

PENGEMBANGAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENG GAMBAR POSTER

Ajeng Yunda Putri Arthamevia¹, Asidigisianti Surya Patria²

¹Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ajeng.19023@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Pendidikan abad ke-21 menuntut inovasi dalam pengembangan teknologi pembelajaran agar lebih adaptif terhadap perkembangan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mendeskripsikan video sebagai media pembelajaran materi menggambar poster bagi siswa kelas VIII SMP Semen Gresik. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) berdasarkan model pengembangan Sugiyono, dengan tahapan hingga validasi desain. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket validasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran ini memiliki durasi 16 menit 45 detik dan terbagi dalam lima bagian. Hasil validasi materi memperoleh persentase 76% dengan rekomendasi perbaikan bahasa, sementara validasi media mencapai 96,67% setelah revisi visual dan ilustrasi, sehingga dinyatakan sangat layak digunakan. Video ini efektif sebagai bahan ajar tambahan karena bersifat praktis, mudah diakses, dan fleksibel dalam penggunaannya.

Kata Kunci: Video, Media Pembelajaran, Poster

Abstract

The 21st-century education paradigm requires innovations in learning technology to adapt to rapid developments. This study aims to develop and describe the use of video as an instructional medium for teaching poster drawing to eighth-grade students at SMP Semen Gresik. The research employs the Research and Development (R&D) method based on Sugiyono's development model, with stages conducted up to design validation. Data collection techniques include observation, interviews, validation questionnaires, and documentation, while data analysis utilizes the Likert scale. The results indicate that the developed instructional video has a total duration of 16 minutes and 45 seconds, divided into five segments. The material validation received a score of 76%, suggesting language improvements, while media validation reached 96.67% after revisions in visuals and illustrations, deeming it highly suitable for use. This instructional video proves to be an effective supplementary learning tool due to its practicality, accessibility, and flexibility in usage.

Keywords: Video, Learning Media, Poster

PENDAHULUAN

Integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran abad ke-21 menjadi tantangan utama bagi pendidik. Kemajuan teknologi menuntut inovasi dalam media pembelajaran agar lebih efektif dan menarik bagi siswa (Rusman, 2018). Dalam konteks pembelajaran seni budaya, khususnya seni rupa, pemanfaatan teknologi masih terbatas,

sehingga siswa kesulitan mengembangkan kreativitasnya.

Di SMP Semen Gresik, media pembelajaran yang digunakan masih berbasis cetak, seperti buku ajar dan LKS, tanpa adanya modul atau media pendukung lain. Kurangnya variasi media menghambat eksplorasi dan minat belajar siswa. Hasil wawancara dengan guru seni budaya menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan

mudah diakses. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran agar materi dapat disampaikan dengan lebih efektif.

Video pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan efektivitas belajar karena bersifat audiovisual, mudah diakses, dan dapat digunakan secara mandiri. Keunggulan video pembelajaran meliputi kemampuan untuk ditayangkan ulang, mendukung pembelajaran jarak jauh, serta menyampaikan informasi secara serentak di berbagai tempat. Dalam pembelajaran seni budaya, khususnya materi menggambar poster, media video dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, karena pembelajaran saat ini masih didominasi metode ceramah yang kurang menarik bagi siswa.

Pembelajaran poster tidak hanya bertujuan untuk memahami teknik menggambar, tetapi juga mengajarkan siswa mengenai komunikasi visual yang efektif. Poster dapat menjadi media motivasi, ajakan, dan refleksi dalam pembelajaran (Rizawayani, Sari, & Safitri, 2017). Selain itu, materi menggambar poster dapat diterapkan dalam kurikulum 2013 maupun Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis siswa (*student-centered learning*) agar lebih fleksibel sesuai dengan kebutuhan dan kompetensi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan video sebagai media pembelajaran menggambar poster serta hasil pengembangannya. Video pembelajaran tidak hanya memperjelas penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

METODE PENELITIAN (PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video edukatif tentang materi menggambar poster. Jenis penelitian ini sesuai untuk merancang, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk pendidikan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian ini termasuk dalam level 3, karena

mengembangkan media pembelajaran yang telah ada sebelumnya dengan menyesuaikan karakteristik siswa serta permasalahan yang terjadi di SMP Semen Gresik.

1) Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Semen Gresik, Kecamatan Kebomas, Kabupaten Gresik. Sekolah ini dipilih karena belum menerapkan media video pembelajaran dalam materi menggambar poster. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII, sesuai dengan kurikulum seni budaya yang mencakup materi menggambar poster.

2) Sumber Data

Data dalam penelitian ini diperoleh dari dua sumber utama, yaitu:

- a) **Sumber data primer** berupa observasi dan wawancara dengan guru seni budaya di SMP Semen Gresik untuk memperoleh informasi mengenai metode pembelajaran yang telah digunakan serta kebutuhan media ajar yang lebih inovatif.
- b) **Sumber data sekunder** berupa literatur, buku, dan referensi ilmiah yang mendukung penelitian ini (Sugiyono, 2018).

3) Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik berikut:

- a) Observasi dilakukan untuk menganalisis media pembelajaran yang telah ada serta mengidentifikasi kebutuhan inovasi media ajar. Pengamatan juga dilakukan di lingkungan sekolah untuk memahami karakteristik peserta didik.
- b) Wawancara dilakukan dengan guru seni budaya untuk memperoleh informasi tentang kondisi pembelajaran, metode yang digunakan, serta kendala dalam mengajarkan materi menggambar poster.
- c) Dokumentasi berupa foto dan rekaman hasil observasi di sekolah sebagai bukti pendukung penelitian.
- d) Kuesioner atau angket digunakan untuk mengukur kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan. Angket diberikan kepada dua ahli, yaitu dosen ahli media dan dosen ahli materi, guna memperoleh validasi mengenai kualitas media pembelajaran.

4) Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan teknik persentase untuk menilai validasi media pembelajaran berdasarkan lembar validasi yang diisi oleh ahli materi dan ahli media. Persentase dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan:

- **P** = persentase kelayakan
- **Skor total** = jumlah skor penilaian dari responden
- **Skor kriteria** = skor tertinggi tiap item \times jumlah item \times jumlah responden

Hasil analisis kemudian diinterpretasikan berdasarkan skala Likert (Riduwan, 2004), dengan kategori sebagai berikut:

- **81% - 100%**: Sangat baik
- **61% - 80%**: Baik
- **41% - 60%**: Cukup
- **21% - 40%**: Kurang
- **0% - 20%**: Sangat kurang

5) Validasi Data

Validasi dilakukan dengan metode validasi ahli (validitas internal) oleh dua dosen ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Instrumen validasi menggunakan kuesioner untuk menilai aspek audio, visual, bahasa, dan keterpaduan dalam media pembelajaran.

6) Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian meliputi :

- a) **Analisis kebutuhan dan identifikasi masalah** dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk memahami kondisi pembelajaran di SMP Semen Gresik serta kekurangan dalam media ajar yang digunakan.
- b) **Studi literatur dan penelitian lapangan** dilakukan untuk memperoleh pemahaman mengenai pengembangan video sebagai media pembelajaran yang efektif.
- c) **Pengembangan produk** dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan studi literatur. Produk berupa video pembelajaran disusun dengan mempertimbangkan karakteristik siswa,

efektivitas media ajar, serta rekomendasi dari penelitian sebelumnya.

- d) **Validasi oleh ahli** dilakukan dengan meminta pendapat dari dosen ahli media dan ahli materi terkait kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.
- e) **Revisi produk** berdasarkan masukan dari ahli untuk menyempurnakan video pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.
- f) **Produk akhir** berupa video pembelajaran yang telah divalidasi dan siap digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

KERANGKA TEORETIK

1. Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya menunjukkan pengembangan media pembelajaran berbasis video. Andini Rahma Dwiyaniti (2023) mengembangkan video tutorial menggambar bentuk melalui TikTok dengan metode R&D model ADDIE. Validasi ahli materi mencapai 95,5%, sementara validasi konten video 91,1%. Respon siswa terhadap video tersebut sangat baik dengan persentase 89,3%.

