

Pengembangan Video Tutorial Desain Grafis Berbasis Addie Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan

La Ansar¹, Hendra Nelva Saputra², Zila Razilu³

¹Universitas Muhammadiyah Kendari , laansar83@gmail.com

²Universitas Muhammadiyah Kendari , Hendra.saputra@umkendari.ac.id

³Universitas Muhammadiyah Kendari , zila.razilu@umkendari.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan video tutorial desain grafis berbasis ADDIE untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan, khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Multimedia di SMKN 5 Kendari. Pembelajaran desain grafis bersifat visual dan prosedural, memerlukan demonstrasi langkah demi langkah, sehingga media sebelumnya belum mendukung latihan mandiri siswa secara optimal. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development dengan model ADDIE yang fokus pada tahap Analysis, Design, dan Development. Data dikumpulkan melalui observasi pembelajaran, wawancara guru, analisis perangkat ajar, dokumentasi produk, dan validasi ahli. Produk dikembangkan dengan Canva sebagai aplikasi desain dan CapCut sebagai aplikasi penyuntingan video. Hasil penelitian menunjukkan video tutorial memiliki alur pembelajaran sistematis, mulai dari pengenalan antarmuka, proses pembuatan desain, pengaturan teks dan tipografi, hingga hasil akhir desain. Validasi ahli materi dan media menyatakan produk layak dipakai setelah revisi pada kejelasan istilah teknis, kualitas audio, penanda teks, dan penyederhanaan tampilan. Penelitian ini berkontribusi mengembangkan media pembelajaran vokasi yang mendukung pembelajaran visual, demonstratif, dan mandiri. Disarankan penelitian berikutnya melakukan uji implementasi dan evaluasi efektivitas secara kuantitatif.

Kata Kunci: *ADDIE, Canva, Desain Grafis, Media Pembelajaran, Video Tutorial, Vokasi*

Abstract

This research aims to develop ADDIE-based graphic design video tutorials for Vocational High School students, specifically in the subject of Multimedia Basics at SMKN 5 Kendari. Graphic design learning is visual and procedural in nature, requiring step-by-step demonstrations, so the previous media did not optimally support students' independent practice. The research uses a Research and Development approach with the ADDIE model, focusing on the Analysis, Design, and Development stages. Data were collected thru learning observations, teacher interviews, teaching device analysis, product documentation, and expert validation. The product was developed using Canva as the design application and CapCut as the video editing application. The research results show that the tutorial videos have a systematic learning flow, starting from the introduction of the interface, the design creation process, text and typography arrangement, to the final design output. Validation by subject matter and media experts states that the product is usable after revisions on the clarity of technical terms, audio quality, text markers, and simplification of the display. This research contributes to the development of vocational learning media that supports visual, demonstrative, and independent learning. It is recommended that future research conduct implementation tests and evaluate effectiveness quantitatively.

Keywords: *ADDIE, Canva, Graphic Design, Learning Media, Video Tutorial, Vocational.*

Corresponding Author:

La Ansar

Universitas Muhammadiyah Kendari, laansar83@gmail.com

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga merancang pengalaman belajar yang visual, adaptif, dan dekat dengan praktik nyata. Teknologi digital memberi peluang untuk menghadirkan materi dalam bentuk video, animasi, simulasi, dan media interaktif yang dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep dan prosedur kerja. Dalam konteks ini, penggunaan media digital perlu ditempatkan sebagai bagian dari desain pembelajaran, bukan sekadar pelengkap penyampaian materi (AlShaikh et al., 2024; Haleem et al., 2022; Mayer, 2024). Kebutuhan tersebut sangat relevan pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan vokasi berorientasi pada penguasaan kompetensi kerja, keterampilan teknis, kreativitas, dan kesiapan menghadapi kebutuhan industri. Pembelajaran di SMK idealnya memberi ruang bagi siswa untuk mengamati proses, meniru langkah kerja, berlatih secara mandiri, dan menghasilkan produk yang dapat dievaluasi secara nyata. Kajian mutakhir tentang TVET menunjukkan bahwa integrasi platform digital, media visual, dan pembelajaran berbasis praktik berperan penting dalam penguatan keterampilan digital siswa vokasi (Samad & Setyabudhi, 2023; Shakeel et al., 2023; Zervas & Stiakakis, 2024).

Mata pelajaran Dasar-Dasar Multimedia, khususnya pokok bahasan desain grafis, memiliki karakteristik visual dan prosedural. Siswa perlu memahami konsep warna, komposisi, keseimbangan, ikon, bentuk, tipografi, dan tata letak, lalu menerapkannya melalui perangkat lunak desain. Materi seperti ini sulit dikuasai jika hanya disampaikan melalui ceramah atau slide statis karena siswa membutuhkan contoh visual, demonstrasi langkah kerja, dan kesempatan mengulang prosedur sampai benar. Penelitian terdahulu pada pembelajaran desain grafis di SMK juga menunjukkan bahwa media tutorial dan media interaktif membantu siswa memahami proses pembuatan desain secara lebih konkret (Lahinta et al., 2024; Nugraha & Iskandar, 2024; Olvyia & Hasanah, 2024). Video tutorial merupakan media yang sesuai untuk pembelajaran desain grafis karena mampu menyajikan proses kerja secara bertahap. Melalui video, siswa dapat melihat urutan tindakan, posisi menu, perubahan objek pada kanvas, pengaturan warna, dan hasil akhir desain. Bukti mutakhir menunjukkan bahwa teknologi video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan praktik apabila dirancang dengan durasi, segmentasi, visualisasi, dan aktivitas belajar yang tepat (Lin & Yu, 2024; Navarrete et al., 2025). Selain itu, pengaturan kecepatan pemutaran dan kesempatan mengulang bagian tertentu memberi dukungan bagi pembelajaran mandiri (Mo et al., 2022; Zhu et al., 2022).

