

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan esensial manusia yang harus dipenuhi, yang memiliki tujuan yang lebih besar daripada sekadar bertahan hidup (Tsania Azzahra et al., 2023). Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan martabat manusia dan memberikan mereka posisi yang lebih tinggi dalam masyarakat daripada yang tidak memiliki pendidikan (Ladaria et al., 2020). Pendidikan juga merupakan bagian integral dari keberadaan manusia, dimulai dari masa kecil hingga usia dewasa dan bahkan tua, di mana individu mengalami proses pendidikan melalui interaksi dengan orang tua, masyarakat, dan lingkungannya. Di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dicantumkan tentang Sistem Pendidikan Nasional Indonesia, yaitu :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Salah satu cara untuk melancarkan tujuan Pendidikan tersebut ialah dengan menempuh pendidikan di sekolah (Wijaya & Amiruddin, 2019). Dalam era globalisasi ini, Indonesia terus berupaya secara konsisten untuk melakukan pembangunan di semua aspek kehidupan, baik secara materiil

maupun spiritual, termasuk pengembangan sumber daya manusia (Kurniawan, 2020). Salah satu faktor penting yang mendukung pembangunan atau peningkatan sumber daya manusia adalah memberikan prioritas yang tinggi pada pendidikan (Halawa & Mulyanti, 2023). Pendidikan merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Belajar melibatkan kegiatan seperti pengamatan, membaca, meniru, mencoba, mendengar, dan mengikuti instruksi (Haryanto, 2023). Dengan demikian, belajar adalah suatu proses aktif di mana individu mengalami perubahan perilaku, bereaksi terhadap lingkungan sekitarnya, memiliki tujuan tertentu, dan melibatkan berbagai pengalaman serta observasi untuk memahami materi yang dipelajari.

Dalam proses pendidikan, guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dan kreatif. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, diharapkan bahwa siswa dapat secara efektif melaksanakan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Belajar merupakan proses yang disengaja untuk kepentingan siswa, bertujuan agar mereka merasa senang dan bersemangat dalam belajar (Noor et al., 2021; Zen et al., 2022). Guru berupaya memanfaatkan semua potensi dan usaha yang tersedia. Motivasi menjadi faktor kunci bagi peserta didik; kehadiran siswa di sekolah tanpa motivasi belajar dapat menimbulkan masalah. Namun, motivasi tersebut bervariasi dalam tingkat dan jenisnya. Mencapai tujuan

ini tidaklah mudah, oleh karena itu diperlukan tekad dari semua pihak untuk mencapai kesepahaman dalam mencapai tujuan dan visi yang sama, serta menciptakan keterpaduan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Kunci keberhasilan bagi peserta didik adalah motivasi belajar (S. Rahman, 2021). Ketika motivasi belajar tinggi, maka hasil belajar dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan lebih baik (S. Rahman, 2021; Marta et al., 2024).

Motivasi belajar adalah kekuatan yang mendorong aktivitas belajar dari dalam diri maupun dari luar peserta didik, yang memberikan arah pada proses belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Safitri & Mubarok, 2024). Motivasi dari luar dipengaruhi oleh faktor lingkungan sekitar, sementara motivasi dari dalam dipengaruhi oleh faktor internal individu itu sendiri (A. Rahman & Ilham, 2024). Meningkatkan motivasi membutuhkan semangat dan dorongan yang kuat untuk melakukan berbagai aktivitas dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra penelitian tanggal 12 – 23 Februari 2024 dengan siswa, guru mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual kelas X DKV SMK Keling Kumang diperoleh beberapa temuan permasalahan. Hasil observasi berdasarkan nilai tugas siswa kelas X DKV terhadap mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual materi Perkembangan teknologi industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual dalam kategori di bawah standar KKM 70, hal ini ditunjukkan pada lembar penilaian guru pengampu mata pelajaran,

