

Pengembangan Media Video Pembelajaran Dasar-Dasar Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kemampuan Penyampaian Pesan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Media Grafis

Diaz Reyfandi Fahturozy

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
diaz.20026@mhs.unesa.ac.id

Rusijono

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
rusijono@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran pada materi prinsip dasar desain grafis untuk meningkatkan kemampuan penyampaian pesan Model pengembangan yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu model ADDIE. Jenis data yang digunakan ialah data kualitatif dan kuantitatif dengan uji coba kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan pretest dan posttest, lalu untuk teknik pengumpulan data menggunakan wawancara. Instrumen yang digunakan untuk melihat kelayakan media meliputi ahli materi, ahli media dan peserta didik. Sedangkan tes uji keefektifan media menggunakan Uji-T. Hasil uji validasi ahli materi sebesar 92,3%, uji validasi ahli media sebesar 90,9%, , uji coba perseorangan 95,2%, uji coba kelompok kecil 96,8%. Hasil uji validasi tersebut termasuk dalam kategori sangat baik dengan rentang nilai 81%-100%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media video pembelajaran prinsip dasar desain grafis layak digunakan dalam pembelajaran. Kemudian hasil analisis data posttest kelas kontrol dan eksperimen memperoleh nilai sig. (2-tailed) $0.000 \leq 0.05$, sedangkan pada perhitungan rerata tes, diperoleh nilai rerata posttest kelas eksperimen yaitu 87,64 lebih tinggi dari rerata pretest kelas kontrol yaitu 68,4. Kesimpulan hasil analisis tersebut maka media video pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menyampaikan pesan secara visual. Sehingga media video pembelajaran prinsip dasar desain grafis layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Prinsip Dasar Desain Grafis

ABSTRACT

This study aims to develop learning video media on the basic principles of graphic design to improve the ability to convey messages. The development model developed in this study is the ADDIE model. The types of data used are qualitative and quantitative data with control class trials and experimental classes using pretest and posttest, then for data collection techniques using interviews. Instruments used to see media feasibility include material experts, media experts and learners. While the media effectiveness test uses the T-Test. The results of the material expert validation test were 92.3%, the media expert validation test was 90.9%, the individual trial was 95.2%, the small group trial was 96.8%. The results of the validation test are included in the very good category with a value range of 81%-100%, so it can be stated that the development of learning video media basic principles of graphic design is feasible to be used in learning. Then the results of posttest data analysis of the control class and experiments obtained sig values. (2-tailed) $0.000 \leq 0.05$, while in the calculation of the test average, the average posttest value of the experimental class was 87.64 higher than the average pretest of the control class which was 68.4. The conclusion of the results of the analysis is that the learning video media developed is able to improve students' ability to convey messages visually. So that learning video media basic principles of graphic design are feasible and effective to be used in learning.

Keywords: Development, Learning Videos, Basic Principles of Graphic Design

PENDAHULUAN

Di zaman sekarang ini dunia pendidikan sudah mulai berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan berbagai perkembangan telah dijalani guna meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan tentunya memerlukan inovasi baru, seperti pengembangan kurikulum, inovasi dan difusi pembelajaran dan penambahan sarana dan prasarana pendidikan. Kinerja siswa dapat ditingkatkan dengan menciptakan inovasi proses pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar dengan sebaik-baiknya. Peningkatan kualitas di atas harus segera dibenahi untuk memperkuat peran siswa, yang mengarah pada pembentukan pengetahuan dan keterampilan yang meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah. Oleh sebab itu, pendidik wajib mengadopsi model pengajaran yang efektif dan inovatif. Tugas pendidik dalam proses pembelajaran sebagai pemimpin proses pembelajaran, serta peran lain yang sudah menjadi syarat bagi pendidik yang memungkinkan terselenggaranya kegiatan pembelajaran secara efektif dan inovatif.

Pembelajaran lama masih berpusat pada pendidik, sehingga pendidik menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah, sedangkan peserta didik hanya mendengar dan mencatat materi yang disampaikan. Model pembelajaran itu bisa membentuk siswa yang cenderung pasif, sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan dalam menerima materi yang disampaikan pendidik dan enggan mengekspresikan ide-ide yang mereka miliki atau penyelesaian masalah yang diberikan oleh pendidik. Kondisi seperti ini banyak terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang menyebabkan guru masih mendominasi kelas dan peserta didik hanya datang, duduk dan mendengarkan, sehingga lebih mudah lupa dengan informasi yang telah disampaikan pendidik.

