

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATERI DIGITAL IMAGING PADA JURUSAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Muhammad Zuddin Arkansyah¹, Hirnanda Dimas Pradana², Utari Dewi³

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

[¹muhammadzuddin.22099@mhs.unesa.ac.id](mailto:muhammadzuddin.22099@mhs.unesa.ac.id)

[²hirnandapradana@unesa.ac.id](mailto:hirnandapradana@unesa.ac.id)

[³utaridewi@unesa.ac.id](mailto:utaridewi@unesa.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to develop a Digital Imaging learning video to improve students' learning outcomes in the Basic Design Communication Visual subject for Grade XI DKV students at SMK Yapalis Krian. The background of this study is based on the learning process that still uses conventional methods, causing students to experience difficulties in understanding Digital Imaging materials, especially in the use of design tools and image manipulation techniques. This research used the Research and Development (R&D) method with the Lee & Owens development model consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, questionnaires, and learning outcome tests. The developed learning video was validated by media experts, material experts, and lesson plan validation. The validation results showed that the lesson plan obtained a score of 83.52%, media expert validation reached 91.1%, material expert validation reached 84.4%, and pretest-posttest instruments obtained 93.34%, all categorized as very valid. The effectiveness test results showed an increase in the average student score from 91.48 in the pretest to 96.11 in the posttest. The Wilcoxon Signed-Rank Test result obtained a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between pretest and posttest scores. Therefore, the Digital Imaging learning video developed in this study is considered feasible and effective in improving students' learning outcomes.

Keywords: *learning video, digital imaging, learning outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran Digital Imaging untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual kelas XI DKV SMK Yapalis Krian. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi Digital Imaging, khususnya dalam penggunaan tools desain dan teknik manipulasi gambar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Lee & Owens yang terdiri atas tahap analysis,

design, development, implementation, dan evaluation. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Media video pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan validasi perangkat pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa RPP memperoleh persentase sebesar 83,52%, validasi ahli media sebesar 91,1%, validasi ahli materi sebesar 84,4%, serta instrumen pretest dan posttest sebesar 93,34% dengan kategori sangat valid. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 91,48 pada pretest menjadi 96,11 pada posttest. Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, media video pembelajaran Digital Imaging yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: video pembelajaran, digital imaging, hasil belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran yang semakin menuntut penggunaan media pembelajaran inovatif, interaktif, dan efektif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Fadilah dkk. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena menciptakan komunikasi yang lebih interaktif antara guru dan siswa. Selain itu, Muhammad (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital

seperti video, modul elektronik, dan bahan presentasi dapat digunakan sebagai sumber belajar yang fleksibel baik dalam pembelajaran daring maupun luring. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Rofi'i dkk., 2022). Wardani dkk. (2024) juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu kebutuhan penting dalam pendidikan kejuruan yang menekankan kemampuan praktik dan keterampilan visual peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran modern, penggunaan media audiovisual seperti video pembelajaran mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan sistematis. Safitri dkk. (2022) menjelaskan bahwa media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena materi disampaikan melalui kombinasi audio dan visual yang menarik sehingga lebih mudah dipahami. Sejalan dengan hal tersebut, Yuanta (2020) menyatakan bahwa media video memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi kompleks, memperjelas konsep abstrak, serta membantu siswa memahami langkah-langkah pembelajaran secara lebih efektif. Hidayati dkk. (2021) juga menjelaskan bahwa penggunaan media video berbasis YouTube mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Salah satu mata pelajaran pada bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) yang membutuhkan kemampuan visual dan keterampilan praktik adalah *Digital Imaging*. Materi *Digital Imaging* mempelajari teknik pengolahan gambar digital menggunakan perangkat lunak desain

