

Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X SMK Negeri 1 Tondano

Febrita Wolajan¹, Alfrina Mewengkang², Charnila Desria Heydemans³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Manado

Correspondent Author :

febritawolajan4@gmail.com

Abstract — The aims are: 1) Develop learning videos to facilitate teaching and learning activities for students majoring in visual communication design 10th grade at SMK Negeri 1 Tondano, 2) Measure the feasibility of using the learning media develop. This research applies the research & development method using the analysis, design, development, implementation, and evaluation (ADDIE) development procedure. The five stages in ADDIE include: analysis, design, development, implementation, and evaluation. After passing the validity test from material experts and media experts, it continues to the testing stage. The testing process involved 30 10th grade students majoring in visual communication design, the testing was carried out at SMK Negeri 1 Tondano. The analytical approach uses qualitative methods and quantitative methods in assessing how appropriate the resulting learning media. The research shows the result, namely a) creating a learning video that will be used by 10th grade students majoring in visual communication design at SMK Negeri 1 Tondano for technopreneur subjects, b) the feasibility level of the learning video based on media experts is 93.98% or very feasible, material experts 97.1 % or very feasible, and the results of the trials on students meet the requirements and are very suitable to be used as a tool for teachers in the learning of 10th grade students at SMK Negeri 1 Tondano.

Keywords: Video, Learning Media, SMK, ADDIE, Research and Development.

Abstrak — Tujuan dari penelitian ini ialah: 1) mengembangkan video pembelajaran untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar siswa – siswi jurusan desain komunikasi visual kelas X SMK Negeri 1 Tondano 2) mengukur kelayakan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menerapkan metode *Research & Development* dengan menggunakan prosedur pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Lima tahapan dalam ADDIE antara lain: *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Setelah lolos uji validitas dari ahli materi serta ahli media, dilanjutkan untuk tahap pengujian. Proses pengujian melibatkan siswa – siswi kelas X jurusan desain komunikasi visual yaitu berjumlah 30 orang, pengujian dilakukan di SMK Negeri 1 Tondano.

Pendekatan analisis menggunakan metode kualitatif serta metode kuantitatif dalam menilai seberapa layak media pembelajaran yang dihasilkan. Penelitian menunjukkan hasil, yaitu a) menciptakan video pembelajaran yang akan digunakan oleh siswa kelas X jurusan desain komunikasi visual SMK Negeri 1 Tondano untuk mata pelajaran *technopreneur*, b) tingkat kelayakan dari video pembelajaran berdasarkan ahli media yaitu 93,98% atau sangat layak, ahli materi 97,1% atau sangat layak, serta hasil uji coba pada siswa memenuhi syarat sangat layak menjadi alat bantu guru pada pembelajaran siswa kelas x SMK Negeri 1 Tondano.

Kata Kunci — Video, Media Pembelajaran, SMK, ADDIE, Research and Development.

I. PENDAHULUAN

Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya mengombinasikan unsur suara, gerak, teks, gambar yang bersifat interaktif untuk saling menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Video pembelajaran interaktif adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Manfaat dari pengembangan video pembelajaran interaktif memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran dengan mudah dan menyenangkan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa video pembelajaran interaktif bukan hanya sekedar upaya membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih sebagai upaya memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Salah satu jurusan yang ada di SMK Negeri 1 Tondano adalah DKV dan mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di kelas X. Berdasarkan wawancara dengan seorang guru mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual

Ibu Fillia Kalangi S.Pd., didapati bahwa untuk proses pembelajaran teori cukup sulit disampaikan jika hanya secara verbal karena banyak contoh berupa gambar yang harus disampaikan. Hal ini berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Lebih lanjut, penggunaan buku sebagai media pembelajaran belum sepenuhnya memfasilitasi pembelajaran karena siswa cenderung bosan dengan kata lain kurangnya minat atau ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan berdampak pada kurang aktifnya siswa dalam mengeksplorasi informasi, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran sehingga waktu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar habis terpakai untuk mendalami materi pelajaran yang sama. Suasana pembelajaran yang tidak kondusif akan mempengaruhi hasil belajar siswa, misalnya berdampak pada sulitnya siswa untuk memahami konsep materi pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan evaluasi terhadap perangkat pembelajaran yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran, dimana media tersebut dapat membantu siswa untuk memahami konsep pembelajaran yang terkait dengan materi. Salah satu pengembangan dari video pembelajaran interaktif adalah dengan mengombinasikan pembelajaran dengan fasilitas teknologi yang dimiliki oleh sekolah, guru dan siswa berupa komputer dan laptop. Dan upaya yang dapat dilakukan untuk meminimalisir permasalahan yang telah diuraikan adalah dengan mengembangkan sebuah video pembelajaran interaktif yang tepat sesuai dengan kebutuhan. Beberapa penelitian menerangkan bahwa video pembelajaran adalah media yang sudah dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan semua prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik (Sadiman, 2018). Karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah video pembelajaran interaktif, agar siswa tidak hanya sekedar mencatat dan mendengar, melainkan siswa juga bisa melihat secara langsung video pembelajaran tersebut, sehingga di dalam kelas guru dan siswa bisa saling berinteraksi dan berkreasi secara aktif.

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka hal-hal tersebut menjadi dasar pertimbangan untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X SMK Negeri 1 Tondano”.

II. KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah saluran pesan yang disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, medoe yang artinya perantara antara pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan menurut (Arsyad, 2018). Media dipandang sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran, karena media memiliki suatu peran dan fungsi strategis yang mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran, Selain itu, media pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih jelas dan mampu menghadirkan objek pembelajaran yang sulit dijangkau oleh peserta didik.

a. CapCut

Capcut adalah perangkat lunak yang sangat penting dalam pengembangan video pembelajaran interaktif, karena memungkinkan peneliti untuk memasukkan komponen yang akan membantu dalam pengembangan video pembelajaran. Capcut ini terkenal memiliki beragam fitur pemrosesan video. Peneliti memutuskan untuk menggunakan aplikasi editor video ini.

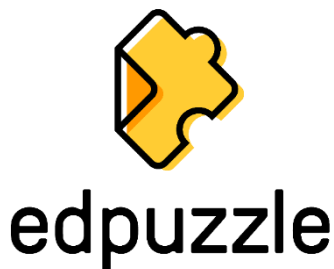


Gambar 1. Tampilan CapCut

b. EdPuzzle

Edpuzzle adalah sebuah aplikasi video pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai macam video sebagai media pembelajaran. Video-video yang mengandung materi pembelajaran sendiri diambil dari youtube bahkan video yang dibuat oleh guru itu sendiri. Sebagai sarana pembelajaran, aplikasi Edpuzzle juga dilengkapi dengan fitur-fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Edpuzzle ini akan digunakan untuk pembuatan soal atau kuis, dan nantinya jawaban siswa akan terekam pada laptop guru. EdPuzzle dapat digunakan diberbagai perangkat dan dapat melihat keaktifan siswa. Salah satu fitur yang terdapat dalam EdPuzzle adalah *reinforce accountability*, artinya guru dapat memantau seberapa banyak video yang digunakan sebagai materi pembelajaran diakses oleh siswanya dan sejauh mana siswa dapat memahami materi yang disampaikan lewat video. Hal ini

dapat menunjukkan seberapa aktif siswa dalam mata pelajaran tersebut.

