

239/S/PM-KCBRK.03.08/13/Agustus/2025

**PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEMANFAATAN
TEKNOLOGI AI PADA MATA PELAJARAN PERANGKAT
LUNAK GRAFIS UNTUK SISWA KELAS 11 DKV SMKN 2
BANDUNG**



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Multimedia

Oleh
Putri Reginawati Sugito
2108089

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

LEMBAR HAK CIPTA
PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEMANFAATAN
TEKNOLOGI AI PADA MATA PELAJARAN PERANGKAT LUNAK
GRAFIS UNTUK SISWA KELAS 11 DKV SMKN 2 BANDUNG

Oleh:
Putri Reginawati Sugito
2108089

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Putri Reginawati Sugito
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus UPI di Cibiru
Juni, 2025

Hak Cipta dilindungi Undang-undang. Tidak diperkenankan skripsi ini untuk
diperbanyak seluruhnya maupun sebagian, baik melalui pencetakan ulang,
fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

LEMBAR PENGESAHAN

PUTRI REGINAWATI SUGITO

**PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEMANFAATAN
TEKNOLOGI AI PADA MATA PELAJARAN PERANGKAT LUNAK
GRAFIS UNTUK SISWA KELAS II DKV SMKN 2 BANDUNG**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. H. M. Hasan Basari, M. Pd.

NIP. 196607241991031008

Pembimbing II



Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds.

NIP. 920171219860906201

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia



Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T.

NIP. 920230219890404101

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Reginawati Sugito

NIM : 2108089

Program Studi : Pendidikan Multimedia

Judul karya : PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEMANFAATAN
TEKNOLOGI AI PADA MATA PELAJARAN PERANGKAT
LUNAK GRAFIS UNTUK SISWA KELAS 11 DKV SMKN 2
BANDUNG

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik plagiarism maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarism dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarism, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Bandung, 25 Agustus 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Putri Reginawati Sugito

NIM. 2108089

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, atas berkat dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi berjudul “PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI AI PADA MATA PELAJARAN PERANGKAT LUNAK GRAFIS UNTUK SISWA KELAS 11 DKV SMKN 2 BANDUNG”. Adapun tujuan dari penelitian skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat lulus S1 dari Program Didikan Pendidikan Multimedia di Universitas Pendidikan Indonesia.

Berbagai tantangan dan rintangan yang dilalui peneliti untuk bisa menyelesaikan penelitian ini. Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan bisa diselesaikan tanpa bantuan dari pihak-pihak yang senantiasa membantu peneliti. Karena itu pada kesempatan kali ini, peneliti ingin menyampaikan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Prof. Dr. Karim Suryadi, M.Si. Selaku direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru.
2. Bapak Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T. Selaku Kepala Prodi Pendidikan Multimedia yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas serta senantiasa memberikan dukungan dalam proses akademik. dalam menempuh pendidikan di kampus ini.
3. Bapak Dr. H. M. Hasan Basari, M. Pd., selaku dosen pembimbing 1, yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, menyediakan waktu, pengetahuan, dan memberikan petunjuk motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Dian Rinjani, S.Pd., M. Ds., selaku dosen pembimbing 2, yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, menyediakan waktu, pengetahuan, dan memberikan petunjuk motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen program studi S-1 Pendidikan Multimedia UPI Kampus Daerah Cibiru yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman serta memberikan bimbingan kepada peneliti selama menjadi mahasiswa program studi Pendidikan Multimedia.

6. Kedua orang tua tercinta, Sugito dan Susi Susilawati, atas kasih sayang, doa, dan dukungan moral maupun materi yang tak ternilai.
7. Ibu Indriyani Hargesta, S,Pd selaku guru DKV SMKN 2 Bandung, yang bersedia menjadi narasumber serta menjadi responden dalam penelitian ini.
8. Seluruh guru DKV SMKN 2 yang membantu dalam publikasi video, serta pengkondisian siswa siswi kelas 11 DKV.
9. Seluruh murid kelas 11 DKV SMKN 2 Bandung, yang senantiasa membantu peneliti menjadi responden dalam penelitian ini.
10. Diri Sendiri yang telah berusaha semampu mungkin untuk melakukan yang terbaik pada pengerjaan skripsi ini.
11. Muhammad Naufal Rezkiansyah yang telah kebersamai, memotivasi dan memberi support selama pengerjaan skripsi.
12. Teman-teman seperjuangan di kampus dan SMA, yang selalu memberikan semangat dan bantuan selama proses penyusunan skripsi.
13. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu, yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak untuk perbaikan di masa mendatang.