grafis untuk menghasilkan karya visual yang komunikatif dan estetis. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di kelas XI DKV SMKS Yapalis Krian, proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional berupa ceramah dan demonstrasi sederhana tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa mengalami kesulitan memahami penggunaan *tools*, teknik manipulasi gambar, dan penerapan konsep desain secara langsung sehingga hasil belajar siswa belum optimal. Fitrianto (2021) menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam karena materi dapat dipelajari secara fleksibel dan berulang sesuai kebutuhan belajar masing-masing siswa.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi secara visual dan praktik. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan video pembelajaran berbasis multimedia. Penelitian Hapsari dan Zulherman (2021)

menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa secara signifikan. Penelitian Simanungkalit dkk. (2023) juga menjelaskan bahwa penggunaan video pembelajaran efektif meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa menjadi lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penelitian Alqahtani dan Rajkhan (2020) menyatakan bahwa kualitas media digital, relevansi materi, dan kemudahan akses menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi.

Penggunaan media pembelajaran berbasis video juga didukung oleh teori pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Beck dan Sales (2001) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, Eisenberger dkk. (2013) menyatakan bahwa lingkungan pembelajaran yang mendukung mampu meningkatkan motivasi dan performa peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Idris dan Badzis (2017)

juga menjelaskan bahwa strategi pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran, pemilihan model pengembangan yang tepat menjadi faktor penting untuk menghasilkan produk yang efektif dan sesuai kebutuhan siswa. Penelitian ini menggunakan model Lee dan Owens dengan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Lee dan Owens (2004) menjelaskan bahwa model ini dirancang secara sistematis untuk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dinilai sesuai untuk pengembangan video pembelajaran karena mampu menghasilkan media yang terstruktur, interaktif, dan sesuai karakteristik peserta didik.

Selain memperhatikan model pengembangan, proses evaluasi pembelajaran juga menjadi bagian penting dalam penelitian. Arikunto (2018) menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran dilakukan untuk

mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran dan pencapaian tujuan belajar siswa. Analisis data penelitian dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS sebagaimana dijelaskan oleh Ghozali (2021) untuk memperoleh hasil penelitian yang objektif dan akurat. Sugiyono (2019) juga menjelaskan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan produk yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan video pembelajaran materi *Digital Imaging* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual kelas XI DKV SMKS Yapalis Krian. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran serta mengetahui pengaruh penggunaannya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video, khususnya pada bidang pendidikan kejuruan, serta

menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Lee dan Owens dengan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk mengembangkan video pembelajaran materi *Digital Imaging* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. Menurut Lee dan Owens (2004), pendekatan ADDIE terdiri atas lima tahap utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang dilakukan secara berurutan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif.

Tahap pertama adalah *analysis* (analisis), yaitu mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran *Digital Imaging*. Pada tahap ini

dilakukan observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta analisis kebutuhan media pembelajaran untuk mengetahui kendala yang dihadapi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Tahap kedua yaitu *design* (desain), dilakukan dengan merancang struktur dan isi video pembelajaran. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, pembuatan storyboard, penyusunan materi, penyusunan instrumen penelitian, serta perancangan tampilan visual video pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa DKV.

Tahap ketiga adalah *development* (pengembangan), yaitu proses pembuatan video pembelajaran sesuai rancangan yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan materi, pembuatan storyboard, proses editing video, penambahan animasi dan narasi, serta validasi produk oleh ahli media dan ahli materi. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dan masukan validator sebelum media digunakan dalam pembelajaran.

Tahap keempat yaitu *implementation* (implementasi),

dilakukan dengan menerapkan video pembelajaran kepada siswa kelas XI DKV SMKS Yapalis Krian. Video pembelajaran diunggah melalui platform digital dan digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini siswa diberikan pretest sebelum penggunaan video dan posttest setelah pembelajaran selesai untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, siswa juga diminta mengisi angket untuk mengetahui tanggapan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap terakhir adalah *evaluation* (evaluasi), yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan media melalui validasi ahli media dan ahli materi, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan melalui analisis hasil pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI DKV SMKS Yapalis Krian semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian melibatkan satu kelas sebagai subjek implementasi

media pembelajaran dengan jumlah 27 siswa. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan validator ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan produk video pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket, wawancara, serta pretest dan posttest. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai tanggapan siswa terhadap video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan skala Likert lima tingkat. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data pendukung mengenai pengalaman belajar siswa selama menggunakan video pembelajaran. Sementara itu, pretest dan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Teknik analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran dan hasil belajar siswa. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk mengetahui distribusi data pretest dan posttest. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test*

atau uji nonparametrik sesuai hasil uji normalitas data. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan program IBM SPSS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji Validitas

