

PENGEMBANGAN VIDEO TEKNIK TATA LETAK DAN KOMPOSISI DESAIN GRAFIS DENGAN PENDEKATAN KONSTRUKTIVISTIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SISWA KELAS XI DI SMK

¹Fiqri Adetya Ananda,²Mastur,³Zaudah Cyly Arrum Dalu

Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat

Fiqriadetya0@gmail.com, Mastur@ulm.ac.id,

Zaudah.cyly@gmail.com

Abstract

Graphic design will produce interesting and creative work if they understand the technique of designing in order to benefit a company or agency. In today's era, graphic design plays a very important role in the business sector. Video-Based Learning with an approach to learning is one alternative choice to change the way students learn which tends to be boring, in the learning video contains theoretical and application techniques as well as insight and knowledge about Graphic Design subjects, especially on Layout and composition materials. The objectives of this study are (1) to describe the stages of developing a layout and composition technique learning video media (2) to analyze the feasibility of developing a layout and composition technique learning video media (3) to prove the development of a layout and composition technique learning video in graphic design subjects. can improve skills. This type of research is Research and Development (R&D) using a 4D (four-D) development model. There are four stages of this development research, namely Define (defining), Design (design), Development (development), and Disseminate (dissemination). The results of the validation data assessment by the validator obtained the percentage of media experts at 99.05%, material experts at 98.4%, and script experts at 99%. It can be concluded that the learning media for layout and composition techniques in graphic design subjects with a constructivist approach to improving the skills of class XI students at SMK Negeri 5 Banjarmasin.

Keywords: Media, Development, Learning Videos, Layout, and Composition Techniques.

Abstrak

Desain grafis akan menghasilkan sebuah karya yang menarik dan kreatif apabila mereka paham Teknik dalam mendesain agar mendapatkan keuntungan pada sebuah perusahaan maupun instansi. Era sekarang desain grafis berperan sangat dibutuhkan dalam bidang usaha. Pembelajaran Berbasis Video dengan pendekatan dalam pembelajaran adalah salah satu pilihan alternatif merubah cara belajar siswa yang cenderung membosankan, dalam video pembelajaran memuat teknik teori dan penerapan serta wawasan dan pengetahuan mengenai mata pelajaran Desain Grafis khususnya pada materi Tata Letak dan komposisi. Tujuan penelitian ini yaitu (1) Mendeskripsikan tahapan pengembangan media video pembelajaran teknik tata letak dan komposisi (2) Menganalisis kelayakan dalam pengembangan media video pembelajaran teknik tata letak dan komposisi (3) Membuktikan pengembangan video pembelajaran teknik tata letak dan komposisi dalam mata pelajaran desain grafis dapat meningkatkan keterampilan. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D (four-D). Tahapan penelitian pengembangan ini ada empat, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan), dan Disseminate (penyebarluasan). Hasil penilaian data validasi oleh validator diperoleh presentase ahli media 99,05%, ahli materi 98,4 % dan ahli naskah 99 %. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran teknik tata letak dan komposisi dalam mata pelajaran desain grafis dengan pendekatan konstruktivistik untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas XI di SMK Negeri 5 Banjarmasin.

Kata Kunci : Pengembangan, Media, Video Pembelajaran, Teknik Tata letak dan Komposisi.

Pendahuluan

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang memiliki berbagai kejuruan atau jurusan yang disediakan sesuai minat dan bakat siswanya untuk mempersiapkan peserta didiknya untuk langsung bekerja. Satu diantaranya adalah jurusan desain grafis, era sekarang desain grafis dalam bidang usaha sangat dibutuhkan. Desain grafis akan menghasilkan sebuah karya yang menarik dan kreatif apabila mereka paham Teknik dalam mendesain agar mendapatkan keuntungan pada sebuah perusahaan maupun instansi. Desain atau karya yang menarik tidak cukup hanya dengan sekedar mengganti desain yang sudah ada, mengganti latar belakangnya saja, atau jenis hurufnya dan warna nya saja, Tapi harus memperhatikan layout dan komposisi yang pas untuk menarik perhatian masyarakat. operasional, apabila dirasa perlu, juga ditulis naratif.

