang di ridhoi-Nya dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk yang membacanya.

Bandar Lampung, 8 Agustus 2023

Penulis

Kelin Claranisa Amanda

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
RIWAYAT HIDUP	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Teori Pengembangan.....	7
B. Media Pembelajaran	9
C. Video Pembelajaran	11
D. Teori Belajar yang Mendukung Penggunaan Video Pembelajaran	15
E. Kompetensi Dasar Materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana	16
F. Penelitian Relevan.....	17
III. METODE PENELITIAN	19
A. Desain Penelitian.....	19

B. Tempat dan Waktu Penelitian	19
C. Prosedur Pengembangan	20
D. Instrumen Penelitian	26
E. Teknik Pengumpulan Data	29
F. Teknik Analisis Data	29
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Hasil Penelitian Pengembangan.....	32
B. Pembahasan.....	45
V. KESIMPULAN DAN SARAN	50
A. Kesimpulan.....	50
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kompetensi Dasar Materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana.	17
2. Penelitian Relevan.....	17
3. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	22
4. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana	23
5. <i>Storyboard</i> video pembelajaran	24
6. Kriteria Validitas	30
7. Konversi Skor Uji Kemudahan dan Kemenarikan.....	31
8. Angket Ahli Materi	37
9. Angket Ahli Media.....	37
10. Angket Uji Kemudahan dan Kemenarikan Siswa.....	38
11. Penilaian Oleh Uji Ahli Media.....	40
12. Penilaian Oleh Uji Ahli Materi	40
13. Saran dan Masukan dari Validator.....	42
14. Tampilan Video Pembelajaran.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. <i>Flowchart</i> Prosedur Pengembangan 4D	20
2. Peta Konsep Materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana.....	22
3. Informasi Kualitas Video	33
4. Tampilan Awal Video Pembelajaran	35
5. Tampilan Isi Video Pembelajaran	36
6. Tampilan Isi Video Pembelajaran 2	36
7. Rata-rata Hasil Uji Validitas	41
8. Hasil Uji Kemudahan dan Kemenarikan.....	44
9. Rata-rata Uji Kemudahan dan Kemenarikan	44
10. Tampilan Awal Pada <i>Smartphone</i>	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Storyboard</i> Video Pembelajaran	L-1
2. Hasil Penilaian Ahli Media	L-5
3. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	L-8
4. Surat Balasan dari Sekolah	L-12
5. Foto Kegiatan saat Penelitian.....	L-13
6. Rekapitulasi Penilaian Siswa	L-13
7. Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Media dan Ahli Materi	L-14
8. Wawancara Guru.....	L-14

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abad ke-21 merupakan abad globalisasi, artinya di era globalisasi ini perkembangan teknologi dari waktu ke waktu semakin pesat. Pada hakikatnya teknologi bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari, hal ini berarti manusia tidak bisa terlepas dari teknologi yang semakin berkembang. Banyak sekali teknologi modern salah satunya internet. Internet merupakan salah satu teknologi komunikasi yang dapat digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran di sekolah guna menambah pengalaman belajar dan meningkatkan pengetahuan bagi siswa. Perkembangan teknologi pada dunia pendidikan saat ini ikut berkembang, banyak sekali pembaharuan teknologi yang dapat digunakan agar meningkatkan kualitas pendidikan. Pada penelitian pendahuluan yang telah dilakukan di SMKN 8 Bandar Lampung pada masa pandemi umumnya guru menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* dalam proses pembelajaran secara daring, dikarenakan adanya larangan pembelajaran tatap muka karena dapat menyebarkan COVID-19. Hal tersebut mengakibatkan sulitnya guru menyampaikan materi dan juga siswa sulit untuk menyerap materi. Oleh karena itu pengembangan bahan ajar diperlukan agar meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri.

Peningkatan kualitas pendidikan sangat diperlukan terobosan baru seperti inovasi pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran.

Menurut Adhi dan Dianna (2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan untuk mengantarkan informasi antara sumber dengan penerima (siswa) yang berisikan pesan-pesan ataupun informasi yang bertujuan untuk kegiatan belajar-mengajar. Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar saat ini karena media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau materi dari guru ke siswa sehingga materi yang disampaikan nantinya bisa diterima dengan mudah dan proses pembelajaran bisa menjadi lebih efektif dan efisien (Adhi & Dianna, 2018). Oleh karena itu, untuk dapat membantu guru agar mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diinginkan dalam proses belajar mengajar, salah satunya dapat menggunakan media pembelajaran yang berupa video pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berupa video dalam pembelajaran memberikan pengalaman baru terhadap proses pembelajaran, hal ini dikarenakan video merupakan gambar bergerak. Orang lebih tertarik untuk melihat presentasi atau aplikasi yang menampilkan suatu tayangan berupa video (Munir, 2012). Video pembelajaran yang dirancang merupakan gambar bergerak dan bersuara yang dihasilkan dari proses rekaman guna membantu menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan mudah dipahami sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa. Video pembelajaran ini dapat digunakan pada jurusan Multimedia pada mata pelajaran Desain Grafis di materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana yang dapat digunakan secara mandiri

yang tidak dibatasi oleh tempat dan waktu. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran berupa video pembelajaran ini dapat dijadikan suatu media pembelajaran yang mampu membantu proses kegiatan belajar-mengajar. Hal ini dikarenakan video pembelajaran ini dapat dengan mudah digunakan oleh siswa yang dapat digunakan secara mandiri, dimana saja dan kapan saja meskipun ketika diluar jam pelajaran.

Pernyataan di atas diperkuat oleh hasil wawancara di SMKN 8 Bandar Lampung dengan guru di SMKN 8 Bandar Lampung jurusan Multimedia mengemukakan bahwa proses pembelajaran pada mata pembelajaran Desain Grafis kurang efektif karena media pembelajaran yang digunakan hanyalah *e-book* yang di unggah pada *google classroom*, lalu kendala yang sering dihadapi saat proses pembelajaran yaitu banyak siswa yang merasa jenuh dan malas saat mengakses *e-book*, dan bahasa yang sukar dimengerti oleh siswa sehingga hasil belajar tidak maksimal dengan nilai rata-rata 72. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian (Leny, 2015) dinyatakan bahwa nilai siswa setelah meningkat setelah menggunakan video pembelajaran dengan nilai rata rata sebelum memakai media yaitu 73 sedangkan setelah memakai media tersebut nilai rata rata siswa meningkat menjadi 80, dan juga menurut (Suryansyah, 2016) dimana nilai siswa jauh lebih baik setelah menggunakan media pembelajaran video dengan nilai 82.05 dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran video dengan nilai rata rata 73,53.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas terdapat peningkatan nilai siswa saat menggunakan video pembelajaran dan diperkuat dari hasil

wawancara di SMKN 8 Bandar Lampung maka diduga kalau *e-book* kurang menarik sehingga perlu adanya inovasi baru yaitu video pembelajaran yang menarik yang mungkin bisa meningkatkan nilai siswa. Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa butuh adanya sebuah media pembelajaran video pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Pada Materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana Bagi Siswa Kelas XI Jurusan Multimedia di SMKN 8 Bandar Lampung” yang dapat membuat siswa lebih tertarik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat validitas media pembelajaran berbasis video pada materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana di kelas XI SMK Negeri 8 Bandar Lampung?
2. Apakah media pembelajaran berbasis video pada materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana di kelas XI SMK Negeri 8 Bandar Lampung mudah dan menarik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan video pembelajaran pada materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana bagi siswa kelas XI Jurusan Multimedia di SMKN 8 Bandar Lampung.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Bagi siswa

Dengan adanya video pembelajaran ini siswa lebih mudah dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan semangat belajar khususnya pada mata pelajaran Desain Grafis di materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana.

b. Bagi guru dan calon guru

Video pembelajaran dapat membantu dalam menjelaskan pelajaran, terutama pada materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana, guru dapat termotivasi untuk membuat media pembelajaran yang dapat diterapkan pada materi lainnya.

c. Bagi sekolah

Dengan penggunaan video pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran terutama bagi pelajaran Desain Grafis di SMKN 8 Bandar Lampung.

d. Bagi peneliti lain

Diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berupa video pada pembelajaran Desain Grafis ataupun pada mata pelajaran lain.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Penelitian dilakukan untuk mengembangkan video pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan daya tarik belajar siswa pada materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada Mei 2023 di SMKN 8 Bandar Lampung, adapun objek penelitian ini adalah siswa kelas XI Multimedia SMKN 8 Bandar Lampung. Pada penelitian ini, yang dimaksud dengan validitas media pembelajaran adalah pengujian yang dinilai oleh para ahli melalui uji ahli, dan dinyatakan valid oleh hasil validasi ahli, dengan nilai data $>0,41$ dan untuk menjawab rumusan masalah, kemudahan dan kemenarikan dinilai oleh siswa, dinyatakan mudah dan menarik jika hasil dari respon siswa dengan persentase 76-100% .

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu usaha guna meningkatkan kemampuan moral, teknis, teoritis, dan konseptual sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan ialah suatu proses untuk mendesain pembelajaran secara sistematis, dan logis guna menetapkan semua hal yang dilaksanakan saat proses pembelajaran dengan memperhatikan kompetensi dan potensi siswa (Abdul, 2005).

Menurut Sugiyono (2014) penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya media, bahan ajar dan juga proses. Lebih lanjut Endang (2008) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Sehingga makna dari penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian pengembangan juga memiliki model. Dengan adanya sebuah model seseorang lebih mudah memahami sesuatu dibandingkan dengan penjelasan panjang.

Dalam penelitian R&D terdapat beberapa model untuk mengembangkan suatu produk, diantaranya yaitu :

1. Borg and Gall

Model penelitian Borg and Gall mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang terdiri dari sepuluh langkah penelitian yaitu : (1) Melakukan penelitian pendahuluan (pra survey), (2) Perencanaan, (3) Mengembangkan jenis/bentuk produk awal, (4) Melakukan uji coba lapangan, (5) Melakukan revisi produk utama, (6) Uji coba lapangan utama (lebih luas), (7) Revisi terhadap produk operasional, (8) Uji lapangan operasional (uji kelayakan), (9) Revisi terhadap produk akhir (revisi final) dan, dan (10) Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk (Amirzan, 2018).

2. ADDIE

Model penelitian ADDIE mengemukakan prosedur penelitiannya sebagai berikut (1) Tahap *Analysis* (Analisis) Tahapan yang pertama adalah tahap *Analysis* (Analisis). Tahapan ini dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. (2) Tahap *Design* (Desain) Tahap ini dikenal dengan membuat rancangan produk (*blueprint*). (3) Tahap *Development* (Pengembangan) Tahap dimana rancangan yang sudah dibuat diwujudkan dalam bentuk nyata. (4) Tahap *Implementation* (Implementasi) Tahapan yang keempat merupakan implementasi. Tahap ini melakukan uji coba produk yang telah dibuat dari segi tampilan atau fungsionalnya produk. (5) Tahap *Evaluation* (Evaluasi) Evaluasi adalah proses dimana produk yang dikembangkan

berhasil dan sesuai dengan yang diharapkan berdasarkan kebutuhan yang ada (Listya, 2019).

