



Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Desain Grafis Kelas X di SM Pasundan 2 Garut

Nasywa Musyaffa^{1*}, Aceng Ahmad Rodian Susila², Rivan Syahrul Falah³

^{1,2} Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Terapan dan Sains Institut Pendidikan Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v8i2.14496>

Received: 24 March 2026

Revised: 25 May 2026

Accepted: 30 May 2026

Abstract: Instruction in Basic Graphic Design at the vocational high school (SMK) level requires media capable of visualizing procedural concepts in a clear and engaging manner. However, the learning process at SMK Pasundan 2 Garut remains dominated by lectures and manual presentations lacking interactive media, resulting in student difficulty grasping the material and low active participation. This study aims to develop suitable and effective instructional video media for the Grade X Basic Graphic Design course at SMK Pasundan 2 Garut. The research employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which comprises five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Research subjects included an Information Technology Education lecturer (serving as the media expert), an Educational Technology lecturer, a Graphic Design teacher (serving as the subject matter expert), and 30 Grade X Visual Communication Design (DKV) students as respondents. Data collection instruments consisted of expert validation questionnaires and student response surveys. Validation results showed average scores of 85% from the subject matter expert, 86% from the media expert, and 87% based on student feedback, placing all results in the "Suitable" category. The instructional video media was deemed engaging, easy to understand, and aligned with students' learning needs. Consequently, this ADDIE-based video medium is considered suitable and effective for use as an alternative learning resource to foster student understanding and motivation regarding Graphic Design material.

Keywords: Video Learning Media, Graphic Design, ADDIE Model.

Abstrak: Pembelajaran Dasar Desain Grafis di SMK memerlukan media yang mampu memvisualisasikan konsep prosedural secara jelas dan menarik. Namun, proses pembelajaran di SMK Pasundan 2 Garut masih didominasi metode ceramah dan demonstrasi manual tanpa media interaktif, sehingga siswa kesulitan memahami materi dan partisipasi aktif rendah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video pembelajaran yang layak dan efektif untuk mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X di SMK Pasundan 2 Garut. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas satu dosen Pendidikan Teknologi Informasi selaku ahli media, satu dosen Teknologi Pendidikan, satu guru Desain Grafis selaku ahli materi, serta 30 siswa kelas X DKV sebagai responden. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner validasi ahli dan angket respon siswa. Hasil validasi menunjukkan persentase rata-rata 85% dari ahli materi, 86% dari ahli media, dan 87% berdasarkan tanggapan siswa, sehingga seluruhnya masuk dalam kategori "Layak". Media video pembelajaran ini dinilai menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Dengan demikian, media video berbasis ADDIE ini dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai sumber belajar alternatif untuk mendorong pemahaman dan motivasi siswa pada materi Desain Grafis.

Kata Kunci: Media Video Pembelajaran, Desain Grafis, Model ADDIE.

Pendahuluan

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang pendidikan yang secara khusus diarahkan untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja di berbagai sektor industri (Setyawan et al., 2026). Tujuan utama pendidikan kejuruan adalah membekali peserta didik dengan kompetensi yang relevan dengan tuntutan dunia usaha dan industri (Safitri & Sutadji, 2025). Oleh karena itu, setiap program keahlian di SMK dituntut untuk mampu meluluskan siswa yang tidak sekadar menguasai teori, tetapi juga memiliki keterampilan aplikatif yang siap digunakan di dunia kerja (Irwanto et al., 2024). Salah satu bidang keahlian yang berkembang seiring kemajuan teknologi digital adalah Desain Komunikasi Visual (DKV). Bidang ini menuntut penguasaan perangkat lunak desain sekaligus pemahaman mendalam tentang konsep estetika visual (Reppie, Komansilan & Liando, 2025).

Media pembelajaran video memiliki karakteristik unggul dalam konteks pendidikan vokasi, yaitu kemampuan menyajikan informasi secara dinamis melalui perpaduan unsur audio dan visual yang memudahkan siswa memahami konsep prosedural yang kompleks (Mayer, 2020). Kelebihan media video antara lain: (1) menyajikan visualisasi langkah kerja secara langsung; (2) dapat diulang sesuai kebutuhan siswa; (3) fleksibel digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring; serta (4) mampu meningkatkan retensi memori melalui penggabungan teks, audio, dan visual (Paivio, 2006). Adapun kekurangan media video meliputi keterbatasan interaksi dua arah, ketergantungan pada ketersediaan perangkat dan jaringan, serta memerlukan keterampilan teknis dalam pengembangannya (Doriza & Safitri, 2024).

Model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) merupakan salah satu model yang paling banyak diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran karena sifatnya yang terstruktur, sistematis, dan mudah diaplikasikan dalam berbagai konteks pendidikan (Branch, 2009). Model ini membimbing pengembang untuk melakukan analisis kebutuhan di lapangan, merancang konsep media yang sesuai, mengembangkan produk, mengujinya kepada pengguna, serta mengevaluasi efektivitasnya secara menyeluruh (Nawali et al., 2024). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media video untuk pendidikan vokasi terbukti menghasilkan produk yang valid dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Muksalmina et al., 2025).

Namun demikian, hasil pengamatan awal di SMK Pasundan 2 Garut menunjukkan bahwa proses

pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis masih menghadapi sejumlah hambatan. Guru pada umumnya masih mengandalkan metode ceramah dan peragaan manual yang dibantu slide presentasi sederhana, sehingga penyampaian materi menjadi kurang menarik dan sulit dicerna oleh siswa (Saputra & Mendrofa, 2021). Karakteristik materi desain grafis yang bersifat prosedural serta membutuhkan visualisasi langkah demi langkah—seperti pengenalan elemen desain, pengoperasian perangkat lunak Canva dan CorelDRAW, serta penerapan prinsip komposisi dan warna—menambah tantangan tersendiri dalam penyampaian materi (Arisyanto, Cahyadi & Azizah, 2025). Mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK mencakup kompetensi dasar seperti memahami elemen desain (titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur), menerapkan prinsip tata letak (keseimbangan, ritme, proporsi, kesatuan), serta mengoperasikan perangkat lunak desain grafis. Implementasinya menghadapi tantangan berupa keterbatasan waktu praktik, kurangnya fasilitas pendukung, dan beragamnya gaya belajar siswa (Lubis et al., 2025).

Data empiris di SMK Pasundan 2 Garut menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, dengan persentase ketuntasan hanya mencapai 45% dari total siswa. Berdasarkan survei awal terhadap 30 siswa, 83% responden lebih menyukai format pembelajaran berbasis video, 77% merasa lebih cepat memahami materi bila disertai ilustrasi visual, dan 80% berpendapat bahwa penyampaian materi desain sebaiknya dilengkapi animasi atau panduan tutorial praktis. Rendahnya motivasi belajar siswa juga terlihat dari observasi bahwa hanya 40% siswa yang aktif bertanya atau merespons selama proses pembelajaran berlangsung.

Kendala lain muncul dari terbatasnya alokasi waktu praktik di sekolah, yang membuat guru kesulitan memberikan demonstrasi secara menyeluruh, sementara sebagian besar siswa cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik yang membutuhkan contoh nyata berupa gambar bergerak (Roby et al., 2024). Situasi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, siswa dituntut memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Untuk mewujudkan hal tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif serta memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual (Andryana et al., 2025).

Pemanfaatan media video pembelajaran dipandang sebagai salah satu solusi efektif untuk

mengatasi persoalan tersebut. Video merupakan perpaduan unsur audio dan visual yang mampu menyajikan informasi secara dinamis sehingga memudahkan siswa memahami konsep yang kompleks (Rosyada et al., 2025). Melalui tayangan video, siswa dapat mengamati langkah kerja secara langsung, mendengar penjelasan guru, serta mengulang bagian materi yang belum dikuasai secara fleksibel, menyesuaikan dengan ritme dan kemampuan belajar masing-masing. Temuan Doriza dan Safitri (2024) juga mengindikasikan bahwa pemanfaatan video pembelajaran pada jenjang SMK mampu memberikan peningkatan signifikan terhadap pemahaman konsep, keterampilan praktik, hingga motivasi belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran yang efektif memerlukan pendekatan yang sistematis agar produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) menjadi salah satu model yang paling banyak diterapkan karena sifatnya yang terstruktur dan mudah diaplikasikan dalam berbagai konteks pendidikan (Branch, 2009). Model ini membimbing peneliti untuk melakukan analisis kebutuhan di lapangan, merancang konsep media yang sesuai, mengembangkan produk, mengujinya kepada pengguna, serta mengevaluasi efektivitasnya secara menyeluruh.

Bertolak dari uraian permasalahan di atas, penelitian ini dirancang untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis video untuk mata pelajaran Dasar Desain Grafis pada jenjang kelas X di SMK Pasundan 2 Garut. Secara lebih rinci, tujuan penelitian ini meliputi: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media video pembelajaran melalui penerapan model ADDIE; (2) mengukur tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media; serta (3) mengidentifikasi tanggapan peserta didik terhadap media video pembelajaran yang telah dikembangkan. Kelayakan produk didasarkan pada penilaian ahli maupun umpan balik langsung dari peserta didik (Sugiyono, 2020).

Penelitian ini diharapkan mampu memberi kontribusi baik dari sisi teoretis maupun sisi terapan. Secara teoretis, hasil kajian ini dapat menjadi rujukan bagi pengembang media dalam menyusun bahan ajar berbasis video yang sesuai dengan karakter pendidikan kejuruan. Secara praktis, temuan penelitian ini diharapkan membantu guru memperkaya variasi strategi mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Selain itu, produk video yang dikembangkan berpotensi menjadi sarana belajar mandiri bagi siswa di luar jam tatap muka. Melalui upaya ini, diharapkan

media tersebut dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi Desain Grafis sekaligus mendukung tujuan pendidikan vokasi dalam mencetak lulusan yang terampil, inovatif, dan mampu bersaing di tengah perkembangan industri kreatif digital.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media video pembelajaran untuk mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X di SMK Pasundan 2 Garut. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Branch, 2009).

Subjek penelitian terdiri atas: (1) ahli materi yaitu guru mata pelajaran Informatika yang menguasai materi Desain Komunikasi Visual di SMK Pasundan 2 Garut; (2) ahli media yaitu dosen Pendidikan Teknologi Informasi yang memiliki kompetensi di bidang pengembangan media pembelajaran; serta (3) 30 siswa kelas X DKV SMK Pasundan 2 Garut sebagai responden uji coba. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling dengan pertimbangan bahwa mereka memiliki pengetahuan dan pengalaman yang relevan dengan objek penelitian (Sugiyono, 2020).

Prosedur pengembangan media mengikuti tahapan ADDIE secara rinci sebagai berikut:

Tahap Analisis (Analysis) meliputi analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik siswa, serta ketersediaan sarana prasarana. Analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator pencapaian yang relevan dengan materi Desain Grafis.

Tahap Desain (Design) meliputi penyusunan storyboard yang menggambarkan alur video secara visual, pembuatan naskah narasi, penentuan durasi video (8-10 menit), serta perancangan struktur konten yang terdiri atas pengantar konsep, prinsip tata letak, contoh karya, dan tugas reflektif.

Tahap Pengembangan (Development) meliputi pembuatan video menggunakan aplikasi Canva untuk kebutuhan desain visual (gambar, tipografi, elemen grafis) dan CapCut untuk proses penyuntingan video, penyisipan narasi, dan pemberian efek transisi. Pada tahap ini juga dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk sebelum diuji coba.

Tahap Implementasi (Implementation) meliputi uji coba media kepada 30 siswa kelas X DKV untuk mengetahui respons, kemenarikan, kemudahan

penggunaan, dan kebermanfaatan media video pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap Evaluasi (Evaluation) meliputi evaluasi formatif yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan berdasarkan masukan ahli, serta evaluasi sumatif yang dilakukan setelah tahap implementasi untuk menilai kelayakan akhir media berdasarkan seluruh data validasi yang terkumpul.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa. Angket validasi ahli materi mengukur aspek kesesuaian isi dengan kompetensi dasar, ketepatan konsep dan istilah, urutan penyajian materi, kejelasan bahasa dan narasi, serta keterhubungan contoh dengan praktik nyata. Angket validasi ahli media mengukur aspek desain visual dengan komposisi warna, kualitas video dan narasi, konsistensi tata letak dan animasi, kejelasan teks dan tipografi, serta efektivitas transisi antar bagian video. Angket respon siswa mengukur aspek kemenarikan tampilan video, kemudahan memahami isi, kesesuaian dengan kebutuhan belajar, peningkatan motivasi belajar, dan kesesuaian durasi dengan fokus siswa. Seluruh angket menggunakan skala Likert 1-4 (Sugiyono, 2020).

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase dengan rumus:

$$P = (\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimum}) \times 100\%$$

Data yang diperoleh dari angket kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan

Persentase (%)	Kategori Kelayakan
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Kurang Layak
0-20	Tidak Layak

Suatu media pembelajaran dinyatakan layak digunakan apabila nilai rata-rata hasil penilaian berada pada kategori "Layak" sampai dengan "Sangat Layak". Selain data kuantitatif, masukan kualitatif dari validator turut dijadikan pedoman untuk merevisi dan menyempurnakan media sebelum diterapkan secara lebih luas (Sugiyono, 2020).

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Pasundan 2 Garut melalui penerapan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap Analisis, Desain,

Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Produk akhir berupa video pembelajaran yang memuat pengenalan konsep dasar desain grafis, prinsip tata letak, serta contoh penerapan desain menggunakan aplikasi grafis. Kelima tahap pengembangan yang saling berkaitan tersebut masing-masing menghasilkan temuan yang menggambarkan bagaimana media disusun berdasarkan kajian teori serta hasil validasi ahli dan pengguna, dalam hal ini siswa.

Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis merupakan dasar pengembangan yang bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pengguna, karakteristik siswa, serta hambatan yang muncul dalam pembelajaran. Wawancara dengan guru pengampu Dasar Desain Grafis mengungkapkan bahwa pembelajaran yang berjalan selama ini masih didominasi metode ceramah dan demonstrasi langsung tanpa ditunjang media interaktif. Kondisi ini membuat siswa cenderung pasif serta mengalami kesulitan memahami konsep desain, misalnya komposisi, warna, dan hierarki visual.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa potensi media digital belum dimanfaatkan secara optimal, meskipun sebagian besar siswa sudah memiliki smartphone dan terbiasa mengakses konten video edukatif di berbagai platform. Survei awal terhadap 30 siswa menunjukkan bahwa 83% responden lebih menyukai format pembelajaran berbasis video, 77% merasa lebih cepat memahami materi bila disertai ilustrasi visual, dan 80% berpendapat bahwa penyampaian materi desain sebaiknya dilengkapi animasi atau panduan tutorial praktis.

Temuan-temuan ini semakin menegaskan pentingnya pengembangan media video pembelajaran guna mendorong keterlibatan dan pemahaman siswa. Mengacu pada teori multimedia learning dari Mayer (2020), proses belajar yang menggabungkan unsur teks, audio, dan visual dapat mengoptimalkan pemrosesan kognitif karena informasi diterima melalui dua jalur berbeda, yakni jalur verbal dan jalur visual. Oleh sebab itu, media video yang dikembangkan perlu memadukan tampilan visual yang menarik dengan narasi yang informatif agar pembelajaran di lingkungan SMK berlangsung lebih efektif.

Tahap Desain (Design)

Tahap desain difokuskan pada penyusunan kerangka kerja bagi media video pembelajaran. Peneliti menyusun storyboard, naskah narasi, dan struktur konten video berdasarkan kompetensi dasar dan

tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Durasi video dirancang antara 8-10 menit agar tidak menimbulkan kejenuhan, dengan segmen yang terdiri atas pengantar konsep desain, prinsip tata letak, contoh karya, dan tugas reflektif.

Storyboard yang dikembangkan memuat 12 scene utama yang mencakup: (1) pembukaan dan tujuan pembelajaran; (2) pengertian desain grafis; (3) elemen-elemen desain (titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur); (4) prinsip-prinsip desain (keseimbangan, ritme, proporsi, kesatuan); (5) pengenalan perangkat lunak Canva; (6) tutorial membuat desain sederhana di Canva; (7) pengenalan perangkat lunak CorelDRAW; (8) tutorial membuat desain di CorelDRAW; (9) contoh penerapan prinsip komposisi dan warna; (10) studi kasus desain grafis kontekstual; (11) tugas reflektif; dan (12) penutup. Setiap scene dirancang dengan durasi 30-60 detik dan dilengkapi narasi serta elemen visual pendukung.

Tahap Development (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap mewujudkan rancangan menjadi produk video pembelajaran yang siap digunakan. Pembuatan media memanfaatkan aplikasi Canva untuk kebutuhan desain visual meliputi gambar, tipografi, dan elemen grafis serta CapCut untuk proses penyuntingan video, penyisipan narasi, dan pemberian efek transisi. Guna memastikan produk memenuhi standar isi dan kualitas media, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media.

a. Ahli Materi

Uji ahli materi dilaksanakan oleh Guru mata pelajaran Informatika, khususnya pada materi Desain Komunikasi Visual. Penilaian ini mencakup kesesuaian isi, ketepatan istilah, penggunaan bahasa, serta relevansi dengan kurikulum. Hasil dari pengujian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli

No	Aspek Penilaian	Rata-Skor (%)	rataKategori
1	Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar	90	Sangat Layak
2	Ketepatan konsep dan istilah	84	Layak
3	Urutan penyajian materi	86	Layak
4	Kejelasan bahasa dan narasi	89	Sangat Layak
5	Keterhubungan contoh dengan	78	Cukup Layak

praktik nyata

6	Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar	90	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		85%	Layak

Hasil validasi memperlihatkan bahwa media video memperoleh kategori Layak dengan rata-rata skor 85%. Data per indikator menunjukkan bahwa aspek dengan skor tertinggi adalah kesesuaian isi dengan kompetensi dasar (90%) dan kejelasan bahasa dan narasi (89%), sedangkan aspek dengan skor terendah adalah keterhubungan contoh dengan praktik nyata (78%) yang masih berada pada kategori Cukup Layak. Ahli materi berpendapat bahwa konten video sudah sesuai dengan kompetensi dasar, meski masih perlu ditambahkan contoh penerapan desain grafis yang bersifat kontekstual-lokal, misalnya spanduk atau logo UMKM di lingkungan sekitar siswa. Hal ini diperbaiki dengan menambahkan studi kasus desain untuk produk lokal pada scene ke-10. Nardi (2024) menyatakan bahwa penggunaan konteks lokal yang relevan dapat membantu siswa mengaitkan pengetahuan dengan situasi nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih konseptual.

b. Ahli Media

Ahli media menilai mengenai kualitas visual, kejernihan audio, keseimbangan warna, dan konsistensi animasi. Penilaian ini dilakukan berdasarkan 20 indikator utama. Hasil evaluasi kelayakan dari para ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Media per Indikator

No	Aspek Penilaian	Skor (%)	Kategori
1	Desain visual dengan komposisi warna	91	Sangat Layak
2	Kualitas video dan narasi	87	Layak
3	Konsistensi tata letak dan animasi	84	Layak
4	Kejelasan teks dan tipografi	89	Sangat Layak
5	Efektivitas transisi antar bagian video	81	Layak
6	Kesesuaian musik latar dengan konten	85	Layak
7	Kualitas suara dan kejelasan audio	88	Layak
8	Kesesuaian durasi video dengan beban materi	79	Cukup Layak

9	Konsistensi desain antar scene	90	Sangat Layak
10	Kemudahan navigasi dan pemahaman alur	86	Layak
Rata-rata Keseluruhan		86%	Layak

Data per indikator menunjukkan bahwa aspek dengan skor tertinggi adalah desain visual dengan komposisi warna (91%) dan konsistensi desain antar scene (90%), sedangkan aspek dengan skor terendah adalah kesesuaian durasi video dengan beban materi (79%) yang masih berada pada kategori Cukup Layak. Ahli media juga menyarankan agar bagian teks penting diperbesar serta kontras warnanya dipertegas untuk mempermudah keterbacaan. Revisi yang dilakukan meliputi penyesuaian ukuran font teks penting menjadi 32 pt, peningkatan kontras warna latar belakang dan teks, serta pemendekan durasi video menjadi 8 menit 45 detik. Secara keseluruhan, kelayakan media berada pada kategori Layak dengan skor 86%. Hasil ini sejalan dengan prinsip aesthetic-usability effect, yang menyebutkan bahwa tampilan visual yang menarik cenderung meningkatkan persepsi pengguna terhadap mutu suatu media (Azizatus Sifa et al., 2023).

Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilaksanakan dengan melakukan uji coba kepada 30 siswa dari kelas X DKV di SMK Pasundan 2 Garut. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui respons siswa terhadap media video yang telah dikembangkan, yang mencakup aspek kemenarikan, kemudahan, dan kebermanfaatan. Hasil dari uji coba yang dilakukan terhadap siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Respon Siswa per Indikator

No	Aspek Penilaian	Skor (%)	Kategori
1	Kemenarikan tampilan video	90	Sangat Layak
2	Kemudahan memahami isi	88	Layak
3	Kesesuaian dengan kebutuhan belajar	85	Layak
4	Peningkatan motivasi belajar	92	Sangat Layak
5	Kesesuaian durasi dengan fokus siswa	80	Cukup Layak
6	Kejelasan langkah-langkah praktik	89	Sangat Layak
7	Manfaat untuk belajar mandiri	87	Layak

8	Keinginan menggunakan media serupa	91	Sangat Layak
9	Kemudahan mengakses dan memutar video	86	Layak
10	Pemahaman materi setelah menonton video	84	Layak
Rata-rata Keseluruhan		87%	Layak

Data per indikator menunjukkan bahwa aspek dengan skor tertinggi adalah peningkatan motivasi belajar (92%) dan keinginan menggunakan media serupa (91%), sedangkan aspek dengan skor terendah adalah kesesuaian durasi dengan fokus siswa (80%) yang masih berada pada kategori Cukup Layak. Berdasarkan data hasil uji coba, video pembelajaran memperoleh rata-rata skor 87% dengan kategori Layak. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa video tersebut mudah dipahami dan sangat membantu proses belajar mandiri mereka. Sejumlah siswa juga menyarankan agar bagian teori pada video dibuat lebih singkat supaya tidak berkesan terlalu panjang. Revisi dilakukan dengan mengurangi durasi penjelasan teori menjadi 2 menit dan memperbanyak durasi demonstrasi praktik menjadi 5 menit. Temuan ini selaras dengan penelitian Nugroho et al. (2025) yang menyatakan bahwa durasi video yang ideal, yaitu sekitar 5–10 menit, dapat menjaga konsentrasi siswa sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Sejalan dengan itu, teori dual coding dari Paivio (2006) menerangkan bahwa perpaduan teks dan visual mampu memperkuat retensi memori jangka panjang, sehingga turut menunjang capaian positif pada tahap implementasi ini.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilaksanakan dalam dua bentuk, yakni evaluasi formatif yang dilakukan pada setiap tahap dan evaluasi sumatif yang dilakukan setelah tahap implementasi. Evaluasi formatif berfungsi memperbaiki komponen yang dinilai kurang layak berdasarkan masukan ahli, misalnya penyesuaian durasi video dan penguatan kontras warna. Adapun evaluasi sumatif dimaksudkan untuk menilai kelayakan akhir media berdasarkan seluruh data validasi yang terkumpul. Rekapitulasi hasil menunjukkan rata-rata skor ahli materi sebesar 85% (Layak), ahli media 86% (Layak), dan respon siswa 87% (Layak), sehingga diperoleh nilai kelayakan total sebesar 86% dengan kategori Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Analisis mendalam pada setiap tahapan ADDIE menunjukkan bahwa: (1) tahap analisis berhasil mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang

interaktif dan berbasis visual; (2) tahap desain menghasilkan storyboard dan naskah yang terstruktur sesuai kompetensi dasar; (3) tahap pengembangan menghasilkan produk yang valid dengan perbaikan berdasarkan saran ahli; (4) tahap implementasi menunjukkan respons positif dari siswa dengan peningkatan motivasi dan pemahaman; dan (5) tahap evaluasi memastikan produk final layak digunakan dengan berbagai perbaikan yang telah dilakukan. Hal ini mengkonfirmasi bahwa model ADDIE efektif sebagai kerangka pengembangan media pembelajaran yang sistematis dan berorientasi pada kebutuhan pengguna (Branch, 2009).

Media video pembelajaran ini berkontribusi terhadap pemahaman konsep desain grafis yang bersifat prosedural melalui visualisasi langkah-langkah penggunaan perangkat lunak, demonstrasi penerapan prinsip tata letak dan warna, serta penyajian contoh karya yang kontekstual. Siswa dapat mengamati secara langsung proses pembuatan desain dari awal hingga akhir, sehingga konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan temuan Rosyada et al. (2025) bahwa media video efektif untuk menyajikan materi yang bersifat prosedural dan membutuhkan demonstrasi visual.

Perbandingan dengan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan temuan Doriza dan Safitri (2024) yang menyatakan bahwa video pembelajaran efektif meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa SMK, dengan rata-rata kelayakan sebesar 84%. Penelitian oleh Reppie, Komansilan, dan Liando (2025) juga menemukan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual memperoleh kategori layak dengan persentase 83%. Sementara itu, penelitian Muksalmina et al. (2025) menunjukkan bahwa media video berbasis ADDIE efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dengan rata-rata kelayakan 88%. Hasil penelitian ini (86%) berada pada rentang yang sebanding, memperkuat konsistensi bahwa model ADDIE merupakan pendekatan yang andal dalam pengembangan media pembelajaran untuk pendidikan vokasi.

Muksalmina et al. (2025) mengemukakan bahwa media video yang disusun melalui model ADDIE terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar sebab dirancang secara sistematis dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Hal ini menegaskan bahwa model ADDIE dapat diterapkan secara fleksibel dalam konteks pembelajaran vokasi di SMK.

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi berarti bagi bidang teknologi pendidikan sekaligus pendidikan vokasi. Pertama, penerapan model ADDIE

terbukti mampu menghasilkan media video yang tersusun secara terstruktur dan valid. Kedua, media video yang dikembangkan terbukti dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam mempelajari materi desain grafis yang cenderung bersifat abstrak.

Dari sisi teoretis, penelitian ini memperkaya penerapan teori multimedia learning (Mayer, 2020) serta model motivasi ARCS (Keller, 1987) dalam konteks pembelajaran berbasis praktik. Teori multimedia learning menjelaskan bahwa kombinasi teks, audio, dan visual mengoptimalkan pemrosesan kognitif melalui dua jalur berbeda (verbal dan visual). Sementara itu, model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) memberikan kerangka untuk merancang media yang mampu membangkitkan perhatian (Attention), menunjukkan relevansi (Relevance), membangun kepercayaan diri (Confidence), dan memberikan kepuasan (Satisfaction) kepada siswa. Dari sisi praktis, hasil kajian ini memperlihatkan bahwa video pembelajaran dapat difungsikan sebagai media alternatif yang efektif di lingkungan SMK karena dapat digunakan secara fleksibel, baik dalam pembelajaran daring maupun luring.

Lebih jauh, hasil pengembangan ini dapat dijadikan pijakan bagi guru untuk merancang inovasi media pembelajaran digital lainnya, seperti tutorial motion graphic, video interaktif, ataupun objek pembelajaran berbasis augmented reality, sehingga pembelajaran menjadi semakin menarik dan sesuai dengan tuntutan industri kreatif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan diskusi mengenai pelaksanaan penelitian pengembangan media video pembelajaran untuk mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X di SMK Pasundan 2 Garut dengan menggunakan model ADDIE, kesimpulan yang dapat diambil adalah:

1. Proses pengembangan media video pembelajaran dilakukan melalui lima tahap model ADDIE secara sistematis. Tahap Analisis mengungkapkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami, dengan 83% siswa menyukai format video dan 77% lebih cepat memahami materi dengan ilustrasi visual. Tahap Desain menghasilkan storyboard, naskah narasi, dan struktur konten yang terdiri dari 12 scene dengan durasi 8-10 menit, mencakup konsep dasar desain, elemen dan prinsip desain, serta tutorial penggunaan Canva dan CorelDRAW. Tahap Pengembangan menghasilkan produk video

berbasis Canva dan CapCut yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dengan revisi berdasarkan saran perbaikan. Tahap Implementasi dilakukan melalui uji coba kepada 30 siswa untuk mengetahui respons dan kemenarikan media. Tahap Evaluasi mencakup evaluasi formatif pada setiap tahap dan evaluasi sumatif untuk menilai kelayakan akhir produk.

2. Media video pembelajaran berbasis ADDIE yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran desain grafis di SMK dengan rata-rata kelayakan 86%. Hasil validasi menunjukkan persentase rata-rata 85% dari ahli materi (kategori Layak), 86% dari ahli media (kategori Layak), dan 87% dari respon siswa (kategori Layak). Media ini dinilai unggul dalam aspek kesesuaian isi dengan kompetensi dasar (90%), desain visual dengan komposisi warna (91%), dan peningkatan motivasi belajar (92%). Beberapa aspek yang masih perlu perbaikan, seperti keterhubungan contoh dengan praktik nyata (78%) dan kesesuaian durasi dengan fokus siswa (80%), telah direvisi berdasarkan masukan ahli dan siswa. Dengan demikian, media video pembelajaran berbasis ADDIE ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.
3. Media video pembelajaran ini memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Melalui visualisasi langkah-langkah prosedural dan demonstrasi penerapan prinsip desain, siswa dapat memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan motivasi belajar sebesar 92% dan 91% siswa menyatakan keinginan menggunakan media serupa. Media ini dinilai menarik (90%), mudah dipahami (88%), bermanfaat untuk belajar mandiri (87%), dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran (85%). Temuan ini mengkonfirmasi bahwa penggunaan media video pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Desain Grafis.
4. Rekomendasi untuk penelitian lanjutan meliputi: (1) pengujian efektivitas media video secara eksperimental dengan desain pre-test post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar secara kuantitatif; (2) pengembangan video pembelajaran untuk materi desain grafis lainnya dengan pendekatan yang lebih interaktif seperti video dengan fitur quiz interaktif; (3) penelitian tentang pengaruh media video terhadap keterampilan praktik siswa dalam jangka panjang; (4)

pengembangan media serupa untuk mata pelajaran produktif lainnya di SMK; serta (5) studi tentang optimalisasi durasi dan format video berdasarkan karakteristik gaya belajar siswa di SMK.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran yang berbasis model ADDIE terbukti layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Pasundan 2 Garut.

Referensi

- Andryana, P. E. S., Juansa, A., Rianty, E., Saputro, D. R. S., Andryadi, Winatha, K. R., Yunerfi, Y., Lakadjo, M. A., Gunadi, A., & Na'imah, T. (2025). *Pendidikan Abad Ke-21: Tantangan, Strategi dan Inovasi Pendidikan Masa Depan* (I. K. Nisya, Ed.). PT. Star Digital Publishing.
- Arisyanto, P., Cahyadi, F., & Azizah, M. (2025). *Media Grafis dalam Pendidikan Dasar: Pendekatan Berbasis Kasus untuk Pembuatan Media Pembelajaran*. Cahya Ghani Recovery.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science+Business Media.
- Doriza, S., & Safitri, F. (2024). Pengembangan Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran F&B Service SMKN 27 Jakarta. *JPP (Jurnal Pendidikan Dan Perhotelan)*, Volume 4 Nomor 2, 56–70.
- Irwanto, I., Kusumanintyas, R., Angga, D., Destryana, A. C., Al Batsi, D., Prasstiawan, S., ... & Ramadhan, B. A. (2024). STRATEGI PROSES PEMBELAJARAN PRAKTIK PADA SISWA DI SMK NEGERI 2 PANDEGLANG. *Social Sciences Journal*, 2(4), 33-46.
- Keller, J. M. (1987). Development and Use of The ARCS Model of Motivational Design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10. <https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Lubis, H. R. N., Halim, B., Yulius, Y., Salsabila, F., & Tiana, M. (2025). Pelatihan Basic Typography Digital Menggunakan Software Adobe Illustrator Bagi Siswa SMK Muhammadiyah 1 Kota Palembang. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 5(1), 264-275. <https://doi.org/10.70609/icom.v5i1.6353>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.).
- Nardi, N. (2024). *Pengembangan Video Pembelajaran Biologi Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster*

- pada Kelas X SMA/MA. Universitas Sulawesi Barat.
- Nawali, J., Savika, H. I., Mufidah, I. K., & Susilawati, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran di MI dan SD. *CAHAYA: Journal of Research on Science Education*, 2(1), 37-49. <https://doi.org/10.70115/cahaya.v2i1.133>
- Nugroho, D. A., Khaerunisa, N., Firdausi, F. N., & Zulfa, A. (2025). Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Anak usia Dini. *Kumaracitta: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 117-143. <https://doi.org/10.63577/kum.v2i2.95>
- Paivio, A. (2006, September). Dual coding theory and education. In *University of Western Ontario Draft chapter for the conference on "Pathways to Literacy Achievement for High Poverty Children," The University of Michigan School of Education*.
- Reppie, G., Komansilan, T., & Liando, O. E. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Siswa Kelas X DKV SMK Negeri 1 Tondano. *Journal of Education Method and Technology: JEMTech*, 62-68.
- Roby, M., Ruhaena, L., Kholila, A., Abror, K. M., & Aini, F. N. (2024). Pelatihan gaya belajar pada siswa kelas 12 TSM 1 SMK Muhammadiyah 2 Ngawi. *Abdi Psikonomi*, 147-163. <https://doi.org/10.23917/psikonomi.v5i3.8132>
- Rosyada, M., Imron, K., Irmansyah, I., & Putri, T. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Maharah Kalam Melalui Video Interaktif Berbasis Kontekstual. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 5600-5607. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.7983>
- Safitri, F. S. A., & Sutadji, E. (2025). Strategi Pengembangan Kompetensi Lulusan Pendidikan Kejuruan Guna Meningkatkan Daya Saing Global. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 1507-1522. <https://doi.org/10.58230/27454312.1764>
- Saputra, Y. N., & Mendrofa, Y. S. D. (2021). Pengaruh penggunaan metode ceramah dan media slide presentasi terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Abdiel: Khazanah Pemikiran Teologi, Pendidikan Agama Kristen Dan Musik Gereja*, 5(1), 105-121. <https://doi.org/10.37368/ja.v5i1.158>
- Setyawan, M. G., Kartika, M. S., Farliana, N., Safira, R., & Utami, W. D. (2026). Model Link And Match Pendidikan Vokasi Dan Dampaknya Terhadap Pasar Tenaga Kerja: A Systematic Literature Review Pada Sekolah Menengah Kejuruan Di Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 211-226. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.44963>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.