Bandung, 25 Agustus 2025



Putri Reginawati Sugito

NIM. 2108089

PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI AI PADA MATA PELAJARAN PERANGKAT LUNAK GRAFIS UNTUK SISWA KELAS 11 DKV SMKN 2 BANDUNG

Putri Reginawati Sugito

2108089

ABSTRAK

Di lingkungan sekolah khususnya di SMKN 2 Bandung jurusan DKV terdapat beberapa siswa kesulitan dan membutuhkan waktu lama untuk dapat mengerjakan tugas praktik yang menyebabkan hasil praktik kurang memuaskan. Melihat dari perkembangan teknologi di era ini, salah satu teknologi yang berkembang yakni teknologi *Artificial Intelligence* (AI), memicu kekhawatiran guru akan penyalahgunaan teknologi secara negatif seperti digunakan untuk mencontek dan menurut beberapa siswa beberapa teman sekelasnya ada yang menggunakan teknologi AI untuk mencontek. Dari permasalahan yang ada, sayangnya belum ada pembelajaran materi terkait pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) di sekolah SMKN 2 Bandung. Oleh karena itu, dibuatnya penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan gambaran untuk menambah pengetahuan siswa dan siswi kelas 11 khususnya untuk jurusan DKV di SMKN 2 Bandung terkait pemanfaatan teknologi AI khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) agar siswa dan siswi dapat menggunakan pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dengan baik. Metode yang digunakan ialah *Design and Development* (D&D) dimana peneliti mencari tahu masalah, menentukan solusi dan tujuan, mendesain dan merancang video pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) serta mensosialisasikannya ke siswa dan siswi kelas 11 jurusan DKV SMKN 2 Bandung. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan wawancara serta pengolahan data menggunakan pengolahan data kualitatif. Hasil penelitian yang didapatkan cukup memuaskan karena responden paham dengan materi yang disampaikan serta hasil video pemanfaatan teknologi AI didukung oleh guru DKV di SMKN 2 Bandung.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Teknologi AI, Kecerdasan Buatan. Desain Komunikasi Visual, Sekolah Menengah Kejuruan.

**PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEMANFAATAN
TEKNOLOGI AI PADA MATA PELAJARAN PERANGKAT
LUNAK GRAFIS UNTUK SISWA KELAS 11 DKV SMKN 2
BANDUNG**

Putri Reginawati Sugito

2108089

ABSTRACT

In the school environment, especially at SMKN 2 Bandung majoring in Visual Communication Design (DKV), several students have difficulty and need a long time to be able to complete practical assignments which causes the results of the practical to be less than satisfactory. Seeing the development of technology in this era, one of the developing technologies, namely Artificial Intelligence (AI) technology, has triggered teacher concerns about the negative misuse of technology such as being used for cheating and according to several students, some of their classmates have used AI technology to cheat. From the existing problems, unfortunately there has not been any learning material related to the use of Artificial Intelligence (AI) technology at SMKN 2 Bandung. Therefore, this study aims to provide insight and an overview to increase the knowledge of 11th grade students, especially for the DKV major at SMKN 2 Bandung regarding the use of AI technology, especially in the field of Visual Communication Design (DKV) so that students can use the use of Artificial Intelligence (AI) technology properly. The method used is Design and Development (D&D) where researchers find out problems, determine solutions and objectives, design and design videos on the use of Artificial Intelligence (AI) technology and socialize it to 11th grade students majoring in Visual Communication Design (DKV) at SMKN 2 Bandung. The data collection techniques used in this study were questionnaires and interviews, while qualitative data processing was used. The results were quite satisfactory, as respondents understood the material presented, and the video on the use of AI technology was supported by the Visual Communication Design (DKV) teacher at SMKN 2 Bandung.