Canva dipilih sebagai aplikasi utama dalam pengembangan video tutorial karena menyediakan antarmuka yang relatif mudah digunakan, templat desain, elemen grafis, pengaturan teks, dan fasilitas visual yang sesuai untuk pemula. Penggunaan Canva dalam konteks pembelajaran telah banyak dilaporkan membantu siswa atau mahasiswa menghasilkan produk visual dengan proses yang lebih sederhana, kreatif, dan kolaboratif (Afriadi et al., 2023; Aruan et al., 2024; Fitria, 2022; Hidayah et al., 2024; Ilyas et al., 2023; Sayekti & Triwahyuni, 2025). Dengan demikian, Canva dapat menjadi jembatan antara kebutuhan pembelajaran desain grafis dan keterbatasan kemampuan awal siswa dalam menggunakan perangkat lunak desain yang kompleks.

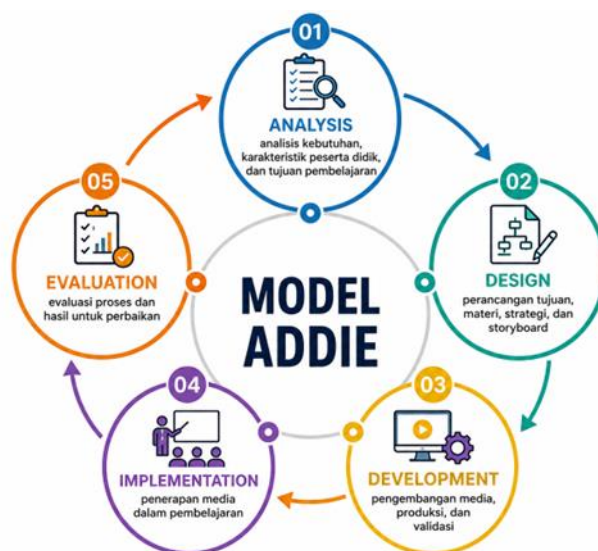
Observasi awal di kelas X SMKN 5 Kendari menunjukkan bahwa pembelajaran desain grafis masih banyak berpusat pada guru. Guru menjelaskan materi dengan slide sederhana dan demonstrasi terbatas, sedangkan siswa sering membutuhkan pengulangan saat menggunakan fitur desain. Siswa juga mengalami kesulitan membedakan fungsi elemen visual, mengatur teks, memilih warna, dan menyusun layout secara proporsional. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik materi yang menuntut latihan visual-prosedural dan media pembelajaran yang tersedia.

Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan video tutorial desain grafis berbasis ADDIE untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan dan mendeskripsikan kelayakan produk berdasarkan validasi ahli. Kontribusi penelitian terletak pada penyediaan media pembelajaran visual yang dapat digunakan guru sebagai pendukung pembelajaran tatap muka, sekaligus digunakan siswa sebagai sumber belajar mandiri untuk mengulang prosedur desain grafis sesuai kebutuhan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Model ADDIE dipilih karena memiliki alur sistematis untuk mengembangkan produk pembelajaran melalui tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Literatur terbaru menegaskan bahwa ADDIE masih relevan untuk pengembangan media dan pembelajaran digital karena memungkinkan analisis kebutuhan, perancangan tujuan, pengembangan produk, implementasi, dan evaluasi dilakukan secara terstruktur serta berbasis umpan balik (Abuhassna et al., 2024; Adeoye et al., 2024; LaMarca & LaMarca, 2024; Spatioti et al., 2022). Penelitian ini dibatasi sampai tahap Development. Pembatasan ini dilakukan karena fokus penelitian adalah menghasilkan produk video tutorial yang layak berdasarkan analisis kebutuhan, rancangan instruksional, pengembangan media, validasi ahli, dan revisi produk. Oleh karena itu, penelitian ini belum menguji efektivitas produk secara luas melalui tahap Implementation dan Evaluation. Batasan tersebut penting ditegaskan agar klaim penelitian tetap sesuai dengan data yang tersedia.