selanjutnya peneliti melakukan pengukuran terhadap aspek motivasi siswa dalam belajar, melalui observasi ditemukan rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 59% dalam kategori cukup. 29% nilai terkait lingkungan belajar belum menstimulasi siswa dengan maksimal memberikan ruang ke siswa untuk motivasi lebih tinggi, guru pengampu mata pelajaran belum mencoba menggunakan media pembelajaran yang menarik dan hal ini ditemukan presentase sebesar 47%, guru lebih dengan menggunakan media presentasi seperti power point dan *map mapping*. Kurangnya mengeksplorasi metode pembelajaran yang lain selain yang sering dilakukan dalam pembelajaran. Selanjutnya, siswa tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran, hal ini ditunjukkan saat observasi di dalam kelas bahwa saat pembelajaran dimulai materi yang disampaikan oleh guru dirasa kurang menarik, beberapa siswa akan berbicara dengan teman sebelahnya, ada juga siswa mengantuk dan corat-coret buku tulis. Siswa tidak menyukai materi yang terlalu banyak. Ketika siswa diminta untuk mengulas kembali berdasarkan pemahaman mereka mengikuti sesi pembelajaran jawabannya tidak sesuai atau masih belum tepat dengan pertanyaan yang diajukan oleh guru. Sebagian besar siswa sering tidak siap ketika diberikan kuis dadakan terkait materi yang sudah dipelajari. Hal ini diakibatkan banyaknya di antara siswa dalam belajar sibuk dengan hal lain seperti bermain dengan teman sebangku, tertidur, bahkan ada yang dengan sembunyi-sembunyi bermain dengan telepon genggam yang sudah jelas dilarang oleh pihak sekolah saat proses pembelajaran. Sangat jarang dari siswa yang mengajukan pertanyaan.

Bahkan dalam suatu sesi tidak ada satu pun siswa yang mengajukan pertanyaan. Selain itu dalam ulangan harian banyak siswa yang tidak dapat mengerjakan sendiri soal yang sudah diberikan. Ada beberapa diantara mereka yang mencoba mencontek pekerjaan teman sebangkunya atau sebelahnyanya. Ketika dilakukannya wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar-dasar DKV kelas X SMK Keling Kumang, guru mengungkapkan bahwa beliau masih jarang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video disisipkan pada materi yang diajarkan dan media yang bervariasi dan lebih sering menggunakan media presentasi power point sebagai bahan/ perangkat ajar. Metode pengajaran terlihat tidak mampu membangkitkan motivasi belajar siswa walaupun sudah menggunakan metode pembelajaran *Jigsaw* yang mana metode ini berfokus pada pembelajaran kooperatif setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab unik dalam mempelajari materi dan berbagi pengetahuan dengan anggota kelompok lainnya, akan tetapi dilapangan hal ini siswa kerap sering mengalami kesulitan dalam memahami materi dan kehilangan motivasi dan kurangnya disiplin diri dalam mengikuti pelajaran. Untuk mengubah motivasi dan hasil belajar siswa, perlu melalui suatu proses di mana guru mampu menginspirasi mereka agar tertarik dan menerima pelajaran yang disampaikan. Berdasarkan kesimpulan dari hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti yakni dapat di lihat dari respon siswa bahwa respon siswa sangat sesuai kebutuhan penelitian di karenakan siswa-

siswi banyak yang termotivasi jika dilakukan penelitian pengembangan bahan ajar video pembelajaran berbasis *edpuzzle*.

Siswa Kelas X DKV SMK Keling Kumang Kabupaten Sekadau setuju untuk di laksanakan video pembelajaran berbasis *edpuzzle* karena dapat dengan sangat membantu siswa untuk lebih termotivasi untuk belajar karena terdapat video interaktif yang menyenangkan, menarik, dan siswa dapat kesempatan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, serta siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang akan di sampaikan.