Keywords: *EducationVideo, AI Technology, Artificial Intelligence, visual communication design, vocational high school.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR SINGKATAN	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Perancangan	Error! Bookmark not defined.
2.2 Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Jenis Jenis Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.3 Video Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Manfaat Video Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.4 Teknologi <i>Artificial Intelligence</i> (AI)	Error! Bookmark not defined.

2.4.1 Manfaat Teknologi <i>Artificial Intelligence</i> (AI)	Error! Bookmark not defined.
2.4.2 Jenis Jenis Teknologi <i>Artificial Intelligence</i> (AI)	Error! Bookmark not defined.
2.5 Mokker AI	Error! Bookmark not defined.
2.5.1 Manfaat Mokker AI.....	Error! Bookmark not defined.
2.5.2 Cara Penggunaan Mokker AI.....	Error! Bookmark not defined.
2.6 Desain Komunikasi Visual (DKV).....	Error! Bookmark not defined.
2.7 Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1 Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Desain Produk	Error! Bookmark not defined.
3.2.1 Identitas Produk	Error! Bookmark not defined.
3.2.2 Spesifikasi Produk.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.4 Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.
3.5 Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.6 Pengolahan Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.7 Metode Pengujian dan Evaluasi	Error! Bookmark not defined.
1. Uji Coba di Kelas	Error! Bookmark not defined.
2. Evaluasi	Error! Bookmark not defined.
3.8 Alat dan Bahan	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Identifikasi Masalah (<i>Identify the Problem</i>).Error!	Bookmark not defined.
4.2 Mendeskripsikan Tujuan (<i>Describe the Objectives</i>)	Error! Bookmark not defined.

4.3 Desain dan Pengembangan Produk (Design and Develop).....	Error!
Bookmark not defined.	
A. Pra-Produksi	Error! Bookmark not defined.
B. Produksi.....	Error! Bookmark not defined.
C. Pasca-Produksi	Error! Bookmark not defined.
4.4 Uji Coba Produk (<i>Test the Artifact</i>) dan Evaluasi Hasil Ujicoba (<i>Evaluate Testing Result</i>)	Error! Bookmark not defined.
4.4.1 Uji Coba dan Evaluasi pada Ahli media.....	Error! Bookmark not defined.
4.4.2 1 Uji Coba dan Evaluasi pada Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
4.4.3 Uji Coba dan Evaluasi pada Siswa dan Siswi Kelas 11 DKV	Error!
Bookmark not defined.	
4.5 Mengkomunikasikan Hasil Ujicoba (<i>Communication the testing result</i>)	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN	Error! Bookmark not defined.
5.1 Simpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2 Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran DKV	16
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian	28
Tabel 3.2 Aspek Penilaian Ahli media.....	30
Tabel 3.3 Aspek Penilaian Ahli Materi.....	31
Tabel 4.1 Struktur Narasi Konten	37
Tabel 4.2 Desain Visual	38
Tabel 4.3 Audio dan Musik	38
Tabel 4.4 Tempo dan Durasi	39
Tabel 4.5 <i>Storyboard</i>	42
Tabel 4.6 Tabel Ujicoba Ahli media.....	56
Tabel 4.7 Pertanyaan Ujicoba Ahli Materi.....	58
Tabel 4.8 Pertanyaan Ujicoba Responden.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Pembelajaran Visual.....	8
Gambar 2.2 Media Pembelajaran Audio.....	9
Gambar 2.3 Media Pembelajaran Audiovisual.....	9
Gambar 3.1 Tahapan Metode D&D.....	21
Gambar 3.2 Flowchart Penelitian.....	26
Gambar 4.1 Persiapan <i>On-set</i>	46
Gambar 4.2 Pengaturan <i>Shoot</i> dan Kamera.....	46
Gambar 4.3 Proses <i>Shooting</i>	47
Gambar 4.4 Rekam Suara.....	48
Gambar 4.5 <i>Screenrecord</i> Mokker AI.....	48
Gambar 4.6 Pembuatan Aset Ilustrasi.....	49
Gambar 4.7 Kumpulan Aset Ilustrasi.....	49
Gambar 4.8 Kumpulan Aset Suara.....	50
Gambar 4.9 Kumpulan Aset Video.....	50
Gambar 4.10 Proses Penyuntingan suara.....	52
Gambar 4.11 Penyuntingan video <i>Assembly</i>	53
Gambar 4.12 Penyuntingan video <i>Fine Cut</i>	53
Gambar 4.13 Penyuntingan video <i>Picture Lock</i>	54
Gambar 4.14 Penyuntingan video <i>Sound Mixing</i> dan teks.....	54
Gambar 4.15 Hasil Video Ujicoba.....	55
Gambar 4.16 Tanggapan Responden Aspek Visual.....	60
Gambar 4.17 Hasil Tanggapan Responden Tataletak.....	61
Gambar 4.18 Hasil Tanggapan Responden Durasi.....	61
Gambar 4.19 Hasil Tanggapan Alur Navigasi.....	61
Gambar 4.20 Hasil Tanggapan Audio.....	62
Gambar 4.21 Hasil Tanggapan Kualitas Video.....	62

DAFTAR SINGKATAN

Singkatan	Kepanjangan	Pemakaian Pertama Kali pada Halaman
AI	<i>Artificial Intelligence</i>	1
DKV	Desain Komunikasi Visual	1
SMK	Sekolah Menengah Kejuruan	1
TIK	Teknologi Komunikasi dan Informasi	3
D&D	<i>Design and Development</i>	21
ANI	<i>Artificial Narrow Intelligence</i>	13
AGI	<i>Artificial General Intelligence</i>	13
ASI	<i>Artificial Super Intelligence</i>	13

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Dosen Pembimbing.....	74
Lampiran 2. Lembar Validasi Ahli Media.....	75
Lampiran 3. Lembar Dokumentasi Ahli Materi Wawancara.....	78
Lampiran 4. Lampiran Hasil Data Kuisisioner.....	79
Lampiran 5. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	81
Lampiran 6. Lampiran Surat Bukti Penelitian	82

DAFTAR PUSTAKA

- Sadriani, A., Ahmad, M. R. S., & Arifin, I. (2023, July). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Era Digital. In *Seminar Nasional Dies Natalis 62* (Vol. 1, Pp. 32-37).
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Benjamin Matthews, Barrie Shannon, Mark Roxburgh (2023). Destroy All Humans: The Dematerialisation Of The Designer In An Age Of Automation And Its Impact On Graphic Design—A Literature Review. *International Journal Of Art & Design Education* volume 42, Issue 3aug 2023. Pages347-502. <https://doi.org/10.1111/2fjade.12460>
- Pujiastuti, R. And Kulup, L. (2021). Penyusunan Instrumen Penilaian Kognitif Berbasis Hots Melalui Problem Based Learning Dan Peer Assessment. *Indonesian Language Education And Literature*, 7(1), 88. <https://doi.org/10.24235/leal.V7i1.9058>
- Dipurnomo, N. S. And Rahayu, F. (2022). Efektivitas Perangkat Lunak Adobe Photoshop Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Biografi Di Sma. Gurindam: *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 21. <https://doi.org/10.24014/gjbs.V2i1.13015>
- Koesnandar, A. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sesuai Kurikulum 2013. *Kwangsang: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 33-61.
- Safitri, S. Komunikasi Korporasi Dalam Menjalinkan Hubungan Dengan Dunia Usaha & Dunia Industri (Dudi) Untuk Meningkatkan Kualitas Peserta Didik Corporate Communication In Establishing Relationships With The World Of Business And Industry (Dudi) To Improve The.
- Mustika, M., Sugara, E., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.V2i2.139>
- Bina, N. S., Ramadhani, R., & Hasan, H. I. (2022). Digitalisasi Pembelajaran Bermakna Melalui Perancangan Video Animasi Berbasis Powtoon Animation Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(4), 2615-2628.
- Baharuddin, D., & Putri, M. (2019). "Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Pelajaran Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 112-119.