Tabel 1. Uji Validitas

Instrumen	Hasil	Kategori
RPP	83,52%	Sangat Valid
Ahli Media	91,1%	Sangat Valid
Ahli Materi	84,4%	Sangat Valid
Soal Pretetst dan Posttest	93,34%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, diperoleh persentase kelayakan pada instrumen RPP sebesar 83,52% dengan kategori *Sangat Valid*. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 91,1% dengan kategori *Sangat Valid*, sedangkan validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 84,4% dengan kategori *Sangat Valid*. Selain itu, instrumen soal pretest dan posttest memperoleh persentase sebesar 93,34% dengan kategori *Sangat Valid*. Dengan demikian, seluruh instrumen dan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses penelitian.

Analisis Deskriptif

Tabel 2. Analisis Deskriptif

Data	Mean	Min	Maks
------	------	-----	------

Pretest	91,48	70	95
Post-Test	96,11	90	100

Berdasarkan hasil analisis deskriptif diketahui bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 91,48 dengan nilai minimum 70 dan maksimum 95. Sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 96,11 dengan nilai minimum 90 dan maksimum 100.

Hasil Data Belajar Siswa

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siswa

Nama	Pretest	Post Test
Siswa 1	90	95
Siswa 2	95	95
Siswa 3	95	95
Siswa 4	85	95
Siswa 5	90	95
Siswa 6	95	95
Siswa 7	95	100
Siswa 8	95	95
Siswa 9	80	95
Siswa 10	95	95
Siswa 11	90	100
Siswa 12	90	95
Siswa 13	95	100
Siswa 14	95	95
Siswa 15	90	100
Siswa 16	95	100
Siswa 17	95	95
Siswa 18	90	95
Siswa 19	95	95
Siswa 20	70	95
Siswa 21	95	95
Siswa 22	90	90
Siswa 23	95	95
Siswa 24	95	100
Siswa 25	90	95
Siswa 26	95	100
Siswa 27	90	95

Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan

nilai setelah penggunaan media pembelajaran video Digital Imaging. Dari 27 peserta didik, terdapat 16 siswa yang mengalami peningkatan nilai, sedangkan 11 siswa memperoleh nilai tetap dan tidak terdapat siswa yang mengalami penurunan nilai. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran mampu membantu siswa memahami penggunaan tools, teknik manipulasi gambar, dan penerapan konsep desain secara lebih efektif. Media video memberikan pengalaman belajar visual yang lebih menarik sehingga siswa lebih fokus dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Simanungkalit et al. (2023), penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena peserta didik lebih mudah memahami materi melalui kombinasi unsur audio dan visual.

Uji Normalitas

Tabel 4. Uji Normalitas

Hasil	Test	Nilai (P)	Ket
Pre-test	Shapiro-Wilk	0.000	Tidak Normal
Post-test	Shapiro-Wilk	0.000	Tidak Normal

Berdasarkan uji normalitas Shapiro–Wilk, data pretest dan posttest memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga keduanya dinyatakan tidak berdistribusi normal. Ketidaknormalan data diduga karena sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan nilai setelah penggunaan media pembelajaran video digital imaging. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik

Wilcoxon Signed-Rank Test karena tidak mensyaratkan data berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan, diketahui bahwa data pretest dan posttest tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis tidak dapat dilakukan menggunakan uji parametrik, sehingga digunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed-Rank Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran video digital imaging.

Berikut merupakan hasil uji hipotesis pretest dan posttest:

Tabel 5. Uji Hipotesis

Aspek	Hasil
Jumlah Sampel (N)	27
Positive Ranks (Posttest > Pretest)	16
Negative Ranks (Posttest < Pretest)	0
Ties (Posttest = Pretest)	11
Nilai Z	-3.656
Nilai Signifikansi (p)	0,000
Taraf Signifikansi (α)	0,05
Kesimpulan	Terdapat perbedaan signifikan

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test, diketahui bahwa sebanyak 16 peserta didik mengalami peningkatan nilai dari pretest ke posttest, tidak terdapat peserta didik yang mengalami penurunan nilai, dan sebanyak 11 peserta didik memperoleh nilai yang tetap. Hasil uji statistik menunjukkan nilai Z sebesar -3,656 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari

taraf signifikansi 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video digital imaging berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI DKV.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran *Digital Imaging* yang dikembangkan menggunakan model Lee dan Owens dengan pendekatan ADDIE memperoleh kategori sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, perangkat pembelajaran, serta instrumen penelitian. Validasi RPP memperoleh persentase sebesar 83,52%, validasi ahli media sebesar 91,1%, validasi ahli materi sebesar 84,4%, dan validasi instrumen pretest-posttest sebesar 93,34% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian materi, tampilan visual, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tingginya hasil validasi media menunjukkan bahwa video pembelajaran mampu menyajikan materi secara sistematis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik bidang Desain Komunikasi Visual. Penggunaan elemen visual, animasi, demonstrasi

penggunaan *tools*, dan narasi audio dalam video pembelajaran membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan terstruktur. Hal ini sejalan dengan pendapat Hapsari dan Zulherman (2021) yang menyatakan bahwa media video pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena memadukan unsur visual, audio, dan animasi yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Selain itu, Rofi'i dkk. (2022) juga menjelaskan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diketahui bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 91,48 meningkat menjadi 96,11 pada hasil posttest setelah penggunaan media video pembelajaran *Digital Imaging*. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran mampu membantu siswa memahami materi secara lebih jelas melalui penyajian audiovisual yang sistematis dan mudah dipahami. Media video memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode ceramah konvensional karena siswa dapat melihat langsung tahapan penggunaan *tools*, teknik manipulasi gambar, dan proses pengolahan desain secara visual. Menurut Hidayati dkk. (2021), penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa

terhadap materi karena pembelajaran menjadi lebih menarik, fleksibel, dan mudah diakses kapan saja. Selain itu, Wardani dkk. (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak monoton.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan nilai setelah penggunaan media video pembelajaran. Dari 27 peserta didik, terdapat 16 siswa yang mengalami peningkatan nilai, 11 siswa memperoleh nilai tetap, dan tidak terdapat siswa yang mengalami penurunan nilai. Hal tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa. Penggunaan media video membuat siswa lebih fokus, aktif, dan mudah memahami materi pembelajaran karena informasi disampaikan melalui kombinasi unsur visual dan audio secara bersamaan. Simanungkalit dkk. (2023) menyatakan bahwa media video pembelajaran efektif meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu meningkatkan fokus, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk, data pretest dan posttest memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik

Wilcoxon Signed-Rank Test. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa setelah penggunaan media video pembelajaran. Selain itu, diperoleh nilai *Z* sebesar -3,656 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan berupa media video pembelajaran *Digital Imaging*. Dengan demikian, media video pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI DKV SMKS Yapalis Krian.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Alqahtani dan Rajkhan (2020) yang menjelaskan bahwa kualitas media digital dan relevansi konten pembelajaran menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi. Media video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang sesuai karakteristik siswa DKV yang cenderung visual dan praktik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian Yuanta (2020) juga menyatakan bahwa media video memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi kompleks dan membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih efektif melalui penyajian audiovisual.