Tata letak merupakan sebuah bidang dalam suatu elemen desain yang ditempatkan di media yang sebelumnya sudah dikonsep terlebih dahulu. Pengaturan tata letak dapat menyajikan sisi artistic dan factor yang sangat penting dalam sebuah media cetak seperti buku. (Monica, 2010)

Komposisi bisa disebut *Composition* (asal atau dari kata Latin *Componere*, yang artinya penggabungan. Pada dasarnya, suatu komposisi merupakan suatu bentuk penggabungan dari banyaknya bagian yang serasi dalam memancarkan kesan-kesan keselarasan, irama, dan keseimbangan suatu karya, sehingga karya itu terasa utuh, jelas, dan memikat.. Jadi Komposisi dapat diartikan sebagai komponen yang tergabung dan tersusun dalam gambar yang menceritakan maksud ataupun pesan dari gambar (Wardhana, 2021).

Berdasarkan hasil observasi Senin, 2 Agustus 2021 di SMK Negeri 5 Banjarmasin, Jurusan yang berkaitan dengan desain grafis adalah jurusan Desain Grafika. Jurusan Desain Grafika di SMK Negeri 5 Banjarmasin adalah jurusan yang berfokus dalam penerapan keterampilan desain dan komunikasi untuk kebutuhan industri maupun sebagai karya seni. Dalam Jurusan Desain Grafika mempelajari dasar teori dan praktik,

Berdasarkan hasil wawancara Kamis, 11 Agustus 2021 dengan guru yang mengampu

mata pelajaran produktif yaitu dasar desain grafis pada jurusan Desain Grafika. “Selama proses pembelajaran mata pelajaran dasar desain grafis materi Teknik tata letak dan komposisi masih banyak siswa yang kurang paham dan kurang memahami teknik tata letak dan komposisi yang tersusun dan menarik dikarenakan kurangnya media belajar yang disediakan. Sehingga pada waktu guru menjelaskan materi tata letak dan komposisi, masih banyak siswa tidak memperhatikan dan hal tersebut yang memungkinkan siswa tidak bisa mengingat materi untuk waktu jangka panjang”. Berdasarkan Hasil wawancara dengan beberapa siswa "Kami kurang mengerti dan memahami seperti apa tata letak dan komposisi yang bagus agar menarik perhatian masyarakat”.

Menurut wawancara dan observasi perlu adanya pengembangan suatu media pembelajaran yang dapat membantu serta menarik perhatian siswa dan mempermudah guru dalam penyampaian mata pelajaran desain grafis dan mendorong siswa untuk lebih memahami materi yang di sampaikan dengan suatu pendekatan. Video Pembelajaran dengan pendekatan dalam pembelajaran adalah alternatif pilihan untuk merubah cara belajar siswa yang cenderung membosankan, video yang memuat gambaran serta wawasan dan pengetahuan mengenai teori dan penerapan mata pelajaran Desain Grafis terkhusus pada materi Tata Letak dan komposisi. Dengan media video pembelajaran siswa akan lebih mudah mengerti materi tentang teknik tata letak dan komposisi yang di sampaikan oleh pendidik yaitu terdapat materi, gambar didalam suatu media video pembelajaran yang dikembangkan semenarik mungkin sehingga tidak mudah bosan dan dapat di gunakan untuk pembelajaran mandiri di mana saja dan kapan saja.

Kajian Teori

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik disini maksudnya adalah, ketika seorang sudah membuat rancangan atau desain maka agar rancangannya dapat digunakan seseorang harus mengembangkannya dan

membuatnya menjadi sebuah produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Seels, B. B., & Richey, 1994).

2. Media Pembelajaran

Media adalah suatu bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi AECT (Association of Education and Communication Technology) bisa disebut media merupakan alat untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan informasi melalui dorongan indra disertai dengan penstrukturan informasi. (Seels, B. B., & Richey, 1994).

Media sering digunakan dalam menyampaikan berita atau informasi kepada penerima pesan. Media sebagai alat komunikasi sangat berkontribusi besar bagi dunia Pendidikan terkhusus di lingkungan pendidikan, maka dari itu pendidik harus menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan suasana belajar yang kreatif, inovatif, dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar (Ermawati, E., Fatimah, F., & Utama, A. H., 2022).