Berdasarkan uraian di atas, lingkungan belajar dirancang guna mengembangkan kreativitas siswa dalam belajar agar belajar lebih giat. Dengan berkembangnya lingkungan belajar, guru dapat menawarkan bahan ajar sebanyak mungkin kepada siswa, dan siswa dapat memilih sesuka mereka. Lingkungan belajar visual berperan sebagai perantara dalam komunikasi pembelajaran. Karena dengan bantuan media massa, pesan dapat ditransmisikan dari pengirim ke penerima dan menggugah pikiran, perasaan, minat dan perhatian masyarakat. Pesan atau materi pembelajaran yang dirancang dalam bentuk lingkungan belajar dapat membuat komunikasi pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Efisiensi dan efektivitas belajar diukur dengan pemahaman siswa tentang mata pelajaran dan jawaban berdasarkan itu.

Karena masalah pembelajaran selalu berpusat pada pendidik, maka banyak materi yang perlu disampaikan bersifat time-sensitive. Mengajar materi demonstrasi tidaklah mudah ketika waktu dan media pembelajaran terbatas.

Perguruan Tinggi Negeri Surabaya merupakan perguruan tinggi yang mempunyai impian kehebatan dalam bidang persekolahan dan merupakan bidang kekuatan untuk keilmuan secara konsisten. Di Perguruan Tinggi Negeri Surabaya terdapat 8 fakultas, salah satunya adalah fakultas ilmu pendidikan, yaitu fakultas kependidikan yang mempunyai misi memberikan pendidikan bermutu untuk melahirkan alumni yang serius, mengarahkan ujian dalam bidang metode pengajaran dan penelitian otak, menyelesaikan administrasi daerah setempat. di bidang pelatihan dan penelitian otak, membangun upaya bersama yang lebih baik dengan organisasi-organisasi lokal dan asing sehubungan dengan penciptaan ilmu pengetahuan dan penelitian otak yang instruktif. Prodi Teknologi Pendidikan mempunyai konvergensi dalam melahirkan 3 alumni yaitu perancang rencana pendidikan, staf pengajar, insinyur inovasi pembelajaran dan pelatihan.

Melihat hasil dari penelitian awal dengan memakai metode wawancara melalui dosen pengampu mata kuliah Pengembangan Media Grafis di Prodi Teknologi Pendidikan Unesa, yaitu Ibu Dr. Utari Dewi, S.Sn, M.Pd., didapatkan informasi bahwa terdapat materi yang sulit dipahami mahasiswa, diantara materi pengembangan media grafis salah satunya adalah dasar-dasar desain grafis dimana di dalam materi dasar-dasar desain grafis ini terdapat hal yang sulit dipahami karena Mahasiswa yang diajarc kebanyakan lulus SMA yang belum pernah dibelai tentang materi desain grafis bahkan tingkat dasarnya. Oleh karena itu perlu memanfaatkan bantuan media pembelajaran agar siswa dapat memahaminya dengan baik dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan produktif. Matakuliah pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yang menjunjung tinggi terbentuknya alumni berkemampuan dalam media grafis. Mata kuliah ini dikonsentrasikan oleh mahasiswa dari Prodi Teknologi Pendidikan pada semester 2 dengan menggunakan teknik bicara, percakapan dan responsif. Mata kuliah pengembangan media grafis memiliki kapasitas akhir yang normal, yaitu agar siswa dapat memahami dasar-dasar komputerisasi visual dengan indikator 1. Memahami makna dan luasnya komputerisasi visual, 2. Memahami kerja komputerisasi visual dalam korespondensi visual, 3. Mengenali pesan-pesan verbal dan visual dalam komputerisasi visual. Pengalaman belajar yang didapatkan mahasiswa adalah 1. Menyimak presentasi bahan ajar tentang desain grafis dan komunikasi visual, 2. Mengidentifikasi pesan verbal dan visual melalui tinjauan media visual.

Dalam mata kuliah Pengembangan Media Grafis terdapat 16 pertemuan yang harus diselesaikan, dan di dalam 16 pertemuan tersebut terdapat 9 materi yang berbeda. Satu dari 9 materi tersebut yaitu materi dasar-dasar desain grafis. Desain grafis ialah suatu bentuk komunikasi berupa visual dengan mengaplikasikan elemen grafis seperti gambar, text, dan warna guna mengirimkan informasi secara efisien. Contoh pengaplikasian desain grafis pada kemasan non produk antara lain infografis, poster, tanda, dan brosur.ada. Ada 9 jenis elemen desain grafis diantaranya titik, garis, bidang, gambar, tipografi, warna, kegelapan, tekstur dan ruang.

Materi dasar-dasar desain grafis memiliki tujuan pembelajaran berupa, 1. Mahasiswa dapat menyebutkan dan menjelaskan dasar-dasar desain grafis menggunakan bahasanya sendiri, 2. Mahasiswa dapat mengidentifikasi pesan verbal dan visual melalui tinjauan media visual secara tepat.