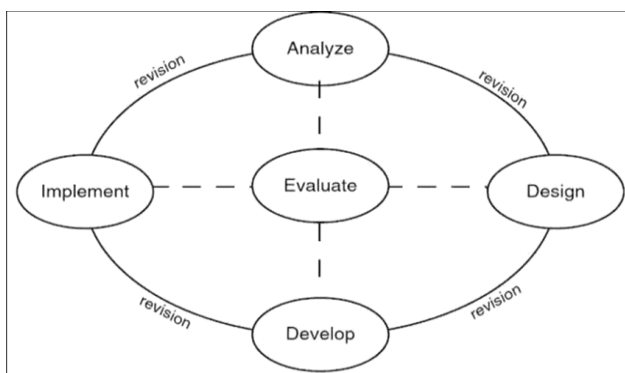


Gambar 2. Tampilan CapCut

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan, juga dikenal sebagai R&D (*Research and Development*). Menurut (Lee dan Oween, 2018), metode penelitian ini digunakan untuk menciptakan produk khusus dan menguji tingkat keberhasilannya. Model pengembangan yang diterapkan adalah metode ADDIE (*analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).



Gambar 3. Metode ADDIE

Langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah :

1. Analisis (*Analysis*)

Peneliti melakukan beberapa analisis untuk mendapatkan gambaran tentang video pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Analisis yang dilakukan ialah sebagai berikut:

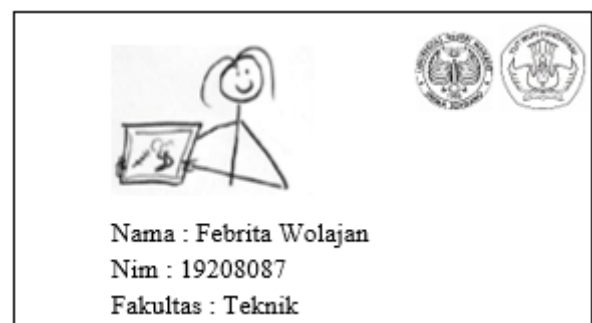
- Melakukan *analysis needs assessment* (analisis kebutuhan) yaitu untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar.
- Melakukan *analysis task analysis* (analisis tugas) yaitu untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah

masalah yang dihadapi memerlukan solusi berupa pembuatan perangkat pembelajaran.

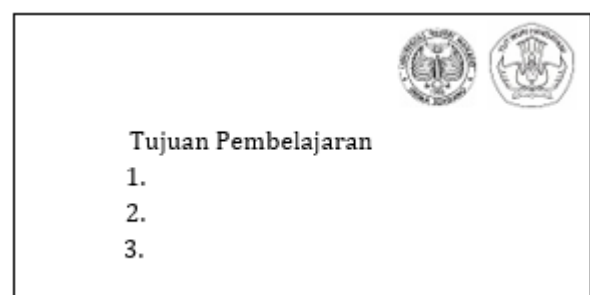
2. Desain (*Design*)

Desain dibutuhkan untuk menentukan solusi alternatif yang nantinya akan ditempuh untuk mengatasi masalah pembelajaran yang sudah diidentifikasi melalui langkah analisis, sehingga desain tersebut bisa digunakan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif. Ada beberapa hal yang dilakukan pada tahap desain, yaitu:

- Mendesain alur video pembelajaran interaktif berdasarkan struktur yang sudah dibuat awal.
- Mendesain alur cerita video pembelajaran dari awal sampai akhir.
- Pembuatan soal-soal evaluasi yang sesuai dengan materi yang telah dirancang
- Membuat instrumen penilaian produk yang bertujuan untuk menilai video pembelajaran yang telah dibuat serta mengukur validnya produk.

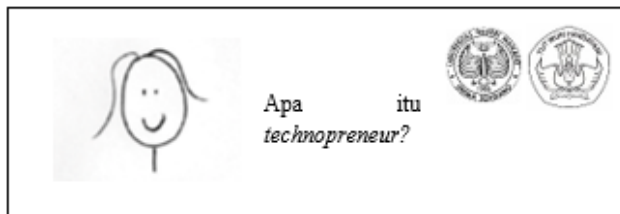


Gambar 4. Profil pengembang



Gambar 5. Tujuan pembelajaran

Adegan ketiga memiliki estimasi waktu 1 menit (*dubbing*) untuk menjelaskan tujuan pembelajaran dan slide ketiga menjelaskan materi *technopreneur*.