Keberhasilan penggunaan media video pembelajaran dalam

penelitian ini juga didukung oleh teori kognitivisme dan konstruktivisme. Teori kognitivisme menekankan bahwa proses belajar terjadi ketika peserta didik mampu mengolah informasi secara sistematis melalui proses berpikir dan pemahaman konsep. Dalam penelitian ini, materi *Digital Imaging* disajikan secara runtut mulai dari pengenalan *tools*, langkah manipulasi gambar, hingga praktik desain sehingga memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Sementara itu, teori konstruktivisme menjelaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara aktif. Melalui video pembelajaran, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga mengamati dan mempraktikkan langsung materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dengan demikian, media video pembelajaran *Digital Imaging* yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media video mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa bidang Desain Komunikasi Visual. Oleh karena itu, media video pembelajaran dapat dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi di sekolah kejuruan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran *Digital Imaging* yang dikembangkan menggunakan model Lee dan Owens dengan pendekatan ADDIE dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual kelas XI DKV SMKS Yapalis Krian. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil validasi ahli media sebesar 91,1%, validasi ahli materi sebesar 84,4%, validasi RPP sebesar 83,52%, serta validasi instrumen pretest dan posttest sebesar 93,34% dengan kategori sangat valid.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran *Digital Imaging* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 91,48 yang meningkat menjadi 96,11 pada hasil posttest setelah penggunaan media pembelajaran. Selain itu, hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara

hasil pretest dan posttest siswa. Dengan demikian, media video pembelajaran *Digital Imaging* terbukti efektif dan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI DKV SMKS Yapalis Krian.

Penggunaan media video pembelajaran mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret melalui penyajian visual, audio, dan demonstrasi praktik yang sistematis sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Media pembelajaran ini juga sesuai dengan karakteristik siswa bidang Desain Komunikasi Visual yang membutuhkan pembelajaran berbasis visual dan praktik. Oleh karena itu, media video pembelajaran *Digital Imaging* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi di sekolah kejuruan.

DAFTAR PUSTAKA

Alqahtani, A. Y., & Rajkhan, A. A. (2020). *E-learning critical success factors during the COVID-19 pandemic: A comprehensive analysis of e-learning managerial*

- perspectives. Education Sciences*, 10(9), 216.
<https://doi.org/10.3390/educsci10090216>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (3rd ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Beck, C. A. J., & Sales, B. D. (2001). *Family mediation: Fact, myths, and future prospects* (Rev. ed.). American Psychological Association.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Eisenberger, R., Shoss, M. K., Karagonlar, G., Gonzalez-Morales, M. G., Wickham, R. E., & Buffardi, L. C. (2013). The supervisor POS-LMX-subordinate POS chain: Moderation by reciprocation wariness and supervisor's organizational embodiment. *Journal of Organizational Behavior*, 35(5), 635–656.
<https://doi.org/10.1002/job.1877>
- Fadilah, A., dkk. (2023). *Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Proses Pembelajaran*.
- Fitrianto, R. (2021). *Efektivitas Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa*.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26* (10th ed.). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hidayati, N. I., Hidayat, M. T., Kasiyun, S., & Rahayu, D. W. (2021). Pengaruh aplikasi YouTube sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekosistem di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4085–4092.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1463>
- Idris, R. G., & Badzis, M. (2017). Interpersonal behavioural problems in children with hearing impairment: The parental experiences and coping strategies. *International Journal of Education and Research*, 5(10), 223–236.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions* (2nd ed.). San Francisco: Pfeiffer.

- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Muhammad. (2017). *Media Pembelajaran sebagai Sumber Belajar dalam Proses Pembelajaran*.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rofi'i, A., Nurhidayat, E., & Santoso, E. (2022). Media pembelajaran berbasis video dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1589–1594. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.4010>
- Safitri, A. O., Handayani, P. A., & Rustini, T. (2022). Pengaruh penggunaan media video untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di SD. *Journal on Education*, 5(1), 919–932. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.692>
- Simanungkalit, R. R., Sirait, J., & Thesalonika, E. (2023). Pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 097323 Dolok Hataran. *Journal on Education*, 6(1), 3379–3387. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3262>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, N. W., dkk. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Edukasi dan Pembelajaran*, 4(2). <https://doi.org/10.56741/jiepp.v4i2.389>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 17–22. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.667>