Teknologi Pendidikan hadir untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yang ada. Teknologi Pendidikan ialah studi dan praktik etis guna memfasilitasi dunia pendidikan dan membantu meningkatkan kinerja melalui tiga domain bidang Teknologi Pendidikan, yaitu Menciptakan, Mengelola, dan Menggunakan progres teknologi yang sesuai dengan sumber daya. (M.A Januszewski, 2008)

Cara untuk mempermudah belajar dan meningkatkan kinerja adalah dengan berkreasi. Definisi saat ini tidak menggunakan kata "desain", "pengembangan" atau "evaluasi". Kami menggunakannya sebagai istilah seni untuk menggambarkan langkah tertentu dalam proses yang lebih besar. B. Buat. (M.A Januszewski, 2008) Dalam Kemp dan Smellie (199) (M.A Januszewski, 2008) kreativitas memiliki tiga tingkatan: teknis, kreatif dan desain. Desainer merancang dan membangun materi atau semua lingkungan belajar guna tercapainya tujuan pembelajaran yang ada. Desainer juga melihat kebutuhan siswa dan bagaimana siswa berinteraksi dengan materi guna mencapai tujuan pembelajaran yang ada.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima manfaat, yang dapat memperkuat pemikiran, sentimen, keprihatinan, minat dan pertimbangan siswa sehingga pengalaman yang berkembang dapat terjadi. (Arsyad A, 2011).

Media "Bentuk jamak dari kata media" berasal dari kata *Catui* mediaus, yang dalam arti sebenarnya berarti "pusat", "delegasi" atau "presentasi". Selanjutnya, media dapat dianggap sebagai perantara atau penyampai pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Media dapat berupa bahan

"pemrograman" dan juga instrumen "perlengkapan". (Sadiman, 2010).

Menurut taksonomi media Gagne, tanpa melihan serta menyebutkan jenis dari masing-masing media, Gagne menciptakan 7 jenis media, antara lain objek presentasi, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, film, film audio, dan mesin pembelajaran. Semua media ini kemudian dipadukan dengan kemampuan melakukan kegiatan sesuai dengan tingkat yang berurutan dalam pembelajaran yang dikembangkannya, yaitu melatih rangsangan belajar, membangkitkan minat belajar, mencontohkan perilaku belajar, menyediakan kondisi eksternal, mengarahkan cara berpikir, melibatkan . transfer pengetahuan, evaluasi kinerja dan pemberian umpan balik.

Beberapa pertimbangan yang menentukan benar atau tidaknya sesuatu digunakan sebagai media pengajaran menurut Sudjana, (2011: 4) antara lain : Ketika pemilihan media guna tujuan pendidikan, kriteria berikut harus diterapkan: (1) ketepatan untuk tujuan pendidikan, (2) dukungan konten pendidikan, (3) ketersediaan media, dan () guru. ketersediaan waktu untuk menggunakannya, tergantung pada tingkat berpikir siswa. Di sisi lain, menurut Musfiqon (2012: 118), tolak ukur pemilihan media yang wajib diketahui adalah (1) kemudahan, (2) kemudahan penggunaan, (3) persyaratan siswa, (4) ketersediaan, dan (5) biaya rendah, (6). keterampilan guru.

Berdasarkan perbedaan pendapat mengenai pemilihan media, media yang baik ialah yang dianggap mampu mengoptimalkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, titik pusat referensi dan kriteria pemilihan media merupakan kontribusi media untuk meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran.

Video adalah rangkaian gambar bergerak dengan suara yang terbentuk dari satu kesatuan yang dirancang dalam suatu proses, berisi berbagai pedan guna mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dikemas dengan proses penyimpanan tape atau disk (Arsyad A, 2011). Video adalah media audiovisual yang memunculkan gerak. (Sadiman, 2010).

Menurut (Sadiman, 2010) kelebihan dari media video yaitu 1. Mampu menarik perhatian rangsangan eksternal lain dalam waktu singkat. 2. Pertunjukan sulit untuk dipersiapkan dan direkam terlebih dahulu sehingga pada saat mengajar guru fokus pada presentasi dan siswa. 3. Waktu dapat disimpan dan rekaman dapat diputar terus-menerus. 4. Volume bisa diatur. 23 5. Gambar yang diproyeksikan dapat disimpan untuk ditampilkan. 6. Benda bergerak dapat diamati lebih dekat.

