

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS *EDPUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SMK
KELING KUMANG SEKADAU**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Vokasional Ilmu Komputer
Program Studi Pendidikan Komputer



DISUSUN OLEH :
JULISTIYO
NIM:200309052

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Julistiyo
Nim : 200309052
Program Studi : Pendidikan Komputer
Jurusan : Pendidikan Vokasional Ilmu Komputer
Judul Proposal Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Video Pembelajaran Berbasis
Edpuzzle Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar
Siswa SMK Keling Kumang Sekadau

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat untuk
diajukan ke sidang panitia ujian Proposal Skripsi.

Sintang, 10 Juli 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Yasinta Lisa, S.Si., M.Cs
NUPTK.405561661300003

Yayan Adrianova Eka Tuah, S.Kom., M.Pd
NUPTK. 3444767668138012

Disetujui Oleh:

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syafuddin, S.P., M.Si
NUPTK.4538744645200012

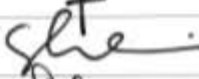
	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT <i>Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387</i> Email: stkipersada@gmail.com Website: www.persadakhatulistiwa.ac.id		
	KARTU BIMBINGAN TA		
Kode :	Edisi	Revisi	Tanggal Terbit
008FA4-1	1	1	1 Agustus 2021

Skripsi dengan Judul **"Pengembangan Bahan Ajar Video Pembelajaran Berbasis Edpuzzle Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK Keling Kumang"** yang disusun oleh :

Nama : Julistiyo
NIM : 200309052
Program Studi : Pendidikan Komputer
Jurusan : Pendidikan Vokasional Ilmu Komputer

Skripsi ini telah di setuju oleh pembimbing serta penguji sidang skripsi.

Tim Penguji

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Fatkhan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd	Ketua Penguji	
2	Yasinta Lisa, S.Si., M.Cs	Sekretaris Penguji	
3	Anyan, M.Kom	Anggota Penguji I	
4	Yayan Adrianova Eka Tuah, S.Kom., M.Pd	Anggota Penguji II	

Disetujui Oleh :
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa


Didin Syafruddin, S.P, M.Si.
NIDN. 1402066603



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
SINTANG-KALIMANTAN BARAT**

*Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387
Email: stkippersada@gmail.com Website: www.persadakhatulistiwa.ac.id*

CATATAN PEMBIMBING

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Julistiyo
NIM : 200309052
Program Studi : Pendidikan Komputer

No	Tanggal	Keterangan Pembimbing	Paraf
1	26 Januari 2024	Konsultasi Judul	
2	30 Januari 2024	Membuat BAB I Latar Belakang	
3	2 Februari 2024	Perbaikan Latar Belakang dan masuk BAB II	
4	14 Maret 2024	Revisi BAB III dan Perbaikan Lampiran	
5	20 maret 2024	Perbaikan Lembar Observasi dan Lembar wawancara	
6	16 April 2024	ACC PROPOSAL	
7	8 Mei 2024	Membuat Hasil observasi dan Wawancara	
8	21 Mei 2024	Perbaikan observasi dan angket di BAB VI	
9	6 Juni 2024	Perbaikan hasil penelitian dan hasil pembahasan	
10	11 Juni 2024	Perbaiki Kesimpulan saran	
11	18 Juni 2024	Perbaikan Data Penelitian	
12	1 Juli 2024	Rekomendasi	
13	10 Juli 2024	ACC SKRIPSI	

Pembimbing I



Yasinta Lisa, S.Si., M.Cs
NUPTK. 4055761661300003



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
SINTANG-KALIMANTAN BARAT**

Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387
Email: stkippersada@gmail.com Website: www.persadakhatulistiwa.ac.id

CATATAN PEMBIMBING

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Julistiyo
NIM : 200309052
Program Studi : Pendidikan Komputer

No	Tanggal	Keterangan Pembimbing	Paraf
1	28 Januari 2024	Konsultasi Judul	
2	31 Januari 2024	Membuat BAB I Latar Belakang	
3	5 Februari 2024	Perbaikan Latar Belakang dan masuk BAB II	
4	13 Maret 2024	Revisi BAB II dan Masuk BAB III	
5	27 Februari 2024	Perbaikan Lembar Observasi dan Lembar wawancara	
6	16 April 2024	ACC PROPOSAL	
7	14 Mei 2024	Membuat Hasil observasi dan Wawancara	
8	17 Mei 2024	Perbaikan observasi dan angket di BAB VI	
9	1 Juni 2024	Perbaikan hasil penelitian dan hasil pembahasan	
10	13 Juni 2024	Perbaiki Kesimpulan saran	
11	20 Juni 2024	Perbaikan Data Penelitian	
12	3 Juli 2024	Rekomendasi	
13	10 Juli 2024	ACC SKRIPSI	

Pembimbing II

Eka Tuah, S.Kom., M.Pd
NUPTK. 3444767668138012

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang maupun di Sekolah Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima saksi akademik, berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa.