3. 4D

Model penelitian 4-D menurut Thiagarajan mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari empat tahap (4D) yaitu *Define* (tahap pendefinisian), *Design* (tahap perencanaan), *Development* (tahap pengembangan), and *Dissemination* (tahap penyebaran).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana serta terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menghasilkan produk yang lebih bermanfaat guna meningkatkan dan mendukung kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik. Jadi pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*) menurut Thiagarajan dikarenakan model pengembangan 4D ini lebih cocok digunakan pada media pembelajaran video yang dikembangkan.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang terpenting untuk berlangsungnya suatu proses belajar-mengajar karena dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa, pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan

komunikatif sangat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa, menurut Arsyad (2014) dalam hal ini kata “media” berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara atau pengantar”. Lebih lanjut Sadiman (2002) mengemukakan bahwa media pembelajaran sebagai suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyalurkan dan mengirimkan pesan atau informasi kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien. Efektivitas dan efisiensi pembelajaran dapat terwujud saat siswa memahami materi pembelajaran yang dipelajari dan respon siswa terhadap pemahaman materi pelajaran yang dipelajari.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran dapat membangun minat dan keinginan belajar yang baru, serta dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. penggunaan media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses belajar mengajar dan penyampaian pesan serta isi pelajaran, selain itu juga media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi siswa, menyajikan data secara menarik dan terpercaya, meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Arsyad, 2014).

Nurseto (2011) mengemukakan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) mampu membuat pembelajaran lebih menarik sehingga membangkitkan motivasi

belajar siswa; 2) meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran karena makna bahan pengajaran menjadi lebih jelas sehingga memungkinkan terjadinya penguasaan serta tercapainya tujuan pengajaran; 3) Metode mengajar lebih bervariasi; 4) Mampu membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Lebih lanjut Daryanto (2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut : (1) dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih sederhana sehingga lebih mudah untuk disampaikan; (2) mampu membuat siswa lebih tertarik dalam proses belajar mengajar; (3) memaksimalkan seluruh indera; (4) membimbing siswa agar menjadi lebih mandiri guna meningkatkan wawasan; dan (5) memberikan informasi yang sama terhadap seluruh siswa.

Dari pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah suatu alat yang memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai perantara untuk menyampaikan suatu materi atau informasi belajar dari guru ke siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dan siswa dapat lebih mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

C. Video Pembelajaran

Media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu tugas tugas guru agar meningkatkan pemahaman belajar siswa. Kualitas proses pembelajaran dapat semakin meningkat saat ada media pembelajaran yang baik dan berorientasi pada siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

dapat membangkitkan keinginan dan minat baru serta motivasi dan rangsangan kegiatan belajar (Arsyad, 2014). Salah satu media yang dapat digunakan untuk memfasilitasi siswa adalah video pembelajaran. Menurut Batubara dan Ariani (2016) menyarankan durasi video pembelajaran yang baik berdurasi sekitar 3-5 menit supaya siswa dapat tetap fokus, waktu tersebut dianggap ideal dan tidak terlalu cepat dalam menyampaikan materi.

Video pembelajaran ini memiliki beberapa jenis, diantaranya yaitu :

1. Video Tutorial

Video tutorial merupakan suatu rangkaian gambar hidup yang mampu memberikan informasi kepada sekelompok orang yang diberikan oleh tutor atau seorang ahli sehingga sekelompok orang tersebut mampu memahami proses atau menambah pengetahuannya hanya dengan melihat video tersebut (Adhi & Dianna, 2018). Sedangkan menurut Aria (2013) video tutorial adalah sesuatu yang ditayangkan oleh guru berupa rangkaian gambar hidup yang berisi pesan-pesan pembelajaran guna membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pembelajaran tambahan kepada sekelompok kecil siswa.

Penggunaan video pembelajaran tutorial ini memiliki beberapa keunggulan jika dibandingkan dengan metode yang sering digunakan guru yaitu pembelajaran langsung menggunakan gambar yaitu: (1) siswa dapat dengan mudah mengulang kembali bagian yang dianggapnya belum jelas sehingga siswa dapat belajar secara mandiri, dan (2) video tutorial ini juga mudah untuk digunakan (*user friendly*) karena siswa tidak membutuhkan aplikasi khusus untuk dapat menggunakannya. Namun demikian, video

tutorial ini juga masih memiliki kekurangan yaitu (1) kualitas gambar masih kurang, karena pengambilan gambar hanya menggunakan kamera digital (Aria, 2013).

2. Video Animasi

animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar siswa (Sumarno dkk., 2018). Dengan demikian video animasi pembelajaran adalah video dengan sentuhan animasi dengan proses pembuatan secara digital dengan *software* tertentu (Nilna dkk., 2020).

kelebihan dari media pembelajaran Animasi yaitu (1). Memperkecil ukuran objek yang secara fisik cukup besar dan sebaliknya. (2) Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks. (3) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual. (4) Menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajarnya. (5) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. (6) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Kekurangan dari media pembelajaran video animasi yaitu : (1) Memerlukan biaya yang cukup mahal. (2) Memerlukan *software* khusus untuk membukanya. (3) Memerlukan kreativitas dan

keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran (4) Tidak dapat menggambarkan realitas seperti video atau fotografi (Johari dkk., 2014).

3. Video Dokumenter

Media pembelajaran video dokumenter ini dapat berisi konsep materi dan peristiwa di kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi.

(Suryandari dkk., 2016).

Media pembelajaran video dokumenter ini memiliki kelebihan yaitu media pembelajaran video dokumenter memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa karena media tersebut berhasil memotivasi siswa dalam kegiatan belajar dengan menggambarkan se jelas mungkin keadaan dimasa lalu melalui media video, dimana hal tersebut diperlukan siswa untuk memperkuat keyakinan siswa terhadap pengetahuan yang telah diperolehnya. Akan tetapi media video ini memiliki kelemahan, yakni media video dokumenter ini terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi sehingga nilai siswa pada kelas eksperimen lebih rendah daripada kelas kontrol (Nurjanah & Sair, 2016).

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar sangat membantu keefektifan pembelajaran tersebut. video pembelajaran merupakan suatu media pembelajaran berupa gambar bergerak disertai suara yang dapat menambah motivasi belajar siswa. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah gambar bergerak yang mampu

menampilkan sejumlah informasi yang diberikan oleh guru yang dapat mendukung proses pembelajaran. Jadi pada penelitian ini menggunakan video pembelajaran berupa video animasi dikarenakan video animasi diduga lebih cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMKN 8 Bandar Lampung bagi siswa kelas XI.

D. Teori Belajar yang Mendukung Penggunaan Video Pembelajaran

Kognitivisme dapat diartikan sebagai kegiatan untuk mengetahui sesuatu, memperoleh pengetahuan, menggunakan dan mengorganisasikannya. Definisi “*Cognitive*” berasal dari kata “*Cognition*” yang mempunyai persamaan dengan “*knowing*” yang berarti mengetahui. Dalam arti yang luas *cognition*/kognisi ialah perolahan penataan, penggunaan pengetahuan (Muhibbin, 2005).

Psikologi kognitif mendeskripsikan manusia sebagai makhluk yang selalu aktif menyeleksi dan mencari informasi untuk diproses. Sehingga fokus utama psikologi kognitif yaitu upaya memahami proses individu mencari, mengorganisasikan, menyeleksi, dan menyimpan informasi (Rovi, 2016).

Menurut Nurhadi (2020) teori belajar kognitivisme lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar itu sendiri. Belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon sebagaimana dalam teori behaviorisme, lebih dari itu belajar dengan teori kognitivisme melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks (Nugroho dkk., 2015). Dalam perspektif kognitif, belajar merupakan perubahan dalam struktur mental seseorang yang menyatukan hasil pengamatannya. Perkembangan struktur mental ini terjadi sesuai dengan

tingkatan kognitif seseorang, semakin tinggi tingkat perkembangan kognitif seseorang, maka semakin tinggi pula keterampilan dan kemampuan dalam memproses pengetahuan atau informasi yang diterimanya (Rovi, 2016)

Dari pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa teori belajar kognitif adalah teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajarnya. Dalam proses pembelajaran teori kognitif sangat mementingkan keterlibatan siswa secara aktif. Teori belajar kognitif juga dapat menjadikan siswa lebih mandiri dan kreatif serta membantu siswa lebih mudah memahami bahan belajar. Dari hal tersebut video merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membuat persepsi siswa terhadap pembelajaran lebih mudah yang diharapkan dengan itu dapat meningkatkan pemrosesan pengetahuan siswa dari pelajaran tersebut.

E. Kompetensi Dasar Materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana

Pada media pembelajaran yang dikembangkan, materi materi yang diambil yaitu materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana. Dasar Desain Grafis dan Nirmana merupakan salah satu materi yang terdapat di mata pelajaran Desain Grafis pada semester ganjil kelas XI di SMK Negeri 8 Bandar Lampung. Berdasarkan silabus kurikulum 2013, kompetensi dasar materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana pada dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kompetensi Dasar Materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana.

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Menerapkan Dasar Desain Grafis dan Nirmana	4.1 Membuat Desain dengan Menerapkan Dasar Desain Grafis dan Nirmana

Materi ini mencakup beberapa hal yang cukup penting terkait pengetahuan Dasar Desain Grafis dan Nirmana. Pada pengembangan ini difokuskan lebih mendalam terkait dengan pengetahuan Dasar Desain Grafis dan Nirmana yang dijelaskan melalui media video.

F. Penelitian Relevan

Tabel 2. Penelitian Relevan

Penelitian Terdahulu	Inovasi Penelitian
(Nilna dkk., 2020) Media pembelajaran saat ini masih belum mendukung; Prosedur Pengembangan yang digunakan yaitu penelitian pengembangan R&D (<i>Research & Development</i>). Media pembelajaran berbasis video ini menggunakan <i>software Coreldraw, FX Draw, Audiolab, Gif Maker Studio, Filmora, dan Power Point</i> . Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik. Kekurangan dari penelitian ini yaitu kesalahan penulisan dalam produk	Pada penelitian ini, pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi dengan menggunakan <i>software Kinemaster</i> agar memudahkan siswa dalam memahami materi dan pada penelitian ini lebih teliti dalam penulisannya,
(Ayu dkk., 2021) Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan produk video pembelajaran berbantuan geogebra yang efektif digunakan untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa, (2) mengetahui seberapa besar peningkatan kemandirian belajar	Pada penelitian ini lebih mengefisienkan durasi video agar lebih menghemat waktu tetapi materi yang disampaikan tetap sesuai dengan seharusnya, suara dalam video yang dibuat lebih dipertegas dan jelas, dan video pembelajaran dalam pembelajaran ini

siswa. Dari penelitian ini didapatkan hasil : (1) menghasilkan video pembelajaran berbantuan geogebra yang efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa, (2) peningkatan kemandirian belajar siswa yang diperoleh menggunakan nilai standard gain standar 1,32 pada kategori tinggi. Video pembelajaran pada penelitian ini memiliki beberapa kekurangan yaitu : (1) Durasi video jangan yang terlalu panjang, (2) Animasi kurang menarik, (3) Suara kurang tegas dalam penyampaian materi.

memaksimalkan animasi agar lebih menarik

III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

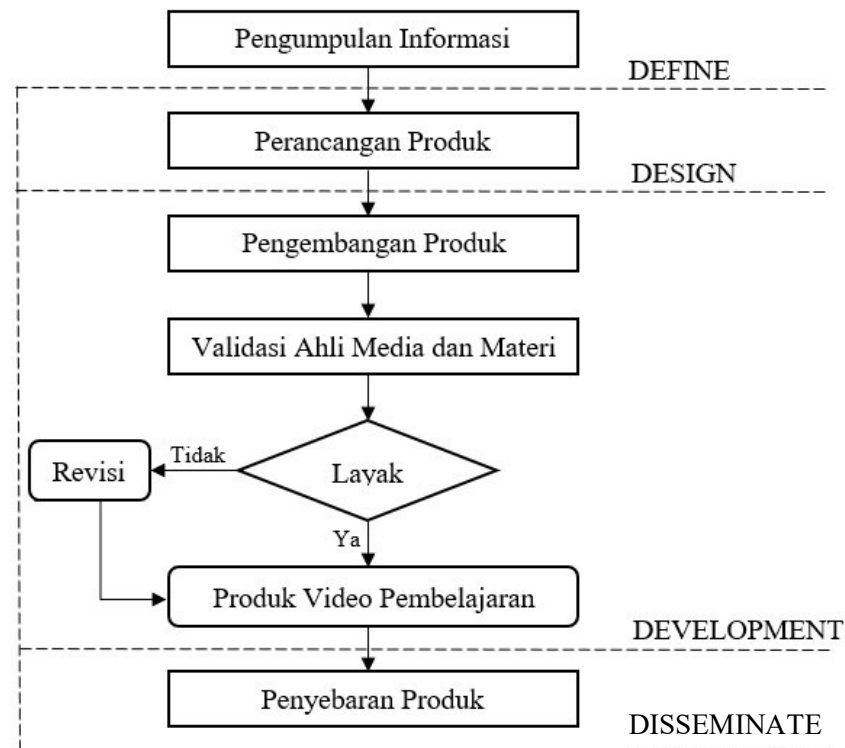
Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode Penelitian dan pengembangan dapat digunakan dalam bidang industri maupun pendidikan. Dalam bidang pendidikan salah satu pemanfaatannya dalam pengembangan media pembelajaran berupa video. Dalam penelitian ini menggunakan model 4D menurut Thiagarajan yang merupakan singkatan dari *define* (Pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (Pengembangan), dan *disseminate* (Penyebaran) dimana pada penelitian ini dibatasi hanya pada sampai tahap *develop* (pengembangan) saja.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 8 Bandar Lampung yang berlokasi di Jalan Imam Bonjol No.52 Kurungan Nyawa Kecamatan Gedong Tataan, Kurungan Nyawa, Kec. Kemiling, Kota Bandar Lampung, Lampung, 35151. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas XI Multimedia pada materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana sejak bulan Mei 2023.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian yang merupakan metode R & D dengan model 4D, penelitian ini di uji coba produk pada siswa kelompok kecil. Model 4D menurut Thiagarajan terdiri dari empat tahap yaitu *Define, Design, Develop,* dan *Disseminate*. Menurut Yunika dkk. (2020) Tahapan yang dilakukan dalam pengembangan video pembelajaran pada materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. *Flowchart* Prosedur Pengembangan 4D

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan syarat syarat yang dibutuhkan dalam pembelajaran (Prita dkk., 2020). Pada tahap ini terdiri dari lima langkah yaitu :

a *Front-end Analysis* (Analisa Awal)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu wawancara kepada guru dan ketua jurusan multimedia SMKN 8 Bandar Lampung untuk mencari masalah yang ada di sekolah pada materi Desain Grafis dan Nirmana. Setelah melakukan wawancara kepada yang bersangkutan didapati bahwa bahan ajar yang digunakan berupa *e-book* dan medianya menggunakan *classroom*, dari bahan dan media belajar yang sudah disediakan siswa cenderung jarang dan malas untuk membuka bahan ajar karena dinilai kurang menarik saat dilihat. Hal tersebut dirasa bahwa video pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik saat melihat bahan ajar tersebut.

b *Learner Analysis* (Analisa Siswa)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi untuk melihat karakteristik siswa saat mata pelajaran Dasar Desain Grafis dan Nirmana. Dengan melakukan wawancara kepada guru jurusan multimedia dengan mengajukan beberapa pertanyaan.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru, diperoleh data dan informasi guru menyatakan bahwa media yang diberikan berupa *e-book* kurang dapat membuat siswa tertarik karena dinilai membosankan oleh siswa sehingga jarang untuk dibaca oleh siswa.

c *Task Analysis* (Analisis Tugas)

Pada tahap ini, mencari tahu hal apa yang seharusnya dikuasai siswa agar siswa bisa mencapai kompetensi minimal yang ditetapkan oleh guru. Hal tersebut dapat diketahui melalui wawancara oleh guru, didapatkan

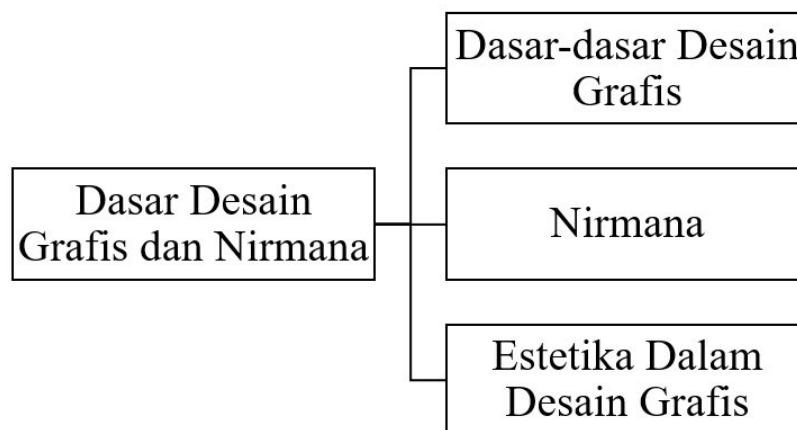
informasi mengenai hal yang harus dikuasai oleh siswa ada pada silabus materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Indikator Pencapaian Kompetensi

Indikator Pencapaian Kompetensi	
1.	Menjelaskan Dasar-Dasar Desain Grafis.
2.	Menjelaskan Nirmana
3.	Menjelaskan Estetika Desain Grafis
1.	Menggunakan Dasar- Dasar Dalam Desain Grafis.
2.	Menerapkan Dasar-Dasar Desain Grafis

d *Concept Analysis* (Analisa Konsep)

Analisis konsep merupakan identifikasi konsep-konsep utama yang diajarkan dan menyusun secara sistematis dan merinci konsep-konsep yang relevan serta mengaitkan konsep yang satu dengan konsep lain yang relevan sehingga membentuk peta konsep. Peta konsep materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana yang telah dibuat dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Peta Konsep Materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana

e *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu menganalisis indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran dari materi Dasar

Desain Grafis dan Nirmana. Indikator Pencapaian Kompetensi dari KD

3.1 dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.1 Menerapkan Dasar-dasar Desain Grafis dan Nirmana	1. Menjelaskan Dasar-dasar Desain Grafis. 2. Menjelaskan Nirmana 3. Menjelaskan Estetika Desain Grafis
4.1 Membuat Desain Dengan Menerapkan Dasar-dasar Desain Grafis dan Nirmana	1. Menggunakan Dasar-dasar Dalam Desain Grafis. 2. Menerapkan Dasar-dasar Desain Grafis
Tujuan Pembelajaran	
1. Siswa Dapat Menerapkan Dasar Desain Grafis dan Nirmana 2. Siswa Dapat Membuat Desain dengan Menerapkan Dasar Desain Grafis dan Nirmana	

2. *Design* (Perancangan)

Tujuan dari tahap desain atau perancangan adalah menghasilkan rancangan perangkat pembelajaran (Dian dkk., 2017). Pada tahapan desain ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran sesuai dengan hasil observasi dan wawancara pada tahap *define*. Tahap *design* ini meliputi 4 langkah perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya yaitu :

1. *Construction of Criterion-referenced Test* (Penyusunan Tes Kriteria)

Pada langkah penyusunan tes kriteria, instrumen penelitian yang digunakan angket analisis kebutuhan. Penyusunan angket bertujuan untuk merancang pernyataan yang digunakan dalam menguji validitas dan kemudahan dan kemenarikan video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa.

2. *Media Selection* (Pemilihan Media)

Pemilihan media yang sesuai tujuan, pada langkah ini menggunakan media pembelajaran berupa video berbantuan aplikasi *Kinemaster*.

3. *Format Selection* (Pemilihan Format)


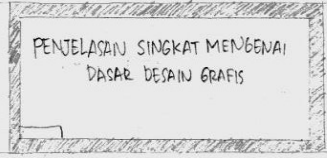
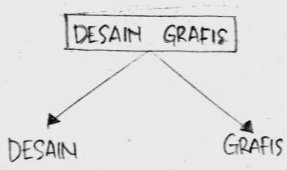
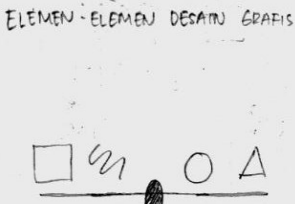
Pada langkah pemilihan format media pembelajaran, menggunakan jenis media pada video pembelajaran yaitu media audio visual pada video yang dikembangkan berupa video pembelajaran animasi.



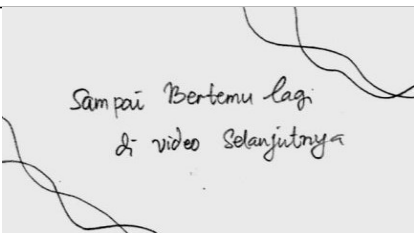
4. *Initial Design* (Desain Awal)

Pada langkah ini menyusun rancangan produk berupa *storyboard*.

Storyboard digunakan sebagai panduan dalam pengembangan video pembelajaran. *Storyboard* dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. *Storyboard* video pembelajaran

Topik	Sketsa	Narasi
Pembukaan		Animasi pembuka.
Penjelasan indikator yang akan dicapai		Menjelaskan indikator yang akan dicapai.
Materi yang akan disampaikan		Pengertian Desain Grafis.
		Macam-macam elemen pada desain grafis.

		Menjelaskan elemen garis.
		Menjelaskan elemen bidang.
Penutupan		Animasi keluar.

Tabel 5. Memperllihatkan *storyboard* video pembelajaran, untuk selengkapnya *storyboard* dapat dilihat pada Lampiran 1. Warna warna yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran adalah warna-warna pastel seperti ungu, hijau, pink, dan biru.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini bertujuan untuk merealisasikan rancangan produk dan menguji validitas media dan materi produk yang diuji validitasnya diuji oleh dua dosen ahli untuk validator ahli media dan satu guru sebagai validator materi sampai menghasilkan produk yang sesuai spesifikasi yang ditetapkan dalam hal ini adalah bahan ajar. Untuk itu, dilakukan kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar pada materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana menggunakan aplikasi *Kinemaster*.

4. *Disseminate* (Penyebaran)

Pada tahap *disseminate* ini berisi kegiatan menyebarkan produk akan tetapi pada penelitian ini hanya dibatasi sampai pada tahap *development* saja, dikarenakan pada penelitian ini cakupan yang dilakukan hanya sampai uji validitas dan uji kemudahan dan kemenarikan.

D. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini instrumen atau alat pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan angket (kuesioner). Angket atau kuesioner adalah alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada para responden yaitu para ahli untuk diberikan respon sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kuesioner data berupa pertanyaan/ Pernyataan tertutup atau terbuka yang diberikan kepada dosen ahli, guru, dan siswa. Metode angket digunakan untuk mengukur indikator media video yang berkaitan dengan isi atau materi dalam video sebagai bahan pembelajaran, tampilan dan kualitas video yang dihasilkan.

a. Petunjuk pengisian angket (kuesioner)

Penilaian dilakukan dengan memberikan simbol *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan pada setiap butir penilaian. Penilaian terdiri dari *Skala Likert* dengan kriteria sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang Baik

Skor 1 : Sangat Tidak Baik

b. Kisi-Kisi Angket untuk Validasi Ahli Materi

Kisi-kisi instrumen angket untuk validasi ahli materi yang berisi rincian dari aspek isi, penyajian dan teknik penyajian yaitu:

1. Aspek Kesesuaian isi

Dalam aspek kesesuaian isi indikatornya mencakup: (a) materi dengan KD dan Indikator. (b) Keakuratan Materi. (c) Kebaruan Materi. (d) Keurutan Materi. (e) Kebenaran konsep materi. (f) Kesesuaian Video dengan Materi yang disampaikan.

2. Aspek Penyajian

Dalam aspek penyajian indikatornya mencakup : (a) Komunikatif. (b) Lugas. (c) Pendukung Penyajian (Purwono, 2008).

c. Kisi-kisi Angket untuk Validasi Ahli Media

Kisi-kisi instrumen angket untuk validasi ahli media berisi 3 komponen yaitu berupa aspek kesesuaian isi, tampilan, dan kemenarikan dapat dilihat sebagai berikut.

1. Aspek Kesesuaian Isi

Dalam aspek kesesuaian isi indikatornya mencakup : (a) Kesesuaian. (b) Kelengkapan.

2. Aspek Tampilan

Dalam Aspek Tampilan indikatornya mencakup : (a) Keterbacaan. (b) Kerapian animasi. (c) Kemenarikan gambar. (d) Kesesuaian

bentuk, ukuran huruf, dan audio. (e) kejelasan gambar dan materi yang disampaikan.

3. Aspek Kemenarikan

Dalam aspek kemenarikan indikatornya mencakup : (a) keefektifan kalimat dan komponen dalam video. (b) Kemampuan dalam menarik antusiasme siswa (Purwono, 2008).

d. Kisi-kisi Angket untuk Siswa

Angket untuk siswa merupakan instrumen penilaian kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis video pada materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana sebagai media pembelajaran Desain Grafis. Angket untuk siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan dan kemenarikan siswa pada materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana SMKN 8 Bandar Lampung. Kisi-kisi angket untuk siswa dapat dilihat sebagai berikut.

1. Kemudahan

Indikatornya mencakup : (a). Kemudahan dalam Penggunaan. (b) Kejelasan petunjuk penggunaan media. (c) Kejelasan uraian materi. (d) Kejelasan bahasa yang digunakan. (e) Kesesuaian gambar/video untuk memperjelas isi. (f) Kesesuaian tampilan dan animasi untuk memahami isi materi.

2. Kemenarikan

Indikatornya mencakup : (a) Kemampuan untuk membuat siswa tertarik belajar. (b) Menciptakan rasa senang bagi siswa. (c) Membantu untuk belajar mandiri. (d) Meningkatkan pengetahuan siswa. (e) Komponen

yang ada di video dapat membuat siswa tertarik untuk belajar. (f) kemampuan untuk membuat siswa lebih antusias belajar (Purwono, 2008).

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengambilan data yang dilakukan berdasarkan jenis instrumen penelitian terdiri atas:

1) Data Validitas Produk

Data validitas produk bahan ajar berupa media video yang dilakukan pada tahap uji coba produk awal diperoleh melalui uji validitas materi dan validitas media dengan menggunakan angket kepada dua Dosen Ahli dan satu Guru yang mengampu mata pelajaran tersebut yang bertujuan untuk mengetahui validitas media dan materi pada produk yang dikembangkan.

2) Data Kemudahan dan Kemenarikan Produk

Teknik pengumpulan data kemudahan dan kemenarikan produk terdiri dari lembar respon siswa melalui kuesioner terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

F. Teknik Analisis Data

1. Data untuk Validitas

Teknik analisis validitas pada video pembelajaran dilakukan untuk menilai sebuah media yang telah dikembangkan sesuai atau tidak sebagai media

pembelajaran. Instrumen uji ahli yang terdiri dari ahli materi dan media, memiliki lima pilihan jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik dan sangat tidak baik. Revisi dilakukan jika para ahli memberikan jawaban sangat tidak baik. Pada pengujian produk dilakukan berdasarkan pendapat para ahli di bidang tertentu sesuai dengan keahlian yang dibutuhkan pada instrumen. Para ahli memberikan keputusan berupa video pembelajaran dapat digunakan tanpa perbaikan atau ada perbaikan.

Formula yang digunakan untuk validasi adalah indeks Aiken's V. Aiken (1985) merumuskan rumus Aiken's V, yang menghitung koefisien validitas isi berdasarkan hasil evaluasi item oleh kelompok ahli n-orang dan sejauh mana item tersebut mewakili konstruk yang diukur. Analisis data uji ahli dilakukan dengan rumus aiken-V sesuai penjelasan (Retnawati, 2016).

$$V = \Sigma s/[n(c - 1)]$$

Keterangan :

s = r-1

l_o = Skor nilai validitas yang rendah (dalam hal ini = 1)

c = Skor nilai validitas yang tertinggi (dalam hal ini = 5)

r = Skor yang diberikan oleh seorang penilai

n = Banyaknya Validator (Penilai).

Kriteria validitas sebuah produk bisa dilihat dalam Tabel 6 menggunakan kriteria (Retnawati, 2016).

Tabel 6. Kriteria Validitas

Rerata Skor	Tingkat Validitas
0,81 – 1,00	Sangat Valid
0,41 – 0,80	Cukup Valid
0,00 – 0,40	Kurang Valid

Berdasarkan Tabel 6, batasan dan cakupan mengenai produk yang dikembangkan dapat dikatakan valid jika mencapai skor yang ditentukan, yaitu minimal 0,41 dengan kriteria cukup valid.

2. Data untuk Kemudahan dan Kemenarikan

Data yang dipakai upaya mengetahui kemudahan dan kemenarikan produk yang diambil melalui pengisian angket siswa. Hasil pengisian angket kemudahan dan kemenarikan dianalisis memakai persamaan menurut Sudjana (2005).

$$\%p = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\Sigma\text{Total}} \times 100\%$$

Hasil skor (p) dapat ditafsirkan agar mendapatkan kualitas produk yang dibuat. Pengkonversian skor nilai diadaptasi menurut Arikunto (2011). Skor ini bisa dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Konversi Skor Uji Kemudahan dan Kemenarikan

Persentase	Kriteria
0,00%-20%	Tidak Mudah/Menarik
20,1%-40%	Kurang Mudah/Menarik
40,1%-60%	Cukup Mudah/Menarik
60,1%-80%	Mudah/Menarik
80,1%-100%	Sangat Mudah/Menarik

Berdasarkan Tabel 7, cakupan atau batasan mengenai produk yang dikembangkan dan dikatakan mudah dan menarik jika mencapai skor yang ditentukan, yaitu minimal 60,1% dengan kriteria mudah/menarik.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Video pembelajaran pada materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana telah memenuhi kriteria validitas yang ditunjukkan melalui nilai rata-rata validitas materi mendapatkan skor Aiken V sebesar 0.90 dengan kategori sangat valid dan nilai rata-rata validitas media mendapatkan skor Aiken V sebesar 0.88 dengan kategori sangat valid.
2. Video pembelajaran pada materi Dasar Desain Grafis dan Nirmana dapat memudahkan siswa dalam belajar dan dapat membuat siswa tertarik sesuai hasil uji kemudahan dan kemenarikan video pembelajaran yang memperoleh persentase rata—rata 89% dengan kategori sangat mudah dan menarik.

B. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan penelitian, maka peneliti memiliki saran yaitu perlu diukur efektivitas video pembelajaran menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, M. 2005. *Perencanaan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Adhi, Y. U., & Dianna, R. 2018. Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran sistem Pengapian di SMK. *Jurnal Taman Vokasi*, 6(1), 69–70.
- Amirzan. 2018. Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 158.
- Aria, P. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut Di SMK Muhammadiyah 1 Playen. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 4.
- Arikunto. 2011. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Asri, S. dan Yusman, W. 2016. Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Berbasis Sipi Pada Materi Getaran Dan Gelombang Sebagai Media Belajar Mandiri Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Peserta Didik Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 5(1). 44.
- Ayu, T., & Citra, N. 2021. Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 60.
- Batubara, H., H., dan Ariani, D., N. 2016. Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna*. 2(1). 47-66.
- Daryanto. 2018. Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Delila, K., M. dan Budiyo. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD*. 8(5). 9.
- Endang, M. 2008. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Rosdakarya.
- Johari, A., Syamsuri, H., & Rakhman, M. 2014. Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 11.

- Kurniawan, D., Verawati, S., & Dewi, S. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencasto-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, 3, 217.
- Leny, N., Hendra, K. D., & Wahyuni, S. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemasaran Online Di Smk Negeri 3 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 1(1).
- Listya, N. P. 2019. Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar.*, 5(1), 25.
- Muhibbin, S. 2005. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Rosdakarya.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Nilna, M. S., Mustangin, & Sikky, E., W. 2020. Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Bermuatan PPK, 4C, Dan HOTS Pada Materi Bangun Datar Segi Empat Kelas VII. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 15(33), 30.
- Nugroho, P. 2015. Pandangan Kognitivisme dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.*, 3(2), 290.
- Nurhadi. 2020. Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 80.
- Nurjanah, R., & Sair, A. 2016. Penerapan Media Pembelajaran Video Dokumenter Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII Di Sma YKPP Pendopo. *Jurnal Criksetra*, 5(10), 122.
- Prita, D., Arkadiantika, I., Ramansyah, W., & Effindi, A., M. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 31.
- Purwono, U. 2008. *No Standar Penilaian Buku Pelajaran*. BNSP.
- Putu, D., W., Sudarma, I, K., Yuda, I., W., I., S., A. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*. 3(3). 140-146.
- Retnawati, H. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Parama Publishing.
- Rovi, P. 2016. Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 156.
- Sadiman, A. 2002. Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar,. Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya. In *Raja Grafindo Persada*.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Tarsito.

- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sumarno, Agustien, R., & Umamah, N. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 20.
- Suryandari, Sunarno, W., & Suparmi. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Dokumenter Berbasis Inkuiri Terbimbing Berorientasi Pada Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inkuiri*, 5(1), 86.
- Suryansyah, T., & Suwarjo. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemasaran Online Di SMK Negeri 3 Surakarta. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2).
- Tejo, N. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Baik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19–35.
- Tüysüz, C. (2010). The Effect of the Virtual Laboratory on Students' Achievement and Attitude in Chemistry. *International Online Journal of Educational Sciences*, 2(1).
- Yunika, E., Iriani, T., & Rosmawita, S. 2020. Pengembangan Media Video Tutorial Berbasis Animasi Menggunakan 4D Untuk Mata Kuliah Praktik Batu Beton. *Prosiding SNITT Poltekba*, 4, 301.