Febriana Dwi Rahmawati (2021) meneliti pengembangan video pembelajaran untuk ekstrakurikuler batik di SMPN 24 Surabaya. Validasi ahli materi mencapai 100% dan ahli media 89%. Respon siswa terhadap media ini menunjukkan penerimaan yang baik dengan persentase 79%. Rendra Aditya Putra Adam (2021) mengembangkan video menggambar ilustrasi wayang beber di SMPN 51 Surabaya. Penelitian ini meningkatkan nilai pretest dari 70,5% menjadi 91%, dengan respon siswa mencapai 93,6%.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat komunikasi untuk menyampaikan materi dari pendidik kepada peserta didik. Tujuannya meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta menarik minat belajar siswa (Kustiawan, 2016). Media ini juga mempermudah komunikasi, meningkatkan motivasi, memperjelas makna pembelajaran, dan mengakomodasi gaya belajar individu (Sanjaya, 2014).

Dalam pemilihannya, media harus memenuhi prinsip efektivitas, interaktivitas, fleksibilitas, serta ketersediaan. Manfaatnya meliputi peningkatan motivasi belajar, memperjelas materi, memberikan variasi metode, serta mendorong aktivitas siswa melalui observasi dan praktik (Camelia et al., 2023).

3. Video

Video pembelajaran menggabungkan unsur teks, gambar, audio, dan animasi (Yudianto, 2017). Proses pengembangannya meliputi pemilihan materi, pembuatan skenario, penyusunan ilustrasi, perekaman, editing, hingga publikasi.

4. Poster

Poster adalah media komunikasi visual yang menyampaikan informasi dengan teks dan gambar (Laksmi, 2016). Fungsinya beragam, mulai dari edukasi, kampanye, hingga promosi. Jenisnya mencakup poster niaga, pendidikan, layanan masyarakat, serta seni.

Berdasarkan tujuannya, poster dapat berupa propaganda, kampanye, komersial, afirmasi, pencarian, film, komik, cheesecake, serta poster kelas (Daryanto & Rahardjo, 2012). Pembuatan poster melibatkan penentuan topik, sasaran, slogan, gambar, serta media yang digunakan.

5. Damar Kurung

Damar Kurung adalah seni khas Gresik berbentuk lampion persegi empat yang menggambarkan kehidupan masyarakat sejak abad ke-16 (Christianna, 2018). Secara etimologis, damar berarti pelita, sementara kurung merujuk pada tempat yang menutupinya.

Pembuatan Damar Kurung mengikuti pakem tertentu, seperti pembagian ruang gambar dan aturan warna. Warna hijau menandakan aktivitas pagi hingga malam, sedangkan biru untuk sore hingga malam. Ornamen zig-zag membedakan cerita malam dan siang. Dengan keunikan ini, Damar Kurung tidak hanya memiliki nilai estetika tetapi juga berfungsi sebagai media penyampaian budaya.

6. SMP Semen Gresik

SMP Semen Gresik adalah Sekolah Menengah Pertama Swasta yang berdiri pada 1 Agustus 1965 di bawah naungan Semen Indonesia Foundation (SIF) dan berlokasi di Gresik. Sekolah ini memiliki karakteristik sebagai sekolah Adiwiyata Mandiri dengan berbagai prestasi akademik dan non-akademik. Pembelajaran di SMP Semen Gresik mengikuti sistem full-day school selama lima hari efektif dalam seminggu dan menerapkan sistem zonasi. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013 Revisi 2017 yang menyeimbangkan *hardskill* dan *softskill* serta Kurikulum Merdeka yang memberikan keleluasaan dalam mendalami konsep dan kompetensi peserta didik. Dalam bidang seni rupa, SMP Semen Gresik memiliki tenaga pendidik bernama Pak Safi'i yang mengajar seni rupa dan seni musik serta membimbing ekstrakurikuler seni lukis. Mata pelajaran seni rupa di sekolah ini menekankan kemandirian dan kreativitas siswa, dengan hasil karya yang dipajang di setiap kelas sebagai bentuk apresiasi, mencakup lukisan cat, *mix-media*, patung, karya tiga dimensi, dan batik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengumpulan Data