Gambar 6. Materi Pembelajaran

3. Pengembangan (*Development*)

Langkah pengembangan ialah menciptakan media yang sesuai untuk digunakan dalam menyampikan materi pembelajaran. Selain proses rancangan video pembelajaran pada tampilan sebenarnya, dalam tahapan ini juga dilakukan validasi oleh para ahli. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat dan menilai kelayakan video pembelajaran interaktif berdasarkan beberapa aspek yaitu:

a. Validasi ahli media

Kegiatan ini dilakukan oleh ahli pengembangan media pembelajaran. Tujuannya untuk mengetahui kualitas video yang sudah disusun baik segi tampilan, daya tarik, kebenaran konsep media dan sebagainya.

b. Validasi ahli materi

Kegiatan ini dilakukan oleh ahli mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual. Tujuannya untuk mengetahui validitas materi, kebenaran konsep materi, dan kesesuaian materi dengan kompetensi yang akan dicapai.

4. Implementasi (*Implementation*)

Langkah implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sedang dibuat. Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Setelah produk siap dan sudah dilakukan uji validasi ahli media dan ahli materi, maka dapat diuji pada siswa.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Video pembelajaran dievaluasi berdasarkan hasil respon ahli media dan ahli materi, sehingga dapat ditarik kesimpulan apakah media

pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

B. Proses Penelitian

Proses penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Tondano, Jln. B. W. Lopian. Kel. Kembuan, Kecamatan Tondano Timur, Kabupaten Minahasa, Sulawesi Utara. Pada semester ganjil tahun ajaran 2021–2022 yang berlangsung mulai Oktober 2021 hingga November 2021. Teknik pengumpulan data adalah dengan melakukan wawancara, untuk mengetahui kebutuhan pembuatan dan penyusunan konten yang akan dibuat dalam video pembelajaran prinsip animasi mata pelajaran animasi 2 dimensi. Selanjutnya adalah observasi, observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung di lapangan. Selain itu, observasi dilakukan untuk mengetahui reaksi siswa kelas XI multimedia terhadap pembuatan video pembelajaran dasar-dasar animasi sebagai media pembelajaran. Teknik pengumpulan data terakhir adalah kuesioner, kuesioner digunakan untuk mendapatkan pendapat tentang kelayakan media video yang akan diberikan kepada responden.

C. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan adalah metode analisis kualitatif. Hasil kritik, saran, dan tanggapan lisan dan tertulis digunakan untuk memberikan analisis data kualitatif. Siswa, ahli media, dan ahli materi memberikan informasi. Dengan mengategorikan data, mendeskripsikannya sebagai unit-unit, menyintesiskannya, disusun menjadi sebuah pola, dan menganalisis hal penting yang harus dipelajari, serta menghasilkan kesimpulan yang jelas (Sugiyono, 2018). Selama proses analisis berlangsung, data kuantitatif dikumpulkan dari pemeriksaan angket yang diberikan kepada responden yang kemudian diubah menjadi data kualitatif sebagai pedoman untuk merevisi media pembelajaran.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk

Berikut merupakan hasil dari pengembangan produk media pembelajaran yang sudah dibuat berdasarkan hasil analisa data yang sudah dilakukan sebelumnya.

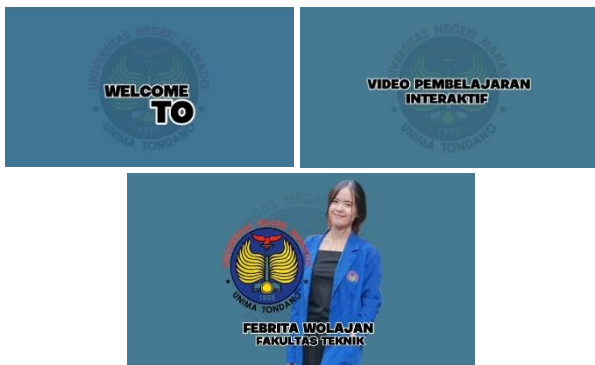
1. Tampilan awal

Adapun hasil pembuatan video pembelajaran interaktif *technopreneur*, yaitu sebagai berikut :

a. Tampilan Pembuka

Tampilan pembuka adalah halaman awal yang akan muncul pertama kali ketika video diputar. Tampilan diawali

dengan opening animasi dan teks judul video pembelajaran interaktif yang bergerak yang ditampilkan pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Pembuka Media Pembelajaran

2. Tampilan Apersepsi

Setelah tampilan awal akan ditambahkan transisi yang mengalihkan adegan pembuka ke adegan apersepsi. Pada adegan ini ada gambar yang berperan sebagai narator, animasi teks, gambar latar, audio dan media penunjang lainnya, membuka dan menyapa, “*Syaloom, selamat datang divideo pembelajaran interaktif.....*”. yang ditampilkan pada gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Apersepsi

3. Tampilan Awal (Pengenalan dan judul)

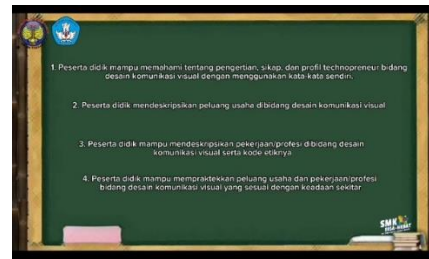
Setelah apersepsi, ada adegan narator untuk pengenalan, nama, nim, fakultas dan judul skripsi. Transisi ini disertai musik. Pada setiap adegan, memiliki warna latar biru tua dan coklat dengan gambar narator serta teks bergerak untuk mengarahkan ke materi yang akan dibahas. Transisi diterapkan pada semua pergantian adegan pertama sampai dengan adegan penutup yang ditampilkan pada gambar 9.



Gambar 9. Tampilan Pengenalan dan Judul

4. Tampilan Tujuan Pembelajaran

Setelah pengenalan akan masuk tampilan, tujuan pembelajaran dengan estimasi waktu 1 menit yang ditampilkan pada gambar 10.



Gambar 10. Tujuan Pembelajaran

5. Materi *Technopreneur DKV*

Narator menjelaskan apa yang dimaksud dengan *technopreneur*.

B. Evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap ini, produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media oleh Keith Ratumbuisang, S.Pd, M.Pd, M.Sc dosen di Universitas Negeri Manado dan Universitas Sari putra Indonesia, Tomohon. Pada validasi ini ahli media menilai video pembelajaran interaktif mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual dari unsur bahasa, tampilan, audio, dan keterlaksanaan. Berbagai indikator dan kriteria penilaian digunakan di setiap komponen alat penilaian untuk menilai kualitas multimedia. Bagian deskripsi data dan analisis data memberikan penjelasan tentang hasil validasi produk. Hasil validasi selengkapnya oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Rekapen Penilaian Ahli Media

No.	Indikator	Skor	Persentase	Rata-Rata	Kriteria
1.	Unsur Bahasa	10	100%	5	Sangat Baik
2.	Unsur Tampilan	36	90%	4,5	Sangat Baik
3.	Unsur Audio	19	95%	4,75	Sangat Baik
4.	Unsur Keterlaksanaan	50	90,9%	4,55	Sangat Baik
	Total	115	93,98%	4,7	Sangat Baik

Materi dalam video pembelajaran interaktif ini divalidasi oleh ahli yaitu Ibu Fillia Kalangi S.Pd, guru DKV di SMK Negeri 1 Tondano. Sebagai ahli materi, beliau memberikan penilaian, komentar, dan saran pada pengembangan video pembelajaran ini. Hasil validasi selengkapnya oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 2. Berdasarkan unsur materi dan unsur pembelajaran, data yang dikumpulkan dari ahli materi digunakan untuk menilai kelayakan materi. Kualitas konten dalam video pembelajaran juga dinilai dengan menggunakan beberapa indikator dan kriteria penilaian di dalam setiap komponen alat penilaian materi. Setelah mengumpulkan semua informasi yang diperlukan, peneliti menggunakannya sebagai titik awal untuk memperbarui produk akhir. Sampai para ahli mengatakan tidak ada lagi yang perlu diubah, penyesuaian produk dilakukan. Video pembelajaran interaktif dikemas dalam format “MP4” yang telah divalidasi dan direvisi agar layak digunakan di lembaga pendidikan.