Model ADDIE yang menjadi acuan pengembangan ditampilkan pada gambar berikut. Gambar tersebut menunjukkan bahwa setiap tahap tidak berdiri sendiri, tetapi dapat memperoleh umpan balik untuk revisi produk. Dalam penelitian ini, tahap implementasi dan evaluasi disajikan sebagai kerangka model, sedangkan pelaksanaan penelitian difokuskan pada tiga tahap pertama.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ADDIE
(diadaptasi dari (Abuhassna et al., 2024; Spatioti et al., 2022))

Penelitian dilaksanakan di SMKN 5 Kendari pada Program Keahlian Multimedia. Subjek penelitian terdiri atas guru mata pelajaran Dasar-Dasar Multimedia sebagai informan kebutuhan dan ahli materi, ahli media sebagai penilai kualitas tampilan dan teknis video, serta siswa kelas X sebagai pengguna sasaran yang menjadi dasar analisis kebutuhan. Objek penelitian adalah produk video tutorial desain grafis yang dikembangkan dengan Canva dan CapCut. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, analisis dokumen

pembelajaran, dokumentasi produk, dan validasi ahli. Observasi digunakan untuk mengidentifikasi proses pembelajaran, media yang digunakan guru, respons siswa, dan kesulitan siswa saat mempelajari desain grafis. Wawancara guru digunakan untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan media, karakteristik siswa, materi prioritas, serta kendala pembelajaran. Analisis dokumen dilakukan terhadap silabus atau perangkat ajar agar materi video tetap sesuai dengan capaian pembelajaran.

Instrumen validasi ahli digunakan untuk menilai dua aspek utama. Validasi ahli materi mencakup kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan konsep desain grafis, kejelasan contoh, urutan materi, dan kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa. Validasi ahli media mencakup tampilan visual, keterbacaan teks, kualitas audio, kualitas transisi, durasi, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian video dengan prinsip pembelajaran multimedia. Masukan validator digunakan sebagai dasar revisi produk.

Prosedur pengembangan produk disajikan pada Tabel 1. Tabel ini mempertahankan data prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan menegaskan bahwa penelitian difokuskan pada tiga tahap awal ADDIE.

Tabel 1. Prosedur Pengembangan Video Tutorial Berbasis ADDIE

Tahap	Tujuan	Kegiatan Utama	Luaran
Analysis	Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran	Observasi kelas, wawancara guru, dan analisis perangkat ajar	Peta kebutuhan media dan materi desain grafis
Design	Merancang struktur video tutorial	Menentukan tujuan, materi, storyboard, alur demonstrasi, dan naskah narasi	Rancangan video dan storyboard
Development	Menghasilkan dan memvalidasi produk	Merekam layar, mengedit video, menambahkan narasi, melakukan validasi ahli, dan merevisi produk	Video tutorial desain grafis yang telah direvisi

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Data observasi dan wawancara direduksi, dikelompokkan berdasarkan tema kebutuhan pembelajaran, kemudian digunakan sebagai dasar perancangan produk. Data validasi dianalisis melalui ringkasan masukan ahli untuk menentukan aspek yang perlu diperbaiki. Karena naskah sumber tidak memuat skor validasi kuantitatif, penelitian ini tidak menampilkan persentase kelayakan dan tidak membuat klaim efektivitas terhadap hasil belajar. Keputusan kelayakan produk didasarkan pada kesesuaian materi, kelayakan tampilan, keterpahaman alur video, dan tindak lanjut revisi atas masukan validator.

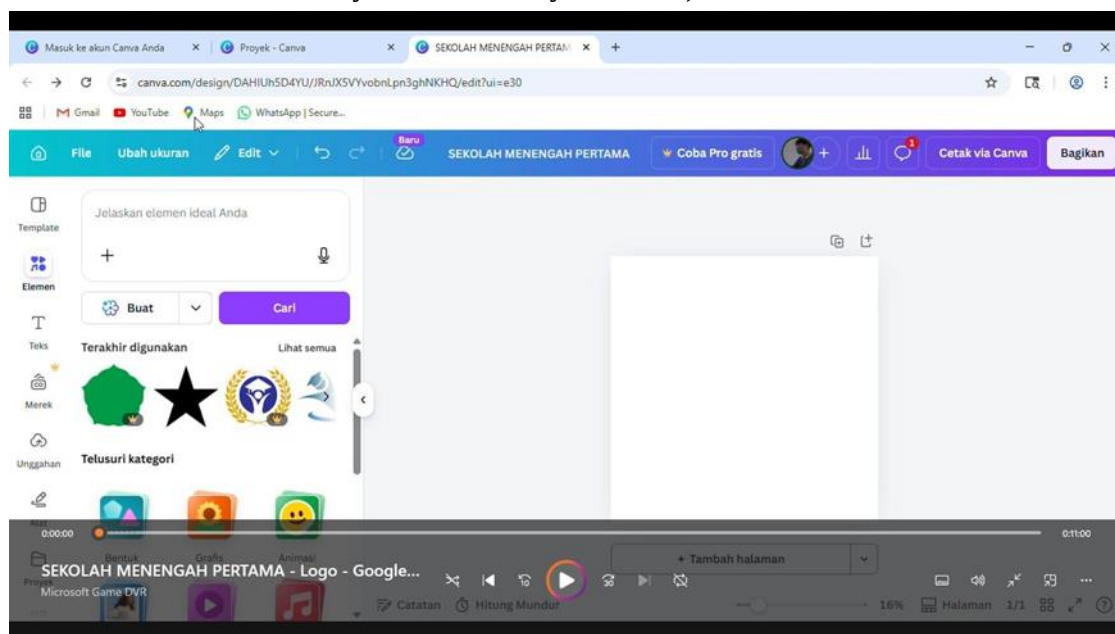
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran desain grafis di kelas X SMKN 5 Kendari membutuhkan media yang mampu menampilkan proses kerja secara visual, bertahap, dan mudah diulang. Materi desain grafis tidak cukup dipahami melalui definisi atau penjelasan lisan karena siswa harus melihat bagaimana elemen visual dipilih, diposisikan,

