

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
UNTUK MATA KULIAH SENI GRAFIS TEKNIK *RELIEF PRINT*  
PADA JURUSAN SENI RUPA**

**Tesis**

Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mencapai Derajat Magister  
Program Studi Teknologi Pendidikan



Oleh :

EGA HARNA B  
NIM. 20155003

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

## PERSETUJUAN AKHIR TESIS

---

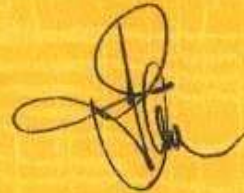
Nama Mahasiswa : Ega Harna B  
NIM. : 20155003

Nama

Tanda Tangan

Tanggal


Dr. Ramalis Hakim, M.Pd.  
Pembimbing




4/8 2022

Direktur Sekolah Pascasarjana  
Universitas Negeri Padang,

Koordinator Program Studi,




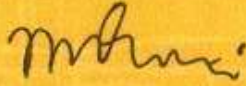
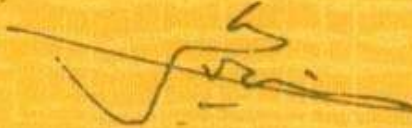
Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D.  
NIP. 19620919 198703 2 002



Dr. Fetri Yeni J, M.Pd.  
NIP. 19611011 198602 2 001

**PERSETUJUAN KOMISI  
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

---

No	N a m a	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Ramalis Hakim, M.Pd.</u> (Ketua)	 _____
2.	<u>Dr. Indrati Kusumaningrum, M.Pd.</u> (Sekretaris)	 _____
3.	<u>Dr. Jasrial, M.Pd.</u> (Anggota)	 _____

Mahasiswa :

Nama : **Ega Harna B**

NIM. : 20155003

Tanggal Ujian : 4 Agustus 2022

## **PERNYATAAN KEASLIAN TESIS**

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

### **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MATA KULIAH SENI GRAFIS TEKNIK *RELIEF PRINT* PADA JURUSAN SENI RUPA**

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila dikemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, 25 Mei 2022

Yang memberi pernyataan,



Fga Harna B  
20155003

## ABSTRACT

**Ega Harna B, 2022** : Development of Learning Video Media for Graphic Arts Cours of Relief Print in Department of Fine Arts. Master Program of Educational Technology, Universitas Negeri Padang, Dr. Ramalis Hakim, M.Pd.

The development of technology and information is progressing very rapidly and is seen in various fields of life without exception in the world of education. Learning that is highly dependent on technology, as it is today, is becoming a challenge for both learners and educators who have a dominant background in practice learning materials such as in the fine arts department at universities. To improve the learning process, learning outcomes, and the quality of education at universities majoring in fine arts, it is necessary to conduct development research.

Writing this thesis aims to produce learning media that can support the learning process in the graphic arts course in the relief print technique in the fine arts department. The media produced is in the form of learning video media, which is believed to be able to increase the interest and learning outcomes of students at universities majoring in fine arts. This study uses research and development methods with the DDD-E model. The data obtained in this development research are sourced from the validity test, practicality test, and effectiveness test.

The results of this research on the development of instructional video media reached the valid, practical, and effective categories by getting a good response by educators and students. The developed learning video media can also increase learners interest and learning outcomes and influence learners understanding.

Kata kunci : *Research and Development, DDD-E, Learning Video Media, Fine Graphic Arts, Relief Print, Linoleum Cut, dan Reduction Printing*

## ABSTRAK

**Ega Harna B, 2022** : Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Mata Kuliah Seni Grafis Teknik *Relief Print* pada Jurusan Seni Rupa. Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Padang, Pembimbing Dr. Ramalis Hakim, M.Pd.

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat dan terlihat di berbagai bidang kehidupan tanpa terkecuali dalam dunia pendidikan. Pembelajaran yang sangat bergantung pada teknologi, seperti saat sekarang ini menjadi suatu tantangan tersendiri baik dari peserta didik maupun pendidik yang memiliki latar belakang materi pembelajaran dominan bersifat praktek seperti pada jurusan seni rupa di perguruan tinggi. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, hasil belajar, dan kualitas pendidikan pada perguruan tinggi jurusan seni rupa penulis perlu dilakukan penelitian pengembangan.