Sintang, 2024

Yang membuat pernyataan



Julistiyo
Nim. 200309052

MOTTO

**Mimpi Besar, Kerja Keras, Dan Tak Pernah Menyerah Jadilah
Pemimpin Dalam Hidumu, Bukan Pengikut”**

PERSEMBAHAN

Puji dan Syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini:

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua ku tercinta, terutama bapak dan mamak. Terimakasih yang tak terhingga atas segala doa, kasih sayang dan kerja keras serta dukungan moril maupun material serta pengorbanan yang tulus sampai selama ini.
2. Terimakasih tak terhingga saya ucapkan kepada adik-adik ku yang telah memberikan motivasi, semangat dan kasih sayang yang tiada hentinya sehingga selalu memberikan warna dalam proses menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Keluarga besar ku yang telah mendorong ku yang selalu mendorongku, menyemangatiku, memberikan masukan, bantuan moril maupun material hingga aku sampai seperti ini.
4. Sahabat ku di kampus biru tercinta yang memberikan dukungan dan motivasi untuk tetap semangat dalam penyusunan skripsi ini khususnya kelas A3 Pendidikan Komputer.
5. Kepada teman-temanku yang selalu mewarnai hariku sehingga aku mampu melalui berbagai kesulitan yang selalu menghalangi perjuanganku.
6. Kedua pembimbingku, Ibu Yasinta Lisa, S.Si.,M.Cs. selaku pembimbing pertama dan sekaligus dosen pembimbing akademik dan Bapak Yayan Adrianova Eka Tuah, S.Kom.,M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua. Terimakasih tak terhingga atas bimbingan, saran, dukungan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Keluarga besar STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, teristimewa untuk seluruh dosen Program Studi Pendidikan Komputer, dan keluarga besar program studi pendidikan komputer, terimakasih tak terhingga telah memberikan materi dan semua masukan selama proses perkuliahan yang tak terbalaskan telah memberikan bekal masa depan yang akan saya raih.
8. Dan terakhir untuk almamater STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, yang telah memberikan warna kehidupan pendidikan yang bermutu, mandiri, dan berkualitas.

ABSTRAK

Julistiyo. 2024, Pengembangan Bahan Ajar Video Pembelajaran Berbasis *Edpuzzle* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMK Keling Kumang Sekadau, Skripsi, Prodi Pendidikan Komputer STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Pembimbing I : Yasinta Lisa, S.Si.,M.Cs., Pembimbing II : Yayan Adrianova Eka Tuah, S.Kom.,M.Pd.

Kata Kunci : Pengembangan Bahan Ajar ,Video Pembelajaran , Edpuzzle, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Berdasarkan pra-penelitian, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah (rata-rata 59%) dan media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik (47%). Siswa juga mengalami kesulitan memahami materi dan kurang bersemangat dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Bahan ajar video interaktif berbasis Edpuzzle dikembangkan dengan menyematkan pertanyaan langsung dalam video, memungkinkan interaksi aktif, dan menyediakan umpan balik instan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas bahan ajar video interaktif berbasis Edpuzzle dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Keling Kumang Sekadau. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil validasi ahli media dan materi menunjukkan kelayakan yang sangat layak (97,91% dan 89,58%). Respon guru dan siswa terhadap media ini juga sangat layak (guru: 98,44%, siswa uji coba skala kecil: 80,23%, siswa uji coba skala luas: 95,23%). Penggunaan bahan ajar video pembelajaran berbasis Edpuzzle terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, dengan peningkatan rata-rata nilai pretest ke posttest dari 64 menjadi 84 (uji coba skala kecil) dan dari 51,53 menjadi 83,46 (uji coba skala luas). Motivasi belajar siswa juga meningkat dari 58,03% menjadi 82,32% (uji coba skala kecil) dan dari 56,99% menjadi 88,69% (uji coba skala luas). Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh bahwa pada uji Paired Sample T-Test (kelas eksperimen) nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar dan motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Pada uji Independent Sample T-Test (perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol) juga menunjukkan adanya perbedaan signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar video pembelajaran berbasis Edpuzzle berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Diharapkan pengembangan bahan ajar video pembelajaran berbasis Edpuzzle ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa, sekaligus menjadi referensi bagi pendidik dalam memanfaatkan teknologi interaktif pada proses pembelajaran di SMK Keling Kumang Sekadau.

ABSTRACT

Julistiyo. (2024). *Development of Edpuzzle-Based Video Learning Materials to Improve Student Motivation and Learning Outcomes at SMK Keling Kumang Sekadau (Undergraduate thesis). Computer Education Study Program, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Advisor I: Yasinta Lisa, S.Si., M.Cs. Advisor II: Yayan Adrianova Eka Tuah, S.Kom., M.Pd.*

Keywords: *Development of Teaching Materials, Learning Video, Edpuzzle, Learning Motivation, Learning Outcomes*

Based on a preliminary study, it was found that students' learning motivation was still low (average 59%), and the learning media used by teachers were less engaging (47%). Students also experienced difficulties in understanding the material and showed little enthusiasm for learning. Therefore, more engaging and interactive learning media are needed to improve motivation and learning outcomes. An interactive video teaching material based on Edpuzzle was developed by embedding direct questions into the video, allowing active interaction, and providing instant feedback. This study aims to develop and evaluate the effectiveness of interactive video teaching materials based on Edpuzzle in improving the motivation and learning outcomes of tenth-grade Visual Communication Design (DKV) students at SMK Keling Kumang Sekadau. The study employed the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The validation results from media and material experts indicated a very feasible level (97.91% and 89.58%). Teachers' and students' responses to this media were also highly feasible (teachers: 98.44%, small-scale student trial: 80.23%, large-scale student trial: 95.23%). The use of Edpuzzle-based interactive video teaching materials proved highly effective in improving learning outcomes and student motivation, with the average pretest to posttest scores increasing from 64 to 84 (small-scale trial) and from 51.53 to 83.46 (large-scale trial). Student learning motivation also increased from 58.03% to 82.32% (small-scale trial) and from 56.99% to 88.69% (large-scale trial). Based on hypothesis testing, the Paired Sample T-Test (experimental class) showed a Sig. (2-tailed) value = $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. This means that there was a significant difference in learning outcomes and motivation before and after using the media. The Independent Sample T-Test (comparison between experimental and control classes) also showed a significant difference, leading to the conclusion that the development of Edpuzzle-based interactive video teaching materials has a positive and significant effect on improving students' learning motivation and outcomes. It is expected that the development of Edpuzzle-based interactive video teaching materials can serve as an effective alternative learning medium to enhance students' motivation and learning outcomes, as well as a reference for educators in utilizing interactive technology in the learning process at SMK Keling Kumang Sekadau.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis penatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan karunia beserta berkat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Video Pembelajaran Berbasis *Edpuzzle* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil belajar Siswa Smk Keling Kumang Sekadau”**

Penyusunan skripsi penelitian ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan ujian skripsi di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Khususnya Program Studi Pendidikan Komputer. Selain dari itu penulis mengucapkan terimakasih berkat dukungan banyak pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Didin Syafruddin.SP.,M.Si, selaku Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
2. Bapak Fatkhan Amirul Huda ,S.Kom., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Komputer.
3. Ibu Yasinta Lisa, S.Si., M.Cs selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Komputer.
4. Bapak Yasinta Lisa, S.Si., M.Cs sebagai Dosen Pembimbing I.
5. Bapak Yayan Adrianova Eka Tuah, S.Kom.,M.Pd sebagai Dosen Pembimbing II.
6. Kepada kedua Orang tua Penulis yang tak henti - hentinya selalu memberikan dukungan baik moral maupun materi sehingga memotivasi Penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

7. Kepada teman - teman seangkatan maupun junior yang telah ikut memberikan dukungan serta motivasi bagi penulis, serta
8. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Sintang 30 April 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
CATATAN BIMBINGAN I	iv
CATATAN BIMBINGAN II.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian	13
D. Manfaat Penelitian	14
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	15
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	17

BAB II LANDASAN TEORI.....	19
A. Kajian Teoritis.....	19
B. Kajian Penelitian yang Relevan	55
C. Kerangka Pikir	58
D. Hipotesis Penelitian	61
BAB III METODE PENELITIAN	63
A. Model Pengembangan	63
B. Prosedur Pengembangan.....	63
C. Uji Coba Produk	70
D. Desain Uji Coba	72
E. Subjek Uji Coba	73
F. Jenis Data	75
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	76
H. Teknik Analisis Data	83
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	90
A. Hasil Penelitian	90
B. Hasil Pengembangan.....	115
C. Pembahasan Produk Akhir	130
BAB KESIMPULAN DAN SARAN.....	135
A. Kesimpulan	135
B. Keterbatasan Produk.....	136
C. Implikasi.....	138
D. Saran.....	139
DAFTAR PUSTAKA.....	141