<https://id.scribd.com/presentation/660126550/Pengenalan-Perangkat-Lunak-Desain>

- Sujianto, S. B. I. (2023). Perancangan Video Pembelajaran Pengelolaan Hasil Perkebunan Di Kabupaten Kolaka (Doctoral Dissertation, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur).
- Rudjiono, R., Nugroho, S. A., Priyadi, A., & Yuliyanto, A. C. A. (2024). Perancangan Video Motion Graphic Sebagai Media Marketing Studi Kasus Di Pt. Bakool Nusantara. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 17(1), 105-119.
- Astutik, S. R. I. (2020). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dan Power Point Dalam Mata Pelajaran Tik Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Gurah. In *Science, Engineering, Education, And Development Studies (Seeds): Conference Series* (Vol. 4, No. 2).
- Syamsuddin, M. F. (2023). Perancangan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Menggunakan Teknik Kinetic Typography Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 40 Jakarta (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Sama, H., & Budiman, A. (2022, September). Perancangan Dan Implementasi Video Profil Di Sekolah Sma Maitreyawira Batam Menggunakan Metode Mdlc. In *National Conference For Community Service Project (Nacospro)* (Vol. 4, No. 1, Pp. 711-717).
- Susmita, F. (2024). Perancangan Video Animasi 2d Pengenalan Tata Surya Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas 6 Sd (Doctoral Dissertation, Upn Veteran Jawa Timur).
- Kurniawan, D. C., Rahmadianto, S. A., & Nugroho, D. P. (2022). Perancangan Video Pembelajaran 3d Modeling Berbasis Schoology Untuk Mahasiswa Dkv Ma Chung. *Citradirga: Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 4(01), 18-32.
- Dewi Dkk. "The Development Of Website Games As Learning Media For 4th-Grade Elementary Students" *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran* (2023) Doi:10.17977/Um031v10i32023p259.
- Marpaung, R. P., Paju, G. A., Chuandi, J., & Vencent, V. (2024, June). Membuat Video Edukasi Animasi Pengenalan Ai Untuk Murid Di Sekolah Smp Negeri 4 Ngaglik. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 2, No. 1, Pp. 258-262).
- Khumaidi, A., Kartika, H. D., Herwanto, H., Ariani, W., Chusna, N. L., Utomo, A., & Lelana, A. M. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Artificial

Intelligence Dalam Mendukung Pencarian Informasi Dan Pembuatan Konten Video Sosialisasi Pada Kelurahan Duren Sawit Jakarta Timur. *Alamtana: Jurnal Pengabdian Masyarakat Unw Mataram*, 4(2), 183-190.

Supriadi, S., Haedi, S., & Chusni, M. (2022). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Artificial Intelligence Dalam Pendidikan Di Era Industry 4.0 Dan Society 5.0. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (Jpsp)*, 2(2), 192-198. <https://doi.org/10.23971/jpsp.V2i2.4036>

Syaukani, A., Winata, J., Apriza, R., Atsnan, M., & Gazali, R. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *Df*, 2(2), 223-232. <https://doi.org/10.32502/differential.V2i2.279>

Marcellino, A., Fernandes, D. R., Caroline, F., Hasan, N. J. P., Moniung, Y. C., & Pribadi, M. R. (2023). Pengenalan Web Ai Chatgpt (Generative Pre-Trained Transformer) Oleh Openai Di Smp Indriasana Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Iptek*, 3(2), 96-104

Cahyono, D., Pratama, A., & Rani, H. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Smk Negeri 1 Kempas Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas (Wan). *Joined Journal (Journal Of Informatics Education)*, 3(1), 52. <https://doi.org/10.31331/joined.V3i1.1075>

Puspita, V., Marcelina, S., & Melindawati, S. (2023). Pelatihan Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Penyusunan Modul Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Bhakti Nagori (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(2), 235-240. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.V3i2.3402

Regiani, E., Auliah, F., & Febriyanti, N. (2023). Pembelajaran Berbasis Video Sebagai Inovasi Pendidikan Di Era Revolusi 4.0. *Naturalistic Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 90-96. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.V8i1.2211>

Sappaile, B., Nuridayanti, N., Judijanto, L., & Rukimin, R. (2024). Analisis Pengaruh Pembelajaran Adaptif Berbasis Kecerdasan Buatan Terhadap Pencapaian Akademik Siswa Sekolah Menengah Atas Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan West Science*, 2(01), 25-31. <https://doi.org/10.58812/jpdws.V2i01.937>

Astuti, Y.P., Sugiyanto, S.A., Rizqa, I., Himawan, H., Purwanto, P., Kartikadarma, E., & Rijati, N. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence (Ai) Pada Fitur Aplikasi Capcut Untuk Video Pembelajaran. *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*.

- Nurwahidah, C.D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa.
- Patty, J., & Lekatompessy, J. (2024). Pelatihan Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (Ai) Dalam Pembelajaran Bagi Para Guru Sd Negeri Tiakur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 4(3)
- Russell, S. J., & Norvig, P. (2016). Artificial Intelligence: A Modern Approach. Pearson.
- Manongga, D., Rahardja, U., Sembiring, I., Lutfiani, N., & Yadila, A. B. (2022). Dampak Kecerdasan Buatan Bagi Pendidikan. *Adi Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 3(2), 110124.
- Popenici, S. A., & Kerr, S. (2017). Exploring The Impact Of Artificial Intelligence On Teaching And Learning In Higher Education. *Research And Practice In Technology Enhanced Learning*, 12(1), 22-39. <https://doi.org/>
- Rachmawati, I., Rosyid, D., Parman, S., Solihan, Y., & Putra, G. (2024). Penerapan Artificial Intelligence Pada Media Desain Grafis Menggunakan Analisis Interpretasi Edmund Feldman. *Jurnal Digit*, 14(1), 66. <https://doi.org/10.51920/Jd.V14i1.372>
- Nantheera Anantrasirichai, David Bull (2020). Artificial Intelligence In The Creative Industries: A Review. Cornell University Arxiv:2007.12391v6. <https://doi.org/10.1007/S10462-021-10039-7>
- Yolandita, A., Kristanto, H. (2024). Perkembangan Teknologi Ai Dalam Desain Grafis: Sebuah Tinjauan Literatur. *Communication&Designjournale-Issn:3089-1523vol.1no.1|Des2024*. [Ojs.Sains.Ac.Id](https://ojs.sains.ac.id)
- Alam, T. Z., & Haikal, J. . (2024). Dampak Produksi Desain Grafis Pada Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (Ai) Dengan Menggunakan Grounded Theory. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 10(1), 15–26. <https://doi.org/10.52969/Jsnc.V10i1.265>
- Demetrio, Y.A., Kedoh, L.N., & Bastian, M.D. (2024). Produksi Video Berita Pada Media Sosial Tiktok Ekora Ntt. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora*.
- Barnabas, R. A., Murodi, A., & Putri, N. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Editing Audio Pada Masyarakat Kecamatan Pondok Melati Di Majelis Forsimma, Kota Bekasi: Science And Technology For Giri Village Society Through The Concept Of Pipe Water Supply System Infrastructure. *J-Dinamika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 121-125.