3. Video Pembelajaran

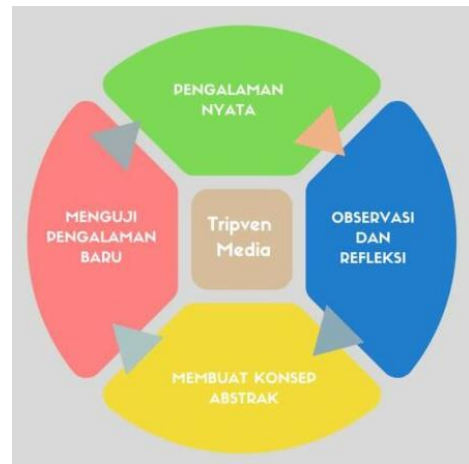
Video merupakan media audio visual yang memvisualkan bentuk serta suara. Untuk menyampaikan pesan berupa fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif, maupun instruksional juga fakta (kejadian tertentu, peristiwa penting dan berita) maupun (Firmadani, 2020).

Video pembelajaran adalah media yang didesain secara sistematis dengan petunjuk pada kurikulum yang berlaku. Pengembangannya menerapkan prinsip-prinsip untuk media dalam pembelajaran guna memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik (Kurnia, 2021).

Maka, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah proses memvisualisasikan gambar maupun suara secara tepat untuk ditonton berulang-ulang serta mampu mendorong dan

meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya.

4. Pendekatan Konstruktivistik



Gambar 2.1 Pendekatan konstruktivistik
Sumber: tripven.com

a. Tahapan Pendekatan Konstruktivistik

Konstruktivisme merupakan satu diantara aliran teori belajar kognitif. Konstruktivisme berhubungan yang erat dengan metode pembelajaran penemuan (discovery learning) dan belajar bermakna (meaningful learning). Kedua metode pembelajaran ini berada dalam definisi teori belajar kognitif. Tujuan penggunaan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa (Mansur, H., Utama, A. H., & Irianti, E., 2019).

b. Pendekatan Konstruktivistik dalam Pelajaran Desain Grafis

Pendekatan konstruktivistik mengajarkan tentang sifat dasar bagaimana siswa belajar. Dalam pendekatan konstruktivistik siswa belajar memahami kegiatan manusia dalam membangun atau menciptakan pengetahuan dengan memberi makna pada pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya. Pendekatan Konstruktivistik dalam materi pelajaran desain grafis merupakan himpunan dan pembinaan dari pengalaman demi pengalaman dari pendekatan ini memunyai tahapan dan tujuan yang

paling mendasar yaitu proses, transfer belajar, dan bagaimana belajar.

5. Keterampilan Desain Grafis

keterampilan desain grafis pada publikasinya harus memiliki kemampuan untuk menggunakan ide gagasan maupun kreatifitas dalam desain grafis serta motivasi diri untuk membangkitkan keinginan melakukan tindakan atau pekerjaan, mengubah ataupun membuat sesuatu karya dari komponen dasar desain grafis menjadi lebih berarti, sehingga menghasilkan sebuah nilai tersendiri dari hasil keterampilan desain grafis tersebut. Keterampilan desain grafis bukan hanya memperhatikan ide maupun hasil dari sebuah karya, tapi juga dari tata letak dan komposisi agar dapat menarik perhatian. Penataan tata letak serta komposisi didalam konsep seni menyajikan sebuah pesan yang ingin disampaikan untuk penikmat serta pembaca. Pembaca mengerti maksud karya seni karena tertata, jernih dan bersih untuk penyentuhan akhir dilihat nyaman karena proporsi ukuran, warna dan peletakan di halaman yang sesuai, harmonis serta seimbang dengan elemen grafis lainnya.