LAMPIRAN	151
RIWAYAT HIDUP	236

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Website/ Aplikasi <i>Edpuzzle</i>	55
Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian.....	60
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan <i>ADDIE</i>	64
Gambar 4.1 Halaman Awal <i>Edpuzzle</i>	123
Gambar 4.2 Halaman Bergabung sebagai Siswa	123
Gambar 4.3 Halaman Log In sebagai Siswa	123
Gambar 4.4 Halaman Bergabung dengan Guru	124
Gambar 4.5 Halaman Dashboard Siswa setelah Bergabung	124
Gambar 4.6 Halaman <i>view video</i> pembelajaran.....	124
Gambar 4.7 Opening Video Pembelajaran Interaktif	125
Gambar 4.8 Halaman Penugasan Interaktif <i>Edpuzzle</i>	125
Gambar 4.9 Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi	127

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Guru	66
Tabel 3.2 Pedoman Angket Analisis Kebutuhan Siswa	67
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi.....	76
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen validasi ahli Media	78
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen keterbacaan produk.....	81
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar siswa.....	82
Tabel 3.7 Kriteria Korelasi Product Moment	85
Tabel 3.8 Kriteria kelayakan media	86
Tabel 3.9 Kriteria kelayakan media.....	87
Tabel 4.1 Hasil uji validitas angket motivasi	92
Tabel 4.2 Hasil uji validitas angket motivasi	92
Tabel 4.3 Uji Reliabilitas angket motivasi	93
Tabel 4.4 Pretest hasil belajar.....	94
Tabel 4.5 Pretest Motivasi Belajar siswa skala kecil.....	95
Tabel 4.6 Hasil posttest hasil belajar	96
Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi <i>Posttest psikomotor</i> uji coba skala kecil	96
Tabel 4.8 Rekapitulasi Nilai Afektif Siswa Skala Kecil	97
Tabel 4.9 Hasil posttest motivasi siswa.....	98
Tabel 4.10 Pretest hasil belajar.....	99
Tabel 4.11 Pretest Motivasi Belajar Skala luas Kelas eksperimen.....	100
Tabel 4.12 Hasil posttest hasil belajar	101
Tabel 4.13 Rekapitulasi <i>Posttest psikomotor</i> Kelas Eksperimen uji coba skala Luas	102

Tabel 4.14 Rekapitulasi <i>Posttest Afektif</i> Kelas Eksperimen uji coba skala	
Luas	102
Tabel 4.15 Hasil posttest motivasi siswa.....	103
Tabel 4.16 Pretest hasil belajar.....	104
Tabel 4.17 Hasil pretest motivasi siswa	105
Tabel 4.18 Hasil posttest hasil belajar	106
Tabel 4.19 Rekapitulasi <i>Posttest psikomotor</i> Kelas Eksperimen uji coba	
skala Luas.....	107
Tabel 4. 20 Rekapitulasi <i>Posttest Afektif</i> Kelas Eksperimen uji coba skala	
Luas	107
Tabel 4.21 Posttest Motivasi Siswa Skala Luas Kontrol.....	108
Tabel 4.22 Uji normalitas Data Kognitif Kolmogorof-Smirnov	109
Tabel 4.23 Uji normalitas Data Afektif Kolmogorof-Smirnov	110
Tabel 4.24 Uji normalitas Data Psikomotor Kolmogorof-Smirnov	110
Tabel 4.25 Output uji homogenitas	111
Tabel 4.26 Paired samples statistic.....	112
Tabel 4.27 Paired samples correlations	112
Tabel 4.28 Paired sampel test.....	113
Tabel 4.29 Hasil Analisis Kebutuhan Pengguna Media.....	116
Tabel 4.30 Validasi Ahli Media	126
Tabel 4.31 Validasi Ahli Materi.....	128
Tabel 4.32 Respon Guru Terhadap Media	128
Tabel 4.33 Respon Siswa Skala Kecil Terhadap Media.....	129
Tabel 4.34 Respon Siswa Skala Luas Terhadap Media.....	129

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 ATP.....	152
Lampiran 2 Modul Ajar Pertemuan 1	155
Lampiran 3 Modul Ajar Pertemuan 2	176
Lampiran 4 Kisi-Kisi Soal Test Pilihan Ganda.....	187
Lampiran 5 Kisi-Kisi Soal Test Essay	192
Lampiran 6 Kisi-kisi Praktikum	194
Lampiran 7 Soal Tes Pilihan Ganda.....	195
Lampiran 8 Kunci Jawaban.....	197
Lampiran 9 Soal Essay.....	197
Lampiran 10 Soal Non Tes.....	198
Lampiran 11 Validitas Modul Ajar	199
Lampiran 12 Hasil Observasi Analisis Kebutuhan Pengguna.....	200
Lampiran 13 Wawancara Analisis Kebutuhan Penelitian.....	205
Lampiran 14 Hasil Penilaian ahli Media.....	206
Lampiran 15 Hasil Penilaian ahli Materi	207
Lampiran 16 Hasil Respon Guru.....	208
Lampiran 17 Hasil Respon Siswa Skala Kecil.....	209
Lampiran 18 Hasil Respon Siswa Skala Luas.....	210
Lampiran 19 Hasil Pretes dan Posttest Hasil Belajar Skala Kecil	211
Lampiran 20 Hasil Pretest dan Posttest Motivasi Belajar Skala Kecil.....	215
Lampiran 21 Hasil Pretest dan Posttest Hasil Belajar Skala Luas	216
Lampiran 22 Hasil Pretest dan Posttest Motivasi Belajar Skala Luas	223

Lampiran 23 Hasil Uji Coba angket dan soal tes	225
Lampiran 24 Surat Pernyataan Selesai Penelitian.....	227
Lampiran 25 Daftar Hadir Siswa	228
Lampiran 26 Dokumentasi Penelitian	235

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, I. (2012). *Collaborative Learning System*. VI(1), 69–76.
- Ahmad, S. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektifitas Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 16(1), 1–7.
- Akmalia, R., Oktapia, D., Hasibuan, E. E., Hasibuan, I. T., Azzahrah, N., & Harahap, T. S. A. (2023). Pentingnya Evaluasi Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 4089–4092. <https://Journal.Universitaspahlawan.Ac.Id/Index.Php/Jpdk/Article/View/11661/8945>
- Albustomi, Y., & Zainab, N. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Mts Az-Zubair Pamekasan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 81–91.
- Alfiriani, A., Rini, F., Darman, R. A., & Rindaningsih, I. (2024). A Meta-Analysis Of Online Learning Practices Emerged During The Covid 19 Pandemic. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 13(1), 61–70. <https://doi.org/10.21070/Pedagogia.V13i1.1621>
- Amaliah. (2020). Implementation Of Edpuzzle To Improve Students' Analytical Thinking Skill In Narrative Text. *Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra Program Studi Sastra Inggris*, 14(1), 65–71.
- Amrizal, Harman, R., & Nopriadi. (2024). Penerapan Teknologi Informasi Pelaporan Dokumen Pada Guru Paud. *Puan Indonesia Journal*, 5(2), 319–328.
- Angraini, Wilda D. (2016). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(8), 1–11. <https://Repository.Unsri.Ac.Id/27031/>
- Arfa, A. N., Supriyatin, T., Syafa'atun, S., & Kurniawan, M. A. R. (2022). Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Edpuzzle Di SMPN 11 Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Biologi Dan Sains*, 1(2), 15–24. <https://doi.org/10.30998/Jpmbio.V1i2.1294>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.

- Astuti, M., Siregar, W. L., Maiyana, E., & Jalius, N. (2024). *Kontribusi Pragmatisme Pada Pendidikan Vokasional Di Era Digital*. 10(1), 1–8.
- Bahauddin, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan MIPA Untan*, 53(9).
[Http://Publications.Lib.Chalmers.Se/Records/Fulltext/245180/245180.Pdf%0Ahttps://Hdl.Handle.Net/20.500.12380/245180%0Ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Jsames.2011.03.003%0Ahttps://Doi.Org/10.1016/J.Gr.2017.08.001%0Ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Precamres.2014.12](http://Publications.Lib.Chalmers.Se/Records/Fulltext/245180/245180.Pdf%0Ahttps://Hdl.Handle.Net/20.500.12380/245180%0Ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Jsames.2011.03.003%0Ahttps://Doi.Org/10.1016/J.Gr.2017.08.001%0Ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Precamres.2014.12)
- Billett, S. (2011). *Vocational Education: Purposes, Traditions And Prospects*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-94-007-1954-5>
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 639–645.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36321>
- Diah Kusumawati, L., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). KELAYAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MEMOTIVASI SISWA BELAJAR MATEMATIKA. *Jurnal Teknologi Pendidikan Kwangsan*, 9(1), 31–51.
<https://doi.org/10.36706/jipf.v8i1.14034>
- Dwi Anggara, A., & Sujatmiko, B. (2024). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE DALAM KOMPETENSI DESAIN PRODUK MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DESAIN MEDIA INTERAKTIF BAGI SISWA SMK Albertus Dwi Anggara Abstrak. *Jurnal IT-Edu*, 9(1), 63–72.
- Fahmi, F., Hamdiyah, A. B., Masyitah, Fahmi, K., Hendra, Syahputra, Ferrari, S., Rahma, A., Fahlupi, I. D., Irawan, A. M., & Bariah, U. (2024). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Fakultas Ilmu Keislaman*, 5(1), 29–40.
- Fitri Novita Sari, E., Widyawan, D., Faridah, E., Kamal, Mesnan, Palmizah, Salahuddin, Retno Pratiwi, Ik., Sufitriyono, & Aprial, B. (2023). *Integrasi Tematik Materi Ajar Lokomotor Berbasis Smarthphone Di SD* (Issue October). Akademia Pustaka. <https://doi.org/10.31219/osf.io/59qwu>
- Florida, N., López, C., & Pocomucha, V. (2012). *Pentingnya Pendidikan Bagi Mnesia*. 2(2), 35–43.