Penulisan tesis ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran pada mata kuliah seni grafis teknik *relief print* pada jurusan seni rupa. Media yang dihasilkan berupa media video pembelajaran, yang diyakini dapat meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik pada perguruan tinggi jurusan seni rupa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model DDD-E. Data yang diperoleh pada penelitian pengembangan ini bersumberkan dari dari uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas.

Hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran ini mencapai kategori valid, praktis, dan efektif dengan mendapatkan respon yang baik oleh pendidik dan peserta didik. Media video pembelajaran yang dikembangkan juga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik serta mempengaruhi pemahaman dari peserta didik.

Kata kunci : *Research and Development, DDD-E, Media Video Pembelajaran, Seni Grafis, Relief Print, Linoleum Cut, dan Reduction Printing*

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Segala puji dan syukur peneliti persembahkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Mata Kuliah Seni Grafis Teknik Relief Print pada Jurusan Seni Rupa”**. Penulisan tesis ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Magister di program studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan tesis ini ini tidak terlepas dari bantuan dan motivasi dari berbagai belah pihak baik secara langsung maupun tidak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Ramalis Hakim, M.Pd. selaku Pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan, masukan, saran-saran dan koreksi serta ketelitian dan kesabaran yang tiada hingga sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
2. Dr. Indrati Kusumaningrum, M.Pd. selaku kontributor dan penguji 1 yang telah menyumbangkan pemikiran, saran, serta masukan untuk kesempurnaan tesis ini.
3. Dr. Jasrial, M.Pd. selaku kontributor dan penguji 2 yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penyempurnaan tesis ini.
4. Alm. Prof. Dr. Yasnur Asri, M.Pd. selaku Validator Bahasa pada Media Video Pembelajaran yang peneliti kembangkan. Sungguh baik tiada kira, semoga Bapak diberi tempat seindah-indahnya tempat di *Syurga*-Nya kelak. Aamiin
5. Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd. dan Defrizal Saputra, S.Ds., M.Sn. selaku Tim Validator Media pada Media Video Pembelajaran yang peneliti kembangkan.

6. Drs. Ariusmedi, M.Sn. dan Drs. Irwan, M.Sn. selaku Tim Validator Materi pada Media Video Pembelajaran yang peneliti kembangkan.
7. Dr. Fetri Yeni J, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
8. Drs. Mediagus, M.Pd. selaku Kepala Departemen Seni Rupa Universitas Negeri Padang yang telah memberikan peneliti izin untuk melakukan Penelitian di Dapatenen Seni Rupa Universitas Negeri Padang.
9. Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd. selaku staf pengajar Departemen Seni Rupa yang telah membantu serta memotivasi Peneliti dalam penulisan tesis ini.
10. Dra. Zubaidah M.Pd. selaku Pembimbing Akademik Program Studi Pendidikan Seni Rupa (S1) yang hingga saat ini masih memberikan bimbingan akademik serta memotivasi peneliti dalam penulisan tesis dan pendidikan peneliti saat ini.
11. Dosen staf pengajar selingkungan Pascasarjana, terkhusus Program Magister Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.
12. Orang Tua, Kakak, Abang, Adik-adik keluarga terkasih. Serta rekan-rekan sejawat yang tidak disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih terdapat kekurangan, namun ini merupakan langkah awal menuju kesuksesan bagi penulis. Untuk itu penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan tesis ini. Penulis mengharapkan semoga tesis ini berguna bagi pembaca dan penulis sendiri untuk kedepannya.

Padang, Juni 2022  
Penulis,  
Ega Harna B



## KATA PERSEMBAHAN

*Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis persembahkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Tesis ini penulis persembahkan untuk

Bapak Presiden, Bapak **ir. Ben Haryanto**

selaku kepala negara dimanapun penulis berada. Yang tiada tanding kehebatannya dalam segala aspek. Walau sudah berbeda alam, peneliti selalu yakin bahwa semua karunia yang diberikan-Nya serta pencapaian penulis itu sendiri berasal dari kehebatannya dan dari didikannya. *iloveyou Paa.. rindu ini tak terbendung tapi tidak ada yang akan paham.* biglove dari seorang putri kecil yang dulunya paling paling paliing jadi kesayangan ☺ sekarang masih kan Paa? Haha \*yang iri skip ondehhh lah duo kali ega wisuda Papa kama? Hahaha

Ibu Negara, **Ibu Nur Asna, S.Pd.**

selaku pendamping sehidup semati nya si Bapak Presiden.

