



## Pengembangan Video Pembelajaran Desain Interior Kelas X Jurusan Gambar di SMKN Bakalang

Nuraini Ela<sup>1</sup>, Isma Nastiti Maharani<sup>2</sup>, Dadan Rahmat<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Received: 13 Juli 2022

Revised: 15 Juli 2022

Accepted: 19 Juli 2022

### Abstract

*The research that was conducted at Bakalang Vocational School was because the school lacked learning media that could support learning, the main purpose of the research was to produce a media product in the form of learning videos to accompany student learning. In this research, it is a type of product development research that uses research and development Research and Development (R&D) is a research method used to produce certain products and test the effectiveness of these products (Sugiyono, 2014). Research and development is used for the development and verification process of research products (Borg and Gall 1983). The main purpose of research and development is to develop and produce products in the form of learning videos, and to determine the feasibility of the products being developed. This research produces media in the form of Mp4 file learning videos, with material experts, media experts, and 5 students of class X wood, 10 students of XI drawings as student validation in product trials that will not be applied in class X technical drawings of building drawings which are used as user. The final result of the assessment of the developed product obtained a value of 95% with the "very feasible" category by, media experts, getting a score of 96% in the "very decent" category by, material experts, and obtaining a value from student validation X wood %, XI image % with Thus, learning media products are said to be very feasible to be used as learning companion media.*

**Keywords:** Video learning as a learning companion for SMKN bakalang.

(\*) Corresponding Author: [nuraini115@ummi.ac.id](mailto:nuraini115@ummi.ac.id)

**How to Cite:** Ela, N., Maharani, I., & Rahmat, D. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Desain Interior Kelas X Jurusan Gambar di SMKN Bakalang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(12), 256-266. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6944573>.

## INTRODUCTION

Pembelajaran merupakan aktifitas yang dilakukan guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi, pendidik atau guru, peserta didik atau siswa, metode, media pembelajaran, situasi atau lingkungan dan evaluasi. Pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh peserta didik atau siswa apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran. Tercapai tidaknya tujuan yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran tergantung dari strategi penyampaian dan penggunaan media tersebut. Berkaitan dengan dibutuhkanannya alat bantu atau media pembelajaran dalam usaha menciptakan proses belajar yang menyenangkan, menarik, interaktif dan efektif serta membantu siswa dalam memahami materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Perkembangan dunia pendidikan begitu sangat signifikan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan,



Amri (2013:1). Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah merupakan sorotan utama dalam meningkatkan menghadirkan media sebagai perantara.

Seiring dengan perkembangan Teknologi dan Informasi, untuk mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital yang mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital untuk dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa (Irwan, dkk., 2019). Media pembelajaran diperlukan guru menjadi alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang difungsikan oleh pengirim sebagai penyalur untuk mengirim pesan kepada penerima, sehingga bisa mengundang perhatian, pikiran, perasaan, dan keinginan yang sama sehingga terjadi proses belajar (Sadiman, dkk., 2010).

Media pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi atau informasi dari guru kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk merangsang minat siswa sehingga diharapkan motivasi belajar siswa meningkat. Media pembelajaran dapat berupa media audio, media visual, atau video (Yusup, Aini, & Pertiwi, 2016). Media pembelajaran dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menyamakan persepsi siswa terhadap materi yang disajikan.

Pada jaman sekarang setiap sekolah akan di minati terutama sekolah-sekolah kejuruan maka dari itu sekolah tersebut perlu menyajikan hal-hal baru agar dapat menarik perhatian belajar siswa, salah satunya adalah tentang cara pembelajaran, pada jaman yang akan sangat bergantung pada teknologi ini akan baiknya sekolah-sekolah juga dapat menerapkan media-media yang akan membantu mempermudah dalam pembelajaran salah satunya adalah media video pembelajaran. Dengan media, tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, guru tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali saja menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah memahami materi belajar dan pembelajaran.

Berbicara tentang Media pembelajaran, SMKN Bakalang merupakan salah satu sekolah yang masih kurang akan media pembelajaran sebagai penunjang dalam pembelajaran, seperti yang di sampaikan dalam wawancara dengan salah satu guru SMKN Bakalang, setiap guru mengajar dengan menggunakan teks buku, papan tulis, adapun guru yang menggunakan laptop namun dengan membaca dan menjelaskan tanpa menampilkkan materi pada LSD Proyekktor, dan ada beberapa guru yang hanya meninggalkan buku terhadap para siswa untuk mencatat tanpa menjelaskan kepada para siswa. Dalam pembelajaran di kelas selain metode pembelajaran yang tepat, guru juga perlu menggunakan media pembelajaran yang tepat. Dalam wawancara dengan guru mata pelajaran desain interior kelas X Gambar SMK Negeri Bakalang yaitu bapak Marthinus Lab, S.Pd.,Gr peneliti mendapatkan beberapa permasalahan yaitu: (1) Masih kurangnya media pembelajaran yang berfungsi sebagai pendamping belajar peserta didik, yang dapat menunjang pembelajaran (2) kurangnya pemahaman guru dalam pembuatan media pembelajaran (3) rendahnya siswa dalam memahami materi yang di sampaikan oleh guru.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri bakalang merupakan salah satu sekolah yang berada di Desa batu, Kecamatan Pantar timur, Kabupaten Alor, Propinsi Nusa Tenggara Timur. Sekolah yang memiliki dua keahlian yaitu Teknik Gambar Bangunan dan Kayu tersebut memiliki perangkat lunak dan perangkat keras yang sangat memadai pembelajaran, namun dengan adanya laptop, komputer dan peralatan teknologi lainnya para guru hanya dapat menggunakan ketika jam praktik mendesain saja, namun seperti yang kita ketahui teknologi bisa segalanya bisa juga memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran.

Mata pelajaran desain interior merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada saat kelas X gambar pada jurusan teknik gambar bangunan disini siswa dapat mempelajari cara mendesain tema interior dalam pembelajaran desain interior ini biasanya 1 kali pertemuan dalam seminggu. Desain interior merupakan sebuah perencanaan tata letak dan perencanaan ruang dalam bangunan. Keadaan fisik, memenuhi kebutuhan dasar kita akan naungan dan perlindungan, mempengaruhi bentuk aktivitas dan memenuhi aspirasi kita dan mengespresikan gagasan yang menyertai tindakan kita, disamping itu sebuah desain interior juga mempengaruhi pandangan, suasana hati dan kepribadian kita, oleh karena itu tujuan dari desain interior adalah pengembangan fungsi, gaya estetik dan meningkatkan psikologi ruang interior. Faktor penyebab lainnya selain powerpoint akan lebih bagus lagi jika diadakan penerapan media pembelajaran lainnya berupa video visual yang lainnya selain meningkatkan gairah siswa dalam pembelajaran, video pembelajaran juga dapat memudahkan guru dalam mengajar.

Pentingnya Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran (Mantasiah, 2016). Melalui media video, pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Aspek penting penggunaan media video adalah membantu memperjelas materi, maka media berperan sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan dalam proses belajar mengajar.

Pentingnya media pembelajaran diakibatkan, Media pembelajaran ini memiliki dampak yang amat besar terhadap struktur organisasi kelembagaan pendidikan baik pada tingkat makro maupun tingkat mikro. Dampak ini dapat dirasakan dalam tiga hal, yaitu: 1) mengubah pengambilan keputusan, 2) menciptakan pola pembelajaran baru, dan 3) memungkinkan adanya bentuk alternatif baru dalam kelembagaan pendidikan. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang terdapat dalam kurikulum, sumber pesannya adalah guru, siswa, orang lain, penulis buku, salurannya adalah media pembelajaran, dan penerima pesan adalah pembelajar.

Pentingnya media juga dalam memfasilitasi peserta didik (pembelajar), penyajiannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hadirnya media dalam proses pembelajaran sangat membantu pembelajar lebih memahami hal yang dipelajari.

Berkenaan dengan persoalan rendahnya partisipasi pembelajar dan khususnya kualitas hasil belajar maka proses pembelajaran perlu mendapatkan perhatian penuh. Oleh sebab itu, perlu adanya upaya-upaya guna meningkatkan minat dan motivasi pada pembelajar siswa, agar mutu atau kualitas belajarnya semakin maju

dan semakin aktif berperan dalam aktivitas proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas hasil belajarnya. Untuk maksud di atas, salah satu upaya yang dilakukan adalah pembelajaran yang dirancang secara sistematis, dengan cara memberdayakan teknologi pembelajaran dan media pembelajaran di kelas. Dengan demikian, perlu adanya komitmen para guru yang lebih menekankan pada pemberdayaan teknologi pembelajaran dan media pembelajaran di kelas. Dengan demikian, kemudahan demi kemudahan akan semakin mendesak kita untuk melakukan *information approaching*, yang pada gilirannya akan melahirkan manusia-manusia berbasis teknologi informasi, atau masyarakat berbasis teknologi.