Media dalam pengajaran memiliki peran yang sangat signifikan dan merupakan elemen integral dari proses pengajaran (Magdalena et al., 2023). Dengan kata lain, media pembelajaran dan peran guru tidak dapat dipisahkan karena kehadiran media pembelajaran memungkinkan proses belajar berlangsung secara efektif. Dalam konteks pembelajaran, menurut Milasari et al., (2024), motivasi dapat dijelaskan sebagai kekuatan yang mendorong aktivitas belajar dari dalam diri siswa, yang memastikan kelangsungan proses belajar dan mencapai tujuan yang diinginkan oleh siswa sebagai subjek belajar. Keberhasilan siswa seringkali ditentukan oleh tingkat motivasi belajarnya.

Media pembelajaran merupakan alat yang bermanfaat dalam memfasilitasi proses belajar mengajar (Damayanti et al., 2020; Sultan & Tirtayasa, 2019), karena keberadaannya membantu mengatasi ketidakjelasan dalam materi yang disampaikan dengan menjadi perantara.

Peserta didik membutuhkan dukungan fasilitas yang memadai agar dapat mencapai prestasi. Salah satu upaya dalam menyediakan sarana dan prasarana pendidikan adalah memenuhi kebutuhan pendidikan sesuai dengan perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu sarana yang dapat menjaga fokus dan minat siswa dalam kegiatan belajar di kelas (Pardana & Hidayati, 2024; Ahmad, 2019). Media yang menarik diperlukan untuk menjaga perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan dan mempertahankan rasa antusiasme mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran dapat menjadi alternatif yang disiapkan oleh guru untuk mencegah siswa terlibat dalam aktivitas yang tidak terkait dengan pembelajaran.

Adapun berbagai penelitian sebelumnya berkaitan dengan permasalahan tersebut, antara lain penelitian yang dilakukan oleh Pamungkas & Koeswanti (2021), media video dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian Nurwinda et al., (2022) menyatakan bahwa ada peningkatan hasil belajar dengan adanya penggunaan media video pembelajaran. Penelitian lainnya dari Albustomi & Zainab (2024) menyatakan bahwa sebanyak 90% siswa menunjukkan kepuasan tinggi terhadap penggunaan video pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, kesimpulan dapat diambil bahwa materi ajar berbasis video pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran Fikih layak untuk diperluas pengembangannya sebagai pilihan alternatif untuk meningkatkan motivasi

belajar siswa. Yuerae et al., (2023) juga melakukan penelitian dengan memberikan kesimpulan bahwa ketika menggunakan media video dalam proses pembelajaran, terdapat peningkatan baik dalam aktivitas maupun hasil belajar siswa kelas V SDN Kebonsari 01 Jember. Aktivitas belajar rata-rata siswa meningkat sebanyak 12,92% dari siklus I, mencapai 64,58% (memenuhi kriteria cukup aktif), menjadi 77,5% (memenuhi kriteria aktif) pada siklus II. Selain itu, hasil belajar siswa juga meningkat dari siklus I ke siklus II. Skor rata-rata hasil belajar siswa naik sebanyak 23,03% dari 64% pada siklus I menjadi 87,03% pada siklus II. Penelitian lainnya dari Gunawan et al., (2024) menyimpulkan 1) Pemanfaatan video tutorial dalam proses pembelajaran dinilai sangat efektif sehingga berhasil dalam mengajar siswa; 2) Tanggapan siswa dalam kuesioner menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan video tutorial sebagai alat pembelajaran; 3) Siswa yang menggunakan video tutorial mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan, sehingga berhasil mencapai standar kelulusan. Penemuan ini dapat membantu siswa dalam memahami materi dan mencapai target kelulusan dalam Kriteria Ketercapaian Pembelajaran (KKTP). Selain itu, penerapan video tutorial tidak terbatas pada lingkungan sekolah saja, karena siswa dapat mengaksesnya di mana pun dan kapan pun. Oleh karena itu, penggunaan video tutorial dalam pembelajaran dianggap sangat bermanfaat. Selanjutnya penelitian dari Sugestiana & Soebagyo, (2022) menyatakan bahwa siswa senang memanfaatkan aplikasi *Edpuzzle* dalam pembelajaran matematika, serta siswa

berharap aplikasi *Edpuzzle* digunakan dalam materi selanjutnya karena dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa selama belajar, dalam memanfaatkan aplikasi *Edpuzzle* dalam pembelajaran ada hal-hal yang harus diperhatikan guru diantaranya jaringan yang dimiliki siswa dalam mengakses *Edpuzzle*, keterbatasan gadget yang digunakan. Karena hal yang harus diperhatikan saat kita menggunakan aplikasi *Edpuzzle* adalah jaringan yang stabil.