Terima kasih telah sabar, terima kasih telah sabar dan terima kasih lagi telah sabar dan selalu semangat untuk kita kedepannya Maa...

kakak-kakak **Suchi Hartika B,S.Pd., M.Pd., Ingrid Haryana B, S.T.,**

abang-abang **Afrizal Kennedy, A.Md. Kom., Yones Ramanugraha, S.T.**

serta adik-adik **Kevin Bernawijaya B, Mailani Harvabena B, Haysana Fathila** keluarga penulis yang senantiasa mendoakan dan memberikan motivasi serta dukungan baik secara moril maupun materil.

Untuk anak-anak kesayangan dan kecintaannya Mami,

cici **Arin**, uda **Aqif**, koko **Hanan** dan si sipit **Cece** iloveyou

Dan tidak lupa pula ucapan terimakasih kepada seluruh rekan-rekan yang telah memberi semangat, masukan dan membantu penulis dalam proses panjang pembuatan Tesis ini. Terkhusus kepada sahabat tersayang penulis **Puja Ikram, S.Pd** yang telah banyak membantu penulis, serta teman-teman Peri Pernando, S.Pd, Rizqi Bill Haqqi, S.Pd, Alvon Paboski, S.Pd, Sepri Alvino S.Sn, Habiburrahman S.Sn dan rekan-rekan. teman-teman seangkatan di Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

I hope that in the future I can become someone who can make you proud  
too much love for you guys

and last. Thanks for me. I got it guys.. yuhuuuuuuu

**Ega Harna B, S.Pd., M.Pd**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>PERSETUJUAN AKHIR TESIS.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TESIS .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Pengembangan.....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
G. Spesifikasi Produk Penelitian .....	7
H. Definisi Operasional .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	<b>10</b>
1. Belajar .....	10
2. Media Pembelajaran.....	13
3. Pembelajaran Seni Grafis.....	19
4. Penelitian dan Pengembangan ( <i>Research and Development</i> ).....	22
B. Penelitian yang Relevan.....	28
C. Produk yang Dikembangkan.....	30
D. Kerangka Konseptual.....	30
E. Pertanyaan Penelitian.....	32
<b>BAB III METODOLOGI PENGEMBANGAN .....</b>	<b>33</b>
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Prosedur Pengembangan.....	35
C. Subjek Penelitian .....	37
D. Instrumen Penelitian .....	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Teknik Analisis Data.....	43

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
A. Hasil Penelitian .....	47
B. Pembahasan.....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>85</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>		<b>Halaman</b>
Gambar 1.	Kerangka Konseptual.....	32
Gambar 2.	Langkah-langkah Pengembangan Model DDD-E .....	34
Gambar 3.	Rubrik Penilaian Hasil Belajar .....	46
Gambar 4.	<i>Flowchat</i> .....	52
Gambar 5.	Rancangan Tampilan Pembuka .....	58
Gambar 6.	Rancangan Tampilan Materi.....	53
Gambar 7.	Rancangan Tampilan Langkah-langkah Materi.....	53
Gambar 8.	Rancangan Tampilan Penutup .....	53

## DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1.	Kisi-kisi ANgket Validasi .....	38
Tabel 2.	Kisi-kisi Respon Peserta Didik .....	40
Tabel 3.	Kisi-kisi angket Respon Pendidik .....	40
Tabel 4.	Skor Penilaian .....	44
Tabel 5.	Kategori Validitas .....	44
Tabel 6.	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah .....	47
Tabel 7.	Bahan Kajian / Materi Pembelajaran .....	48
Tabel 8.	Storyboard pembuatan Media Video Pembelajaran .....	54
Tabel 9.	Validator Instrumen .....	59
Tabel 10.	Validator Ahli .....	60
Tabel 11.	Rincian Penilaian Ahli Media 1 .....	61
Tabel 12.	Rincian Penilaian Ahli Media 2 .....	62
Tabel 13.	Rekapitulasi Hasil Penilaian Aspek Media .....	63
Tabel 14.	Rincian Revisi Validasi Aspek Media .....	65
Tabel 15.	Rincian Penilaian Ahli Materi 1 .....	66
Tabel 15.	Rincian Penilaian Ahli Materi 2 .....	67
Tabel 16.	Rekapitulasi Hasil Penilaian Aspek Materi .....	68
Tabel 17.	Rincian Revisi Validasi Aspek Materi .....	69
Tabel 18.	Rincian Hasil Penilaian Ahli Bahasa .....	71
Tabel 19.	Rekapitulasi Penilaian Respon Pendidik .....	72
Tabel 21.	Rekapitulasi Penilaian Respon Peserta Didik .....	73
Tabel 22.	Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik saat Pra Uji Coba .....	74
Tabel 23.	Hasil Belajar Peserta Didik saat Pra Uji Coba .....	75
Tabel 24.	Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik pada saat Uji Coba .....	77
Tabel 25.	Hasil Belajar Peserta Didik saat Uji Coba .....	77
Tabel 26.	Hasil Keseluruhan Penelitian .....	80