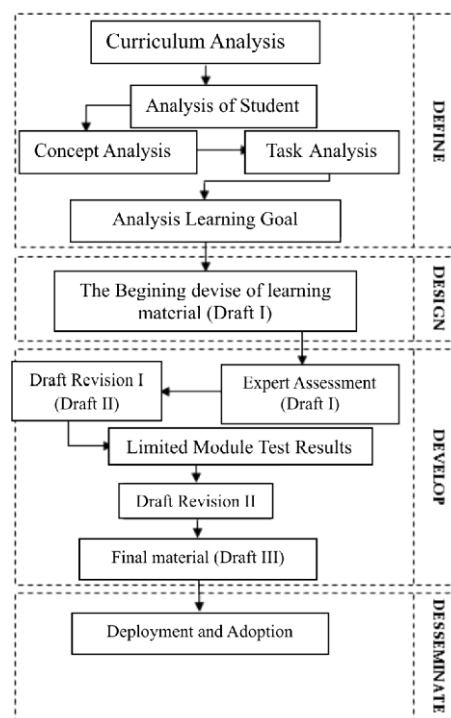
Metode Penelitian

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (research and development). Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk baru dalam pengkajian yang berdasar melalui tahap atau langkah yang berulang-ulang seperti pengujian di lapangan, samapai perbaikan produk dan akhirnya menghasilkan produk yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Umumnya penelitian dan pengembangan merupakan eksperimen yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk dan menguji keefektifannya namun peneliti menambahkan pendekatan konstruktivistik yaitu teori belajar kognitif yang bertujuan memberikan keterkaitan pengetahuan bahwa pikiran guru tidak dapat dipindahkan secara langsung ke siswa tetapi secara aktif dibangun oleh siswa melalui pengalaman yang nyata. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah video pembelajaran teknik tata letak dan komposisi

desain grafis siswa kelas XI di SMK Negeri 5 Banjarmasin yang nantinya dapat menjadi media dalam pembelajaran siswa. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Model pengembangan ini dipilih dengan pendekatan konstruktivistik bertujuan menghasilkan produk berupa media video pembelajaran teknik tata letak dan komposisi membantu meningkatkan pemahaman siswa dan keterampilan desain grafis pada siswa kelas XI di SMK Negeri 5 Banjarmasin.

Pengembangan video pembelajaran Teknik layout dan komposisi desain garfis pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D Thiagarajan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat suatu produk video pembelajaran. Dalam pengembangan video pembelajaran terdapat beberapa tahapan yaitu (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), (3) *develop* (pengembangan), dan (4) *disseminate* (penyebaran).



Gambar 3.1 Model pengembangan 4-D
Sumber : researchgate.net

Analisis Data

Analisis data yang digunakan untuk melihat peningkatan keterampilan siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment dari hasil pretest dan posttest (siswa) maka dalam penelitian ini

menggunakan uji perhitungan N-gain. Pengujian N-gain dilakukan untuk melihat peningkatan keterampilan siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment, peneliti gunakan uji N-gain. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk mencari N-Gain:

$$N - Gain (g) = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimal - Skor Pretest}$$

Keterangan :

N – Gain (g) : Besar Factor Gain
 Skor Pretest : Nilai pengukuran awal
 Skor Posttest : Nilai pengukuran akhir
 Skor Maksimal : Nilai Max pengukuran

Tabel 3. 1 Skala Penilaian N-Gain

N-Gain	Kategori
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Tinggi

Sumber: (Ramdhani et al., 2020)

Selanjutnya Pengujian T-test di lakukan dengan tujuan untuk mendapatkan keterangan atau kejelasan apakah video pembelajaran tersebut lebih efektif dan efisien di bandingkan metode pembelajaran yang lama atau yang lain. Untuk pengujian media pembelajaran ini dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai metode mengajar baru(before-after).



Gambar 3. 2 Treatment

Keterangan.

O1 : Nilai Kemampuan (Pre-test)
 X : Treatment
 O2 : Nilai dengan menggunakan media video pembelajaran (post-test)

Berdasarkan cara analisis penelitian tersebut dapat diberikan penjelasan sebagai

berikut. Gambaran penelitian ini dilakukan dengan membandingkan hasil dari O1 dan O2 dengan O1 adalah nilai dari pretest sedangkan untuk O2 adalah nilai dari posttest. Video pembelajaran akan dinyatakan baik dalam penerapannya apabila nilai dari O2 lebih besar dari nilai O1. Penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan keterampilan sebelum menggunakan produk peneliti yang di kembangkan dengan setelah menggunakan media video pembelajaran.