Penelitian ini di perkuat dengan peneliti terdahulu oleh Ketut Agustini , Jero Gede Ngarti 2020 dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D” Hasil analisis data uji coba ahli materi mendapat penilaian rata-rata 85% yang berarti mendapat respon baik. Sedangkan dari ahli desain media video didapat data sebagaimana ditunjukkan dengan angket daya tarik peserta didik 86,7 % dari sampel penelitian untuk kelas yang menggunakan media video pembelajaran hal ini menunjukkan penilaian yang baik. Hasil nilai secara rata – rata dari sebelum menggunakan media video 69, 19 menjadi 81,48 untuk peserta didik XI TEI 1 dan untuk kelas XI TGB 2 nilai sebelum menggunakan media video 69, 58 menjadi 81, 55 sesudah menggunakan media video pembelajaran. Oleh, Silvia Rizati. 2019 Dengan Judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perencanaan Interior Gedung Kelas Xi Dpib Di Smk Negeri 2 Yogyakarta” Penelitian ini memperoleh hasil sebagai berikut: (1) telah dikembangkan media pembelajaran tutorial AutoCad dengan model pengembangan 4D (define, design, develop, disseminate); (2) kelayakan media video pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan skor 92% dengan kategori “sangat layak”, sedangkan penilaian oleh ahli media sebesar 85% dengan kategori “sangat layak”, sedangkan penilaian siswa sebesar 86 dengan kategori “sangat layak” dan penilaian pengguna (siswa) sebesar 86 kategori “sangat layak”

Maka dari itu guru/para pendidik akan lebih baiknya juga dapat mempersiapkan media pembelajaran yang menarik sehingga menarik perhatian para siswa, siswa akan lebih semangat belajar jika pembelajaran tidak hanya dengan satu fersi saja.

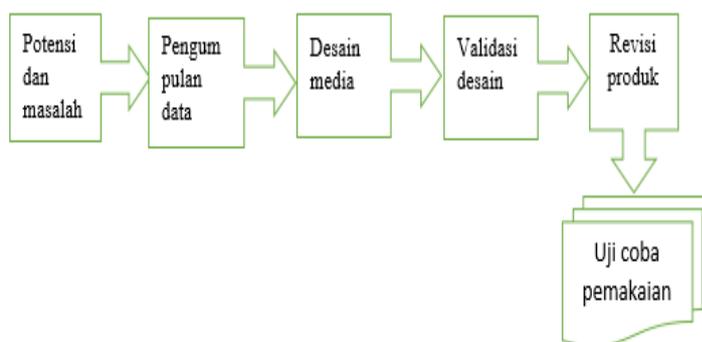
Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengambil judul “**pengembangan video pembelajaran desain interior kelas x jurusan gambar di smkn bakalang**” dengan penuh harapan penelitian ini dapat membantu adik-adik di Smk Negeri Bakalang.

## **METHODS**

Jenis penelitian dalam pengembangan produk ini menggunakan penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014). Penelitian dan pengembangan digunakan untuk pengembangan dan proses verifikasi produk penelitian (Borg dan Gall 1983) Tujuan utama penelitian dan pengembangan adalah mengembangkan dan menghasilkan produk berupa video pembelajaran, serta menentukan kelayakan produk yang sedang di kembangkan.

### Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan jenis penelitian pengembangan Media Pembelajaran berupa video pada mata pelajaran desain interior di SMKN bakalang yang peneliti gunakan adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Model penelitian ini ada 6 tahapan diantaranya yaitu: 1) Potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Perbaikan desain, 6) Uji coba pemakaian. Metode penelitian dan pengembangan yang dalam bahasa inggrisnya, *Research and Devekopment* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektivitasan produk (Sugiyono, 2014). Langkahh-langkah secara umum dapat dilihat pada gambar seperti berikut:



**Gambar 1.** Langkah-langkah penggunaan metode R&D menurut Sugiyono

Dalam konteks penelitian dan pengembangan video pembelajaran desain interior, langkah-langkah penggunaan r&d tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

#### **Potensi dan Masalah**

Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah. Maslah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi, masalah juga dapat dijadikan potensi, apabila kita dapat menggunakannya (Sugiyono, 2014).

Pada potensi dan masalah penelitian ini sesuai dengan hasil observas awal melalui wawancara dengan guru mata pelajaran desain interior keahlian SMKN bakalang, (1) masih kurangnya media pembelajaran yang berfungsi sebagai pendamping belajar peserta didik, yang dapat menunjang pembelajaran (2) kurangnya pemahaman guru dalam pembuatan media pembelajaran (3) rendahnya siswa dalam memahami materi yang di sampaikan oleh guru.

#### **Pengumpulan Data**

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan up to date, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Dalam hal ini diperlukan metode penelitian tersendiri. Mengenai metode apa yang akan digunakan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai.

Peneliti, misalnya akan meneliti untuk menghasilkan sebuah produk media berupa video pembelajaran yang dapat menjadi pendamping pembelajaran desain interior. Dalam hal ini peneliti perlu melakukan penelitian berupa media pembelajaran tersebut. Kalau sudah tersedia, apakah produk tersebut sudah sesuai dengan kurikulum atau belum, atau produk tersebut berupa video, atau juga tidak ada sama sekali media pembelajaran yang menjadi pendamping pembelajaran. Apabila hasil penelitian menunjukkan bahwa belum tersedia media video pembelajaran desain interior, maka peneliti akan membuat media pembelajaran berupa video, video pembelajaran yang diharapkan layak digunakan.

### **Desain media**

Media yang dihasilkan melalui penelitian R&D dalam hal ini diharapkan dapat menghasilkan media yang layak, yang bisa menjadi pendamping belajar para siswa dalam mata pelajaran desain interior, rancangan produk tersebut dibuat dengan baik agar menjadi motivasi guru dalam pembuatan media pembelajaran dikarenakan para guru kurang dalam pembuatan media pembelajaran maka dengan desain media ini diharapkan menjadi hal yang perlu di pelajari. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran desain interior dengan tampilan Video pembelajaran yang diharapkan layak digunakan di SMKN bakalang. serta mengaplikasikan secara langsung melalui video pembelajaran desain interior yang peneliti buat.

### **Validasi Desain**

Pada tahap ini penulis melakukan penelitian untuk memvalidasi media yang telah dibuat, layak dan tidaknya produk dinilai oleh ahli. Ahli media bertugas untuk memvalidasi media yang akan digunakan apakah sudah layak dan tepat untuk sasaran yang dituju, ahli materi bertugas untuk memvalidasi apakah materi yang disampaikan didalamnya sudah sesuai dengan materi yang di pelajari siswa SMKN bakalang dan cocok untuk tingkat yang menjadi saran.

### **Revisi media**

Setelah validasi oleh ahli dapat mengetahui kekurangan atau kelemahan produk tersebut. Selanjutnya peneliti memperbaiki desain produk sesuai kekurangan/ kelemahannya yang telah diketahui dari hasil validasi. Setelah hasil produk video pembelajaran divalidasi, hasil validasi kemudian didiskusikan dengan validator. Apabila hasil validasi video pembelajaran memperoleh hasil yang kurang memuaskan dari validator, maka produk tersebut dilakukan penyempurnaan hingga hasil validasi meningkat. Apabila hasil validasi memperoleh hasil yang memuaskan dari validator, maka dilanjutkan dengan uji coba pemakaian.

### **Uji coba pemakaian**

Dikarenakan produk yang di validasi para ahli sudah sangat layak di gunakan maka selanjutnya uji coba pemakaian, uji coba pemakaian dilakukan pada dua kelompok yaitu lima siswa jurusan X kayu, dan 10 orang jurusan XI Gambar, kemudian peran peserta didik menilai dan memberikan saran terhadap media pembelajaran interaktif dengan tujuan agar mengetahui apakah media yang dibuat berjalan sesuai harapan atau tidak. Setelah melakukan ujicoba produk terhadap dua kelompok tersebut jika mendapatkan penilaian yang baik/sangat baik maka produk siap untuk di terapkan di kelas X gambar SMKN bakalang.

## RESULTS & DISCUSSION

Pengembangan video pembelajaran desain interior ini yang ditujukan untuk siswa SMKN bakalang kelas gambar, yang di mulai dari materi dasar desain interior. Media video pembelajaran dengan materi desain interior ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan di lapangan yang masi kurang akan media pembelajaran yang menjadi pendamping pembelajaran. Pengumpulan informasi dilakukan melalui wawancara, observasi, dan analisis produk yang sudah ada. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan pada tanggal 1 januari 2022 dan dilanjutkan penelitian pada tanggal 30 mei ini disampaikan bahwa sekolah tersebut masi kurang akan media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan guru berikut:

1. Masih kurangnya media pembelajaran yang berfungsi sebagai pendamping belajar peserta didik, yang dapat menunjang pembelajaran.
2. kurangnya pemahaman guru dalam pembuatan media pembelajaran.
3. rendahnya siswa dalam memahami materi yang di sampaikan oleh guru.

Hal tersebut tentu sangat disayangkan, mengingat fasilitas yang memadai merupakan sarana bagi guru untuk mampu menciptakan kegiatan yang menarik ternyata belum dimanfaatkan dengan baik. Selanjutnya, hasil analisis kebutuhan melalui observasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang media pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran desain interor di kelas X gambar. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa saat kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan bahaan ajar seperti yang tertera pada latar belakang. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siwa. Data yang diperoleh dari studi pendahuluan selanjutnya digunakan untuk merancang suatu media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan bisa menjadi media pendamping pembelajaran di SMKN bakalang.

Setelah pembuatan video pembelajaran maka hasil penilaian produk akan di validasi oleh ahli media setelah validasi ahli media dengan dinyatakan layak maka selanjutan video akan divalidasi oleh ahli materi. Jumlah skor perolehan berdasarkan ahli materi, kriteria persentase validitas disajikan sebagai berikut:

$$PV \frac{TSP}{TSH} \times 100\%$$

$$15 \frac{58}{4} \times 100\%$$

$$= 5.800$$

$$= 5.800$$


---


$$\frac{4}{1.450}$$

$$\frac{1.450}{15}$$

$$96\%$$

Keterangan:

PV = Presentase validasi

Tsp = Total skor penilaian

Tsh = Total skor yang diharapkan

**Tabel 1.** *Kriteria Validitas Penilaian Skor Ahli materi*

Revisi	Jumlah butir	Skor yang diperoleh	Presentase pencapaian	Interprestasi
1	15	58	96%	Sangat layak

Dari hasil validasi ahli materi skor yang diperoleh 58 presentase 96% kategori layak. Berdasarkan hasil validasi produk oleh ahli media, presentase validitas disajikan sebagai berikut:

Asep Amir Hamzah, S.Kom sebagai ahli media.

$$PV \frac{TSP}{TSH} \times 100\%$$

$$18 \frac{69}{4} \times 100\%$$

$$= 6.900$$

$$= 6.900$$

$$\frac{4}{4}$$

$$1.725$$

$$\frac{1.725}{18}$$

$$18$$

$$95\%$$

Keterangan:

PV = Presentase validasi

Tsp = Total skor penilaian

Tsh = Total skor yang diharapkan

**Tabel 2.** *Kriteria Validitas Penilaian Skor ahli media dan desain*

Revisi	Jumlah butir	Skor yang diperoleh	Presentase pencapaian	Interprestasi
1	18	69	95%	Sangat layak

Dari hasil validasi medi jumlah skor yang di peroleh adalah 69 presentase 95% kategori layak. Sebelum media diterapakan atau digunakan oleh kelas gambar maka terlebih dahulu dilakukan ujicoba pemakaian oleh 5 memperoleh skor 41, presentase 93% siswa kelas X kayu dan 10 siswa XI gambar dan memperoleh skor 43, presentase 97% Berdasarkan penilaian keseluruhan dari ahli materi, media, dan siswa maka media video pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan.

## CONCLUSION

Pada penelitian ini dibutuhkan beberapa bulan, yang melalui beberapa penelitian antara lain:

Wawancara dengan wawancara sehingga peneliti mengetahui apa yang yang perlu peneliti lakukan di sekolah tersebut, dalam tahap wawancara ini peneliti mengadakan wawancara dengan beberapa siswa SMKN bakalang dan salah satu guru SMKN bakalang yaitu Bapak Marthinus Lab, S.Pd.,Gr sehingga peneliti mengetahui beberapa masalah pada sekolah tersebut, (1) Masih kurangnya media pembelajaran yang berfungsi sebagai pendamping belajar peserta didik, yang dapat menunjang pembelajaran (2) kurangnya pemahaman guru dalam pembuatan media pembelajaran (3) rendahnya siswa dalam memahami materi yang di sampaikan oleh guru.

Desain media setelah mengetahui pemasalahan di SMKN bakalang maka peneliti mulai mendesain video pembelajaran, dimana peneliti mencari materi yang tepat untuk disajikan dalam video pembelajaran, setelah materi kemudian peneliti membuat RPP yang bersumber dari guru mata pelajaran desain interior, kemudian peneliti mulai mendesain video mata pelajaran dasar desain interior.

Setelah mendesain video pembelajaran peneliti mengadakan validasi antar lain :

1. Ahli media dengan mengadakan revisi hingga video pembelajaran dapat layak implementasikan dengan skor ahli media 69 presentase 95% termasuk kategori sangat layak.
2. Ahli materi untuk ahli materi dengan melakukan revisi hingga mendapatkan nilai yang sangat layak untuk materi yang sampaikan dengan mendapatkan skor 58 presentase 96% termasuk kategori sangat layak.
3. Sebelum media di terapkan di kelas X gambar peneliti mengadakan validasi instrumen pengembangan media pembelajaran desain interior bagi pengguna (siswa), pada tahap ini peneliti mengadakan pentayaan melalui angket validasi yang nilai oleh, 5 siswa kelas X kayu dengan skor 41 presentase 95%, 10 siswa kelas X gambar dengan skor 43 presentase 97% , kategori sangat layak. Dengan ini maka video pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan dan penelitian dalam pembuatan media ini berhasil.

## Saran

1. Mudah-mudahan dengan adanya video pembelajaran ini dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran sebaik-baiknya.
2. Dengan adanya video pembelajaran ini para guru SMKN bakalang dapat termotivasi agar dapat membuat media-media yang dapat menarik perhatian siswa.

## REFERENCES

- Abdul Wahid. 2018. *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar*, Istiqra.
- Agustini1, Jero Gede Ngarti. 2020. *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D*. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*.

- Arsyad. 2011. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Cahyani Amildah Citra. 2020. *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*
- Ching, D.K. 2002. *Architectural Graphics* : John Wiley & Sons. United Kingdom
- Dedy Yusuf Aditya. 2016. *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. *Jurnal SAP*.
- Hermawan Budi Santoso, Subagyo. 2017. *Peningkatan aktifitas dan hasil belajar dengan Metode problem basic learning (pbl) pada mata pelajaran tune up Motor bensin Jurnal*, Taman Vokasi
- Humaira, Sardinah, M. Nasir Yusuf. 2015. *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerangka Manusia Melalui Media Kerangka Manusia Dan Media Gambar Siswa Kelas Iv Sdn Lampeuneurut Aceh Besar*. *Jurnal Pesona Dasar Implementasi Kurikulum 2013 (K-13)*.
- Ina Magdalena<sup>1</sup> , Alif Fatakhatus dkk. 2021. *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi* *Jurnal Edukasi dan Sains*
- Intan Nur Tunggadewi. 2018. *Pengembangan Video Tutorial Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Software Geogebra Pada Materi Lingkaran*, skripsi.
- Ketut Agustini<sup>1</sup> , Jero Gede Ngarti<sup>2</sup>. 2020. *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*
- Kosilah<sup>1</sup>) & Septian<sup>2</sup>). 2020. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Inovasi Penelitian*
- Kustandi, Cecep & Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- M. Mifta 2013 *Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. *Jurnal KWANGSA*
- Muhammad Jundyrabbany Safitra. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Fotografi Untuk Siswa Kelas X Smk Pasim Plus Kota Sukabumi*. Skripsi.
- Muhammad Syarif Hidayatullah. Tahun 2016 *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*.
- Muhammad Syarif Hidayatullah. Tahun 2016 *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*.
- Robet. (2013). *Pembuatan Materi Belajar dengan Pendekatan Video-Based Learning*. *Jurnal TIMES*.
- Sigit Purnama. 2013. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenaln Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)*. *Jurnal Produk Pembelajaran Bahasa*.
- Silvia Rizati. 2019. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perencanaan Interior Gedung Kelas Xi Dpib Di Smk Negeri 2 Yogyakarta*. Skripsi

- Siti Yulita Sari. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Motion Graphic Berbasis *Software Adobe After Effect* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Smkn 1 Sukalarang. Skripsi.
- Uno, Hamzah B, dan Lamatenggo, Nina. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wayan Wendra, Made Sutama, Ni Made Wisudariani. 2014. *Pembahasan Hasil Penelitian Dalam Skripsi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*. Jurnal Pendidikan Indonesia
- Widodo, Lusi Widayanti. 2013. *Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas Viii Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013*. Jurnal Fisika Indonesia .
- Wiwin Fachrudin Yusuf 2018, *Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar (Sd)*