a. Pembelajaran Seni Rupa SMP Semen Gresik

Pembelajaran seni rupa di SMP Semen Gresik dibimbing oleh Pak Safi'i, yang juga mengajar seni musik serta membina ekstrakurikuler seni lukis. Siswa didorong untuk mandiri dan kreatif, dengan hasil karya mereka dipamerkan setiap tahun sebagai bentuk apresiasi. Proses pembelajaran diawali dengan slogan motivasi "Siap Berkarya, Siap Berkreasi, Siap Berprestasi" untuk membangun semangat siswa. Media pembelajaran yang digunakan meliputi buku teks Kemendikbud 2017 dan presentasi PowerPoint. Struktur pembelajaran terdiri dari satu sesi teori dan tiga sesi praktik, dengan kelonggaran bagi siswa untuk menyelesaikan karya di rumah karena jadwal sekolah yang padat.

b. Kesesuaian Media Video Pembelajaran

Siswa SMP Semen Gresik lebih tertarik pada media digital dibandingkan buku teks, terutama dalam materi menggambar poster. Penggunaan video pembelajaran dinilai lebih efektif karena menyajikan informasi secara menarik dan interaktif, sekaligus meningkatkan kreativitas siswa. Media video dengan teknik motion graphic dapat menjadi solusi pembelajaran yang lebih praktis dan efisien, serta dapat diakses melalui platform populer seperti TikTok, YouTube Reels, dan Instagram.

- Video kedua menjelaskan tujuan dan prinsip-prinsip poster.
- Video ketiga mengupas manfaat serta syarat-syarat dalam membuat poster.
- Video keempat, siswa diajak mengenali berbagai jenis poster berdasarkan isi dan tujuan, dilengkapi dengan contoh konkret.
- Video kelima membahas langkah-langkah menggambar poster, mulai dari menentukan topik hingga pemilihan media, disertai tutorial praktis.

d. Aset Visual

Konsep gambar ilustrasi mengacu pada bentuk visual dan pola dasar motif Damar Kurung khas Gresik milik Masmundari.

2. Perancangan Video

a. Konsep Visual

Video pembelajaran ini mengangkat tema Damar Kurung, seni khas Gresik yang mengalami akulturasi budaya. Damar Kurung memiliki bentuk menyerupai lampion Tiongkok, tetapi berbentuk bujur sangkar. Strukturnya terdiri dari empat sisi yang terbuat dari bilah bambu dan dilapisi kertas minyak semi-transparan. Hiasan pada kertasnya menggunakan cat air yang menggambarkan kehidupan masyarakat Gresik sejak abad ke-16.

b. Spesifikasi Media







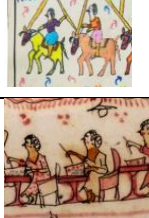







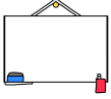
Media pembelajaran ini berupa video untuk mendukung materi menggambar poster dalam seni budaya kelas VIII. Video disusun dalam lima bagian dengan dua submateri per klip untuk memudahkan pemahaman siswa. Proses pembuatan menggunakan Adobe Premiere Pro, dengan aset visual tambahan agar lebih menarik. Video dilengkapi backsound untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis tanpa mengganggu pemahaman materi. Selain itu, voice-over berbasis Artificial Intelligence (AI) digunakan untuk menyampaikan materi secara jelas dan efektif.

c. Sinopsis









Video pembelajaran ini terdiri dari lima bagian yang membahas materi menggambar poster secara bertahap.

- Video pertama memperkenalkan pengertian poster, baik secara umum maupun menurut ahli, serta ciri-ciri utamanya.

Tabel.1 Unsur dan Aset Visual Damar Kurung

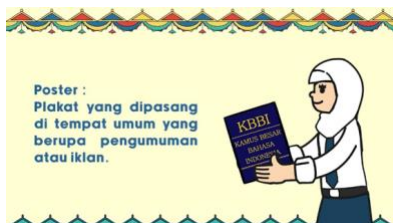
Referensi	Aset Visual
	
	
	
	
	
	
	
	

Tabel.2 Aset Visual Alternatif Damar Kurung

Unsur	Alternatif 1	Alternatif 2
Atap		
Manusia		
Pohon		
Tumbuhan		

e. Layout

Layout adalah sket rancangan awal untuk menggambarkan unsur-unsur komunikasi visual yang disertakan (Aryanto, 2017). Layout juga dapat diartikan sebagai pengaturan tulisan-tulisan atau gambar-gambar.



Gambar.1 Contoh layout 1
Sumber: Ajeng Yunda P. A. (2025)



Gambar.2 Contoh layout 2
Sumber: Ajeng Yunda P. A. (2025)

a. Storyboard

Contoh format Storyboard yang digunakan digunakan

Tabel.3 Storyboard

Scene	Keterangan
	Deskripsi: Hai teman-teman !, mari mengenal poster yuk! Durasi: 0.00-00.06 Audio: Wavecont-Uplifting and Inspiring Acoustic Corporate [copyright safe background music]
	Deskripsi: Disini, kita akan mempelajari dan memahami tentang materi menggambar poster. Yuk disimak ! Durasi: 00.07-00.14
	Deskripsi: Sebelumnya, apakah kalian sudah tahu apa itu poster ? Durasi: 00.15-00.18

f. Editing

Proses pengeditan menggunakan software Adobe Premiere Pro dengan memanfaatkan fitur elemen animasi yang telah tersedia pada aplikasi.

g. Hasil Video

Video media pembelajaran materi menggambar poster untuk ini dapat diakses dan dilihat melalui QR Code atau link berikut:

<https://rb.gy/17jmrn>



Gambar.3 Kode QR
Sumber: Ajeng Yunda P. A. (2025)

3. Proses Pengembangan

Proses validasi bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang digunakan. Angket validasi media diberikan kepada dosen ahli media yaitu Bapak Awal Putra Suprianto, S.Pd., M.Pd. dan dosen ahli materi Bapak Aqim Amral Hukmi, S.Pd., M.Pd.

a. Validasi Pertama

Tabel.4 Hasil Validasi Materi

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Muatan Materi						
1.	Kesesuaian isi materi dengan Indikator Pencapaian Kompetensi				√	
2.	Kedalaman Materi				√	
3.	Keakuratan konsep dan definisi				√	
4.	Keakuratan gambar, tabel, dan ilustrasi (jika ada)			√		
5.	Bobot materi dalam video				√	
6.	Konsep materi tersusun dengan jelas dan tepat			√		
B. Kegunaan Dalam Pembelajaran						
7.	Video dapat digunakan dalam pembelajaran baik individu maupun kelompok				√	
8.	Video dapat membantu pemahaman dan wawasan siswa				√	
9.	Video dapat digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran.				√	
10.	Media dapat membantu siswa belajar secara mandiri				√	
	Jumlah			6	3	2

Tabel.5 Hasil Validasi Media Pertama

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Unsur Audio						
1.	Kualitas Musik Pengiring					√
2.	Kualitas Suara Narator					√
3.	Ketepatan Musik Latar Pengiring					√
B. Unsur Visual						
4.	Kejelasan elemen visual			√		
5.	Kualitas video					√
6.	Kualitas transisi video				√	
7.	Kualitas desain layout			√		
8.	Kejelasan teks			√		
9.	Komposisi konten sudah sesuai					√

10.	Komposisi warna sudah tepat				√	
11.	Ketepatan warna dengan background					√
C. Unsur Bahasa						
12.	Keefektifan kalimat				√	
13.	Kata baku yang digunakan			√		
14.	Kejelasan dan kelengkapan informasi yang disampaikan dengan bahasa dan kalimat.				√	
D. Aplikasi						
15.	Daya tarik media			√		
16.	Kepraktisan penggunaan					√
17.	Kemudahan diakses					√
E. Unsur Pendukung						
18.	Kualitas Editing				√	
	Jumlah			1	2	4
				5	0	0

b. Validasi Kedua

Hasil dari validasi kedua dari ahli media yaitu dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut.

Tabel.6 Hasil Validasi Media Kedua

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Unsur Audio						
1.	Kualitas Musik Pengiring					√
2.	Kualitas Suara Narator					√
3.	Ketepatan Musik Latar Pengiring					√
B. Unsur Visual						
4.	Kejelasan elemen visual					√
5.	Kualitas video					√
6.	Kualitas transisi video					√
7.	Kualitas desain layout					√
8.	Kejelasan teks					√
9.	Komposisi konten sudah sesuai					√
10.	Komposisi warna sudah tepat					√
11.	Ketepatan warna dengan background					√
C. Unsur Bahasa						
12.	Keefektifan kalimat				√	
13.	Kata baku yang digunakan				√	
14.	Kejelasan dan kelengkapan informasi yang disampaikan dengan bahasa dan kalimat.				√	
D. Aplikasi						
15.	Daya tarik media					√
16.	Kepraktisan penggunaan					√
17.	Kemudahan diakses					√
E. Unsur Pendukung						
18.	Kualitas Editing					√
	Jumlah				1	7
					2	5

Berdasarkan hasil validasi diatas, dapat kita hitung hasilnya menggunakan skala likert dengan hasil 96,67% dengan kategori sangat baik.

SIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Proses pengembangan pada video sebagai media pembelajaran materi menggambar poster menggunakan penelitian pengembangan R&D oleh Sugiyono. Tahap awal mencari potensi dan masalah, mengumpulkan data dilanjutkan tahap mengolah data untuk proses perancangan media video, kemudian tahap pembuatan media, validasi desain, dan diakhiri dengan penilaian kelayakan media oleh validator. Fokus materi pada video ini adalah materi menggambar poster. Pembuatan video sebagai media pembelajaran materi menggambar poster ini menggunakan perangkat dan aplikasi yang menunjang untuk pembuatan animasi 2D. Aplikasi tersebut adalah IbisPaint dan Adobe Premiere. Sedangkan perangkat yang digunakan adalah handphone untuk proses pembuatan aset visual dan laptop untuk pengeditan. Validasi ahli materi oleh dosen mendapat kategori baik dengan persentase 76%. Validasi ahli media dilakukan 2 kali, pertama mendapat persentase 83,33% layak digunakan dengan revisi dan validasi kedua mendapat persentase 96,67% tanpa revisi dengan kategori sangat baik.

b. Saran

Pengembangan video sebagai media pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih lanjut, dengan menggunakan materi seni budaya yang lainnya dengan mempertimbangkan kebutuhan dan minat siswa. Video pembelajaran juga dapat dikembangkan melalui aplikasi edit video yang lebih sederhana atau menggunakan platform sosial media lain yang sedang populer di kalangan anak muda. Guru ataupun tenaga pendidik lain dapat menggunakan video pembelajaran yang dikembangkan ini sebagai acuan dalam kegiatan belajar mengajar ataupun sebagai ide untuk menyusun media pembelajaran lain untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa. Video pembelajaran materi menggambar poster ini juga perlu dievaluasi dan

diperbaiki secara berkala mengikuti kurikulum pendidikan yang berlaku agar kualitas dan efektivitasnya terjaga dengan baik.

REFERENSI

- Camelia, I. A., Marsudi, Ratyaningrum, F., & Subagio, A. A. (2023). *Multimedia Pembelajaran*. Lamongan: PAGAN PRESS.
- Christianna, A. (2018). *The Aesthetic of Damar Kurung Painting*. ARTESH-INTERNATIONAL CONFERENCE ON ART FOR TECHNOLOGY, SCIENCE, AND HUMANITY, 121-131.
- Daryanto, & Rahardjo, M. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera.
- Laksmi, D. (2016). *Media Grafis Poster*. *Jurnal Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*, 1-7. Retrieved from [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. KU RIKULUM DAN TEK. PENDIDIKAN/197706132001122-LAKSMI_DEWI/MEDIA_GRAFIS/MEDIA_GRAFIS-HSL_MHSISWA/poster/POSTER_fix.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KU_RIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/197706132001122-LAKSMI_DEWI/MEDIA_GRAFIS/MEDIA_GRAFIS-HSL_MHSISWA/poster/POSTER_fix.pdf)
- Rizawayani, Sari, S. A., & Safitri, R. (2017). *Pengembangan Media Poster Pada Materi Struktur Atom Di SMA Negeri 12 Banda Aceh*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 127-133.
- Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. *Jurnal Komunikasi*, 73-75
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yudianto, A. (2017). *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran*. *Seminar Nasional Pendidikan*, 234-237.