Pada uji coba tes lapangan, data didapat menggunakan tes pencapaian belajar. Data uji coba tes lapangan di kumpulkan dengan menggunakan pretest dan posttest dalam bagan untuk mengetahui perbandingan keefektifan belajar siswa sebelum menggunakan dan setelah mengamati hasil pengembangan media video pembelajaran. Maka, untuk mengukur tingkat pembelajaran tersebut menggunakan rumus t-test. Rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 adalah :

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d2}{N(jumlah\ sample-1)}}}$$

Keterangan :

D = Different ($X_1 - X_2$)

d2 = Variasi

N – Jumlah Sampel

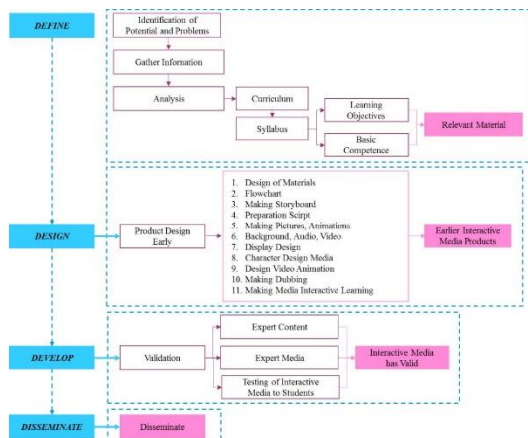
t = Uji t

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran perlu ada nya media pembelajaran yang membangun motivasi siswa untuk belajar. Media Pembelajaran bisa berupa apa saja, salah satu nya adalah video yang dirancang untuk pembelajaran di kelas. Pada penelitian pengembangan ini, peneliti telah mengembangkan video pembelajaran untuk mata pelajaran desain grafis materi utama yaitu Teknik tata letak dan komposisi dengan mengetahui identifikasi masalah dalam pembelajaran di kelas. Pengembangan produk ini

menggunakan model pengembangan 4D (four-D), yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Dari deskripsi hasil penelitian dan analisis yang dilakukan sesuai dengan tahap model 4D, maka diperoleh pembahasan sebagai berikut :



Gambar 3.3. Skema pengembangan 4D

Pada Tahap *Define* atau Pendefinisian dijelaskan sebelumnya bahwa ada beberapa tahap untuk pendefinisian, yaitu pada tahap pertama adalah menganalisis kurikulum yang digunakan untuk hasil pemilihan mata pelajaran desain grafis dalam pengembangan media video, dan kompetensi dasar yang digunakan adalah menganalisis teknik tata letak dan komposisi. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah analisis siswa atau peserta didik dengan metode wawancara menghasilkan respon bosan dengan media atau metode lama. Kemudian tahap berikutnya adalah analisis materi pembelajaran yang diperoleh dari silabus dan bahan ajar desain grafis. Setelah itu, tahap terakhir adalah merumuskan tujuan, dimana tujuan dalam pembuatan Video Pembelajaran Teknik tata letak dan komposisi untuk membantu peserta didik dalam belajar memahami materi mengenai teknik tata letak dan komposisi dalam desain grafis.

Pada tahap *Design* atau perancangan ada dua tahap yang dilakukan, yaitu desain dan penyusunan. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, bahwa desain atau gambaran adalah proses struktur dari pengorganisasian suatu kompetensi atau

sub kompetensi diambil dari materi pembelajaran menjadi satu kesatuan yang sistematis. Untuk dilakukan tahap berikutnya yaitu mengikuti tata cara yang sudah dibuat seperti menetapkan garis-garis besar (*outline*) video, menetapkan judul video, menetapkan materi pembelajaran yang akan dimuat, dan mendiskusikan gambaran video dengan dosen pembimbing yang nantinya dibuat suatu naskah video pembelajaran. Selanjutnya pada tahap pengembangan video pembelajaran menyesuaikan dengan desain gambaran video yang telah dibuat.

Pada Tahap *development* sesuai dengan pembahasan sebelumnya dilakukan melalui dua tahap yaitu validasi oleh para ahli dan revisi produk video. Untuk tahap pertama dihasilkan bahwa Video Pembelajaran Teknik tata letak dan komposisi desain grafis sudah menyesuaikan dengan materi yang diperlukan yaitu mengenai Teknik tata letak dan komposisi dengan menggunakan pendekatan konstruktivisik kepada siswa dengan proses pembelajaran. siswa merupakan pusat pembelajaran (*student center*). Pengembangan ini pada hakikatnya siswa terus-menerus melakukan korelasi atau hubungan dengan bentuk - bentuk atau kejadian nyata, serta hubungan dengan lingkungan sosial dan alam sekelilingnya. Dari hasil tersebut, mereka memperoleh pengetahuan dan pengalaman tertentu. Pengalaman tersebut selanjutnya dibangun sebagai pengetahuan yang tersimpan di dalam otaknya . Selanjutnya pada tahap kedua yaitu revisi produk Teknik tata letak dan komposisi desain grafis. Pengembangan media seperti berikut:



Gambar 3.4 Desain Grafis



Gambar 3.5 Desain Grafis



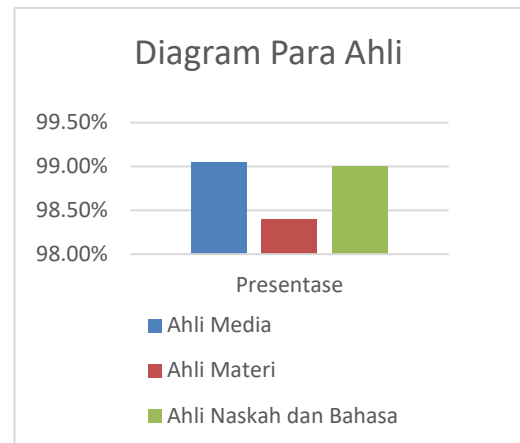
Gambar 3.6 Tata letak & Komposisi



Gambar 3.7 Teknik Tata letak & Komposisi

Pada tahap disseminate atau penyebarluasan yaitu produk akan disebarluaskan untuk diimplementasikan di SMK Negeri 5 Banjarmasin pada kelas XI jurusan Desain Grafika melalui penelitian yang telah dilakukan menggunakan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran mata pelajaran desain grafis pokok bahasan teknik tata letak dan komposisi, sebab dalam pembelajaran ini siswa dapat melatih dirinya agar mampu terampil atau mengelola tata letak dan komposisi dengan baik dan kreatif. Bagaimanapun juga dengan memberikan kepercayaan siswa akan lebih terpacu berpikir dan bertindak secara lebih rasional guna mengembangkan dirinya. Produk yang dipublikasikan dengan cara penyebaran keping CD/Master flashdisk kepada guru mata pelajaran Desain Grafis di SMK Negeri 5 Banjarmasin yang kemudian digunakan sebagai Media pembelajaran.

2. Kelayakkan Pengembangan Video Pembelajaran



Gambar 3.7 Kelayakkan Para Ahli

Berdasarkan penjabaran diatas, hasil data dari ahli media memperoleh presentase 99,05% dengan kategori “Sangat Layak”, hasil data ahli materi memperoleh hasil presentase 98,4 % dengan kategori “Sangat Layak”, dan hasil analisis data dari ahli naskah memperoleh hasil presentase 99 % dengan kategori “Sangat Layak”. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran teknik tata letak dan komposisi dalam mata pelajaran desain grafis dengan pendekatan konstruktivistik dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas XI di SMK Negeri 5 Banjarmasin.

3. Hasil Meningkatkan keterampilan menggunakan pendekatan Konstruktivistik

Berdasarkan dari respon siswa didapatkan kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil Pretest dan Posttest yang di ujicobakan kepada 33 orang peserta didik didapatkan nilai rata-rata Pretest 65,96 dari nilai maksimal 100. Pada hasil Posttest didapatkan nilai rata-rata 86,36 dari nilai maksimal 100. Hal tersebut menunjukan bahwa media video pembelajaran teknik tata letak dan komposisi dalam mata pelajaran desain grafis dengan pendekatan konstruktivistik dapat meningkatkan keterampilan dan lebih efektif dan efisien bagi siswa kelas XI di SMK Negeri 5 Banjarmasin.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diteliti maka dapat diambil simpulan sebagai berikut :

1. Proses Pengembangan media video pembelajaran teknik tata letak dan komposisi dalam mata pelajaran desain grafis dengan pendekatan konstruktivistik untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas XI di SMK Negeri 5 Banjarmasin menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan) dan dissemination (penyebarluasan). Hasil penelitian ini adalah media video pembelajaran teknik tata letak dan komposisi dalam mata pelajaran desain grafis.
2. Tingkat kelayakan media video pembelajaran teknik tata letak dan komposisi dalam mata pelajaran desain grafis dengan pendekatan konstruktivistik untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas XI di SMK Negeri 5 Banjarmasin oleh responden termasuk kedalam kriteria Sangat Layak, dengan hasil data ahli media memperoleh presentase 99,05% dengan kategori "Sangat Layak", hasil data ahli materi memperoleh hasil presentase 98,4 % dengan kategori "Sangat Layak", dan hasil analisis data dari ahli naskah memperoleh hasil presentase 99 % dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil tersebut, dapat digambarkan bahwa pengembangan video pembelajaran dapat dijadikan sebagai media yang sangat layak dalam pembelajaran.
3. Berdasarkan Hasil pretest dan posttest keterampilan siswa mendapatkan peningkatan dalam kategori "sangat layak" maka Video pembelajaran teknik tata letak dan komposisi dalam mata pelajaran desain grafis dengan pendekatan konstruktivistik dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas XI di SMK Negeri 5 Banjarmasin efektif dan efiseien.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video pembelajaran Teknik tata letak dan komposisi, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut :

1. Bagi Siswa, peneliti menyarankan menggunakan media video pembelajaran Desain Grafis materi tata letak dan komposisi untuk dapat menganalisis kemampuan pengetahuan dan pengalaman belajar yang lebih nyata sehingga dapat berfokus dalam belajar khususnya di jurusan Desain Grafika dikelas XI SMK Negeri 5 Banjarmasin.
2. Bagi Guru, Peneliti menyarankan Hasil pengembangan produk Video Pembelajaran dapat menjadi alternatif media pembelajaran dalam desain grafis untuk keterampilan siswa kelas XI SMK Negeri 5 Banjarmasin.
3. Bagi Jurusan Desain Grafika, peneliti menyarankan dapat menginovasi hasil pengembangan video dalam bidang pendidikan dan pembelajaran yang dapat memperkaya beragam media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa desain grafika dikelas XI SMK 5 Banjarmasin.
4. Bagi Pengembang dan Penelitian Selanjutnya, peneliti menyarankan pengembangan media video pembelajaran Teknik tata letak dan komposisi dalam mata pelajaran desain grafis dengan pendekatan konstruktivistik untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas XI di SMK Negeri 5 Banjarmasin dapat membantu prasyarat kelulusan tugas akhir mahasiswa dan sebagai dasar untuk memperkaya khazanah penelitian dan pengembangan media pembelajaran bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ermawati, E., Fatimah, F., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle PAI untuk Meningkatkan Minat Siswa SD Kelas IV. *Journal of Instructional Technology*, 2(2), 62-68.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, ISSN: 2654-8607, 93–97.
- Kurnia, S. I. (2021). *Penggunaan Video Pembelajaran Melalui Media Sosial Youtube di Masa Pandemi Pada Siswa Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ittihad kota Jambi*. 3(2), 6.
- Liadi, F., Darim, A., & Warjuningsing, T. (2018). Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Interpretatif Bagi Siswa. *Transformatif*, 2(1), 305. <https://doi.org/10.23971/tf.v2i1.926>.
- Mansur, H., Utama, A. H., & Irianti, E. (2019, December). The Development of Ecosystem Education Game Product to Improve Learning Motivation of 5th Grade Students in Elementary School. In *International Conference on Education Technology (ICoET 2019)* (pp. 207-211). Atlantis Press.
- Monica, M. (2010). Pengaruh Warna, Tipografi, dan Layout pada Desain Situs. *Humaniora*, 1(2), 459. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v1i2.2887>.
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. (2020). Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation pada Materi Ikatan Kimia. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162–167.
- Sanjaya, A. (2021). Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah. *Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah*, 6(April), 1–10.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Teknologi pembelajaran: Definisi dan kawasannya* (Dewi S. Prawiradilaga dkk. (ed.)). Kerjasama IPTPI LPTK UNJ.
- Wardhana, A. K. (2021). *Perancangan Image Design dan Layout Pada Harian Disway Surabaya*. 3(2), 6.