Pemanfaatan media video dalam proses pengajaran memiliki kegunaan yang sangat berperan guna menciptakan pembelajaran yang inovatif, menurut

Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013), Kelebihan penggunaan video dalam proses pembelajaran adalah: 1. Video mampu menambah pengalaman belajar siswa saat siswa berdiskusi, membaca, dan berlatih. 2. Video mampu menampilkan objek yang biasanya tidak terlihat, seperti cara kerja jantung saat berdetak. 3. Membantu dan memperkuat motivasi siswa serta menambah sikap dan aspek emosional lainnya. 4. Video yang mengandung hal-hal positif dapat membangkitkan refleksi dan diskusi dalam kelompok siswa. 5. Video mampu menyajikan acara ke kelompok besar atau kecil dan kelompok atau individu yang heterogen.

Media video pembelajaran dirancang khusus berupa media pembelajaran yang efektif dan efisien. Berisikan bahan ajar praktikum yang tepat sasaran, ditampilkan dengan bentuk audiovisual (gambar dan suara) yang mudah dimengerti dan dipahami karena dikemas dengan baik, sehingga media video pembelajaran dapat membantu siswa belajar mandiri dan mendukung pendalaman materi. Melihat adanya beberapa faktor yang patut dipertimbangkan ketika memilih media, peran media video dalam proses pengajaran, kelebihan media video, maka media video pembelajaran ini pantas guna dikembangkan oleh pengembang untuk materi dasar-dasar desain grafis dalam matakuliah Pengembangan Media Grafis mahasiswa semester 2 Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam pengembangan, yang menghasilkan sebuah produk media video pembelajaran materi dasar-dasar desain grafis. Pengembangan media video pembelajaran ini selama proses penelitian menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, lima bagian tersebut saling berhubungan dan terorganisir secara metodis. Desain uji coba yang pengembang gunakan dalam penelitian ini adalah True Experimental Design yaitu jenis eksperimen dengan anggapan sudah baik karena telah memenuhi persyaratan. Persyaratan pada eksperimen yang dimaksud yaitu terdapat kelompok lain yang ikut mendapatkan pengamatan dan kelompok tersebut tidak dikenal eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Desain uji coba yang digunakan adalah Random, pre-test, post-test desain dengan pola sebagai berikut:

E	0 ₁	X ₁	0 ₂
K	0 ₃	X ₂	0 ₄

Keterangan :

E = kelompok eksperimen

K = kelompok kontrol

0₁ = nilai pretest kelompok eksperimen

0₂ = nilai posttest kelompok eksperimen

0₃ = nilai pretest kelompok kontrol

0₄ = nilai posttest kelompok kontrol

X₁ = treatment menggunakan media video

X₂ = treatment menggunakan ceramah, ppt

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni angket dan penilaian hasil karya. Data hasil wawancara dideskripsikan dengan menggunakan teknik persentase yaitu teknik perhitungan PSA (Percentage of Each Aspect), yaitu menghitung persentase poin dari seluruh aspek dari variabel yang terkandung dalam media yang dievaluasi dengan menggunakan rumus.

$$PSA = \frac{\sum \text{Alternatif jawaban yang dipilih}}{\sum \text{Alternatif jawaban ideal}} \times 100\%$$

Berikut ini kriteria penilaian dalam mengevaluasi yaitu meliputi:

81% - 100% = Baik Sekali

61% - 80% = Baik

41% - 60% = Kurang Baik

21% - 40% = Tidak Baik

< 21 % = Tidak Baik Sekali

Kemudian Teknik analisis data yang digunakan untuk data angket yaitu menggunakan Skala guttman. Menurut Sugiyono (2013:96), skala eksplorasi Guttman dapat memperoleh respon yang tegas, yaitu “ya-tidak”, “asli palsu”, “tidak pernah”, “positif-negatif, dan sebagainya. Informasi yang diperoleh dapat bersifat stretch information atau dikotomis. proporsi (dua opsi lain). Sedangkan untuk uji homogenitas dengan menggunakan uji *Lavene Statistic* dan uji normalitas menggunakan rumus *Shapiro Wilk* sebagai uji prasyarat analisis data. Jika semua analisis prasyarat yakni pada uji homogenitas data dikatakan homogen dan pada uji normalitas data dikatakan normal, amka tahap selanjutnya dilakukan Uji Analisis Data (Uji-T). Proses uji analisis data dilakukan dengan menggunakan metode *Independent Sample Test* dengan interpretasi hasil berdasarkan nilai signifikan (Sig) yang dihasilkan. Jika nilai Sig. < 0,05 maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Sedangkan jika nilai Sig. > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengembangan ini menghasilkan produk berupa media video pembelajaran tentang prinsip dasar desain grafis. Berikut adalah langkah-langkah pengembangan medianya:

1. Analisis Kebutuhan

Dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti ditemukan berbagai kondisi nyata dari mahasiswa dan kegiatan pembelajaran seperti :