disesuaikan ukurannya, diberi warna, dan dikombinasikan menjadi satu desain yang utuh. Temuan ini sejalan dengan karakteristik video-based learning yang menekankan pentingnya fitur visual, teks, audio, segmentasi, dan aktivitas belajar dalam mendukung pemahaman procedural (Li et al., 2024; Navarrete et al., 2025). Observasi pembelajaran menunjukkan bahwa slide sederhana belum optimal membantu siswa memahami tahapan kerja desain. Siswa sering memerlukan pengulangan instruksi, terutama saat memilih elemen, mengatur teks, dan menata layout. Wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa media yang dapat diputar ulang diperlukan agar siswa dapat belajar secara mandiri di luar jam pelajaran. Dengan dasar tersebut, video tutorial dirancang sebagai media yang menampilkan demonstrasi langsung, narasi singkat, dan penanda visual pada bagian-bagian penting.

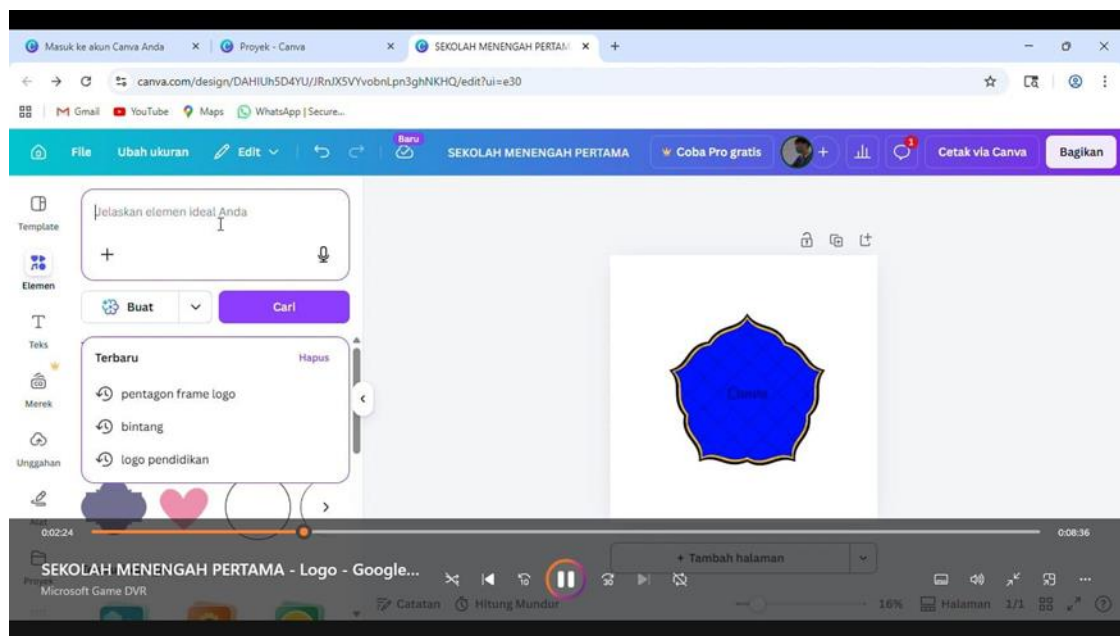
Pada tahap desain, materi video disusun berdasarkan urutan kerja pembuatan logo sederhana. Urutan tersebut meliputi pengenalan antarmuka Canva, pemilihan elemen grafis, pengaturan warna, penataan layout, penambahan teks, pengaturan tipografi, dan penyelesaian desain. Storyboard disusun untuk memastikan setiap segmen video memiliki tujuan instruksional yang jelas. Naskah narasi dibuat ringkas agar siswa tidak terbebani oleh penjelasan yang terlalu panjang. Prinsip ini sesuai dengan teori pembelajaran multimedia yang menekankan keseimbangan antara kata, gambar, dan kapasitas pemrosesan kognitif (AlShaikh et al., 2024; Mayer, 2024).

Produk video tutorial dikembangkan menggunakan Canva sebagai aplikasi utama untuk membuat desain dan CapCut sebagai aplikasi penyuntingan video. Canva digunakan karena menyediakan fitur visual yang mudah diakses oleh pemula, sedangkan CapCut digunakan untuk menyusun rekaman layar, menambahkan narasi, mengatur transisi, dan memberi teks penegas. Pemilihan Canva juga didukung oleh penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan untuk mengembangkan media visual, video pembelajaran, dan media kreatif berbasis desain dalam berbagai konteks pendidikan (Anggraeni & Wati, 2025; Aruan et al., 2024; Fitria, 2022; Sayekti & Triwahyuni, 2025).



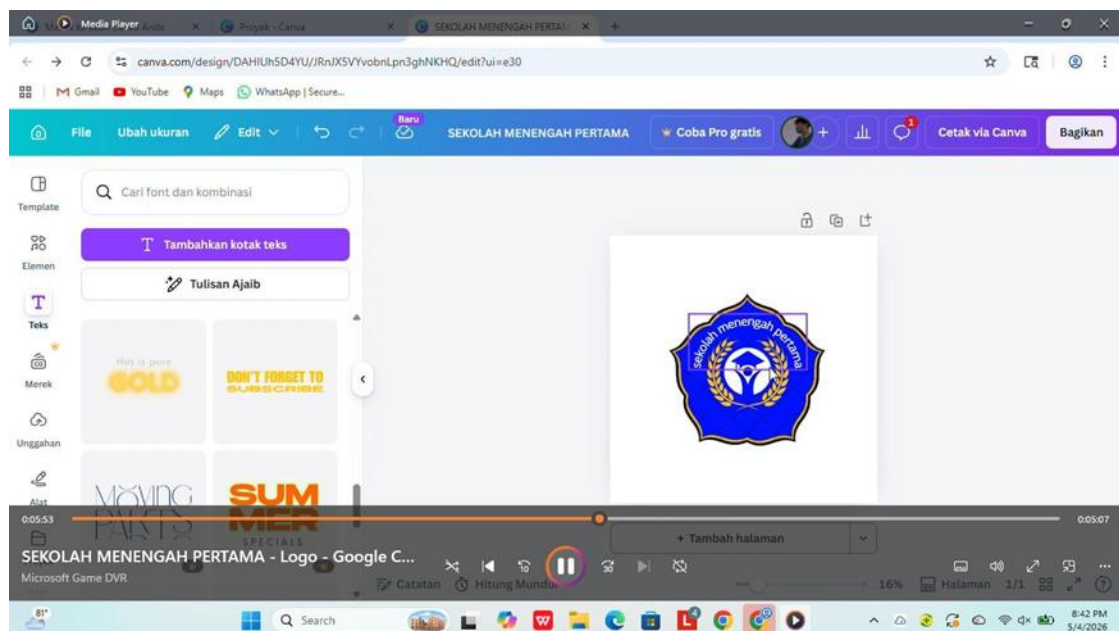
Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi Desain

Pada tahap awal, siswa diperkenalkan dengan tampilan antarmuka Canva yang digunakan dalam pembuatan desain grafis. Bagian ini menjelaskan fungsi menu utama, area kanvas, panel elemen, toolbar atas, dan kontrol navigasi. Pengenalan antarmuka penting karena siswa perlu memahami ruang kerja sebelum melakukan proses desain.



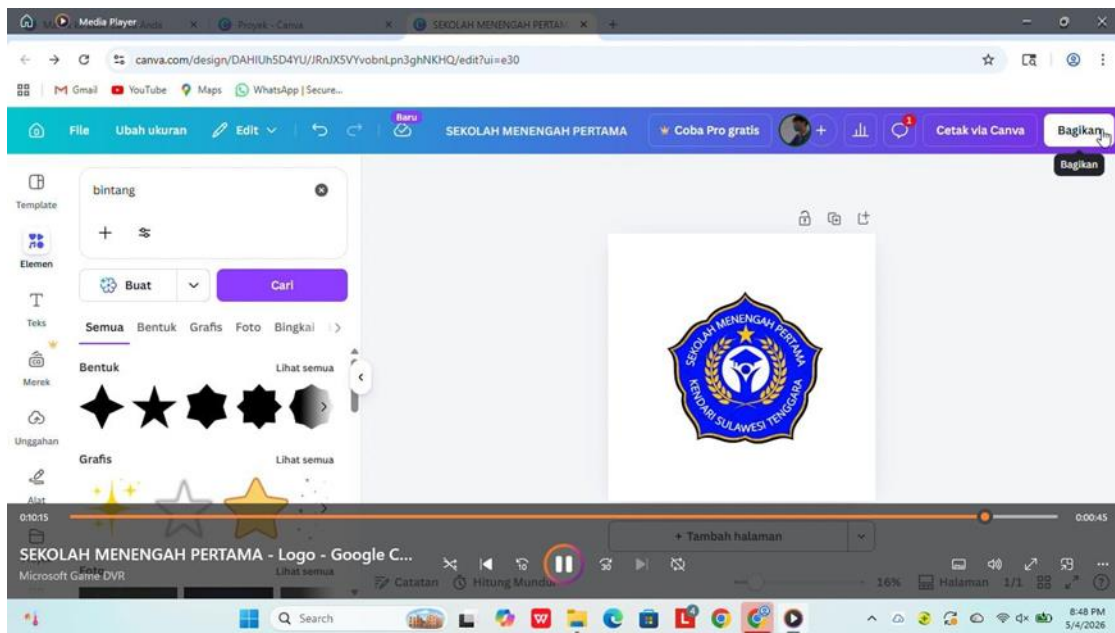
Gambar 2. Proses Pembuatan Desain

Tahap berikutnya menampilkan proses pembuatan desain. Siswa mulai memilih elemen, mengatur layout, menentukan bentuk dasar, dan memilih kombinasi warna. Demonstrasi ini membantu siswa memahami bahwa desain grafis dibangun melalui keputusan visual yang saling berkaitan, bukan hanya dengan menempatkan objek secara acak.