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

Lampiran 1.	Nama Validator Instrumen .....	88
Lampiran 2.	Lembar Penilaian Instrumen Validitas .....	89
Lampiran 3.	Nama Validator Ahli .....	91
Lampiran 4.	Nama Praktisi/Pengamat/Pendidik/Dosen.....	92
Lampiran 5.	Kisi-kisi Penilaian Validitas Media .....	93
Lampiran 6.	Kisi-kisi Penilaian Validitas Materi .....	94
Lampiran 7.	Kisi-kisi Penilaian Validitas Bahasa.....	95
Lampiran 8.	Kisi-kisi Angket Respon Pendidik/Dosen.....	96
Lampiran 9.	Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik.....	97
Lampiran 10.	Angket Untuk Ahli Media.....	98
Lampiran 11.	Validasi oleh Ahli Media 1 .....	102
Lampiran 12.	Validasi oleh Ahli Media 2.....	104
Lampiran 13.	Validasi oleh Ahli Media 2 revisi.....	106
Lampiran 14.	Rekapitulasi Validasi Media.....	108
Lampiran 15.	Angket Untuk Ahli Materi.....	109
Lampiran 16.	Validasi oleh Ahli Materi 1 .....	113
Lampiran 17.	Validasi oleh Ahli Materi 1 revisi .....	115
Lampiran 18.	Validasi oleh Ahli Materi 2 .....	117
Lampiran 19.	Validasi oleh Ahli Materi 2 revisi .....	119
Lampiran 20.	Rekapitulasi Validasi Materi .....	121
Lampiran 21.	Angket Untuk Ahli Bahasa.....	122
Lampiran 22.	Validasi oleh Ahli Bahasa .....	126
Lampiran 23.	Rekapitulasi Validasi Bahasa .....	128
Lampiran 24.	Kisi-kisi Angket Respon Pendidik .....	129
Lampiran 25.	Angket Untuk Pendidik .....	130
Lampiran 26.	Penilaian Respon Pendidik .....	133
Lampiran 27.	Rekapitulasi Respon Pendidik.....	135
Lampiran 28.	Angket Untuk Peserta Didik .....	136
Lampiran 29.	Penilaian Respon Peserta didik.....	139
Lampiran 30.	Rekapitulasi Respon Peserta didik .....	146
Lampiran 31.	Rencana Pembelajaran Semester.....	147
Lampiran 32.	Surat Permohonan Izin Penelitian .....	157
Lampiran 33.	Surat Izin Penelitian .....	158
Lampiran 34.	Dokumentasi.....	159
Lampiran 35.	Hasil Observasi.....	168
Lampiran 36.	Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Pra Uji Coba .....	169
Lampiran 37.	Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Uji Coba I.....	170
Lampiran 38.	Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Uji Coba II.....	171
Lampiran 39.	Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Pra Uji Coba .....	172
Lampiran 40.	Rubrik Penilaian Hasil Belajar .....	173
Lampiran 41.	Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar .....	174
Lampiran 42.	Nilai Peserta Didik Juni Desember 2019.....	175

Lampiran 43.	Nilai Peserta Didik Juni Desember 2020 .....	176
Lampiran 44.	Nilai Peserta Didik Juni Desember 2021 .....	177
Lampiran 45.	Nilai Peserta Didik Januari Juli 2022.....	178
Lampiran 46.	Riwayat Hidup Penulis.....	175

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Imbas dari masalah Covid-19, tidak hanya dirasakan di Indonesia tetapi seluruh dunia yang pada akhirnya menerapkan solusi pembelajaran jarak jauh atau biasa dikenal dengan pembelajaran daring (dalam jaringan). Hal ini merupakan salah satu contoh dari peran teknologi dan informasi terhadap pendidikan yang berkembang pesat, dimana segala sesuatu dilakukan secara jarak jauh dan memerlukan kemampuan baik itu sarana prasarana maupun keterampilan dalam menguasai teknologi dan informasi tersebut. Demikianlah teknologi dan informasi bisa dikatakan sudah menempati peran paling penting khususnya terhadap dunia pendidikan.

Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang dilakukan secara online melalui jaringan internet dengan menggunakan aplikasi-aplikasi pendukung. Hal ini tentu memberikan tantangan baru terhadap orang-orang yang berkecimpung di dunia pendidikan, baik itu peserta didik, pendidik, maupun peneliti dan civitas akademika. Bagaimana tidak, pada proses pembelajaran yang awalnya pendidik dan peserta didik berinteraksi langsung didalam suatu ruangan, apa yang terjadi, yang dirasakan dan apa yang dipertanyakan selesai langsung pada ruangan itu dan saat itu juga menjadi pembelajaran yang hanya berkutat pada layar laptop. Berbeda dengan pembelajaran daring, dimana peserta didik maupun pendidik harus mengikuti dan memahami proses pembelajaran daring dengan aplikasi sarana dan prasarana agar terjalannkannya suatu pembelajaran dan tujuan pendidikan



terpenuhi. Hal ini tentu memiliki tantangan khusus baik itu dari pendidik, maupun dari peserta didik itu sendiri.

Salah satu tantangan yang dirasakan oleh pendidik ialah bagaimana proses pembelajaran tidak kalah inovatif dengan pembelajaran langsung sebelumnya. Revolusi Industri 4.0 yang dikenal dengan era inovasi disruptif, pendidikan dituntut untuk mengiringi kemajuan teknologi dan informasi yang terus berkembang sehingga mampu terciptanya sesuatu inovasi yang baru. Hal ini berkaitan dengan beberapa permasalahan yang timbul akibat pembelajaran daring yang dirasakan pendidik tersebut. Pembelajaran daring membutuhkan kreativitas dan keterampilan pendidik, salah satunya memilih media pembelajaran yang dapat menunjang kemampuan peserta didik pada aspek materi dan penguasaan teknologi dan informasi.

Tantangan yang dirasakan oleh peserta didik ialah selain keterbatasan sarana, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan beberapa artikel yang membahas kesulitan peserta didik dalam pembelajaran daring itu ialah media pembelajaran. Pada pembelajaran yang bersifat praktek seperti kejuruan dan perguruan tinggi yang pembelajarannya sudah menjurus dan memerlukan pelatihan *softskill* dan *hardskill* ini tentu patut dibahas. Hal ini menimbulkan beberapa kendala seperti pada pembelajaran yang bersifat praktek tidak tercapainya capaian pembelajaran lulusan. Karena pada dasarnya pembelajaran praktek memerlukan suatu simulasi terhadap langkah-langkah dari proses pengerjaan sehingga peserta didik memahami dan dapat mengerti dengan cepat.

Pada perguruan tinggi, terdapat banyak jurusan dan program studi yang memiliki materi yang bersifat praktek. Salah satunya pada Jurusan Seni Rupa, yang mata kuliahnya sangat mengutamakan keterampilan berkarya dan itu berasal dari latihan-latihan yang didoktrin oleh praktek pada pembelajaran. Tertera pada Rencana Pembelajaran Semester, Mata kuliah Seni Grafis *Relief print* merupakan mata kuliah yang memberikan informasi terkait pengetahuan dan keterampilan berkarya seni grafis murni khususnya seni grafis *relief print* (cetak tinggi) dengan tujuan agar mahasiswa mampu menerapkan teori dan praktek cetak mencetak yang bersifat seni murni dan menampilkannya dalam pameran akhir semester.

Proses pembelajaran yang bersifat praktek dan dilaksanakan secara daring ini akan efektif dan efisien apabila didukung dengan ketersediaan media pembelajaran yang menunjang dan berkualitas. Bahkan tidak hanya untuk pembelajaran daring, diharapkan media pembelajaran juga akan bermanfaat pada saat pandemi Covid-19 berakhir. Media pembelajaran yang dimaksud ialah berupa media video. Dimana media video memiliki kelebihan yang cukup untuk menjadi solusi terhadap permasalahan yang dirasakan.

Media video diasumsikan media yang efektif karena dapat membantu proses pembelajaran baik itu konseptual maupun prosedural. Terutama terhadap pembelajaran yang pada dasarnya membutuhkan peragaan atau simulasi yang menjadikan media tersebut pedoman untuk peserta didik. Media video juga dapat merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas yang disertai dengan *audio visual* dan dalam penggunaannya dapat diulang atau diberhentikan yang merupakan interaksi peserta didik dengan media. Media

video dapat mewakili pendidik dalam proses pembelajaran yang kapan saja bisa di akses oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen mata kuliah seni grafis di salah satu perguruan tinggi negeri pada Mei 2021, ditemukan bahwa pada pembelajaran yang tidak sepenuhnya *luring* mata kuliah seni grafis memiliki beberapa kendala seperti, peserta didik sulit memahami materi yang berupa langkah-langkah pengerjaan suatu karya secara berurutan dan mendalam serta pembelajaran terkesan hanya untuk formalitas pengerjaan tugas selesai. Argumen ini juga berdasarkan data nilai peserta didik selama 3 semester yang diperoleh penulis dari Dosen mata kuliah seni grafis tersebut. Ditemukan juga bahwa media yang digunakan berupa jobshet, buku dan video bersumber dari internet dengan situs *YouTube* yang perlu dikembangkan di beberapa aspek.

Hal ini tentu menjadi tantangan bagi penulis untuk mengembangkan suatu media video yang memang teruji validitas dan praktikalitas sehingga dapat digunakan dan dapat membantu dunia pendidikan yang serba canggih seperti saat sekarang ini. Untuk itu penulis sangat termotivasi melakukan sebuah penelitian pengembangan media video terhadap pembelajaran seni grafis *relief print* pada jurusan seni rupa. Setelah dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan cara belajar, proses belajar, dan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya. Dan tentunya diharapkan dapat menjadi rujukan bagi kalangan pendidik dalam memotivasi diri untuk lebih berkarya dalam meningkatkan kemampuan dan menghasilkan sendiri media yang digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik

untuk melakukan penelitian pada tesis ini dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Mata Kuliah Seni Grafis *Relief Print* pada Jurusan Seni Rupa.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Peserta didik tergolong sulit memahami materi karena pada Jurusan Seni Rupa materi pembelajaran pada umumnya yang bersifat praktik dan baru.
2. Pembelajaran yang sepenuhnya tidak luring, mengakibatkan keterbatasan bagi peserta didik dalam mempelajari langkah-langkah penciptaan karya.
3. Media pembelajaran yang digunakan bervariasi, seperti jobsheet, buku dan video. Namun ditemukan bahwa media video yang digunakan belum sesuai dengan Kajian/ Materi pembelajaran yang tercantum pada Rencana Pembelajaran Semester.

### **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media video pembelajaran sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik di jurusan seni rupa. Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan video dengan bantuan aplikasi *Adobe Premiere Pro*, dengan materi *linoleum cut reduction printing* pada mata kuliah seni grafis teknik *relief print*.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan media video pembelajaran seni grafis *relief print* di Jurusan Seni Rupa?
2. Bagaimanakah tingkat validitas pengembangan media video pembelajaran seni grafis *relief print* di Jurusan Seni Rupa?
3. Bagaimanakah tingkat praktikalitas pengembangan media video pembelajaran seni grafis *relief print* di Jurusan Seni Rupa?
4. Bagaimanakah tingkat efektivitas pengembangan media video pembelajaran seni grafis *relief print* di Jurusan Seni Rupa?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah pengembangan diatas, maka tujuan penelitian ini ialah untuk menjabarkan:

1. Proses pengembangan media video pembelajaran seni grafis *relief print* pada jurusan seni rupa.
2. Tingkat validitas media video pembelajaran seni grafis *relief print* pada jurusan seni rupa.
3. Tingkat praktikalitas media video pembelajaran seni grafis *relief print* pada jurusan seni rupa.
4. Tingkat efektivitas media video pembelajaran seni grafis *relief print* pada jurusan seni rupa

#### **F. Manfaat Penelitian**

Melalui pengembangan media video pembelajaran ini diharapkan peserta didik lebih termotivasi dalam membuat karya grafis dan diharapkan peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran, kreatif, inovatif, terutama mandiri. Selain

itu, diharapkan media video pembelajaran seperti ini dapat membantu pendidik dan memberi motivasi dalam mengajarkan pembelajaran seni grafis beserta teknik-teknik yang ada lainnya.

### **G. Spesifikasi Produk Penelitian**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media video pembelajaran dimana spesifikasi media video pembelajaran sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran menjelaskan prosedur pembuatan produk mulai dari penjelasan seni grafis dan beberapa materi yang terkait dalam pembuatan karya, menjelaskan teknik-teknik yang ada, menyiapkan bahan dan alat, serta proses pembuatan karya hingga ke tahap penyelesaian atau *finishing* yang dijelaskan secara runtut sehingga mempermudah peserta didik untuk mempraktikkannya.
2. Media video pembelajaran ini menjelaskan pembuatan karya seni grafis khususnya teknik *Relief Print Linoleum Cut Reduction Printing* yang dipelajari pada mata kuliah seni grafis *Relief Print* di jurusan seni rupa.
3. Media video pembelajaran dirancang dan di desain secara sederhana tetapi sangat rinci dengan penampilan yang menarik.
4. Media video pembelajaran ini dikombinasi dengan latar belakang musik dan setiap langkah-langkah disertai dengan dialog untuk membantu mempermudah memahami materi dan langkah-langkah.
5. Dalam pembuatan media video pembelajaran menggunakan aplikasi yang terdapat di komputer. Aplikasi yang sangat mendukung video tersebut yaitu *Adobe Premier Pro*, dan *Adobe Photoshop* untuk *editing* gambar atau foto.

6. Media video pembelajaran dapat dioperasikan menggunakan *laptop*, komputer dan *smartphone* yang memiliki aplikasi pemutar video.
7. Media video pembelajaran memiliki durasi kurang lebih 15 menit.
8. Hasil media video pembelajaran dapat disimpan pada *Laptop*, *Smartphone*, *Flashdisk*, dan *Memory Card*.
9. Hasil media video pembelajaran di *upload* diberbagai media online agar dapat diakses dengan mudah kedepannya.

#### **H. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahan persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut: Pengembangan merupakan serangkaian proses peningkatan mutu sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada berdasarkan metode berpikir ilmiah guna memecahkan permasalahan yang terjadi dan juga merupakan konsep untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

1. Media video pembelajaran adalah sesuatu bahan yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pelajaran) sehingga dapat merangsang minat, perhatian, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran yang berbentuk kombinasi dari suara, gambar, teks dan warna.
2. Seni Grafis *relief print* merupakan salah satu mata kuliah yang wajib pada setiap universitas seni rupa yang ada di Indonesia. Mata kuliah seni grafis *relief print* ini mempelajari berbagai macam teknik cetak tinggi diantaranya *hardboard* dan *Linoleum cut*. *Linoleum Cut Reduction Printing* merupakan materi yang terdapat pada media video pembelajaran yang dihasilkan.

3. Media video pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada tiga syarat utama pengembangan yaitu validitas, praktikalitas dan efektivitas. Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:
  - a. Validitas adalah tingkat keabsahan atau kelayakan suatu produk. Kegiatan validasi dilakukan oleh pakar ahli atau praktisi ahli dengan memberikan media video pembelajaran yang dikembangkan beserta lembar validasinya sehingga diperoleh media video pembelajaran yang layak. Validasi media pembelajaran meliputi validasi media pembelajaran, validasi materi pembelajaran dan validasi bahasa yang digunakan dalam media video pembelajaran tersebut.
  - b. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan media video pembelajaran, alokasi waktu pelaksanaan serta efek yang ditimbulkan oleh kepraktisan dan kemudahan media video pembelajaran terhadap pembelajaran.
  - c. Efektivitas adalah tingkat keberhasilan pengembangan media video pembelajaran yang terlihat dari penilaian psikomotor dengan menggunakan penilaian hasil karya peserta didik.