- a) Terdapat 16 pertemuan yang harus dihadiri mahasiswa. Salah satu dari 16 pertemuan tersebut yaitu materi tentang prinsip dasar desain grafis. Materi ini memiliki tujuan pembelajaran berupa: (1) Mahasiswa mampu memahami dasar-dasar desain grafis, sehingga nantinya mampu mengembangkan media grafis untuk memfasilitasi pembelajaran.
- b) Mata kuliah yang ada dalam Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya mendukung terciptanya lulusan yang kompeten termasuk juga mata kuliah pengembangan media grafis. Oleh karena itu tujuan pembelajaran harus tercapai agar dapat mendukung tercapainya lulusan yang kompeten.
- c) Belum ada media pembelajaran materi prinsip dasar desain grafis dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. Design (Desain)

Untuk menghasilkan sebuah produk yang akan dikembangkan maka perlu adanya rancangan produk terlebih dahulu. Desain pengembangan produk ini didasari pada silabus dan RPP(modul ajar) serta analisis kebutuhan peserta didik. Produk akan dirancang sesuai dengan spesifikasi produk yang telah ditetapkan

- a. Menyusun modul ajar
Kurikulum yang digunakan di S1 Departemen Teknologi Pendidikan Angkatan 2023 adalah kurikulum merdeka belajar sebagai acuan dalam pembuatan modul ajar. Materi ini telah disetujui melalui proses validasi materi oleh ahli materi dari guru pengampu mata kuliah pengembangan media grafis. (RPS dan modul ajar dapat dilihat pada lampiran).
- b. Memilih dan menetapkan software
Software yang digunakan oleh pengembang dalam mengembangkan video pembelajaran materi prinsip dasar desain grafis yaitu adobe premiere pro 2022. Dalam pengembangan media video pembelajaran materi prinsip dasar desain grafis juga didukung dengan software adobe photoshop cc untuk mendesain gambar

dan bahan yang dibutuhkan dalam video pembelajaran.

- c. Membuat identifikasi program
- d. Membuat naskah
Naskah dalam video pembelajaran berisi tentang uraian materi yang dituangkan dalam bentuk urutan adegan, urutan tempat, keadaan, dan dialog yang disusun untuk menjadi acuan dalam proses produksi video pembelajaran. (naskah media video dapat dilihat pada lampiran).
- e. Membuat storyboard
Storyboard video pembelajaran merupakan garis besar visual untuk video, yang terdiri dari serangkaian gambar untuk menyampaikan apa yang terjadi dalam video dari awal hingga akhir. (storyboard video dapat dilihat pada lampiran).
- f. Mendesain bahan penyerta
Bahan penyerta merupakan bahan yang dirancang untuk mendukung media. Tujuan dibuatnya bahan penyerta sebagai panduan mahasiswa dalam menggunakan video pembelajaran.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini pengembang sudah mulai melakukan pengembangan media video pembelajaran. Media yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi ke ahli materi dan ahli media, apabila masih ada revisi dari ahli materi dan ahli media, maka pengembang bisa melakukan revisi pada media sebelum media video diujicobakan. Berikut ini merupakan hasil validasi ahli materi dan ahli media :

a. Validasi materi

Validasi materi dilakukan untuk memperoleh informasi, kritik, dan saran pada materi yang pengembang pilih sehingga media pembelajaran yang dikembangkan menjadi produk yang bermutu dari segi isi materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan. Validasi ahli materi dilakukan kepada ahli materi yaitu Ibu Dr. Utari Dewi, S.Sn. M.Pd selaku dosen pengampu matakuliah pengembangan media grafis prodi S1 Teknologi Pendidikan Unesa. Setelah melakukan validasi, selanjutnya dilakukan perhitungan data yang diperoleh dengan hasil sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{PSA} &= \frac{\sum \text{Alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{Alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\% \\ &= \frac{2 + 3 + 1 + 1 + 1 + 2 + 2}{1 \times 13} \times 100\% \\ &= \frac{12}{13} \times 100\% \end{aligned}$$

$$= 92,3\%$$

Dari hasil uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek reviewer ahli materi mendapatkan persentase nilai sebanyak 92,3%. Menurut (Riduan, 2013), persentase tersebut dalam kategori baik sekali, sehingga materi yang digunakan sudah layak untuk diterapkan dalam media video pembelajaran di S1 Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

b. Validasi media

Validasi media dilakukan untuk memperoleh kritik dan saran pada media yang telah pengembang buat, sehingga media video pembelajaran yang dikembangkan menjadi media video yang bermutu dari segi pengambilan gambar, isi video, bahasa yang digunakan, dan audio yang digunakan. Validasi ahli media dilakukan kepada ahli media yaitu Ibu Dr. Utari Dewi, S.Sn. M.Pd selaku dosen pengampu matakuliah pengembangan media grafis prodi S1 Teknologi Pendidikan Unesa. Setelah melakukan validasi, selanjutnya dilakukan perhitungan data yang diperoleh dengan hasil sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{PSA} &= \frac{\sum \text{Alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{Alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\% \\ &= \frac{4 + 4 + 1}{1 \times 10} \times 100\% \\ &= \frac{9}{10} \times 100\% \\ &= 90,9\% \end{aligned}$$