Video pembelajaran sebagai fasilitas siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, sebab video pembelajaran mampu memudahkan siswa dalam mengerti materi yang guru sampaikan. Video juga fleksibel, sebab bisa ditonton dimanapun dan kapanpun. Beberapa penelitian terdahulu juga membuktikan video menjadi media pembelajaran yang efisien dibanding dengan media belajar lainnya (Parlindungan et al., 2020). Video interaktif memiliki dampak pada hasil belajar dan kepuasan siswa baik dalam pembelajaran sinkron dan asinkron (Alfiriani et al., 2024). Penelitian ini melibatkan empat situasi pembelajaran yang berbeda, yaitu *e-learning* dengan video interaktif, video interaktif dalam kelas, tanpa video, dan pembelajaran konvensional di kelas. Hasil studi menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran *e-learning* melalui video interaktif dan video interaktif dalam kelas menunjukkan kategori yang baik. Hal ini disebabkan oleh penggunaan pertanyaan yang disematkan dalam video untuk mendapatkan respons dari siswa, yang berkontribusi pada hasil

belajar yang optimal dan tingkat kepuasan yang tinggi dibandingkan dengan tiga situasi pembelajaran lainnya.

Video interaktif dianggap efektif karena menyediakan berbagai fitur yang mendukung proses pembelajaran. Salah satu fitur yang umum digunakan adalah penyematan pertanyaan dalam video. Fitur ini sering digunakan dalam aplikasi *Edpuzzle* (Amaliah, 2020). Dalam konteks pengembangan teknologi saat ini, ada banyak perangkat lunak dan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Namun, peneliti memilih *Edpuzzle* karena kelebihanannya dalam memudahkan guru dalam membuat konten pembelajaran dan menyematkan pertanyaan dalam video. Guru dapat memantau kemajuan kelas dan menyaring video untuk siswa. Selain itu, guru dapat langsung menghubungkan konten video dengan penilaian karena pertanyaan disematkan langsung. Keunggulan lain dari aplikasi ini adalah siswa dapat menonton ulang video di berbagai perangkat, seperti ponsel, laptop, dan lainnya (Sirri & Lestari, 2020).

Media interaktif menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi siswa dalam memahami konsep dasar DKV. Menurut Sadiman (2010:3), media memiliki kekuatan positif dan sinergi yang dapat mengubah sikap dan perilaku siswa menuju kreativitas dan dinamika yang lebih tinggi. Peran media tidak lagi hanya sebagai alat bantu, tetapi menjadi bagian integral dari sistem pendidikan dan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pemilihan media pembelajaran, guru harus memiliki keterampilan yang tepat dan mempertimbangkan

penggunaan media secara efektif. Menurut Fitri Novita Sari et al., (2023:21), media pembelajaran yang efektif harus memenuhi beberapa kriteria, yaitu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penggunaan video pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran bertujuan untuk memberikan motivasi kepada siswa. Salah satu pilihan yang tepat untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media berbasis video interaktif (Diah Kusumawati et al., 2021). Penggunaan media ini akan membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Selain itu, kelebihan media ini adalah interaktivitasnya yang tinggi dengan siswa karena menyajikan animasi yang menarik, serta dapat disertai dengan audio dan video.