Tabel 2. Hasil Rekapitan Penilaian Ahli Materi

No.	Indikator	Skor	Persentase	Rata - Rata	Kriteria
1.	Unsur Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi	28	93%	4,67	Sangat Baik
2.	Unsur Bahasa	10	100%	5	Sangat Baik
3.	Unsur Keterlaksanaan	37	92,5%	4,63	Sangat Baik
4.	Unsur Tampilan Video	10	100%	5	Sangat Baik
5.	Unsur Audio	15	100%	5	Sangat Baik
Total		100	97,1%	4,86	Sangat Baik

Ahli materi mengatakan bahwa media pembelajaran ini sangat baik untuk pembelajaran siswa karena menyampaikan informasi secara lugas dan menarik. Maka disimpulkan pembelajaran video tentang technopreneur dasar-dasar desain komunikasi visual layak diuji coba kan pada siswa. Perubahan desain dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dalam video guna meningkatkan kualitas materi pembelajaran video dasar-dasar desain komunikasi visual. Kelemahan ini berdasarkan validasi ahli media dan materi, hasil revisi yang dibuat dari tanggapan atas saran dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Revisi Produk

Komentar/Saran	Adegan
Penambahan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang ada pada mata pelajaran animasi 2 dimensi	
Tindak lanjut/revisi	Adegan
Menambahkan tujuan pembelajaran, dan kompetensi dasar yang ada pada mata pelajaran animasi 2 dimensi	

Uji coba produk video pembelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual *technopreneur* dilaksanakan pada tanggal 30 Februari dengan melibatkan 30 siswa kelas X jurusan DKV SMK Negeri 1 Tondano. Tahapan uji coba produk dilakukan pada saat mata DKV pada pelajaran jam ke 3 yang dilaksanakan di laboratorium multimedia dengan fasilitas laptop dan LCD. Dapat dirangkum data – data hasil penilaian seperti pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Penggunaan Video Pembelajaran

No.	Indikator	Skor	Persentase	Rata - Rata	Kriteria
1.	Unsur Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi	1044	87%	4,35	Sangat Baik
2.	Unsur Bahasa	276	92%	4,6	Sangat Baik
3.	Unsur Keterlaksanaan	790	87,8%	4,39	Sangat Baik
4.	Unsur Tampilan Video	502	83,7%	4,2	Sangat Baik
5.	Unsur Audio	1074	89,5%	4,48	Sangat Baik
Total		3686	88%	4,40	Sangat Baik

Berdasarkan kuesioner yang diisi oleh tiga puluh siswa tersebut, terdapat beberapa komentar dan saran yang berguna untuk pembuatan video selanjutnya. Misalnya, 90% siswa mengatakan bahwa video pembelajaran ini sangat menarik dan tidak membosankan dari segi tampilan visual dari penjelasan materi yang disampaikan, dan 10% mengatakan bahwa video ini bagus dan menambah wawasan.

Penelitian pengembangan media video pembelajaran ini dilakukan berdasarkan pada lima langkah ADDIE menurut Lee dan Owen. Video pembelajaran ini dikembangkan melalui beberapa proses, antara lain konsep, desain, pengumpulan bahan, penggabungan, pengujian, dan distribusi. Dengan pemanfaatan fasilitas yang telah ada, pembuatan video pembelajaran ini memungkinkan guru mata pelajaran lebih memanfaatkan waktunya dan menjadi media pendukung proses pembelajaran. *Storyboard*, visualisasi desain video, dan konsep animasi semuanya digunakan dalam desain produk.