Gambar 3. Pengaturan Teks Dan Tipografi

Bagian ini menampilkan proses penambahan teks dan pengaturan tipografi. Siswa diarahkan untuk memilih jenis huruf, ukuran, posisi, dan bentuk teks yang sesuai dengan karakter logo. Tahap ini menegaskan bahwa tipografi berperan penting dalam keterbacaan, identitas visual, dan kesan profesional sebuah desain.



Gambar 4. Hasil Akhir Desain

Bagian akhir menunjukkan hasil desain logo yang telah lengkap. Siswa dapat melihat hubungan antara bentuk dasar, ikon pendidikan, teks melingkar, warna, dan elemen aksen. Tampilan akhir ini menjadi contoh output yang diharapkan setelah siswa mengikuti seluruh langkah dalam video tutorial.

Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, kejelasan konsep desain grafis, urutan penyajian, dan kesesuaian contoh dengan kemampuan siswa. Ahli media menilai tampilan visual, kualitas audio, keterbacaan teks, transisi, dan kemudahan siswa mengikuti langkah. Hasil validasi menunjukkan bahwa video tutorial layak digunakan setelah revisi pada beberapa aspek, terutama penyederhanaan istilah teknis, penambahan teks penegas, peningkatan kualitas audio, dan pengaturan tampilan agar tidak terlalu padat.

Ringkasan validasi ahli dan tindak lanjut revisi produk disajikan pada Tabel 2. Data tabel dipertahankan dari hasil revisi sebelumnya dan digunakan sebagai bukti bahwa produk telah melalui proses penilaian serta perbaikan berbasis masukan validator.

Tabel 2. Ringkasan Validasi Ahli dan Tindak Lanjut Revisi Produk

Validator	Aspek yang Dinilai	Temuan/Saran	Tindak Lanjut Revisi
Ahli materi	Kesesuaian isi, urutan materi, ketepatan konsep desain grafis	Materi sudah sesuai, tetapi beberapa istilah teknis perlu dijelaskan lebih sederhana	Menambahkan teks penegas dan memperjelas narasi pada istilah tipografi, layout, dan elemen visual
Ahli media	Tampilan, audio, keterbacaan teks, transisi, dan	Tampilan sudah menarik, tetapi audio dan teks penegas perlu ditingkatkan	Meningkatkan kualitas audio, menambah penanda teks, dan

	kemudahan penggunaan	agar lebih mudah diikuti	menyederhanakan tampilan pada bagian yang padat
Pengguna sasaran	Kejelasan langkah dan kemudahan mengikuti demonstrasi	Siswa membutuhkan alur yang dapat diulang dan contoh yang dekat dengan tugas praktik	Menyusun video secara bertahap dari pengenalan antarmuka sampai hasil akhir desain

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa video tutorial memiliki kesesuaian yang kuat dengan karakteristik materi desain grafis. Materi desain grafis menuntut siswa menguasai konsep sekaligus prosedur. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu menyediakan contoh visual, demonstrasi, dan alur praktik yang dapat diikuti siswa secara langsung. Video tutorial memenuhi kebutuhan tersebut karena menampilkan tindakan desain secara real-time dan memungkinkan siswa memutar ulang bagian yang belum dipahami.

Dari perspektif teori pembelajaran multimedia, video tutorial yang menggabungkan tampilan layar, narasi, teks penegas, dan contoh visual dapat membantu siswa menghubungkan informasi verbal dengan informasi visual. Namun, video harus dirancang secara tersegmentasi dan tidak memuat elemen yang berlebihan agar tidak menambah beban kognitif siswa. Oleh karena itu, revisi produk yang menambahkan teks penegas, memperjelas audio, dan menyederhanakan tampilan merupakan langkah penting untuk meningkatkan keterpahaman media (Mayer, 2024; Mo et al., 2022; Ring & Brahm, 2022). Penggunaan Canva sebagai basis tutorial juga tepat untuk siswa SMK karena aplikasi ini menyediakan antarmuka yang relatif mudah diakses, elemen desain yang beragam, dan proses desain yang lebih ramah bagi pemula. Siswa dapat memulai dari bentuk sederhana, memilih elemen, memodifikasi warna, mengatur tipografi, dan menghasilkan desain yang layak secara visual. Temuan ini sejalan dengan sejumlah penelitian yang menempatkan Canva sebagai media pembelajaran kreatif, visual, dan fleksibel untuk mendukung keterampilan desain serta produksi konten digital (Afriadi et al., 2023; Fitria, 2022; Hidayah et al., 2024; Ikram & Nasir, 2024; Ilyas et al., 2023).

Dalam konteks pendidikan vokasi, video tutorial dapat menjadi media yang mendukung pembelajaran mandiri dan pembelajaran berbasis praktik. Siswa SMK tidak hanya membutuhkan pemahaman teoritis, tetapi juga kemampuan menghasilkan produk. Ketika video tutorial tersedia, siswa dapat mengulang proses secara mandiri, menyesuaikan tempo belajar, dan memperbaiki hasil desain berdasarkan contoh yang diberikan. Hal ini sesuai dengan kajian tentang pengembangan media di TVET yang menekankan pentingnya integrasi teknologi, latihan, dan produk kerja dalam pembelajaran (Lahinta et al., 2024; Shakeel et al., 2023; Zervas & Stiakakis, 2024).

Dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan slide atau penjelasan lisan, video tutorial memberi dukungan yang lebih konkret terhadap pembelajaran prosedural. Video memungkinkan siswa melihat perubahan objek dari tahap awal hingga akhir, termasuk kesalahan yang mungkin muncul selama proses desain. Dengan demikian, media ini dapat mengurangi ketergantungan siswa pada demonstrasi langsung guru dan memberi kesempatan lebih luas untuk berlatih. Penelitian terkait video pembelajaran menunjukkan bahwa video yang dirancang dengan baik dapat mendukung motivasi, keterlibatan, dan keterampilan praktik, terutama jika disertai aktivitas belajar yang jelas (Lin & Yu, 2024; Zhu et al., 2022; Zolkwer et al., 2023).

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan. Pengembangan produk baru sampai tahap validasi ahli dan revisi produk. Penelitian belum melaksanakan implementasi luas dan belum menguji efektivitas produk secara kuantitatif terhadap hasil belajar, motivasi,

atau keterampilan desain siswa. Oleh karena itu, klaim penelitian dibatasi pada kelayakan produk dan potensi penggunaannya sebagai media pembelajaran. Penelitian lanjutan perlu menguji video tutorial melalui desain eksperimen atau kuasi-eksperimen agar diperoleh bukti empiris tentang pengaruh media terhadap capaian belajar siswa.

Implikasi praktis penelitian ini adalah guru dapat menggunakan video tutorial sebagai pendukung pembelajaran tatap muka. Guru dapat mengarahkan siswa untuk menonton bagian tertentu sebelum praktik, menghentikan video pada langkah penting, atau meminta siswa mengulang video ketika mengalami kesulitan. Dengan strategi tersebut, waktu pembelajaran di kelas dapat lebih banyak digunakan untuk bimbingan, diskusi desain, dan evaluasi karya siswa. Implikasi teoretisnya, penelitian ini memperkuat penggunaan ADDIE sebagai model pengembangan media pembelajaran yang sistematis, terutama untuk materi vokasi yang bersifat visual dan prosedural (Abuhassna et al., 2024; Adeoye et al., 2024; Spatioti et al., 2022).

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan video tutorial desain grafis berbasis ADDIE untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan, dengan konteks pengembangan pada pembelajaran Dasar-Dasar Multimedia di SMKN 5 Kendari. Pengembangan dilakukan melalui tahap Analysis, Design, dan Development. Tahap analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang visual, demonstratif, dan dapat diulang. Tahap desain menghasilkan struktur materi, storyboard, dan naskah narasi. Tahap pengembangan menghasilkan video tutorial menggunakan Canva dan CapCut.

Produk video tutorial memuat alur pembelajaran mulai dari pengenalan antarmuka aplikasi, proses pembuatan desain, pengaturan teks dan tipografi, hingga hasil akhir desain. Validasi ahli menunjukkan bahwa produk layak digunakan setelah revisi pada kejelasan istilah teknis, kualitas audio, teks penegas, dan penyederhanaan tampilan. Dengan demikian, video tutorial ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung latihan desain grafis secara mandiri dan bertahap.

Penelitian ini belum menguji efektivitas produk secara luas terhadap hasil belajar, motivasi, dan keterampilan desain siswa. Penelitian berikutnya disarankan melanjutkan tahap Implementation dan Evaluation dalam model ADDIE, menggunakan instrumen validasi kuantitatif, melibatkan jumlah siswa yang lebih besar, serta menguji dampak video tutorial terhadap kemampuan siswa menghasilkan karya desain grafis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuhassna, H., Alnawajha, S., Awae, F., Mohamed Adnan, M. A. B., & Edwards, B. I. (2024). Synthesizing technology integration within the ADDIE model for instructional design: A comprehensive systematic literature review. *Journal of Autonomous Intelligence*, 7(5). <https://doi.org/10.32629/jai.v7i5.1546>
- Adeoye, M. A., Mohammed, A., & Onikoyi, O. A. (2024). The role of instructional leadership in enhancing teacher performance in primary schools. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru*, 12(1), 219–231. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v12i1.21775>
- Afriadi, P., Rozi, F., Prawijaya, S., & Ratno, S. (2023). Using the Canva App as a media horizontal thematic learning (art, science and language). In *Elementary School. Proceedings of the 4th International Conference on Science Education in the Industrial Revolution 4.0*. <https://doi.org/10.4108/eai.24-11-2022.2332611>
- AlShaikh, R., Al-Malki, N., & Almasre, M. (2024). The implementation of the cognitive theory of multimedia learning in the design and evaluation of an AI educational video assistant utilizing large language models. *Heliyon*, 10(3), 25361. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e25361>

- Anggraeni, W., & Wati, T. L. (2025). Canva animated video improves elementary social studies comprehension. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 20(1). <https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i1.1027>
- Aruan, L., Dallion, R., Hafniati, & Evianty, R. (2024). Development of Canva For Education-Based Learning Media to Improve German Reading Ability (Lesen) Level A1. *Proceedings of the 5th International Conference on Innovation in Education, Science, and Culture*. <https://doi.org/10.4108/eai.24-10-2023.2342113>
- Fitria, T. N. (2022). Using Canva as media for English language teaching (ELT): Developing creativity for informatics students. *ELT Echo: The Journal of English Language Teaching in Foreign Language Context*, 7(1). <https://doi.org/10.24235/eltecho.v7i1.10789>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Hidayah, H. A., Hidayatullah, H. M., Asnidar, A., & Nasir, N. (2024). Penggunaan media pembelajaran desain grafis melalui Canva. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 97–102. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.335>
- Ikram, D., & Nasir, M. (2024). Pemanfaatan Canva untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal PENA*, 12(1). <https://doi.org/10.26618/jp.v12i1.17099>
- Ilyas, M., Syarif, H., & Refnaldi. (2023). The use of English language learning videos designed through Canva App: Students' perceptions. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(8). <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i08.39215>
- Lahinta, A., Latief, M., Suhada, S., & Bobihu, Y. (2024). Development of interactive learning media in basic graphic design subjects for vocational high school students based on Android. *Proceedings of the 5th Vocational Education International Conference*. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-198-2_185
- LaMarca, V. J., & LaMarca, J. M. (2024). Using the ADDIE model of instructional design to create programming for comprehensive ABA treatment. *Behavior Analysis in Practice*, 17, 371–388. <https://doi.org/10.1007/s40617-024-00908-2>
- Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. *PLOS ONE*, 19. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350>
- Lin, Y., & Yu, Z. (2024). A meta-analysis evaluating the effectiveness of instructional video technologies. *Technology, Knowledge and Learning*, 29, 2081–2115. <https://doi.org/10.1007/s10758-023-09669-3>
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36, 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mo, C.-Y., Wang, C., Dai, J., & Jin, P. (2022). Video playback speed influence on learning effect from the perspective of personalized adaptive learning: A study based on cognitive load theory. *Frontiers in Psychology*, 13, 839982. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.839982>
- Navarrete, E., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, A. (2025). A closer look into recent video-based learning research: A comprehensive review of video characteristics, tools, technologies, and learning effectiveness. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 35, 1631–1694. <https://doi.org/10.1007/s40593-025-00481-x>
- Nugraha, R. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Development of video tutorials as a media for learning graphic design in vocational high schools. *Journal of Educational Research*

- and Innovation Technology*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.1>
- Olvyaya, A., & Hasanah, F. N. (2024). MUDIG transforms global vocational education by enhancing engagement. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 25(2). <https://doi.org/10.21070/ijins.v25i2.1097>
- Ring, M., & Brahm, T. (2022). A rating framework for the quality of video explanations. *Technology, Knowledge and Learning*. <https://doi.org/10.1007/s10758-022-09635-5>
- Samad, S., & Setyabudhi, A. L. (2023). Application of video-based learning media with applications to improve learning activities of vocational high school students. *Technical and Vocational Education International Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.55642/taveij.v3i1.211>
- Sayekti, D. W., & Triwahyuni, E. (2025). Canva D-ID based English video tutorial learning media on creativity and learning outcomes in senior high school students. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 14(4). <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v14i4.99979>
- Shakeel, S. I., Al Mamun, M., & Haolader, M. (2023). Instructional design with ADDIE and rapid prototyping for blended learning: Validation and its acceptance in the context of TVET Bangladesh. *Education and Information Technologies*, 28, 7601–7630. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11471-0>
- Spatioti, A., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. *Inf*, 13, 402. <https://doi.org/10.3390/info13090402>.
- Zervas, I., & Stiakakis, E. (2024). Digital skills in vocational education and training: Investigating the impact of Erasmus, digital tools, and educational platforms. *Journal of Infrastructure, Policy and Development*, 8(8), 8415. <https://doi.org/10.24294/jipd.v8i8.8415>
- Zhu, J., Yuan, H., Zhang, Q., Huang, P.-H., Wang, Y., Duan, S., Lei, M., Lim, E. G., & Song, P. (2022). The impact of short videos on student performance in an online-flipped college engineering course. *Humanities and Social Sciences Communications*, 9, 327. <https://doi.org/10.1057/s41599-022-01355-6>
- Zolkwer, M. B., Hidalgo, R., & Singer, B. F. (2023). Making educational videos more engaging and enjoyable for all ages: An exploratory study on the influence of embedded questions. *International Journal of Lifelong Education*, 42(3), 283–297. <https://doi.org/10.1080/02601370.2023.2196449>