



PENGEMBANGAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN LOGO MENGGUNAKAN APLIKASI *IBIS PAINT* UNTUK PESERTA DIDIK SMAN 14 SURABAYA

Yemima Eucharistia Herani¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: yemimaeucharistia.21021@unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

SMAN 14 Surabaya adalah sekolah yang hanya menerapkan seni rupa di kelas xi. Karena pembelajaran seni rupa yang terbatas, sebelum kelulusan kelas XII diadakan ujian praktek kolaborasi seni musik secara berkelompok dan membutuhkan logo menggunakan *Ibis Paint* sebagai identitas kelompok. Pembelajaran logo belum pernah diajarkan sebelumnya dan penggunaan video pembelajaran menjadi pilihan yang baik. Adapun tujuan penelitian ini adalah: (1) konsep pengembangan video pembelajaran (2) proses pengembangan video pembelajaran (3) uji coba video pembelajaran (4) respon guru dan peserta didik. Metode penelitian yang digunakan *Research and Development* dengan model ADDIE. Hasil penelitian, konsep video dengan *storyboard* dan *script*, video berseri, durasi 30 - 90 detik, dan video *looping*. Proses pengembangan video, *editing* menggunakan *CapCut* dan melalui validasi oleh ahli materi 92% dan ahli media 94,2%, sehingga dapat dilanjutkan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan di XII-8 berjumlah 12 kelompok dengan hasil akhir 93,6%. Angket respon peserta didik terhadap produk memperoleh skor 94,4%. Respon guru dan peserta didik terhadap produk yaitu menarik, unik, variatif, dan mudah dipahami.

Kata Kunci: Logo, video pembelajaran, *Ibis Paint*, Instagram, SMAN 14 Surabaya

Abstract

SMAN 14 Surabaya is a school that applies fine arts learning only in 11th grade. Due to the limited visual art lessons, before graduation in the 12th grade, a practical collaboration exam in music is conducted in group project, which requires a logo design created using *Ibis Paint* as the group's identity. Logo design has never been taught before and learning videos becomes a good option. The purpose of this research are: (1) the concept of the learning videos (2) the process of the learning videos (3) learning videos trial (4) the responses of teacher and students. The research method used is *Research and Development* with ADDIE model. The result of this research, the concept videos with storyboard and script, series of videos, the duration 30 – 90 seconds, and looping videos. The video development process, the editing used *CapCut* and validation by material experts was 92% and media experts was 94,2%, which allowed the product trial to proceed. The product trial was conducted in class XII-8 with 12 groups, final result 93,6%. The student response questionnaire to the product was 94,4%. Both teacher and student feedback to the product is interesting, unique, varied, and easy to understand.

Keywords: Logo, learning video, *Ibis Paint*, Instagram, SMAN 14 Surabaya

PENDAHULUAN

SMAN 14 Surabaya merupakan sekolah yang terletak di Perum YKP IV Blok KK, Jl. Raya Tenggilis Mejoyo, Kali Rungkut, Kec. Rungkut, Surabaya, Jawa Timur 60292. Pembelajaran seni rupa di sekolah tersebut hanya berada di kelas XI.

Sedangkan kelas X dan XII mempelajari seni budaya dalam materi seni musik. Tentunya, kurangnya pembelajaran seni rupa di sekolah tersebut menjadi salah satu permasalahan yang ada. Pada kelas XII diadakan ujian praktek dengan tema kolaborasi seni musik dengan seni lainnya

secara berkelompok. Adanya logo sebagai identitas dari setiap kelompok, menjadi hal yang menarik, sehingga pembelajaran seni rupa dapat diberikan sebelum kelulusan. Logo menjadi komponen yang penting untuk branding suatu produk maupun tempat seperti perusahaan, instansi, organisasi, dan sebagainya. Logo merupakan identitas yang harus dimiliki dalam sebuah brand (Kusrianto dalam Wahdaniah, dkk (2020). Logo masuk dalam mata pelajaran seni rupa pada desain grafis seni digital. Pembuatan logo menggunakan aplikasi Ibis Paint karena fitur yang menarik dan mudah digunakan oleh pemula atau desainer profesional. Aplikasi ini juga membantu peserta didik memahami pembuatan logo secara profesional dan dapat menambah wawasan pada pembuatan logo yang sesuai dengan jenis, kriteria, fungsi, dan warnanya.

Dengan adanya penelitian ini, peserta didik mampu membuat logo dengan identitas yang digambarkan dan sesuai dengan dirinya. Pembelajaran tentang logo belum pernah diajarkan di kelas tersebut. Dengan pembelajaran logo, tentunya dapat menunjang nilai dan kualitas ujian praktek dari seni musik. Penggunaan video pembelajaran dapat menjadi pilihan yang baik. Dengan video, peserta didik dapat mengakses dimanapun dan kapanpun, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien (Busyaeri, dkk 2016). Dari hasil observasi, penggunaan video pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Adapun penelitian yang telah ada tentang video pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam penelitian ini seperti *editing* video yang kurang menarik dengan materi yang dijelaskan belum padat dan jelas, kualitas video dan komposisi dari elemen – elemen dalam video belum tepat, serta pembawaan materi yang kurang ekspresif.

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan konsep pengembangan video pembelajaran pembuatan logo, mendeskripsikan proses pengembangan video pembelajaran, mengetahui dan mendeskripsikan uji coba produk video pembelajaran, dan mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap video pembelajaran pembuatan logo.

Adapun manfaat penelitian ini dapat menunjang pembelajaran yang berkualitas dan

menjadi referensi dipenelitian selanjutnya. Selain itu, dapat bermanfaat bagi peneliti dalam menambah wawasan dan pengalaman. Bagi peserta didik, dapat menambah minat belajar dibidang seni rupa. Dapat juga dijadikan acuan dalam kegiatan belajar mengajar yang lebih inovatif dan menarik.

Batasan penelitian ini adalah uji coba produk hanya di kelas XII-8 SMAN 14 Surabaya serta pembuatan logo menggunakan aplikasi *Ibis Paint*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diperlukan dalam penelitian serta digunakan untuk menciptakan suatu produk tertentu dari produk yang dihasilkan tersebut (Sugiyono 2013). Dalam penelitian ini menggunakan *Research and Development* dengan model ADDIE merupakan singkatan dari analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Develop*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Pada filosofi pendidikan bahwa dalam belajar intensional (yang mempunyai tujuan dan arah belajar) haruslah berpusat pada peserta didik, autentik, inovatif, serta inspiratif (Branch (2009).

Prosedur penelitian dari model ADDIE yaitu yang pertama *Analysis* (Analisis) yakni mengidentifikasi masalah dan mengumpulkan data dalam bentuk observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. *Design* (Desain) yakni merancang produk sesuai dengan rencana – rencana yang telah dibuat. Dalam penelitian ini produk berupa video pembelajaran, sehingga pembuatan video sesuai arahan dan materi yang dibuat. *Develop* (Pengembangan) berarti mengembangkan hasil produk dari perancangan video pembuatan logo yang telah direncanakan sebelumnya. Selanjutnya, video pembelajaran melalui uji validasi seperti uji validasi kepada validator ahli materi dan ahli media. Para validator memberikan saran dan masukan sebagai rujukan dalam pembetulan video pembelajaran. *Implementation* (Implementasi) bertujuan untuk menerapkan dan menyiapkan kondisi yang nyata yang ada di lapangan atau tempat penelitian dan melibatkan peserta didik, dan prosedur umum dalam tahap ini adalah mempersiapkan guru dan peserta didik. *Evaluation* (Evaluasi) yang sesuai dengan Branch adalah: 1) menentukan kriteria evaluasi, 2) memilih alat – alat yang digunakan

pada evaluasi, 3) melakukan evaluasi. Evaluasi berguna bagi produk yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan produk tersebut.

Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas XII-8 di SMAN 14 Surabaya. Adapun peserta didik yang terlibat sebanyak 25 orang yang terbagi menjadi 12 kelompok ujian praktek seni musik dan terdiri dari 1 – 4 orang dalam kelompok. Objek dari penelitian ini adalah video pembelajaran pembuatan logo materi seni rupa.

Adapun beberapa teknik pengumpulan data pada penelitian ini. Observasi tentunya menjadi tahap pertama dalam teknik pengumpulan data. Menurut Abdurrahman dalam Wahyu (2017) observasi adalah suatu pengamatan dalam teknik pengumpulan data terhadap lingkungan atau keadaan yang diteliti dengan memberikan beberapa catatan. Kegiatan observasi menjadi penting agar dapat mengetahui keadaan, gejala, maupun peristiwa yang terjadi secara langsung dengan cara mencatat bahkan dokumentasi berupa foto agar hasil observasi lebih kuat. Didapati dari hasil observasi bahwa mata pelajaran seni rupa hanya ada di kelas XI, sedangkan kelas X dan XII mempelajari seni musik. Dari observasi yang dipaparkan, kurangnya pembelajaran seni rupa di SMAN 14 Surabaya menjadi permasalahan yang sedang terjadi.

Proses pengumpulan data setelah observasi yaitu melakukan wawancara terhadap orang yang bersangkutan langsung dengan permasalahan yang terjadi. Wawancara merupakan komunikasi kepada sumber informasi atau informan bahkan subjek penelitian dalam mengumpulkan data dengan proses tanya jawab (Mudjia 2011). Wawancara dapat diterapkan secara terstruktur dan tidak terstruktur. Dalam penelitian ini dilakukan wawancara secara tidak terstruktur kepada guru dan peserta didik. Pertanyaan kepada guru seni musik yaitu Pak Firdaus dan guru seni rupa Pak Bagus yaitu tentang pembelajaran seni rupa yang terbatas dikarenakan guru seni budaya yang terbatas. Pembagian pembelajaran seni budaya juga sudah melalui kesepakatan bersama antara Pak Firdaus dan Pak Bagus. Adapun pembelajaran seni rupa diterapkan di kelas XII dalam bentuk ujian praktek kolaborasi seni musik dan seni lainnya. Beberapa peserta didik yang juga terlibat dalam proses wawancara mengatakan

bahwa memiliki minat seni rupa namun keterbatasan mata pelajaran yang diampu.

Teknik pengumpulan data tahap berikutnya berupa angket. Penggunaan angket dalam pengembangan produk berupa video digunakan sebagai validasi produk oleh para ahli. Menurut Hasan dalam Hidayanti (2012) angket ialah menyerahkan dokumen kepada responden dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan. Angket pada penelitian ini digunakan kepada validator dan peserta didik. Angket validasi diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk validasi produk berupa video dengan beberapa aspek dan dinilai dalam bentuk skor dengan indikator kelayakan menggunakan skala likert. Sedangkan angket untuk peserta didik yaitu angket respon terhadap video pembelajaran pembuatan logo.

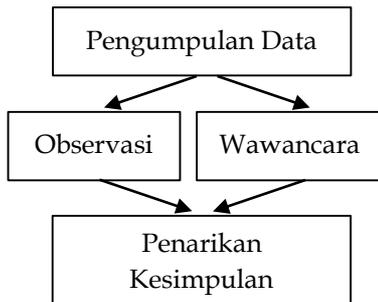
Dokumentasi diperlukan dalam teknik pengumpulan data pada penelitian. Dokumentasi menurut Hajar (2022) bentuk kegiatan yang menunjukkan bukti dari suatu peristiwa atau keadaan yang akurat. Dokumentasi dapat berbentuk foto atau gambar maupun rekaman suara. Dokumentasi yang diperoleh dari penelitian ini berupa foto kegiatan penelitian, dokumentasi hasil berkarya peserta didik yaitu *mind mapping*, dokumentasi angket validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta dokumentasi pengisian angket respon peserta didik terhadap produk.

Informasi atau data yang dikumpulkan dengan objek yang diteliti terdapat kesamaan pada hasil penelitian dapat dikatakan valid adalah definisi dari teknik validitas data (Sugiyono 2019). Validasi data dilakukan dengan validasi ahli dan uji coba produk. Validasi produk yang berupa video pembelajaran divalidasi oleh dosen pendidikan seni rupa, yaitu ahli materi oleh Pak Awal dan ahli media oleh Bu Kartika. Produk yang telah dibuat dan telah melalui proses rekaman dan *editing* lalu diberikan kepada validator untuk ditinjau lebih lanjut. Validator juga diberi angket penilaian dengan beberapa aspek penilaian. Kemudian validator akan mengisi skor dari 1 – 5 dengan skala likert. Setelah melalui validasi, Teknik validitas data selanjutnya yakni uji coba produk. Produk berupa video pembelajaran akan diuji cobakan secara terbatas. Hal ini dikarenakan keterbatasan ruang dan waktu. Uji coba dilakukan dengan cara menampilkan video pembelajaran tentang pembuatan logo

kepada peserta didik, untuk melihat pengaruh produk dan kelayakan video pembelajaran kepada peserta didik kelas XII-8 SMAN 14 Surabaya.

KERANGKA TEORETIK

Kerangka pikiran pada penelitian ini akan dijabarkan berikut ini, yaitu penerapan video pembelajaran pembuatan logo yang dilakukan di SMAN 14 Surabaya kelas XII-8.



HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Konsep Pengembangan Video Pembelajaran

Konsep dari video pembelajaran untuk pembuatan logo adalah sebagai berikut. Perancangan dan penyusunan *storyboard* dan *script* disesuaikan dengan materi yang akan dibahas yaitu logo dan aplikasi *Ibis Paint*. Video berseri dengan durasi 30 – 90 detik per video. Agar lebih menarik, video dibuat *looping*, yaitu *ending* dan *intro* dari video menyambung apabila diputar secara terus menerus.

b. Proses Pengembangan Video Pembelajaran

Konsep yang telah dijabarkan selanjutnya melalui proses pembuatan video pembelajaran. Proses yang pertama yakni rekaman video sesuai dengan konsep dan materi. Kemudian, video – video tersebut diedit dengan aplikasi *CapCut* di *laptop*. Setelah peneliti menyelesaikan proses *editing*, selanjutnya adalah validasi produk. Validasi produk yang pertama oleh ahli materi dengan skor persentase yang diperoleh adalah 92% dengan keterangan sangat baik. Dilanjutkan proses validasi oleh ahli media dengan skor persentase 94,2% keterangan sangat baik. Dari keduanya memperoleh skor yang telah mencukupi untuk langkah selanjutnya dengan beberapa revisi yang perlu dikerjakan oleh peneliti sebelum melakukan uji coba produk. Video kemudian diunggah diaplikasi *Instagram* sehingga dapat diakses dengan lebih mudah.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor	Kriteria
Aspek 1	27	Sangat Baik
Aspek 2	10	Sangat Baik
Aspek 3	9	Sangat Baik

Keterangan: Aspek 1=6 Indikator; Aspek 2=2 Indikator; Aspek 3=2 Indikator

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor	Kriteria
Aspek 1	56	Sangat Baik
Aspek 2	10	Sangat Baik

Keterangan: Aspek 1=12 Indikator; Aspek 2=2 Indikator

c. Uji Coba Produk

Produk berupa video pembelajaran yang telah melalui proses pengembangan video pembelajaran dan telah direvisi sesuai dengan masukan validator, selanjutnya adalah uji coba produk. Pada uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan secara terbatas 25 peserta didik di kelas XII-8 SMAN 14 Surabaya. Penelitian dilaksanakan pada hari Senin, 16 Desember 2024 dengan 3 alur, yaitu penerapan video pembelajaran kepada peserta didik, pembuatan logo secara berkelompok, dan pengisian angket respon peserta didik terhadap produk.



Gambar 1. Pembuatan Logo Secara Berkelompok di kelas XII-8

(Sumber: Dok. Yemima Eucharistia H. oleh: Titin)

Adapun hasil pembuatan logo secara berkelompok yang sudah selesai sampai pada tahap digitalisasi menggunakan aplikasi *Ibis Paint* adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Hasil Desain Kelompok Poddak

Nama Poddak sendiri diambil dari singkatan *podcast* dadakan. Identitas dapat dilihat dari visual, tulisan, warna, serta tipografi yang telah sesuai.



Gambar 3. Hasil Desain Kelompok Es Teh

Antara visual dengan nama sudah sesuai, namun dengan identitas dan tujuan yaitu animasi, penamaan masih kurang sesuai dengan identitas.



Gambar 4. Hasil Desain Kelompok *Daylight Story*

Dengan mengangkat tema yang ceria terbentuklah logo di atas. Identitas yang ditampilkan sudah sesuai.



Gambar 5. Hasil Desain Kelompok *Vitalamort*

Kesesuaian antara identitas individu dengan visual belum terlihat sehingga ketika orang melihat masih belum langsung menangkap maksud dari logo tersebut.



Gambar 6. Hasil Desain Kelompok Sengkuni

Nama mereka terinspirasi dari wayang dan nama pameran yang mereka liput. Visualisasi dari logo ini telah mendeskripsikan identitas kelompok mereka.



Gambar 7. Hasil Desain Kelompok Gandrung Guritman Gir

Kelompok yang beranggotakan 4 orang, mengambil seni tari. Identitas dengan visual logo yang disajikan sudah sesuai.



Gambar 8. Hasil Desain Kelompok 3A

Kesesuaian visualisasi dapat dilihat dari hasil logo yang telah mereka buat, yang artinya sudah sesuai dan mencerminkan identitas kelompok.



Gambar 9. Hasil Desain Kelompok *The Future Is Female*

Visualisasi logo sesuai dengan identitas mereka, namun untuk menggambarkan tentang podcast belum terlihat.



Gambar 10. Hasil Desain Kelompok Kejara

Penggambaran tentang animasi telah terlihat, namun dalam visualisasi logo dengan identitas individu belum terlihat yang dapat dilihat dari mind mapping.



Gambar 11. Hasil Desain Kelompok Penerbang Roket

Kesesuaian dengan identitas kelompok dilihat dari tulisan podcast pada logo. Filosofi kelompok dikemas dengan baik pada logo tersebut.



Gambar 12. Hasil Desain Kelompok AZ

Terlihat dari visualisasi logo serta tulisan yang telah sesuai dengan identitas kelompok mereka.



Gambar 13. Hasil Desain Kelompok El Kaze

Logo yang telah dibuat oleh kelompok ini, sudah sesuai dengan identitas maupun filosofi dari kelompok mereka.

d. Respon Guru dan Peserta Didik

Menurut guru seni musik, dengan adanya penelitian ini, peserta didik mampu memiliki lebih banyak referensi untuk pelajaran seni dan bereksplorasi dalam kesenian didalam dirinya. Untuk materi yang terkandung didalamnya, Pak Firdaus merasa materi tersebut cukup padat namun dikemas dengan baik dan jelas. Respon peserta didik terhadap produk, menurut mereka, hal ini cukup baru dalam pembelajaran mereka. Menurut mereka, video tersebut juga unik dan menarik serta mudah dipahami. Saat uji coba, peserta didik antusias dalam menjalani kegiatan pembelajaran, sehingga penelitian berjalan dengan baik dan lancar. Adapun angket respon peserta didik terhadap produk berupa video pembelajaran memperoleh skor dengan persentase 93,6% dengan keterangan sangat baik, sehingga video pembelajaran layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Konsep pengembangan video sudah sesuai yaitu adanya *storyboard* dan *script*, video berseri, durasi per video 30 – 90 detik, dan video *looping*.

Proses pengembangan video melalui proses rekaman dan *editing* menggunakan *CapCut*, lalu divalidasi ahli materi dengan skor 92% dan ahli media 94,2% dengan keterangan sangat baik dan dilanjut uji coba produk kepada peserta didik.

Uji coba produk berupa video dilakukan kepada 12 kelompok dengan total nilai hasil berkarya pembuatan logo 93,6% keterangan sangat baik.

Respon guru dan peserta didik yaitu peserta didik diberikan angket respon terhadap produk dan didapati skor 94,4% dengan keterangan sangat baik. Respon guru secara keseluruhan video menarik, unik, dan materi mudah dipahami.

REFERENSI

Sumber dari buku:

Branch, R. M. 2009. *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). New York: Springer.

Sugiyono, D. 2013. Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.

Sugiyono, D. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.

Sumber dari *website*:

Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel

IPA di MIN Kroya Cirebon” diunduh pada Tanggal 26 Januari 2025, dari <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>

Hidayanti (2012). “Kinerja Aparat Dinas kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Lampung dan Timur dalam Pelayanan Publik” diunduh pada Tanggal 26 Januari 2025, dari <https://digilib.unila.ac.id/10918/>

Wahdaniah, I., Toni, A., & Ritonga, R. (2020). “Makna Logo Dinas Penerangan Tentara Nasional Indonesia Angkatan Laut” diunduh pada Tanggal 26 Januari 2025, dari <https://doi.org/10.25008/wartaiski.v3i01.57>

Wahyu, Ananta Gautama (2017). “Faktor – Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah dari MI Mathla’ul Anwar Kota Jawa Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran” diunduh pada Tanggal 26 Januari 2025, dari <https://repository.radenintan.ac.id/1788/>

Mudjia, Raharjo (2011). “Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif” diunduh pada Tanggal 26 Januari 2025 dari <http://repository.uin-malang.ac.id/1123/>

Hajar, Hasan (2022). “Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri” diunduh pada Tanggal 26 Januari 2025 dari <https://ejournal.stmik-tm.ac.id/index.php/jurasik/article/view/32/21>