Inisiatif diambil untuk meningkatkan motivasi, dan hasil belajar siswa dengan mengembangkan bahan ajar video pembelajaran memanfaatkan *platform Edpuzzle* dengan tujuan meningkatkan motivasi, dan hasil belajar siswa Kelas X di Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual materi Perkembangan teknologi industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual SMK Keling Kumang Kabupaten Sekadau.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar video pembelajaran memanfaatkan *platform Edpuzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X (sepuluh) DKV di SMK Keling Kumang Kabupaten Sekadau mata pelajaran Dasar-dasar Komunikasi Visual materi Perkembangan teknologi industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual?
2. Bagaimana respon guru terhadap keterbacaan bahan ajar video pembelajaran memanfaatkan *platform Edpuzzle* sebagai media pembelajaran mata pelajaran Dasar-dasar Komunikasi Visual materi Perkembangan teknologi industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual kelas X (sepuluh) DKV di SMK Keling Kumang Kabupaten Sekadau?
3. Bagaimana respon siswa terhadap keterbacaan bahan ajar video pembelajaran memanfaatkan *platform Edpuzzle* sebagai media pembelajaran mata pelajaran Dasar-dasar Komunikasi Visual materi Perkembangan teknologi industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual kelas X (sepuluh) DKV di SMK Keling Kumang Kabupaten Sekadau?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan bahan ajar video pembelajaran memanfaatkan *platform Edpuzzle* sebagai media pembelajaran mata pelajaran Dasar-dasar Komunikasi Visual materi Perkembangan teknologi industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual kelas X

(sepuluh) DKV di SMK Keling Kumang Kabupaten Sekadau dalam meningkatkan hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tertera, pengembangan bahan ajar video pembelajaran memanfaatkan *platform Edpuzzle* ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan dan menghasilkan bahan ajar video pembelajaran memanfaatkan *platform Edpuzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X (sepuluh) DKV di SMK Keling Kumang Kabupaten Sekadau mata pelajaran Dasar-dasar Komunikasi Visual materi Perkembangan teknologi industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual.
2. Mengetahui tingkat respon siswa terhadap keterbacaan bahan ajar video pembelajaran memanfaatkan *platform Edpuzzle* pada mata pelajaran Dasar-dasar Komunikasi Visual materi Perkembangan teknologi industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual.
3. Mengetahui tingkat respon guru terhadap keterbacaan bahan ajar video pembelajaran memanfaatkan *platform Edpuzzle* pada mata pelajaran Dasar-dasar Komunikasi Visual materi Perkembangan teknologi industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual.

4. Mengetahui efektivitas penggunaan bahan ajar video pembelajaran memanfaatkan *platform Edpuzzle* sebagai media pembelajaran mata pelajaran Dasar-dasar Komunikasi Visual materi Perkembangan teknologi industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual kelas X (sepuluh) DKV di SMK Keling Kumang Kabupaten Sekadau dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan bahan ajar video pembelajaran memanfaatkan *platform Edpuzzle* diharapkan dapat bermanfaat untuk semua kalangan, khususnya bagi siswa, guru mata pelajaran dan penulis.

1. Manfaat secara teoritis

- a. Sebagai suatu karya ilmiah diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan terhadap dunia pendidikan khususnya pada kemajuan-kemajuan sekolah.
- b. Dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan kepada guru dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat secara praktis

a. Manfaat bagi peserta didik

1. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada proses pembelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual.
2. Mempermudah peserta didik dalam menerima materi Perkembangan teknologi industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual
3. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada peserta didik.

b. Manfaat bagi guru

1. Dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran dengan penerapan video pembelajaran.
2. Mengembangkan potensi guru dalam mengajar.
3. Membantu guru dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual.

c. Manfaat bagi sekolah

1. Dapat meningkatkan mutu sekolah untuk kemajuan dan memperbaiki kinerja sekolah.
2. Dapat memberi masukan bagi sekolah dalam meningkatkan perbaikan kegiatan pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penyusunan skripsi ini yaitu:

1. Bahan ajar video pembelajaran memanfaatkan *platform Edpuzzle* yang dikembangkan sesuai dengan materi mata pelajaran Dasar-dasar Komunikasi Visual materi Perkembangan teknologi industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual Kelas X Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual SMK Keling Kumang Sekadau;
2. Bahan ajar video pembelajaran dirancang dengan tujuan sebagai sumber belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Komunikasi Visual materi Perkembangan teknologi industri dan Dunia Kerja