Dari hasil uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek reviewer ahli media mendapatkan persentase nilai sebanyak 90,9%. Menurut (Riduan, 2013), persentase tersebut dalam kategori baik sekali, sehingga media yang diproduksi sudah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di S1 Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Kemudian tahap uji coba produk dilakukan pada tahap pengembangan ini. Ada dua tahap uji coba produk yakni uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil

i. Uji Coba Perseorangan

Setelah melakukan produksi media video pembelajaran materi prinsip dasar desain grafis matakuliah pengembangan media grafis melalui validasi ahli materi dan media. Tahap selanjutnya adalah uji coba produk perseorangan yang berjumlah 3 mahasiswa S1 Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

ii. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah melakukan produksi media video pembelajaran materi prinsip dasar desain grafis

matakuliah pengembangan media grafis melalui validasi ahli materi dan media. Tahap selanjutnya adalah uji coba produk kelompok kecil yang berjumlah 9 mahasiswa S1 Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

4. Implementation (Implementasi)

Kegiatan tahap keempat adalah implementasi. Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan lingkungan belajar di S1 Departemen Teknologi Pendidikan dan mahasiswa yang terlibat yakni mahasiswa angkatan 2022 sebanyak 37 peserta didik pada kelas kontrol dan 37 peserta didik pada kelas eksperimen. Uji coba pemakaian dilakukan dengan menerapkan satuan acara perkuliahan dan media yang telah dibuat. Uji pemakaian yang digunakan oleh peneliti yakni dengan menggunakan dua kelompok, kelompok kontrol yang tidak menggunakan media video pembelajaran dan kelompok eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan agar dalam menjalankan setiap langkah ADDIE sudah dilakukan secara tepat sebelum masuk ke langkah selanjutnya. Apabila terdapat hal lain yang perlu direvisi, maka perlu di revisi sebelum memasuki tahap yang selanjutnya. Pada tahap analisis, evaluasi yang dilakukan adalah dengan mengkonfirmasi hasil analisis ke dosen pengampu mata kuliah pengembangan media grafis. Pada tahap perencanaan, evaluasi yang dilakukan adalah dengan mengkonfirmasi hasil satuan acara perkuliahan yang telah dibuat ke dosen pengampu matakuliah pengembangan media grafis. Pada tahap pengembangan, evaluasi yang dilakukan adalah dengan mengkonfirmasi media yang akan dibuat ke dosen pengampu matakuliah, memvalidasi media ke ahli materi dan ahli media, serta menguji coba produk perseorangan dan kelompok kecil ke mahasiswa S1 Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

6. Pengolahan Data

a) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok sampel atau kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen diambil dari populasi yang memiliki varians sama. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0.05, maka data penelitian dapat dikatakan berasal dari populasi yang mempunyai varians serupa (homogen). Data penelitian dianggap tidak homogen apabila nilai signifikansi lebih kecil

dari 0.05. Berikut hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene dengan bantuan SPSS:

Tabel 1. 1 Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.546	1	72	.115

Dari data hasil perhitungan uji homogenitas pada tabel 1.1, dapat diketahui nilai signifikan (Sig.) dari rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar $0.115 > 0.05$. Dapat disimpulkan bahwa data penelitian berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen).

b) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Apabila nilai signifikan lebih besar dari 0.05, maka data penelitian dapat dikatakan berdistribusi normal. Dan sebaliknya, jika nilai signifikan lebih kecil dari 0.05, maka data penelitian dapat dikatakan tidak normal. Berikut hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan SPSS:

Tabel 1. 2 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	.973	37	.494
Posttest Kontrol	.962	37	.234

Dari data hasil perhitungan uji normalitas pada tabel 4.8, dapat diketahui nilai signifikan (Sig.) pretest kelas kontrol $0.494 > 0.05$ dan posttest kelas kontrol $0.234 > 0.05$. Dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Dan berikut hasil uji normalitas pada kelas eksperimen.

Tabel 1. 3 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.955	37	.137

Posttest Eksperimen	.941	37	.051
---------------------	------	----	------

Dari data hasil perhitungan uji normalitas pada tabel 4.9, dapat diketahui nilai signifikan (Sig.) pretest kelas eksperimen $0.137 > 0.05$ dan posttest kelas eksperimen $0.051 > 0.05$. Dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

c) Uji-T

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas kelas kontrol dan eksperimen, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji T (t-test) dengan menggunakan independent samples test. Pada penelitian ini, uji T merupakan tahapan terakhir dalam menentukan perbedaan yang signifikan dari nilai rata-rata pada posttest kelas kontrol dan posttest kelas eksperimen. Berikut hasil uji-T (t-test) dengan bantuan SPSS:

Tabel 1. 4 Nilai Rata-Rata Pretest

	Kelas	N	Mean
Hasil Pretest	Kelas Kontrol	37	65.7027
	Kelas Eksperimen	37	74.4054

Tabel 1. 5 Nilai Rata-Rata Posttest

	Kelas	N	Mean
Hasil Posttest	Kelas Kontrol	37	68.4054
	Kelas Eksperimen	37	87.6486

Dari data hasil perhitungan nilai rata-rata pada tabel 4.10 dan 4.11, diketahui bahwa nilai rata-rata pretest pada kelas kontrol 65.7027, dan kelas eksperimen 74.4054. Sedangkan nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol 68.4054, dan kelas eksperimen 87.6486. Dari rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol nilai posttest (setelah diberi treatment) cenderung lebih besar daripada nilai pretest (sebelum diberi treatment). Selanjutnya data tersebut dianalisis menggunakan teknik Uji-T untuk mengetahui apakah kecenderungan kenaikan nilai posttest dari pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol signifikan atau tidak. Hasil akhirnya ada pada tabel berikut:

Tabel 1. 6 Hasil Uji T Posttest dan Pretest

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
VA	Equal variances assumed	2,681	,106	6,476	72	,000	10,541	1,628	7,296	13,785
ROO	Equal variances not assumed			6,476	32,4	,000	10,541	1,628	7,289	13,792

Dari hasil analisis pada tabel 4.12 diketahui bahwa sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka media video pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menyampaikan pesan secara visual.

Pembahasan

Pengembangan ini menghadirkan sebuah produk media yaitu melalui media video pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya untuk berkonsentrasi pada standar-standar penting penggambaran visual pada mata kuliah pengembangan media realistik. Setelah melalui beberapa tahapan progresif dan awal penggunaan, media video pembelajaran ini layak digunakan pada pengalaman berkembang. Berikut pembahasan informasi awal dan modifikasi yang sudah didapat:

1. Kelayakan Media Video Pembelajaran Prinsip Dasar Desain Grafis

Dalam membuat media video untuk mempelajari standar dasar komunikasi visual, materi yang dipusatkan harus sesuai dengan keterampilan yang mendasari dan hasil penguasaan yang masih belum jelas. Hal ini bertujuan untuk menjamin bahwa materi di media sangat relevan dengan kebutuhan siswa. Media video pembelajaran ini dibuat dengan mempertimbangkan kualitas siswa dan kondisi lapangan, kemudian disetujui kelayakannya oleh para ahli, antara lain ahli rencana pembelajaran, ahli materi, ahli media, serta penyisihan materi yang meliputi penyisihan individu, penyisihan rapat kecil, dan penyisihan. . pertemuan besar-besaran, untuk membuat media yang masuk akal untuk digunakan dalam pengalaman pendidikan. Dampak kepraktisan media dilihat dari anggapan yang memenuhi syarat saat melakukan persetujuan dan ujian pendahuluan mata pelajaran yang diselesaikan pada tahap kemajuan. Dalam eksplorasi ini, para insinyur memanfaatkan legitimasi master untuk mensurvei materi, rencana

pembelajaran, instrumen dan media yang telah dibuat. Analisis dan gagasan yang diberikan akan digunakan untuk pengembangan dan validasi ulang hingga master memberikan nilai terbaik sehingga media dapat dianggap layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Setelah mendapat persetujuan dengan ahli, media tersebut dapat dicoba atau dilakukan pada subjek penelitian yaitu mahasiswa prodi S1 Teknologi Pendidikan angkatan 2023 yang sedang menempuh mata pengembangan media grafis. Pada tahap tersebut, peneliti memberikan angket kepada mahasiswa untuk memberikan feedback serta penilaian terhadap media yang telah dikembangkan. Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran prinsip dasar desain grafis layak digunakan untuk pembelajaran matakuliah pengembangan media grafis di S1 Teknologi Pendidikan Unesa.

2. Keefektifan Media Video Pembelajaran Prinsip Dasar Desain Grafis

Keefektifan media video pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui melalui hasil pre-test dan post-test yang telah dikerjakan oleh mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Unesa Angkatan 2023. Berdasarkan kedua data tersebut yang kemudian diolah pada uji normalitas, uji homogenitas, dilanjut uji-T (t-test) untuk mengetahui efektif atau tidaknya media yang digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan media video pembelajaran pada penelitian ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran prinsip dasar desain grafis efektif digunakan dalam pembelajaran karena media yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menyampaikan pesan. Dapat disimpulkan terdapat kecenderungan kenaikan posttest dari pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan media video prinsip dasar desain grafis untuk mahasiswa prodi S1 Teknologi Pendidikan Unesa, dapat disimpulkan sebagai berikut :

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran pada materi prinsip dasar desain grafis dikategorikan layak. Hasil yang diperoleh dari kelayakan media berasal dari masukan para ahli yaitu dari ahli materi, dan ahli media. Validitas dilakukan beberapa kali sampai para ahli memberikan skor maksimal dan tidak terdapat revisi serta dinyatakan layak diterapkan dalam pembelajaran. Pada uji coba yang dilakukan perorangan dan kelompok kecil mendapatkan skor

maksimal yang berarti media dapat diimplementasikan dan siap diuji cobakan kepada subjek penelitian. Dari hasil uji coba lapangan, media termasuk ke dalam kategori baik, tidak perlu direvisi. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran prinsip dasar desain grafis prodi S1 Teknologi Pendidikan Unesa termasuk ke dalam kategori sangat layak digunakan untuk pembelajaran.

Hasil keefektifan media menggunakan uji normalitas dan homogenitas sebagai syarat untuk melakukan uji-t untuk mengevaluasi keefektifan media video yang telah dikembangkan. Pada kelas kontrol diperoleh nilai sig. 0,494 > 0,05 pada pretestnya, dan nilai sig. 0,234 > 0,05 pada posttestnya. Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai sig. 0,137 > 0,05 pada pretestnya, dan nilai sig. 0,051 > 0,05 pada posttestnya. Selanjutnya diperoleh nilai sig. dari Levene untuk uji homogenitas sebesar 0,115 > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa varian antara kelompok kelas kontrol dan eksperimen bersifat homogen. Pengolahan yang selanjutnya adalah uji t diperoleh nilai sig. 0,000 < 0,05 yang artinya terdapat kecenderungan kenaikan nilai posttest dari pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari hasil yang didapat terbukti penggunaan media video pembelajaran materi prinsip dasar desain grafis efektif dalam meningkatkan kemampuan penyampaian pesan secara visual.

Saran

Agar produk pengembangan media video pembelajaran prinsip dasar desain grafis ini dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran, diantaranya sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk
Dalam pemanfaatan media video pembelajaran yang telah dikembangkan diharapkan untuk memperhatikan hal penting berikut:
 - a. Pengguna dapat memanfaatkan media video pembelajaran prinsip dasar desain grafis yang dikembangkan secara aktif, digunakan dimanapun dan kapanpun, belajar secara mandiri, serta digunakan secara berkelanjutan agar optimal dalam memahami materi yang tersajikan
 - b. Pengguna dapat berpedoman pada bahan penyerta, sehingga dapat terbantu dalam proses penyampaian materi melalui media video pembelajaran yang dikembangkan.
2. Saran Desiminasi
Produk Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media video pembelajaran materi prinsip dasar desain grafis pada mata kuliah pengembangan media grafis. Apabila media ini digunakan di lembaga pendidikan lainnya maka perlu dilakukannya identifikasi serta analisis kebutuhan, karena setiap lembaga memiliki

karakteristik peserta didik dan permasalahan yang berbeda. Jadi, apabila dalam analisis kebutuhan, karakteristik dan data yang sama maka, media ini dapat digunakan di lembaga pendidikan lain.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut
Diharapkan bagi pengembang produk media video ini lebih lanjut, disarankan agar menambahkan materi-materi yang lain pada mata kuliah pengembangan media grafis. Penambahan harus tetap menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran agar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*.
- M.A Januszewski, & M. M. (2008). *Educational Technology. In Hierarchical Modeling and Inference in Ecology*. <https://doi.org/10.1016/b978-0-12-374097-7.00025-9>
- Riduan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. ALFABETA.
- Robert Maribe Branch. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Rusijono, & Mustaji. (2008). *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Unesa University Press.
- Sadiman. (2010). Development Of Multimedia Ict-Based Online Learning (Cai, Cbi, Mobile Learning And E-Learning) In The Age Of Industrial Revolution 4.0 And Society 5.0. *Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 20(2), 150–165. <https://doi.org/10.53515/qodiri.2022.20.2.150-156>
- Sugiyono. (2013). METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D. In *Alfabeta CV*.
- Hamzah B. Uno dan Satria Koni (2013). *Teknik Penilaian Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.