- Gunawan, I. T., Marniati, M., Suhartini, R., & Wahyuningsih, U. (2024). *Penerapan Media Video Tutorial Pada Elemen Pembuatan Pola Dasar Badan Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Kediri*. 06(02), 11002–11010.
- Halawa, A. N., & Mulyanti, D. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Peningkatan Kualitas Mutu Instansi Pendidikan Dan Pembelajaran. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 57–64.
- Haqiqi, M. A., & Cahya, S. B. (2023). Pengaruh Persepsi Wawasan Wirausaha Dan Motivasi Wirausaha Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa S1 Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 11(2), 88. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/download/54243/43368/>
- Haryanto, S. (2023). *Pemahaman Psikologi Dalam Pendidikan: Teori Dan Aplikasi*. CV. Seribu Bintang. www.fb.com/cv.seribu.bintang
- Hasanah, N., Sugiarto, A. A. A., Mareta, E., Endang, A. T., & Hasanah, U. (2023). Implementasi TIK Untuk Guru SD Yang Inovatif. *Journal Of Community Service And Society Empowerment*, 2(01), 86–99. <https://doi.org/10.59653/jcsse.v2i01.464>
- Jack. R, F., & E. Wallen, N. (2012). *How To Design And Evaluate Research In Education 8th Edition* (Edisi 8). Mcgraw-Hill Higher Education.
- Kazanidis, Palaigeorgiou, Papadopoulou, & Tsinakos. (2018). Augmented Interactive Video: Enhancing Video Interactivity For The School Classroom. *Journal Of Engineering Science And Technology Review*, 11(6), 182–186. <https://doi.org/10.25103/jestr.112.23>
- Kemalasari, D. N. (2022). Implementasi Media Edpuzzle Dengan Aplikasi Plotagon Dalam Pembelajaran Cerpen. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 6939–6940. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*. PT Remaja Rosdakarya.
- Kozma, R. B. (1991). Learning With Media Robert B. Kozma University Of Michigan. *Review Of Educational Research*, 61(2), 179–212. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/8800464>
- Kurniawan, B. (2020). Pengembangan Sdm Dalam Pendidikan Islam. *Cakrawala: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Dan Studi Sosial*, 4(2),

105–125. <https://doi.org/10.33507/Cakrawala.V4i2.323>

- Kusuma, W. P., & Yul, F. A. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMKN 7 KOTA BENGKULU Pendahuluan Metode Penelitian Hasil Penelitian. *Computer And Informatics Education Review – CIER*, 5(1), 13–17.
- Ladaria, Y. H., Lumintang, J., & Paat, C. J. (2020). Kajian Sosiologi Tentang Tingkat Kesadaran Pendidikan Pada Masyarakat Desa Labuan Kapelak Kecamatan Banggai Selatan Kabupaten Banggai Laut. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1–15.
- Lasterman, N. M., & Sihotang, H. (2024). Konsep Pendidikan Alamiah Dalam Kurikulum Merdeka Menurut Pandangan Jean – Jacques Rousseau. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1533–1544.
- Lloyd, S. A., & Robertson, C. L. (2012). Screencast Tutorials Enhance Student Learning Of Statistics. *Teaching Of Psychology*, 39(1), 67–71. <https://doi.org/10.1177/0098628311430640>
- Lucas, B., Spencer, E., & Claxton, G. (2012). How To Teach Vocational Education : A Theory Of Vocational Pedagogy. *Centre For Real-World Learning, University Of Winchester, Dec*, 133. <http://www.skillsdevelopment.org/pdf/how-to-teach-vocational-education.pdf>
- Maclean, & Wilson. (2009). *International Handbook Of Education For The Changing World Of Work: Bridging Academic And Vocational Learning*. New Jersey: Springer.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/Edisi>
- Magdalena, I., Marchani, N., & Dwi Mariana, P. (2023). IDENTIFIKASI KEBUTUHAN PEMBELAJARAN Ina. *Cendekia Pendidikan*, 2(4), 10–20. <https://doi.org/10.9644/Scp.V1i1.332>
- Magdalena, I., Syaifulloh, A., & Salsabila, A. (2023). ASUMSI DASAR DAN DESAIN PEMBELAJARAN. *Cendekia Pendidikan*, 2(5), 10–20. <https://doi.org/10.9644/Scp.V1i1.332>

- Mahande, R. D. (2022). *Pengantar Pendidikan Kejuruan*. Indonesia Emas Group.
- Mahmudah, F. N., & Baswedan, A. R. (2024). Peta Konsep Kebekerjaan Lulusan Pendidikan Vokasi Fitri Nur Mahmudah. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(2), 207–219.
- Mardhiyana, D., Setyarum, A., & Fitri, A. (2022). Penggunaan Video Interaktif Edpuzzle Dalam Pembelajaran Matematika Dan Bahasa Pada Era Merdeka Belajar Di SMP Al Fusha Kedungwuni. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1671. <https://doi.org/10.20527/Btjpm.V4i4.6139>
- Marisa, S. (2019). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran Siswa Upaya Mengatasi Permasalahan Belajar. *Jurnal Taushiah*, 9(2), 20–27. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Tsh/article/view/1786>
- Marta, R., Ambiyar, Fadhillah, & Firdaus. (2024). Kontribusi Motivasi Belajar Dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar. *JURNAL TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA*, 4(1), 25–30.
- Milasari, Fhadali, M., & Hidayat, A. R. (2024). Model Inquiry Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri I Bintan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5601–5609.
- Muhardi. (2004). Kontribusi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia. *Jurnal Sosial Dan Pembangunan*, XX(4), 478–492.
- Munir. (2017). Pembelajaran Digital. In *Jurnal Refleksi Kepemimpinan*. http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&authtype=ip,shib&db=bth&AN=92948285&site=eds-live&scope=site%0Ahttp://bimimpactassessment.net/sites/all/themes/bcorp_impact/pdfs/em_stakeholder_engagement.pdf%0Ahttps://www.glo-bus.com/help/helpfiles/cdj-pa
- Noor, F., Humani, M. F., & Sonya, E. R. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Anak-Anak Pada Masa Pandemi Di Kampung Gudang Sikat Kelurahan Pasirbiru Kota Bandung. *Proceeding UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 14(November).
- Nurwinda, Khaedar, M., Cayati, & HS, E. F. (2022). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.

- Oemar Hamalik. (1990). *Pendidikan Tenaga Kerja Nasional: Kejuruan, Kewirausahaan Dan Manajemen*. PT. Citra Aditya Bakti.
- Oemar Hamalik. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354. <https://doi.org/10.23887/jippg.V4i3.41223>
- Pardana, S. B., & Hidayati, N. (2024). Video Dalam Proses Pembelajaran: Peran Pentingnya Sebagai Media Pembelajaran. *Biogenerasi Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 628–634.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8.
- Permana, B. S., Ainun Hazizah, L., & Tri Herlambang, Y. (2024). Teknologi Pendidikan : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
- Prosser, A. C. (1950). *Vocational Education : In A Democracy*. American Technical Society.
- Puji Indarti, W. (2023). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Edpuzzle Berbantu Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar Mandiri Dan Motivasi Belajar Pada Siswa*.
- Puspa, C. I. S., Dini Nur Oktavia Rahayu., & Muhamad Parhan. (2023). Transformasi Pendidikan Abad 21 Dalam Merealisasikan Sumber Daya Manusia Unggulmenuju Indonesia Emas 2045. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3309–3321. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/5030/3050>
- Qadriani, N. L., Hartati, S., & Dewi, A. (2021). Pemanfaatan Youtube Dan Edpuzzle Sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.36722/jpm.V4i1.841>
- Rahman, A., & Ilham, M. J. (2024). Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pkn Di Smp Negeri 2 Mamosalato Kabupaten Morowali Utara Analysis Of The

Causes Of Low Learning Motivation Of Students In Pkn Subjects At Smp Negeri 2 Mamosalato , Morowali Utara District. *Jurnal Pendidikan, Budaya Dan Humaniora*, X(X).

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302.

Rambe, J. A., & Erika. (2023). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 3(2), 40–50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>

Rendi, Andik, P., & Setiawan, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Aplikasi Powtoon Pada Materi Radioaktivitas Di Sma Kabupaten Seluma. *Jurnal Ilmu Pembelajaran Fisika*, 1(2), 158–165. [Http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/14281](http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/14281)

Rida Aulia Fitri, Purnamawati, & Abdul Muis Mappalotteng. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Pengolahan Audio Dan Video Berbasis Edpuzzle. *Seminar Nasional Dies Natalis 62*, 1, 472–476. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.1037>

Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. P3AI UPI.

Sadiman, A. S. (2010). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*.

Safitri, A., & Mubarak, T. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Mi Miftahul Huda Keboledan. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 2(2), 501–512.

Sama, H., & Eric. (2024). Pengembangan Website E-Learning Berdasarkan Preferensi Mahasiswa Uib Dengan Metode. *Jurnal Sistem Informasi - Zonasi*, 6(1), 1–13.

Sardiman, A. . (2012). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Garafindo Persada.

Sardiyanah. (2015). Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya. *Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 7(1), 174–196.

Setiawati, I. (2012). *Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Mi Al-Bahri Kebon Nanas Jakarta*.

Sholeh, M., & Mala, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata

- Pelajaran Fiqih Kelas Iv Mi Hasyim Asy'ary Sedati. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran - Cendikia*, 2(2), 305–313.
- Silverajah, V. S. G., & Govindaraj, A. (2018). The Use Of Edpuzzle To Support Low-Achiever's Development Of Self-Regulated Learning And Their Learning Of Chemistry. *ACM International Conference Proceeding Series, October 2018*, 259–263. <https://doi.org/10.1145/3290511.3290582>
- Siregar, L. Y. S. (2020). Motivasi Sebagai Pengubahan Perilaku. *Forum Paedagogik*, 11(2), 81–97. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i2.3156>
- Sirri, E. L. (Universitas S., & Lestari, P. (Universitas S. (2020). Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pndemi. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5 Nomor 2(September), 67–72.
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo.
- Sugestiana, & Soebagyo, J. (2022). Respon Siswa Terhadap Implementasi Media Edpuzzle Dalam Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2637–2646. <https://journal.uin.ac.id/Ajie/article/view/971>
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar*. 2(1).
- Sundi, V. H., Astari, T., Rosiyanti, H., & Ramadhani, A. (2020). Efektivitas Penggunaan Edpuzzle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–10.
- Suparyati, A., & Habsya, C. (2024). *Kompetensi Lulusan Pendidikan Vokasi Untuk Bersaing Di Pasar Global*. 7, 1921–1927.
- Suyitno. (2020). *Pendidikan Vokasi Kejuruan Strategi Dan Revitalisasi Abad 21*.
- Tchibozo, G. (2012). *Proceedings Of The International Congress Of Humanities And Social Sciences Research, Strasbourg (France): Analytrics* (Issue July).
- Tsania Azzahra, P., Asbari, M., & Nugroho, D. E. (2023). Urgensi Peran Generasi Muda Dalam Meningkatkan Pendidikan Berkualitas. *Journal Of Information Systems And Management*, 03(01), 90–92. <https://jisma.org>
- Turibius Rahmat, S. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis

- Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196–208.
- Uno, H. (2010). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. PT Bumi Aksara.
- Vaughan, T. (2011). Multimedia : Making It Work. In *Mc Graw Hill* (Eighth Edi). <https://doi.org/10.2298/VSP0602169S>
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward A Media History Of Documents* (Vol. 3, Issue April). [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.Pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN.pdf)
- Wahab, R. (2017). *Psikologi Belajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Wardiman Djojonegoro. (1998). *Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui SMK*. Jayakarta Agung Offset.
- Wiadnyana, I. G. A. G., Erawati, N. K., Kezia, F., & Apriliani, K. (2022). Pembelajaran Menyenangkan Dengan Edpuzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(2), 1–7.
- Widiasworo, E. (2005). *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Ar-Ruzz Media.
- Wijaya, C., & Amiruddin. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*. LPPPI.
- Yasa, I. D. G. P. K., Oktaviana, D., & Palguna, I. K. E. (2023). Eksistensi Konten Penyuluhan Agama Hindu Melalui Media Youtube Di Kelurahan Banyuning. *Comment: Jurnal Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi*, 3(2), 192–200.
- Yohanda, R. (2020). Metode Studi Kasus : Upaya-Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 14 Pekanbaru. *Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 19(1), 113–130. <https://doi.org/10.15408/Kordinat.V19i1.17178>
- Yolanda, G. (2023). Pengembangan Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Kompetensi Dasar Fusion Pastry Bakery Pada Siswa SMK. *POPULER: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 2(1), 277–289.
- Yuerae, N.-A., Agustiniingsih, & Surya Hutama, F. (2023). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Materi Organ Pernapasan Manusia Berbantuan Media Video. *Jurnal Edukasi*, 10(2), 93–101.

- Yusrizal, Safiah, I., & Nurhaidah. (2017). *Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di Sd Negeri 16 Banda Aceh*. 2(April), 126–134.
- Zahari, I., Pamungkas, N., Rachmad, G. G., Yuanita, S. P., Hertinando, C. Y., Lutfina, E., Mahmud, W., Udayanti, E. D., & Yoga Ignasius Hascaryo, P. N. (2024). Pendampingan Pelatihan Aplikasi Pengolah Kata Dan Pengolah Presentasi Bagi Siswa SLB Nurul Ikhsan Ngadiluwih Assistance In Word Processing And Presentation Processing Application Training For Nurul Ikhsan Ngadiluwih SLB Students Saat Ini Hampir Semua Pela. *Bumi : Jurnal Hasil Kegiatan Sosialisasi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 105–114.
- Zen, W. L., Zukdi, I., Zulfahmi, Z., & Trinova, Z. (2022). Implementing Information And Communication Technology-Based Learning (ICT-Based Learning) Models To Increase Student Learning Motivation. *Society*, 10(2), 579–590. <https://doi.org/10.33019/Society.V10i2.450>