- Mega Cahya Pratiwi, 2017 Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book (Arpook) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu.
- Ellis, T. J., & Levy, Y. (2010, June). A guide for novice researchers: Design and development research methods. In Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE) (Vol. 10, No. 10, pp. 107-117). Italy, Cassino
- Gityandraputra, D. (2020). Seberapa Penting Audio Dalam Konten Video Marketing Atau Iklan?. Marketing Craft
- Kurniawan, V., Susanthi, N. L., & Suratni, N. W. (2022). Manajemen Produksi Pada Cv. Boom Pro Pada Pembuatan Iklan Video Pertamina World Super Bike (Wsbk) 2021. *Calaccitra: Jurnal Film Dan Televisi*, 2(1), 54-59.
- Utomo, T. S. B., & Mufidah, H. (2022). Proses Penulisan Script Produksi Konten Di Tv9 Nusantara Surabaya. *An-Nashiha Journal Of Broadcasting And Islamic Communication Studies*, 2(2), 80-84.
- Kusrini, N., Trisna, I. N., & Ikhtiarti, E. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Prancis Berbasis Powtoon Kepada Guru Bahasa Prancis Se-Lampung. *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 108-121.
- Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas Viii Smpn 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 2(2), 48-53.
- Djaelani, A.R. (2014). Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif.
- Wulandari, F. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Data Realisasi Anggaran pada Sd 2 Yps Prabumulih Menggunakan Microsoft Visual Studio 2010. *Jsk (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputerisasi Akuntansi)*, 5(1), 12-17.
- Birohman, A.Z., Efendy, M.A., Kholil, M., & Akhsani, R. (2025). Pembuatan Video Profil Lembaga Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (Pkbm) “Tunas Pratama” Sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia Linear. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Multimedia*.
- Alfathoni, M. A. M., Triadi, S. D., & Nadila, A. (2022). Strategi Kreatif Proses Produksi Program Acara Lentera Upu. *Jurnal Geuthèè: Penelitian Multidisiplin*, 5(2), 188-197.

- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(3), 1357-1363.
- Oktaviara, R. A. & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3), 60-65.
- Ariani, K. R., Sumantri, M., & Parmiti, D. P. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Ips Bermuatan Tes Untuk Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 217-226.
- Huda, N., & Hermina, D. (2024). Pengolahan Hasil Non-Test Angket, Observasi, Wawancara Dan Dokumenter. *Student Research Journal*, 2(3), 259-273.
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner. *Jisosepol: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39-47.
- Komara, C., Wati, D. P., Syaepurrohman, P., Yatri, I., & Iba, K. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Artificial Intelligence (AI) Text-To-Video Generator. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 69-79.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–jenis media dalam pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Saputra, D., Meilinda, E., Surniandari, A., & Sidauruk, J. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Pendidikan Kejuruan Berbasis Artificial Intelligence (AI) Menggunakan Metode Preference Selection Index (PSI). *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 127-135.
- Farwati, M., Salsabila, I. T., Navira, K. R., & Sutabri, T. (2023). Analisa pengaruh teknologi artificial intelligence (AI) dalam kehidupan sehari-hari. *Jursima*, 11(1), 39-45.
- Mahendra, G. S., Ohyver, D. A., Umar, N., Judijanto, L., Abadi, A., Harto, B., ... & Sutarwiyasa, I. K. (2024). *Tren Teknologi AI: Pengantar, Teori, dan Contoh Penerapan Artificial Intelligence di Berbagai Bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Farista, R., & Ali, I. (2018). Dalam buku berjudul pengembangan video pembelajaran. *Pengembangan Video Pembelajaran*, 1-6.

- Sahuni, S., Budiningsih, I., & P, L. M. (2020). Interaksi Media Pembelajaran dengan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab. *Akademika*, 9(2), 43–52. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.871>
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Indriastuti, F., & Saksono, W. T. (2014). Podcast sebagai sumber belajar berbasis audio audio podcasts as audio-based learning resources. *Jurnal Teknodik*, 304-314.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan video sebagai media pembelajaran.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (19th ed.). Alfabeta.
- Kementerian Keuangan. (2022). Peran dan Dampak Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Kehidupan Sehari-hari. *Buletin Kebijakan Ekonomi Fiskal*, 1(2), 45-60.
- Dewi, S., & Pratama, A. (2021). Pemanfaatan Teknologi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) pada Belanja Online. *Jurnal Komputer dan Sistem Informasi*, 10(1), 1-10.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi.
- Indonesia, K. K. N. (2015). *Paradigma Capaian Pembelajaran*. Direktorat Jendral Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia.