

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS H5P
PADA MATERI TEKNIK DASAR PROSES PRODUKSI
PADA INDUSTRI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNTUK SISWA KELAS X DI SMK PALAPA
BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

SABENA REGINA PUTRI SINAGA

NPM 2113025027



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS H5P PADA MATERI TEKNIK DASAR PROSES PRODUKSI PADA INDUSTRI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK SISWA KELAS X DI SMK PALAPA BANDAR LAMPUNG

OLEH

SABENA REGINA PUTRI SINAGA

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video interaktif berbasis H5P pada materi teknik dasar proses produksi di industri desain komunikasi visual, serta untuk mengetahui tingkat validitas, dan kepraktisannya dalam mendukung proses pembelajaran siswa kelas X di SMK Palapa Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran yang dikembangkan dirancang untuk dapat diakses secara fleksibel oleh siswa dan menyajikan materi yang interaktif, visual, dan mudah dipahami. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata sebesar 3,96 dari ahli materi (kategori sangat valid) dan 3,08 dari ahli media (kategori valid). Uji kepraktisan dilakukan terhadap siswa dan guru dengan hasil persentase sebesar 93% dari siswa dan 90% dari guru, yang berarti media tergolong sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis H5P yang dikembangkan ini layak digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan kualitas pemahaman serta keterampilan siswa pada materi desain grafis secara efektif dan efisien.

Kata Kunci: video pembelajaran, H5P, desain komunikasi visual, proses produksi, SMK

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF H5P BASED INSTRUCTIONAL VIDEO ON BASIC PRODUCTION TECHNIQUES IN THE VISUAL COMMUNICATION DESIGN INDUSTRY FOR GRADE X STUDENTS AT SMK PALAPA BANDAR LAMPUNG

BY

SABENA REGINA PUTRI SINAGA

This study aims to develop an interactive video-based learning media using H5P for the subject of basic production techniques in the design communication visual industry, as well as to determine its validity and practicality in supporting the learning process of Grade X students at SMK Palapa Bandar Lampung. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five main stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The developed learning media is designed to be flexibly accessible by students and presents interactive, visual, and easy-to-understand content. Product validation was carried out by material and media experts. The results showed that the media received an average score of 3.96 from the material expert (categorized as very valid) and 3.08 from the media expert (categorized as valid). The practicality test was conducted with students and teachers, yielding percentages of 93% and 90% respectively, indicating that the media is highly practical. Based on these results, it can be concluded that the H5P-based video learning media developed in this study is feasible for use in the learning process and effectively enhances students' understanding and skills in graphic design material.

Keywords: instructional video, H5P, visual communication design, production process, vocational school

Judul : **PENGEMBANGAN VIDEO
PEMBELAJARAN BERBASIS H5P
PADA MATERI TEKNIK DASAR
PROSES PRODUKSI PADA INDUSTRI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK
SISWA KELAS X DI SMK PALAPA
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Sabena Regina Putri Sinaga**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2113025027**

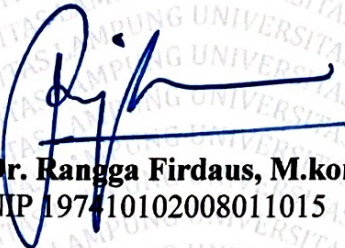
Program Studi : **Pendidikan Teknologi Informasi**

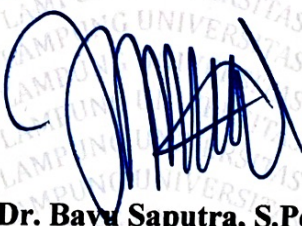
Jurusan : **Pendidikan Matematika dan Ilmu
Pengetahuan Alam**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

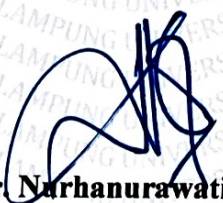
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Dr. Rangga Firdaus, M.kom.
NIP 197410102008011015


Dr. Bayu Saputra, S.Pd., M.Pd
NIP 198812172024211001

2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA


Dr. Narhanurawati, M.Pd.
NIP 196708081991032001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Rangga Firdaus, M.kom.**

Sekretaris : **Dr. Bayu Saputra, S.Pd., M.Pd.**

Penguji : **Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si.**

Bukan Pembimbing



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Alher Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 7 Juli 2025

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sabena Regina Putri Sinaga
NPM : 2113025027
Fakultas/Jurusan : KIP/ Pendidikan MIPA
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat : Desa Tarahan, Kec. Katibung, Lampung Selatan

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis H5P Pada Materi Teknik Dasar Proses Produksi Pada Industri Desain Komunikasi Visual Untuk Siswa Kelas X Di Smk Palapa Bandar Lampung” merupakan karya sendiri bukan karya orang lain. Semua tulisan yang tertuang dalam skripsi ini sudah mengikuti kaidah penulisan karya tulis ilmiah Universitas Lampung. Apabila kemudian hari skripsi saya terbukti merupakan hasil jiplakan atau telah dibuat orang lain sebelumnya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar sarjana yang sudah saya terima.

Bandarlampung, 7 Juli 2025



Sabena Regina Putri Sinaga
NPM 2113025027

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Sipangan Bolon Provinsi Sumatera Utara pada tanggal September 2003, sebagai anak kedua dari tiga bersaudara dari Bapak Surung R Sinaga. dan Ibu M. B. Panjaitan. Penulis memiliki kakak laki-laki yang bernama Ramot H Sinaga dan adik laki-laki yang bernama Boston L Sinaga. Pendidikan formal penulis diawali dengan Paud pada tahun 2009. Lalu melanjutkan pendidikan di SD Negeri 1 Tarahan pada tahun 2015. Pada sekolah menengah, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 30 Bandar Lampung pada tahun 2018. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 6 Bandar Lampung pada tahun 2021. Tahun 2021, penulis diterima menjadi mahasiswi di Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi melalui jalur SBMPTN.

Selama masa perkuliahan, penulis aktif dalam lingkup Forum Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi (FORMATIF). Pada tahun 2021-2022, penulis pernah menjadi anggota Divisi minat dan bakat. Pada tahun 2023, penulis pernah menjadi sekertaris Divisi Kerohanian. Pada awal tahun 2024, penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Pamulihan Kecamatan Way Sulan Kabupaten Lampung Selatan dan PLP di SMK Nurul Huda. Pada pertengahan 2024, penulis melakukan magang di Wasa Mitra Engineering, Jawa Timur divisi QC Staff.

MOTTO HIDUP

Janganlah takut, sebab Aku menyertai engkau, janganlah bimbang, sebab Aku ini Allahmu; Aku akan meneguhkan, bahkan akan menolong engkau; Aku akan memegang engkau dengan tangan kanan-Ku yang membawa kemenangan.

(Yesaya 41:10)

“Tetapi Tuhan telah mendampingi aku dan menguatkan aku”

(2 Timotius 4:17a)

“Aku tahu, bahwa Engkau sanggup melakukan segala sesuatu, dan tidak ada rencana-Mu yang gagal.”

(Ayub 42:2:)

“ Bangkit dalam kasih, berjalan dengan harapan, dan berkarya dengan iman.”

(Sabena Regina Putri Sinaga)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas Kasih Karunia serta berkat yang melimpah. Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis mempersembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orangtuaku, Bapak Surung R Sinaga dan Ibu M. B. Panjaitan, yang sudah bekerja keras dan selalu mendoakan yang terbaik selama perkuliahan. Bukan anakmu yang hebat tapi kalian yang luar biasa, sanggup memberikan pendidikan yang terbaik dalam keterbatasan kalian.
2. Keluarga besar kedua orangtuaku, karya ini penulis persembahkan sebagai bentuk rasa syukur dan terima kasih atas segala doa dan dukungan. Semoga pencapaian ini dapat menjadi kebanggaan bagi kita semua.
3. Abang dan adikku Ramot H Sinaga dan Boston L Sinaga, yang menjadi alasan penulis untuk menjadi contoh yang baik kepada mereka berdua.
4. Kakak Tingkat yang telah membantu penulis dan memberikan izin untuk menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dari sebagian karya ini.
5. Sahabatku Meilia, Golgota, Niya, Dea, Lussy, Dinda, yang sudah menemani dari awal perkuliahan penulis dan selalu memberi semangat agar dapat menyelesaikan tepat waktu.
6. Angkatan 2021 program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang sudah sama-sama berjuang dan mendukung satu sama lain.

SANWACANA

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan karunia-Nya sehingga penulis telah menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis H5P Pada Materi Teknik Dasar Proses Produksi Pada Industri Desain Komunikasi Visual Untuk Siswa Kelas X Di Smk Palapa Bandar Lampung”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Nurhanurawati, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan MIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi FKIP Universitas Lampung.
5. Dr. Rangga Firdaus, M.kom., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan waktunya untuk membimbing dan memberikan saran pada skripsi penulis.
6. Bapak Dr. Bayu Saputra, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan waktunya untuk membantu memperbaiki penulisan pada skripsi penulis.
7. Ibu Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si., selaku dosen pembahas yang telah memberikan saran dan masukan pada skripsi penulis.
8. Bapak/Ibu dosen Pendidikan Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu kepada penulis.

9. Bapak Riyan Puji Cahyono, S.T. selaku guru Multimedia di SMK Palapa Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
10. Almamater tercinta yaitu Universitas Lampung.

Penulis berharap semoga segala kebaikan yang telah diberikan menjadi amal dan mendapat balasan pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. Selain itu, penulis juga berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat di masa yang akan datang.

Bandar Lampung, Juli 2025
Penulis,

Sabena Regina Putri Sinaga
2113025027

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Macam-macam Media Pembelajaran.....	8
2.2 Media Video	9
2.2.1 Pengertian Video.....	9
2.2.2 Manfaat Video	10
2.3 Karakteristik Media Video Pembelajaran	10
2.4 H5P.....	11
2.5 Materi Tipografi	12
2.5.1 Pengertian Tipografi	12
2.5.2 Fungsi Tipografi	13
2.5.3 Prinsip Tipografi.....	14
2.6 Photoshop	15
2.6.1 Pengenal tool-tool di photoshop.....	16
2.7 Teori Pengembangan.....	19
2.8 Penelitian yang Relevan.....	20
2.9 Kerangka Berpikir	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.2 Desain Penelitian	25
3.3 Prosedur Pengembangan	42
3.3.1 Analisis (<i>analyze</i>)	43
3.3.2 Perancangan (<i>Design</i>).....	43
3.3.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	44
3.3.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	45

3.3.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	45
3.4	Instrumen Penelitian	45
3.4.1	Angket Analisis Kebutuhan.....	46
3.4.2	Angket Uji Kevalidan Produk	46
3.4.3	Angket Uji Kepraktisan Produk	46
3.4.4	Instrumen Pengukuran Hasil Belajar.....	49
3.5	Teknik Pengumpulan Data	50
3.6	Teknik Analisis Data	50
3.6.1	Tahap Pra Penelitian.....	50
3.6.2	Tahap Analisis Data	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		55
4.1	Hasil Penelitian.....	55
4.1.1	Analisis	55
4.1.2	Perancangan (<i>Design</i>).....	57
4.1.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	59
4.1.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	66
4.1.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	68
4.2	Pembahasan	69
4.2.1	Kevalidan Produk Video Pembelajaran.....	70
4.2.2	Kepraktisan Produk Video Pembelajaran.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		64
5.1	Kesimpulan.....	64
5.1	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA		65
LAMPIRAN		67

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	18
2. Keluasan dan Kedalaman Materi	19
3. Penelitian Terdahulu	20
4. Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest	42
5. Angket Uji Validitas	46
6. Skala Pada Uji Kepraktisan.....	47
7. Instrumen Untuk Ahli Media	48
8. Instrumen Untuk Ahli Materi.....	48
9. Instrumen Untuk Siswa.....	49
10. Kriteria Skor Validasi	51
11. Kriteria Skor Reliabilitas	52
12. Kategori skor skala likert	53
13. Kriteria Pengujian kepraktisan.....	53
14. Pendefinisian skor validasi.....	54
15. Story Board	58
16. Bagian Pembuka.....	60
17. Materi Photoshop	61
18. Bagian kuis.....	62
19. Bagian Praktik.....	63
20. Bagian Penutup	63
21. Hasil Validasi Oleh Ahli Media.....	65
22. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	66
23. Ringkasan Hasil Uji Respons siswa.....	67
24. Ringkasan hasil kepraktisan menurut guru	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Legibility	14
2. Readability	15
3. Visibility.....	15
4. Kerangka Berpikir	24
5. Model Pengembangan ADDIE	42
6. Bagan Alir Prosedur Pengembangan	45
7. flowchart mekanisme video pembelajaran.....	58
8. Scan menuju video	64
9. Aspek Validasi Ahli Media.....	71
10. Aspek Validasi Ahli Materi	72
11. Hasil penilaian respons siswa per aspek	73
12. Hasil penilaian persepsi guru per aspek.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil observasi guru	67
2. Instrumen Wawancara siswa.....	69
3. Angket Validasi Ahli Media	70
4. Angket Validasi Ahli Materi	73
5. Angket Respon siswa	76
6. Hasil uji reliabilitas pretest dan posttest.....	79
7. Surat Izin Validator	80
8. Rekapitulasi Persepsi Siswa.....	82
9. Rekapitulasi Persepsi guru	84
10. Hasil Validasi Media.....	85
11. Validasi Ahli Materi.....	86
12. Hasil Uji Validitas Pretest.....	87
13. Hasil Uji Validitas Posttest	88
14. Surat izin penelitian pendahuluan	89
15. Surat Balasan dari Sekolah.....	90
16. Dokumentasi	92

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi pendidikan juga mengalami kemajuan pesat di era globalisasi yang semakin berkembang. Teknologi digital, seperti komputer dan internet, telah menjadi sangat penting bagi dunia pendidikan. Teknologi ini memungkinkan siswa dan guru untuk berkomunikasi, mengakses informasi, dan menerima dan menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efisien. (Apriadi, 2021).

Dalam konteks pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan yang dapat membantu pembelajaran salah satunya yaitu dengan video. Menurut (Arsyad, 2023) Media video telah berkembang menjadi salah satu alat pembelajaran yang berguna. Video pembelajaran tidak hanya membuat proses penyampaian informasi menjadi lebih menarik, tetapi juga dapat membantu siswa yang menggunakan metode konvensional untuk memahami materi dengan lebih baik. Video mampu menyampaikan informasi secara lebih jelas dan mudah dipahami, membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi berkat kombinasi elemen audio dan visual. Selain itu, fitur video yang interaktif, seperti animasi dan pergerakan objek, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Media video juga membantu guru menyampaikan materi dengan lebih baik. Ini membuat pembelajaran lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan standar pendidikan kontemporer.

Namun, meskipun media pembelajaran seperti video, memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar, implementasi media pembelajaran di berbagai institusi pendidikan seringkali belum maksimal, dan masih berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang interaktif dan membosankan bagi siswa. Sejalan dengan hal tersebut, (Saputra, B., & Chaeruman, 2022) menekankan pentingnya inovasi pembelajaran digital yang dapat menciptakan pengalaman belajar lebih aktif, fleksibel, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa secara signifikan. Media pembelajaran seharusnya tidak hanya dianggap sebagai alat bantu tambahan, tetapi sebagai komponen utama dalam menciptakan komunikasi yang efektif antara guru dan siswa. Dalam Praktiknya penggunaan media oleh guru masih sering bersifat terbatas, sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*). Hal ini mengurangi peluang untuk menciptakan interaksi pembelajaran yang lebih menarik, sebagaimana yang dapat dicapai melalui pemanfaatan media berbasis teknologi seperti video pembelajaran (Sadiman et al., 2010)

Salah satu dampak dari implementasi media pembelajaran yang belum optimal adalah kesenjangan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Tidak semua siswa memiliki kecepatan dan cara belajar yang sama. Siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi melalui metode pembelajaran konvensional (seperti ceramah atau bacaan) sering tertinggal dalam proses belajar. Hal ini mengakibatkan siswa merasa kurang termotivasi dan cenderung mengalami penurunan minat terhadap materi pelajaran. Kondisi ini diperburuk oleh kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan individual siswa. Dalam konteks ini, media video pembelajaran dapat menawarkan solusi dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, dengan kecepatan mereka sendiri, dan memperkuat pemahaman melalui elemen visual dan audio yang menarik. Dengan menggunakan media yang lebih dinamis dan interaktif, diharapkan dapat mengatasi tantangan ini dan meningkatkan

minat serta motivasi siswa dalam belajar. Saputra, B., & Chaeruman, (2022) menekankan pentingnya desain pembelajaran interaktif yang didukung teknologi sebagai solusi atas praktik pembelajaran konvensional yang masih mendominasi.

Dalam konteks ini, media video pembelajaran dapat menawarkan solusi yang efektif. Video pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, dengan kecepatan mereka sendiri, dan memperkuat pemahaman melalui elemen visual dan audio yang menarik. Penggunaan media yang lebih dinamis dan interaktif dapat mengatasi tantangan pembelajaran tradisional, meningkatkan minat siswa, serta memotivasi mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Dengan demikian, video pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa yang beragam.

Berdasarkan hasil wawancara penulis di SMK Palapa Bandar Lampung, keterbatasan guru dalam proses pembelajaran seringkali membuat pembelajaran tidak terlaksana dengan maksimal. pembelajaran biasanya menggunakan media pembelajaran berupa buku, sumber internet dan pdf. Banyak teori yang tercantum pada buku, pdf dan sumber internet yang diberikan namun siswa sering tidak memperhatikan secara seksama. Hal ini terjadi karena modul dan power point hanya menggunakan salah satu dari panca indera, yaitu mata. (Pmedia video mendurba & Kwarrie, 2017) dalam penelitiannya mengatakan bahwa dalam menyampaikan materi gambar dan teks saja masih kurang cukup. Guru harus lebih memaksimalkan penggunaan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan. Sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan informasi, media pembelajaran merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa, sehingga mendorong proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Amir & Sari, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh (Amir & Sari, 2018) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dapat menggabungkan semua

elemen media seperti teks, video, animasi, gambar, grafik dan suara menjadi satu presentasi, sehingga mengintegrasikan semua elemen tersebut dengan pembelajaran siswa. Kombinasi ini mengakomodasi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik siswa.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan adanya media video ini, diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan potensi mereka secara optimal. Pengembangan media video juga diharapkan dapat mengurangi kesenjangan pemahaman antara siswa yang memiliki kecepatan dan cara belajar yang berbeda. Dengan demikian, media video pembelajaran tidak hanya memberikan fleksibilitas waktu belajar, tetapi juga mempengaruhi cara siswa memahami dan berinteraksi dengan materi. Hal ini menjadikannya sebagai alat yang potensial dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan individual siswa. Melalui Uraian diatas, peneliti melakukan penelitian dengan mengembangkan sebuah produk dengan judul ”Pengembangan Video Pembelajaran Pada Materi Teknik Dasar Proses Produksi Pada Industri Desain Komunikasi Visual Untuk siswa Kelas X di SMK Palapa Bandar Lampung”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan video pembelajaran berbasis H5P pada materi teknik dasar proses produksi pada industri desain komunikasi visual.
2. Bagaimana validitas video pembelajaran berbasis H5P pada materi teknik dasar proses produksi pada industri desain komunikasi visual.
3. Bagaimana kepraktisan video pembelajaran berbasis H5P pada materi teknik dasar proses produksi pada industri desain komunikasi visual.

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan produk video pembelajaran berbasis H5P pada materi teknik

dasar proses produksi pada industri desain komunikasi visual.

2. Menghasilkan data validitas video pembelajaran berbasis H5P pada materi teknik dasar proses produksi pada industri desain komunikasi visual.
3. Menghasilkan data kepraktisan video pembelajaran berbasis H5P pada materi teknik dasar proses produksi pada industri desain komunikasi visual.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
Dapat menambah wawasan dan pemahaman peneliti di sektor pendidikan dan teknologi terutama dalam mengembangkan video pembelajaran.
2. Bagi Siswa
Dengan video pembelajaran yang valid dan efektif, siswa dapat mengakses video pembelajaran di luar jam sekolah, memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri dan meninjau kembali materi yang sulit dipahami.
3. Bagi Guru
Dapat membantu guru mengevaluasi efektivitas pengajaran mereka dan mengidentifikasi wilayah yang perlu ditingkatkan.
4. Bagi Dunia Pendidikan
Dapat menjadi masukan bagi pengembangan kurikulum di SMK Palapa Bandar Lampung dan institusi pendidikan lainnya, dengan menekankan penggunaan teknologi multimedia yang efektif.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Pengembangan ini adalah pembuatan video pembelajaran berbasis H5P pada materi teknik dasar proses produksi pada industri desain komunikasi visual.
2. Penelitian ini akan dilakukan di SMK Palapa Bandar Lampung, yang

fokus pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual.

3. Pengembangan produk yaitu video pembelajaran berbasis H5P untuk materi materi teknik dasar proses produksi pada industri desain komunikasi visual.
4. Subjek penelitian mencakup siswa kelas X jurusan Multimedia di SMK Palapa Bandar Lampung. Penelitian juga melibatkan guru mata pelajaran sebagai responden untuk memberikan umpan balik mengenai video pembelajaran yang digunakan.
5. Materi ini dikembangkan untuk mendukung capaian pembelajaran fase E dalam mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual kelas X SMK pada materi teknik dasar proses produksi pada industri desain komunikasi visual, khususnya dalam keterampilan memahami dan menerapkan teknik dasar proses produksi pada industri desain komunikasi visual menggunakan perangkat lunak grafis secara tepat dan terstruktur.
6. Menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and development (R&D)*.
7. Proses validasi yang digunakan yaitu dengan menggunakan instrumen berupa angket untuk ahli media, ahli materi, dan siswa.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Dalam bahasa Latin, kata "media" berarti "perantara" atau "pengirim pesan". Menurut Ahmad Rohani, "media" adalah segala sesuatu yang dapat dilihat yang berfungsi sebagai perantara, sarana, atau alat untuk proses komunikasi dalam proses belajar mengajar." Sementara Santoso S. Hamijaya mengatakan bahwa "media" adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh orang yang menyebarkan ide, sehingga ide atau gagasan itu

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu mereka belajar dengan cara yang lebih efisien dan optimal. Saat ini, guru dapat menggunakan banyak media pembelajaran, termasuk media visual, audio, dan visual. Salah satu komponen paling penting dalam proses belajar adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Namun, ada beberapa faktor lain yang harus diperhatikan saat memilih media, seperti tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan siswa kuasai selama proses belajar, dan konteks pembelajar.

Namun demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran utama sebagai lat bantu mengajar, yang turut mempengaruhi lingkungan belajar yang dirancang dan dibuat oleh guru (Fadilah et al., 2023).

Hamalik (1986: 19) dalam Sapriyah (2019) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pada tahap orientasi

pembelajaran, penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu mereka memahami lebih baik, menafsirkan data dengan lebih mudah, dan memadatkan informasi.

2.1.2 Macam-macam Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat dikategorikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Macam- macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar, dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- a. Bahan publikasi: koran, majalah dan buku.
- b. Bahan bergambar: gambar, bagan (*chart*), peta, poster, foto, lukisan, grafik dan diagram
- c. Bahan pameran: bulletin board, papan flanel, papan magnet dan papan demonstrasi.
- d. Bahan proyeksi: film, film strip, slide, transparansi, dan OHP.
- e. Bahan rekaman audio: *tape cassette*, piringan hitam dan kaset video.
- f. Bahan produksi : kamera, *tape recorder* dan termofek (untuk membuat transparansi).
- g. Bahan siaran: program radio dan televisi.
- h. Bahan pandang dengar (audio visual): TV, film suara, slide bersuara dan video *cassete.ga*
- i. Bahan model/benda tiruan: model irisan penampang batang, model torso tubuh manusia. Selain itu ada media lain yang kita kenal, antara lain: diorama, pertunjukan wayang dan boneka.

Ada berbagai macam media, dari yang murah hingga yang mahal, dan dari yang sederhana hingga yang kompleks. Setiap media memiliki keunggulan dan kelemahannya sendiri, tergantung pada

seberapa efektif, bagaimana mereka dibuat, dan bagaimana mereka digunakan (Sidharta, 2015).

2.2 Media Video

2.2.1 Pengertian Video

Istilah "video" berasal dari bahasa Latin, dari kata "vidi" atau "visum", yang berarti "melihat" atau "mempunyai penglihatan." Salah satu cara yang sangat menarik untuk menyampaikan informasi adalah melalui video. Dibandingkan dengan media lain seperti grafik, audio, dan sebagainya, video adalah yang paling signifikan. Pengalaman baru akan dihasilkan oleh penggunaan video dalam aktivitas multimedia interaktif. Video adalah teknologi yang memungkinkan pengambilan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam secara elektronik sambil menampilkan adegan dalam gerak. Video, sebagai gambar yang bergerak, memberikan sumber daya yang kaya dan dinamis bagi aplikasi multimedia. Jika objek dalam video adalah nyata, maka objek dalam animasi adalah buatan (Fadhli, 2015).

Media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris (Arsyad, 2023). Media video memiliki dua fungsi: fungsi atensi, yaitu mereka dapat menarik perhatian audiens dan mengarahkan mereka pada materi video, dan fungsi afektif, yaitu mereka dapat menggugah emosi dan sikap audiens. Untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka, fungsi kognitif dapat membantu mereka memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang. Di sisi lain, fungsi kompensatoris berfungsi untuk memberikan konteks kepada audiens yang kurang mampu mengorganisasikan dan

mengingat kembali informasi yang telah mereka pelajari. Karena video dapat menggabungkan gambar dan suara (visual) sehingga membuat pesan lebih mudah diterima dan dipahami oleh audiens yang lemah dan lambat.
(Yudianto, 2017).

2.2.2 Manfaat Video

Menurut Hamdan Husein (2020) Manfaat video pembelajaran dibagi menjadi dua: manfaat bagi siswa dan guru. Manfaat video pembelajaran bagi siswa adalah meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dan meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Manfaat bagi guru adalah melatih kreatifitas guru, meningkatkan jumlah hak cipta (HKI) guru, meningkatkan personal branding guru, dan meningkatkan kepercayaan diri mereka sebagai pendidik.

(Cahyono, 2021)

2.3 Karakteristik Media Video Pembelajaran

- 1 Dapat menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu
- 2 Dapat memberikan pengalaman kepada siswa untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan
- 3 Dapat menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang memicu diskusi siswa.

Dengan menggunakan media video, siswa dapat menyaksikan peristiwa yang tidak dapat mereka lihat secara langsung, berbahaya, atau yang terjadi pada masa lalu. Mereka juga dapat memutar kembali video tersebut kapan pun mereka inginkan. Dengan demikian, menggunakan media video dapat memotivasi siswa untuk membuat video pembelajaran yang lebih baik. Pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan beberapa karakteristik dan criteria yaitu, antara

lain

a. *Clarity of Message* (kejelasan pesan)

Media video membantu siswa memahami pesan pembelajaran dengan lebih baik dan memberikan informasi yang dapat diterima secara utuh. Akibatnya, informasi ini dapat disimpan dalam memori jangka panjang dan dapat disimpan.

b. *Stand Alone* (berdiri sendiri).

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau Video yang dikembangkan tidak bergantung pada materi pelajaran lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan materi pelajaran lain.

c. *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya).

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

d. Representasi Isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

e. Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia, yang mencakup teks, animasi, suara, dan video sesuai dengan kebutuhan konten. Materi yang digunakan aplikatif, berproses, sulit terjangkau dan berbahaya apabila digunakan secara langsung, dan sangat akurat.

Media video, yang dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi, menggunakan tampilan grafis berkualitas tinggi yang dapat diterima oleh setiap spek sistem komputer (Putra et al., 2023)

2.4 H5P

H5P adalah perangkat lunak bebas dan open-source yang dirancang untuk

membantu pembuat konten pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi digital. Perangkat lunak ini memungkinkan pengguna membuat, mengedit, dan berbagi berbagai jenis objek pembelajaran interaktif tanpa harus memiliki kemampuan pemrograman yang rumit.

H5P didasarkan pada teknologi HTML5, yang memungkinkan pengembangan konten yang mudah dan responsif yang kompatibel dengan berbagai perangkat, baik desktop maupun mobile. H5P memungkinkan pengguna membuat pengalaman belajar yang lebih interaktif, seperti kuis, simulasi, video interaktif, dan permainan edukasi. Konten yang dapat dibuat oleh H5P termasuk dalam beberapa kategori, seperti kegiatan berbasis teks (misalnya, latihan cloze dan dikte), pertanyaan (misalnya, kuis dan ujian), gambar (misalnya, pengurutan gambar dan informasi), presentasi, dan konten kompleks. Selain itu, H5P juga mendukung pembuatan jenis konten baru yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran tertentu.

Menggabungkan berbagai aktivitas sederhana menjadi aktivitas pembelajaran yang lebih kompleks adalah salah satu fitur unggulan H5P. Sebagai contoh, pengguna dapat membuat video interaktif dengan pertanyaan pilihan ganda di tengahnya. Ini memungkinkan siswa berinteraksi dengan topik yang sedang mereka pelajari secara langsung. Spesifikasi tambahan, seperti skenario percabangan, memungkinkan siswa membuat keputusan dalam simulasi berbasis cerita, yang membuat pengalaman belajar lebih adaptif dan individual. Aktivitas ini tidak hanya dapat meniru kegiatan kelas konvensional seperti ujian atau pengurutan informasi, tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran baru yang mendalam dan menarik (Sudarta, 2022)

2.5 Materi Tipografi

2.5.1 Pengertian Tipografi

Dalam dunia desain, tipografi adalah komponen terpenting. Tipografi sendiri adalah seni memilih, menyusun, dan mengatur tata letak dan

jenis huruf untuk digunakan dalam percetakan dan produksi. Adanya ilmu tipografi adalah untuk memastikan bahwa baik Anda maupun penikmat desain dapat memahami teks dengan mudah. Dalam desain grafis, kekuatan tipografi ditentukan oleh cara huruf dibuat dan digunakan dalam desain. Tipografi adalah komponen desain komunikasi visual (DKV). Berbagai faktor, terutama budaya masyarakat dan teknik pembuatan, memengaruhi perkembangan tipografi. Dalam ilmu DKV, tipografi adalah komponen penting yang diterapkan pada kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, budaya masyarakat merupakan faktor utama yang memengaruhi perkembangan tipografi. Hal ini juga otomatis terkait dengan berbagai metode tipografi, mulai dari yang dilakukan secara manual hingga yang dilakukan secara digital, di mana teknologi komputer banyak digunakan untuk membuat tipografi. Tipografi juga bisa memberikan kesan secara visual. Nilai-nilai tipografi berfungsi untuk membuat pesan atau informasi yang disampaikan mudah dipahami dan juga membuat desain grafis menjadi daya tarik (Kusrianto, 2013)

2.5.2 Fungsi Tipografi

Tipografi dalam perancangan dan proses produksi DKV memiliki fungsi, antara lain sebagai berikut.

a. Kemudahan membaca

Pemilihan jenis font atau huruf dan ukuran yang tepat akan memudahkan audiens untuk membacanya.

b. Menarik perhatian

Selain huruf yang sudah tertata dalam suatu teks, juga terdapat warna yang menarik sehingga akan memberikan kesan bagi pembacanya.

c. Menciptakan keindahan

Selain memberikan kesan mudah dibaca, tipografi juga dapat memberikan kesan estetis pada huruf yang dirangkai dengan indah mungkin.

2.5.3 Prinsip Tipografi

Prinsip tipografi merupakan aturan dasar yang harus selalu diperhatikan ketika membuat perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja DKV. Prinsip pokok tipografi sebagai berikut.

a. *Legibility*

Legibility adalah kemudahan dalam mengenali huruf sehingga dapat dibedakan jenis huruf atau karakter masing-masing huruf tersebut. Fungsi dari *legibility* ialah dapat menghindari kesalahan dalam mengenali huruf. Ciri-ciri dari *legibility* ialah masing-masing huruf atau karakternya mudah dikenali.



Gambar 1. *Legibility*

b. *Readability*

Readability adalah ukuran atau tingkat keterbacaan suatu teks atau tulisan. *Readability* biasanya dipengaruhi oleh kombinasi huruf dan jarak. Perhatikan tatanan huruf pada contoh gambar di bawah ini. Huruf yang berada di sebelah kiri gambar memiliki tingkat keterbacaan yang rendah karena jarak atau *kerning* begitu sangat rapat sehingga menyebabkan kata tersebut sulit dibaca. Sementara susunan kata yang berada di sebelah kanan merupakan tatanan huruf yang rapi sehingga mudah dibaca. Hal tersebut karena jarak atau *kerning* huruf satu dengan yang lainnya tidak terlalu dekat.



Gambar 2. Readability

c. *Visibility*

Visibility merupakan jarak pandang antara seorang pembaca dengan objek yang dibaca. Apabila jarak pandang jauh, *visibility* nya akan berkurang. Begitu pun sebaliknya. Apabila tingkat pemahaman (*legibility*) dan keterbacaan (*readability*) tersusun dengan baik, dengan jarak yang jauh akan tetap terlihat jelas.



Gambar 3. Visibility

2.6 Photoshop

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolahan gambar/foto, dan, bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems*. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (*Creative Suite*), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4, versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5, versi (ketigabelas) adalah Adobe Photoshop CS6, dan Versi yang terakhir adalah versi (keempatbelas) Adobe Photoshop CS7 (Yeka Hendriyani, 2021)

2.6.1 Pengenal tool-tool di photoshop

a. Marquee Tool

Marquee Tool berfungsi untuk menyeleksi objek. Marquee Tool dibagi menjadi 4, yaitu:

1. Rectangular Marquee Tool, berfungsi untuk menyeleksi objek berbentuk kotak/segiempat.
2. Elliptical Marquee Tool, berfungsi untuk menyeleksi objek berbentuk lingkaran/elips.
3. Single Row Marquee Tool, berfungsi untuk menyeleksi objek dengan garis horizontal.
4. Single Column Marquee Tool, berfungsi untuk menyeleksi objek dengan garis vertikal.

b. Lasso Tool

Lasso Tool juga berfungsi untuk menyeleksi objek, tetapi dalam bentuk yang bebas. Lasso Tool dibagi menjadi 3, yaitu:

1. Lasso Tool, berfungsi untuk menyeleksi objek dalam bentuk bebas sesuai keinginan.
2. Polygonal Lasso Tool, berfungsi untuk menyeleksi objek dalam bentuk garis-garis bebas.
3. Magnetic Lasso Tool, menyeleksi objek dengan garis yang otomatis menempel pada objek yang diseleksi. Dan pada pengaturannya dapat mengeluarkan Option pada menu window.

c. Quick Selection & Magic Wand Tool

Magic Wand Tool (W), Untuk menyeleksi gambar yang memiliki warna sama

1. Quick Selection Tool, berfungsi untuk menyeleksi area secara bebas berdasarkan warna atau pixel.
2. Magic Wand Tool, berfungsi untuk menyeleksi objek berdasarkan warna yang sama. Perbedaan toleransi warna dapat diatur pada tool option bar, dapat mengeluarkan Option pada

menu window, berikut tampilannya dengan menggunakan Magic Wand.

d. Brush & Pencil Tool

1. Brush Tool, berfungsi untuk mewarnai gambar dengan efek sapuan kuas.
2. Pencil Tool, berfungsi untuk mewarnai gambar dengan efek goresan pensil.
3. Color Replacement Tool, berfungsi untuk mengganti warna gambar.
4. Mixer Brush Tool, berfungsi untuk mencampur warna dalam sikat stroke Tunggal.

e. Eraser Tool

1. Eraser Tool, berfungsi untuk menghapus layer/objek.
2. Background Eraser Tool, berfungsi untuk menghapus background menjadi transparan.
3. Magic Eraser Tool, berfungsi untuk menghapus warna dominan yang telah kita pilih.

f. Gradient & Paint Bucket Tool

1. Gradient Tool, berfungsi untuk membuat gradasi warna.
2. Paint Bucket Tool, berfungsi untuk membuat warna sesuai dengan warna Foreground.

g. Pen & Point Tool

Pen Tool, berfungsi untuk membuat garis path, vektor, ataupun mask pada gambar.

1. Freeform Pen Tool, berfungsi untuk membuat garis path, vektor, ataupun mask dengan bentuk bebas pada gambar.

2. Add Anchor Point Tool, berfungsi untuk menambahkan titik anchor yang berfungsi untuk mengedit garis path.
3. Delete Anchor Point Tool, berfungsi untuk menghapus titik anchor pada garis path.
4. Convert Point Tool, berfungsi untuk mengubah garis path dengan cara menggeser titik anchor.

h. Type/Text Tool

Horizontal Type Tool, berfungsi untuk membuat teks secara horizontal pada gambar.

1. Vertical Type Tool, berfungsi untuk membuat teks secara vertikal pada gambar.
2. Horizontal Type Mask Tool, berfungsi untuk membuat seleksi dengan bentuk teks secara horizontal.
3. Vertical Type Mask Tool, berfungsi untuk membuat seleksi dengan bentuk teks secara vertikal.

i. Shapes Tool

Rectangle Tool, berfungsi untuk membuat objek berbentuk segi empat.

1. Rounded Rectangle Tool, berfungsi untuk membuat objek berbentuk segi empat dengan sudut melengkung.
2. Ellipse Tool, berfungsi untuk membuat objek berbentuk lingkaran.
3. Polygon Tool, berfungsi untuk membuat objek berbentuk segi banyak.
4. Line Tool, berfungsi untuk membuat objek berbentuk garis.

Berikut merupakan capaian beserta tujuan pembelajaran yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Table 1. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
----------------------	---------------------

Pada akhir fase E, siswa memahami dan menerapkan prinsip dasar desain komunikasi visual dalam pembuatan media informasi grafis digital, serta menggunakan perangkat lunak pengolah gambar Adobe Photoshop untuk merancang desain poster kegiatan secara kreatif dan komunikatif.	1. Menjelaskan fungsi dasar tools utama dalam adobe photoshop (C2) 2. Menerapkan tools Photoshop untuk membuat desain poster atau banner kegiatan (C3) 3. Memahami langkah-langkah dasar dalam proses produksi desain grafis (C2)
--	---

Table 2. Keluasan dan Kedalaman Materi

Keluasan Materi	Kedalaman Materi
Fungsi Dasar Tools Adobe Photoshop	1. Mengenal area kerja dan antarmuka Photoshop 2. Fungsi dasar tools
Penerapan Tools untuk Mendesain Poster	1. Pengaturan layout dan komposisi desain 2. Penggunaan teks, gambar, dan elemen visual untuk poster
Langkah Dasar Proses Produksi Desain Poster	1. Alur kerja desain dari perencanaan hingga hasil akhir

2.7 Teori Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikenal sebagai *Research and Development (R&D)*. Metode ini menghasilkan produk yang diuji coba sebelum digunakan. Penelitian R&D bertujuan mengembangkan produk melalui tahap awal berupa riset kebutuhan, kemudian diikuti dengan pengembangan untuk menghasilkan produk yang telah teruji. Produk hasil pengembangan meliputi media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah video pembelajaran berbasis H5P.

Penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* mencakup berbagai jenis metode pengembangan. Salah satu model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan dari ADDIE

2.8 Penelitian yang Relevan

Judul penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu, hasil penelitian terdahulu ini dijelaskan dalam Tabel. 3.

Table 3. Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Peneliti	Hasil Penelitian
1	(Fahrurozi et al., 2017)	<i>The Development of Video Learning to Deliver a Basic Algorithm Learning</i>	Penelitian ini mengembangkan video pembelajaran untuk materi algoritma dasar, menggunakan metode <i>Research and Development (R&D)</i> berbasis model Alessi dan Trollip. Tahapan penelitian meliputi perencanaan, desain, dan pengembangan video berbasis Sparkol Videoscribe, yang bertujuan memudahkan pemahaman siswa. Hasil validasi menunjukkan video ini sangat layak digunakan dengan penilaian ahli materi sebesar 90,5%, ahli media 95,9%, dan siswa 84%, sehingga efektif sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik.
2	(Nugraha et al., 2022)	Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Komputer dan Jaringan	Penelitian yang dilakukan oleh Nugraha, Burhanuddin, dan Prayudi (2022) mengembangkan media pembelajaran berbentuk video animasi untuk mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK. Menggunakan model pengembangan ADDIE (<i>Analysis, Design,</i>

			<i>Development, Implementation, Evaluation</i>), penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kepraktisan dan efektivitas pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memperoleh skor 76% dari ahli materi dan 74% dari ahli media. Uji coba pada siswa menghasilkan kepraktisan sebesar 86% dan peningkatan efektivitas sebesar 20%, menunjukkan bahwa media ini berhasil sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa
3	(Lukman, 2019)	Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar	Penelitian oleh Lukman, Hayati, dan Hakim (2019) bertujuan mengembangkan video animasi berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran IPA kelas V SD, khususnya tentang daur air dan peristiwa alam. Penelitian ini menggunakan model pengembangan DDD-E yang terdiri dari tahapan <i>decide, design, develop</i>, dan <i>evaluate</i>. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dengan hasil akhir rata-rata 4,6, yang termasuk kategori sangat valid. Uji coba pada siswa menunjukkan bahwa media ini praktis dan menarik, dengan rata-rata skor kemenarikan

			4,65 dan kepraktisan 4,6. Media ini berhasil membuat siswa lebih tertarik dan memahami materi IPA melalui ilustrasi yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari
4	(Desvia, 2023)	Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Pada Mata Kuliah Kultur Jaringan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video ini sangat valid untuk digunakan, berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan dosen, dengan skor persentase masing-masing 100%, 96,25%, dan 84,58%. Selain itu, video ini mendapat respons positif dari mahasiswa, yang menilai media ini baik dengan skor 86,5%. Dengan demikian, video berbasis CapCut ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah Kultur Jaringan, karena mampu memfasilitasi pemahaman materi melalui visualisasi yang interaktif dan menarik.
5	(Bariah et al., 2023)	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis H5P Moodle Pada Mata Pelajaran Multimedia Kelas XII Di SMKN 10 Garut	Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis H5P Moodle untuk mata pelajaran Multimedia kelas XII di SMKN 10 Garut yang dinyatakan layak dan sangat baik berdasarkan validasi ahli media dan materi, serta respon siswa. Media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE dan telah melalui

tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Uji coba menunjukkan media mendapat skor rata-rata 4,06 (media), 4,08 (materi), dan skor efektivitas dari siswa mencapai rata-rata nilai 93,06, melampaui KKM. Dengan demikian, media pembelajaran ini efektif meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara mandiri dan interaktif.

Penelitian ini menerapkan teknologi H5P untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif pada materi teknik dasar proses produksi yang spesifik pada bidang industri desain komunikasi visual di tingkat SMK. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang cenderung berfokus pada mata pelajaran umum atau multimedia, penelitian ini mengusung konten kejuruan kreatif yang belum banyak dijamah, serta menargetkan siswa kelas X SMK jurusan DKV sebagai subjek penelitian utama.

2.9 Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran adalah landasan konseptual yang disusun dari hasil kajian teori, observasi, dan data faktual untuk menjelaskan hubungan antarvariabel dalam penelitian. Kerangka ini membantu peneliti merancang analisis dan menentukan arah penelitian. Dalam penelitian ini, kerangka berpikir pengembangan video pembelajaran berbasis H5P pada materi teknik dasar proses produksi pada industri desain komunikasi visual untuk siswa kelas x di smk palapa bandar lampung pada



Gambar 4. Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Palapa Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Cut Nyak Dien Gg. Surya No.87 / 6, Palapa, Kec. Tj. Karang Pusat, Kota Bandar Lampung, Lampung. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas X Multimedia semester genap tahun pelajaran 2025.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk video pembelajaran yang valid dan praktis untuk mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Palapa Bandar Lampung. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang memiliki lima tahapan yaitu: (1) *analysis* (2) *design* (desain), (3) *development* (pengembangan), (4) *Implementation*, (5) *evaluation*. Setelah produk yang telah dikembangkan dinyatakan layak selanjutnya diuji keampuhan produk (Budiono, 2017)

Rancangan yang digunakan adalah desain *pre-eksperimental* dengan model *pretest posttest* kelompok tunggal. Dalam pelaksanaannya, kelompok sampel menerima perlakuan berupa penggunaan video pembelajaran berbasis H5P. Kemampuan awal siswa diukur terlebih dahulu dengan *pretest*, lalu setelah perlakuan dilakukan, hasil belajar diukur kembali melalui *posttest*. Penelitian ini melibatkan satu kelas eksperimen tanpa kelas kontrol. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak

penggunaan video pembelajaran aberbasis H5P terhadap hasil belajar siswa. Desain penelitian dapat dilihat pada tabel 4.

Table 4. Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂

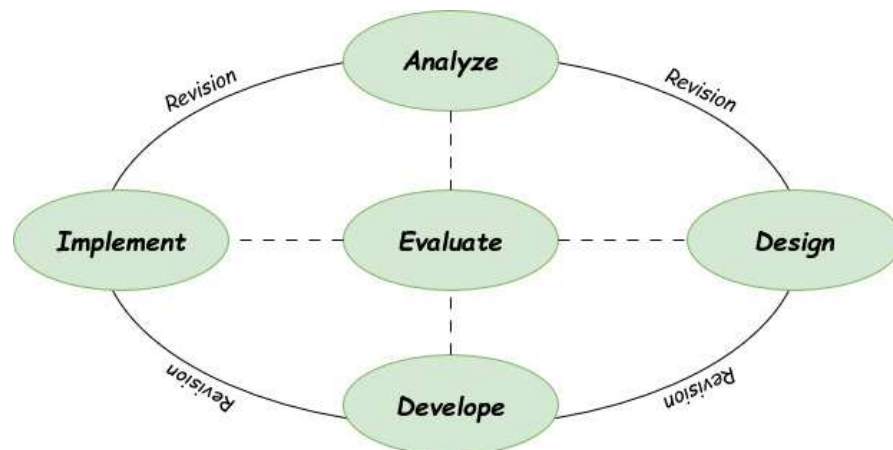
(Sugiyono, 2015)

Keterangan:

- O₁ : Tes awal sebelum pembelajaran dimulai (*pretest*)
- O₂ : Tes akhir setelah pembelajaran dimulai (*posttest*)
- X : Penerapan Video Pembelajaran berbasis H5P

3.3 Prosedur Pengembangan

Penelitian yang dilakukan pada pengembangan video tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu: (1) *analysis* (2) *design* (desain), (3) *development* (pengembangan), (4) *Implementation*, (5) *evaluation* (Yudi Hari Rayanto, 2020)



Gambar 5. Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ini dipilih karena tahap-tahap yang diterapkannya sesuai dengan rancangan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran. Berikut adalah ringkasan tahapan penelitian pengembangan video pembelajaran

3.3.1 Analisis (*analyze*)

Pada tahap analisis bertujuan untuk mendefinisikan mengenai syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap analisis dapat terbagi menjadi beberapa tahap, yaitu:

1. Analisis kurikulum dan analisis materi

Tahap analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang berlaku. Analisis kurikulum dilakukan guna untuk menetapkan kompetensi yang mana untuk dikembangkan dalam media pembelajaran. Tahap analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan. Pengumpulan materi-materi yang akan digunakan didapatkan dari modul pembelajaran dan buku referensi.

2. Analisis karakteristik siswa

Analisis karakteristik siswa menjadi hal yang penting untuk dilakukan karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan untuk mengetahui karakteristik siswa kemampuan akademik, karakteristik fisik, motivasi belajar, latar belakang ekonomi dan sosial, dsb.

3. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Sebelum pembuatan media pembelajaran, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang hendak diajarkan perlu dirumuskan terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat membatasi penelitian agar tidak menyimpang dari tujuan semula.

3.3.2 Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, dilakukan perancangan untuk memastikan kejelasan materi yang akan disajikan dalam video. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mempermudah proses penyusunan dan pengeditan video. Proses perancangan dimulai dengan pembuatan *flowchart*, yang

mencakup pengorganisasian struktur materi agar mudah dipahami, serta penentuan spesifikasi media yang akan dihasilkan. Setelah rancangan selesai, umpan balik dari guru mata pelajaran dkv akan diminta untuk mendapatkan masukan dan saran perbaikan.

3.3.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap *Development* adalah tahap dimana penulis akan melakukan uji validasi dari produk yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dan rekomendasi dari validator tentang kesesuaian media dengan materi. Tahap *development* bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Sumber daya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran yang sudah direncanakan (Hidayat & Nizar, 2021). Setelah dilakukannya validasi media dan materi, penulis melakukan revisi tahap 1 sesuai dengan masukan dan saran dari validator.

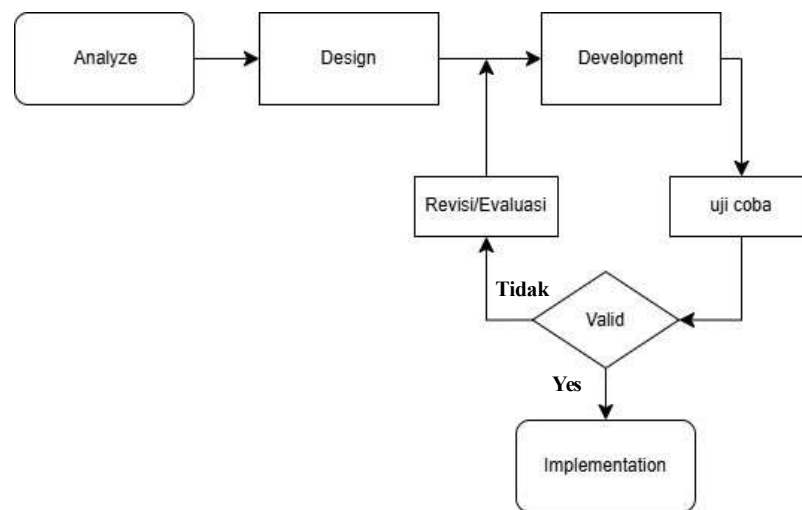
Validasi yang dilakukan dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang di kembangkan oleh penulis. Penilaian ini meliputi teks, gambar, video, audio, dan elemen yang terdapat pada media pembelajaran. Selain itu, validator juga memberikan saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan oleh penulis untuk diperbaiki agar produk menjadi lebih baik dari sebelumnya.

2. Validasi Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengukur aspek relevansi materi dengan standar tujuan dan kualitas yang telah ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Tahapan Pengembangan media video pembelajaran dapat dilihat pada bagan alir berikut.



Gambar 6. Bagan Alir Prosedur Pengembangan

3.3.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini dilakukan dengan menguji kepraktisan dengan memberikan angket pada guru dan siswa. Setelah produk diuji dari segi media dan materi kemudian dibutuhkan respon dari guru mata pelajaran Desain Komunikasi Visual dan siswa terhadap kualitas kesesuaian, konsep rancangan pembelajaran, kemenarikan, dan keterbacaan video Pembelajaran.

3.3.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan pada setiap tanapan pengembangan video pembelajaran dengan tujuan untuk menyempurnakan produk dengan melakukan revisi berdasarkan saran perbaikan atau masukan dari para ahli, siswa dan guru. Evaluasi dilakukan untuk mengidentifikasi keberhasilan produk hingga dapat dikatakan valid dan praktis.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau sarana yang dapat digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data dan informasi yang berharga dan diperlukan dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian

ini yaitu angket kebutuhan, uji validitas, uji kepraktisan dan angket pengukuran hasil belajar

3.4.1 Angket Analisis Kebutuhan

Angket analisis kebutuhan yang disediakan berupa daftar pertanyaan yang dijawab oleh guru kelas X matapelajaran DKV dan siswa kelas X. Angket yang disediakan berisi 7 butir pertanyaan untuk guru dan 7 pertanyaan untuk siswa. Pertanyaan yang diberikan kepada guru mencakup aspek metode pembelajaran, media yang digunakan, teknik evaluasi, serta sistem pembelajaran yang diterapkan saat mengajar materi teknik dasar proses produksi pada industri desain komunikasi visual. Sementara itu, pertanyaan untuk siswa difokuskan pada jenis media pembelajaran yang sering mereka jumpai, media yang paling disukai, harapan terhadap media yang ideal, serta kekurangan media pembelajaran yang pernah mereka alami.

3.4.2 Angket Uji Kevalidan Produk

Pengisian angket ini dilakukan oleh dosen ahli Universitas Lampung. Pengisian angket bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan program pembelajaran yang dikembangkan, sehingga dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran di kelas. Sistem penskoran menggunakan skala likert yang dimodifikasi (Sugiyono, 2015:93) dapat dilihat pada Tabel 5.

Table 5. Angket Uji Validitas

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Valid	1
Valid	2
Kurang Valid	3
Tidak Valid	4

3.4.3 Angket Uji Kepraktisan Produk

Pengisian kuesioner dilakukan untuk mengetahui keterbacaan siswa dan persepsi guru terhadap video Pembelajaran berbasis H5P.

Angket keterbacaan digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan siswa untuk memahami isi dari video pembelajaran berbasis H5P. Angket persepsi guru digunakan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan produk untuk dilaksanakan secara tatap muka. Pengisian angket ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan produk sehingga nantinya dapat digunakan guru dan siswa sebagai media pembelajaran. Sistem penskoran menggunakan skala likert yang diadopsi dari (Sugiyono, 2013) seperti pada Tabel 6.

Table 6. *Skala Pada Uji Kepraktisan*

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		4	3	2	1
1	Keterbacaan Siswa terhadap video pembelajaran	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Tidak baik
2	Persepsi guru	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Tidak baik

Instrumen penelitian ini menggunakan instrumen pedoman angket, ahli materi, ahli media, dan siswa SMK Palapa Bandar Lampung. Angket ini dirancang untuk membantu peneliti mendapatkan informasi terkait variabel yang hendak diukur dengan cara yang efisien, terutama ketika peneliti sudah memahami variabel yang akan dieksplorasi dan respons yang diharapkan. Terdapat tiga jenis instrumen yang akan digunakan: media, materi, dan siswa (Eriyanti et al., 2021).

1. Instrumen Untuk Ahli Media

Instrumen untuk ahli media mencakup poin-poin yang menilai berbagai aspek terkait media pembelajaran. Terdapat tiga aspek utama dalam evaluasi ahli media terhadap video pembelajaran, yaitu penyajian media, isi (konten) media, serta karakteristik media. Berikut adalah kisi-kisi untuk instrumen ahli media pembelajaran yang dapat dilihat pada Tabel 7.

Table 7. Instrumen Untuk Ahli Media

Aspek	Indikator	No Butir
Penyajian	a. komunikatif, menyampaikan pesan dengan jelas dan sesuai dengan harapan target audiens.	1
	b. Mudah dipahami dan menarik perhatian.	2
	c. Kemudahan dalam penggunaan	3
Content	a. Audio (narasi, <i>sound effect</i> , <i>backsound</i> dan musik)	1
	b. Visual (<i>layout design</i> , <i>typhography</i> dan warna).	2
	c. Media bergerak (animasi)	3
Karakteristik	a. Kreatif dalam penuangan ide gagasan.	1
	b. Afektif, efisien, dan interaktif.	2
	c. Usabilitas atau Tingkat kemudahan	3
	d. kehandalan	4

2. Instrumen untuk Ahli Materi

Aspek-aspek yang terkait dengan materi dalam media pembelajaran mencakup unsur pembelajaran dan komponen materi pada instrumen materi. Berikut kisi-kisi untuk instrumen ahli media dapat dilihat pada Tabel 8.

Table 8. Instrumen Untuk Ahli Materi

Aspek	Indikator	No Butir
Materi	a. Kesesuaian materi dengan standar kompetensi	1
	b. Tujuan materi/pembelajaran	2
	c. Ketepatan mata Pelajaran	3
	d. Kepentingan media pembelajaran	4
	e. Ketepatan dan kesuaian	5

	materi dengan indikator yang akan dicapai pada RPP	
	f. Urutan penyajian materi	6
	g. Manfaat gambar, video untuk penjelasan materi	7
Pembelajaran	h. Kemudahan materi untuk dipahami	1
	i. Kejelasan tujuan pembelajaran	2
	j. Kesesuaian materi dengan KD	3
	k. Kejelasan uraian pembelajaran	4

3. Instrumen untuk Siswa

Instrumen untuk siswa kelas XI Multimedia di SMK Palapa Bandar Lampung dapat dilaksanakan melalui pengisian angket penilaian. Setiap aspek penilaian terdiri dari 4 kategori utama, dengan masing-masing kategori dilengkapi beberapa indikator dan pernyataan. Berikut kisi-kisi untuk siswa dapat dilihat pada tabel 9.

Table 9. Instrumen Untuk Siswa

Aspek	Indikator	No Butir
Kemudahan	a. Kemudahan Penggunaan	1,2 dan 3
	b. Kemudahan dalam memahami materi	4 dan 5
Motivasi	a. Minat	6,7,8 dan 9
	b. Perhatian	10,11 dan 12
Kemenarikan	a. Kualitas tampilan	13 dan 14
	b. Daya Tarik	15 dan 16
Kebermanfaatan	a. Memberi dampak positif bagi siswa	17,18 dan 19
	b. Menambah keterampilan siswa	20,21 dan 22

3.4.4 Instrumen Pengukuran Hasil Belajar

Instrumen hasil belajar siswa yang akan digunakan adalah tes kognitif

siswa didik. Tes ini terdiri dari soal pilihan ganda dengan 15 butir soal *pre-test* dan 15 butir soal *post-test*. Tes ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengambilan Data yang dilakukan berdasarkan jenis instrumen penelitian terdiri atas:

1. Data Analisis Kebutuhan

Teknik pengumpulan data pada tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa mengenai materi ajar yang tersedia di sekolah, minat siswa terhadap materi ajar tersebut, dan penggunaan media video dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Angket analisis kebutuhan ini telah diisi oleh 15 siswa kelas X Multimedia di SMK Palapa Bandar Lampung.

2. Data Validitas Produk

Data validitas produk merupakan video Pembelajaran yang akan dilakukan saat tahap uji coba produk awal didapat melewati uji validasi materi dan media memakai angket terhadap 2 dosen FKIP Unila bertujuan mengetahui kelayakan pada produk yang akan dibuat

3. Data Kepraktisan Produk

Teknik pengumpulan data kepraktisan produk terdiri atas lembar angket keterbacaan produk oleh siswa dan lembar angket respon guru melalui kuesioner terhadap media pembelajaran.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Tahap Pra Penelitian

Sebelum instrumen tes disebarluaskan perlu dilakukan uji instrumen terlebih dahulu dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas.

1. Uji Validitas Instrumen Tes

Uji Validitas

Menurut (Sugiyono, 2015) uji validitas dari instrumen tes dapat

menggunakan rumus korelasi *product moment* secara umum, yang juga dikenal sebagai korelasi pearson:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[(n\sum X^2 - (\sum X)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = angka indeks korelasi “r” *product moment*

n = jumlah Individu dalam sampel

$\sum X$ = jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = jumlah seluruh skor Y

$\sum X^2$ = jumlah pengkuadratan skor variabel X

$\sum Y^2$ = jumlah pengkuadratan skor variabel Y

$\sum XY$ = product X kali Y

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 26.00 dengan menggunakan metode *pearson correlation*. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) maka instrumen tersebut valid, dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka koefisien korelasi tersebut tidak valid.

Dibawah ini adalah kriteria pendefinisian skor validasi dapat dilihat pada tabel 10.

Table 10. Kriteria Skor Validasi

Interval Koefisien	Kategori
0,80-1,00	Sangat valid
0,60-0,79	Valid
0,40-0,59	Cukup valid
0,20-0,39	Kurang valid
0,00-0,19	Tidak valid

(Arikunto, 2013)

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk menunjukkan sejauh mana Instrumen yang digunakan dapat dipercaya dalam

sebuah penelitian. Menurut (Sugiyono, 2013) reliabilitas suatu instrumen dapat diuji menggunakan rumus Alpha Cronbach, terutama jika instrumen berbentuk angket dengan skala Likert. Rumus tersebut digunakan untuk menghitung konsistensi internal antar butir dalam instrum. Pengujian reliabel ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* berbantuan aplikasi SPSS.

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas instrumen
 k = jumlah butir atau item pernyataan
 σ_b^2 = jumlah varians setiap butir
 σ_t^2 = varians total

(Sugiyono, 2013)

Dibawah ini adalah kriteria pendefinisian skor reliabilitas dapat dilihat pada tabel 11.

Table 11. Kriteria Skor Reliabilitas

Nilai	Keterangan
0,80-1,00	Reliabilitas sangat tinggi
0,60-0,79	Reliabilitas Tinggi
0,40-0,59	Reliabilitas Sedang
0,20-0,39	Reliabilitas Rendah
0,00-0,19	Reliabilitas Sangat Rendah

(Arikunto, 2013)

3.6.2 Tahap Analisis Data

1. Analisis Data Uji Kevalidan

Validasi isi dan media berdasarkan hasil validator ahli. Data yang dikumpulkan dari angket dianalisa dengan bantuan statistic

deskriptif, Kriteria validitas produk bisa dilihat pada tabel 12.

Table 12. Kategori skor skala likert

Interval Skor	Nilai
Tidak Baik/Tidak Jelas/Tidak Sesuai/Tidak Setuju	1
Kurang Baik/Kurang Jelas/Kurang Sesuai/Kurang Setuju	2
Baik/Jelas/Sesuai/Setuju	3
Sangat Baik/Sangat Jelas/Sangat Sesuai/Sangat Setuju	4

2. Analisis Data Uji Kepraktisan

Setiap aspek penilaian produk yang dikembangkan menggunakan skala Likert dengan kriteria minimum. Jika rata-rata dari setiap aspek memenuhi kategori baik, hal ini ditentukan melalui perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Skor penilaian} = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\sum \text{skormaksimum}} \times 100\%$$

(Irawan, A., & Hakim, 2021)

Data kuantitatif berupa angka yang diperoleh melalui perhitungan dapat dikumpulkan dengan penjumlahan, yang kemudian dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan. Hasil dari perhitungan ini digunakan untuk menentukan kategori media yang sesuai, di mana pengelompokan tersebut mengikuti lima kategori skala Likert. Kriteria pengujian kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 13.

Table 13. Kriteria Pengujian kepraktisan

Kategori	Presentase
Kepraktisan sangat tinggi/sangat praktis	81%-100%
Kepraktisan tinggi/praktis	61%-80%
Kepraktisan sedang/cukup praktis	41%-60%
Kepraktisan rendah/kurang praktis	21%-40%
Kepraktisan sangat rendah/tidak praktis	0%-20%

Setelah memperoleh nilai, selanjutnya akan dilakukan pendefinisian skor yang diadaptasi dari (Ratumanan, T. G., &

Laurens, 2011)

Table 14. Pendefinisian skor validasi

Interval Skor Hasil Penilaian	Kriteria
3,25 < skor < 4,00	Sangat Valid
2,50 < skor < 3,25	Valid
1,75 < skor < 2,50	Cukup Valid
1,00 < skor < 1,75	Kurang Valid

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis H5P dengan materi teknik dasar produksi desain poster menggunakan adobe photoshop telah melalui tahapan model pengembangan ADDIE dan disusun sesuai dengan kebutuhan siswa SMK jurusan multimedia.
2. uji validitas dari video pembelajaran berbasis H5P pada materi teknik dasar proses produksi pada industri desain komunikasi visual sebagai produk media ajar dinyatakan layak digunakan, dengan hasil validasi ahli materi sebesar 3,96 (sangat valid) dan ahli media sebesar 3,08 (valid). Hal ini menunjukkan media telah memenuhi kriteria isi dan tampilan untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Hasil uji kepraktisan dari video pembelajaran berbasis H5P pada materi teknik dasar proses produksi pada industri desain komunikasi visual sebagai produk media ajar, terdapat dua uji diantaranya uji penggunaan terhadap siswa dalam kelompok kecil mendapat nilai skor dengan presentase sebesar 77% dan uji penggunaan terhadap respon guru mendapatkan skor 93,75% yang keduanya dapat dikategorikan sangat valid.

5.1 Saran

Berdasarkan kesimpulan mengenai pengembangan video pembelajaran berbasis H5P pada materi teknik dasar proses produksi pada industri desain komunikasi visual untuk siswa kelas X SMK, maka peneliti memberikan

beberapa saran sebagai berikut:

1. Pada pengembangan selanjutnya, sebaiknya video pembelajaran diperluas mencakup materi lain dalam mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual agar media dapat digunakan secara lebih menyeluruh dan berkelanjutan.
2. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas media menggunakan metode eksperimen dengan kelas kontrol dan kelas perlakuan, guna mengetahui pengaruh media secara signifikan dalam pembelajaran skala lebih besar.
3. Sekolah diharapkan menyediakan dukungan sarana, seperti akses internet yang stabil dan perangkat multimedia, agar video pembelajaran berbasis H5P dapat digunakan secara optimal baik di kelas maupun secara mandiri oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriadi, H. (2021). Video Animasi Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(1), 173.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2023). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Bariah, S. H., Imania, K. A. N., Afriandari, S., Purwanti, Y., & Nasrullah, I. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis H5P Moodle Pada Mata Pelajaran Multimedia Kelas XII Di SMKN 10 Garut. *Jurnal PETIK*, 9(1).
- Desvia Ispratiwi1, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovas*.
- Eriyanti, E., Arafat, Y., & Eddy, S. (2021). Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan Manajemen Konflik Terhadap Kinerja Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2998–3004.
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fahrurrozi, S. K., Maryono, D., & Budiyanto, C. W. (2017). The Development of Video Learning to Deliver a Basic Algorithm Learning. *IJIE (Indonesian Journal of Informatics Education)*, 1(1), 135.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10.
- Kusrianto, A. (2013). *Pengantar Tipografi*. Elex Media Komputindo, 2013.
- Lukman, A. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary*, 21, 153–166.

- Nugraha, A. F., Prayudi, A., & Informasi, P. T. (2022). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Komputer Dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*, 01(01), 19–24.
- Putra, A. D., Rahmanto, Y., Najib, M., Satria, D., & Suwisma, I. B. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran pada SMK Negeri 1 Tegineneng. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(1), 129–134.
- Ratumanan, T. G., & Laurens, T. (2011). *Penilaian hasil belajar pada tingkat satuan pendidikan*. Unesa.
- Sadiman, A.S., R., R., A., H., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Saputra, B., & Chaeruman, U. A. (2022). Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK): Analysis in Design Selection and Data Analysis Techniques in High School. *International Journal of Instruction*, 15(4), 777–796.
- Sidharta, A. (2015). Media Pembelajaran. *Journal Academia Accelerating the World's Research*, 1, 1–29.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*.
- Yeka Hendriyani, I. P. D. (2021). *Adobe Photoshop Cs6*. UNP Press, Padang, 2021.
- Yudi Hari Rayanto, S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.