Bidang Desain Komunikasi Visual secara mandiri dan mudah diakses dengan berbasis *Edpuzzle*;

3. Bahan ajar video pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Power Point*, *Powtoon*, *platform Edpuzzle*;
4. Bahan ajar video pembelajaran yang dikembangkan mudah di akses kapanpun dan dimanapun dengan syarat koneksi internet saat proses link/ url ditautkan dalam *browser*;
5. Desain *interface* bahan ajar video pembelajaran memanfaatkan *platform Edpuzzle* didesain lebih menarik dan lebih interaktif dengan menyematkan materi tambahan, pertanyaan yang harus dijawab saat video *skip* otomatis video *pause*, materi menyesuaikan untuk mudah dipahami dan *platform Edpuzzle* dilengkapi dengan *Mode Live*, bagikan tugas (diakses kapan saja), persentase penilaian hasil tontontan siswa, nilai hasil dari kuis yang disematkan pada video pembelajaran dengan tujuan mendorong siswa untuk belajar secara mandiri;
6. Sasaran pengembangan yakni siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual SMK Keling Kumang Sekadau.
7. Penggunaan materi video pembelajaran melalui platform *Edpuzzle* bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran bagi siswa. Guru bertanggung jawab membimbing siswa agar dapat belajar secara efektif, mengembangkan kemampuan berpikir cepat, dan meningkatkan pemahaman dalam menyelesaikan berbagai masalah. Dengan demikian, guru perlu memiliki keahlian dalam memanfaatkan teknologi pendidikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
8. Motivasi belajar adalah semangat internal yang mendorong seseorang untuk belajar dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

9. Dalam penelitian ini, hasil belajar merujuk pada evaluasi yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif diukur melalui tes esai yang menilai kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi materi. Sementara itu, aspek afektif dan psikomotorik dinilai menggunakan instrumen yang telah disusun secara khusus.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penyusunan skripsi ini antara lain:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Bahan ajar video pembelajaran memanfaatkan *platform Edpuzzle* mata pelajaran Dasar-dasar Komunikasi Visual mampu menciptakan keaktifan siswa dalam proses belajar pada materi Perkembangan teknologi industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual;
- b. Menciptakan kemandirian dalam proses belajar siswa;
- c. Sekolah sudah memiliki fasilitas koneksi jaringan internet dengan adanya *WiFi/ Hotspot Area*;
- d. Guru dan siswa sebagian besar fasih dalam mengakses internet dan menggunakan perangkat komputer atau *gadget*;
- e. Ahli materi yang diperlukan adalah Dosen dan Guru mata pelajaran yang sudah memiliki pengalaman dalam mengajar dan sesuai bidang keahlian. Selain itu ahli media yang diperlukan adalah pakar yang sudah sering bekecimpung dalam multimedia;
- f. Butir pernyataan dalam angket validasi tertuang isi tentang penilaian bahan ajar video pembelajaran secara komprehensif yang

menyatakan jawaban layak dan tidak layaknya bahan ajar video pembelajaran yang akan digunakan;

- g. Sebagian siswa memiliki perlengkapan pembelajaran yang diperlukan;

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Bahan ajar video pembelajaran memanfaatkan *platform Edpuzzle* yang dikembangkan pada penelitian ini hanya dapat di akses jika memiliki URL yang diberikan guru mata pelajaran;
- b. Materi dalam penelitian pengembangan ini terbatas pada materi Perkembangan teknologi industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual;
- c. Pengembangan bahan ajar video pembelajaran dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE;
- d. Uji validitas dilakukan pada validasi ahli dan ujicoba lapangan;
- e. *Try Out* bahan ajar video pembelajaran memanfaatkan *platform Edpuzzle* hanya terbatas pada siswa kelas X (sepuluh) DKV di SMK Keling Kumang Kabupaten Sekadau mata pelajaran Dasar-dasar Komunikasi Visual materi Perkembangan teknologi industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual.