

Pengembangan Video Pembelajaran *Adobe Illustrator* Materi Pengenalan *User Interface* untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan

Diterima:

12 Pebruari 2024

Disetujui:

09 Juli 2024

Diterbitkan:

22 Juli 2024

^{1*}Mariska Dyah Ayu Probosari, ²Rufi'i, ³Yoso Wiyarno

^{1,2,3} Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

^{1,2,3} Jl.Dukuh Menanggal No.XII Surabaya, Indonesia

E-mail: ^{1*}mariskapelor@gmail.com, ²rufii@unipasby.ac.id,

³yoso.wiyarno@ugmail.com

*Corresponding Author

Abstrak— Penelitian ini bertujuan mengembangkan video pembelajaran dengan model *ADDIE* dalam pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface*. Pengembangan ini dilaksanakan dengan memperhatikan kurangnya media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dalam menjalankan perangkat lunak berbasis vektor (*Adobe Illustrator*). Kelayakan video pembelajaran dapat diketahui dengan melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Untuk mengetahui respon dari peserta didik, dilakukan dengan menguji coba kelompok kecil, dan kelompok besar dengan menggunakan instrument angket yang sama. Uji keefektifan video pembelajaran dengan menggunakan data *pretest* dan *posttest*. Hasil uji kelayakan ahli produk yang dikembangkan sangat layak untuk dilakukan uji coba dalam proses pembelajaran, dengan hasil validasi ahli materi sebesar 95,83% dan validasi ahli media sebesar 97,91%. Perolehan untuk uji coba kelompok kecil diperoleh 89,09% dan untuk uji coba kelompok besar memperoleh prosentasi 90,68%. Tahap terakhir yaitu uji keefektifan video pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface* terhadap 30 (tiga puluh) peserta didik kelas X SMK Al Islah Surabaya sebesar 0,49. Pencapaian tersebut dikategorikan sedang yang artinya pemahaman peserta didik setelah belajar menggunakan video pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface* meningkat dengan kategori “sedang” atau cukup baik. Peningkatan yang masih cukup baik dikarenakan keterbatasan waktu peneliti yang hanya dua kali pertemuan. Berdasarkan hasil ini memberikan kesimpulan bahwa pengembangan video pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface* dengan model *ADDIE*, dikatakan layak untuk dipergunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: proses, media, kelompok

Abstract— This research aims to develop Learning Videos with models *ADDIE* in learning *Adobe Illustrator* material *User Interface*. This development was carried out taking into account the lack of learning media to improve the ability to run vector-based software (*Adobe Illustrator*). The feasibility of a learning video can be determined by validating it with media experts and material experts. To find out the responses from students was done by testing small groups and large groups using the same questionnaire instrument. Test the effectiveness of learning videos using data *pretest* and *posttest*. The results of expert feasibility tests on the products developed are very suitable for testing in the learning process, with material expert validation results of 95.83% and media expert validation of 97.91%. The gain for small-group trials was 89.09% and for large-group trials, the percentage was 90.68%. The final stage is testing the effectiveness of the learning video *Adobe Illustrator* material *User Interface* against 30 (thirty) class X students at Al Islah Vocational School, Surabaya, it was 0.49. This achievement is categorized as moderate, which means students' understanding after learning using learning videos *Adobe Illustrator* material *User Interface* increased to the "medium" or quite good category. The improvement was still quite good due to the researchers' limited time, which was only two meetings. Based on these results, it can be concluded that the development of learning videos *Adobe Illustrator* material *User Interface* with models *ADDIE*, is said to be suitable for use and application in the learning process.

Keywords: process, media, group

I. PENDAHULUAN

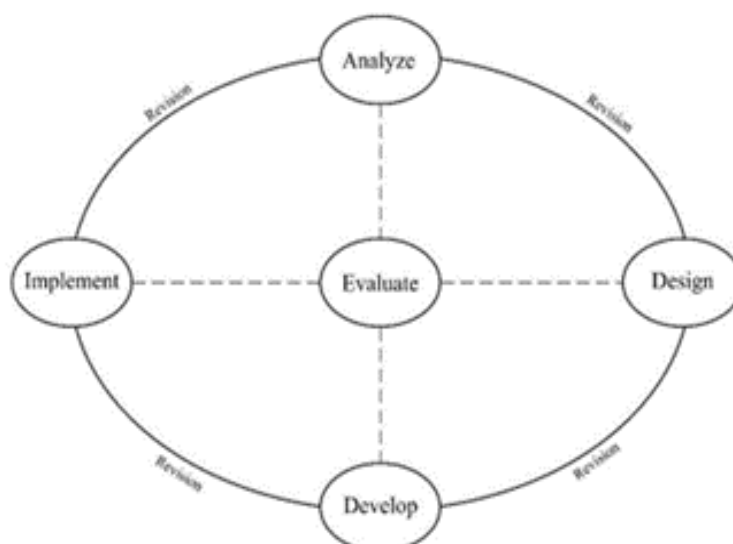
Pada awal tahun 2020, wabah pandemic Covid-19 mulai masuk ke Indonesia menimbulkan diluncurkannya kebijakan-kebijakan dari pemerintah. Kebijakan-kebijakan seperti Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), menerapkan protokol kesehatan, *lockdown* di beberapa wilayah, *work from home* (WFH), dan lain sebagainya bertujuan untuk mengurangi penularan virus Covid-19. Kebijakan-kebijakan pemerintah yang diluncurkan diberlakukan di semua bidang, tidak luput pula bidang pendidikan. Keadaan ini menimbulkan aktivitas belajar mengajar menjadi terhambat. Adanya kebijakan Menteri Pendidikan menetapkan untuk kegiatan belajar dari rumah. Kebijakan belajar di rumah dilaksanakan dengan tetap melibatkan pendidik dan peserta didik melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) [17]. Pembelajaran dilakukan secara online menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran secara tatap muka langsung [18]. Alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran terutama materi praktek adalah media video. Video pembelajaran dengan karakteristiknya yang mengaktifkan indera *audio visual* juga media yang tepat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh. Video pembelajaran kaya akan informasi karena sampai kehadiran peserta didik secara langsung dianggap sebagai media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran [14].

SMK Al Islah Surabaya merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berada di daerah Surabaya Timur yang diharapkan menghasilkan lulusan yang siap memasuki dunia usaha dan dunia industri. Pada program keahlian Multimedia yang dimiliki SMK AL Islah Surabaya di kelas X diberikan mata pelajaran Dasar Desain Grafis yang salah satu kompetensi dasarnya adalah menerapkan dan menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor dimana perangkat lunak yang digunakan adalah *Adobe Illustrator*. *Adobe Illustrator* adalah sebuah *software* atau perangkat lunak untuk editor grafik yang berbasis vektor. *Adobe Illustrator* merupakan program editor grafis yang dikembangkan oleh *Adobe System* [25]. Langkah awal belajar *Adobe Illustrator* adalah mengenal *interface*, *menu* dan *tool* yang terdapat pada *Adobe Illustrator* tersebut secara lengkap. Pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan dengan peserta didik kelas XI di SMK Al Islah Surabaya menyimpulkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan tinggi pembelajaran menggunakan video pembelajaran. Namun di SMK Al Islah Surabaya belum adanya pengembangan video pembelajaran, masih menggunakan metode ceramah dan media *Power Point (PPT)*. Hal ini membuat peserta didik sulit mengaplikasikan saat praktik. Dan ketika mencoba praktek di rumah peserta didik kesulitan dalam mengingat materi, karena materi tidak dapat diutar ulang.

Video pembelajaran dapat menyajikan gambar dengan gerak dan suara menambah dimensi baru terhadap pembelajaran. Video mampu memvisualisasikan materi dengan efektif, membantu pendidik menyajikan materi lebih menarik bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan video pembelajaran : 1) penggunaan waktu kelas lebih efisien, 2) pembelajaran lebih aktif bagi peserta didik, 3) video pembelajaran dapat menjelaskan materi dengan jelas, 4) video pembelajaran memenuhi semua aspek gaya belajar individu, dan 5) mengurangi beban guru yang masih menggunakan model ceramah yang melelahkan. Berdasarkan uraian diatas perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran video pembelajaran yang untuk mata pelajaran Dasar Desain Grafis yaitu materi tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor (*Adobe Illustrator*) terutama materi pengenalan *User Interface*

II. METODE PENELITIAN

Pengembangan video pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface* ini menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) [31], satu model desain pembelajaran yang lebih sifatnya lebih generik. *ADDIE* sendiri muncul sekitar tahun 1990 yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya *ADDIE* yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Adapun prosedur pengembangan dengan model *ADDIE* dapat dilihat dari Gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. TAHAPAN MODEL *ADDIE*

Prosedur pengembangan video pembelajaran *Adobe Illustrator* dengan materi *User Interface* ini dilakukan sesuai dengan tahapan atau fase dari model ADDIE yang meliputi:

A. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis, dalam penelitian ini terdapat 3 (tiga) jenis analisis, yaitu a) analisis kebutuhan yaitu untuk mengetahui tingkat kebutuhan video pembelajaran guna meningkatkan pemahaman peserta didik tentang *Adobe Illustrator* materi *User Interface*, b) analisis fasilitas sekolah yaitu kesiapan sarana dan prasarana kelas dalam menyajikan video pembelajaran, dan c) analisis materi pelajaran terutama *User Interface Adobe Illustrator* supaya materi lengkap dan mudah dipahami peserta didik. Tahap ini dilakukan dengan cara observasi ke sekolah dan melakukan wawancara terkait dengan permasalahan-permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran, serta mencari tahu fasilitas yang dimiliki oleh sekolah

B. Tahap *Design* (Desain)

Tahap desain, dalam penelitian ini terdapat 2 (dua) tahap perancangan, yaitu :

1. Menyusun rancangan materi video pembelajaran yang didalamnya berisi: judul video, sasaran, durasi, referensi, sinopsis, kompetensi dasar, indikator pencapaian, tujuan pembelajaran, pokok-pokok materi hingga uraian materi.
2. Selanjutnya dari rancangan materi video pembelajaran disusun naskah yang berisi: judul video, format sajian, presenter dan karakternya, tampilan video, sisipan audio.

C. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan, ada 2 (tahap) pengembangan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

1. Proses produksi video pembelajaran. dimulai dari persiapan bahan untuk pembuatan video pembelajaran, dilanjutkan dengan proses *shooting*, *editing video* dengan aplikasi *Wondershare Filmora* sampai dengan finishing video pembuatan *QR Code*.
2. Proses produksi bahan informasi yang berisi: petunjuk penggunaan, alat dan perlengkapan, aktivitas yang dilakukan, materi video pembelajaran, pendalaman materi, evaluasi, kriteria penilaian serta dilengkapi dengan referensi dan *QR Code* dari video pembelajaran.

D. Tahap *Implement* (Penerapan)

Tahap penerapan, hal-hal yang dilakukan pada tahap ini adalah validasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya dilakukan pula uji coba produk kelompok kecil dan uji coba kelompok besar kepada peserta didik kelas X SMK program keahlian Multimedia.

E. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap evaluasi, evaluasi yang dilakukan untuk video pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface* ini ada 2 (dua) bentuk, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan di setiap tahap pada keempat fase *ADDIE* dengan tujuan untuk melakukan perbaikan dengan secepatnya. Evaluasi tersebut terdiri atas uji kelayakan produk oleh ahli materi dan media, uji kepraktisan dengan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Evaluasi sumatif terdiri atas pre-test dan post-test.

Untuk mengetahui tingkat kelayakan video pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface* dilakukan dengan cara mengakumulasi nilai dari ahli materi dan ahli media kemudian diubah ke dalam bentuk persentase dengan rumus presentasi kelayakan produk sebagaimana berikut [16]:

$$\text{Presentasi kelayakan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\% \quad (1)$$

Hasil analisis data tersebut kemudian diinterpretasikan dan disimpulkan sesuai dengan kriteria kelayakan desain menurut [6] sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 1. KATEGORI KELAYAKAN PRODUK

Presentase (%)	Kategori Kelayakan
<21	Sangat Tidak Layak
21 – 40	Tidak Layak
41 – 60	Cukup Layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat Layak

Uji kepraktisan video pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface* pada kelompok kecil berjumlah 5 (lima) peserta didik dan uji kelompok besar berjumlah 30 (tiga puluh) peserta didik kelas X SMK Al Islah Surabaya program keahlian Multimedia. Instrumen angket uji kepraktisan yang telah diisi kemudian dianalisis dengan langkah-langkah berikut:

1. Menjumlahkan skor total untuk seluruh indikator
2. Pemberian nilai kepraktisan dengan cara menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan : P: nilai akhir; f: perolehan skor; N: skor minimum

3. Hasil analisis menggunakan rumus tersebut kemudian diinterpretasikan dan disimpulkan sesuai dengan kriteria kepraktisan sebagaimana menurut [32] berikut ini:

Tabel 2. KATEGORI KEPRAKTISAN PRODUK

No	Nilai	Kriteria
1	$80\% < x \leq 100\%$	Sangat praktis
2	$60\% < x \leq 80\%$	Praktis
3	$40\% < x \leq 60\%$	Cukup praktis
4	$20\% < x \leq 40\%$	Kurang praktis
5	$0\% < x \leq 20\%$	Tidak praktis

Rata-rata nilai sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) peserta didik belajar menggunakan video pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface* kemudian dianalisis menggunakan rumus seperti berikut ini [16]:

$$\text{Gain score} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor idel} - \text{skor pretest}} \quad (3)$$

Hasil analisis menggunakan rumus tersebut kemudian diinterpretasikan dan disimpulkan sesuai dengan kriteria kepraktisan pada Tabel 7 berikut ini [16]:

Tabel 3. INTERPRETASI NILAI *GAIN SCORE*

Nilai <i>Gain Score</i>	Kategori Peningkatan
$X > 0,7$	Tinggi
$0,3 \geq X \geq 0,7$	Sedang
$X < 0,3$	Rendah

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan uji dalam pengembangan video pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface* ini terdiri dari: validasi ahli materi dan media untuk uji kelayakan produk, uji kelompok kecil dan besar untuk uji kepraktisan produk, serta penilaian *pre test* dan *post test* untuk uji efektivitas produk.

Uji Kelayakan Produk (Validasi Ahli Materi dan Media)

Untuk menguji kelayakan produk video pembelajaran yang dikembangkan perlu proses pengesahan dan pengujian kebenaran atau kesesuaian yang dinamakan proses validasi ahli. Dan produk video pembelajaran diperlukan validasi dari ahli materi dan ahli media, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi video pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User*

Interface yang dilaksanakan oleh ahli materi bertujuan untuk mengukur kesesuaian materi yang ada dalam video pembelajaran tersebut.

Tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan antara lain:

1. Pengembang mempresentasikan produk video pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface* kepada ahli materi dan media untuk diberi penilaian
2. Ahli materi dan media memberikan penilaian dan sarannya masing-masing tentang video pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface*.
3. Melakukan analisa data yang diperoleh dari penilaian ahli materi dan media
4. Menindaklanjuti dengan revisi bila mendapatkan saran perbaikan dari ahli materi dan media untuk mendapatkan hasil yang optimal

Tabel 4. HASIL PENILAIAN AHLI MATERI

No.	Aspek	Indikator	Skor yang Diperoleh	Skor yang Diharapkan
1	Kelengkapan Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	4
		Kesesuai materi dengan tujuan pembelajaran	4	4
		Kebenaran konsep materi	4	4
		Kelengkapan materi yang disajikan	4	4
2	Sistematika Penyajian	Isi materi mudah dipahami	4	4
		Penyajian materi secara sistematis	4	4
		Kebenaran penggunaan simbol-simbol	4	4
3	Kelengkapan Penyajian	Penyampaian materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari	4	4
		Penyajian gambar relevan dengan materi	3	4
		Keterangan gambar disajikan dengan lengkap	3	4
4	Pembuatan proyek	Ketersediaan contoh proyek	4	4
		Kesesuaian proyek dengan materi	4	4
Total			46	48
Presentase kelayakan			95,83 %	sangat layak

Tabel 5. HASIL PENILAIAN AHLI MEDIA

No.	Aspek	Indikator	Skor yang Diperoleh	Skor yang Diharapkan
1	Desain Pembelajaran	Petunjuk penggunaan media disajikan dengan jelas	3	4
		Kemudahan penggunaan media pembelajaran	4	4
		Kelancaran aplikasi saat dijalankan	4	4
		Desain tampilan media pembelajaran menarik	4	4
		Media praktis digunakan dalam pembelajaran	4	4
2	Komunikasi Visual	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	4
		Ukuran huruf proporsional	3	4
		Kekontrasan warna huruf dengan <i>background</i>	4	4
		Kualitas gambar yang ditampilkan baik	4	4
		Kesesuaian pemilihan desain <i>background</i>	4	4
		Ketepatan <i>voice over</i>	4	4
		Kesesuaian pemilihan <i>backsound</i>	4	4
Total			47	48
Presentase kelayakan			97,81%	sangat layak

Hasil perhitungan presentase kelayakan dari penilaian ahli materi mencapai 95,83% menunjukkan sangat layak dan 97,81% menunjukkan sangat layak dari ahli media.

Uji Kepraktisan Produk (Uji Kelompok Kecil dan Besar)

Tahap selanjutnya adalah uji kepraktisan produk melalui uji kelompok kecil dan kelompok besar:

1. Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil terdiri dari 5 (lima) orang peserta didik kelas X SMK Al Islah Surabaya dengan program keahlian Multimedia. Tahapan pelaksanaan ujinya adalah sebagai berikut:

- Pengembang produk membagikan bahan informasi kepada 5 (lima) orang peserta didik kls X SMK Al Islah Surabaya dengan program keahlian Multimedia
- Masing-masing peserta didik dapat mengakses video dengan melakukan *scanning QR Code* yang tercantum pada bahan informasi.
- Setelah menyaksikan video pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface*, masing-masing peserta didik memberikan penilaian di lembar angket yang sudah disiapkan.

Tabel 6. HASIL UJI COBA KELOMPOK KECIL

No.	Aspek	Indikator	Skor yang Diperoleh	Skor yang Diharapkan
1	Tampilan video pembelajaran	Penampilan presenter menarik	15	20
		Durasi penayangan sudah tepat	20	20
2	Penyajian video pembelajaran	Kualitas gambar yang ditampilkan baik	20	20
		Kesesuaian pemilihan desain <i>background</i>	17	20
		Kualitas <i>audio</i> yang ditampilkan baik	17	20
		Ketepatan <i>voice over</i>	19	20
		Kesesuaian pemilihan desain <i>background</i>	14	20
		Kesesuaian pemilihan teks	14	20
3	Manfaat video pembelajaran	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan.	18	20
		Mempermudah memahami materi	19	20
		Dapat mempelajari materi secara mandiri (tanpa didampingi guru)	18	20
		Bahan informasi memudahkan akses mendapatkan video	19	20
		Total	196	220
Presentase kepraktisan			89,09%	sangat praktis

Hasil perhitungan presentase kepraktisan mencapai 89,09% menunjukkan sangat praktis akan produk video pembelajaran hasil ujicoba kelompok kecil

2. Uji Kelompok Besar

Uji kelompok besar terdiri dari 30 (tiga puluh) orang peserta didik kelas X SMK Al Islah Surabaya dengan program keahlian Multimedia. Tahapan pelaksanaan ujinya adalah sebagai berikut :

- a. Pengembang produk membagikan bahan informasi kepada 30 (tiga puluh) orang peserta didik kls X SMK Al Islah Surabaya dengan program keahlian Multimedia
- b. Masing-masing peserta didik dapat mengakses video dengan melakukan *scanning QR Code* yang tecantum pada bahan informasi
- c. Setelah menyaksikan video pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface*, masing-masing peserta didik memberikan penilaian di lembar angket yang sudah disiapkan

Tabel 7. HASIL UJI COBA KELOMPOK BESAR

No.	Aspek	Indikator	Skor yang Diperoleh	Skor yang Diharapkan
1	Tampilan video pembelajaran	Penampilan presenter menarik	83	120
		Durasi penayangan sudah tepat	113	120
2	Penyajian video pembelajaran	Kualitas gambar yang ditampilkan baik	114	120
		Kesesuaian pemilihan desain <i>background</i>	111	120
		Kualitas <i>audio</i> yang ditampilkan baik	110	120
		Ketepatan <i>voice over</i>	114	120
		Kesesuaian pemilihan teks	91	120
		Total	1197	1320
Presentase kepraktisan			90,68%	sangat praktis

Hasil perhitungan presentase kepraktisan mencapai 90,68% menunjukkan sangat praktis akan produk video pembelajaran hasil ujicoba kelompok besar

A. Uji Efektivitas Produk (pengukuran *pre-test* dan *post-test*)

Uji efektivitas produk digunakan mengetahui adanya perubahan positif dari hasil belajar peserta didik dengan cara pengukuran sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*pos-test*) menggunakan video pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface*. Tahapan pelaksanaan ujinya adalah sebagai berikut:

1. Pengembang berkoordinasi dengan Ketua Program Keahlian Multimedia SMK Al Islah Surabaya untuk pelaksanaan uji efektifitas kepada peserta didik kls X SMK Al Islah Surabaya dengan program keahlian Multimedia di kelas.
2. Peserta didik menggunakan video pembelajaran dalam mempelajari *Adobe Illustrator* materi *User Interface*.
3. Pengembang melakukan analisa data nilai hasil sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menggunakan video pembelajaran *User Interface Adobe Illusstrator* dalam pembelajaran di kelas

Pengukuran efektivitas produk yang telah dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface* dengan cara melakukan *pre-test* dan *post-test*. Responden 30 (tiga puluh) orang peserta didik kelas X SMK Al Islah Surabaya.

Tabel 8. HASIL UJI EFEKTIVITAS

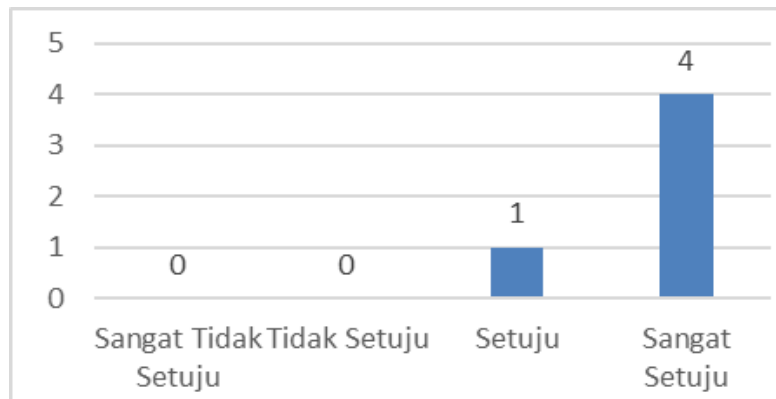
No.	Responden	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>
1	Responden 1	64	84
2	Responden 2	52	68
3	Responden 3	60	76
4	Responden 4	63	84
5	Responden 5	68	80
6	Responden 6	60	88
7	Responden 7	64	88
8	Responden 8	76	96
9	Responden 9	72	88
10	Responden 10	72	92
11	Responden 11	76	84
12	Responden 12	60	76
13	Responden 13	60	76
14	Responden 14	64	92
15	Responden 15	72	92
16	Responden 16	68	88
17	Responden 17	72	88
18	Responden 18	60	76
19	Responden 19	64	76
20	Responden 20	64	80
21	Responden 21	72	80
22	Responden 21	68	76
23	Responden 23	60	76
24	Responden 24	72	80
25	Responden 25	68	80
26	Responden 26	72	92
27	Responden 27	56	76
28	Responden 28	68	80
29	Responden 29	64	88
30	Responden 30	68	84
	Rata-rata	66,00	82,80
	Gain Score	0,49%	sedang

Hasil perhitungan presentase uji efektivitas mencapai 0,49% menunjukkan hasil sedang akan produk video pembelajaran hasil pre-test dan post-test peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa dengan adanya

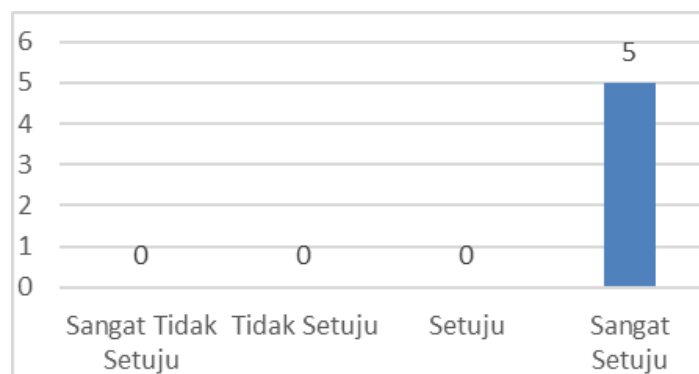
menggunakan video pembelajaran lebih efektif dan meningkatkan minat siswa untuk belajar pada mata pelajaran menggabungkan audio ke dalam sajian multimedia di SMK Negeri 2 Kintamani. Video pembelajaran dengan *Software Wondershare Filmora* kategori sangat layak digunakan pada pembelajaran matematika di SMK Negeri 20 Samarinda Tahun Ajaran 2020/2021[1]. Hasil pengujian produk video pembelajaran *Adobe Photoshop* untuk SMK layak untuk digunakan [2].

Hasil observasi dan wawancara peserta didik kelas XI SMK Al Islah Surabaya yang telah mempelajari *Adobe Illustrator* materi *User Interface* untuk mengetahui peserpsi peserta didik terhadap media pembelajaran *Adobe Illustrator* adalah sebagai berikut :



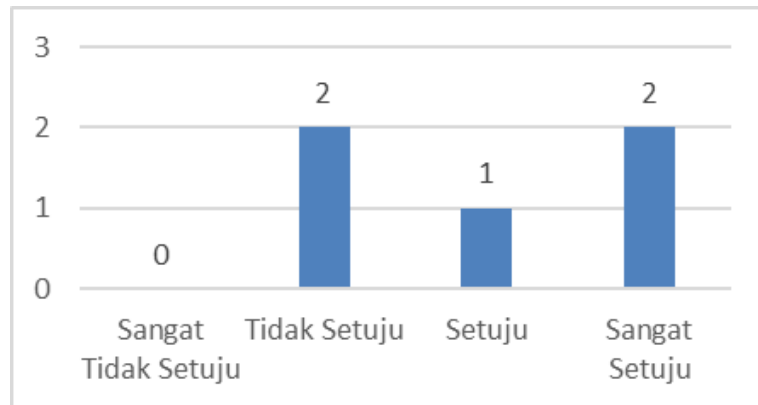
Gambar 2. GRAFIK GURU PERLU MENGGUNAKAN MEDIA SAAT PEMBELAJARAN

Gambar 2. menunjukkan bahwa 1 (satu) orang peserta didik berarti 20% setuju dan 4 (empat) orang peserta didik berarti 80% sangat setuju bahwa guru perlu menggunakan media saat pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface*.



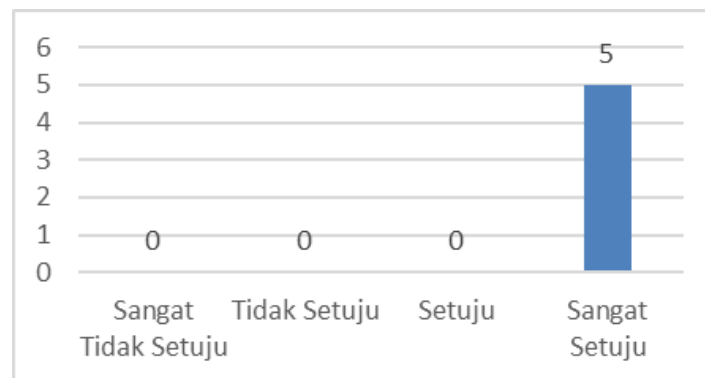
Gambar 3. GRAFIK GURU MENGGUNAKAN *POWER POINT (PPT)* UNTUK PEMBELAJARAN *ADOBE ILLUSTRATOR* MATERI *USER INTERFACE*.

Berdasarkan Gambar 3 seluruh peserta didik 100% menyatakan bahwa saat ini guru masih menggunakan *Power Point (PPT)* untuk pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface*.



Gambar 4. GRAFIK PESERTA DIDIK MEMAHAMI DENGAN MENGGUNAKAN *POWER POINT (PPT)* UNTUK PEMBELAJARAN *ADOBE ILLUSTRATOR* MATERI *USER INTERFACE*.

Gambar 4 menunjukkan 2 (dua) orang peserta didik berarti 40% tidak setuju yang ini berarti harus dicari alternatif media pembelajaran yang lain. 1 (satu) orang peserta didik berarti 10% setuju dan 2 (dua) orang berarti 40% sangat setuju bahwa guru menggunakan *Power Point (PPT)* saat pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface*.



Gambar 5. PESERTA LEBIH BERSEMANGAT MEMPELAJARI *ADOBE ILLUSTRATOR* MATERI *USER INTERFACE* BILA MENGGUNAKAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PELAJARAN

Gambar 5 menunjukkan seluruh peserta didik berarti 100% sangat setuju guru menggunakan video pembelajaran saat pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface*. Pengembangan video pembelajaran utamanya untuk pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface* dapat dioptimalkan untuk menambah pemahaman peserta didik.

IV. KESIMPULAN

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah berupa video pembelajaran untuk peserta didik kelas X, mata pelajaran Dasar Desain Grafis Bab Perangkat Lunak Pengolah Gambar Vektor (*Adobe Illustrator*) materi *User Interface*. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media dinyatakan sangat layak, hasil uji coba peserta didik (kelompok kecil dan besar) dinyatakan sangat praktis serta tingkat efektivitas video pembelajaran sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 62–78.
- [2] Ahmad Zainuri Fachri¹, Hamidillah Ajie², Vina Oktaviani³ (2021) Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Smk Negeri 40 Jakarta, *Jurnal Pinter*, Vol 5 No. 2, Edisi Desember.
- [3] Ainina, I. A. 2014. Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesia Journal Of History Education*, Vol.3 (1) Tahun 2014.
- [4] Anderson, Ronald. (1987). *Pemilihan dan pengembangan media untuk pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [5] Andi Pratama, Saida Ulfa, Henry Praherdhiono (Juni, 2020). Pengembangan Video Animasi Budaya Reog Ponorogo sebagai Suplemen Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 9-17.
- [6] Arikunto, S. (2009). *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- [7] Arsyad, A.(2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajawaliPers
- [8] Asiah, Muhamad. (2018). Mengenal Filmora, Aplikasi Video Editing yang Ringan dan Powerful. [Online]. Tersedia: <https://www.luwungdesain.com/2018/03/mengenal-filmora-aplikasi-video-editing.html> [18 Februari 2020]
- [9] Bahrawi. (2020). Analysis of Factors That Influence The Preference of Cognitive Style Learning Model when Using Technology Devices. *Journal Pekommas*, 5(1), 31–38. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2020.2050104>
- [10] BPS. (2021). *Hasil Sensus Penduduk 2020*. Badan Pusat Statistik: Jakarta.
- [11] Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- [12] Chun C, Dudoit K., Fujihara S. (2016). Teaching Generation Z at the University of Hawaii Gamification of Kahoot! Boosts Students' Motivation in ESL Classroom Rosmawati binti Mohd Daud. (n.d.). 746–752.
- [13] Daryanto. (2011). *Konsep Dasar Manajemen Pendidikan di Sekolah*. Yogyakarta: Gavamedia Yogyakarta.
- [14] Daryanto, dan Rahardjo, M. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- [15] Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru & anak didik dalam interaksi edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [16] Efrialda, P. P., & Subiantoro, A. W. (2022). Pengembangan E-Modul Sistem Pertahanan Tubuh Dengan Instagram untuk Meningkatkan Keterampilan Argumentasi Siswa Kelas Xi SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(1), 41–51.
- [17] Fieka Nurul Arifa, (2020, April) Tantangan Pelaksanaan Kebijakan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Covid-19, Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI.

- [18] Han Tantri Hardini, Mohammad Taufiq, Moh. Danang Bahtiar, Vivi Pratiwi (2021) The Use of Online Learning Media and Learning Behavior as Predictors of Student Accounting Understanding, *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 3 Nomor 6 Tahun 2021 Halm 3663 – 3674
- [19] Hardani, Aulya, H. N., Andriani, H., Fardani, A. R., Ustiawaty, J., Utami, F. E., Sukmana, J. D., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Ilmu.
- [20] Hasanudin, C., Fitriyaningsih, A., & Saddhono, K. (2019). The Use of Wondershare Filmora Version 7.8.9 Media Apps in Flipped Classroom Teaching. *Review of Computer Engineering Studies*, 6(3), 51–55. <https://doi.org/10.18280/rces.060301>
- [21] Hendi Hendratman, 2018, *The Magic Of Adobe Illustrator*, Penerbit : Informatika
- [22] Hikmawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian*. Rajawali Press.
- [23] 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(1), 91–100.
- [24] Kustandi, Cecep & Sutjipto, Bambang. (2011). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [25] Lendra Mardani 2019. *Dasar Desain Grafis Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika*, Penerbit: Yudhistira
- [26] Luv Devi Herliandry, Nur Hasanah, Maria Enjelina Suban, Heru Kuswanto, (April, 2020) *Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid -19*, *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol 22, No, 1
- [27] Mamik. (2015). *Metode Kualitatif*. Zifatama Publishing.
- [28] Milala, H. F., Endryansyah, Joko, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1), 195–202.
- [29] Nawawi, M. I. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar: Tinjauan berdasarkan Karakter Generasi Z. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(2), 197–210.
- [30] Prastowo, Andi. (2012). *Panduan Kreatif Untuk Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Pres.
- [31] Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- [32] Ridwan & Sunarto. 2013. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- [33] Sagala, Syaiful. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- [34] Saifuddin. (2014). *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis Dan Praktis*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- [35] Sumiharsono, Rudy & Hasanah, Hisbiyatul. (2017). *Media Pembelajaran*. Ed ke-1. Jember: CV PUSTAKA ABADI.
- [36] Supriatna, Dadang,. 2006. "Konsep Dasar Desain Pembelajaran". Tersedia pada http://itsinfo.tamu.edu/workshops/handouts/pdf_handouts/addie.pdf. Tjandrawina, R.R. (2016). Industri 4.0: Revolusi industry abad ini dan pengaruhnya pada bidang kesehatan dan bioteknologi. *Jurnal Medicinus*, vol 29, Nomor 1, Edisi April.
- [37] Sutiono, 2017, <https://dosenit.com/kuliah-it/desain/kelebihan-adobe-illustrator>
- [38] Wibisurya, A. (2018, December 15). Pengenalan QR Code. <https://socs.binus.ac.id/2018/12/15/Pengenalan-Qr-Code/>.
- [39] Yulia Anggraeni, Zainal Arifin, Dydik Kurniawan, Tri Wahyuningsih (2021), Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora pada pelajaran Matematika Materi Nilai Mutlak Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Masa COVID-19 Tahun ajaran 2020/2021, *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah*, 4(1), 80-90