Dengan menggunakan perhitungan persentase, ahli materi dan media mengkonfirmasi desain dalam pengembangan ini. Revisi produk yaitu penambahan tampilan untuk tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan kompetensi inti. Uji coba produk melibatkan 30 siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Tondano. Dengan hasil valid dengan kriteria sangat baik dan layak.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Program utama yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran desain grafis percetakan ini adalah Adobe Animate, dengan dukungan dari Adobe Photoshop CS6 untuk desain. Pengembangan multimedia pembelajaran ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil pengembangan ini adalah sebuah produk awal berupa multimedia pembelajaran interaktif yang berjudul "Multimedia Pembelajaran Desain Grafis Percetakan". Produk tersebut kemudian diuji oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media yang terlibat adalah seorang dosen dari jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Fakultas Teknik UNIMA, sedangkan ahli materi adalah seorang guru mata pelajaran di SMK Negeri 1 Tondano.

Kelayakan dari multimedia pembelajaran ini ditentukan berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian ahli materi menunjukkan skor rata-rata sebesar 4.75. Skor tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus rata-rata kelayakan, dan hasilnya adalah 4.75. Berdasarkan tabel kelayakan, multimedia pembelajaran ini termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Selanjutnya, hasil penilaian ahli media menunjukkan skor rata-rata sebesar

3.47. Skor tersebut juga dihitung menggunakan rumus rata-rata kelayakan, dan hasilnya adalah 3.47. Berdasarkan tabel kelayakan, media dalam multimedia pembelajaran ini juga termasuk dalam kategori "Layak".

V. KESIMPULAN

Media pembelajaran telah berhasil dikembangkan dengan cara yang lebih menarik dengan penambahan elemen visual, audio, dan video, serta animasi yang menarik. Media pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori yang sangat sesuai. Hasil analisis dari angket yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memenuhi kriteria sangat sesuai. Ahli media memberikan penilaian sangat sesuai dengan persentase rata-rata 3.47 dari skala 5.00. Sementara itu, ahli materi juga menyatakan bahwa media pembelajaran ini sangat sesuai dengan rata-rata 4.75 dari skala 5.00.

DAFTAR ACUAN

- Azrianti, V. P., & Sukma, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash untuk Menanamkan Karakter Positif. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 9(2), 97-107.
- Chun. (2017). Adobe Animate CC 2017 merilis Kelas dalam Buku. AS: Sistem Adobe Tergabung.
- Endoh, J. T. G., Rompas, P. T. D., & Heydemans, C. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk Siswa SMP. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(4), 505-517.
- Enterprise, J. (2017). Trik Cepat Menguasai Adobe Animate. Jakarta: PT Elex MediaKomputindo Kelompok Gramedia.
- Hansson, L., Leden, L., & Thulin, S. (2020). Book Talks as an Approach to Nature of Science Teaching in Early Childhood Education. *International Journal of Science Education*, 42(12), 2095-2111.
- Haryanto, P. D., M.Pd. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran. CV. Pilar Nusantara.
- Rahayu, P & Ratna, S. (2020). Peran Pembelajaran STEM Dalam Penerapan Adobe Animate Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Tata Busana. *Jurnal Online Tata Busana*, 9(3), 1-11.
- Rahayu, P & Ratna, S. (2020). Peran Pembelajaran STEM Dalam Penerapan Adobe Animate Terhadap Hasil

-
- Belajar Siswa SMK Tata Busana. *Jurnal Online Tata Busana*, 9(3), 1-11.
- Sudjana, P. D., M.Pd. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tatahue, K. G., Parinsi, M. T., & Mewengkang, A. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 1 Amurang. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(2), 228-237.
- Tumewan, P. C., Sojow, L., & Kaparang, D. R. (2021). Pengembangan media pembelajaran tutorial desain komunikasi visual di SMK Negeri 3 Tondano. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1), 25-38.
- Wulandari, D. F., & Indarini, E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling(JPDK)*, 4(6), 5672-5684.